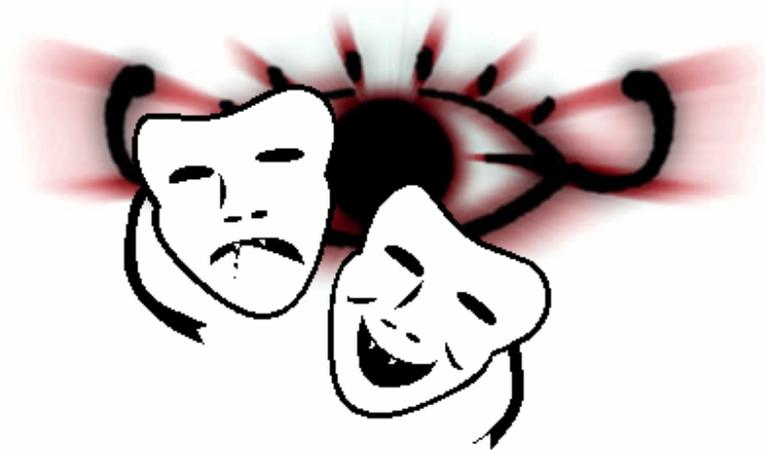


Vampiro: A Máscara



Uma adaptação de Cris Paschoa

com regras para
OPERA RPG

Capítulo II

Personagens

2.1. Introdução

Neste cenário, você poderá interpretar um dos seres das trevas mais fascinantes e incríveis, uma criatura que é parcialmente imortal, convive com um lado obscuro e possui poderes fascinantes... mas possui um preço muito grande a pagar... o vampiro!

OPERA Vampiro, apresenta como cenário o Mundo das Trevas, e os parâmetros necessários para você interpretar uma dessas criaturas amaldiçoadas por alguns e abençoadas por outros.

A seguir, se encontram uma série de Características que auxiliarão a definir as vantagens e as limitações desses seres.

2.2. Novas Características

Cura pelo Sangue (6 PC)

A *Cura pelo Sangue* é a capacidade natural dos vampiros de recuperar pontos de Físico que tenham perdido, em virtude de danos normais. Cada Ponto de Sangue, recupera um pontos de Físico que o vampiro tenha perdido. Para utilizar esta capacidade, o vampiro deve ficar totalmente concentrado por 1 *round* (5 segundos), para cada Ponto de Sangue que queira recuperar se Físico. Somente vampiros de Geração anterior a 12ª, podem recuperar mais de um Ponto de Sangue por *round* (Vide tabela na Característica *Geração*).

Dreno de Sangue (-10 PC)

Ao final de toda noite, os vampiros perdem um Ponto de Sangue. Este é um processo natural, e não existe meios de parar esta perda, a não ser beber sangue de outra criatura para repor os Pontos de Sangue perdidos.

Fleuma (4 PC)

Nada surpreende você, pelo menos nada que seja óbvio. O mundo está repleto de coisas estranhas e da mesma forma que elas não o incomodam, você não as incomoda. Com exceção do Röttschreck, quase nenhuma modificação afeta você. Você trata estranhos com a mesma cortesia, não importando quão estranho ele seja. O mesmo é válido para pessoas que têm atos fora do normal ou rudes, procurando manter-se equilibrado mesmo que forçado à situações de violência.

Essa Característica é incompatível com todas as fobias com exceção do medo que o vampiro tem de aleijamento, luz solar e fogo. Um personagem com essa Característica não é desprovido de emoção, ele apenas não consegue ter sentimentos fortes. Essa Característica pode ser

parte do *role playing*, a menos que o *Observador* decida que o personagem a perdeu.

Geração* (variável)

A geração do vampiro descreve quão distante ele está de Caim, o vampiro original. Quanto mais próximo dele, mais poderoso o vampiro é. A maioria dos personagens começa com geração 13ª, que é o padrão e não tem custo adicional. É recomendado que o *Observador* não deixe jogadores iniciantes comecem a jogar com personagens de geração abaixo de 8ª.

A geração do vampiro também determina quanto sangue tem em seu corpo e quão rápido ele pode utilizar esse sangue.

Geração	Pontos de Sangue	Pontos de Sangue/ round	Custo (em PC)
13ª	Físico + 4	1	0
12ª	Físico + 5	1	4
11ª	Físico + 6	2	8
10ª	Físico + 7	2	12
9ª	Físico + 8	3	16
8ª	Físico + 9	3	20
7ª	Físico + 10	4	25
6ª	Físico + 11	4	30
5ª	Físico + 12	5	35
4ª	Físico + 13	5	40
3ª	Físico + 14	6	50

Idade Imutável (19 PC)

A partir do momento que é abraçado, o vampiro não mais envelhece, não morrendo portanto pela degeneração dos tecidos e órgãos.

Incurável (-6 PC)

Um vampiro não se cura naturalmente (seu corpo se encontra sem vida), e isso pode fazer com ele se deteriore por falta de tratamento, o que não chega a matá-lo, mas seguramente, pode levá-lo ao estado de torpor. Caso ele sofra algum tipo de ferimento e por essa causa não possa curar-se (não tenha Pontos de Sangue ou não possa mover-se em

busca de ajuda), ele perderá os Pontos de Sangue até que, extintos os Pontos de Sangue ele entrará em torpor.

Invulnerabilidade Vampírica (30 PC)

Os vampiros podem ser feridos por armas normais, mas não podem ser mortos por elas. Essa é uma das Características mais importantes dos vampiros e confere a eles a aparente imortalidade. Sofrendo danos de armas normais, eles podem até chegar a ficar inconsciente (torpor) mas apenas o fogo, a luz solar, a decapitação e os danos provenientes de fontes sobrenaturais (como garras de lobisomens, outros vampiros e as armas mágicas) é que podem de fato exterminá-los.

Laços de Sangue (variável)

Esta Característica, permite a um vampiro manter um ou mais vampiros em uma relação única, através de um Laço de Sangue (cuja descrição será mostrada no próximo capítulo, **Permutações**). Basicamente os Laços de Sangue permitem a um vampiro manipular facilmente e controlar os personagens que estão ligados a ele. Essa Característica também é aplicada a carniçais com quem o vampiro esteja ligado.

Se um personagem possui outros vampiros ligados a ele por um laço, o custo dessa Característica depende do número e poder dos vampiros que estão sobre o poder do personagem: para cada vampiro, o custo é de 4 PC (fixos) mais 1 PC para cada 10 pontos que um personagem que estiver sob domínio do Laço de Sangue possui. Durante o decorrer de uma campanha, o vampiro pode aumentar o número de personagens sob o domínio de um Laço de Sangue, e terá de adquirir Características Desfavoráveis, ou então pagar por esses pontos com Pontos de Experiência para equilibrar os pontos ganhos dessa forma.

Se o personagem está sobre a influência de um Laço de Sangue, ele estará sob um forte controle emocional do vampiro que promove o Laço de Sangue. Se perguntas forem feitas ou tarefas forem designadas ao vampiro que se encontra sob o Laço de Sangue, um teste de Vontade com penalidade de -4 deve ser feito para resistir aos pedidos do vampiro que está dominando o laço. Neste caso, esta Característica tem custo de -15 PC.

Não Respirar (5 PC)

Um vampiro não precisa de ar para viver. Se você estiver submerso, você não se afogará (embora possa sofrer danos se estiver numa área de grande pressão). Você não pode ser sufocado ou estrangulado, nem sofrer sufocamento por fumaça ou outros gases.

Rötschreck (-6 PC)

Apesar de serem imortais, os vampiros temem que algo possa pôr um fim às suas existências. As duas maiores ameaças a um vampiro são a exposição à luz solar e ao fogo.

Esses perigos provocam nos vampiros um terror que ultrapassa todos os temores normais, assemelhando-se ao frenesi. O Rötschreck é considerado uma Característica desfavorável. Sendo semelhante à pirofobia grave, sempre que um Membro encontrar sol ou fogo, ele precisará fazer um teste de Controle com penalidade de -4. Caso o personagem não seja bem sucedido, ele entrará em Rötschreck, perdendo todo o controle do personagem por turnos a serem determinados pelo *Observador*; caso ele obtenha uma falha crítica, ele não só entra em Rötschreck, como também pode adquirir alguma perturbação.

Vulnerabilidade à Estacas (-3 PC)

Ao atravessar o coração de um vampiro, a estaca, a exemplo dos dois itens anteriores, não chega a matá-lo, mas fará com que ele permaneça completamente imobilizado, o que, com o tempo, acarretará na deterioração que posteriormente será seguida pelo torpor. Num caso como esse, é muito provável que o vampiro, tendo sido atingido e estando imobilizado, seja frito pelo fogo, vindo das mãos de um hábil caçador ou mesmo pela luz solar, do dia vindouro, antes que possa mesmo “provar” o estado de torpor.

Vulnerabilidade à Fogo (-4 PC)

Para os vampiros, o fogo é algo extremamente perigoso, e eles o temem mais do que qualquer outra coisa. Causador de danos agravados, pode facilmente chegar a matá-los. Uma chama de qualquer tamanho pode representar um perigo em potencial para um vampiro, mas ele pode tentar resistir a ela caso possua Fortitude. O jogador precisa fazer um Teste de Físico mais o nível da disciplina Fortitude a cada *round*. Se o personagem for bem sucedido, ele poderá sofrer de um a dois danos; caso falhe no teste, poderá sofrer de 3 a 4 danos e no caso de tirar uma falha crítica, poderá sofrer algum tipo de dano especial, como perda da visão ou até mesmo de membros de seu corpo. Essas mesmas regras podem ser usadas caso o vampiro seja exposto a um calor muito forte, embora o calor seja um pouco menos mortal que o fogo.

Vulnerabilidade à Luz Solar (-15 PC)

A luz solar é uma das poucas formas pelas quais um vampiro pode ser morto. Ela causa queimaduras agravadas a cada *round* no qual o vampiro é exposto ao sol. No caso de o personagem possuir Fortitude, ele pode fazer, a cada turno, um teste de Controle (que é o teste de Vontade com os respectivos modificadores: penalidades ou bônus) mais o nível da disciplina Fortitude que possui, devendo tirar menos que esse total. Dependendo da hora do dia e do clima, por exemplo, o *Observador* pode atribuir uma determinada penalidade a esse teste. Caso ele seja bem sucedido, poderá sofrer dano ou não (isso dependerá da gravidade da situação e cabe ao *Observador* decidir); caso ele

falhe no teste, com certeza sofrerá até dois danos e no caso de uma falha crítica, ocorrerá o mesmo que ocorre quando o vampiro sofre uma quantidade de danos por luz solar igual ao seu Físico: ele tem sua carne transformada em cinzas.

2.3. Definindo o Vampiro

O vampiro do mundo das trevas, é definido pelas seguintes Características:

Favoráveis (60 PC):

- *Cura pelo Sangue (6 PC)*
- *Idade Imutável (19 PC)*
- *Invulnerabilidade Vampírica (30 PC)*
- *Não Respirar (5 PC)*

Desfavoráveis (-40 PC):

- *Dreno de Sangue (-10 PC)*
- *Incurável (-6 PC)*
- *Rötschreck (-6 PC)*
- *Vulnerabilidade à Estacas (-3 PC)*
- *Vulnerabilidade à Luz Solar (-15 PC)*

Portanto, um personagem vampiro, começa com 20 Pontos de Criação a mais que outros personagens, número dado pela soma dos Pontos Criação das Características favoráveis e desfavoráveis. Isto mostra que os vampiros acabam possuindo, no geral, uma larga vantagem sobre os seres humanos. As demais Características descritas neste capítulo, se referem ao cenário, e podem ser adquiridas sem nenhuma obrigatoriedade.

Além das Características acima listadas, necessárias para um vampiro (chamadas de), um vampiro precisa pertencer a uma determinada linhagem, denominada de clã, que possui uma série de códigos e conduta específica. Além disso, cada clã permite ao personagem ter contato e possuir alguns poderes, denominados disciplinas. Cada disciplina vampírica, também possui um custo em Pontos de Criação.

Os Pontos de Criação de um vampiro, no geral são dados por $\text{Inteligência} \times 3 + 25$, além do (...). Com isso, o custo final de um vampiro é de $\text{Inteligência} \times 3 + 45$. Os Pontos de Atributos, variam conforme a época em que o cenário será apresentado (exemplo: época atual, 19 PC).

Capítulo 3

Permutações

Não há nada que determine mais o que seremos do que as coisas que optamos ignorar.

— Sandor McNab

3.1. Pontos de Sangue

3.1.1. Conceito do Atributo

Pontos de Sangue são simplesmente a capacidade que um vampiro possui em armazenar quanto de sangue um vampiro pode armazenar em seu corpo. Em termos de jogo, os Pontos de Sangue funcionam como um atributo que é definido como o Físico do personagem + 4 pontos. Por exemplo, um personagem de Físico 6, possui 10 Pontos de Sangue.

Quanto mais Pontos de Sangue um vampiro possui em seu corpo, mais fácil para ele resistir ao frenesi (descrito posteriormente). Além de outros fatores, o frenesi implica na “fome por sangue” que um vampiro possui; se o personagem tiver 4 ou 3 Pontos de Sangue armazenados, a cada oportunidade do vampiro se “alimentar” ele testa sua Vontade com penalidade de -1, se tiver 2 ou 1 Ponto de Sangue, ele testa Vontade com penalidade de -3. De acordo com a geração, um vampiro pode possuir mais Pontos de Sangue (vide tabela da Característica Geração).

3.1.2. Utilizando Pontos de Sangue

Ao final de cada noite da existência de um vampiro, ele perderá um Ponto de Sangue. Contudo, os personagens podem decidir utilizar Pontos de Sangue para outros propósitos, mas é importante ressaltar que os Pontos de Sangue somente são recuperados quando o vampiro se alimenta.

- Um Ponto de Sangue pode ser utilizado para curar um ponto de Físico perdido por ferimentos normais. Para utilizar esta capacidade, o vampiro deve ficar totalmente concentrado por 1 round (5 segundos), para cada Ponto de Sangue que queira recuperar se Físico. Somente vampiros de Geração anterior a 12ª, podem recuperar mais de um Ponto de Sangue por *round*;
- Um Ponto de Sangue pode adicionar +1 para qualquer Teste de Atributo ou Disputa. Isto requer um *round* de concentração para ser feito. Isto pode ser realizado de modo acumulativo, sendo o número de *rounds* de concentração igual ao número de Pontos de Sangue utilizados;

- Um ponto de Sangue pode aumentar aumentar em 1 ponto o Físico de um vampiro por 1 *round*. Esta utilização não requer concentração, e também pode ser acumulativa;
- Um vampiro pode dar um pouco de seu sangue a outro vampiro, para curar ferimentos ou para efetuar ações especiais. Se o vampiro que bebe o sangue se encontra em frenesi, isto pode ser uma ação muito perigosa. Se um vampiro der mais de uma vez seu sangue a outro vampiro, ele poder adquirir uma ligação através de um Laço de Sangue (vide este tópico para maiores informações).

3.1.3. Obtendo Pontos de Sangue

Quando um vampiro bebe sangue de um animal ou humano, ele ganha uma espécie de essência vital – como o sangue necessário para um vampiro viver. Isto é quantificado em Pontos de Sangue. Se um vampiro está no máximo de seus Pontos de Sangue, ele não pode se beneficiar bebendo mais sangue, a não ser mudar sua aparência fúnebre (pele branca, aparência esquelética e corpo frio) por uma mais “humana” (pele rosada e levemente quente).

Se um vampiro suga todo o sangue de um ser, automaticamente ele morrerá. Se mais da metade é sugada, a vítima precisa ser hospitalizada e deve receber transfusão de sangue em menos de 1 hora. Com isso, um vampiro pode perder drasticamente Humanidade (outro atributo, explicado a seguir).

Um Ponto de Sangue pode ser drenado de um humano ou animal por *round*. Os Vampiros pode realizar isto de modo mais lento se desejado.

Uma vez que um humano é mordido, ele fica sobre a influência de uma sensação que estimula intenso prazer. Assim, o vampiro normalmente não precisa amedrontar sua vítima quando seus dentes a perfuram em busca de sangue. Em casos de uma Vontade ferrenha, um teste de Vontade pode ser feito para se desvencilhar do vampiro, que deve ser feito com penalidade de -4.

Um indivíduo que esteja ferido, tem menos Pontos de Sangue que um personagem que esteja sem ferimentos. Considere que a cada 2 danos, o indivíduo tem 1 Ponto de Sangue a menos.

3.1.4. Potência do Sangue

Muitos animais possuem mais sangue que um ser humano, contudo, a essência necessária que um vampiro precisa, é muito mais rarefeita em

sangue de animais do que em sangue humano. Sangue velho nunca é mais potente que sangue novo, a não ser que o sangue possua uma extraordinária potência, como o sangue de um ancião, que pode manter sua vitalidade por um longo período de tempo.

Anciões possuem mais Pontos de Sangue que neófitos, contudo fisicamente eles não são maiores. Isto está ligado a essência que o sangue possui. A seguir, encontra-se uma tabela como os devidos Pontos de Sangue:

Fonte	Pontos de Sangue
Vampiro	7 – 40
Lobisomem	20
Humano Normal	10
Criança	6
Vaca	5
Cachorro	2
Gato	1
Bolsa de Sangue	1
Rato	½
Pássaro	¼

3.2. Humanidade

3.2.1. Conceito do Atributo

Humanidade é a medida de quanto a natureza mortal do vampiro resta para despistar a maldição de Caim. A influência humana mostra como um vampiro é capaz de resistir às suas vontades e instintos. Este é um dos mais importantes parâmetros, e se ele diminui, o personagem começa a perder sua conexão com seu lado humano. Se a Humanidade de um personagem atingir dois pontos ou menos, ele se torna um monstro inumano e o jogador que o controla perderá o controle de seu personagem.

