

ONE WORLD BY NIGHT

BRUJAH PACKET

PORTUGUESE



UPDATE 2017



DARK PACK

Partes dos materiais são direitos autorais e marcas comerciais da Paradox Interactive AB e são usadas com permissão. Todos os direitos reservados. Para obter mais informações, visite worldofdarkness.com. Este material não é oficial da White Wolf e destina-se exclusivamente ao uso no One World by Night.

2017. Escrito pelo escritório do coordenador do Brujah 2016 para One World by Night.





OWbN BrUJaH PaCkEt



2017 Update

ESTE DOCUMENTO DE SUPLEMENTO DE GÊNERO TEM COMO OBJETIVO O USO PARA APENAS O ONE WORLD BY NIGHT





Créditos

Escrito e Desenvolvido por

Time Brujah 2016

Submetido por:

Rob Beckett;

Danielle Frink;

Ben Colbert;

Bruce Lindsay

Agradecimentos Especiais

Os Jogadores, Narradores, Contadores de História e Coordenadores da One World by Night.

Escritores, Desenvolvedores, Testadores e demais membros do Staff da White Wolf Game Studio, CCP, Onyx Path, BNS, e Paradox Interactive por todo seu trabalho e devoção que foi posto neste jogo e suas várias formas

Photoshop Art: Zuri Grimm

Layout: Heather Anne Pope

Imagens:

Arte Original de Photoshop por Zuri Grimm e Art Punx Studio

Layout e Design por Heather Anne Pope

Tradução para o português por Diogo Trindade

Fotografia: Josh Martin (Theo Bell); Varias doações mencionadas abaixo

Um agradecimento especial às seguintes pessoas que doaram suas imagens para o uso neste documento; os direitos destas imagens se mantêm com os proprietários originais das imagens e nenhum direito de uso, exceto para uso neste documento, é transferido para o Time Brujah da OWBN: Ben Colbert, Kerrie Sander, Susan Burnett, Branwyn Bregler, David Ashby, Bonnie Landry, Mitch Cabral, Crystal Mazur, Crystal Anne, Kelly Cochran-Smith, Ross McDowall, David Mayo.

AVISO

Este documento têm como objetivo ser um suplemento apenas e não visa infringir as leis de copyright. Ele não busca lucros ou representação oficial da White Wolf Publishing/CCP hf e/ou suas subsidiárias. As informações escritas, incluindo todos os nomes, abreviações, ou qualquer coisa relacionada ao "Mundo das Trevas" da White Wolf e "Vampiro: A Máscara" são seus direitos da White Wolf Publishing/CCP hf. Os criadores, editores e demais participantes deste documento não representam a White Wolf Publishing, Onyx Path ou Paradox Interactive, em qualquer capacidade.

Os pacotes e guias são escritos e desenvolvidos pela One World by Night (OWBN) e servem para especificar modificações ao sistema utilizado em nosso jogo, conforme necessário pela organização de acordo com as solicitações da White Wolf/CCP como parte das diretrizes do Dark Pack. Partes deste material são de propriedade da Paradox Interactive, e são usadas com a permissão. Todos os direitos estão reservados.

Para mais informações, por favor visite <http://www.white-wolf.com> ou <http://rpg.drivethrustuff.com>. © 2013.

Este document foi escrito por Robert Beckett para uso na One World by Night. Por esta razão, o indivíduo que estiver servindo como Coordenador Brujah para a One World by Night deve ser considerado o Licenciador deste documento. Este document pode ser reproduzido ou redistribuído por complete ou em parte sem ser necessária autorização prévia por escrito, de acordo com a licença citada abaixo da Creative Commons Public License.

THIS WORK IS PROVIDED UNDER THE TERMS OF THIS CREATIVE COMMONS PUBLIC LICENSE ("CCPL" OR "LICENSE"). THE WORK IS PROTECTED BY COPYRIGHT AND/OR OTHER APPLICABLE LAW. ANY USE OF THE WORK OTHER THAN AS AUTHORIZED UNDER THIS LICENSE OR COPYRIGHT LAW IS PROHIBITED. FOR INFORMATION ON THE LICENSE FOR THIS WORK, PLEASE

SEE: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/legalcode>





O Clã até hoje História

Enoque

Dizem que os vampiros existiram cerca de 10 mil anos atrás na chamada primeira cidade humana, chamada Enoque. Diz-se que Cain, um fazendeiro assassino transformado em vampiro, colocou as primeiras pedras daquela cidade. Diz-se que ele governou com sabedoria e fez uma cria que criou outra, e que um de "netos" foi o fundador do nosso clã. Tem muitos nomes, mas Brujah, Troile o Ancião, e Ilyes são os mais comuns. Seja qual for o seu nome, é conhecido por ter sido um ser de sabedoria, um filósofo que lançou as bases sobre as quais Sócrates e Platão se baseariam mais tarde. Nós fomos chamados de "O Clã Instruído".

Aqui temos uma merda de perspectiva... Há 10.000 anos não tínhamos livros, não possuíamos nem uma bosta de linguagem escrita! Nós não tivemos isso até por volta de 3.200 AC. Estamos em 2017, quem colocaria esse chamado clã instruído em uma cidade, aprendendo e filosofando a uns 5.000 anos antes disso? Obviamente alguém está tentando nos fazer sentir melhores sobre nossos paus pequenos ou algo do tipo. Isso é tudo um monte de merda se você me perguntar!

As Mudanças no Clã

A primeira ninhada, que alguns chamam de True Brujah, supostamente são diferente de nós. Algumas histórias sobre eles estão se tornando mais predominantes com todas as mudanças desde 2011. Irei falar sobre elas mais tarde.

Supostamente eles são o nosso bicho-papão. Deixem mortais saberem sobre vampiros que um True Brujah vem te pegar. Ensine nossos segredos, o True Brujah te pega. Abrace um idiota, o True Brujah te pega. Porra cara, todos sabemos que isso é mentira. Quantos de vocês ensinaram coisas sobre o nosso clã ou algum de nossos truques especiais? Ainda estamos andando à noite.

Me parece que o True Brujah não é tão assustador quanto nos fizeram acreditar.

O que aconteceu? Como nós mudamos desses filósofos manipuladores de tempo nesse grupo heterogêneo que somos agora? Da forma que escuto, foi por causa de Troile. Esta é uma Troile diferente, alguma puta que foi abraçada pelo nosso chamado fundador. Ele ou ela

ninguém sabe e vamos ser francos, com os Tzimisce por aí isso realmente importa? Ficou puta com nosso fundador quando descobriu que ele estava fudendo outra pessoa. Troile meteu o dente nele. Essa deve ter sido a primeira diablerie.

Todas as crias de Troile perderam seus poderes de tempo mágicos e começaram a ficar rápidos pra caralho. Cara, até 2011 eu apostaria que a maioria de vocês nunca tinham ouvido falar da palavra Temporis. Eu também apostaria que muitos de vocês ouviram por aí que se um Brujah tem Temporis ele é seu inimigo e não é confiável. Tudo que eu vou dizer sobre isso é pense por si mesmo!

Cartago

Cartago, a terra da beleza e oportunidade onde todos os vampiros e humanos podiam viver juntos em paz e se amando... besteira!

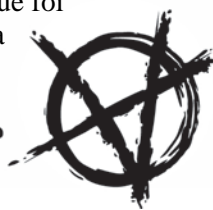
Era uma guerra na minha opinião. Entre alguns Ventrue, alguns Brujah e uns Malkavianos lunáticos. Cartago e Roma queriam os mesmos territórios ou seja lá porque as guerras antigas eram lutadas. O que nós sabemos é que a cidade tinha uma população majoritariamente de Brujah, Assamitas e Setitas. Eu sei que eles dizem que Troile lidava com demônios antigos. Dada a merda que aconteceu em 2011, isso provavelmente era verdade.

Foi dito que Troile estava enterrada embaixo de terra salgada em Cartago junto com seus aliados. Agora a gente sabe que isso não é verdade, ao menos não mais.

Troile está morta?

Bem, quem exatamente era Troile? Era o Antidiluviano Brujah? Era um ancião tão velho que não podemos contar quantos anos? Era o criador das linhagens? Poderia ser tudo isso ou nenhuma dessas coisas. O que parece ser uma certeza é que o clã não parece ter perdido o status de mebro desde a morte de Troile. Isso sugere que, apesar do conhecimento popular, Troile pode não ter sido de fato o Antidiluviano (real ou auto-proclamado) para esse clã.

O que nós sabemos com certeza é que Troile morreu em algum momento no início de 2011. Nós sabemos disso porque nosso clã surtou. Por um mês nós atacamos tudo que conseguimos ver. Nós ficamos putos com coisas mais estúpidas do que nós normalmente ficamos. Nós também sabemos que parte do nosso clã mudou.





Novas linhagens foram criadas e membros dessas linhagens continuam a aparecer... Não importa quantas pessoas tentem matar eles todos.

