

UM LIVRO DE REFERÊNCIA PARA VAMPIRO: A MÁSCARA



VAMPIRO

A M Á S C A R A



 **COMPANION** 

GUIA SUPLEMENTAR

VAMPIRO

Λ M Á S C A R A



O Guia Suplementar da Máscara

CRÉDITOS

ESCRITO POR Justin Achilli, Alison Cybe, Erykah Fassett e Karim Muammar

EDIÇÃO E LEITURA DE DIVERSIDADE: Stephanie Cohen

DIRETOR DE ARTE: Tomas Arfert

Arte da Capa: Mark Kelly

Arte e Ilustrações Internas: Tomas Arfert, Peter Bergting, Krzysztof Bieniawski, Mark Kelly e Martyna Zych

Design Gráfico e Layout: Tomas Arfert

Agradecimentos especiais a Khaldoun Khelil pela devolutiva sobre os conceitos dos clãs.

GESTÃO DA MARCA WORLD OF DARKNESS (MUNDO DAS TREVAS)

Gerente de Marca: Sean Greaney

Diretor de Criação: Justin Achilli

Diretor de Arte: Tomas Arfert

Editor: Karim Muammar

Desenvolvedor de Comunidade: Martyna “Outstar” Zych

Diretor de Marketing: Jason Carl

MUNDO GALÁPAGOS

Tradução: Fábio Gullo

Revisão: Alessa Torres, Emílio Baraçal e Persio Sposito

Localização e Edição: Persio Sposito

Design e Layout: Felipe Godinho

Revisão de Layout: Danilo Sardinha

www.mundogalapagos.com.br

WOD100 | ISBN: 978-65-86644-35-7 | 1ª impressão em português: Julho de 2021.

Impresso no Brasil. Fabricado por Ipsis Gráfica S/A. Rua Ver. José Nanci,151- Santo André - SP, 09290-415 - Brasil

Distribuído no Brasil por: ILHAS GALÁPAGOS COMÉRCIO DE BRINQUEDOS, LIVROS E SERVIÇOS, LTDA. CNPJ: 15.605.065/0001-38

Rua Mourato Coelho, 936, cjo 31, Pinheiros 05417-001 São Paulo/SP. atendimento@mundogalapagos.com.br

© 2020 Paradox Interactive® AB. Vampire: The Masquerade® – são marcas registradas da Paradox Interactive AB na Europa, E.U.A. e outros países. Visite o World of Darkness online em www.worldofdarkness.com



SUMÁRIO



<i>Introdução</i>	4
Pt. I: Os Clãs e suas Aptidões	5
<i>Ravnos</i>	6
<i>Salubri</i>	12
<i>Tzimisce</i>	16
<i>Poderes das Disciplinas</i>	24
Pt. II: Clãs e Coterias	29
Pt. III: À Mercê Dos Amaldiçoados	41
<i>Mortais</i>	41
<i>Carniçais</i>	49
Pt. IV: Errata e Atualização de Regras	61

Introdução

Eu acho — você não? — que há coisas que uma pessoa não deve conhecer, e pessoas que não devem conhecê-las.

— EDITH NESBIT, “HURST OF HURSTCOTE”

Bem-vindo às trevas...

O propósito do *Guia Suplementar de Vampiro: A Máscara* é agradecer a vocês, entusiastas do Mundo das Trevas, e servir de presente àqueles que estiveram ao nosso lado ou que apenas recentemente se juntaram a nós em seus primeiros passos neste mundo de sombras e segredos.

Este guia oferece uma série de novas opções tanto para os jogadores quanto para os Narradores. De novos clãs a novas Características, até uma visão mais ampla dos mortais e carníçais como personagens dos jogadores, o *Guia Suplementar de Vampiro: A Máscara* amplia as oportunidades de exploração do Mundo das Trevas.

Esperamos que vocês gostem!



Parte I:


OS CLÃS

E

SUAS APTIDÕES



Todos os clãs apresentados aqui podem ser usados em crônicas, seja ao redor de uma mesa real, virtual, ou em formatos emergentes, a exemplo de bate-papos online. Como sempre, o Narrador tem a autoridade para restringir o acesso a determinados clãs, Disciplinas e tipos de personagem.

A woman with dark hair styled in a bun, wearing a red dress with a dark floral pattern, stands in the center of a large circular frame. The background is a vibrant red with a blue, fibrous, web-like texture. The overall aesthetic is surreal and dramatic.

*Trapaceiros
Corvos
Audazes
Os Assombrados*

*A deslumbrar e desvanecer
em movimento sem fim
e fuga perpétua*



Um clã praticamente aniquilado na salva inicial da Guerra da Gehenna, suas brasas agora se avivam gradualmente a cada anoitecer. Embora também sejam conhecidos como mensageiros, andarilhos e manipuladores, os Ravnos sabem que seu legado é muito maior. Eles seguem os passos de Anansi, Coiote, Hanuman, Hermes, Rabbit, Loki e sua laia, uma caprichosa chama divina ardendo em seu Sangue. Eles se espalham por domínios e continentes, sendo raro que se estabeleçam, e estão sempre um passo à frente do julgamento dos Antediluvianos que os perseguem (e, ocasionalmente, os colocam em conflito com outros clãs, como os Gangrel, que, de outro modo, compartilhariam com eles uma afinidade pelos espaços liminares do mundo). Seus métodos não incluem a força bruta, a adoração de multidões ou meticulosas intrigas seculares, e sim uma mistura de sagacidade, estilo e confiança suprema, charme ardiloso e franca ilusão.

Ou, como um Ravnos colocaria: “Amanhã podemos queimar, mas esta noite pegamos fogo!”

Quem são os Ravnos?

Mestres da desorientação, os Trapaceiros preferem não lutar ou sangrar por algo que podem obter por métodos mais sutis. Eles são capazes de fascinar e desaparecer no tempo de uma respiração mortal, e aqueles que eles já enganaram aprendem rapidamente a questionar os próprios sentidos quando na companhia dos Corvos. Por isso, é raro que vampiros do clã Ravnos anunciem sua natureza, e, tão logo seu segredo seja revelado, escapam com tremenda rapidez. Não que tenham muita escolha, já que uma inevitável ruína espreira em seu Vitae, ameaçando consumi-los caso venham a descansar. Porém, enquanto o choque da suposta destruição do seu progenitor abalava o clã, as novas gerações conseguiram ficar um passo à frente desse terremoto sanguíneo e agora restabelecem discretamente a linhagem.

Orientados por augúrios da sua própria destruição e donos de uma capacidade sobrenatural para a ilusão, os Ravnos sempre atraíram e foram atraídos

por mortais que apostam suas vidas e as dos outros. Vigaristas, confidentes, investidores de risco, artistas performáticos e simples andarilhos, todos esses tipos contribuem para o elenco variado que é o Clã Ravnos nas noites modernas. O que não significa dizer que se trata de um grupo inofensivo ou complacente – muita assunção de risco exige um coração duro para com o sofrimento alheio, e mais de um apostador já pensava apenas em si mesmo antes de se tornar uma assombração notívaga bebedora de sangue. E, no entanto, isso torna a transição mais fácil, e muitas Crianças da Noite Ravnos aceitam com maior tranquilidade o estado da não vida do que membros de outros clãs, já tendo cortado, muito antes, relações com amigos, família e sociedade.

Enquanto os hábitos – ou até as exigências – nômades do clã dificultam qualquer tipo de organização, algo como um renascimento dos Ravnos está em andamento, firmando raízes entre seus membros mais sociáveis. Um complexo conjunto de sinais, conhecido – e ensinado apenas a – membros do clã, os auxilia a encontrar e identificar uns aos outros, bem como a organizar reuniões ocasionais para a troca de rumores e negociata de informações a respeito das transações dos Membros nos domínios. A narração de histórias é popular, e uma espécie de mitologia está surgindo entre os jovens Corvos, na qual eles se identificam como descendentes de várias divindades trapaceiras mitológicas, chegando ao ponto de formarem coterias ou ninhadas do Abraço devotadas a um deus da astúcia ou outro. Na falta de ancestrais na ativa, eles criam seus próprios ancestrais, elevando seu ofício ao status de mandato divino.

As relações dos Ravnos com os mortais variam. Historicamente, eles têm se agarrado a várias sociedades subalternas, onde o desequilíbrio de poder significa que mesmo que fossem descobertos, poucas das suas vítimas estariam em posição de fazer algo a respeito. Numerosos Corvos ligam-se a grupos comerciais e carnavais itinerantes, nos quais não só têm à disposição um ciclo de presas constante, mas também podem lucrar com seus talentos. Como ocorre com a maioria dos relacionamentos dos Membros com o rebanho, a influência vampírica dos Trapaceiros raramente é benigna, e, enquanto alguns deles de fato se importam com suas vítimas, outros as veem como meras

ferramentas ou objetos a serem usados e descartados. Uma embarcação de refugiados tem tantas chances de chegar ao seu destino e ser entregue em segurança por um misterioso benfeitor, quanto de atracar vazia – um navio fantasma repleto de esqueletos e manchas de sangue como únicos sinais de seus passageiros.