Esta é uma das razões porque um vampiro deve preservar sua humanidade, mas existem outros. Por exemplo, quanto menos Humanidade um vampiro tem, mais difícil fica para acordar das profundezas do torpor, e mais difícil para acordar em uma emergência. Ele também tende a entrar em frenesi com mais facilidade, ou utilizar seus instintos primordiais quando em uma situação de perigo.

Um personagem começa com 6 pontos de Humanidade, mas de acordo com sua história, ele pode aumentar ou diminuir esses pontos. Cada ponto adicional deste atributo, custa 3 PC, e cada ponto a menos, -3PC.

3.2.2. Degeneração

De vez em quando um personagem agirá imoralmente, seja de forma voluntária ou não (durante o estado de frenesi). Nessas ocasiões, a Besta poderá assumir um controle um pouco maior de sua alma. A consciência do personagem reage ao

que ele fez, e isto pode afetar o quanto de sua natureza humana ele perde. Para um vampiro isto indica o quanto a Besta o corrompeu.

Um dos elementos mais importantes o modo como controlar a perda de Humanidade. Se os jogadores puderem fazer qualquer coisa, toda a estrutura do jogo será rompida. Da mesma forma, sendo rigoroso demais, a crônica durará cerca de três sessões de jogo. É possível jogar sem ater-se muito à essas regras de Humanidade, mas nunca deixando-as de lado.

Quando que um personagem for desempenhar uma ação questionável (moralmente falando), estipule que ela é séria o bastante para acarretar perda de Humanidade. O personagem, testa sua Humanidade com uma penalidade imposta pelo *Observador*, que é proporcional a gravidade do ato cometido pelo personagem. Caso ele falhe, ele perderá um ponto de Humanidade, e em uma falha crítica, ele perderá 2 pontos.

3.2.3. Hierarquia de Pecados

À medida que o personagem se degenera, suas chances de perder mais Humanidade caem drasticamente. As pessoas com Humanidade alta podem ser obrigadas a fazer testes de Humanidade para o menor dos pecados, enquanto aquelas com Humanidade baixa precisam cometer algum ato hediondo para terem de decidir nos dados. Em outras palavras, seja excepcionalmente rigoroso com os personagens com Humanidade alta, mas só force os personagens com Humanidade baixa a fazer testes de Degeneração se eles cometerem atos extremamente malignos.

A tabela adiante é um guia geral para ajudá-lo a decidir quais ações devem resultar em perda de Humanidade. Uma pessoa muito bestial certamente não perde Humanidade se roubar alguma coisa, enquanto isso aconteceria a um personagem com moral elevada. Alguém com Humanidade 7 não precisa fazer testes ao cometer atos considerados pecados no nível de Humanidade 10. Porém, tudo nesta lista contaria para um personagem com Humanidade 10.

Ação	Penal.
Má ação acidental	-0
Má ação proposital	-1
Ferimento infligindo propositalmente	-2
Furto e roubo	-3
Assassinato culposo	-4
Destruição por capricho	-5
Assassinato devido a um descontrole emocional	-6
Sadismo e perversão	-7
Assassinato premeditado	-8
Os atos mais hediondos e dementes	-9

3.3. Frenesi

Como os mortais, os vampiros são criaturas movidas pelo instinto. Contudo, os instintos do vampiro são instintos de caçador, não de consumidor. Os Cainitas são os maiores de todos os predadores, ocupando o ápice da cadeia alimentar. São máquinas de matar altamente desenvolvidas — os arautos da morte.

Mas para sobreviverem na sociedade moderna, os vampiros precisam aprender a conter a Besta. Os instintos de violência tão essenciais no campo servem apenas para pôr em risco os vampiros do complexo mundo atual.

O poder da ira da Besta tem seus benefícios, mas estes não compensam os danos da cegueira que ela causa. Os vampiros lutam para refrear a Besta. Mas, não importa o quanto tentem, eles nem sempre prevalecem. Há momentos em que ela escapa, gerando uma devastação muito além da ira de qualquer mortal. Cada vampiro precisa lutar constantemente para conter a Besta interna. As regras que se seguem descrevem quando e como ela é solta no mundo.

Em situações nas quais o *Observador* acredita que os instintos de um vampiro possam fugir ao seu controle, o jogador precisa fazer um teste de Vontade. Caso seja bem sucedido nessa jogada, seu personagem supera o impulso da ira. Se falhar, o personagem cede a um Frenesi temporário, à medida que a loucura da Besta assume o controle. O jogador mantém um controle apenas parcial sobre seu personagem.

3.3.1. Provação

Sempre cabe ao *Observador* decidir quais circunstâncias podem provocar um frenesi. Pode-se ignorar alguns fatores bastante óbvios, mas force os jogadores a fazer testes para coisas que eles considerem desprezíveis. A sua interpretação da natureza do mundo Punk Gótico se reflete nos testes de frenesi que pede que seus jogadores façam.

Essas regras de frenesi são intencionalmente liberais, de modo a funcionarem da forma que melhor se adaptem às suas crônicas. Se você quiser uma crônica mais orientada para a ação, com personagens que possam ser bastante seguros de si, você não irá querer realizar muitos testes de frenesi. Por outro lado, se quiser que os jogadores tentem ser bastante conscientes das fraquezas essenciais dos seus personagens e quiser que eles personifiquem e encarem essas fraquezas, então seja mais exigente.

A Fome costuma provocar o Frenesi, podendo resultar na morte da fonte à medida que o personagem a seca. Isto ocorre apenas se o personagem estiver com fome (4 Pontos de Sangue ou menos), sendo despertada pela visão, pelo cheiro ou pelo gosto de sangue.

Um Frenesi também pode ser provocado por um simples sentimento de raiva, que se torna uma fúria vampírica. A fúria pode ser acionada por

muitos fatores, e esses podem variar amplamente de personagem para personagem. Ela costuma ser provocada por humilhação ou escárnio.

3.3.2. Regras

Nas situações em que o personagem precisa provar o quanto tem domínio sobre a besta, o *Observador* pode pedir que faça um teste de Vontade, conforme o contexto requeira. Caso seja bem sucedido, o personagem consegue conter sua ira por determinado tempo (a critério do *Observador*); caso falhe no teste, o personagem entra em frenesi temporário, mantendo um controle parcial do personagem; na caso de uma falha crítica, o jogador perde o controle total do personagem por determinado tempo e é acometido de algum tipo de perturbação.

3.3.3. Interpretação

Durante o frenesi, um vampiro é capaz de praticamente qualquer tipo de comportamento imoral, arriscado ou psicótico. Frenético, um personagem precisa se comportar com abandono animalesco, concentrando-se apenas em gratificações imediatas — o grau de violência que isso irá gerar dependerá do estímulo. Quando tomado pelo frenesi, nenhum pensamento lógico ocorre ao vampiro: todas suas reações são instintivas e emocionais.

Caso haja sangue disponível, o personagem irá beber até não agüentar mais. É provável que o personagem mate a fonte, pois está consumido pelo desejo por sangue. Se não houver sangue nas proximidades, o personagem terá de procurar uma fonte com urgência. Ele fica furioso e tenta destruir tudo e qualquer coisa à vista. Embora ele ataque seus inimigos primeiro, se os seus amigos estiverem no caminho (ou se não houver inimigos por perto), ele também os atacará.

Entretanto, durante o frenesi o personagem obtém alguns benefícios, assim como desvantagens óbvias. Em primeiro lugar, ele pode ignorar os danos sofridos (realizando sempre que necessário, seus testes com seu Físico e Destreza originais). Em segundo lugar, ele não precisa fazer muitos testes, visto que está apto a realizar praticamente qualquer coisa. Em todos os testes de Dominação o personagem tem bônus de +2, além de estar imune ao horror do Röttschreck.

Como *Observador*, este recurso pode ser utilizado para estimular os jogadores a interpretarem os frenesis com mais precisão. Caso um jogador descreva para o seu personagem ações que você considere incompatíveis durante um frenesi, permita que ele as desempenhe, mas em seguida anuncie que ele adquiriu uma perturbação. Os frenesis não são eventos banais.

3.3.4. Duração

Um frenesi pode durar períodos de tempo variáveis. Cabe ao *Observador* decidir quando ele chegará ao fim. Sob certos aspectos, a trajetória de

um frenesi descreve um círculo. Quando as coisas se acalmam e o nível de tensão cai, o frenesi chega lentamente ao fim. Depois disso, o jogador pode voltar a interpretar seu personagem normalmente.

Os amigos de um personagem podem tentar ajudá-lo a sobrepujar o frenesi confrontando-o e falando com ele. Eles precisam fazer um Teste da Habilidade social apropriada; os sucessos permitem ao personagem fazer um teste de Vontade (que, caso seja bem-sucedido, interrompe o frenesi). Porém, apenas aqueles que tiverem resistido com sucesso aos frenesis na presença do personagem, ou que sejam emocionalmente íntimos do personagem podem tentar fazer isso. Uma falha crítica nessa jogada poderia significar que ele ataca os personagens que tentam ajudá-lo.

3.4. Estados Físicos

Esses sistemas discutem os parâmetros de vitalidade e a falta dela. Falaremos sobre ferimentos e curas, assim como o torpor, que é o sono profundo dos vampiros.

3.4.1. Ferimentos

Não se esqueça, Doutor, de que quando a vontade é forte,

os poderes restauradores do corpo humano são inacreditáveis.

- *Agente do FBI Dale Cooper, Twin Peaks*

Existem tantas formas diferentes de um personagem suportar um ferimento quanto existem ferimentos. Para os vampiros, as armas normais (armas brancas e armas de fogo), causam danos que podem levar um vampiro ficar com até -6 pontos em seu atributo Físico. Se um vampiro sofrer uma quantidade de dano maior do que essa, ele perde um Ponto de Sangue para cada dano adicional. Depois que tiver perdido todos seus Pontos de Sangue, o vampiro estará completamente indefeso, e morrerá ao nascer do sol se ninguém o resgatar. Se um vampiro se mantiver em Incapacitado sem nenhum Ponto de Sangue, ele irá cair em torpor — um sono extremamente profundo que pode durar anos, talvez séculos. Para maiores detalhes, consulte o tópico Torpor.

3.4.2. Cura

Embora os vampiros possam se contaminar e transmitir doenças contagiosas, elas não chegam a matá-lo. Doentes, eles perdem Físico, que pode ser recuperado através do poder de cura através do Sangue que todos os Membros possuem.

Normalmente um vampiro permanece imóvel enquanto se cura, não desempenhando qualquer outra ação; mas ele pode tentar curar-se enquanto desempenha outras ações. Para ver se essa cura foi bem sucedida, um personagem precisa testar sua Vontade com penalidade igual aos danos sofridos. Caso obtenha sucesso, o personagem se

cura enquanto estiver realizando outras atividades. Uma falha crítica provoca a perda de mais um ponto de Físico.

3.4.3. Ferimentos Agravados

Ocasionalmente os vampiros sofrem ferimentos tão graves que não é possível simplesmente usar Pontos de Sangue para curá-los. Esses são conhecidos como ferimentos agravados, sendo normalmente causados pela luz solar, pelo fogo ou pelas presas e garras de outro vampiro. Os ferimentos agravados requerem tempo e sangue para serem curados. Apenas os vampiros que possuam a Disciplina Fortitude podem absorver tais ferimentos.

Os níveis de ferimentos agravados podem ser curados apenas à razão de um por dia de descanso e a um custo de cinco Pontos de Sangue para cada dano agravado.

3.4.4. A Morte Final

Embora os vampiros não sejam mais mortais, eles ainda correm o risco da morte final. Pode ser tentador imaginar os vampiros como semi-deuses, capazes de fazer e de suportar praticamente qualquer coisa; mas sempre existem formas de matar vampiros. Um vampiro que morre não pode ser trazido de volta à sua condição vampírica — diz-se que ele encontrou a Morte Final.

Infligir ferimentos agravados num vampiro ferido seriamente é a forma mais comum de extinguí-lo. Se um vampiro não possuir mais Pontos de Sangue nem pontos de Físico e tiver um ferimento agravado, ele está absolutamente destruído. Algumas vezes a Morte Final resulta na rápida e total desintegração do corpo, e dentro de minutos tudo o que resta é uma pilha de cinzas.

Os vampiros também podem ser mortos se todo o seu sangue tiver sido sugado por outro de sua espécie. Outras formas de extinção: pressão de águas profundas, explosões, certas doenças vampíricas e decapitação. Você precisará decidir como, em sua crônica, a morte pode resultar desses perigos, tendo como base as regras fornecidas nesta seção.

3.4.5. Fogo

O fogo é um elemento bastante perigoso para os vampiros; eles o temem mais do que praticamente qualquer outra coisa. O fogo sempre causa danos agravados, e portanto pode matar vampiros. Uma chama de qualquer tamanho representa perigo potencial para um vampiro, mas ele pode resistir aos seus efeitos se possuir Fortitude. O jogador precisa fazer um teste de Físico com bônus iguais ao nível de Fortitude do personagem, com as penalidades relacionadas a seguir.

Temperatura do Fogo	Penal.
Calor de uma vela (queimadura de primeiro grau)	-2
Fogo normal - Calor de uma tocha (queimadura de segundo grau)	-4
Calor de um Bico de Bunsen (queimadura de terceiro grau)	-5
Calor de um fogo químico	-6
Metal derretido	-8

3.4.6. Luz Solar

A luz solar é uma das poucas formas mediante as quais se pode realmente matar um vampiro. A luz solar causa ferimentos agravados, e cada turno durante o qual um vampiro está exposto ao sol, ele queima. Caso o personagem possua Fortitude, o jogador precisa fazer um teste de Físico com bônus iguais ao nível de Fortitude do personagem, sendo que as penalidades dependem da intensidade dos raios, da hora do dia e se há nuvens ou neblina.

No mercado existem algumas “lâmpadas solares” que produzem artificialmente os raios ultravioleta emitidos pelo sol. Embora essas lâmpadas não sejam nem de perto tão letais quanto o sol, elas podem irritar e até mesmo ferir os vampiros, embora o dano não seja agravado.

Raios	Penal.
Raios indiretos, cobertura de nuvens pesada, ou crepúsculo.	-2
Totalmente coberto por roupas grossas	-3
Através de uma janela	-4
Atingido diretamente por um pequeno raio solar, ou estando do lado de fora num dia nublado	-6
Raios diretos de um sol não coberto.	-8

3.4.7. Calor Extremo

O calor extremo (90°C ou mais) pode ferir os vampiros da mesma forma que o fogo. Use o mesmo sistema indicado para avaliação e absorção de danos por fogo, mas modifique-o de acordo com a situação. Normalmente o calor não é tão mortal quanto o fogo, a não ser que seja terrivelmente intenso.

3.4.8. Deterioração

Os vampiros se deterioram por falta de tratamento. Se um vampiro tiver sido trespassado com uma estaca no coração e não puder se mover, ele irá perder um Ponto de Sangue por dia. Depois que todos os Pontos de Sangue tiverem sido perdidos, o vampiro começará a perder Físico à razão de um nível por dia. Ao atingir -6 em Físico, ele entra em torpor. Repare que os vampiros não podem “morrer” por deterioração.

3.4.9. Doenças Contagiosas

Embora os vampiros possam adquirir e até mesmo transmitir doenças humanas, eles não morrem por causa delas. Eles podem ficar doentes e perder Físico em alguns casos, mas não podem morrer de uma doença humana. Em algumas circunstâncias, a doença nem mesmo afetará o vampiro, caso no qual ele se torna um portador, transmitindo-a àqueles de quem se alimentar. Contudo, há rumores sobre algumas doenças vampíricas capazes de matar Membros numa questão de dias.

3.4.10. Estacas

Atravessar o coração de um vampiro com uma estaca não irá matá-lo, mas irá imobilizá-lo completamente. Com o tempo, o vampiro irá se deteriorar devido à falta de sangue, acabando por cair em torpor absoluto. Obviamente, o fogo ou a luz solar podem destruí-lo primeiro. Durante uma luta corporal é muito difícil mirar uma estaca precisamente no coração. Utilize os modificadores de acerto para atingir uma área tão restrita (normalmente, penalidade de -6).

3.4.11. Ambiente Hostil

Embora os vampiros não possam morrer de frio, eles podem sofrer os efeitos do congelamento e até mesmo congelar completamente em temperaturas extremas. O frio é particularmente perigoso porque os vampiros não possuem nenhum calor corporal, exceto nos minutos que se seguem à alimentação, de modo que nenhum tipo de roupa pode aquecê-los.

Depois de ficarem expostos às baixas temperaturas por um determinado tempo, (à gosto do *Observador*, levando em conta a variação de temperatura) ele precisará fazer testes de Vontade mais o nível da disciplina Fortitude (caso possua). O vampiro pode também gastar pontos de sangue para aquecê-lo, mais esse efeito não é duradouro.

3.4.12. Torpor

Como demonstramos acima, os vampiros não morrem com facilidade. Não obstante, quando seus ferimentos tornam-se graves demais, eles caem num sono muito profundo, conhecido como torpor.