*Veja o Apendice I

Ondas

Quando Troile morreu alguns Brujah mudaram. Isso continuou a acontecer por mais ou menos um ano e meio. Daí parou. Alguns caras da velha guarda estavam caçando eles esse tempo todo e ainda estão. Enquanto muitos de nós ainda vêem eles como Brujah, a velha guarda não. Como se fosse uma piada, os Brujah começaram a mudar de novo. As pessoas com a mente mais metafísica diriam que é como jogar uma pedra na água. As ondas saem, voltam e na real nunca param. Quem sabe um dia todos nós vamos mudar.

Ideologias

É, somos todos Brujah, mas isso não quer dizer que nos damos bem. Não somos os Waltons vivendo em uma montanha com o nosso nome, somos mais tipo os Bunkers vivendo no Queens e tentando seguir sem nos matar. Okay, você está rindo. Isso é bom. E ainda assim é verdade.

Archie Bunker era genuinamente um cara legal que era ferrado. Ele não queria ser e sabia que estava errado, mas era o que era. Mas foda com a família dele e você vai ser atropelado por um taxi! Estúpido, porra eu adorava esse cara, mas ele lutou. Ele lutou todos os dias para ensinar Archie que as pessoas merecem respeito e que certo é certo. Ele também era um maldito cachorrinho comendo a comida de seu pai e vivendo sob seu teto. Parece com gente que você conhece? Aposto que sim.

O que significa ser Brujah? Essa é a merda da pergunta. Isso significa que você pensa por si mesmo, ou ao menos deveria. Na real, eu acho que a melhor resposta que você vai receber está descrita nas várias ideologias do Clã. Cada Ideologia parece personificar uma face que o clã teve ao longo dos anos.

Iconoclastas

"Mine sua autoridade pomposa, rejeite seus padrões morais, faça anarquia e tire da ordem suas marcas. Cause tanto caos e ruptura quanto for possível mas não deixe eles pegá-lo VIVO." - Sid Vicious

Brujah é, nas suas mais variadas naturezas, indivíduos extremamente passionais. Para estes fora do clã, os

Iconoclastas representam o estereótipo do clã – anarquistas violentos com pouco respeito pelas normas sociais ou pelo “sistema” que eles se enfurecem contra.



Como a maioria deles é um vampiro jovem, ainda preso a sua humanidade, eles lutam para trazer uma roupagem e estrutura mais moderna para a sociedade cainita. Sinceros e impetuosos, Iconoclastas frequentemente se encontram associados aos Anarchs - ou levados lá pela sua recusa a se submeter aos ideais da Camarilla de status e prestação. Ao invés de tentar controlar a suscetividade do clã ao frenesi, eles usam isto como um meio de causar destruição no que eles acreditam ser um sistema corrompido.

Idealistas

"Raramente nós encontramos homens que se dispõem a se engajar em um duro, sólido pensamento. Existe a busca de uma quase verdade universal para as respostas simples e meias soluções. Nada machuca mais algumas pessoas do que ter que pensar." - Martin Luther King, Jr.





Os Idealistas tentam reviver a ideia clássica de um guerreiro filósofo que muitos se lembram como o legado Brujah. Deliberado e pensativo, esses vampiros filósofos tentam liderar os outros a mudar através da discussão, debate e aplicação da razão. Eles tendem a ser primariamente ancillae e anciões, e tendem a trabalhar com o sistema visando implementar reformas.

Mas apesar da sua tendência a se basear nas suas palavras ao invés de seus punhos para ter seus pontos demonstrados, os Idealistas ainda são tão passionais quanto seus irmãos mais orientados à ação. Quando encontrados entre os Anarchs, Idealistas tendem a ser as vozes da revolução, usando sua razão e filosofia para defender e recrutar para o Movimento. Muitos Brujah Sem Paixão (Dispassionate) se encontram entre as fileiras dos Idealistas, muitos dos quais receberam instrução e redescobriram o Path of Entelechy.

Individualistas

"Não vá onde o caminho pode levar, ao invés vá onde não há caminho e deixe uma trilha." - Ralph Waldo Emerson

Membros Brujah que não seguem nenhum dos extremos do iconoclasmo ou do idealismo são geralmente considerados Individualistas. Ainda agentes da mudança, eles buscam seus próprios ideais, geralmente focando no que poderia melhor servir o bem de muitos - o muitos variam dependendo do Individualista específico. Como suas razões e abordagens são tão variadas quanto suas origens, Individualistas frequentemente trabalham sozinhos a menos que consiga aliados com pensamentos semelhantes. Muitos Brujah consideram este grupo como o meio termo que todos os Iconoclastas passam no seu caminho para se tornarem Idealistas, mas nem todos os Individualistas abandonam suas agendas e métodos enquanto passam de neófitos para ancillae ou ancião. A linhagem Kairos parece atrair cada vez mais novos membros para esta ideologia.

Guerra (não) Civil

Como eu disse, nós estamos lutando entre nós. Okay, isso não é nada demais, nós somos Brujah. O que é um grande problema é que nós estamos matando um ao outro nessa merda. E isso ainda não é o pior. Tem um rumor circulando a alguns anos que se você mudou e quer voltar a ser "normal" tudo que você precisa fazer é diablerizar seu sire. Isso é uma pilha de merda. Alguns Brujah beberam alguns outros Brujah e provavelmente o filho da puta que começou esse boato ainda está rindo da nossa cara.

O problema é que ainda tem mais. Brujah ainda estão caçando Brujah. Isso atravessa eras também. Anciões e Ancillae e Neófitos, estão todos no meio do que pode se tornar a maior guerra civil entre vampiros desde aquela merda que aconteceu no décimo sexto século.

Escolham seus lados crianças, ainda não chegamos a um meio termo.

Rants e Raves

Uma reunião de Brujah pode causar uma gama de coisas desde um debate político a uma luta em massa ou a uma chocante festa turbinada com música eletrônica, drogas e perigo - e tudo isso no meio. Independente do objetivo, reuniões de clã são classificadas como Rants, organizadas para discutir tópicos específicos, ou Raves, que são uma soma de tudo.

Qualquer Brujah pode convocar para uma Rant ou Rave, mas há mais responsabilidades que enviar os convites ou contratar um bom DJ. Garantir que o evento não seja interrompido por autoridades mortais é importante. E tenha certeza de providenciar um bom "lanche" para seus convidados. Frenesis de fome podem realmente matar o ânimo de um bom Rant.

E quanto a lista de convidados para ambos os tipos de evento não são necessariamente exclusivas aos de sangue Brujah, geralmente Rants são feitas para que o clã possa discutir coisas - com palavras e punhos. Enquanto qualquer tópico pode ser trazido a uma Rant, existe algumas variedades que merecem uma menção especial.

Policy Rant - Provavelmente o tipo mais frequente de Rant, mantida em um domínio em uma frequência regular, estas são para os Brujah tentarem se organizar para uma causa comum.

Debates - A palavra em si provavelmente trás a mente a troca de argumentos formais entre dois grupos sobre um assunto específico, ou vários tópicos. Para Rants, o objetivo de um debate é discutir sobre um problema até que ou o moderador - se há um - ou o outro lado reconheça que os argumentos do seu oponente são corretos.

Spite Rant - Quando muitos Brujah concordam que um de seus irmãos de clã ultrapassaram a linha, seja por trair o clã ou fazer alguma coisa hedionda que necessite de uma resposta violenta, eles chamam um Spite Rant. O fim mais comum desta Rant de punição é que o ofensor tenha que





correr por um "corredor polonês (The Gauntlet)" - basicamente uma longa linha com outros Brujah que vão ter a chance de bater no corredor. Morte final é opcional, mas não inédito, como resultado do gauntlet.

Raves, por outro lado, são festas selvagens organizadas por um Brujah. Apesar de eventos de dança simples serem comuns, Raves tem mais em comum com festas organizadas por mortais do que com as dos salões de Toreador. Uma oportunidade pra todo mundo relaxar, uma Rave reúne tudo que uma festa deve ter - música, dança, e até a presença de mortais entopidos de drogas e álcool. Mas uma coisa que a maioria dos vampiros buscam é a oportunidade de estravar um pouco da adrenalina em uma boa e velha briga, que pode não fazer parte dos planos iniciais da festividade mas são bem frequentes de acontecer.

Ensinando Segredos de Clã

O Clã já avançou e regrediu nesse assunto por séculos, mas atualmente o consenso é que algumas coisas são apenas para nós. Nós temos, e continuamos a desenvolver poderes e segredos que nós realmente não deveríamos compartilhar com os outros clãs. O consenso atual entre os membros de maior prestígio do nosso clã é que se eles pegarem pessoas ensinando ou possuindo esses segredos que eles não deveriam conhecer, é que nós deveríamos caça-los e destruir esses putos todos. Eu já até ouvi falar que um Chamado foi usado para trazer essas pessoas à nossa forma peculiar de justiça.