É por essas razões, dentre outras, que uma quantidade crescente de Audazes está se virando por conta própria ou abrindo caminho à força na tentativa de se estabelecer em domínios alheios. Para evitar sua Perdição, fazem múltiplos refúgios e empregam com frequência um número igualmente impressionante de máscaras mortais. Nenhum clã é tão versado em se misturar quanto os Ravnos, e muitos operam sob o radar da comunidade de Membros do domínio ou se apresentam como inofensivos Caitiff. Aqueles que pavoneiam sua herança tendem a adotar uma firme posição independente, vendendo seus serviços como espíões, sabotadores e negociadores para o grupo que pagar mais. Poucos Corvos podem manter tal situação por muito tempo, contudo, e em sua maioria acabam tendo de se mudar. Seja devido a um acúmulo de inimigos, de vítimas em busca de vingança ou da danação que ferve em seu próprio Sangue, um vampiro do Clã Ravnos sempre acaba na estrada – o que é visto como algo bom pela maior parte dos Membros, que não pode deixar de ver o caso dos Ravnos como um aviso, afinal eles representam a consequência mais extrema da Guerra da Gehenna.

Disciplinas

ANIMALISMO: Os Ravnos mantêm um relacionamento quase afável com os animais, especialmente corvos, raposas, coiotes, aranhas e macacos. (A seu critério, o Narrador pode diminuir em um a Dificuldade para testes de Animalismo envolvendo aqueles animais e aumentá-la para outros tipos de animais.) Ao empregar esses familiares como espíões, distrações e, ocasionalmente, companhia, um Ravnos jamais está de fato sozinho na estrada.

OFUSCAÇÃO: Enquanto muitos Trapaceiros são capazes de desaparecer e permanecer escondidos, o clã também é perito em ampliar o uso de Ofuscação e criar elaboradas e duradouras alucinações, usando sua

Presença para fazer com que a Disciplina passe a englobar mais do que apenas a aparência do seu usuário.

PRESENÇA: A disciplina preferida quando o charme natural e a persuasão não se mostram suficientes. Poucos Audazes deixam de ter alguma habilidade com esta Disciplina. Eles a usam com frequência para encontrar vítimas em apuros, e ela também tem um papel a desempenhar em seus poderes alucinatórios.

Perdição

Os Ravnos estão *condenados*. O fogo solar que incinerou seu fundador arde no Sangue do clã, irrompendo da sua carne caso se estabeleçam por muito tempo. Quando um Ravnos dorme no mesmo local mais do que uma vez em sete noites, role uma quantidade de dados igual à Gravidade da Perdição dele. Ele sofre uma quantidade de dano Agravado igual ao número de resultados iguais a 10 (críticos) rolando conforme é queimado de dentro para fora. Isso acontece toda vez que um Ravnos passa um dia em um local em que já dormiu há menos de uma semana. O que constitui uma semana neste caso depende da amplitude da crônica. Contudo, a menos que dito o contrário, dois locais de descanso precisam estar distanciados entre si por no mínimo 1,6 quilômetro para se evitar a Perdição. Além disso, um refúgio móvel, como um trailer ou caminhonete, é seguro, contanto que o local onde fique estacionado esteja pelo menos a 1,6 quilômetro de distância do último local. Personagens Ravnos não podem adquirir o Defeito Nenhum Refúgio durante a sua criação.

COMPULSÃO: DESTINO TENTADOR

O vampiro é levado por seu Sangue a cortejar o perigo. Afinal, assombrados como são pelo fogo justo que percorre sua linhagem, por que não? Na próxima vez que o vampiro precisar resolver um problema, qualquer solução que não seja a mais audaciosa ou perigosa sofrerá uma penalidade de dois dados. (Soluções particularmente vistosas e arriscadas podem até merecer dados bônus, neste caso.) O Audaz é livre para convencer seus companheiros a agirem ao modo dele, mas agirá

sozinho se for preciso. A Compulsão persiste até o problema ser resolvido ou tentativas futuras tornarem-se impraticáveis.

Arquétipos dos Ravnos

Motoboy da Madrugada

Quando uma encomenda precisa ser entregue inteira, sem falha e pontualmente na calada da noite, o Motoboy da Madrugada é o cara para o serviço. Ele não consta em nenhum site da internet, mas tanto mortais quanto não vivos que se prezem têm o número dele na discagem rápida. O Motoboy sabe quais rotas tomar quando a guerra entre facções explode, quais mãos molhar quando domínios precisam ser cruzados e onde se refugiar quando a casa cai. Acima de tudo, ele sempre dá seus pulos. Participando do jogo da cidade como um foguete supersônico, ele sempre tem uma moto usada, suja e sem documentação pronta. Vai quê.





Mercenário

O Mercenário é uma espécie rara de Trapaceiro: discreto, profissional e, acima de tudo, confiável. Ele realizará sua missão segundo as especificações, envolva ela espionagem, diplomacia ou o ocasional assassinato.

Após ser pago, desaparece até ser chamado outra vez. É de conhecimento geral que o Mercenário trabalha para todos os lados, mas o fato é que ele é útil demais para ser confrontado. Além disso, ninguém o quer como inimigo.

A maioria dos seus clientes assegura sua lealdade incluindo-o na folha de pagamentos, mesmo quando não usa seus serviços. E é assim que o Mercenário gosta.

Agente de Viagens

Conhecer o mundo pode ser uma proposta assustadora para aqueles que entram em combustão instantânea quando expostos à luz do sol e estão na mira dos olhos esbugalhados da inteligência global. É aí que entra o Agente de Viagens. Conduzindo uma discreta agência com contatos nos recônditos mais remotos do globo, não há lugar fora do seu alcance. Seus clientes sabem no que estão se metendo, ou simplesmente não têm escolha. Não importa se precisam passar 13 dias dentro da caçamba refrigerada de um caminhão ou fazendo as vezes de carga contrabandeada por piratas do Golfo da Guiné, o Agente de Viagens os leva até seu destino. O cliente pode até não ser exatamente o mesmo ao chegar lá, porém esse é um risco que terá de correr.

Antiquário

Dono de um afiado senso de história, um bom olho para detalhes e razões próprias para sair à procura de artefatos esquecidos, o Antiquário parece estar sempre prestes a fazer outra descoberta importante. Às vezes isso resulta em ganhos pessoais, como quando vende artefatos para museus ou colecionadores particulares. Outras vezes, contudo, o Antiquário se especializa em desenterrar itens de interesse dos Membros, trate-se de bibelôs exaltando linhagens específicas ou relíquias valiosas para os Amaldiçoados como um todo. Se valer a pena procurar, o Antiquário é a pessoa capaz de encontrar e desenterrar... ou, na pior das hipóteses, convencer seu empregador de que é disso que se trata.



Ciclopes

Ladrões de Almas

Dajjals

Progénie de Saulot

*Refugiar-se no vale das dores
e eternamente trilhar
uma senda de espinhos*





SALUBRI

As conspirações dos Membros produzem vencedores e perdedores, e cada vencedor exige que um perdedor pague o preço do seu sucesso. Esse é o caso dos Salubri, há muitos séculos renomados por sua sabedoria e erudição, agora pouco mais do que uma desprezada nota de rodapé nos esquemas dos Amaldiçoados. Nas noites de hoje, discute-se até mesmo se os Salubri ainda constituem um clã, já que seu progenitor, assim se diz, sucumbiu às presas de um usurpador mais ambicioso que, desse modo, fortaleceu seu próprio clã com o Sangue roubado. O legado dos Ciclopes é trágico e também uma amarga lição no milenar Conflito Eterno, pois em sua destruição, seus antagonistas os oprimiram com a responsabilidade pelo crime do qual eles próprios foram as vítimas. E como que para agravar o reconhecimento dessa culpa, todo Salubri ostenta um terceiro olho no centro da testa, sendo este o indicador da sua linhagem.

Quem são os Salubri?

A prole Salubri é pouco numerosa – sussurra-se que apenas sete deles podem coexistir, mas se isso continua sendo verdade nas noites modernas não se sabe. Segundo o costume, seus Senhores Abraçam apenas ao alcançarem a Golconda, assim renovando sua maldição, embora, outra vez, o atual estado dos negócios dos Membros coloque isso em questão. A escolha da prole, portanto, é uma decisão ainda mais pessoal para os Salubri do que para outros Membros. Os Ciclopes procuram aqueles com naturezas curiosas, quase piedosas, e graves problemas pessoais. Para os Senhores Salubri chegarem a considerar o Abraço, a Criança em potencial precisa ter um problema a ser resolvido; os Salubri não Abraçam ao acaso. Eles podem Abraçar doentes terminais, sobreviventes de tragédias familiares ou indivíduos donos de uma vontade insaciável de corrigir os males do mundo.

Acredita-se que o progenitor do clã, o enigmático Saulot, foi, de fato, o primeiro Membro a alcançar a Golconda, e sua linhagem ainda tenta seguir seu caminho séculos após sua destruição. Em geral, os Salubri levam vidas conturbadas, ao mesmo tempo sobrecarregadas pela condição de Membros e aliviadas pela promessa de redenção, independentemente de quanto esta última pareça elusiva. Intrépidos, os Salubri buscam a resposta para a maldição de Caim, e já chegaram a ajudar outros a encontrarem sua própria absolvição.

Será mesmo? Com o poder de ajudar, vem o poder de ferir, especialmente quando se dá ouvidos às histórias de roubos de almas e conluio com entidades profanas que soçobram no rescaldo da ruína do clã. Isso, combinado com detalhes da postura agressiva que alguns Salubri adotam perante outros Membros – como ao caçarem e destruírem aqueles que julgam perigosamente próximos da Besta –, turvou a reputação do clã para os poucos que o conhecem. Mas isso é verdade ou rumor?

Poucos Príncipes querem Salubri em seus domínios, pois estes quase sempre estão em conflito com alguém, e, embora os Barões Anarch possam simpatizar com eles, raramente isso chega ao ponto de estarem dispostos a abrigar um fugitivo em seu território. Boa parte dos Salubri é odiada ou caçada por algo que seus Senhores podem ou não ter feito séculos atrás.