No caso de um vampiro ter seu Físico reduzido à -6, e perder todos os Pontos de Sangue, ele fica absolutamente imóvel e inconsciente. Membros como os Antediluvianos são ainda capazes de utilizar de alguns de seus poderes, ainda assim, coisa que não ocorre com os Membros de gerações mais baixas. Se um vampiro perceber uma fonte de “vitae” muito próxima dele, ele pode, num ato desesperado, fazer um ataque, na esperança de conseguir alimento e sair do torpor, mas isso só funciona no caso de o vampiro estar em torpor por algum motivo que não seja uma estaca fincada em seu coração, nem ferimentos agravados; este último não o deixaria em torpor, mas sim, o levaria à morte final. Desse estado de “coma”, os vampiros

que possuam Humanidade mais alta costumam acordar mais rapidamente que os outros. Um vampiro com Humanidade 10, por exemplo, pode levar cerca de um dia para acordar, enquanto que os outros podem levar semanas, meses e até anos para isso.

A morte final se caracteriza pela rápida deterioração do corpo, que se reduz à pó ou cinzas. Existem ainda outras maneiras de se matar um vampiro: caso outro membro de sua espécie sugar todo o seu sangue, pressões em águas muito profundas, explosões, algumas doenças vampíricas e a decapitação.

3.5. Laço de Sangue

*É a jóia da vitória
O abismo da angústia
E depois que tiver provado o âmago
Sempre conhecerá o sabor
O momento efêmero da divindade.
- Faith No More, "The Real Thing"*

É possível criar um Laço de Sangue com outro vampiro. Desta forma, o indivíduo submetido pode se tornar um servo e, sob certos aspectos, um amante. Fazer um Laço de Sangue é adquirir controle sobre outro indivíduo. Aquele que comanda um vampiro é conhecido como Regente, enquanto o vampiro mantido sob controle é conhecido como Vassalo. Normalmente os anciões são Regentes e os neófitos Vassalos, mas essa regra não se aplica a todos os casos. Manter muitos sob servidão é uma estratégia essencial na Jyhad, pois isso confere laçaios poderosos e confiáveis ao regente. Por essa razão, o Laço de Sangue também é conhecido como Jura de Sangue. Muitos Membros nutrem suspeitas uns dos outros, porque nunca têm certeza de quem é vassalo dos Antigos, e de quem não é.

3.5.1. Criação do Laço

O Laço de Sangue é criado mediante a troca de sangue entre dois vampiros. O vassalo precisa beber o sangue do regente três vezes, em três ocasiões diferentes (em dias diferentes). Pode ser qualquer quantidade de sangue; apenas um gole, ou mesmo uma gota, se o regente for um Antigo. Ao contrário das limitações da Disciplina Dominação, é possível a um sangue mais fraco manter controle sobre um sangue mais potente.

Portanto, um Membro da décima geração poderia controlar um vampiro da nona geração. Quanto mais vezes o Vassalo beber sangue, mais o Laço será reforçado. A maioria dos regentes obrigam seus vassalos a beberem seu sangue várias vezes por ano, de modo a reforçar o vínculo. Muitos Regentes temem que, se o Laço for rompido, seus Vassalos desejem vingança. Provavelmente, este é o motivo pelo qual tantos vassalos são muito bem tratados por seu regentes;

afinal de contas, qualquer servidão pode chegar a um fim. O ódio extremo pode enfraquecer até mesmo um Laço de Sangue.

Depois que um vampiro foi submetido a um Laço de Sangue, não pode ser submetido por outro a um Laço. Os cainitas podem ser submetidos através do Laço de Sangue a apenas um vampiro por vez, estando, portanto, a salvo se já tiverem sido submetidos a um Laço. Contudo, alguns vampiros conhecem rituais que permitem que o vínculo seja criado com diversos vampiros diferentes ao mesmo tempo, fazendo com que o vassalo beba o sangue de todos juntos de uma vez. Na verdade, uma das punições mais severas da Camarilla é forçar um vampiro a beber o sangue de todos os Membros presentes a um Conclave. Normalmente os sentimentos gerados por um Laço coletivo são mais difusos que o normal, mas não menos poderosos.

A fidelidade é ao grupo, e não a um único indivíduo. Todos os personagens já estão a meio caminho de possuírem um Laço de Sangue; afinal, os seus senhores já lhes deram ao menos um gole de sangue. Portanto, se um personagem beber do sangue de seu senhor mais duas vezes, será mantido sob servidão. Em alguns casos, o personagem pode já estar sendo mantido sob servidão pelo seu senhor. Os Tremere neófitos também estão a um passo de se tornarem vassalos de seu clã como um todo.

3.5.2. O Poder do Laço

O Laço é um poder basicamente emocional. Um Vassalo vê o seu Regente como a figura central de sua vida, sendo invariavelmente obcecado por ele. Embora possa odiar o seu senhor, o servo fará praticamente qualquer coisa para ajudá-lo. Ele não fará nada para ferir seu Regente e até mesmo tentará protegê-lo de seus inimigos. É bastante provável que o vassalo compreenda o que lhe está acontecendo, ao menos intelectualmente, mas está impossibilitado de fazer qualquer coisa a respeito. Adquirir um Laço de Sangue é como se apaixonar — depois que acontece a um personagem, ele fica preso ao Laço até conseguir se libertar.

O personagem pode saber que está apaixonado, e odiar o que o faz sentir-se assim; isso porém não o impede de estar apaixonado e de fazer as coisas idiotas que as pessoas às vezes fazem por amor. O Laço de Sangue é possivelmente o sentimento mais próximo que a maioria dos vampiros chegará do amor. Ao interpretar um Laço de Sangue, use esta metáfora do “amor” para compreender exatamente o quão profunda e completamente o personagem está obcecado por seu Regente. Um Regente com um nível elevado de Humanidade pode retribuir esse “amor” em algum grau.

Um dos poderes básicos que um regente exerce sobre seu vassalo é a capacidade de Dominá-lo sem que para isso seja preciso contato

visual. Para que um vassalo seja Dominado, basta que possa ouvir as palavras de seu regente.

Todos os testes para resistir ao domínio de um Regente, tem penalidade de -4. Ocasionalmente (mas nem sempre) o Laço de Sangue confere ao regente uma compreensão das motivações e sentimentos do vassalo, podendo até mesmo saber onde ele está a cada momento, caso o Laço de Sangue já esteja sendo mantido há bastante tempo.

Caso o regente de um personagem lhe peça um favor, o vassalo desempenhará a tarefa se ela for exequível. Contudo, se ela exigir risco de vida, ele não será obrigado a fazê-la. Nem o amor é tão cego. Ainda assim, se houver uma emergência e o regente estiver sendo atacado, o primeiro instinto do vassalo é de ajudá-lo. O sacrifício pessoal não é desconhecido, especialmente se o Laço tiver sido reforçado durante os anos. Se o vassalo for bem tratado, o Laço é reforçado e fortalecido — se ele for humilhado e maltratado, o ódio desenvolvido diminuirá a influência do Laço sobre o vassalo.

Romper um Laço de Sangue é possível, mas muito difícil. Isso requer não apenas um gasto enorme esforço durante um período longo de tempo, mas também que o personagem evite completamente o seu regente. Se um vassalo não vir o regente durante algum tempo, e não interagir com o objeto de seu compromisso, o Laço acabará morrendo. O rompimento do Laço de Sangue não pode ser alcançado mediante pontos de experiência ou testes bem sucedidos; deve ser representado.

Há rumores de que o Sabá conhece formas de quebrar o Laço, mas dizem que o indivíduo precisa aderir à seita antes que lhe seja revelado o processo. Em todo caso, aqueles que mais desejam se livrar de seus Laços e que possuem liberdade de ação recorrem ao Sabá — temendo menos a Mão Negra que a servidão eterna a um ancião.

3.6. Perturbações

Alguns personagens podem escolher ter uma peculiaridade, tendências ou psicoses que levam muito tempo para serem superadas. Essas enfermidades mentais são as chamadas perturbações.

Uma perturbação pode ser leve, grave ou gravíssima. O personagem pode começar a aventura com uma perturbação leve, que, no decorrer da crônica vai se modificando e adquirindo maior gravidade. Pode ser também que o personagem adquira uma determinada perturbação durante a aventura. No primeiro caso, os pontos de bônus que o jogador ganha ao adquirir uma perturbação são somados aos Pontos de Criação do personagem; no segundo caso, quando o personagem adquire a perturbação durante a aventura, os pontos de bônus são acrescentados como pontos de experiência, ao final da crônica. Normalmente os personagens adquirem uma perturbação após uma falha crítica num teste de Controle para resistir ao Frenesi. Os Malkavians, por exemplo, sempre começam a

aventura com alguma perturbação que teve origem em sua história. Isso será melhor descrito quando tratarmos das peculiaridades de cada clã.

Segue abaixo uma lista de sugestões para o caso de você não ter optado por alguma exclusiva para o seu personagem.

1. *Alucinação Mental, Visual, Auditiva ou Olfativa*: -Eles estão atrás de mim! - Olhem! Aquela mulher nua de novo! -É claro que eu tenho certeza, desenterrem esse caixão que eu escutei os pedidos de socorro! -Não acenda esse cigarro! Este lugar também tem cheiro de gás! Esses são apenas alguns casos de alucinações, vários outros casos envolvendo paranóias, megalomanias e complexos podem ser aplicados, e mais uma vez lembramos, se a interpretação estiver fraca, o *Observador* pode pedir um teste de Inteligência.
2. *Antipatia*: o contrário de simpatia – esse personagem é mal visto por estranhos. Como exemplo, se caso os estranhos sejam inimigos e o personagem antipático estiver tentando se passar por inocente, os inimigos terão +3 em um teste de Inteligência para perceber sua verdadeira intenção.
3. *Aquamania*: esse personagem adora se molhar e molhar os outros, sem se importar com a situação ou com as roupas.
4. *Benevolência*: esse personagem é bondoso com todos, até com quem não merece.
5. *Catatonismo*: em qualquer situação de tensão esse personagem deve superar um teste de Inteligência para não ficar imobilizado diante do perigo, se a tensão não diminuir, apenas a fúria conseguirá destravá-lo, fúria essa, que é despertada após o personagem levar os primeiros danos (físicos ou morais) desse ambiente de tensão e após falhar em um teste de Inteligência.
6. *Cegueira momentânea*: o personagem terá penalidade de -6 para várias situações que envolvam a visão, com essa penalidade podendo ser abaixada para -3 se esse personagem tiver audição, olfato ou tato aguçados e a situação permitir a utilização de algum desses sentidos.
7. *Cobiça*: esse personagem quer tudo; se existe, já é o suficiente para ele querer.
8. *Cleptomania*: esse personagem quer, de qualquer maneira, roubar qualquer objeto que ele cismar, independente do valor ou do proprietário. Você se lembra daquele teste de Inteligência para interpretações fracas?...
9. *Covardia*: é uma Catatonía mais fraca, pois o personagem ainda pode correr se falhar no teste de Inteligência.

10. *Credulidade*: o personagem acredita em tudo e em todos, ele pode tentar um teste de inteligência se duvidar muito, mas não acredita em situações muito contrárias, como por exemplo, alguém pedindo para ver se ele está lá na esquina.
11. *Desdobramento de Personalidade*: algum tipo de situação, acontecimento ou horário desencadeia um novo conjunto de Características Psíquicas nesse Personagem, que geralmente não tem consciência desta outra personalidade. Podem existir até mais do que 2 personalidades, e provavelmente, quando estiver com uma personalidade, o personagem não se lembrará do que aconteceu com a outra.
12. *Egoísmo*: é meu, meu e só meu, tira os olhos que eu vi primeiro. Dificilmente esse personagem dividirá suas posses.
13. *Epilepsia*: sempre que 2D6 forem rolados ao mesmo tempo e apresentarem dois números 2 ou dois 3 (2 e 2, 3 e 3), o *Observador* testa em segredo o Físico atual do personagem, no caso de falha, o epilético terá uma crise e ficará incapacitado por minutos iguais a quantidade de pontos que faltaram no teste.
14. *Estigma social*: é o personagem cujas atitudes ou aparência são vistas com preconceito ou rejeição pela sociedade em que vivem; na sociedade terrestre ocidental atual, são exemplos os homossexuais, ex-presidiários, cabeludos, nosferatus, etc...
15. *Excesso de Confiança*: pode deixar que eu faça tudo sozinho, não preciso da ajuda de ninguém.
16. *Fanatismo*: esse personagem faz parte de uma alucinação coletiva, como uma seita religiosa, a torcida de um time de futebol ou um fã clube de rock, e realizará atos absurdo em defesa de seu mito e para a proliferação de suas idéias.
17. *Fanfarronice*: é aquele personagem chato que adora fazer alguma gracinha com quem está por perto, não que ele queira ser chato, mas um cara te perguntando toda hora se você conhece o Mário, é chato!
18. *Fobia*: o personagem tem um medo doente de alguma coisa ou situação, chegando a uma situação de covardia ou catatonia diante de seu objeto de terror, precisando superar de 1 a 3 vezes um teste de inteligência (dependendo da fobia) para enfrentar essa situação, situação essa que pode ser altura, lugares fechados, aranhas, televisores, carros, locais escuros, água, multidões, cadáveres, lixo, sons altos, bichinhos de pelúcia, etc...
19. *Fúria*: é só alguém levantar o tom de voz ou a situação ficar desesperadora que o *Observador* já pode pedir um teste de Inteligência, se falhar, esse personagem vai querer sair berrando e quebrando tudo.
20. *Hábitos detestáveis*: é uma espécie de fanfarronice, mas não tem graça nenhuma; esse personagem tem a mania de mastigar de boca aberta, ou então arrotar, escarrar em público, etc...
21. *Honestidade*: esse personagem não consegue dizer mentiras, o máximo que ele consegue é abanar a cabeça, mesmo com sucesso em um teste de Inteligência; o máximo que ele consegue é uma historinha mal contada.
22. *Honra (Orgulho)*: é aquele personagem que apesar de ter uma postura muito digna, não leva desaforos para casa; não que ele esteja errado, mas essa falta de capacidade de ignorar desrespeitos pode criar muitos problemas.
23. *Impulsividade*: mais um personagem que arranjará muitos problemas por não gastar muito tempo pensando e preferir a ação à estratégia.
24. *Intolerância*: é um personagem que não tem paciência com nada nem com ninguém, qualquer contratempo ou mal entendido já é o suficiente para enfezá-lo.
25. *Inveja*: esse personagem está sempre maldizendo ou prejudicando quem tem mais ou algo melhor do que ele.
26. *Mentira*: é um personagem que tem mania de mentir mesmo sem precisar, desde assuntos menores até informações importantes, nem sempre ele faz isso, mas quando surge a chance ele cria alguma história para contar ao invés da verdade.
27. *Mudez momentânea*: Existem casos onde o mudo pode tentar alguns grunhidos aleatórios.
28. *Pacifismo*: resolver tudo por meios pacíficos, esse é o lema desse personagem, é muito difícil para ele pegar em armas ou entrar em combates pois ele rejeita a violência.
29. *Pessimismo*: é aquele personagem que acha que tudo vai dar errado, está sempre achando problemas na felicidade dos outros.
30. *Piromania*: a tentação de pôr fogo em alguma coisa (não necessariamente viva) acompanha esse personagem, ele adora assistir incêndios, mas bem de longe... Isso pode ser ótimo para Malkavianos malucos... e mortos em pouco tempo...
31. *Preguiça*: é isso aí...
32. *Sadismo*: esse personagem sente prazer em agredir e machucar qualquer um.
33. *Sanguinolência*: o sanguinolento é um assassino mais rápido que o sádico, pois enquanto o sádico aprecia a expressão de dor no rosto de sua vítima, o sanguinolento

adora despedaçar imediatamente o inimigo.

34. *Surdez momentânea*: O Quê ?...(existem casos onde a surdez é parcial, e o personagem *Teimosia*: é porque é, e acabou, não se fala mais nisso e daqui eu não tiro o pé. O personagem tem +3 de bônus no teste de resistência a controle mental.

35. *Timidez*: Ah... sabe né,...

36. *Vontade Fraca*: as dificuldades que surgem numa situação, causam facilmente a desistência desse personagem, podendo até ser manipulado, pois tem -3 de penalidade em testes de resistência a controle mental.

37. *Vícios*: Existem vícios graves e vícios leves. Vícios leves são aqueles que não criam dependência física, como gibis, computadores, roupa íntima feminina, e os graves são os que tem dependência física, como cigarros, drogas, sexo, nesses casos, a duração é variada, mas no momento em que é criado esse personagem, se determina se a cada 2 horas, 10 horas, 1 dia ou 2 dias sem o contato com seu vício tiram 1 ponto de todos os atributos, Físico, Destreza e Inteligência, com efeito acumulativo, e quando começam essas perdas, o personagem vai ficando desesperado em busca de seu vício.

Quando o jogador faz algo que contraria uma perturbação (geralmente isso ocorre com as Características psíquicas), ele está alterando o equilíbrio, e assim, o *Observador* pode usar todos os seus poderes para punir o jogador.

Outro cuidado muito importante, é você não permitir que um personagem venha a ter perturbações contraditórias, e isso geralmente acontece quando você enche o personagem com muitas delas. Imagine que ao criar um personagem, ele possui as dois tipos de perturbações: sadismo e benevolência. Assim, quando o jogador estiver fazendo algo sádico, ele estará contrariando a sua benevolência, e vice-versa; quando um personagem com o tipo de problema acima aparecer, alerte o jogador que a construção do personagem está paradoxal, mas se ele insistir em deixar como esta, seja um *Observador* cruelmente divertido...

3.7. Objetivos dos Personagens

3.7.1. Renascimento

Viva, criança, viva, agora que o dia acabou

Tenho uma sensação nova

Em momentos perfeitos impossíveis de recusar

Durma, criança, durma, agora que a noite acabou.