Então, o que torna alguma coisa um segredo de clã? Obviamente que as histórias mais antigas do nosso Clã devem ser consideradas segredo. Esses poderes especiais que desenvolvemos que se tornaram marcos do Clã, as tais Combinações de Técnicas ou Combinações de Disciplinas. Se isso é alguma coisa que você criou pessoalmente, isso poderia seguir de ambas as formas, mas você deveria levar seu caso a uma Rant se algum dia você desejar.

Em um nível Fora de Jogo (Out of Character), ensinar qualquer Combinação de Disciplina que a OWbN reconheça através do nosso bylaws como obrigatório ter Aprovação do Coordenador para um não Brujah deve ser considerado ensinar um Segredo de Clã e requer a assinatura de um Termo de Conduta (Binding Agreement) com o Escritório Brujah. Ensinar conhecimento Brujah 4 ou 5 pode requerer a assinatura dependendo dos detalhes da situação.

As Linhagens

De onde as Linhagens vêm? Elas são criações intencionais ou caitiff's que passam suas características? Ambas as coisas parecem ser verdadeiras em épocas diferentes. Algumas vezes elas começam a aparecer em todos os lugares. Ninguém sabe com certeza qual o processo e parece ser diferente a cada vez. O que nós sabemos é que o clã Brujah tem uma coleção impressionante de linhagens. Vamos dar uma olhada em cada uma apenas para te atualizar.



Os Kairos

Disciplinas: Potência, Presença, Temporis

Vantagem: Vantagem Brujah de acordo com o Leis da Noite.

Desvantagem: Desvantagem Brujah Flaw de acordo com o Leis da Noite, Revisado.

Ideologia Sugerida: Individualista





Secto Sugerido: Anarchs, Sabbat

Raridade: Notificação ao Coordenador Brujah Requireda.

O Ano de Fogo guarda significados diferente para aqueles que sofreram mais durante essa época tumultuada, especialmente entre o Clã Brujah. O clã sempre foi fraturado, até quando unido através de um Chamado às Armas, mas o Ano de Fogo testou o clã aos seus limites. Duas mudanças distintas se espalharam pelo clã e seu rima ou razão para os que mudaram e porquê o clã se partiu. Além dessas cinzas, um dito grupo, os Kairos enfiaram seus dentes em uma nova cena política que emergiu durante a guerra global infernalista. Eles já tinham sido Brujah, eles clamam ser Brujah mas eles não mais possuem poderes de Rapidez. Em vez disso, adquiriram o poder sobre o tempo em si, Temporis. Rumores sombrios de muito tempo atrás falaram de alguns vampiros do clã tendo esses poderes, mas os anciões avisaram que aqueles eram inimigos mortais do clã.

Sob a luz do Infernalismo e o medo dos anciões do clã, os Kairos eram mais ou menos evitados. Eles não podiam se esconder facilmente no clã, especialmente quando seu fogo queimava branco e eles se perdiam para sua besta, incapazes de controlar seus poderes de controle do tempo ou manifestar a Rapidez que eles eram conhecidos por usar. Como todos os tempos de revolta, alguns Kairos permaneceram dentro da Camarilla, contentes em tentar conseguir manter sua não-vida mas temendo seu próprio clã. Como eles poderiam justificar isso como vida? Outros ainda escolheram caminhos sombrios e entraram para a Espada de Cain, buscando respostas ou apenas queimados pela hipocrisia de seus antigos irmãos de clã e falta da proteção que a Torre clama estender aos seus membros.

Como alguém justificaria viver quando outros clãs queriam usar os Kairos contra a sua família? Mas ainda havia outra opção que muitos pegaram. O Movimento Anarquista ofereceu proteção e até certo ponto sabiam o que os Kairos haviam passado. Eles eram os lutadores da liberdade. Eles eram os oprimidos que se mantiveram juntos. E eles receberam os Kairos de braços abertos. Onde outros viram a escuridão eles viram a luz. Onde outros viram abominações eles viram irmandade. Uma grande parte dos Kairos aderiram a essa bandeira e quem poderia culpá-los? A Torre virou uma fossa de traição e pontes queimadas. Seu próprio clã os afastou e em alguns casos os caçaram abertamente, os acusando de serem infernalistas ou pior, Caitiff. O mesmo clã que os deu o fogo que queima em sua alma, essa paixão que os tornou

temidos soldados e líderes, os expulsou. É verdade que alguns lutaram pelos Kairos, mas suas palavras foram poucas quando o clã acreditou nos boatos.

Aqueles que se transformaram em Kairos se encontraram perdidos e muitos tiveram que passar longas noites buscando em suas almas para encontrar onde eles se encaixariam no mundo. Muitos tiveram que "crescer" e começar a pensar no que deveriam fazer na noite seguinte e parar de pensar apenas no momento. Eles não poderiam mais correr para seu clã, e passaram a ter apenas a si para garantir a sua proteção. Essa dura curva de aprendizado mudou os Brujah mais que apenas as perdas ou ganhos das mudanças. Eles aprenderam a estarem atentos com o seu próprio clã, que eles ainda chamam de família, ao menos em público.

Muitos dos Kairos se tornaram Individualistas e isso não é uma surpresa para a maioria. Enquanto muitos de fora do clã parecem pensar nos Brujah em uma dimensão e que permanecem consistentes ao longo do tempo, o oposto não poderia ser mais verdade. Os tempos difíceis enfrentados por todos os Mudados os obrigaram a evoluir para a sua sobrevivência continuada. E então surgiu o Kairos Individualista, uma coisa que está se tornando mais comum. Enquanto o Movimento jura que eles receberam os Kairos como irmãos em armas, que eles são livres para fazer o que quiserem, que eles tem a proteção dos demais anarquistas, os Kairos estavam calejados. Como eles poderiam confiar tanto em um grupo quanto eles um dia confiaram em seu próprio clã? Em um mundo de sugadores de sangue imortais você se torna cansado. E como um Brujah, isso rivaliza a sua paixão.

Ainda há muitos pontos de atenção. Alguns do clã estão tentando melhorar a vida dos Kairos enquanto alguns ofensores se levantam nos palcos e gritam para que eles sejam jogados ao sol. Tem alguns Kairos que se transformaram em "ovos podres" que tentaram fazer o melhor para o clã mas falharam. Tem aqueles que simplesmente tentaram se esconder, jurando nunca voltar às noites sombrias até que o clã fosse novamente unido. Tem aqueles que explodiram, buscando a última batalha para se jogar contra seus inimigos em defesa do clã para provar que eles sempre foram o que eles diziam que eram. E mesmo com isso tudo ainda há aqueles Kairos que suportaram todos os golpes e permaneceram de pé pedindo mais. Ser um Kairos é saber ser traído. Para ser um Kairos é preciso saber que seu clã, sua família que te criou, tem dúvidas quanto a sua lealdade. Ser um Kairos que sobreviveu desde o início é ser um Brujah duro. Um





Brujah muito perigoso.

Aqueles que foram abraçados no entanto, que não souberam o que é ser um Brujah "normal", simplesmente sofrem o mesmo que aqueles que mudaram desde o início. Eles são considerados iguais mas ao mesmo tempo eles têm a chave para seguir adiante. Seus senhores abraçaram eles por uma razão, parcialmente para mostrar que eles podem de fato criar membros leais ao clã mas também para mostrar que eles estão ficando por ali. Se eles irão ter voz, eles precisam ter vampiros suficientes com eles para fazer isso. Como em qualquer abraço dentro do clã eles são tão variados quanto as pessoas nesse mundo. Mas uma coisa é certa: eles são ensinados sobre como os Kairos apareceram e o que significa ser um deles. Eles são motivados a serem melhores Brujah do que aqueles que clamam ser "puros". Para ser um Kairos, é preciso lutar no front da batalha, rindo e desafiando o mundo a dizer que eles não são Brujah.



Os Dispassionate

Disciplinas: Rapidez, Potência, Presença

Vantagem: Vantagem Brujah de acordo com o Leis da Noite

Desvantagem: Assim como possuem vigor para sua carne já a muito morta, o sangue dos Dispassionate suaviza as suas emoções. Essa paixão decadente os tira a cada vez mais do mundo dos vivos, lavando séculos de estudo de toda a semelhança do calor humano. No fim, apesar de eles debaterem os conceitos de moralidade em grande

profundidade, eles não mais sentem o que é certo e o que é errado. Aqueles que podem levar às Trilhas de Moralidade vampíricas. Aqueles que não conseguem são consumidos, o vasto conhecimento que eles obtiveram perdidos para sempre na selvageria da Besta. Enquanto as noites se vão, fica ainda mais difícil para um Dispassionate manter a sua conexão com a Humanidade. Os Dispassionate que desejarem aumentar seus atributos de Moralidade ou Virtude devem pagar o dobro do custo de experiência padrão. Em todos os testes de Consciência e Convicção, um Dispassionate deve apostar 2 Traits extras ou automaticamente perder o teste.