O destino dos integrantes do clã nestas últimas noites é sombrio, porém, eles encaram seu quinhão com uma perspectiva rara dentro da comunidade dos Membros. Estando dispostos a ajudar outros vampiros a trilhar o difícil caminho da Golconda, muitos Salubri parecem, de fato, desejar “resolver” o problema da condição vampírica, em vez de aproveitá-la. Outros dentre eles juram destruir os transgressores mais flagrantes daquela condição e buscar ajuda nessa tarefa, redimindo e destruindo as Criaturas, vampiros com Humanidade reduzida e todos aqueles que se esbaldem em sua danação.

Disciplinas

AUSPÍCIOS: Muito da célebre sabedoria dos Salubri tem origem no fato de eles serem capazes de perceber além do alcance de Membros menos observadores. Consideradas por mentes filosóficas, as verdades ocultas do mundo se revelam.

DOMINAÇÃO: Os Salubri usam a Dominação para aliviar outros indivíduos dos horrores da condição vampírica – ou de testemunhar as atrocidades de que os vampiros são capazes. Seja apagando memórias traumáticas ou empoderando indivíduos contra as consequências indesejadas das suas ações, os Salubri desenvolveram a habilidade de, ocasionalmente, aplicar esta Disciplina como um bálsamo.

FORTITUDE: Um clã tão desprezado precisa de toda vantagem disponível para sobreviver às noites modernas, por isso os Salubri também aprenderam a usar sua própria resistência como uma dádiva para o bem-estar alheio.



Perdição

Os Salubri são *caçados*: Membros de outros clãs são particularmente... *apaixonados* pelo Vitae Salubri. Quando um vampiro não pertencente ao Clã Salubri consome o sangue de um Ciclope, geralmente acha difícil parar de sugar. Consumir o suficiente para saciar ao menos um nível de Fome requer um teste de Frenesi de Fome (consulte a pág. 220 de *Vampiro: A Máscara*) com Dificuldade 2 + a Gravidade da Perdição do Salubri (para Banu Haqim a dificuldade é 3 + a sua Gravidade da Perdição). Em caso de falha, *o vampiro simplesmente continuará a sugar*, até o ponto de precisar ser impedido fisicamente.

Além disso, o terceiro olho que Saulot abriu enquanto realizava uma das suas muitas jornadas foi herdado pela linhagem. Esse terceiro olho nem sempre tem a aparência de um olho humano, e há rumores da existência de pupilas verticais e serpentinadas, até mesmo de manchas fotossensíveis semelhantes às de anelídeos. Apesar de esse olho poder ser fisicamente coberto com um lenço ou capuz, ele está sempre presente e nenhum poder sobrenatural consegue escondê-lo. Sempre que um Salubri ativa um poder de Disciplina, o terceiro olho chora sangue, tanto mais quanto maior o nível da Disciplina em uso, a quantidade variando de umas poucas lágrimas a um fluxo torrencial. Esse sangue provoca um teste de Frenesi de Fome em vampiros próximos que tenham Fome 4 ou maior.



COMPULSÃO: EMPATIA AFETIVA

Quando um Salubri sofre uma Compulsão, ele é tomado de empatia por um problema pessoal que aflige alguém na cena e procura ajudar na sua resolução. A escala do problema não é importante; o Salubri compreende que sofrer às vezes é parte de uma situação em progresso e não um evento isolado. Qualquer ação que não seja realizada em função de mitigar aquela tragédia pessoal incorre em uma penalidade de dois dados. A compulsão persiste até que o fardo do sofredor seja aliviado, uma crise mais imediata o suplante ou a cena chegue ao final.

Arquétipos dos Salubri

Existem muito poucos Salubri nas noites modernas para que arquétipos sejam relevantes. Quando um Salubri está presente no domínio da crônica, ele está ali com um propósito.



*Dragões
O Velho Clã
Voivodes
Stokers*

*Não para liderar,
não para triunfar,
sim para governar
— e dominar por
completo*



TZIMISCE

Para os Tzimisce, possuir é tudo. Eles almejam conquistar e dominar o objeto da sua possessividade, vigiando-o com ciúmes comparável ao de um dragão com sua pilha de tesouro. As posses do clã têm sido, segundo a tradição, definidas geograficamente, como por terras ou povos, com o Ancião Tzimisce típico tendo a reputação de ser o “senhor do castelo que assoma na colina”. As novas gerações, no entanto, expandiram suas obsessões de modo a englobar posses mais liberais: cultos, corporações, gangues e até mesmo unidades militares. Com sua cobiça limitada somente pela falta de ambições expansivas, os Tzimisce estão cada vez mais difíceis de expulsar, uma vez que tenham fincado as garras no que quer que seja.

Quem são os Tzimisce?

Ter sido Abraçado por um Tzimisce significa possuir pelo mero fato da posse, e manter o que se possui longe das garras alheias não importa o

custo. Na verdade, muitos Tzimisce consideram o próprio Abraço um ato de posse, e decididamente cultivam relacionamentos tradicionais com sua prole, a qual, em casos extremos, eles consideram sua posse. Quando encurralados, preferirão queimar com sua propriedade do que permitir que caia nas mãos de terceiros; como dragões, estão plenamente familiarizados com o significado da expressão militar “terra arrasada” ou “terra queimada”. Mesmo nas noites de hoje, eles são o punho de ferro, com a proverbial luva de pelica sendo inteiramente opcional. Raramente seus alvos são voluntários, porém, em sua maioria, estes vivem com medo de mestres indiferentes à satisfação do seu prêmio – importando apenas a sua manutenção. Membros de outros clãs em visita a um Tzimisce podem ficar chocados ao verem que os domínios de seu anfitrião estão degradados, negligenciados ou áridos, até lembrarem que os Dragões não desejam necessariamente que suas posses floresçam, apenas que lhes pertençam por completo. Um cortiço decrepito tem tantas chances de ser o

domínio de um Tzimisce quanto um opulento estado em terras ancestrais.

Essa possessividade sem limites se estende igualmente à forma física dos Tzimisce, pois eles se consideram os proprietários supremos dos seus próprios corpos, até mesmo além dos limites da Maldição de Caim. Muitos Dragões praticam uma especialização da Disciplina Proteanismo conhecida como Vicissitude, que permite que retrabalhem seus corpos, os de suas posses e os de vítimas menos voluntárias. De fato, os estudiosos da tradição do clã lembram as primeiras noites da Vicissitude, quando os Tzimisce se recusavam a ceder às limitações das formas de lobo e morcego, e por isso ampliaram grandemente seu domínio da Disciplina.

Para além da prática da Vicissitude física, os Dragões anseiam por estender sua habilidade até o reino da mente e do espírito. Esses Tzimisce praticam uma forma de transcendentalismo que lida com os limites da própria condição vampírica. Eles se transformam em estátuas ou ikons, alteram traços de gênero (essas insignificantes heranças mortais...) ou cultivam séquitos de sócias com a intenção de diluir sua própria individualidade. Segundo as histórias mais antigas, alguns Senhores Voivodes tornaram-se um e o mesmo com seus refúgios, ou chegaram a se fundir nas suas terras natais, diluindo sua consciência no próprio solo do domínio. E que outra ação demonstraria melhor a posse de uma terra e de seu povo do que se transformar na própria terra e sustentar as gerações vindouras?

Como é de se esperar, isso resulta em ferozes disputas entre os jovens Tzimisce – que tradicionalmente têm pouco do que se poderia considerar propriedade no sentido comum – e os Dragões mais velhos, que tiveram tempo para reivindicar e redobrar suas preciosas propriedades, e assim tem sido desde tempos imemoriais. Não surpreende, portanto, que os Tzimisce tenham participado vigorosamente da Revolta Anarch, e que tenham sido um dos clãs fundadores do Sabá, rebelando-se contra a tirania dos Anciões. Mesmo nas noites de hoje, esse estado de coisas persiste, com os Dragões exercendo extrema astúcia quando o assunto é defender suas posses, de modo a evitar que um voivode mais ambicioso as tome para si.

Poucos cultivam rancores ou odeiam um Ancião como um Tzimisce, e o clã possui numerosos integrantes tanto no Sabá quanto entre os Anarchs. Na Mão Negra, uma mentalidade quase medieval leva os ávidos Dragões a destruir os peões dos desprezados Anciões. De modo semelhante, ser excluído dos domínios mais desejados costuma jogar os jovens Tzimisce nos braços dos Anarchs, quando então redefinem a si próprios e suas posses de modo a reivindicar propriedades relevantes à noite. Uns poucos Tzimisce, geralmente arquitradicionalistas, encontram um conforto familiar (alguns diriam anacrônico ou até estagnado...) no neo-feudalismo da Camarilla, porém, a maioria das cortes da Camarilla demonstra pouca apreciação por sua avareza. A maior parte dos Tzimisce vê as seitas como apenas um meio para um fim pessoal, e a Camarilla lhes dá pouco crédito em troca. No pior dos casos, os Tzimisce são tiranos, sem a noção de obrigação e dever que a nobreza geralmente traz consigo.

Disciplinas

ANIMALISMO: Alguns Tzimisce cultivam o Animalismo como uma extensão da unicidade que têm com seus domínios. Outros enxergam a disciplina como uma ferramenta para melhor comandar hostes de feras menores de modo a reivindicar aqueles domínios. Em todo caso, os Tzimisce há muito sentem uma afinidade com os habitantes mais bestiais das suas terras ancestrais.