— INXS, “New Sensation”

A despeito da tragédia de suas existências, os vampiros podem escapar de sua maldição e tornar-se mortais novamente. Embora esse seja um feito excessivamente difícil, é um dos temas principais do jogo, e algo que direcionará as ambições e pensamentos de muitos personagens.

A busca pelo renascimento oferece oportunidades para momentos verdadeiramente requintados. Quando um grupo de vampiros que tenham buscado juntos pelo Renascimento finalmente chega ao ponto no qual isso é possível, eles precisam decidir se desejam tornar-se mortais novamente.

O Renascimento nunca é possível de ser alcançado através das regras, mas ao invés disso precisa ser um elemento primário da história e uma parte do jogo. Existe uma variedade de mitos e lendas entre os Membros sobre a maneira como o Renascimento pode ocorrer. A decisão de quais mitos são reais e quais são falsos cabe ao *Observador*. Contudo, é legítimo, e talvez aconselhável, impossibilitar o Renascimento se ele não for o enfoque da crônica. Se você quiser incluí-lo, seguem-se algumas idéias de como os vampiros podem alcançar o Renascimento:

- Se o personagem conseguir matar o seu senhor, e o senhor de seu senhor, e o senhor do senhor de seu senhor, ele se livra da maldição. Contudo, este nem sempre é o caso: ocasionalmente é necessário progredir linhagem acima até um Antediluviano ou talvez até além. Por que é possível para alguns matar apenas seus mestres e se libertar, enquanto outros precisam ir mais longe através da linhagem, é um mistério. Se existe alguma lógica nisso, ela ainda não foi descoberta.

- Se um personagem se sacrifica por outra pessoa e morre nessa tentativa, é possível que a sua morte seja como um ser humano. O sacrifício é tão grande que em morte o vampiro é restaurado à sua forma mortal. Em situações nas quais um personagem morreu recentemente, esta pode ser uma forma de conferir um sentido à situação. Em algumas crônicas este tipo de “justiça poética” pode não ser apropriado.

- Existem diversos rituais complicados que podem ser usados para dar um fim à maldição e retirá-la de um personagem. Esses rituais podem ser pesquisados, seus “ingredientes” descobertos, e o tempo e o momento apropriado para a sua prática, decididos. Se um fator estiver errado, o ritual terminaria na morte do personagem, não em sua salvação.

- Diz-se que na etapa final do ritual da Golconda é possível escolher ser um mortal, em vez de alcançar a própria Golconda. Muitos anciões negam isso, mas como é improvável que eles tenham atingido a Golconda, é difícil decidir se eles conhecem ou não a verdade.

3.7.2. Diablerie

*Faça com os outros o que fizeram com você / Mas
que diabos
este mundo está virando?
— Metallica, “Fight Fire With Fire”*

É impossível para os vampiros adquirirem poderes imensos, mesmo aumentando a potência de seu sangue e aproximando-se do poder quintessencial de Caim. De fato, a atração de um poder como esse criou — e agora sustenta — o conflito eterno entre os Membros — a grande Jyhad. É o desejo por esse poder que faz os neófitos matarem seus mestres, e é o medo desse desejo que faz os anciões perseguirem seus filhotes.

O processo segundo o qual um vampiro mata outro para aumentar seu poder é chamado Diablerie, ou Amaranth. A Amaranth é uma lendária flor que não morre, um tesouro sem preço. Segundo a lenda, ela foi presenteada a um ancião uma semana antes dele ser atacado. “Devasso” é o epíteto para aquele que caça os seus iguais para beber de seu sangue.

Quando um Membro bebe de outro até secar-lhe o sangue, e continua bebendo até que a vítima seja extinta (ela perdeu todos os seus Pontos de Sangue), a própria essência da fonte é transferida. Não apenas a fonte é morta, mas a sua força vital é transferida para o seu assassino.

Se a fonte fosse um vampiro, e pertencente a uma geração anterior que a do vampiro que lhe bebeu o sangue, a geração efetiva do assassino é reduzida em uma. Isto oferece diversos benefícios: possibilita-lhe aumentar as características acima de cinco (se a nova geração for sétima ou mais baixa), Dominar uma quantidade maior de Membros (pode-se Dominar apenas vampiros de gerações mais recentes) e possuir uma Quantidade de Pontos de Sangue maior. Se a fonte preceder o assassino em mais de três gerações, é possível a mais de um Devasso reduzir sua geração, compartilhando a mesma fonte.

Se um personagem quiser continuar bebendo o sangue da fonte vampírica, mesmo depois de todo o sangue ter sido drenado, ele precisa fazer um teste de Físico com penalidade de -4. Caso consiga sucesso indica que o alvo perde um Ponto de Físico. Na verdade, nenhum sangue é drenado — o que é extraído do corpo do vampiro é a sua alma. Depois que todos os níveis de Vitalidade do vampiro tiverem acabado, ele sucumbe à Morte Final, e sua força vital é transferida para o personagem. Se a fonte não pertencia a uma geração anterior, isto não faz muita diferença. Isso não pode ser feito com mortais: sua força vital se extingue antes, no momento em que perdem todos seus Pontos de Sangue.

Cada vez que um personagem do jogador fizer isto, o Narrador deve exigir algum teste de Humanidade, especialmente se aquele que tiver sido morto demonstrar algum tipo de bondade ou nobreza.

Atenção: o sangue de muitos anciões é muito potente. Normalmente pode ser usado para uma variedade de propósitos. Diz-se que este sangue ocasionalmente é capaz de conferir habilitação temporária em uma ou mais Disciplinas quando é assimilado por um vampiro mais jovem. Embora apenas um personagem possa obter o benefício da redução da geração efetiva, os outros personagens envolvidos podem ainda usar esse sangue (talvez até mesmo preservando parte dele em frascos) para fortalecer-se de outras formas.

3.7.3. A Golconda

*Se a estrutura da natureza ao seu redor quebrasse,
Desabando com grande estrondo,
Ele, despreocupado, ouviria o enorme ruído,
E permaneceria tranqüilo enquanto o mundo
desabasse.
— Horácio, “Odes”*

O tema de Vampiro costuma girar em torno da Jornada do Herói — a busca pela descoberta de quem se é realmente. É a jornada de Prometeu, o herói grego que nos trouxe o fogo.

No momento em que um personagem supera seu pecado e se aproxima do fim de sua busca, podem ocorrer duas coisas. Ou ele se torna mortal novamente, ou se torna um novo tipo de vampiro, que já não sinta com tanta força o impulso para entrar em frenesi, a necessidade de se alimentar, nem o desejo de pecar.

A Golconda é o estado de espírito no qual o personagem consegue controlar seu frenesi e conter a Besta. Todos Membros esclarecidos buscam este estado, a não ser que desejem uma liberação absoluta de sua existência como mortos-vivos. A Golconda não é um estado de espírito fácil de ser alcançado, mas para muitos é o único objetivo pelo qual vale lutar. Não é um reconhecimento da mortalidade do indivíduo. Na verdade, é o extremo oposto — a Golconda é uma aceitação — e portanto um controle — sobre a bestialidade do indivíduo. A Golconda é a aceitação final da maldição de um indivíduo e o poder subsequente sobre ela.

O remorso é um elemento essencial para se atingir a Golconda. Isto não é necessariamente nenhum tipo de arrependimento religioso, mas um reconhecimento mais pessoal e imediato dos pecados cometidos pelo indivíduo. O personagem precisa fazer algum tipo de penitência, como um donativo para uma obra de caridade, ajudar alguém em necessidade ou, em alguns casos, até mesmo punir a si mesmo. Quanto piores os pecados, maior a necessidade de fazer isso.

Os *Observadores* quase nunca devem permitir que um personagem atinja a Golconda. Apenas se ele procura praticar ações louváveis, e sente um remorso profundo por seus atos malignos, é que lhes deve ser dada uma chance.

O *Observador*, deve perguntar e a si mesmo se o personagem realmente sente remorso e compaixão. O jogador representou bem durante o processo inteiro de dor e arrependimento? Jamais facilite o alcance da Golconda. Na maioria dos casos, ela deve ocorrer apenas no final de uma crônica. Uma nova crônica poderia começar mais tarde com o mesmo personagem, mas com um conceito e um motivo inteiramente diferentes.

Serão necessárias muitas sessões de jogo para terminar o processo. Mais de um personagem pode tentar alcançar a Golconda, mas normalmente ela é atingida por poucos. De certo modo, a Golconda pode ser vista como um movimento dentro da Família, mas se ela é um movimento, não possui muita organização. Alguns dos que alcançaram a Golconda agem como evangelistas, encorajando os outros a seguirem o mesmo caminho para a paz. Eles desejam conduzir todos os Membros para a santidade oferecida pela Golconda. Alguns até mesmo viajam de cidade em cidade falando sobre a Golconda e encorajando aqueles que se interessam em aprender mais. Eles não revelam os segredos da Golconda (cada suplicante precisa aprender sozinho sobre ela), mas dão pistas.

Há quem diga que existe um Antediluviano que alcançou a Golconda e apóia todos que espalham a mensagem sobre ela. Dizem que o papel deste Antigo na Jyhad é impedir os outros de serem bem-sucedidos em suas tramas para destruir a Família. Apenas aqueles entre o Inconnu poderiam conhecer alguma coisa sobre essa criatura. Obviamente, os críticos do movimento da Golconda execram o movimento inteiro como sendo uma intriga menor no grande Jyhad. A verdade do assunto talvez jamais seja conhecida até a noite da Gehenna.

3.7.4. A Busca

Não existem realmente regras para determinar quando um personagem atinge a Golconda: ela é alguma coisa que precisa ocorrer como parte da interpretação. A Golconda é um estado de espírito sublime e praticamente intangível.

Portanto, é da responsabilidade do *Observador* estabelecer as condições da narração para quando a mudança pode ocorrer. O jogador pode nem mesmo saber que seu personagem atingiu a Golconda até que o *Observador* começa a induzi-lo a fazer alguns testes de forma diferente.

A Golconda é semelhante em natureza à uma busca. A busca não é uma caçada carniceira, mas uma jornada espiritual e mental ao eu de uma pessoa. Normalmente a busca pela Golconda conduz um indivíduo até o plano astral ou ao caos de sua própria mente. A interpretação envolvida pode ser extremamente poderosa, e deve apenas ser tentada depois do personagem ter evoluído através de várias histórias e o jogador possuir um firme controle sobre quem e o que o personagem é. A Golconda consiste na transformação de uma personalidade, e portanto o personagem precisa

possuir uma personalidade completa e detalhada para que a Golconda seja divertida.

A busca pela Golconda costuma começar com a busca do personagem pelo que ele é. No primeiro capítulo da história, o *Observador* precisa construir um desejo pela Golconda e torná-la atraente aos jogadores. Lentamente os personagens devem começar a perceber o que ela é. O segundo estágio da história geralmente gira em torno da busca por um ancião que possa contar mais sobre a Golconda aos personagens. Normalmente este é um dos membros mais enigmáticos do Inconnu — alguém que já tenha atingido a Golconda. Este mentor precisa ser convencido a ajudar os personagens que querem alcançar a Golconda e pode exigir a realização de “tarefas” diferentes para provar o valor dos personagens.

Os personagens precisam provar que sentem remorso. As tarefas devem requerer que os personagens paguem por ações passadas, corrijam antigos erros, ou mesmo procurem as famílias de suas antigas vítimas para ajudá-las. A interpretação consiste em lembrar todos os fatos que aconteceram durante a crônica e fazer os jogadores revivê-los.

Com sorte, isso lhes proporcionará uma empatia ainda maior com seus personagens.

Quando eles tiverem finalmente provado seu valor ao seu mentor (embora seja possível que apenas um dos personagens consiga isso), ele irá iniciar o estágio final — o ritual. Esta cerimônia pode durar várias semanas ou mesmo meses, e consiste de muitas buscas aos sonhos do suplicante. Este estágio é conhecido como o Suspiro, e muitas histórias são contadas sobre ele. Os sonhos aparentemente são provocados por tragos do sangue dos companheiros mais íntimos do indivíduo, que viajam com o suplicante através do mundo dos sonhos.

O mentor precisa supervisionar o Suspiro, e freqüentemente isso ocorre em seu refúgio. Ninguém sabe realmente o que ocorre neste ritual, pois apenas aqueles que alcançam com sucesso a Golconda a atravessam, e jamais falam de sua experiência. A maioria dos que sobrevivem juntam-se aos Inconnu e passam a viver à parte da civilização mortal. (Nota: nem todos os membros do Inconnu atingiram a Golconda — apenas uma minoria).

Contudo, a despeito de toda a personificação envolvida, existem alguns critérios práticos para o alcance da Golconda. Eles são tão essenciais quanto os elementos da história e do jogo discutidos anteriormente. Em primeiro lugar, o nível de Humanidade do personagem precisa ser 7 ou mais alto (se vier a cair abaixo de 7, então o personagem cai da Golconda).

3.7.5. Benefícios da Golconda

Após alcançar a Golconda, o personagem fica em paz consigo mesmo. Ele não existe mais numa vida tomada pelo horror e pela auto-piedade.

Ele finalmente domina a Besta interna aceitando que ela é parte dele.

Existe apenas um grande benefício em atingir a Golconda, mas ele é mais que suficiente. Ao atingi-la, o vampiro deixa de correr o risco em entrar em frenesi ou de chegar ao Röttschreck. Enquanto permanecer na Golconda, não precisará mais fazer testes para Coragem ou Autocontrole.

Um benefício menor é o fato de que o personagem não precisa mais beber sangue com a mesma frequência. Ele perde apenas um Ponto de Sangue por semana, ao invés de um por dia. Se um vampiro tiver atingido a idade em que surge a necessidade por sangue mais forte, ele irá adquirir controle sobre o seu desejo, e irá resistir a ele com mais facilidade.

Também existem rumores sobre Membros na Golconda que utilizam o potencial pleno de sua forma vampírica. Os níveis nas Disciplinas já não são mais limitados pela geração à qual pertencem e os que tiverem atingido a Golconda podem desenvolver qualquer poder através da experiência.

3.8. O Prelúdio

Lembro que mamãe me arrastou para fazer compras. Ela sempre fazia isso. Mas se eu me comportasse direitinho ela me levava a uma loja de balas e doces. Essa era a minha recompensa. Mal havíamos chegado, quando ela avistou uma amiga do outro lado da loja. Foi até lá para conversar e me deixou ali parado. Levou algum tempo, mas finalmente percebi que estava só. Eu e os baleiros cheios de doce. Uma vida inteira de sonho, e ninguém para me ver. Ninguém para me deter.

Quando mamãe voltou, encontrou-me parado lá, tremendo, as faces vermelhas; os punhos tão cerrados que quase sangravam. Ai, como queria pôr as mãos em quanto doce pudesse, abarrotar os bolsos e depois sair dali e me encher de bala até não poder mais. Só pararia quando estivesse absolutamente saciado.

Mas eu tinha medo. Medo de ser descoberto. Aterrorizado com a perspectiva de que jamais me deixassem entrar na loja novamente, de não ser capaz de engolir doce bastante para ser feliz para sempre. Tinha medo. Não tenho mais.

— Johann

É o nosso passado que nos define com clareza, pois é a melhor indicação do que viremos a ser. O propósito do prelúdio é conceder a cada personagem um passado a partir do qual o futuro possa ser erguido. Isso, de fato, é uma forma de narrativa na qual é contada a história da vida — e da morte — de um personagem.

O prelúdio é uma forma de criar biografias de personagens antes que a crônica realmente comece, o que lhes permite viver suas vidas antes do início da história principal. Isso é bastante

semelhante ao jogo normal, exceto que muitos anos são comprimidos numa série de decisões rápidas.

O prelúdio oferece uma base de referência para tudo o mais que acontece na crônica. Sem ele, um personagem não fará muito sentido nem estará completo. É uma forma de fazer um pouco de interpretação “rápida e suja” para preparar um personagem para o jogo, muito semelhante às descrições que os romancistas fazem de seus personagens principais quando iniciam uma história. Isso é essencial para a história, mas não precisa prolongar-se por 100 páginas.

A história pessoal do personagem é uma parte vital dos seus antecedentes e o prelúdio é um dos melhores recursos para a sua criação. A biografia que o jogador cria no prelúdio o ajuda a ter uma idéia de onde seu personagem cresceu e de como era sua vida, e será relevante durante a crônica inteira. Você poderá consultá-la com a mesma frequência com que consultaria as regras do jogo.

3.8.1. A Técnica Certa

Cada jogador passa sozinho pelo prelúdio. É um processo individual, a não ser que dois ou mais personagens fossem amigos e tivessem passado bastante tempo juntos antes do Abraço. Embora você, como *Observador*, dedique tempo a cada jogador em separado, o restante deles pode conversar e começar a se empolgar com o que os aguarda.

Lembre-se: é a ansiedade que faz uma história desabrochar. Você irá precisar conduzir o jogador muito mais do que faria normalmente. Dê-lhe quilos de decisões para tomar, mas apresse tudo e não lhe dê muito tempo para pensar.

Você precisará jogar rapidamente através dos eventos, a não ser que esteja disposto e apto a gastar mais tempo (o que poderia possibilitar a criação de personagens muito mais detalhados). Os personagens quase nunca travam combate durante o prelúdio. Se eles o fizerem, você simplesmente descreve os resultados de qualquer combate (não se pode fazer os personagens morrerem antes mesmo do jogo começar!)