Ideologia Sugerida: Idealista

Secto Sugerido: Camarilla, Anarch

Raridade: Notificação ao Coordenador Brujah Requireda

O que acontece quando o clã com aqueles que usam seus corações em suas ações começam a perder a conexão com a humanidade? Você encontra o Brujah Dispassionate (Sem Paixão). Não é que eles deixam de se importar, é que é muito mais difícil pra eles se lembrarem de se importar. Ainda assim são Brujah. Eles são Filhos de Troile. Assim como seus primos eles, eles encontram algo que os motiva e lutam por essa coisa. No mundo de hoje em dia isso tende a ser sobre os direitos daqueles que Mudaram, mas tem muitas formas de se abordar isto assim como muitos dos Mudados para se beneficiar disto.

Os Epicene

Epicene adj.

1. ter características de ambos os sexos ou nenhuma característica de ambos os sexos; de sexo indeterminado.

Disciplinas: Potência, Presença, Temporis

Vantagem: Vantagem Brujah Advantage de acordo com o Leis da Noite

Desvantagem: O Epicene tem duas desvantagens.

Primeiro, eles sofrem o mesmo problema emocional dos Dispassionate (utilize a desvantagem dos Dispassionate). Segundo, eles não se reproduzem. Quando eles abraçam, eles não criam um Epicene, eles criam ou um Kairos ou um Dispassionate aleatoriamente. O Epicene apenas surge, espontaneamente, durante a mudança individual de um Brujah.

Ideologia Sugerida: Qualquer

Raridade: Aprovação do Coordenador Brujah Requireda

Durante o Ano de Fogo, os Brujah mudaram. Todos hoje sabem sobre o Kairos e sobre os Dispassionate e acham





que isso termina aí. Isto foi ainda além para alguns, e aqueles poucos que passaram por ambas as mudanças emergiram como Epicene. Esse grupo é desconhecido fora deles mesmos. Os poucos que reconheceram que eles receberam ambas as mudanças se uniram em segredo e juraram não se revelar, mesmo que isso signifique revelar a sua própria morte final.

Eles observam, eles mantêm registros do clã e de suas lutas. Eles estão unicamente preparados para compreender o clã de uma forma que nenhum outro pode. Epicene não são abraçados, cada um deles foi um Brujah "normal". Eles entendem a paixão que move o clã, eles também entendem o quanto a paixão é silenciosa nos Dispassionate. Eles também vêem a si mesmos como uma ponte entre as diferentes partes do clã, eles são o único grupo que pode chegar próximo a entender os True Brujah e a forma que eles vêem o mundo ao seu redor, sem mudar e ainda assim em constante movimento.



Brujah Antitribu

"Você sabe qual a diferença entre nós e os outros, Vato?

Paixão. Paixão pra caralho. Nós sentimos as mudanças que queremos. Nós somos a mudança. Não somos uns merdas de cabeças de pá... Nós somos Brutos. Nós somos o movimento da mudança, a revolução. Então quando um filho da puta de um Lasombra ou Tzimisce ficar aparecendo na boca como se eles fossem os caras que começaram essa festa, você sabe a verdade. Fomos nós. Eles não tem culhão pra começar." Disciplinas, Vantagens e Desvantagens por Leis da Noite: Sabbat Guide pg. 34.

As divisões modernas entre a Camarilla, o Sabbat e os Anarchs começaram durante a Revolta Anarquista. Quando todos esses grupos discordaram quanto aos fundamentos da sociedade Cainita e os principais objetivos da raça, a maioria dos historiadores concordam em um ponto: o conflito sangrento começou com as ações de um único Brujah. Patricia Bellingbrooke liderou um grupo de jovens Brujah em um assalto a um proeminente ancião do clã Ventruue, Hardestat. Sua suposta diablerie deste ancião encorajou cainitas por toda a Europa a se virar contra seus senhores opressores, e uma violenta revolta ficou conhecida pela Revolta Anarquista. Os Brujah que lutaram contra os Anciões foram os primeiros a se chamarem de Antitribu.

Independente de Patricia ter sido bem sucedida ou não em diablerizar Hardestat, que foi questionado quando ele apareceu na Convenção dos Espinhos, a identidade base dos Brutos foi estabelecida. Enquanto a sua contra-parte Camarilla confrontava frequentemente seu sistema, abandonar a Torre pela tão falada liberdade dos Anarchs, os Brujah Antitribu encontraram uma unidade de propósito no Sabbat. Seu fervor em servir e proteger a Espada de Cain deu a eles um objetivo em comum que os levou a olhar além das diferenças pessoais ou diferentes personalidades.

Os Brujah Antitribu servem a vários papéis no Sabbat, mas são muitas vezes vistos como soldados, valentões ou bucha de canhão. Mas aqueles que tendam a descrever os Brutos como punks violentos ou bombados sem cérebro devem saber que eles vem de todos os tipos de lugar, e demonstraram sua recusa em desistir da verdadeira





liberdade da Espada por qualquer um - incluindo os demais membros do Sabbat. Sua crescente insatisfação com os líderes do secto, Tzimisce e Lasombra, são demonstradas de muitas formas, mais violentamente com a Terceira Guerra Civil do Sabbat. Em apenas cem noites, a tentativa de golpe de Jeremiah Nobles e seus seguidores levaram ao reconhecimento de todos os clãs antitribu como iguais do Tzimisce e Lasombra, assim como a inclusão dos Caitiff da Espada como a sua contra-parte, liderada por Joseph Pander. Mesmo sendo política e culturalmente diferente da sua contra-parte não-Sabbat, os Brujah Antitribu experimentaram a mesma quantidade de loucura durante a morte de Troile. Enquanto as mudanças recentes é significativamente menor nos Brujah da Torre, ainda há entre os Brutos aqueles que desenvolveram estranhos poderes de controle do tempo ou o temperamento frio dos Kairos e dos Dispassionate. Tudo isso começou com a morte de Troile, incluindo o Ano de Fogo, e foi tomado como confirmação dentro do Sabbat de que sua luta é mais vital que nunca.

No despertar da Quarta Guerra Civil do Sabbat, o Acordo de Montreal trouxe algumas mudanças drásticas ao Sabbat. A mudança mais significativa para os Brutos foi a decisão de declarar que o título antitribu não mais seria clamado pelos membros da Espada, e sim aplicados à sua contra-parte que serve à Camarilla. Há muitos dentro do clã que veem esta resolução como um insulto terrível às suas contribuições para a fundação do Sabbat. Quando combinado ao lobby continuado entre os Tzimisce e Lasombra para proclamar a si mesmos como os verdadeiros líderes da Espada, parece certo de que os Brutos tendem a tomar alguma ação contrária para salvar seu secto de si mesmo, possivelmente dentro da bandeira da facção Lealista e da liderança de sua infame irmã de clã, Dark Selina.

True Brujah

Disciplinas, Vantagens e Desvantagens de acordo com o Leis da Noite: Guia do Narrador pg. 20.

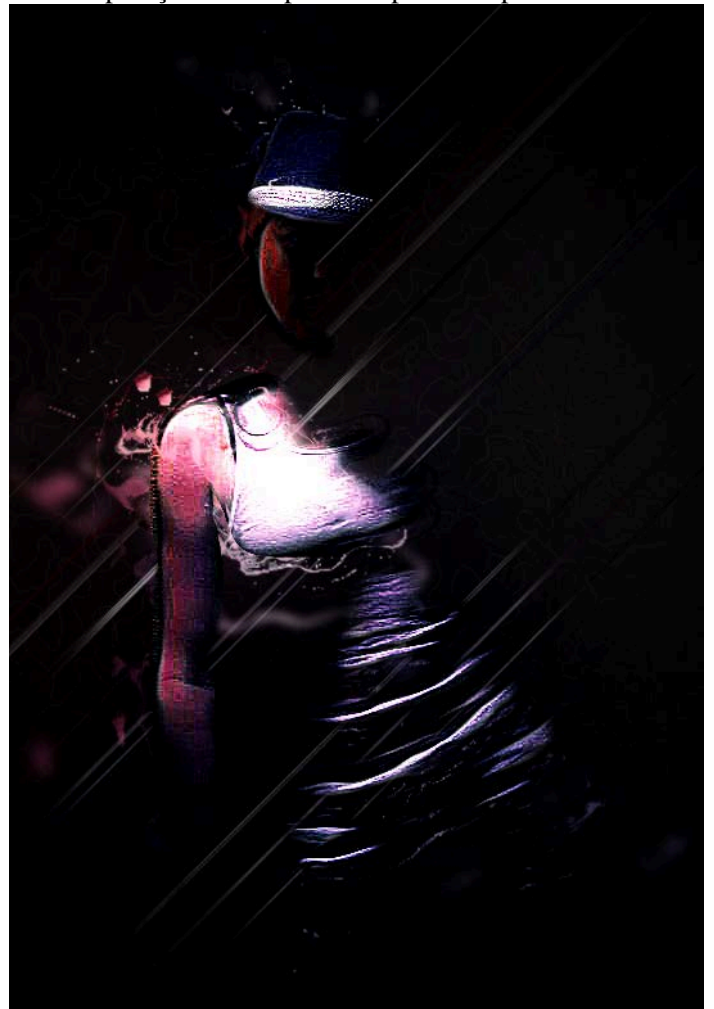
Secto Sugerido: Tal'Mahe'Ra, Autarcas

Raridade: Aprovação do Coordenador Brujah Requireda

Temidos anciões Brujah sussurram sobre uma linhagem ou cabala secreta que clamam ser as verdadeiras crias do Brujah, que buscam a destruição daqueles que descenderam do diablerista, Troile. Essas histórias nebulosas são encaradas pelos Brujah mais jovens como contos de fadas ou ilusões paranóicas. Mas na verdade, os True Brujah invejam os impostores que reclamaram suas grandes conquistas na antiga Cartago.