DOMINAÇÃO: A Disciplina perfeita para impor sua vontade por meio da força mental bruta. A Dominação não só ajuda os Dragões a tomar os objetos das suas obsessões, como também transforma servos de longa data em extensões das suas inquestionáveis vontades.

PROTEANISMO: Na qualidade de mestres dos seus próprios corpos, os Tzimisce usam o Proteanismo para alterar suas formas, especialmente para aquelas associadas às muitas terras ancestrais do Velho Clã, como as formas de morcego e lobo. Além desses disfarces tradicionais, muitos Tzimisce praticam os métodos da Vicissitude, que lhes permitem transcender as habituais formas do Proteanismo.

Perdição

Os Tzimisce são *enraizados*: todo Tzimisce deve escolher uma posse específica – um domínio físico, um grupo de pessoas, uma organização ou até mesmo algo mais esotérico – claramente definida e limitada. Os integrantes do clã devem passar seu dia de sono cercados pela posse escolhida. Historicamente, isso quase sempre significa dormir no solo da sua terra, mas também pode significar estar cercado por aquilo que nas noites de hoje eles dominam: um certo tipo de gente, uma construção profundamente ligada à sua obsessão, uma facção da contracultura local ou elementos ainda mais improváveis. Quando deixa de fazê-lo, eles sofrem uma quantidade de dano Agravado à Força de Vontade igual à sua Gravidade da Perdição ao despertar na noite seguinte.

COMPULSÃO: COBIÇA

Quando um Tzimisce sofre uma Compulsão, ele fica obcecado em possuir algo da cena, passando a desejar adicioná-lo à sua proverbial pilha de tesouro. O alvo do desejo pode ser qualquer coisa, de um objeto a uma pessoa. Toda ação cujo propósito não seja tomar posse do alvo sofrerá uma penalidade de dois dados. A Compulsão persiste até a posse ser obtida (o Narrador decide o que constitui a posse, no caso de um alvo que não seja um objeto) ou se tornar inalcançável.

Arquétipos dos Tzimisce

Senhorio

Desde tempos imemoriais, os Tzimisce têm sido os Senhores dos seus próprios domínios. Nas noites modernas, contudo, o senhor do castelo praticamente desapareceu. Mas os Tzimisce são um clã astuto, e, embora não sejam mais senhores feudais em estados ancestrais do Velho Mundo, sempre que possível encontram meios de exercer controle sobre domínios urbanos e territórios rurais. Senhorios podem possuir tanto cortiços quanto arranha-céus da moda, porém o resultado não varia: eles sugam as riquezas de seus inquilinos do mesmo modo como sugam o sangue das suas vítimas, considerando ambos extensões da sua propriedade.



Líder de Gangue

Não se trata apenas de uma gangue, trata-se de um modo de assegurar que seus integrantes cuidem uns dos outros quando o restante do mundo os exclui. O Líder de Gangue se esforça para mostrar que todos que trabalham para um objetivo em comum que a sociedade lhes proíbe na verdade só precisam tomá-lo. Se ele não estivesse liderando um cartel de drogas ou um esquema de proteção, seria saudado como um gigante da indústria.



Rancoroso

Desde que reivindicaram seu primeiro domínio, os Tzimisce têm estado em conflito com aqueles que desejam tomá-lo deles – ou seja, todo o mundo. Em particular, os Tzimisce cultivam hostilidades antigas com os Tremere, Gangrel e Nosferatu, os quais eles enxergam não somente como usurpadores do Sangue, mas também como intrusos em seus territórios ou nos de seus Senhores. Rancorosos despertam todas as noites para vindicar alguma mínima vingança contra aqueles que eles julgam tê-los desprezado, e tal disputa pode muito bem ter se tornado hereditária, fazendo com que os Stokers persistam em vendetas contra a cria da cria de rivais odiados.

Comandante das Forças Especiais

Dispensando a posse de um domínio de terra tradicional, o Comandante das Forças Especiais possui o respeito quase fanático da sua unidade, contando com soldados que o seguiriam até o Inferno. O Comandante das Forças Especiais dá tempo ao tempo e treina suas tropas para quando talvez sejam necessárias em uma insurreiçã ou ação policial no processo de reivindicação de um domínio.

Servos Carniçais

Mais do que meras vítimas feitas de carne, os infames carniçais dos Tzimisce, conhecidos como *szlachta* e *vozhda*, são criados por meio de rituais há muito esquecidos, que os dotam de armamentos imbuídos com Sangue e uma lealdade muito superior até do que a de escravos vinculados por Laços de Sangue. Apesar de extremamente raras nas noites modernas, sabe-se que Demônios Anciões ainda ativos fazem uso dessas criaturas inumanas, mesmo que apenas em último caso, e reza a lenda que alguns escravos sem mestre ainda podem proteger os refúgios de Membros há muito falecidos.

Persistem também rumores de famílias inteiras de carniçais a serviço de antiquíssimos Anciões, especialmente do Clã Tzimisce. Se isso significa que tais Anciões alimentam famílias inteiras com torrentes de seu sangue ou inventaram um modo hereditário de passar adiante a condição de carniçal é algo imundo demais para considerar.



Szlachta

Lacaios dos mestres Tzimisce, as *szlachta* são escolhidas pela lealdade que já possuem e não para tê-la introjetada em si, apesar de nunca ser demais ter certeza...

As *Szlachta* assumem muitas formas, do sutilmente alterado mordomo da propriedade de um Demônio aos carregadores de liteiras “deformados sob encomenda”. Especialmente entre os séquitos de Tzimisce jovens, pode-se encontrar *szlachta* mais especializadas e modernas. O que equivale a dizer que não existe algo como uma *szlachta* “típica” – apresentamos ao lado um protótipo de *szlachta* que os Narradores podem modificar conforme a necessidade:

Paradas de Dados Padrão: Físicas 4, Sociais 2, Mentais 4

Atributos Secundários: Vitalidade 10, Força de Vontade 4

Paradas de Dados Excepcionais: Uma habilidade especializada: 8

Disciplinas: Dois poderes de nível 1

Especial: Quando criada para a guerra, os rituais imbuem os esporões ósseos da *szlachta* com propriedades equivalentes às de Armas Ferais.

Algumas *szlachta* com condicionamentos especialmente implacáveis são, de fato, imunes a poderes que alterem a mente e a Disciplinas como Dominação ou Presença.



Vozhd

Estes leviatãs saídos de pesadelos são híbridos criados a partir de dúzias de *szlachta* que foram enxertadas umas nas outras por meio de Vicissitude e Feitiçaria de Sangue. Colossos primevos, diz-se que são empregados em áreas remotas quase ao modo das máquinas de cerco de eras passadas, tendo como principais objetivos o terror e o caos.

O *vozhd* não tem personalidade. Ele não pode optar por desafiar seu mestre, nem consegue distorcer criativamente seu propósito. Isso também significa que não pode ser enganado, embora possa ser evitado, ultrapassado em uma fuga ou até, por mais impensável que isto pareça, ser derrotado por combatentes ainda mais fortes. Ele não precisa ser alimentado por nada mais do que o sangue de seu mestre, embora seja infinitamente voraz.

Os narradores devem se sentir livres para ajustar as Características individuais de um *vozhd* de modo a refletir a natureza única da criatura, embora seja improvável que os jogadores venham a lidar com esses carniçais bélicos com a frequência necessária para que tais nuances sejam de fato reconhecidas.

Paradas de Dados Padrão: Físicas 10, Sociais 0, Mentais 4

Atributos Secundários: Vitalidade 14, Força de Vontade 6

Paradas de Dados Excepcionais: Briga: 12

Armas Brancas: 12

Disciplinas: Potência 3, Fortitude 3

Especial: Os *vozhd*s possuem modificações físicas potencializadas por Vicissitude que se comportam como armas que causam dano Superficial não diminuído pela metade (modificador de dano +4) em vampiros e outras criaturas sobrenaturais. Eles também são revestidos com o equivalente a 4 (ou mais) pontos de armadura, e os narradores são encorajados a ser criativos no que diz respeito a outras modificações. E se os *vozhd*s são imunes a poderes alteradores da mente, quem dirá contra argumentos racionais. Boa sorte!



PODERES DAS DISCIPLINAS

Auspícios

Nível 2

OBEAH

Amálgama: Fortitude 1

O vampiro acalma um alvo emocionalmente agitado, restaurando-lhe um mínimo de equilíbrio. Isso é especialmente efetivo quando usado em mortais, seja para ajudá-los em um momento de agitação ou acalmá-los antes de serem servidos como alimento.

Custo: Uma Checagem de Sangue. Força de Vontade adicional dependendo das circunstâncias.

Parada de Dados: Autocontrole + Auspícios

Sistema: O vampiro rola Autocontrole + Auspícios contra Dificuldade 2 e restaura uma quantidade de níveis de dano Superficial à Força de Vontade igual à margem de sucesso. Como alternativa, o usuário restaura um nível de dano Agravado à Força de Vontade para cada três sucessos na margem.

Caso Obeah seja usada com sucesso em um mortal, ela o acalma se ele estiver em um estado emocional turbulento, ou, em todo caso, o deixa à vontade.

O uso deste poder leva todo um turno. Se em vez disso o vampiro usar toda uma cena, reduza a Dificuldade para 0. Obeah deve ser usada em um alvo que não seja o próprio vampiro. Um alvo só pode ser afetado por este poder uma vez por noite. Quando o usuário acalma mais de um alvo por noite, ele sofre uma quantidade de dano Superficial à Força de Vontade igual à metade do número de sucessos na margem para cada alvo adicional.