Durante o tempo que você dedicar ao prelúdio, não esqueça de dar ao jogador uma chance de interagir com o cenário e com as regras. Ele precisa explorar os dois. Se o jogador quiser mudar algumas Características durante o prelúdio, você deve permitir, desde que isso seja feito por um motivo racional e não como uma tentativa de criar um super-personagem.

Sempre existem formas de progredir através da vida de um personagem. Qualquer coisa que ajude a moldar um personagem completo é válida. Durante o prelúdio, você irá querer explicar todos os seus antecedentes, incluindo a origem de seus Recursos e a identidade de seus Contatos.

O jogador deve ter uma idéia clara dos detalhes de seus Antecedentes.

Para dar ao jogador uma idéia de como o personagem vivia, você deve conduzir uma ou mais

cenar típicas da vida dele como mortal. Você pode mergulhar o jogador em seu papel de vampiro mostrando-lhe o tédio brando dessa existência mortal. Esta cena pode retratar algo tão rotineiro e sem graça, que contrastará radicalmente com o horror de se tornar um vampiro (o que ocorre em seguida.) Lembre-se, é a rotina que confere dimensão ao extraordinário. Pode acontecer alguma coisa assim: “Você está vindo do trabalho para casa numa sexta-feira. O tráfego está terrivelmente congestionado. Teve um dia ruim na agência, e está difícil controlar seu mau humor. Você sobe os três lances de escada até o seu apartamento e tenta abrir a porta, mas não consegue. O que você faz?”

À medida que descrever os acontecimentos, deixe o jogador interrompê-lo com suas próprias idéias e detalhes a respeito do que está se passando. Vocês estão contando uma história juntos, portanto trate o jogador como um parceiro. Você pode também incluir detalhes que induzam o jogador a sentir as emoções de seu personagem — “O seu pai está em coma no hospital.” Obviamente, depois do personagem tornar-se um vampiro, ele não poderá visitar ninguém à vontade. O pai pode acordar ou mesmo morrer, mas o personagem jamais voltará a vê-lo novamente. É preciso mergulhar o jogador num sentimento profundo de perda — assim ele sentirá o horror verdadeiro do jogo no qual está entrando.

3.8.2. Perguntas e Respostas

A seguir estão descritas algumas perguntas que devem estar respondidas até o fim do prelúdio. Se não houver tempo para um prelúdio completo, você deve esforçar-se para obter ao menos essas respostas. Mesmo que você já tenha desenvolvido o prelúdio todo, costuma ser útil fazer um registro das respostas.

Assim, fornecemos alguns conselhos ao *Observador* sobre como conduzir o prelúdio em relação a cada pergunta específica, bem como uma relação dos tipos de perguntas que os jogadores devem fazer a si próprios.

• Qual é a sua idade?

Quanto anos você tinha quando “morreu”? Em que ano nasceu? Quantos anos se passaram desde o Abraço? Qual é a sua idade aparente?

Se o ano corrente do jogo (o ano em que você pretende iniciar a crônica) for 1998, e o personagem tiver cerca de 37 anos (19 como humano, 18 como vampiro), então você poderia iniciar o prelúdio em 1970, quando o personagem tinha nove anos. Como um dos objetivos do prelúdio é conferir ao jogador o máximo de liberdade possível para determinar o curso da vida de seu personagem, começar tão jovem não está fora de cogitação. Às vezes é mais fácil designar datas e coisas do tipo depois de acabar o prelúdio.

• O que foi especial em sua infância?

Como você passou seus primeiros anos — o período que forjou suas motivações e atitudes básicas? Qual era a sua escola? Quem eram os seus pais? Vocês viajavam muito? Como foram seus anos de ginásio? Você fez faculdade? Você fugiu de casa? Praticava algum esporte? Qual?

Você deve tentar dar a cada jogador uma idéia de sua infância e providenciar algum fato especial para ele se lembrar. Concentre-se principalmente em eventos que irão afetar a sua vida no futuro. Talvez você possa plantar algumas idéias para histórias posteriores.

No prelúdio, você pode incluir pistas sutis sobre como seu personagem estava sendo observado por seu futuro senhor, ainda na infância. Ocasionalmente um vampiro afeiçoa-se por uma criança em especial e passa anos observando-a crescer, abraçando-a apenas quando ela atinge a idade adulta.

• Que tipo de pessoa você era?

Você era uma boa pessoa? Era popular? Tinha família ou vivia sozinho? Depois que o personagem atingir a idade adulta você precisa estabelecer o ambiente exatamente como faria no começo de uma cena. Descreva brevemente ao jogador como foi a vida adulta do personagem, talvez deixando-o inventar uma série de detalhes básicos. Você precisa proporcionar-lhe a chance de interpretar o personagem como um mortal, interagindo com outros humanos.

• Quando você encontrou um vampiro pela primeira vez?

Quando você percebeu que estavam à sua espreita? O que o fez acreditar em vampiros? Teve medo? Estava incrédulo? Zangado?

Existem incontáveis circunstâncias diferentes que envolvem o Abraço; porém, à semelhança dos tubarões, os vampiros costumam passar uma quantidade de tempo considerável espreitando sua presa antes do ataque em si. Evoque e descreva a sensação de ser observado; construa lentamente a tensão e o suspense. O jogador sabe o que está por vir, especialmente se leu o título do jogo, mas algumas vezes isso pode tornar a tensão ainda mais palpável. Um personagem pode notar que há alguém observando-o constantemente. Porém, sempre que ele olha em torno esse alguém sumiu. Embora o personagem possa tentar despistar seu perseguidor, de algum modo nunca o consegue.

• Como o Abraço mudou você?

O Abraço foi doloroso? Ele lhe causou um prazer bizarro? A fome lhe sobreveio? Ela o assustou? Pareceu natural?

Você deve jogar detalhadamente durante a transformação, permitindo ao jogador sentir realmente o trauma de ter sido mudado. Se o personagem for atacado pelo vampiro, torne a cena aterrorizante e deixe-o jogar os dados para tentar se

defender do vampiro. Contudo, todas as tentativas são ineficazes. Dependendo do tipo de crônica que quiser conduzir, poderá acrescentar detalhes que tornem o horror pessoal esmagador. O senhor pode trancar o cônjuge do personagem numa cela com ele, quando o novo vampiro ficar faminto. Tente seduzir o personagem a cometer esse primeiro ato horrível, mas também encoraje a moderação.

• Quem era o seu senhor?

O seu senhor era brutal, arrogante ou sábio? O que você sabia sobre ele? Dava-se bem com ele? Conhecia-o realmente?

Muitos neófitos não sabem nada sobre a sociedade vampírica pois foram mantidos no escuro por seus senhores. A maioria dos senhores consideram -se os príncipes de sua progênie, reinando sobre eles e tratando-os como escravos. Eles se sentem relutantes em apresentá-los a outros Membros.

• Como o seu senhor tratava você?

Quanto tempo você permaneceu com o seu senhor? Como ele era? Ele o instruiu ou o confundia? Quanto tempo durou seu “aprendizado”? Onde vocês viviam? Para onde iam? Por que seu senhor o Abraçou?

O senhor é a pessoa mais importante para um neófito nos primeiros anos. O tratamento que ele dá ao personagem fará uma grande diferença na sua personalidade. Será uma indicação primária de como ele irá interagir com os outros membros. A maioria dos senhores mantém sua prole consigo durante muitos anos, treinando-os e educando-os, fazendo deles seus companheiros. Muitos filhotes não aprendem nada sobre a sociedade vampírica em geral, e até mesmo são impedidos de interagir com ela. Os senhores fazem isso porque são muito ciumentos e querem forjar sem interferência a personalidade de suas crianças da noite.

Há muitas razões pelas quais um vampiro cria uma progênie. Você precisa determinar por que o senhor do personagem o criou. Talvez ele pretenda usar o progênito para recuperar sua Humanidade, ou talvez ele simplesmente queira companhia. Ele quer um escravo, ou seu sangue ficou tão fraco com a idade que está precisando de progênitos como fontes?

• Você foi apresentado ao Príncipe?

O Príncipe recebeu-o na cidade de braços abertos, ou sentiu-se relutante em aceitá-lo? Ele precisou ser subornado ou ameaçado? Você está sendo perseguido pelo Príncipe? Ele é seu inimigo?

Afinal, o personagem é liberado para o mundo e recebe sua liberdade. O senhor abre mão de toda responsabilidade pelo neófito. Este momento é marcado pela antiga tradição de apresentar o neófito ao Príncipe.

O Príncipe pode aceitar o personagem com relutância, raiva, delicadeza ou (em raras ocasiões) com grande pompa. Normalmente isto depende do

relacionamento do senhor com o Príncipe. A consideração mais importante, porém, é se o senhor pediu a permissão ao Príncipe antes ou depois do Abraço. Um número surpreendente de vampiros não se importa em obter a permissão do Príncipe antecipadamente, mas insiste nela depois (mais provavelmente porque não a teriam obtido antes).

O personagem pode ser emancipado porque tornou-se perigoso demais para ser mantido. Em alguns casos, um neófito só fica sabendo que existem outros de sua espécie depois de ter sido liberado.

Em termos de jogo, faça o senhor explicar as Seis Tradições estabelecidas por Caim. Isso começa com o neófito aprendendo sobre seu clã e sua geração: “Você pertence à Décima Primeira Geração de Caim, do Clã Tremere. As palavras de Caim não estão tão distantes de você, porque foram proferidas por ele aos seus progênitos, e por seus progênitos à sua própria Prole, e assim por diante, até você.”

• Como você encontrou os outros de sua raça?

Vocês foram reunidos pelo acaso ou propositalmente? Você se relacionou bem com os outros? Vocês se entendem? Há quanto tempo vocês estão juntos na cidade?

Antes da crônica começar, os seus personagens precisam confiar uns nos outros; do contrário suas histórias irão se autodestruir. Se o *Observador* for a cola que une o círculo, então seu relacionamento não durará muito. Deixe os personagens forjarem seus próprios elos e conceda-lhes responsabilidade para mantê-los.

Cada personagem precisa encontrar-se com os outros em algum momento, e seria ideal que esse fosse em algum tipo de encontro memorável. Esses encontros podem ocorrer aos pares, de modo que cada personagem possua um relacionamento único com um ou dois dos outros, ou você pode fazer todos se encontrarem ao mesmo tempo. Não é aconselhável que se espere o jogo começar para apresentar os personagens. Geralmente é melhor consolidar um relacionamento entre eles antes da ação ficar tensa demais.

• Onde é o seu refúgio?

Onde o seu personagem vive? Onde ele se esconde durante o dia?

Alguns Membros possuem uma casa de verdade na qual residem, enquanto outros possuem um local particular nos esgotos onde se escondem. Outros, particularmente os mais paranóicos, possuem muitos lugares secretos onde possam passar o dia.

• Quais são os seus campos de caça habituais?

De quem você se alimenta, e onde? Você possui um domínio que procure proteger? O seu campo de caça favorito é usado por outros? Você

compete com outros pelas mesmas fontes? Você sempre mata quando se alimenta?

É provável que um personagem mantenha fontes regulares de alimentação perto de seu refúgio. Admite-se que enquanto um personagem permanecer próximo de seu refúgio, ele pode alimentar-se normalmente, não sendo necessário nenhum tipo de jogada ou de interpretação. No entanto, você precisa especificar qual é a fonte de sangue do personagem. Ele se alimenta dos internos de um asilo? Caça em clubes todas as noites? Recebe criancinhas em casa para tomar lições de piano à noite?

• O que o motiva?

Você possui inimigos? Alguém contra quem deseje vingança? Possui algum desejo em retornar à sua vida antiga? O que é que você busca mais avidamente? As motivações primárias de seus personagens são essenciais para a compreensão de quem e do quê eles são.

Depois que eles deixam de ser humanos, as prioridades e padrões dos vampiros costumam mudar, normalmente de forma drástica. Coisas que um dia foram importantes não são mais, e novos valores tornam-se essenciais em suas vidas. Se você quiser possuir um personagem realista e completo, deve primeiro ter uma compreensão do que o motiva e do que o impede de mergulhar na depressão e na total falta de propósito (o que também pode ser interessante para jogar — simplesmente decida que o seu personagem não possui nenhuma motivação). A sua Natureza e o seu Comportamento podem ser muito úteis para determinar suas motivações.

Capítulo 4

Disciplinas

*Um homem belo veio a mim — nunca vira olhos tão azuis,
Você sabe que eu não podia fugir
Parecia que nós já nos conhecíamos de um sonho;
Parecia que ele me conhecia, que olhava diretamente através de mim.*
— Heart, “Magic Man”

4.1. Introdução

As disciplinas aqui apresentadas são como poderes, tendo uma Habilidade associada que mostra o quão proficiente o personagem manipula seu poder.

Cada disciplina possui como pré-requisito para sua aquisição, uma Habilidade que tem o mesmo nome da disciplina. Por exemplo: Se eu quero comprar a disciplina ANIMALISMO, eu preciso obrigatoriamente possuir a Habilidade ANIMALISMO para fazer a disciplina funcionar. O nível máximo para cada disciplina é 5, enquanto que para cada Habilidade é 4 (como descrito no livro básico).

Para utilizar um determinado nível de uma Disciplina, antes de tudo é preciso que o personagem possua o nível desejado, depois, é preciso fazer um teste da Habilidade correspondente à disciplina somado ao seu atributo Vontade ou Percepção, dependendo da Disciplina a ser utilizada. Por último, o personagem gasta Pontos de Sangue iguais ao nível da Disciplina que irá utilizar (o gasto dos Pontos de Sangue só é feito quando o teste de utilização do poder é efetuado com sucesso).

Para utilizar os vários níveis das Disciplinas, o *Observador* precisa atentar para o fato de que quanto mais alto o nível da disciplina, (nível 3, 4 e 5) mais difícil se torna sua realização. Para essas disciplinas vale a seguinte regra:

Disciplinas	Penalidade
Níveis 1 e 2	0
Nível 3	-1
Nível 4	-2
Nível 5	-3

Se um personagem quer usar o nível 2 de Auspícios: Percepção da Aura, ele precisa fazer um teste de Percepção mais os respectivos modificadores (bônus ou penalidades, que vão depender neste caso do *Observador* e da situação) somado ao nível de Habilidade Auspícios que possui. Se ele tem Percepção 6 e Nível 3 na Habilidade Auspícios, tem um total de 9 e precisa, e realiza um Teste de Atributo contra esse valor (no caso de o *Observador* não impor nenhuma penalidade ou bônus, uma vez que pela tabela, não existe uma penalidade fixa, ficando esta, a cargo do *Observador*). Por último, ele gasta 2 Pontos de Sangue (pois conseguiu sucesso).

Das 10 disciplinas aqui apresentadas, apenas 3 delas não se baseiam em testes para serem utilizadas, não sendo necessário portanto a aquisição da Habilidade de mesmo nome. São elas: Rapidez, Fortitude e Potência. A seguir estão descritas todas as disciplinas, seus subníveis e funcionamento.

4.2. Disciplinas

4.2.1. Animalismo (3 PC/nível)

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

Na condição de *Observador*, conceda a cada animal que os personagens encontrarem uma personalidade e uma forma de falar que o caracterize. Como mais adiante o animal poderá tornar-se amigo dos personagens, quanto melhor ele for retratado no começo, mais interessante parecerá ao jogador. E não se esqueça de que os animais podem ser simplórios, levando tudo ao pé da letra. O clã Gangrel, os senhores do Animalismo, batizaram esses poderes de modos que refletem os sentimentos que nutrem por seus amigos animais.

Animalismo Nível 1 - Sussurros

Embora a maioria dos animais não possuam a inteligência necessária para manterem um discurso inteiro sobre qualquer assunto, com esta disciplina você poderá tentar estabelecer uma forma limitada de comunicação empática e dar ordens específicas às criaturas. Esses intercursos ocorrem mentalmente — não há necessidade de que você chie ou lata para comunicar suas idéias ao animal. Para iniciar o diálogo, você precisa apenas olhar nos olhos do animal.

O contato visual precisa ser mantido durante o diálogo inteiro. Se o contato for rompido, será preciso restabelecê-lo para “falar” novamente com ele. Obviamente, não há nenhuma garantia de que um determinado animal deseje falar ou, caso fale, seja honesto.

Depois de estabelecer o contato visual você estará apto a transmitir comandos complexos a um único animal, que obedecerá de acordo com o máximo de sua capacidade. Contudo, o comando deve ser proferido em termos de um pedido, e o animal deve ser convencido a atender o pedido. (Em outras palavras, será preciso representar o diálogo).

O “favor” não pode ser complexo demais para o intelecto do animal. Por exemplo, um rato seria incapaz de distinguir pessoas, enquanto um cachorro não saberia o que é um telefone. Certamente nenhum animal poderia ser instruído a investir contra a pessoa “que me atacar com más intenções”.

No entanto, esses comandos podem ser implantados profundamente, de modo que afetam o animal durante algum tempo. Por exemplo, um gato poderia ser instruído a vir até você quando alguém entrar no porão, fazendo isso durante dias ou mesmo semanas.

Sistema: Não se faz necessário nenhum teste para conversar com um animal, mas para fazê-lo prestar favores o jogador precisa fazer um teste de Vontade somado ao nível de Habilidade Animalismo que possui. Os modificadores para o teste de Vontade devem sempre ser ajustados segundo as circunstâncias. Isto, como já foi dito anteriormente, fica a cargo do *Observador*. Dependendo da natureza da alma do personagem, a forma de conversa com o animal será diferente. A forma escolhida pode ser de intimidação, provocação, adulação, racionalidade, apelo emocional — praticamente qualquer coisa. As interações precisam ser interpretadas inteiramente, mas o jogador deve compreender que não deve interpretar o seu personagem — mas a Besta em seu interior.