Os True Brujah, algumas vezes chamados de Elois, são filósofos lendários no clã. Eles buscam conhecimento com tanta dedicação quanto os Brujah após as mudanças. Mas falta aos Elois a paixão que caracteriza seus parentes. Sua natureza fria e imparcial, combinada com seus dons únicos de manipulação do tempo, fizeram com que os True Brujah se tornassem duros e resistentes à mudança. Isso levou muitos deles a serem incapazes de manter qualquer senso de Humanidade. Esses Elois que sobreviveram por séculos buscaram outras Trilhas para manter sua Besta sob controle.

Em noites recentes, os True Brujah se tornaram mais do que lendas sem nome ou conspiração. Após os eventos que levaram à aparição dos Mudados dentro do clã Brujah, muitos tentaram estudar essa linhagem ancestral em um esforço de compreender o que está acontecendo no Clã. Ao mesmo tempo, os True Brujah viraram seus olhos para esses indivíduos que agora possuem sua única qualidade de manipulação do tempo e não possuem paixão em sua





natureza - e eles parecem determinados a eliminar essas novas aberrações do sangue de Troile. Seja por isto ser uma rixa antiga ou o desejo de manter seus segredos apenas para si, os Elois começaram a se mover entre as sociedades novamente, usando insinuações e rumores e personificações para tentar manipular todos os vampiros, não apenas os Brujah, contra os que Mudaram.

Um dos pilares originais, os True Brujah tem uma rica história em um secto conhecido como Manus Nigrum, ou a Verdadeira Black Hand. Considerado um culto falho de Gehenna tanto pela Mão Negra quanto pelo Sabbat e pelos anciões da Torre de Marfim, este grupo antes desorganizado está sendo lentamente reformado e trouxe novamente muitos True Brujah para o campo. Este grupo preza pelo segredo. Manipulações sutis e conhecimentos obscuros, ambas são áreas de excelência dos Elois. Alguns True Brujah da Manus Nigrum começaram a desacreditar os Mudados, deixando no ar uma suspeição e desconfiança que já existia entre eles e o resto do clã Brujah.

Os Osebo

Disciplinas, Vantagens e Desvantagens de acordo com o livro Kindred of the Ebony Kingdom

Moralidade: Como relatado no livro Kindred of the Ebony Kingdom

Raridade: 2/3 Votação no Council

Com seu temperamento impetuoso e reputação de guerreiro, os Osebo do Reino de Ébano possuem claramente uma ligação com os Brujah do resto do mundo. Mas enquanto os Brujah são conhecidos por sua paixão e busca de mudança nos sistemas, os Osebo, também conhecidos como O Orgulho, tem a tendência a mergulhar em seus impulsos e desejos por violência das formas mais depravadas possíveis. Sem nenhuma ambição própria, os Osebo frequentemente são relegados aos papéis de valentões ou de guerreiros a serviço de outro Laibon. Sua tendência a serem seguidores ao invés de líderes não é por falta de orgulho, mas devido ao conhecimento deixado em seus livros, é por conta da falta de controle para manter as suas tendências degeneradas em cheque.

Outros

Há rumores de muitas outras linhagens de Brujah ao redor do mundo. Na América do Sul, América Central, em Cuba e em parte dos Estados Unidos há rumores de Brujah que ganham poder de espíritos e santos. Esses Santero, se existem, são poucos.

Há rumores de um grupo secreto que estava escondido entre os Setitas ou Giovanni pelos últimos séculos, quem sabe? O ponto é que não importa onde você vá irá ouvir sobre algum grupo secreto ou o último biscoito do pacote ou alguma outra coisa estúpida. Até você ver com seus próprios olhos seja cauteloso, mas saiba que provavelmente é balela.

Carniçais

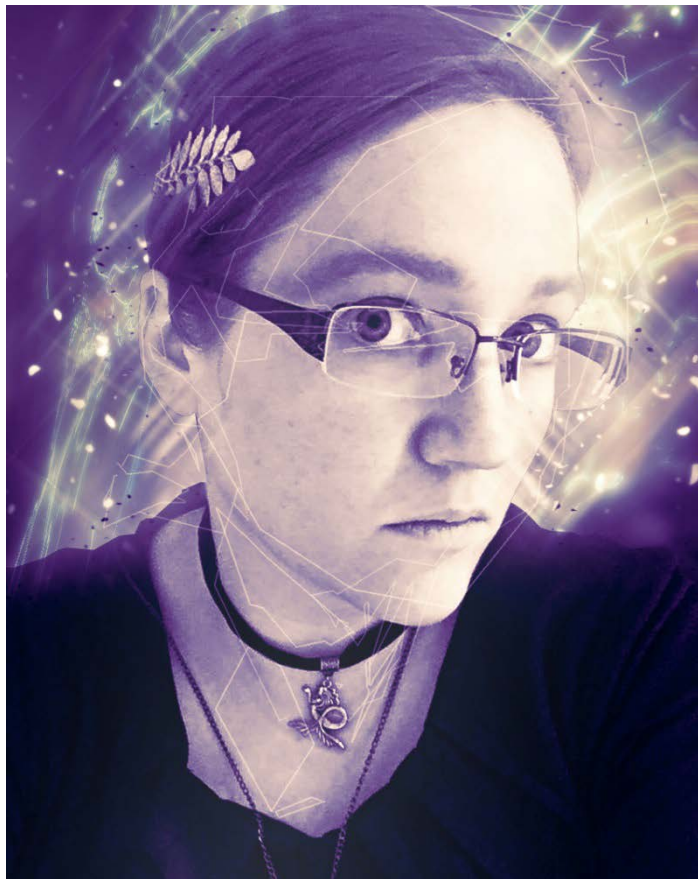
Carniçais são um reflexo de seu mestre. Como resultado, Carniçais de um Brujah devem carregar a Desvantagem do Clã de seus mestres. Eles devem receber uma desvantagem apropriada do livro Leis da Noite ou outras fontes.

Carniçais de Brujah (LotN:R), Osebo e Kairos devem receber a desvantagem "Pavio Curto".

Carniçais de True Brujah, Dispassionate e Epicene devem receber ou a perturbação "Desensitization" como impresso no Clã Book Malkavian Revisado ou Intelectualização. Qualquer que seja a escolha, deve ser considerada sempre ativa.

Intelectualização: Os rigores da nova vida vampírica são simplesmente muito para que alguns cainitas consigam suportar. Em defesa, ao invés de sentir tudo que um vampiro sente, ele se encolhe e se força a não sentir nada. Ele lança uma muralha defensiva dentro da sua mente, separando emoções incompatíveis dos frios e lógicos pensamentos. Durante momentos de extremo estresse, se suas emoções ou paixões são trazidos a tona ele vai entrar em Frenesi. Por conta de seu descolamento emocional com problemas de moralidade, todos os testes de Consciência e Convicção são feitos com uma penalidade de -1 e não podem ser retestados, caso a sua crônica não use o sistema de moralidade para carniçais.





Conhecimento Brujah

Conhecimento x 1

- Você ouviu falar de rants e entende como elas funcionam, mas não bem o suficiente para convidar para uma
- Você sabe que os anciões do clã são muitos diferentes que os neófitos
- Você já ouviu sobre os conceitos de Iconoclastas, Individualistas e Idealistas
- Você sabe o que é um Chamado às Armas, mas não conhece os detalhes disso
- Você sabe quem é o Brujah mais antigo na cidade em que está
- Você sabe quem é o Justicar Brujah
- Você sabe que os Brujah que mudaram são chamados de Kairos e Dispassionate (Sem paixão)
- Você ouviu rumores de combinações de disciplinas dos Brujah, você sabe que elas existem, mas não o que elas fazem ou como aprender elas.
-

- Você sabe que o Clã desencoraja ativamente e é até conhecido por caçar pessoas que ensinam segredos Brujah para pessoas de fora.