Duração: Não aplicável

Nível 5

ALIVIANDO A ALMA BESTIAL

Amálgama: Dominação 3

Pré-requisito: Obeah

Como buscadores das promessas da Golconda, alguns vampiros exploram modos de remediar as turbulentas almas de outros Amaldiçoados. Este poder compartilha uma porção da serenidade moral do vampiro com um Membro arrependido, permitindo que uma parte do remorso seja abrandada enquanto a Besta é mantida sob controle. Ele requer que seu usuário compartilhe o estado de mente e espírito do alvo, e afeta tanto a vontade de um quanto de outro. (Frequentemente usado por Salubri, este poder sem dúvida contribuiu para a sua reputação como monstruosos ladrões de almas...)

Custo: Duas Checagens de Sangue, ganha uma Mácula.

Parada de Dados: Autocontrole + Auspícios vs. Humanidade

Sistema: O vampiro passa uma cena isolado com o alvo e rola Autocontrole + Auspícios vs. A Humanidade do alvo. Para cada sucesso na margem, o vampiro pode remover uma Mácula do alvo, ou erguer um “escudo” psicológico que protegerá o alvo de Máculas futuras na base de um para um. Por exemplo, uma margem de três aplicada a um alvo que não tenha nenhuma Mácula “cancelaria”, com efeito, até três Máculas que venham a ser adquiridas na sessão.

No caso de uma vitória crítica, o usuário pode optar por renunciar aos benefícios descritos acima e, em seu lugar, restaurar um único ponto de Humanidade do alvo, porém, nenhum vampiro pode ganhar este benefício mais do que uma vez, em nenhuma circunstância.

Aliviando a Alma Bestial só funciona em vampiros, e apenas em alvos cuja Humanidade esteja menor do que a do usuário.

Independentemente dos benefícios recebidos, o alvo fica entorpecido pelo restante da sessão, tendo parte de sua mente fundida com a do usuário, e todos os poderes de Dominação usados nele pelo usuário são automaticamente bem-sucedidos sem a necessidade de contato visual.

Quando o poder para de surtir efeito, todos os “escudos” psicológicos que não foram usados são perdidos, embora as Máculas removidas ou a Humanidade ganha permaneçam.

Duração: Uma sessão

Dominação

Nível 2

FAVOR DO DOMITOR

Os Membros são criaturas de ironia cruel, e o nome deste poder de Disciplina serve de exemplo. Enquanto condicionado por Favor do Domitor, um servo ligado a um vampiro por um Laço de Sangue descobre ser muito mais difícil agir contra seu mestre. Tzimisce dominadores gostam muito deste poder e o usam para assegurar a lealdade dos seus servos.

Custo: Uma Checagem de Sangue

Sistema: Rolagens de Desafio para servos teimosos sob os efeitos de Favor do Domitor são feitas com uma penalidade de três dados, sendo proibido que enlaçados usem Força de Vontade nessas rolagens. Além disso, falha total em uma rolagem de desafio significa que o Laço de Sangue não enfraquecerá naquele mês. Consulte as páginas 233-241 de *Vampiro: A Máscara* para obter mais informações sobre Laços de Sangue e rolagens feitas para desafiá-los.

Duração: Um mês

Fortitude

Nível 2

VALEREN

Amálgama: Auspícios 1

O vampiro projeta sua Fortitude para fora, ordenando que o poder do seu Sangue repare o corpo ferido de outro vampiro.

Custo: Uma Checagem de Sangue. Vitalidade adicional dependendo das circunstâncias.

Parada de Dados: Inteligência + Fortitude

Sistema: O vampiro testa Inteligência + Fortitude contra Dificuldade 2 e cura uma quantidade de níveis de dano Superficial à Vitalidade igual à margem do teste. Como alternativa, o usuário cura um nível de dano Agravado à Vitalidade para cada três sucessos da margem.

O uso deste poder leva todo um turno. Se, em vez disso, o vampiro usar toda uma cena, reduza a Dificuldade para 0. Valeren deve ser usado em um alvo que não seja o vampiro que o invoca, e só afeta vampiros. Um alvo só pode ser afetado por este poder uma vez por noite.

Se o usuário curar mais do que um alvo por noite, sofrerá uma quantidade de dano Superficial à Vitalidade igual à metade do número de sucessos na margem para cada alvo adicional.

Duração: Não aplicável

Ofuscação

Nível 2

QUIMERISMO

Amálgama: Presença 1

O vampiro é capaz de criar breves, porém vívidas alucinações, distraindo e atraindo a atenção daqueles afetados. Uma alucinação pode afetar apenas um dos cinco sentidos – ela pode ser visual, auditiva, tátil, etc. –, ocorrendo por tempo suficiente para causar uma impressão antes de ser encerrada. O usuário decide os detalhes da alucinação, embora, devido à sua natureza breve, ela não deva passar de um vislumbre ou de uma voz entreouvida (ela não pode ser usada para criar um documento de identidade falso, por exemplo).

Paradas de Dados: Manipulação + Ofuscação vs.

Autocontrole + Raciocínio

Custo: Uma Checagem de Sangue

Sistema: O vampiro testa Manipulação + Ofuscação. Qualquer indivíduo despreparado, à vista do vampiro e elegível a experimentar a alucinação (por ter a imagem projetada em sua linha de visão ou ser o alvo de uma sensação tátil) fica distraído, perdendo dois dados da sua próxima ação. Além disso, aqueles que falham em resistir usando Autocontrole + Raciocínio

perdem sua próxima ação ativa. (No entanto, ainda podem se defender e resistir normalmente com uma penalidade de dois dados.)

Outros efeitos resultantes da alucinação ficam à critério do Narrador, que deve ser cauteloso.

Essas alucinações jamais podem ser gravadas ou transmitidas (como é possível com o uso de Fantasma na Máquina).

Duração: Um turno

Nível 3

FATA MORGANA

Amálgama: Presença 2

O vampiro pode criar alucinações elaboradas, fazendo com que quaisquer alvos na sua vizinhança vejam, ouçam e sintam o que ele quiser. Desde a degustação de uma marmita de arroz e larvas ao surgimento de uma estrondosa torrente de sangue fétido e rançoso dos esgotos, Fata Morgana faz com que seus alvos experimentem eventos que simplesmente não são reais.

Não há limite para o número de vítimas que pode ser afetado simultaneamente, contudo, para ser afetado por Fata Morgana, um alvo precisa ser capaz de ver o usuário ou vice-versa, embora não precise estar ciente dele. Além disso, o vampiro não precisa permanecer no local uma vez que a vítima tenha sido afetada.

Efeitos visuais sempre assumem a forma de objetos separados. Eles não podem ser usados para “mascarar”, encobrir ou disfarçar itens ou indivíduos, e jamais são capazes de bloquear por completo uma linha de visão. As alucinações deste poder não podem dar a impressão de afetar a realidade circundante: a torrente de sangue não arrastará pedestres ou carros estacionados na rua, e uma explosão não causará dano, alucinatório ou não. Uma escadaria que desabe não derrubará quem quer que esteja descendo a escadaria real. Efeitos sensoriais criados por Fata Morgana não são capazes de cegar, ensurdecer ou de nenhum modo sobrecarregar os sentidos, nem mesmo aqueles aumentados sobrenaturalmente. Além disso, alucinações não são captadas por câmeras ou outros tipos de aparelhos de gravação.

Custo: Uma Checagem de Sangue

Parada de Dados: Manipulação + Ofuscação

Sistema: O usuário realiza um teste de Manipulação + Ofuscação contra uma Dificuldade igual a 1 mais o número de sentidos afetados pela alucinação. (Uma alucinação audiovisual resultaria em Dificuldade 3, enquanto uma experiência completa com os cinco sentidos resultaria em Dificuldade 6.) As alucinações visuais mais fáceis de criar são razoavelmente pequenas ou discretas – aumente a Dificuldade em um para alucinações com o tamanho de um cômodo, dois para aquelas com o tamanho de uma casa e assim por diante. Complicações adicionais podem aumentar a Dificuldade, mas isso fica a critério do Narrador. Qualquer tentativa de imitar a aparência de um indivíduo específico ou, de algum modo, enganar, pode exigir testes adicionais de Performance ou Subterfúgio, conforme o caso.

Vampiros e outras criaturas sobrenaturais têm uma chance de desacreditar uma alucinação, contudo, mortais só podem fazê-lo se tiverem uma razão para suspeitar da farsa. Em ambos os casos, teste Inteligência + Percepção contra Manipulação + Presença do usuário. Sucesso significa que o alvo não é mais afetado pela alucinação, que desaparece para ele. Qualquer tentativa de interagir com a alucinação também fará com que ela desapareça por completo, pois todos os seus alvos ficarão cientes da sua natureza irreal (como no exemplo da escadaria, caso alguém a esteja descendo ou subindo). Note que o uso do poder não é evidente, logo, mesmo que a alucinação seja revelada, não fica óbvio quem a originou.

As alucinações criadas por Fata Morgana jamais podem ser gravadas ou transmitidas (como ocorre com o uso de Fantasma na Máquina).

Duração: Uma cena, a menos que o vampiro faça a alucinação desaparecer antes disso.

Proteanismo

Nível 2

VICISSITUDE

Amálgama: Dominação 2

Este poder, raro fora do Clã Tzimisce, permite que o vampiro exija que sua própria carne o obedeça. Pele, músculos e até ossos podem ser esculpido ou deformados, o resultado às vezes sendo

perturbadoramente belo, porém, com a mesma frequência, monstruoso. Usuários habilidosos são capazes de criar características bizarras ou reformar seus corpos inteiros, embora transformações maiores cobrem um alto preço do seu físico. Membros que usam Vicissitude criam de tudo, de úteis ferramentas corporais a... ornamentos *expressivos*.