Animalismo Nível 2 - O Chamado

A essência do animal fortaleceu-se dentro de você, e agora os animais atendem quando você os chama. Você está apto a chamar praticamente qualquer espécie de animais, atraindo-os até você. O personagem precisa te cantar na voz dos animais que deseja convocar — uivando como um lobo ou grasnando como um pássaro.

A limitação básica é que você não pode convocar animais de espécies diferentes. Apenas uma convocação poderá ser realizada por vez, e não existe forma de cancelar um chamado depois que ele tiver sido feito. Portanto é preciso acertar de primeira. Os animais convocados desta forma não ficam sob qualquer obrigação imediata de atender aos seus comandos, embora costumem reagir com presteza e curiosidade ao seu chamado.

Sistema: O jogador precisa testar Vontade mais o nível de Habilidade Animalismo que possui, para determinar o quanto o chamado foi bem recebido pelos alvos pretendidos. Os únicos animais que podem responder são aqueles que se encontrem ao alcance do seu canto.

A convocação pode ser muito complicada, cabendo ao *Observador* atribuir modificadores de acordo com a exigência imposta pelo personagem. Por exemplo, um vampiro poderia simplesmente convocar todos os ratos dos esgotos (teste de Vontade sem penalidade), todos os ratos brancos (Vontade com penalidade de 1 ou 2), ou mesmo um rato específico, que teve a audácia de mordê-lo (Vontade com penalidade de 5 ou 6).

Quando os dados acusam um resultado:	Quantos animais respondem
Exato	Um animal responde.
Com diferença de 1	Um quarto dos animais que ouvirem o chamado respondem.
Com diferença de até 2	Metade dos animais respondem.
Com diferença de até 4	A maioria dos animais responde.
Com diferença de até 6	Todos os animais respondem.

Animalismo Nível 3 - Canção da Serenidade

Este poder lhe permite extrair a selvageria de um animal ou humano, tornando o alvo passivo e moroso. Simplesmente tocando o indivíduo ao qual deseja afetar, e cantando uma canção de conforto e consolo para a Besta interior, pode-se extrair dele aquilo que lhe confere a chama da individualidade e da criatividade.

Quando a Besta tiver sido removida de um indivíduo, este perde a vontade de lutar ou de se defender. Ele perde momentaneamente o atributo Vontade, não podendo resistir a qualquer tipo de ataque. Os Membros são imunes a este poder. Os mortais e as criaturas que estiverem desprovidos de uma Besta tendem a aceitar praticamente qualquer coisa que lhes ocorra como completamente normal e natural, não esboçando qualquer tipo de reação. Mais tarde eles poderão se perguntar porque não reagiram, mas na maioria das vezes evitam pensar na situação.

Sistema: O jogador deve testar Vontade com penalidade de 1, mais o nível da Habilidade Animalismo que possua. Esta é uma ação prolongada, precisando ser testada a cada uma hora em tempo de jogo. Qualquer fracasso indica que o vampiro precisa começar de novo desde o início, enquanto qualquer falha crítica indica que ele não estará mais apto a roubar a Besta dessa criatura.

Animalismo Nível 4 - Compartilhar o Espírito

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

Sistema: O jogador precisa testar Vontade com penalidade de 2, mais o nível da Habilidade Animalismo que possua. É preciso ainda que o personagem fite os olhos do animal (apenas os animais com olhos podem ser possuídos). O sucesso obtido determina o quanto de seu livre-arbítrio e poderes o personagem ainda irá reter enquanto estiver encarnado no animal.

Quando os dados acusam um resultado	Como fica o personagem
Exato	Não pode usar Disciplinas.
Com diferença de 1	Pode usar Auspícios.
Com diferença de até 2	Também pode usar Presença.
Com diferença de até 4	Também pode usar Domínio.
Com diferença de até 6	Também pode usar Taumaturgia.

Animalismo Nível 5 - Expulsando a Besta

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

Em termos práticos, você induz a um estado de frenesi outro animal, homem ou vampiro, como uma forma de evitar que o mesmo venha a ocorrer com você. O receptor desta energia vasta e selvagem precisa ser capaz de agüentá-la. Apenas seres com nível 7 ou menos de Humanidade são suficientemente selvagens para abrigar sua Besta. Esta criatura infeliz realmente recebe a sua Besta, e portanto a sua personalidade estará visível na natureza do frenesi sofrido pela vítima. O frenesi progredirá exatamente como se você fosse a criatura naquele estado.

Sistema: Para usar este poder, o vampiro precisa estar tomado pelo frenesi, ou próximo a ele, e testar Vontade, com penalidade de 3, mais o nível da habilidade Animalismo. O jogador precisa anunciar seu alvo preferido antes de fazer o teste. É preciso ser alguém que esteja em seu campo de visão. Se a tentativa fracassar, a intensidade do frenesi aumenta: à medida que o personagem relaxa na expectativa de encontrar alívio dos desejos selvagens da Besta, ela aproveita para cavar mais fundo. O frenesi durará o dobro do tempo e será duas vezes mais difícil de ser superado. Ele também será muitas vezes mais grave que o normal. Um falha crítica nesta jogada será ainda mais catastrófica. O frenesi aumentado é tão extremo que impossibilita o teste de Vontade, uma vez que o personagem fica temporariamente sem o atributo Vontade. Se o personagem deixar a presença do alvo antes da conclusão do frenesi, irá perder a sua Besta, talvez para sempre.

Embora não seja mais vulnerável ao frenesi, o personagem não será capaz de usar ou readquirir o atributo Vontade, ficando cada vez mais letárgico. Para recuperar a Besta ele precisará encontrar a pessoa que

agora a possui (que provavelmente não estará se divertindo muito) e recapturá-la. Ele precisa comportar-se de forma a fazer a Besta querer retornar porque, infelizmente, ela nem sempre quer abandonar o novo hospedeiro.

4.2.2. Auspícios (3 PC/nível)

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

Auspícios Nível 1 - Sentidos Aguçados

Você pode aguçar todos os seus sentidos a um grau extraordinário. Isto é feito à vontade, e dura o tempo que você quiser. Isto lhe possibilita duplicar seus alcances normais de audição e visão, em termos de distância e das condições pelas quais esses sentidos sejam eficazes. Os seus outros sentidos tornam-se igualmente úteis.

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

Sistema: Embora este poder seja aplicado profusamente durante a descrição do *Observador*, determinadas circunstâncias requerem o uso de dados. Sempre que algum perigo puder ser pressentido, o *Observador* testará em segredo a percepção do personagem mais o nível da Habilidade Auspícios que ele possui, com os modificadores que achar necessário, afinal, a dificuldade varia de acordo com as circunstâncias.

Auspícios Nível 2 - Percepção da Aura

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

Sistema: O jogador precisa testar Percepção mais os modificadores do nível de Habilidade Auspícios que possui, mais os modificadores situacionais (bônus ou penalidades). O *Observador* pode querer fazer essa decisão de modo que o jogador não saiba se fracassou ou se cometeu uma falha crítica. O sucesso no teste indica o quanto da aura é vista e pode ser compreendida. Uma falha crítica indica uma interpretação equivocada.

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

Condição	Cores da Aura
Amedrontado	Laranja
Agressivo	Púrpura
Zangado	Vermelho
Amargurado	Marrom
Calmo	Azul claro
Piedoso	Rosa
Conservador	Lavanda
Deprimido	Cinza
Desejoso ou lascivo	Vermelho vivo
Descrente	Verde claro
Enfurecido	Carmim
Invejoso	Verde escuro
Excitado	Violeta

Generoso	Magenta
Feliz	Escarlate
Maligno	Negro
Idealista	Amarelo
Apaixonado	Azul
Inocente	Branco
Obcecado	Verde
Triste	Prateado
Espiritual	Dourado
Desconfiado	Azul escuro
Um Vampiro	A cor apropriada é pálida
Confuso	Cores em mutação
Sonhador	Cores faiscantes
Degenerado	Veios negros na aura
Em frenesi	Cores em ondulação rápida
Psicótico	Cores hipnóticas e rodopiantes
Uso de Magia	Miríades de faíscas

Auspícios Nível 3 - O Toque do Espírito

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

Sistema: O jogador precisa testar Percepção com penalidade de 1, mais os modificadores do nível de Habilidade Auspícios que possui. Além disso, pode-se acrescentar dificuldade ou bônus de acordo com a idade das impressões e pela força mental e espiritual da pessoa que as deixou. A quantidade de informações obtidas, tanto em termos de lampejos (imagens fixas da cena ocorrida quando o objeto estava sendo manuseado) como com relação à pessoa que estava segurando o objeto, fica a cargo do *Observador*.

Auspícios Nível 4 - Telepatia

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

Sistema: O jogador precisa testar Percepção com penalidade de 2, mais os modificadores do nível de Habilidade Auspícios que possui. A mente de um vampiro normalmente não pode ser lida, mas o personagem pode fazer um teste de Vontade para tentar fazê-lo. O *Observador* deve descrever a mente do indivíduo usando uma série de adjetivos relacionados a um fluxo de consciência. Isto força o jogador a deduzir por si mesmo o que está acontecendo naquela mente. Por exemplo, você pode dizer “Profundo pesar... Onde está Damien? Preocupação... Mal posso esperar que ele escute essa! Antecipação...” Obviamente, pode ser um pouco difícil compreender o que está acontecendo no interior da psiquê, especialmente em mentes perturbadas.

Auspícios Nível 5 - Projeção Psíquica

Você está apto a expandir a sua consciência a um grau tão elevado que pode separar a sua mente do corpo. Enquanto estiver neste estado poderá viajar sem fazer uso de seu corpo, projetando-se até qualquer lugar da Terra. Porém, quando o seu eu astral atingir o ponto mais afastado da órbita da Lua, irá encontrar o que convencionou-se chamar Limite da Esfera Lunar — uma barreira intransponível.

O corpo físico deixado para trás mantém-se imóvel como se estivesse em estado de torpor. A sua mente permanece com o seu eu astral, e você não tem como saber o que está acontecendo em torno de seu corpo. Na verdade, até onde você sabe, ele poderia estar em chamas. Um cordão de prata — uma linha diáfana que prende a consciência ao corpo — conecta o seu eu astral ao seu corpo real. Se este cordão for rompido durante um incidente astral, você irá perder-se, entrando completamente no plano astral, o reino dos fantasmas e das sombras. Para reencontrar seu corpo precisará primeiro passar por uma jornada dura e aterrorizante.

Sistema: Cada vez que o personagem viajar em sua forma astral, o jogador precisará testar Percepção com penalidade de 3, mais os modificadores do nível de Habilidade Auspícios que possui. Pode-se ainda acrescentar penalidades variando de acordo com a complexidade da jornada) para determinar o nível de eficiência do personagem na viagem. Essencialmente, isto determina se ele chega ou não ao seu destino.

Cada vez que o personagem decidir um novo destino, deve ser realizado outro teste . O fracasso indica que o personagem está perdido (embora ele possa encontrar seu caminho de volta retrazando sua rota através do cordão de prata). Um falha crítica indica que o cordão de prata foi rompido. Na forma astral é possível realizar viagens a velocidades de até 800 km por hora. Além disso, um personagem na forma astral está nu — nenhum objeto físico pode acompanhá-lo, embora haja rumores sobre a existência de artefatos místicos que podem ser levados.

A interação com o mundo físico é impossível, a não ser que o personagem faça um teste de Vontade (embora Percepção da Aura e Telepatia possam ser usados à vontade). Isto possibilita ao personagem manifestar-se numa forma espectral durante um turno. Contudo, o personagem pode ver eventos em torno dele mesmo que estejam ocorrendo apenas no mundo físico, e geralmente pode fazer isso sem ser detectado, embora os personagens que disponham da Disciplina Auspícios possam ter premonições de que alguém se encontra nas proximidades. Quando dois personagens encontram um ao outro, ou se um deles encontra um nativo do mundo astral, como um fantasma (que costuma estar preso a um só lugar), eles podem interagir como se ambos pertencessem ao mundo físico. Nessas circunstâncias é possível manter contato, travar diálogo e até mesmo combater.

Como é impossível ferir outro personagem astral, o objetivo do conflito é sempre cortar o cordão de prata do oponente (use ataque e defesa normais, descontando os danos do Físico) se o personagem morrer, o cordão terá sido rompido). Embora enquanto se encontrem sob esta forma os vampiros não viajem no mundo espiritual, eles podem ocasionalmente interagir com ele. Os Fantasmas e os Lupinos que viajam no mundo espiritual podem senti-los, e tentar feri-los. Diz-se que aqueles que conhecem o caminho podem viajar para Arcádia, também conhecida como a Terra das Fadas, percorrendo o espaço astral, embora isso possa também requerer um nível mais alto de Auspícios.

4.2.3. Dominação (3 PC/nível)

Esta Disciplina reflete a capacidade mística dos vampiros em influenciar as mentes e ações dos outros. A Dominação é um aspecto do poder da mente e da vontade. Ele afeta o julgamento e o funcionamento mental do alvo, não as emoções. A Dominação sempre requer contato visual com o indivíduo para que seja empregado, sendo às vezes conhecido como Olhar Penetrante. Ele pode ser usado em apenas um indivíduo por vez.

Essa é uma das Disciplinas mais poderosas, mas pode ser complicada e difícil de empregar. As ordens e sugestões precisam sempre ser dadas verbalmente àqueles que tenham sido dominados. O ponto até o qual o Domínio sobre um indivíduo pode ser possível é delineado em cada poder abaixo. Os detentores da Disciplina Dominação costumam ser pessoas que gostam de exercer controle, tendendo a se tornar indivíduos manipuladores.

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

Restrições: É impossível Dominar outro vampiro que possua sangue mais forte — para que a Dominação funcione, o personagem precisa pertencer à mesma geração ou a uma geração anterior à da vítima. Fazendo um teste de Vontade com o nível da habilidade Dominação, os vampiros podem resistir a qualquer tentativa feita para Dominá-los . O indivíduo torna-se então imune às tentativas de Dominação durante o restante da cena. Se um teste de Dominação resultar numa falha crítica, o alvo fica imune durante o resto da história a tentativas futuras realizadas pelo mesmo vampiro.

Dominação Nível 1 - Comandar Mentas Fracas

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

Sistema: O personagem precisa disputar Vontade com o alvo, sendo que aquele que tenta dominar tem os bônus da Habilidade Dominação.

Dominação Nível 2 - Hipnotizar

Você pode implantar uma sugestão no inconsciente de um indivíduo. Isto requer concentração intensa e o uso preciso e cuidadoso de instruções para que as suas ordens sejam cumpridas apropriadamente. Você pode fazer a hipnose surtir efeito imediatamente, ou pode designar os eventos que o dispararão. É preciso manter contato visual durante todo o tempo que for necessário para completar o seu comando (se quiser, represente a cena). No entanto, pode-se realizar sugestões muito complicadas.

É essencial proferir cuidadosamente as palavras, à medida que o alvo irá tentar inconscientemente perverter ao máximo o espírito da sugestão. Você pode dar comandos exatos a outra pessoa, como “suba aquela escada” e “finja que é um cachorro”, ou o controle pode durar mais tempo e ser muito mais sutil. Depois que a sugestão inicial tenha sido implantada, não é mais preciso manter contato visual. A sugestão não pode forçar o indivíduo a fazer alguma coisa contra sua Natureza inata, e só se pode implantar uma sugestão de cada vez num indivíduo.

Sistema: O jogador deve disputar Vontade com o alvo, sendo que aquele que tenta hipnotizar tem os bônus da Habilidade Dominação. Dependendo do resultado, indivíduo hipnotizado não pode ser forçado a fazer nada que lhe pareça estranho. O indivíduo pode ser induzido a caminhar pelo campo, mas dificilmente fingirá que é uma galinha. Os bônus ou penalidades relativas à situação em que se encontram fica a cargo do *Observador*. Um homem de negócios não irá brigar com ninguém, mas um leão de chácara sim, num piscar de olhos.

Dominação Nível 3 - Ordenar Esquecimentos

Com este poder pode-se roubar, criar ou remover memórias de um indivíduo. Esta é uma técnica bastante útil para fazer as pessoas esquecerem que você bebeu seu sangue ou mesmo que vocês se encontraram. Pode-se fazer um monte de travessuras com esse poder: é possível roubar praticamente qualquer memória de um indivíduo. O poder nem sempre é completamente eficaz. Por exemplo, o alvo pode saber que alguém o mordeu no pescoço, mas achar que foi um amante. Ocasionalmente um memória pode retornar anos depois, confundindo e aterrorizando o indivíduo.

Sistema: O jogador deve disputar Vontade com penalidade de 1, contra o alvo, sendo que aquele que tenta dominar tem os bônus da Habilidade Dominação. Em caso de sucesso, a diferença da disputa é que determina o resultado da ação do personagem. Neste caso:

Resultados dos Dados	Como fica o esquecimento
Exato	A perda de memória dura cerca de um dia.
Com diferença de 1	Pode-se remover, mas não alterar a memória.
Com diferença de até 2	Pode-se produzir ligeiras alterações na memória.
Com diferença de até 4	Pode-se alterar ou remover uma cena inteira da memória do indivíduo.
Com diferença de até 6	Pode-se reconstruir períodos inteiros da vida do indivíduo.