Conhecimento x 2

- Você provavelmente ouviu alguém em uma rant sobre Cartago antes mas sabe pouco sobre isso.
- Você sabe que ninguém é mais odiado entre os Brujah que traidores ou covardes.
- Você sabe como convidar para uma rant ou quando não convidar para uma.
- Você sabe a diferença entre rant e rave.
- Você conhece detalhes sobre as diferentes ideologias e qual delas você é.
- Você sabe como corer em um gauntlet e outras formas de punição.
- Você já ouviu sobre um ancião Brujah na sua região e conhece formas de contactá-lo.
- Você conhece o nome de alguns dos Brujah mais famosos.
- Você já ouviu sobre o Sonho/Visão visto pelos Brujah quando Troile morreu (Se seu personagem foi abraçado antes de 2010 você recebeu esta visão)

Conhecimento x 3

- Você sabe que os Caitiff não podem ser adotados como Brujah.
- Você sabe como organizar as formas menos comuns de rants.
- Você sabe como convidar propriamente para um fórum de debate.
- Você poderia fazer um depoimento emocionado sobre Cartago se você quisesse. Boa parte seria inventada, mas você já ouviu tantas vezes que poderia fazer um.
- Você conhece os anciões na sua região assim como suas reputações e seus temperamentos.
- Você ouviu de áreas ao redor do mundo que são tradicionalmente controladas pelos Brujah.
- Você ouviu falar sobre outras linhagens Brujah que existem ao redor do mundo.
- Você já ouviu falar sobre os chamados True Brujah.

Conhecimento x 4

Brujah: Este nível requer notificação ao Coordenador Brujah.





Non-Brujah: Este nível requer aprovação do Coordenador Brujah.

Nota: Este nível de conhecimento requer conversar com muitos anciões do clã e coletar muitas histórias para transformar em uma grande verdade.

- Você conhece intimamente as famílias dos Brujah e suas sociedades.
- Você conhece as trilhas e filosofias predominantemente seguidas pelos Brujah.
- Você ouviu algumas histórias críveis sobre Cartago e sobre o envolvimento dos Ventrue e Toreador.
- Você ouviu muitas histórias sobre Troile.

Conhecimento x 5

Para todos: Aprovação do Coordenador Brujah

Nota: Este nível de conhecimento não pode ser obtido apenas através da palavra de uma única boca. Em adição a conversar sobre com muitos anciões, isso requer anos de pesquisa incansável e uso de documentação datada de milênios atrás.

- Você já ouviu em primeira mão contos sobre Cartago, seu surgimento e queda, porém são baseados no ponto de vista de quem te contou.
- Você conhece a reputação da maioria dos anciões Brujah e suas reputações, de todo o mundo.
- Qualquer informação adicional fica a critério do Narrador, mas é recomendado que nenhum PC ou NPC saiba tudo que existe sobre os Brujah.

Moralidade

Humanidade - Todos

Orion - Brutos (Regulado pelo Time Sabbat)

Path of Entelechy - Dispassionate (Regulado pelo Coordenador Brujah)

Scorched Heart - True Brujah (Regulado pelo Coordenador Brujah)

PATH OF ENTELECHY HIERARQUIA DE PECADOS

Esta trilha é mais apropriada para os Dispassionate. Ela pode ser encontrada no livro Lore of the Clans, pg 51.

Para converter esta Trilha de Moralidade para MET, combine dois níveis em um como feito a seguir:

10 e 9 se torna 5

8 e 7 se torna 4

6 e 5 se torna 3

4 e 3 se torna 2

2 e 1 se torna 1

Disciplinas

Cada Clã tem a sua própria visão sobre as disciplinas, e com os Brujah não é diferente. Abaixo falaremos sobre alguns dos segredos do Clã. O uso destas mecânicas informadas sobre combinações de disciplinas ou disciplinas são fortemente recomendadas para que haja uniformidade em toda a OWbN, mas não são obrigatórias.

Disciplina: Temporis

Algumas dessas mudanças foram permitidas pela proposta localizada em <http://www.owbn.net/votes/84080>.

Temporis é um poder que pode se tornar desbalanceado em um jogo Live Action. Aqui seguem algumas mudanças sugeridas para Temporis, com o objetivo de mantê-la balanceada no jogo.

Não deve ser permitido que ninguém com Temporis possua todos os traits em Resistência. Eles não teriam nenhum traço em força e assim não seriam capazes de levantar objetos e nenhum traço em destreza, sendo incapaz de se esquivar de um ataque. É nossa recomendação que o limite de traços físicos seja a metade máxima (sinta-se livre para arredondar para cima em caso de um número ímpar).





Por fim, em alguns poderes nós notamos que uma regra de três (3) deve ser seguida. Por fins de balanço e para ajudar o personagem. Se um personagem com Clotho's Gift possui sete (7) traits físicos e aposta todos eles, há dois possíveis resultados com a resolução do desafio: O primeiro é que há sete (7) ações adicionais para um total de oito (8) ações. A segunda é o caso do PC perder o desafio e a ativação, e agora precisa utilizar um ponto de Força de Vontade para recuperar seus traits antes de tentar ativar Clotho's Gift novamente.

Time Attunement: De acordo com o Leis da Noite: Guia do Narrador pg 32.

1. **Internal Recursion:** De acordo com o Leis da Noite: Guia do Narrador pg 33.
2. **Lapse:** De acordo com o Leis da Noite: Guia do Narrador pg 34 com as seguintes modificações:
 - a. Um limite de até três (3) traços relacionados a resistência podem ser riscados durante a ativação.
 - b. Successivas ativações podem ser tentadas para que se torne ativa no round seguinte.
3. **Subjective Suspension:** De acordo com o Leis da Noite: Guia do Narrador pg 35 com as seguintes modificações:
 - a. Se o personagem desejar suspender um objeto de posse de outro personagem (roupa, arma, etc.), ele deve fazer um teste mental contra os traços físicos do personagem alvo.
 - b. De acordo com a pg 468 do V20 (Patience of the Norns), Se um objeto suspenso é tocado por alguma coisa que não estava em contato prévio no momento da suspensão, ele retorna ao fluxo do tempo.
4. **Clotho's Gift:** De acordo com o Leis da Noite: Guia do Narrador pg 36 com as seguintes modificações:
 - a. De acordo com a pg 469 do V20, o usuário recebe metade dos seus níveis de Temporis arredondados para cima em turnos quando este poder é ativado.
 - b. O usuário pode apenas apostar três (3) traits de resistência para um total de quatro (4) possíveis ações em um sucesso no desafio. Nós recomendamos isto para permitir que os jogadores façam uma ação a mais do que um personagem faria com Rapidez, e isto ficaria balanceado pelo fato da ativação não ser garantida e o jogador pode perder os traços apostados na tentativa de ativação do poder.
 - c. Como nenhuma dificuldade é listada para a resolução do desafio, (teste físico com reteste

em ocultismo), nós sugerimos a dificuldade de 7 + número de traits físicos que são apostados para a ativação do poder.

- d. Os PC's podem gastar sangue para ativar Clotho's Gift enquanto estiverem ativos mas não podem ativar o poder até que o uso corrente expire ou será imediatamente destruído.
- e. De acordo com a pg 469 do V20, ações adquiridas com Clotho's Gift seguem as mesmas regras de tempo que Rapidez. Assim sendo, um personagem que ative com sucesso seu poder com 3 traços riscados receberia: Ação 1, Ação que todos possuem, Ação 2 após Swiftness, Ação 3 após Legarity, e Ação 4 após Quickness).
- f. De acordo com a pg 469 do V20, usar este poder em conjunção com qualquer outro poder, objeto ou efeito que garanta ao usuário mais ações causará a imediata destruição do personagem.
- g. De acordo com a pg 469 do V20 "no entanto, para cada ação realizada pela ativação desta disciplina, o vampiro sofre um ponto de dano letal não absorvível." A palavra chave aqui é "ativação" Nenhum poder que é reflexivo (Fortitude) ou considerado sempre ativo (Potência) ou ativado antes que não precise de manutenção (Garras) causará dano pelo uso de Clotho's Gift.
- h. Certos méritos, como Ambidestria, podem garantir uma ação adicional. Eles irão funcionar normalmente a menos que ele especificamente duplique Rapidez (nenhuma habilidade mágica inata para duplicar Rapidez).

Combinação de Disciplinas

- As Combinações de Disciplina Brujah requerem aprovação do Coordenador Brujah a menos que sejam informadas.
- Todas as Combinações de Disciplina Brujah requerem aprovação para não-Brujah.
- Combinações de Disciplinas envolvendo Temporis são igualmente permitidas para True Brujah, Kairos e Epicene.
- Rapidez e Temporis não são alternáveis para o aprendizado de Combinação de Disciplinas, com





excessão para quando a disciplina específica afirmar o contrário.