Parada de Dados: Determinação + Proteanismo

Custo: Uma Checagem de Sangue

Sistema: Teste Determinação + Proteanismo. Cada sucesso obtido permite que o usuário faça uma alteração em si mesmo, embora o total de alterações não possa exceder seu valor de Proteanismo, independentemente do número de aplicações ou sucessos. Cada alteração faz com que o usuário perca um ponto em um único Atributo Físico, já que a massa corporal deve vir de algum lugar. (Nenhum Atributo pode ser reduzido a menos de 1.) Cada uso do poder leva um turno completo para ser realizado.

Veja abaixo potenciais alterações de Vicissitude:

Redistribuição: O usuário soma um único ponto a qualquer um dos seus Atributos Físicos. Isto não pode resultar em nenhum Atributo com mais do que 5 pontos. Estas alterações são visíveis, porém não ameaçam a Máscara.

Armas (*Apenas uma vez por alvo*): O usuário ganha o equivalente a uma arma perfurante leve ou contundente pesada (Dano +2) na forma de protuberâncias ósseas ou massas de cartilagem densa. (Em contraste com *Armas Ferais*, o dano causado por estas armas é comum, embora *Armas Ferais* empregadas por um vampiro proficiente em Vicissitude muitas vezes assumam a forma de esporões e lâminas ósseas similares.)

Armadura: Um ponto de Atributo pode ser transformado em dois pontos de valor de armadura (pág. 304), com um limite máximo de seis pontos de armadura. Isso geralmente assume a forma de ossos subdérmicos reforçados ou camadas de gordura e cartilagem, o que parece cada vez mais inumano conforme a quantidade de pontos de valor de armadura aumenta.

Aparência: O usuário pode mudar sua aparência, seja com o propósito de ocultar sua identidade, aumentar a Qualidade Visual ou imitar outra pessoa. Trata-se de uma ação demorada, que leva toda uma cena para ser completada e exige um teste de Destreza + Ofícios

bem-sucedido. A Dificuldade é 3 para ocultar a própria identidade, 4 para melhorar Visual (cada nível desta Qualidade conta como uma alteração) e 5 para imitar uma pessoa específica. Uma falha no teste não gera nenhum resultado (embora o ponto de Atributo ainda seja perdido), enquanto uma falha total faz com que a Qualidade Visual seja reduzida em um nível, potencialmente transformando-a em um Defeito. Vampiros do Clã Nosferatu são incapazes de usar esse aspecto do poder para qualquer outra coisa exceto esconder sua identidade.

Outras alterações: Usos mais imaginativos deste poder, tais como criar um bolso secreto em algum ponto do corpo ou mudar a localização dos olhos, estão além do escopo destas regras, e o Narrador precisa decidir a quantidade de alterações (e pontos de Atributo perdidos) exigida, além da Dificuldade e tempo requeridos para a operação. Destreza + Ofícios e Inteligência + Medicina são os testes mais importantes nesses casos.

Alterações podem ser consertadas ou revertidas como se fossem dano Agravado, com cada uma equivalendo a um único nível de dano (e restaurando pontos de Atributo perdidos de acordo).

Duração: Permanente

Nível 3

MODELAGEM DE CARNE

Amálgama: Dominação 2

Pré-requisito: Vicissitude

Estendendo sua maestria sobre a carne, o vampiro passa a ser capaz de infligir seus “cuidados” aos corpos de terceiros. Este poder é corretamente temido, pois muitos de seus usuários têm uma reputação de torturadores desumanos, embora alguns o empreguem com grande efeito para melhorar e adaptar seus servos e aliados.

Paradas de Dados: Determinação + Proteanismo vs. Vigor + Determinação

Custo: Uma Checagem de Sangue

Sistema: Para usar este poder, o usuário deve ser capaz de trabalhar sem distrações no seu alvo, que, portanto, precisa ser voluntário ou estar contido. No primeiro caso, siga o mesmo sistema de Vicissitude (acima). No segundo, o alvo pode resistir usando Vigor + Determinação, com a margem do usuário contando como sucessos de Vicissitude. Cada uso deste poder

leva toda uma cena para ser completado. Novamente, o número total de alterações não pode ser maior do que o valor de Proteanismo do usuário, independentemente do número de aplicações ou sucessos. Em caso de vários usuários trabalhando em um único alvo, conte apenas o maior valor de Proteanismo.

Alterações podem ser consertadas ou revertidas como se fossem dano Agravado, com cada uma equivalendo a um único nível de dano. (Por isso mortais precisam de extensas cirurgias.)

Duração: Permanente

Nível 4

FORMA HEDIONDA

Amálgama: Dominação 2

Pré-requisito: Vicissitude

Com um domínio do corpo tão completo que chega a ultrapassar as limitações naturais, o vampiro pode assumir uma forma verdadeiramente monstruosa completa, com garras terríveis, presas salientes, texturas enrugadas e músculos trincados. Embora os traços exatos possam variar de ocasião para ocasião, a forma costuma ter uma aparência individual específica que se manifesta toda vez que este poder é usado, uma visão da Besta do usuário encarnada. Alguns usuários aparentam ser animais infernais malformados, outros são demoníacos e atávicos, e há aqueles que desafiam qualquer noção de familiaridade mundana. Muitos incorporam os traços de vampiros naturais, como sanguessugas, morcegos, carrapatos e mosquitos, ampliados até proporções grotescas.

Parada de Dados: Nenhuma

Custo: Uma Checagem de Sangue

Sistema: Forma Hedionda leva um turno completo para ser ativada, e durante esse tempo o vampiro só pode se defender, para tanto usando as paradas de dados que tinha antes de Forma Hedionda. Este poder concede ao vampiro uma quantidade de alterações de Vicissitude livres (sem incorrer na perda de pontos de Atributo) igual ao seu valor de Proteanismo. Essas alterações podem ser gastas em *Redistribuição*, *Armas* e *Armadura*. Narradores generosos também podem considerar outras alterações, tais como membranas semelhantes a asas que permitam ao vampiro planar, membros estendidos para maior alcance ou outros usos criativos (e justos). Entretanto, com a Besta tão

próxima da superfície, *quaisquer* críticos rolados enquanto se usa *Forma Hedionda*, por qualquer razão, são considerados críticos bestiais, e qualquer teste de Frenesi será feito com um nível de Dificuldade +2. O vampiro também assume uma aparência inconfundivelmente inumana e só consegue se comunicar com grunhidos, chiados e rosnados.

Duração: Uma cena, a menos que seja encerrado antes voluntariamente.

Nível 5

UM COM A TERRA

Amálgama: Animalismo 2

Pré-requisito: Fusão com a Terra

O Membro domina tanto sua própria forma que passa a ser capaz de estendê-la ao seu domínio. O vampiro não só consegue afundar na terra, como possui uma percepção sobrenatural dos eventos que se passam na região.

Custo: Duas Checagens de Sangue

Sistema: Igual a Fusão com a Terra (consulte a pág. 270 de *Vampiro: A Máscara*), exceto pelo fato de o vampiro não estar limitado pela composição da superfície com que se funde. Alguns vampiros são famosos por terem se fundido com as paredes dos seus refúgios, enquanto outros escondem-se embaixo de assoalhos empenados ou sob água empoçada.

Além disso, o vampiro pode escolher experimentar qualquer estímulo sensorial dentro de uma área de 1,6 quilômetro a partir do ponto onde se tornou Um com a Terra, como escutar uma conversa, usufruir fisicamente do encontro amoroso de um casal, ou sentir o cheiro de um incêndio iniciado por uma multidão enfurecida. O vampiro tem essas experiências através dos sentidos de animais que se encontram nas proximidades dos eventos. No caso de eventos discretos ou intencionalmente escondidos, um teste de Raciocínio + Animalismo vs. a parada de dados oposta relevante é exigido.

Despertar desse estado antes do cair da noite do dia seguinte requer um teste de Determinação + Proteanismo com Dificuldade 4, e mesmo assim pode demorar até uma hora para o vampiro reemergir por completo. Uma vitória crítica permite o despertar instantâneo.

Duração: Um dia ou mais, ou até o usuário ser perturbado fisicamente

Parte II:

CLÃS E COTERIES



O termo *coterie* pode ter sido originalmente usado para designar um pequeno grupo de vampiros que trabalham juntos em prol de uma meta comum. Por contraste, uma seita é uma facção maior de vampiros que compartilham uma filosofia, enquanto corte, domínio, território ou outros termos podem definir todos os Membros de uma mesma localidade. Com isso em mente, apesar da prevalência moderna do termo, muitos vampiros o consideram arcaico.

O termo também é controverso. Alguns vampiros jovens acham que “coterie” é uma palavra sobrecarregada com a pretensão da Camarilla, tendo caído no mais completo desuso em determinados domínios Anarchs. Especialmente entre os Membros jovens, os grupos de vampiros costumam ser descritos por termos com os quais eles conseguem se relacionar:

uma *gangue* de Brujah e Ravnos; uma *toca* de Gangrel e Nosferatu; um *anátoma* de Tremere, Toreador e Ventruê; e assim por diante.

As coteries podem servir como meios de assegurar a dependência entre integrantes de uma conspiração maior, substituindo conexões interpessoais mais holísticas. Membros modernos podem formar coteries como empreendimentos de interesse comum, um ritual de camaradagem entre vampiros que pensam de modo semelhante, ou até mesmo como expressão de afeto, até onde Membros são capazes de sentir emoções. As coteries persistem nas noites modernas devido ao forte papel tradicional que elas detêm dentro da sociedade dos Membros. Quando grupos se formam, seja na forma de panelinhas, famílias de sangue, redes de informações ou simplesmente agrupamentos de párias, a proteção mútua é o propósito principal.