Dominação Nível 4 - Condicionamento

Com o tempo, um indivíduo pode ser Condicionado de modo a ficar incapaz de resistir ao Dominação, tornando-se também mais resistente à Dominação de outros. Os Membros costumam Condicionar seus servos para que se tornem lacaios leais. O procedimento funciona tendo por base o fato de que os mortais que tenham sido Dominados repetidamente sentem mais dificuldade em resistir a tentativas futuras. O Condicionamento não é alguma coisa que funcione num piscar de olhos. Demanda tempo cultivar com cuidado a mente do indivíduo para o tipo de Vontade que você irá exercer.

O condicionamento pleno de um indivíduo pode levar semanas ou mesmo meses. Os lacaios condicionados possuem pouca imaginação, tendendo a obedecer ao pé da letra as ordens que lhes são dadas. O Condicionamento pleno de um indivíduo destrói um pouco de seu livre arbítrio, transformando-o num autômato.

Sistema: O jogador precisa disputar Vontade com penalidade de 2, contra o alvo, sendo que aquele que tenta condicionar tem os bônus da Habilidade Dominação. O Condicionamento é uma ação prolongada. O *Observador* irá determinar em segredo quais os bônus e penalidades para a situação. Apenas com o correr do jogo o jogador irá saber se um alvo foi Condicionado com sucesso. O indivíduo é dominado tão completamente que a presença do vampiro, e conseqüentemente o contato visual, não é requerido para manter Vontade absoluta. Ele obedecerá às ordens enquanto seu amo estiver dentro de seu campo de audição. Para ser dominado por outras pessoas ou vampiros o indivíduo condicionado se torna mais imune, visto que o Condicionamento eleva as dificuldades dos outros em fazê-lo.

Dominação Nível 5 - Possessão

Com este poder você é capaz de exercer Vontade absoluto sobre a mente e o corpo de outra pessoa. Entrando na mente da outra pessoa, pode controlar suas ações de uma forma muito precisa. O indivíduo é um autômato, completamente incapaz de uma ação independente. Enquanto estiver controlando a mente do indivíduo o seu corpo permanece tão imóvel quanto se estivesse em estado de torpor. Você não pode Possuir outros Membros da Família. O Vontade sobre outros vampiros é possível apenas através de um Laço de Sangue.

Sistema: Para possuir outro indivíduo, um personagem precisa eliminar momentaneamente o atributo Vontade do alvo. Os dois se enfrentam numa decisão oposta nos dados; o dominador disputa Vontade com penalidade de 3, contra o candidato à dominado. O dominador tem os bônus da Habilidade Dominação e o dominado, bônus ou penalidades a serem definidas pelo *Observador* (como por exemplo, se o dominador é Senhor do dominado, este tem uma penalidade, diante da figura de seu Mestre, ou então se o personagem a ser dominado é um rebelde, ele tem um bônus para encarar seu Senhor). Aqui, uma falha crítica sofrida pelo atacante, imuniza o indivíduo-alvo permanentemente contra as tentativas de Dominar do personagem.

4.2.4. Fortitude (4 PC/nível)

Fortitude é um tipo de resistência ou vigor sobrenatural que permite ao Vampiro ter maior resistência a danos que normalmente os da sua espécie são vulneráveis. A maioria dos vampiros é suscetível à luz solar e ao fogo. Os Membros que possuem esta disciplina, são mais resistentes a esse tipo de danos e ainda mais aos ferimentos normais. Assim como a Rapidez, esta disciplina não requer Habilidade como pré-requisito; para utilizá-la basta que o jogador gaste o número de pontos de sangue referente à quantidade de danos que deseja absorver.

Nível de Fortitude	Absorção de Dano
0	0
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5

4.2.5. Metamorfose (3 PC/nível)

Esta Disciplina permite a um vampiro transformar seu corpo inteiro, ou uma parte de seu corpo físico, em alguma coisa inumana. Dessa forma o vampiro pode fazer crescer garras, transformar-se num morcego, fundir-se à terra ou se transformar em névoa. Um vampiro pode usar muitas outras disciplinas enquanto estiver metamorfoseado. Portanto, um Membro em forma animal pode ainda assim ler auras e se comunicar com animais.

Deverão ser aplicadas restrições adicionais apenas quando o vampiro estiver sob a forma de névoa. Por exemplo, nessa forma não se pode realizar contato visual, de modo que os poderes de Domínio ficam incapacitados de funcionar. Além disso, embora as roupas e os pertences pessoais também assumam forma de névoa, o mesmo não ocorre com os objetos maiores. Não é possível realizar qualquer mudança de forma quando um vampiro for trespassado no coração. Há quem suspeite que isto é possível em níveis mais altos de Habilidade, mas nunca foi confirmado.

Metamorfose Nível 1 - O Brilho dos Olhos Vermelhos

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

Sistema: Não é preciso fazer nenhum teste, e a mudança leva 1 *round* completo para acontecer.

Metamorfose Nível 2 - Garras de Lobo

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

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

Metamorfose Nível 3 - Fusão com a Terra

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

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

Sistema: Para que a transformação se dê, o jogador deve testar Vontade com penalidade de 1, mais os bônus da Habilidade Metamorfose, e leva dois turnos para acontecer.

Metamorfose Nível 4 - A Sombra da Besta

Você pode se transformar em lobo ou morcego. Enquanto na forma de outra criatura, beneficia-se de todas as vantagens óbvias, como os sentidos aguçados do lobo ou a capacidade do morcego em voar.

Sistema: É preciso fazer um teste de Vontade, com penalidade de 2, mais os bônus da Habilidade Metamorfose e a transformação leva três turnos para se completar (embora o *Observador* possa permitir que ela ocorra em apenas um, mediante o gasto de três Pontos de Sangue).

Metamorfose Nível 5 - Forma de Névoa

Você possui o lendário poder vampírico de se transformar em névoa. Quando este poder é empregado, a sua própria essência parece evaporar lentamente. Na forma de névoa obtém-se muitas vantagens. Você pode flutuar em qualquer direção a uma velocidade de caminhada, não é afetado por ataques físicos, e pode atravessar a menor das aberturas com facilidade. Além disso, você subtrai um dado ao fazer o teste de avaliação de Dano por luz solar.

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

Sistema: É preciso fazer um teste de Vontade com penalidade de 3, mais os bônus da Habilidade referente à disciplina e a transformação ainda requer o gasto de um Ponto de Sangue. Leva três turnos para completar a transformação (embora o *Observador* possa permitir que ele ocorra em apenas um, mediante o gasto de três Pontos de Sangue).

4.2.6. Ofuscação (3 PC/nível)

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

Quando a Ofuscação é usada contra um Membro que possua um nível de Auspícios mais alto que o nível de Ofuscação do personagem, este fica impossibilitado de se ocultar do rastreador. Contudo, se o nível do personagem que deseja se ocultar for mais alto, o Membro será enganado normalmente.

Embora os mortais não costumem possuir qualquer capacidade em localizar Membros com esta Disciplina, o *Observador* pode convencionar que os indivíduos com poderes psíquicos sejam aptos a ver o vampiro diretamente. Além disso, as crianças — especialmente as que detenham sua própria perspectiva pessoal

do universo, não tendo aceito completamente a noção de realidade imposta pelos pais — costumam ser capazes de ver através da Ofuscação.

Ofuscação Nível 1 - Manto de Sombras

A sua capacidade em se ocultar ainda não está completamente desenvolvida, de modo que você precisa de algum tipo de cobertura para esconder-se com eficiência (ou pelo menos você precisa estar numa posição que poderia escapar normalmente aos olhos dos outros). Na maioria das vezes usa-se como cobertura as sombras de um beco ou um batente de porta um pouco recuado da parede, mas este poder funciona também se você puder interpor uma árvore ou um poste de luz (a despeito do quanto seja estreito) entre você e as pessoas de quem deseja se esconder.

Uma vez oculto, você precisa permanecer absolutamente imóvel para se manter obscurecido. Se você se mexer, se uma lâmpada for ligada e iluminá-lo, ou se um observador se mover para um ângulo que ponha você diretamente em sua linha de visão, o Manto das Sombras deixa de funcionar.

Sistema: Como a Ofuscação ocorre depois de seus critérios terem sido cumpridos, não é preciso fazer nenhum teste, necessitando apenas gastar um ponto de sangue para esse nível da disciplina. Porém, os indivíduos com nível de Auspícios mais alto que a Ofuscação do personagem verão diretamente através das sombras.

Ofuscação Nível 2 - Presença Invisível

Os seus poderes de permanecer despercebido tornaram-se tão potentes que você pode fazer-se desaparecer indefinidamente e permanecer escondido mesmo se houver outras pessoas caminhando por perto. Você é completamente ignorado, a não ser que alguém procure especificamente por você. As pessoas irão se mover de forma a desviar-se de você, e até mesmo desempenharão ações que as distanciarão de você. Seus inconscientes farão praticamente qualquer coisa para impedir que seus conscientes percebam que você se encontra ali.

Sistema: Normalmente não é preciso fazer nenhum teste, sendo necessário apenas gastar pontos de sangue referentes ao nível da disciplina que se quer usar (no caso 2). Porém, se o personagem falar ou realizar uma atividade física violenta (como travar combate), provavelmente chamará atenção para si. O *Observador* pode pedir que ele faça um teste de Vontade para determinar o quanto ele consegue permanecer invisível.

Ofuscação Nível 3 - Máscara das Mil Faces

Esta poderosa capacidade não o esconde dos olhares dos outros, mas faz com que você pareça outra pessoa. A sua aparência não muda de fato — você simplesmente faz os outros pensarem que estão vendo uma pessoa diferente.

Sistema: O seu jogador precisa testar Vontade com penalidade de 1 mais os bônus da Habilidade Ofuscação e gastar um ponto de sangue para criar a sua máscara. Para avaliar o sucesso da tentativa, têm-se os parâmetros abaixo:

Resultado dos Dados	Aparência
Exato	As pessoas ainda poderiam apontar você numa fila de suspeitos na delegacia
Com diferença de 1	O personagem parece um pouco diferente; as pessoas o descrevem de forma diferente.
Com diferença de até 2	A aparência, os gestos e as ações são vistos de forma completamente diferente.
Com diferença de até 4	A aparência desejada é projetada com sucesso
Com diferença de até 6	O personagem pode até mesmo parecer alguém do sexo oposto.

Ofuscação Nível 4 - Desaparecimento do Olho da Mente

O seu poder avançou até um grau que você pode realmente desaparecer da vista das pessoas. Mesmo se você estiver face a face com um mortal, poderá exercer este poder e simplesmente sumir. Os indivíduos que presenciem um ato de desaparecimento dessa natureza, especialmente os mortais, ficam normalmente atordoados e indecisos durante um turno. Um membro de um grupo grande pode estar apto a reagir (por exemplo, disparando contra o espaço no qual o personagem desapareceu), mas esta é a exceção. Além disso, os mortais com Vontade baixa podem até mesmo esquecer que o viram.

Sistema: O jogador deve testar Vontade com penalidade de 2, mais o nível da Habilidade Ofuscação que possui. Caso o personagem seja bem sucedido, ele desaparece completamente, podendo até mesmo esquecer completamente a existência do vampiro, caso ele consiga um crítico, mas é preciso que ele saia imediatamente de sua presença, para que não seja lembrado.

Ofuscação Nível 5 - Cobrindo o Grupo

Este incrível poder de manipulação possibilita estender qualquer um de seus poderes de Ofuscação àqueles que o cercam. Não apenas você está protegido, mas também todo mundo que o esteja acompanhando e que você queira ocultar. Se um personagem comprometer o disfarce ou a invisibilidade, então apenas ele não estará mais sob a proteção de seus poderes. Contudo, caso seja você quem comprometa a posição, o Manto cairá completamente e todos poderão ser vistos.

Sistema: O personagem testa Vontade com penalidade de 3, mais o nível da Habilidade Ofuscação que possui. Em caso de sucesso, ele pode ocultar um grupo de até 4 indivíduos. Caso ele deseje encobrir mais pessoas, será necessário gastar um ponto de sangue para cada indivíduo adicional.

4.2.7. Potência (8 PC/nível)

Esta Disciplina define a força superior que o vampiro possui. Este físico adicional pode permitir que sejam realizadas grandes façanhas, muito além do que um mortal comum seria capaz de desempenhar. A Potência possibilita aos vampiros que saltem distâncias imensas, ergam grandes pesos e inflijam danos consideráveis sobre indivíduos ou objetos que sejam socados ou atingidos.

Sistema: Em termos de jogo, cada nível desta disciplina garante a Característica Físico Ampliado, conforme a tabela abaixo:

Potência	Físico Ampliado
1	x2
2	x3
3	x4
4	x5
5	x6

4.2.8. Rapidez (3 PC/nível)

Essa disciplina confere a quem a possui, uma velocidade maior no desempenho de suas ações. Como essa disciplina não está ligada a uma habilidade específica como as outras, para utilizá-la é preciso gastar pontos de sangue para ter ações extra equivalentes ao nível da disciplina que o Vampiro possui. Para cada nível de habilidade é preciso gastar um ponto de sangue. A utilização desta disciplina por parte do jogador deve ser informada ao *Observador* no início de cada turno. Cada ponto de Rapidez permite ao Vampiro ter uma ação extra por turno, conforme mostra a tabela abaixo:

Nível de Rapidez	Ações por round
1	2
2	3
3	4
4	5
5	6

4.2.9. Presença (3 PC/nível)

Um vampiro que detenha essa Disciplina é excepcionalmente atraente a outros indivíduos. As pessoas querem estar na companhia do vampiro para banharem-se na luz brilhante que ele irradia. Ele não precisa de desempenhar nenhuma espécie de ação evidente: a Presença é um aspecto natural da personalidade de um indivíduo. A Presença é uma disciplina poderosa, ainda que sutil. A Disciplina Presença é um poder sobre as emoções das pessoas, não sobre seu julgamento ou razão. Não se pode dar ordens usando-se a Presença; o efeito é absolutamente não-verbal. A Presença faz os outros indivíduos sentirem coisas ou reagirem de determinadas formas ao vampiro, mas a manipulação direta da mente é o campo do Domínio. Ao contrário do Domínio, a Presença pode ser usada sobre muitas pessoas ao mesmo tempo, e não requer contato visual para ser usada. O vampiro precisa apenas estar à vista dos indivíduos que deseja afetar, de modo que seu rosto seja visto com clareza. As pessoas afetadas pela Presença podem usar pontos de Força de Vontade para resistir aos efeitos durante um turno, conforme ocorre com o Domínio. Durante este tempo eles poderão escapar, evitando desta forma efeitos mais permanentes. Os Membros costumam ser sensatos o suficiente para fazê-lo, reação que raramente ocorre entre os mortais.

Presença Nível 1 - Fascínio

O uso deste poder torna todos à sua volta intensamente atraídos por você. Eles farão praticamente qualquer coisa para estarem perto de você, embora seu fascínio não seja absoluto a ponto de colocarem em risco a própria vida. Os efeitos duram apenas o tempo que os indivíduos-alvo estiverem em sua presença, mas na próxima vez que o virem é muito provável que esses sentimentos sejam despertados mais uma vez. O uso cuidadoso deste poder pode possibilitar uma forma sensacional de comunicação de massa. Da mesma forma que a Presença usa a emoção para influenciar as vítimas, o Fascínio o fará convencer as pessoas de um determinado curso de ação ou da nobreza de um propósito.

Sistema: O jogador precisa testar Vontade, mais o nível da Habilidade Presença que possui. As pessoas afetadas podem fazer um teste de Vontade para sobrepujar o efeito, mas enquanto permanecerem na mesma área que o personagem precisam continuar fazendo-os a intervalos curtos de tempo. Entretanto, caso o personagem que quer resistir ao fascínio obtenha um crítico, o Fascínio sobre ele dissipa-se completamente, e o indivíduo não pode ser afetado pelo resto da cena. O resultados nos dados também determina quantas pessoas podem ser afetadas:

Resultado dos Dados	Número de pessoas afetadas
Exato	uma pessoa
Com diferença de 1	duas pessoas
Com diferença de até 2	seis pessoas
Com diferença de até 4	20 pessoas
Com diferença de até 6	todos no mesmo ambiente que o vampiro

Presença Nível 2 - Olhar Aterrorizante

A exibição de seus poderes vampíricos plenos pode inspirar grande temor e ira entre os mortais. Isto se consegue expondo os caninos e as garras, e chiando alto. Embora a maioria dos vampiros possa executar esta ação, você a domina de forma excepcional, sendo capaz de levar os mortais à loucura pelo medo, ou assustando-os a ponto de se renderem ou fugirem ao menor grunhido. Os indivíduos- alvo são intimidados pela sua aparência, e não farão nada que desperte a sua ira.

Sistema: O jogador precisa disputar Vontade com o alvo, sendo que quem se utiliza da disciplina tem como bônus o nível da Habilidade Presença que possui. O sucesso exato indica que o alvo está intimidado, enquanto que se a diferença for de 3 ou mais, indica que ele foge apavorado. Além disso, neste último caso, a vítima tem penalidade para tentar resistir numa próxima vez, com a mesma pessoa que a aterrorizou na primeira vez. Caso o vampiro consiga aterrorizar alguém por 3 ou 4 vezes seguidas, ele pode acabar subjugando completamente o alvo. No fim das contas, o alvo poderá ter tanta penalidade para reagir, que estará incapaz de fazer qualquer coisa a não ser ficar encolhido num canto e ganir.

O fracasso indica que a tentativa foi frustrada. Uma falha crítica indica que a vítima não ficou nem um pouco impressionada e qualquer uso de Presença pelo personagem não surtirá efeito durante o curso inteiro da história.