Aprovação da Coord para não-Brujah

(Combinação de Disciplina por Raridade)

Aura of Accursed Rage - PGtLC 158; DA20 313
(Animalismo ••• Presença ••)

Sistema: Gaste um ponto de sangue e faça um teste social que pode ser retestado com Intimidação. Se você obtiver sucesso, seu alvo receberá um redutor de um traço em todos os testes envolvendo auto-controle pelo restante da cena.

Custo: 11 XP

Burning Wrath - LotC 49; Clanbook Brujah: Revised 66
(Rapidez ••• Potência •••)

Sistema: Por favor veja o Livro do Clã Brujah Revisado, pg 66 para mecânica MET. Este poder deve durar por uma cena como descrito no LotC.

Custo: 9 XP

Command the Wary Beast - LotC 49
(Animalismo •• Presença •••)

Sistema: Gaste um traço de Força de Vontade e faça um teste social contra a montaria do inimigo (a maioria dos animais não terá mais que 6 traços sociais), que pode ser retestado com Empatia com Animais. Se você obtiver sucesso, o cavaleiro tem uma penalidade de dois (2) em todos os testes relacionados à montaria. Se usado em si mesmo ou na montaria de um aliado, o cavaleiro terá um bonus de um (1) em todos os testes relacionados à montaria.

Hindsight - DA20 315
(Auspícios •••, Temporis •)

Sistema: Toque um objeto inanimado e gaste um ou mais traços Mentais. Cada traço mental gasto permite ver um ano de história do objeto. Para cada traço mental gasto você pode fazer uma pergunta relacionada à história do objeto que você está olhando. Isso pode incluir coisas como "Esta arma foi usada para matar João?" ou "Qual foi a última coisa escrita com esta caneta?" ou "Jason já segurou este item?".

O Narrador decide se a questão é apropriada. Este poder não oferece nenhuma informação emocional sobre os eventos. Se você tentar ver o futuro de algum objeto você é sobrecarregado com visões e ficará com uma penalidade de um traço em todos os testes mentais pela próxima cena enquanto tenta amarrar todas as informações.

Custo: 5 XP

Iron Glare - CoP 101
(Potência ••• Presença •••)

Sistema: Faça uma poderosa demonstração de força e em seguida faça um teste social contra todos os oponentes que você deseja afetar. Qualquer cainita que perder este teste social recebe dois traços de redutor contra você em quaisquer testes sociais. Este poder perde a eficácia quando utilizado em excesso. Se este poder for utilizado novamente na mesma noite, ele afetará apenas um traço. Mais que isto na mesma noite e o poder não terá efeito.

Custo: 9 XP

Iron Heart - LotC 49; Clanbook Brujah: Revised 66
(Potência ••• Presença •••)

Sistema: Por favor veja as mecânicas no Livro do Clã Brujah Revisado, pg 55 para as regras MET.

Custo: 9 XP

Leaps and Bounds - LotC 49
(Rapidez •• Potência ••)

Sistema: Gaste um ponto de sangue e após isto você poderá saltar, vertical ou horizontalmente até uma distância equivalente ao dobro (potencial) de passos neste round. Esta deve ser a única ação que você fará neste round.

Custo: 6 XP

Pulse of Undeath - LotC 50; Clanbook Brujah: Revised 66
(Auspícios • Potência •)

Sistema: Por favor veja o Livro do Clã Brujah pg 66 para as regras MET.

Custo: 3 XP

Quicksilver Contemplation - PGtHC 169
(Auspícios •• Temporis •••)

Sistema: Gaste um ponto de sangue e declare entre um (1) e três (3) traços mentais para aposta. Cada traço mental riscado adiciona um trait em todas as categorias neste round. Cada vez que o personagem perde o desafio, um (1) traço desaparece (e o traço riscado em adição à aposta). Este poder dura por um round.

Custo: 11 XP

Reluctant Performance Artist - LotC 50
(Dominação ••• Presença •••)

Sistema: Enquanto usa Mesmerize em um mortal, gaste um traço de Força de Vontade e você pode ordenar que ele realize uma performance pública, "normalmente algo bizarro ou absurdo e consistente com uma performance de





arte moderna" (LotC 50). Pessoas que possuírem menos traços de Força de Vontade que o personagem que utilizou este poder irão parar e assistir, mas caso a cena seja algo ilegal deve ser considerado que eles tenham um traço acima do normal. Caso o alvo ataque a sua audiência, eles devem ser considerados tendo três (3) traits acima. O final da cena, mortais que assistiram à "performane" seguirão com seus assuntos normalmente. A opinião de um mortal será baseada no seu gosto pessoal.

Custo: 9 XP

Scourge of Alecto - LotC 51

(Rapidez •• Presença ••)

Sistema: Gaste um traço de Força de Vontade e fique um round completo se concentrando no alvo. Gaste entre um (1) e três (3) traços sociais e desafie seu alvo em um teste de Força de Vontade. Caso você tenha sucesso, ele sofrerá um ponto de dano letal para cada traço social gasto. Se o alvo é normalmente suscetível a frenesi (a cargo do Narrador) ele deverá imediatamente testar para entrar em Frenesi e recebe um redutor de dois (2) traços para esse teste.

Custo: 9 XP

Aprovação do Coord - Para Todos

Espirit De Corps

(Potência ••• Presence •••)

Sistema: Gaste um traço de Força de Vontade e um traço social para de um a cinco aliados. Cada pessoa afetada recebe um bônus de dois (2) traits em todos os desafios que tentem causar medo ou intimidá-los ou impedi-los de lutar. Adicionalmente, ao gastar um segundo traço de Força de Vontade e mais três traços sociais, o personagem pode garantir níveis de potência àqueles afetados por este poder. Níveis de potência cedidos não podem exceder o nível intermediário de Vigor.

Custo: 12 XP

A criação de Combinação de Disciplinas customizadas, Técnicas ou quaisquer conteúdos usando Temporis requerem a aprovação do Coordenador Brujah de acordo com o bylaws 7.b.ii.5.





Apêndice I

Visão - A morte de Troile

Se você joga com um Brujah e foi abraçado antes de 16 de Março de 2011, você recebeu esta visão. Não importa se seu personagem sabe que é um Brujah, não importa se seu personagem tem ou teve amnésia. Caso você tenha sido abraçado um Brujah, você recebeu esta visão.

O ar frio da noite toca sua pele, e passeia pelos pêlos mortos do seu braço quando você começa a se preparar para o seu sono diário. Quando você começa a sacudir a morte que cai sobre você com o nascer do sol, você limpa seus olhos e começa a entender o seu entorno. E é com muita Alacridade que você percebe onde você está. Com o som de soldados rugindo e o movimento de grande máquinas de guerra que ecoam pela noite, você sabe que os Romanos finalmente atravessaram as muralhas de Cartago. A noite chegou, e esta deve ser seu último dia.

Você sai do porão de uma humilde residência onde você dormiu durante seu tempo mais vulnerável. Você dá um passo e sente o odor pegajoso e vermelho que mancha as ruas. Quando você percebe que os romanos já começaram o massacre no lugar que você tanto ama, você busca freneticamente pelos seus irmãos Cainitas. Tudo que você pode fazer é ter esperança de que não é o último. Você segue seu caminho em meio a uma cidade mergulhada em caos, assassinando soldados romanos e cainitas, e está prestes a cair sabendo que este é o fim. Então, fora do frio da noite a sua salvação é ouvida. É ela!



Utilizando o precioso vitae de suas veias você tenta se mover mais rápido do que você já conseguiu antes. Você sabe que se alcançar ela, ela irá lhe dar toda a salvação que você busca. Quando você faz a curva para a praça da cidade você a vê em toda a sua glória. Vestida com armadura e seu cabelo amarrado tão perfeitamente, sua salvadora dobra seus joelhos com cada grito que sai de sua garganta. Com cada golpe de sua poderosa espada de bronze a terra treme. A mera visão dela trás seus olhos às lágrimas. Ainda que em seu coração você saiba que está realmente amaldiçoado, ao menos ela permanece com todos os nossos. Mesmo no fim.





Mesmo com você embebido em sua glória e seguindo cada comando que ela dá, você sabe que a culpa é dele. Você sabia disto desde quando ele chegou. Porque ela caiu de amores por ele, você nunca irá saber. Talvez isso não seja tudo culpa dele, afinal. Talvez ele seja realmente sincero. Com certeza ele poderia ter fugido a qualquer momento. Ao invés disso, ele permanece ao lado dela, o sempre leal amante que aparenta. As horas se seguem, a luta é brutal e desesperadora. Até ela sabe que a luta está perdida. Agora os Romanos tem os últimos de nós cercados. Você olha para a sua salvadora buscando palavras de encorajamento. Que você irá morrer sabendo que se manteve verdadeiro no seu fim. Os líderes cainitas de Roma estão no alto da colina. Sorrisos de vitória e satisfação estão estampados em seu rosto, eles estão tão próximos que podem sentir. A mulher forte que você acredita, que você seguiu por todo esse tempo, se vira e dá adeus a todos vocês, e pede perdão por falhar conosco. Na última vez que você a vê, ela está abraçada com firmeza com seu amor, e ele à ela. Eles começam a afundar na terra, junto com o resto de seu exército. Você sabe que apesar de a batalha estar perdida, a guerra talvez possa ser ganha com o tempo. Você é, afinal, imortal. Você sente que a terra começa a consumi-lo, seu abraço quente o mantendo seguro. Você só pode imaginar o que os cruéis romanos estão fazendo com sua amada cidade.