Um Propósito Maior

Os vampiros são criaturas naturalmente predatórias e temerosas da sua natureza monstruosa em comum, sendo raro que compartilhem laços de confiança verdadeiros. Sendo assim, as coterias costumam ser formadas para facilitar a realização de uma meta ou plano. Tais grupos sempre têm um propósito.

Confiança, naturalmente, é uma emoção rara e elusiva entre os Membros. Qualquer vampiro que passe seu tempo em várias coterias pode atestar que todas compartilham uma forte característica: pertencer a uma se parece menos com estar entre amigos e mais com nadar entre tubarões.

Muitos motivos podem levar vampiros a formar coterias, porém, não obstante a razão específica, cada membro possui seus próprios objetivos e planos. Todos os vampiros desejam algo, cada um deles, e, ao mesmo tempo, jamais existiu uma coterie cujos integrantes conhecessem as intenções verdadeiras uns dos outros. Consista a coterie em indivíduos que busquem sangue, poder, riqueza, conhecimentos ou ascensão social, esses vampiros estarão sempre envolvidos em algum tipo de competição entre si. A ambição pessoal esconde-se abaixo da fachada de proteção mútua.

Ainda assim, apenas um vampiro de visão curta empurraria um companheiro de coterie para a frente de um ônibus em busca de ganho pessoal. Os vampiros que agem dessa forma rapidamente acumulam infâmia e fazem inimigos.

De lado as coterias formadas por razões sociais, Membros de certos domínios às vezes criam coterias com metas específicas em mente. Um domínio da Camarilla pode contar com uma coterie formada por um Xerife, Delegados e Sabujos, com o objetivo de proteger seu território. Um desesperado domínio Anarch poderia contar com um grupo de caça a lupinos, que responde ao Barão. Uma coterie da Ashirra poderia se ver forçada a contra-atacar o Sabá. As circunstâncias criam a justificativa que mantém uma coterie junta ou a sancionam.

Os Personagens dos Jogadores

Para muitos Membros, as coterias parecem artificiais. Predadores solitários não formam grupos sociais harmoniosos. Dito isso, os personagens dos jogadores têm uma vantagem, pois os relacionamentos entre os *jogadores* superam isso. A unidade social em torno da mesa de jogo ajuda a construir uma sensação de pertencimento.

Mas esse não precisa ser o caso. A sociedade vampírica é traiçoeira, e certos grupos podem gostar de uma quantidade de desconfiança repleta de suspense rolando entre os jogadores.

No entanto, é preciso ter cuidado quando os jogadores abraçam o conceito de traição. Pode ser atraente jogar com um vampiro traiçoeiro, e pode ser igualmente recompensador jogar com um grupo que se comprometa com o jogo de longa duração, realizando seus planos e criando, assim, algo de valor duradouro. Diferentemente dos personagens do Narrador, cujas ações de um modo geral servem a uma narrativa pronta, os personagens dos jogadores têm mais liberdade, o que torna os vínculos entre eles mais valiosos.

As Coterias dos Diversos Clãs

Cada Membro é um indivíduo, porém os clãs representam arquétipos dominantes, bem como funções sociais por meio das quais os vampiros procuram linhagens congêneres. As próximas seções descrevem uma perspectiva generalizada de como membros de cada clã podem interagir com as coterias às quais se juntam.

Qualidades da Filiação

Para este fim, cada clã também inclui uma Qualidade específica das suas coterias, que pode ser adquirida por Membros desse clã durante a criação de personagem. Os benefícios de uma Qualidade podem ser ativados ou aproveitados por qualquer membro da coterie, tratando-se de recurso grupal que pode ser invocado coletivamente ou que beneficia todo o grupo. Afinal, as coterias existem para oferecer a segurança dos números, apesar do que Anciões insulares ou ancillae desconfiados possam achar – e essa segurança às vezes assume a forma de uma vantagem capaz de colocar aqueles vampiros um passo à frente de um rival.

Note que, em alguns casos, apenas um membro de uma coterie pode usar dada Qualidade em uma sessão, na base do “quem precisa mais”.

Banu Haqim

Quem vê os Banu Haqim de fora quase sempre os identifica como motivados, sombrios e severos. De um modo geral, os filhos de Haqim tem pouco interesse em corrigir essa percepção. A cultura do clã recompensa aqueles que buscam seus objetivos, o que enfatiza a ação. A estima entre os Banu Haqim advém do que eles são capazes de fazer, em vez de exaltar a linhagem ou honrar a tradição pela tradição. Os membros do clã, portanto, empregam uma abordagem pragmática, fazendo aliados no interesse de realizar seus planos e alcançar seus objetivos.

As coterias Banu Haqim são altamente focadas. Cada grupo possui um objetivo, seja como juiz, executor ou exercendo influência sobre um setor da infraestrutura mortal.

Em conteries mais cosmopolitanas, os Banu Haqim podem exercer o papel de força motivacional. Eles gravitam em torno de papéis que determinam a direção do grupo, ou na interpretação de objetivos a que se chegou de comum acordo. Os Membros Banu Haqim consideram isso liderança; outros vampiros, entretanto, podem se irritar com o que lhes parece excesso de autoridade, especialmente Membros jovens que não procuram necessariamente uma dinâmica disciplinada ou orientada para a execução de tarefas. Interações com as coterias também variam grandemente, dependendo da facção à qual dado Descendente de Haqim pertence. Colocando de forma simples, os métodos e seguidores das ortodoxias conflitantes do clã são diferentes, e o fato de determinado indivíduo compartilhar a perspectiva de uma quantidade de Banu Haqim influentes de alta hierarquia tem bastante peso.

Como sempre, as motivações individuais variam, porém, esse mesmo foco em objetivos específicos muitas vezes significa que a filiação de um Banu Haqim a uma coterie pode ser algo temporário. Muito semelhante a um empreendedor serial, um Descendente de Haqim pode sair de uma coterie e passar a integrar outra com que se identifique mais naquele momento. Membros com os quais ele compartilhou uma coterie

não raro continuam sendo aliados valiosos. Muitos Banu Haqim acham útil renovar relacionamentos com Membros confiáveis para voltar a fazer parte de uma coterie ou formar uma nova.

O Clã da Caçada tem sempre uma presa em vista.

●● CHAMADO DO DEVER

(Qualidade de Coterie e Clã): Uma vez por sessão, o Banu Haqim motiva um companheiro de coterie à vista dele com uma declaração estimulante que o lembre das suas Convicções ou até mesmo com um olhar intenso que o desperte para a ação. Um companheiro de coterie ganha os efeitos de um ponto de Força de Vontade, que deve ser usado imediatamente, como para rerrolar três dados ou dominar brevemente um frenesi. Esse “ponto de Força de Vontade” não é tirado do Banu Haqim, e deve ser dado a um companheiro de coterie (o próprio Banu Haqim não pode usá-lo). Consulte a pág. 158 de *Vampiro: A Máscara* para obter mais informações sobre o uso de Força de Vontade.

Brujah

Os Senhores Brujah costumam abraçar por impulso, de forma passional, ou aparentemente sem a discrição dos outros clãs. De modo apócrifo, alguns domínios abrigam tanta Ralé que chega a ser impossível encontrar uma coterie que não contenha ao menos um Brujah!

Talvez isso deva causar surpresa, dada a história do clã. Os Brujah são descendentes de antigos filósofos guerreiros, rebeldes que lutavam contra causas opressoras, ou cruzados contrários a injustiças. Naqueles tempos, os Brujah dependiam dos seus companheiros de coterie para protegê-los e conspirar para derrotar quem os dominava. Nas noites de hoje, essa premissa não mudou, manifeste-se agora na forma de células revolucionárias dedicadas a derrubar um sistema social corrupto ou na forma de gangues de motoqueiros que não se curvam perante nenhuma lei.

Isso pode fazer com que os Brujah pareçam casos perdidos e iconoclastas solitários, mas isso raramente é verdade. O impulso emocional que os trouxe para a noite os sustenta. A Ralé enxerga as coterias como companheiras de armas ou mesmo irmãs. Para qualquer vampiro, uma coterie é o mais perto que se pode chegar de uma família.

Os Brujah não se importam necessariamente se você é um Nosferatu ou um Malkaviano. Contanto que seja confiável, eles estarão dispostos a morrer por você. O que importa para um Brujah é que a coterie esteja agindo em uníssono (embora essa possa ser uma meta idealizada, dadas as tendências subversivas dos Brujah...). O que não significa que preferências ou conflitos por poder não existam. Mas o movimento Anarch cresceu, assim como a sorte dos Brujah nas noites modernas. Assim, contanto que as atitudes dos seus companheiros de coterie não entrem em conflito com seus planos, os Brujah ficarão contentes em derrubar o sistema tendo qualquer um ao seu lado.

Aqueles que se juntam a coterias com integrantes Brujah geralmente descobrem que a intimidade de seus vínculos com estes últimos está entre os fatores mais memoráveis e integrantes dessa associação. A substituição familiar que um Brujah pode instilar (ou projetar...) em um grupo difere daquela de qualquer outro clã. Ainda assim, para um Brujah, uma coterie não é uma “equipe” comercial, ela é algo mais. Ganhar a confiança de um Brujah, especialmente de um que valorize a lealdade em particular, costuma ser suficiente para inspirar esses vampiros a realizarem poderosas exibições de união.