Presença Nível 3 - Transe

Usa-se o transe para convencer outra pessoa a servi-lo. O indivíduo-alvo do transe ficará encantado com você e desejará atender às suas necessidades. Entretanto, ao contrário de uma pessoa possuída com poderes de Domínio, o alvo do Transe retém sua criatividade e a sua liberdade de ação. Isto pode vir a ser bom ou ruim. A companhia do indivíduo-alvo é muito mais agradável, e ele tende a recordar menos sobre a crueldade do controle do vampiro, mas uma vítima como essa pode ser imprevisível quando tenta agradar o Membro. Como uma pessoa sob transe mantém muita liberdade de ação, ela não conta como um laçao.

Sistema: Para colocar um indivíduo-alvo sob Transe, o jogador precisa disputar Vontade com penalidade de 1, mais o nível da Habilidade Presença que possui, contra o alvo. Não há forma de estender um período de Transe; na verdade, depois de superar essa condição, a vítima tenderá a nutrir um sentimento negativo pelo vampiro.

Resultado dos Dados	Quanto tempo a vítima permanece sob transe
Exato	Uma hora
Com diferença de 1	dois dias
Com diferença de até 2	uma semana
Com diferença de até 4	um mês
Com diferença de até 6	um ano

Presença Nível 4 - Convocação

Com este poder você pode chamar uma pessoa a uma grande distância, e esta virá atender seus desejos. O alvo da Convocação pode não saber exatamente o motivo pelo qual está caminhando pela sala na direção do estranho usando uma capa, mas a aura poderosa do Membro o manterá sob transe absoluto. Os vampiros são conhecidos por sua capacidade de Convocar a presença de uma pessoa do outro lado do mundo. De fato, o indivíduo-alvo usará os meios de transporte mais rápidos e diretos para chegar ao seu amo. Isso é possível, mas para Convocar uma pessoa fora de vista, você precisa havê-la encontrado antes.

Uma pessoa que seja convocada sabe exatamente onde encontrar você e irá chegar sem erro a essa localização. Se você Convocar alguém de Nova York para Chicago, mas depois partir de Seattle, o indivíduo-alvo encontrará uma forma de viajar também para Seattle. O tempo necessário para que um indivíduo alvo cumpra a Convocação pode variar, mas ele sempre irá usar o meio de transporte mais rápido.

Preocupações como disponibilidade financeira limitam o tempo de resposta, mas se o indivíduo estiver sem dinheiro e não puder comprar uma passagem de avião, em última instância irá até mesmo viajar como carona. Caso leve mais de um dia para que o indivíduo-alvo alcance o vampiro, a Convocação precisará ser repetida uma vez por dia. Cada teste de Convocação dura 24 horas.

Sistema: O jogador precisa testar Vontade com penalidade de 2, mais o nível da Habilidade Presença que possui, com o alvo. No caso de o indivíduo convocado ser um estranho ou o alvo já ter resistido alguma vez à tentativa do vampiro de impor Presença a penalidade no teste pode aumentar. Se o Membro já houver usado com sucesso a Disciplina Presença com o indivíduo-alvo anteriormente, o *Observador* não precisa acrescentar penalidades adicionais.

Resultado dos Dados	Reação do indivíduo
Exato	O alvo se aproxima, mas lenta e hesitantemente
Com diferença de 1	O alvo é atrasado com facilidade por obstáculos
Com diferença de até 2	O alvo se aproxima numa velocidade considerável
Com diferença de até 4	O alvo vêm com pressa, superando todos os obstáculos que encontre.
Com diferença de até 6	O alvo vem correndo até você, fazendo qualquer coisa para alcançá-lo

Presença Nível 5 - Majestade

Você é quase universalmente respeitado e temido. A não ser que os mortais ou até mesmo os Membros parem para considerar seus sentimentos em relação a você, provavelmente irão tratá-lo com respeito sem pensamento consciente. De fato, a simples visão de sua pessoa faz queixos caírem de pasmo, e mesmo os mais corajosos o temem. Você simplesmente parece formidável demais para que alguém chegue mesmo a considerar desagradá-lo, quanto mais desafiá-lo a um confronto físico. Você não será atacado ou ferido de qualquer forma enquanto os efeitos da Majestade forem mantidos.

Sistema: Se desejar reagir ao vampiro com rudeza, violência ou rebeldia, o indivíduo-alvo precisa disputar Vontade com penalidade de 3. Um indivíduo-alvo que fracasse no teste chegará a absurdos extremos, como prostrar-se diante do vampiro.

4.2.10. Taumaturgia (3 PC/nível)

Poucos Membros são capazes de praticar a disciplina rigorosa da Taumaturgia. Esta é a prática da magia do sangue, sendo dominada principalmente pelo clã Tremere, que, tendo-a criado, guarda seus segredos com grande ciúme. Esta magia descende diretamente das teorias e práticas da Ordem de Hermes, uma ordem medieval de magos.

Embora poucos humanos possuam qualquer conhecimento da magia do sangue, esta arte foi desenvolvida durante séculos pelo clã Tremere para aproveitar os potenciais vampíricos. A Taumaturgia Tremere é odiada e temida por muitos magos mortais. A Taumaturgia também possibilita o praticante a fazer rituais, assim como diferentes linhas: A Sedução das Chamas, O Movimento da Mente e o Controle do Clima. Voltaremos a elas depois de abordarmos as características da magia do sangue.

Taumaturgia Nível 1 - Um Gosto por Sangue

Você possui uma variedade de habilidades de Percepção relacionadas ao sangue. Você pode determinar quanto sangue foi deixado num Membro ou num mortal, há quanto tempo um vampiro alimentou-se e a geração

aproximada de um vampiro. Para ser capaz de determinar qualquer coisa sobre um determinado sangue, você precisa tocá-lo.

Sistema: O jogador precisa testar Percepção mais os bônus da Habilidade Taumaturgia.

Taumaturgia Nível 2 - Fúria do Sangue

Com apenas um toque, o personagem pode forçar outro Membro a usar seu sangue, quer ele queira ou não. Assim, um vampiro pode ver a sua Força ser aumentada subitamente e não fazer idéia do motivo. Além disso, como o vampiro torna-se mais excitável, o grau de dificuldade de todos os testes de frenesi realizados durante o resto da cena serão aumentadas em um ponto.

Sistema: O jogador precisa disputar Vontade com o alvo, sendo que o taumaturgo tem os bônus da Habilidade referente à disciplina. Cada sucesso força o alvo a gastar imediatamente um Ponto de Sangue da forma que o Taumaturgo desejar.

Taumaturgia Nível 3 - Potência do Sangue

Você pode executar manipulações que tornem o sangue dentro de seu corpo mais potente durante um período de tempo curto, abaixando desta forma a sua geração efetiva.

Sistema: Faça um teste de Vontade com penalidade de 1, mais os bônus da Habilidade Taumaturgia.

Resultado dos Dados	Diminuição das Gerações	Duração
Exato	1	5 min
Com diferença de 1	1	5 min
Com diferença de até 2	2	15 min
Com diferença de até 4	2	30 min
Com diferença de até 6	3	1 hora

Taumaturgia Nível 4 - Furto de Vitae

Mediante um processo místico, você pode transferir para o seu próprio organismo sangue que se encontre à distância e até mesmo drenar os Pontos de Sangue de outras criaturas para acrescentar aos seus próprios.

Sistema: O jogador deve fazer um teste de Vontade com penalidade de 2, mais os bônus da habilidade Taumaturgia se o sangue for estacionário (como um banco de sangue) ou disputar Vontade com penalidade de 2, mais os bônus da habilidade Taumaturgia com o alvo, no caso de ele ser vivo. O sangue a ser roubado deve estar a uma distância de no máximo 15 metros e bem à vista; além disso, a fonte do ataque deve ser óbvia.

Taumaturgia Nível 5 - Caldeirão de Sangue

Você é capaz de manipular o sangue de outros seres. Tocando o outro, você pode ferver o seu sangue, não apenas criando um dano físico incrível, como também destruindo grande parte do sangue do alvo. Isto virtualmente assegura a morte de qualquer mortal sobre o qual for executado este feitiço, podendo também infligir grandes danos físicos aos vampiros.

Sistema: O jogador precisa testar Vontade com penalidade de 3, mais os bônus da habilidade Taumaturgia. O máximo de Pontos de Sangue que o vampiro pode ferver é de 10. A vítima também sofre um dano para cada dois pontos de sangue fervidos.

4.3. Rituais

Os rituais são poderosos feitiços preparados minuciosamente que precisam ser executados sob circunstâncias altamente específicas e segundo com procedimentos exatos. Todos Membros que conhecem a Taumaturgia também possuem a capacidade de praticar rituais. Ao aprender os conceitos básicos de magia do sangue, um aprendiz adquire uma familiaridade com as fórmulas mágicas requeridas para a prática de rituais. Cada ritual de Vampiro tem uma classificação de poder que varia entre um e cinco (ou mais alto). Um personagem precisa possuir um nível em Taumaturgia ao menos igual ao nível de poder do ritual para desempenhá-lo com sucesso.

A prática dos rituais demora pelo menos cinco minutos por nível. Ocasionalmente são requeridos componentes materiais, conforme estipulados pelo próprio ritual. Entre esses materiais incluem-se coisas como penas, farpas de madeira, lama, ervas, ossos, olho de salamandra e dedos de sapo. Usa-se sangue em muitos rituais. No primeiro nível de Taumaturgia, o vampiro obtém automaticamente um único ritual Nível Um. Para aprender outros rituais, o personagem precisa encontrar um professor (ou pergaminho) para instruí-lo nos procedimentos e encantamentos adequados. Aprender como executar um ritual apropriadamente pode levar apenas alguns dias (ritual Nível Um) ou demorar muitos anos (ritual Nível Cinco).

Os rituais apresentam um custo para aquisição, e uma Habilidade de mesmo nome para desempenhá-lo (da mesma forma que as disciplinas). Quando um personagem for realizar o ritual, ele precisa testar sua Vontade com os bônus da Habilidade a qual se refere o ritual.

Abaixo seguem-se exemplos de rituais Nível Um. Se você quiser incluir rituais de nível mais alto em sua crônica, irá precisar criá-los sozinho.

Defesa do Refúgio Sagrado (3 PC)

Este ritual de uma hora garante que nenhum raio de sol poderá atravessar qualquer janela que se encontre numa distância de até 7 metros do ponto onde o ritual tenha sido executado. A luz solar é simplesmente refletida pelas janelas. Este ritual funciona somente enquanto o Membro que o tiver executado encontrar-se na área de efeito. Uma gota de sangue — do próprio feiticeiro — precisa ser posta em cada janelas na área de efeito do ritual. Portanto pelo menos um Ponto de Sangue será usado.

Despertar com o Frescor do Amanhecer (do Anoitecer) (3 PC)

Este ritual precisa de meia hora para ser executado e deve ser feito imediatamente antes do vampiro preparar-se para dormir durante o dia vindouro. Requer-se um período de meditação completa. Qualquer interrupção ou desempenho de outras atividades depois do ritual, mas antes do sono, invalidará a magia. O ritual possibilita o Membro protegido a acordar imediatamente ao menor sinal de perigo durante o dia seguinte. A regra a respeito de como a Humanidade restringe o número de dados utilizáveis durante o dia é suspensa durante os dois primeiros turnos de ação. Depois disso voltará a ser eficaz, mas a despeito de qual seja a Humanidade ou condição do personagem, ele acordará a tempo de (esperamos) eliminar o perigo. Requer-se penas para a execução deste ritual, e elas precisam ser queimadas e suas cinzas espalhadas sobre a área de dormir.

Comunicação com o Senhor do Membro (3 PC)

Este ritual altamente prático leva apenas cinco minutos para ser realizado. Depois de seu término, o ritual permite a um vampiro falar telepaticamente a qualquer distância com o seu senhor. O ritual tem sido modificado através dos anos para permitir também que o vampiro fale com qualquer Membro ao qual tenha submetido um Laço de Sangue, ou mesmo qualquer um que tenha bebido do sangue do feiticeiro desde o pôr-do-sol mais recente. A comunicação é bilateral, mas ao contrário do poder Auspícios de Telepatia, o vampiro não pode sondar a mente do alvo. O feiticeiro precisa possuir um item que tenha pertencido ao seu senhor.

Proteção Contra a Destruição da Madeira (3 PC)

O feiticeiro deste ritual de uma hora precisa estar completamente cercado por um círculo de madeira ou serragem. Qualquer coisa de madeira, até mesmo mobília, irá funcionar, mas o círculo não pode ser rompido. Desta forma o feiticeiro não precisará temer ser trespassado por uma estaca até o nascer do sol do dia seguinte. Embora a proteção funcione apenas contra a primeira tentativa, qualquer estaca de madeira que esteja posicionada para um golpe contra o coração do vampiro será desintegrada imediatamente. Para ativar o poder do ritual, a estaca precisa realmente estar ameaçando o vampiro. Uma estaca meramente empunhada perto do coração do vampiro não será afetada. Uma farpa de madeira precisa ser colocada na boca do feiticeiro ao fim do ritual (se a farpa for retirada, o ritual será anulado).

Toque do Demônio (3 PC)

Este ritual amaldiçoa um mortal, fazendo com que todos à sua volta, com quem não possua um vínculo emocional forte, sintam uma antipatia imensa por ele. Eles odiarão o mortal e farão tudo que puderem para infernizar-lhe a vida. Este efeito dura por uma noite, desaparecendo apenas com a primeira luz do dia. Para que o ritual funcione, o mortal precisa estar presente e deve-se colocar uma moeda de propriedade do feiticeiro em algum local em contato com a pessoa do mortal (como num bolso).

4.4. Linhas

Os outros poderes obtidos mediante o estudo contínuo das artes da Taumaturgia costumam ser oferecidos por três linhas — A Sedução das Chamas, O Movimento da Mente e o Controle do Clima. O aprendizado dessas linhas taumatórgicas deve começar através de um tutor ou de um texto durante crônica, mas não durante a criação do personagem. Também são necessários pontos de experiência para adquirir e progredir

nessas linhas. Cada a aquisição de cada linha a seguir, some a 10 o custo em Pontos de Criação de cada uma delas e subtraia a Inteligência. Este será o custo em Pontos de Experiência da Linha. Para a compra da Habilidade relacionada a linha, utilize o mesmo cálculo (como mostrado no livro básico).

Cada vez que esses poderes individuais são empregados, é preciso gastar um Ponto de Sangue e fazer um teste de Vontade com penalidade de -2 (e os bônus da Habilidade relacionada). Um fracasso no teste indica que a magia falha. Uma falha crítica indica que a magia pode ser completada, mas não necessariamente da forma que o vampiro esperava...

A Sedução das Chamas (3 PC)

O personagem pode criar chamas. Com níveis baixos de Habilidade só é possível criar chamas pequenas, mas os taumaturgos experientes podem gerar chamas maiores e mais quentes. O personagem pode criar a chama em qualquer lugar que se encontre em sua linha de visão, mas precisa testar Vontade com penalidade de 2 para colocá-las no ponto que deseja, a não ser que seja sobre o seu próprio corpo. As chamas criadas por esta linha são sobrenaturais, não podendo queimar os objetos até que elas tenham sido liberadas pelo Membro. Portanto, uma “palma em chamas” não queimará a mão do vampiro ou causará um ferimento grave — apenas produzirá luz. Além disso, se o Taumaturgo acender as chamas sobre seu próprio corpo, os indivíduos engalfinhados com ele não sofrerão.

Resultado dos Dados	Fogo Produzido
Exato	Vela
Com diferença de 1	Palma em chamas
Com diferença de até 2	Fogueira de acampamento
Com diferença de até 4	Fogueira de execução
Com diferença de até 6	Incêndio

Movimento da Mente (3 PC)

Esta linha taumátúrgica possibilita seu usuário a controlar mentalmente o movimento dos objetos. Os objetos podem ser erguidos, movidos, girados em círculos, qualquer coisa assim. Se esta linha for praticada numa criatura viva, o indivíduo pode tentar resistir; o feiticeiro e a vítima comparam o atributo Vontade num teste de disputa. Os objetos não podem ser movidos mais rápido do que o próprio personagem é capaz de se mover, de modo que os objetos não podem ser “arremessados” com nenhuma capacidade sobrehumana. Porém, os objetos podem ser manipulados como se pelas mãos do próprio vampiro: os machados podem ser cravados em pessoas ou em árvores, e as pistolas podem ser disparadas, considerando que o Membro seja suficientemente avançado para levantar o objeto. O peso do objeto movido é muito importante: um determinado nível é necessário para até mesmo tentar mover certos objetos. Depois que um vampiro alcance um nível três, ele passa a ser capaz de levitar a si mesmo, a despeito de quanto pese. Do contrário, aplicam-se restrições de peso.

Resultado dos Dados	Peso Movimentado
Exato	0,5 kg
Com diferença de 1	10 kg
Com diferença de até 2	100 kg
Com diferença de até 4	200 kg
Com diferença de até 6	0,5 Ton

Controle do Clima (PC)

Esta linha dá a um personagem a capacidade de afetar o clima. A dificuldade da magia depende do clima do momento. Pode ser muito difícil (penalidade de 4) fazer cair um raio num dia ensolarado, mas é fácil criar neblina em Londres (penalidade de 1). O jogador precisa testar Vontade.

Resultado dos Dados	Peso Movimentado
Exato	Neblina
Com diferença de 1	Chuva
Com diferença de até 2	Vento
Com diferença de até 4	Tempestade
Com diferença de até 6	Raio*

* Dano 2D4+2, bônus para atingir alvo igual a nível da Habilidade *Controle do Clima*