Por um tempo tudo é escuro, mais escuro que você sempre pudesse imaginar. Talvez isso fosse como deveria ser o inferno, removido de todo o calor do amor dos deuses. Você sente uma eternidade passar. Preso para sempre naquele momento. A queda da única coisa que você realmente amou. O peso da tristeza que você carrega em seu coração com o passar do tempo. Enquanto você revive cada momento, você imagina qual diferença você possa ter feito. Quando você sente que não pode aguentar mais, você ouve uma voz à distância. É um som muito tímido no início. Um murmúrio na melhor das hipóteses, sussurros como se aqueles que passassem acima soubessem o que procurar. E então silêncio.

Quando seu coração começou a ficar pesado, acreditando que a ressurreição finalmente havia chegado, você simplesmente começa a retornar ao seu estado normal. E então você ouve. Um grito agudo. O Uivo da Morte. Isso o acerta e ataca todos os seus sentidos. Estraçalha cada pedaço da sua alma. Você começa a gritar quando percebe a fonte do seu desespero. Sua salvadora foi morta. Após todos aqueles anos, ela finalmente foi vencida. Enquanto você se enfurece contra a sua tumba, tentando se livrar da pisão você sabe que vai enlouquecer. Suas amarras não vão deixá-lo partir, você está tão indefeso quanto o dia que os romanos vieram.

Mesmo com todo o seu poder não há esperança, e então a terra começa a se mover sozinha. Você pode senti-la ser removida de cima de você. Você imagina, e acredita, que talvez os assassinos finalmente tenham vindo por você. Talvez algum jovem cainita tenha descoberto a verdade e tenha vindo clamar seu vitae ancestral. A certeza de sua própria morte começa a preenchê-lo, um fim para isto tudo. Talvez você irá se reunir novamente à sua senhora. No final das contas, o inferno não pode ser pior do que você já suportou. Quando a porção final de terra é removida de você e você sorri sabendo que seu fim chegou, você olha para cima e não vê seu assassino. Ao invés você é saudado por ele. Seu amante, ele cavou e o removeu da sua prisão. Ele oferece a mão a você, e o levanta com um olhar severo em seu rosto e lágrimas de sangue em seus olhos.

"Venha Maharbal, eu despertei. E nós teremos a nossa vingança."





Apêndice II

Personagens Brujah Importantes

Manuela Cardoso - A Justicar

Manuela foi abraçada no Brasil no século 17. Uma ex escrava que não esconde seu passado, ela cresceu em importância e viajou por muitas cidades na Europa no século 18, uma das poucas cainitas que faria esta perigosa viagem através do Atlântico mais de uma vez. Enquanto sua carreira através de diversas posições políticas em muitos domínios foi pública o bastante, seu nome continuou de alguma forma velado da população geral. Conhecida como uma brilhante estrategista e diplomata, sua lealdade à Camarilla e seus ideais eram talvez suas características mais conhecidas. Em 2015 ela apareceu em uma reunião em Brasília, capital do Brasil, clamando ser a nova Justicar do Clã Brujah em substituição a Jaroslav Pascek. Uma calma disputa entre os dois rompeu quando ele afirmou que ela era uma impostora e mentirosa. No final, seu nome foi confirmado como a verdadeira Justicar.

Valeria - A Archon Chefe

Pouco é sabido sobre a Chefe dos Archons do Justicariado Brujah. O nome surgiu aproximadamente no século 18 em domínios do velho mundo. Ao passo que sua reputação pareça ser de um diplomata ou político de alto calibre, ela é normalmente vista ao lado da Justicar que serve, como uma sombra nunca muito distante. Ela usualmente trata a maioria dos assuntos do escritório, garantindo que apenas assunto de grande importância cheguem à Justicar.

Theo Bell - Archon de Manuela Cardoso

Sua reputação o precede, geralmente pouco antes de um soco bem dado. Não há uma região na América do Norte que não pode se orgulhar de um encontro com Theo Bell, a maioria dos quais envolve o torpor de cainitas que ousaram provocar a Justicar, ou talvez ultrapassaram uma linha que apenas Theo Bell sabe qual. Qualquer um desejoso de se tornar conhecido dele é severamente desaconselhado, e seria recomendado que tente se enturmar com a Archon Valéria. Anteriormente a serviço do substituído Jaroslav Pascek, agora Theo Bell deve definir seu novo papel nos escritórios da nova Justicar.



Robin Leeland

Robin surgiu anteriormente à fundação da Camarilla e da primeira Revolta Anarquista. Um Príncipe em suas terras na Idade das Trevas, e bem conectado com muitos cainitas de idade significativa. Séculos se passaram e ele abraçou o infame Wat Tyler, o Anarquista que acendeu a fogueira da Primeira Revolta Anarquista. Seu relacionamento se tornou estremecido desde então e a distância entre ambos aumentou.

Durante o Ano de Fogo, Robin renunciou a seu título de Príncipe e começou a apoiar publicamente aqueles





da primeira cidade de Cartago que despertaram quando Troile se levantou. Ele avisou à Camarilla e outros que os poderes de Cartago retornariam com força total se eles tentassem interromper seu sonho de liberdade vampírica entre mortais.

Tendo conquistado a ira do Justicariado, Robin se tornou caçado por este suporte aos Cartagianos que desejavam rasgar a Máscara. Então com a corrupção dos Cartagianos pelos Baali, Robin desapareceu por algum tempo, incapaz de ser encontrado.

É dito que ele foi visto pela última vez no "El Libertad" em NY durante o verão de 2016. Ele demonstrou suporte aos que Mudaram e os chama de irmãos, e também anunciaram a reformulação dos Prometheans.

Smiling Jack



Smiling Jack é a epítome de um iconoclasta, Niilista, e então chamado de Capitão Anarquista. Ele é visto em todo o mundo, seja no Caribe, América do Sul, Costa Leste e Oeste. Se há um problema a ser causado com os Ventrue para irritá-los, Jack provavelmente esteve lá.

Seu "truque" mais conhecido seria quando ele manteve os convidados do Queen Mary como reféns, em Los Angeles 2013, ao instalar explosivos em todo o navio. Alguns acharam isso hilário, enquanto outros temeram por suas vidas. Smiling Jack tem bolas.

Smiling Jack nunca foi um dos políticos ou assumiu a liderança em uma gangue ou no Movimento, ao invés disso ele ensina a jovens Anarquistas e age como um modelo de exemplo. Ele já trouxe para o movimento diversos sangue fraco, e é dito que tem agentes na República do Sangue que é formada na costa oeste do Canadá.

Um rumor comum ainda afirma que Jack tem ajudado os Tremere que estão fugindo de seu clã ao protegê-los em troca de sua mágica. Ninguém pode confirmar se é verdade, nem ninguém teve as bolas de falar sobre a

suspeição diretamente a Smiling Jack. Ele pode definitivamente soltar bolas de fogo, aliás. Então aí está.

Dark Selina

Uma anciã Brujah e ex Príncipe da Camarilla, Dark Selina há muito apoia o que ela acredita ser os verdadeiros ideais da Espada de Cain - Absoluta liberdade da opressão dos Anciões. Ela é conhecida por ter suportado o Sabbat da Nova Inglaterra por anos em suas campanhas para destruir a Torre de Marfim. Seu suporte (ainda desconhecido de muitos Sabbat) resultou na Nova Inglaterra se tornando o maior e mais poderoso território mantido em toda a América do Norte.





Em 2015, Dark Selina estava entre aqueles levados a julgamento por suas ações durante a Quarta Guerra Civil do Sabbat. Sua rivalidade com Charles VI os levou a acusações de ambos os lados, e por fim, ambos foram declarados sem base. No Conselho Ecumênico de 2016, na Cidade do México, Dark Selina oficialmente renunciou a sua posição de Cardeal em preparação para lançar seu suporte pleno à facção Lealista.

Bibliografia

V20: Vampire: the Masquerade, 20th Anniversary Edition

PGtHC: Players Guide to the High Clans

PGtLC: Players Guide to the Low Clans

LotC: Lore of the Clans

LS2: Libellus Sanguinis 2

CoP: Council of Primogen

DA20: Vampire: the Dark Ages, 20th Anniversary Edition

Laws of the Night: Revised

Laws of the Night: Revised - Storytellers Guide

Clanbook Brujah: Revised

Encyclopedia Vampirica

The Waltons

All in the Family