● BEBER PARA CURAR A RESSACA

(Qualidade de Coterie e Clã): Às vezes, a melhor saída de uma situação ruim é tentar outra vez e contar com um companheiro de coterie com tendência ao frenesi para convencê-lo dos seus erros. Uma vez por sessão, o Brujah inspira um companheiro de coterie que esteja fraquejando, permitindo que ele rerrole todos os dados comuns que tenha usado em um teste de Habilidade Física fracassado.

Gangrel

Os Membros ficaram tão desconectados das suas raízes, da sua natureza primitiva, que se tornaram incapazes de sobreviver fora de edifícios de concreto e vidro. Eles ficaram tão mimados e dependentes dos luxos das noites modernas, que acabaram se esquecendo de como sobreviver sem eles. Os Gangrel não se esqueceram dessas coisas. As Feras aceitam sua verdadeira natureza, reivindicando território sempre que podem na paisagem global, seja nos perigosos

espaços urbanos ou nos de outro modo perigosos e incógnitos domínios entre eles.

Para um Gangrel, coterie não passa de outro nome para bando, e um bando não é outra coisa senão um grupo de indivíduos que trabalha por uma causa em comum, garantindo a segurança de todos. Apesar de nem todos os Gangrel usarem “bando” no lugar de coterie, eles não podem negar que a ideia de agrupamento atende aos seus propósitos e necessidades, conforme a máxima “o lobo solitário perece, mas a alcateia sobrevive”. Toda coterie com um Gangrel em seu meio tem pouco a temer ao enfrentar uma ameaça física, pois poucos clãs são tão fortes ou obstinados quanto os Gangrel em combate.

Além de portarem poderosas garras e presas, às vezes os Gangrel fazem jornada dupla como batedores para aqueles que procuram passagem segura através de áreas ou domínios reconhecidamente perigosos. Nos raros casos em que uma coterie se digna a viajar para fora das cercas douradas das cidades, seus integrantes ficam subitamente cientes dos benefícios que um Gangrel pode trazer à coterie.

●●● TÁTICAS DE BANDO

(Qualidade de Coterie e Clã): Um lobo solitário contra um inimigo arrisca muito, mas um bando de lobos trabalhando junto é capaz de derrubar até a maior e mais perigosa das presas. Uma vez em combate, enquanto você contar com a presença de outro membro da sua coterie ao seu lado o grupo ficará mais eficaz contra um inimigo em comum: todos os integrantes da coterie que ataquem o mesmo inimigo que você estiver atacando somam um único dado às suas respectivas paradas de dados para ataques com Briga e Armas Brancas. Esta Qualidade não é cumulativa; não importa quantos Gangrel que a possuam estejam unidos contra um pobre bastardo, ela oferecerá um único dado adicional a cada um deles.

Hecata

Os Hecata conquistaram um lugar para si em inumeráveis domínios, mas raramente são bem-vindos. Embora a sociedade dos Membros como um todo possa vê-los com maus olhos, sempre se pode contar com eles para emitir uma opinião sem filtros, porém não necessariamente honesta.

Talvez seja seu foco estreito que faça com que os pragmáticos Hecata percebam o quanto dependem do restante da sociedade dos Membros como um todo e de seus integrantes em particular, no caso das coteries. Sua afinidade com os mortos e sua habilidade em falar com espíritos significam que eles têm acesso a informações que outros podem considerar há muito perdidas, o que os torna perigosos para uns e valiosos para outros. E, já que informação é uma moeda com muito valor no mundo dos Amaldiçoados, várias coteries estão dispostas a suportar o custo social de se associar a indivíduos tão... móbidos. Assim, o vampiro Hecata ganha maior acesso ao mundo temporal e a coterie ganha acesso a uma suculenta veia de segredos.

Isso pode parecer uma transação comercial, e até certo ponto é, porém os Hecata arcam com a responsabilidade dessas suposições. Tanto em seu acume necromântico quanto nos assuntos da família Giovanni, o clã chegou à conclusão de que boa parte das suas interações noturnas são trocas – o apaziguamento de um espírito, o favor para o Toreador Harpia... Tal perspectiva calculada influencia a percepção que se tem dos Hecata, mas também gera coteries nas quais eles são aceitos e compreendidos como indivíduos em vez de ferramentas. E aqueles que se cercam com os restos dos mortos se reconfortam com o contato consentido sempre que possível.

●● **ARS MORIENDI** (Qualidade de Coterie e Clã): Quase todos os membros do Clã Hecata tem uma familiaridade mínima com a morte e os mortos. Uma vez por sessão, o Lazareno é capaz de mascarar o cadáver de alguém morto por um integrante da coterie. Ele pode disfarçar marcas de assassinato, no caso de um cadáver mortal, ou proteger a Máscara ao fazer com que os restos de um vampiro destruído (geralmente um esqueleto quebradiço, a menos que o vampiro fosse muito jovem) atraia menos atenção, quase sempre eliminando-o com eficiência. Estamos falando aqui de gambiarras que não distrairão um investigador determinado, embora possam ganhar um tempo para a coterie.



Lasombra

Quando o assunto é alcançar objetivos, poucos clãs são tão implacavelmente eficientes quanto os Lasombra. Seja esmagando rivais ou consolidando influência, os Lasombra jamais pegam leve. Essa motivação para o sucesso faz com que sejam os aliados que todos desejam, mas ninguém admite. De uma perspectiva econômica clássica, os Lasombra veem as coterias como ferramentas, como meios para um fim, que sempre é seu sucesso. O sucesso é naturalmente recompensador, e até o fracasso resulta em crescimento via tribulação. O aço é forjado no fogo da adversidade.

O que não quer dizer que os Lasombra considerem os indivíduos em suas coterias como ferramentas. Com sua história envolta em altas hierarquias e poder eclesiástico, os Anciões do clã estão familiarizados com as intrincadas teias de deveres, favores e cooperação eletiva sobre as quais legados são construídos, com essas lições permeando a automitopoiesis dos Magistrados e chegando até as fileiras dos Neófitos. Embora poucos Membros nas noites de hoje recebam seus pares e inferiores em igrejas barrocas revestidas com mármore negro raiado, o mesmo pode ser feito em salões de hotel ou pistas de dança. A qualidade do relacionamento é celebrada na cerimônia que a reconhece.

Embora outros Membros possam ficar com um pé atrás quanto a receber um Lasombra em suas coterias, é inegável que vampiros do Clã Noturno trazem consigo uma variedade de benefícios. Sua afinidade pelas sombras e o uso de Oblívio os torna valiosos para coterias cujos métodos preferenciais envolvem sigilo, espionagem e movimento oculto. Histórias de Lasombra dispostos a sacrificar companheiros de coterie para seu próprio benefício são provavelmente exageradas... porém, lidar com “os pecados dos pais” é, ironicamente, um fardo que muitos Lasombra precisam suportar quando a questão é reputação.

●● **A TODO CUSTO** (Qualidade de Coterie e Clã): O Magistrado estabelece um exemplo implacavelmente efetivo para seus companheiros de coterie. Uma vez por sessão, um membro da coterie do Lasombra pode escolher adicionar dois sucessos a um teste feito. O teste então é considerado um crítico bestial, incluindo as consequências negativas adequadas.



Malkavianos

A visão de mundo de cada Malkaviano é tão individualmente desalinhada com aquelas ao seu redor, mesmo com as de seu próprio clã, que é capaz de se transformar em um desafio significativo na procura desse vampiro por alguém disposto a ver o mundo da sua perspectiva única. Membros do clã Malkaviano costumam ser otimistas com relação a coterie, vendo-as como uma chance de interação social que, de outro modo, eles teriam dificuldades em aproveitar. Como resultado, o potencial para formar vínculos sociais com outros na coterie pode ser tanto emocionante quanto aterrorizante. Os Malkavianos desejam se relacionar com a sociedade dos Membros, porém sua maldição torna isso difícil.

Ocasionalmente, os sentidos de um Malkaviano podem colocá-lo em destaque, gerando a oportunidade de aproveitar a adulação de outros vampiros, enquanto outras vezes eles sentem um incontrolável impulso de se afastar e se isolar. A interação social pode ser particularmente exigente para os Malkavianos e desgastante para os demais membros da sua coterie.

Nem todos os vampiros, é claro, estão interessados em investir o tempo necessário para construir uma estrutura de apoio emocional para um Membro Malkaviano. A visão que alguns vampiros têm da maldição dos Malkavianos é tingida pelos preconceitos que eles trazem de suas vidas mortais – a sociedade dos Membros está saturada com o medo das dificuldades de se relacionar dos Malkavianos.

Alguns Membros, especialmente aqueles criados em uma era menos esclarecida, podem ver a perdição dos Malkavianos como punição por seus pecados, uma troca por seus “dons” de intuição, ou simplesmente uma ferramenta a ser explorada. Um Ancião apócrifo sequestra um Malkaviano, trespassa-o com uma estaca e o sela na noite perpétua dentro de um caixão forrado de ferro. Esse Malkaviano miserável só emerge ao bel prazer desse cruel companheiro de coterie, para em seguida ser selado outra vez por só Deus sabe quanto tempo. Poucos Malkavianos optariam por fazer parte de tal arranjo, o que torna esta história um aviso importante.

●●● **TUDO ESTÁ CONECTADO** (Qualidade de Coterie e Clã): O Malkaviano é capaz de extrair segredos das fontes mais improváveis, como descobrir a localização da cripta de um Ancião a partir de uma conversa casual sobre o clima ou ler os medos mais profundos de um adversário no modo como ele vira à direita em uma esquina. Uma vez por sessão, em um teste envolvendo a coleta de informações realizado por outro integrante da coterie, o Malkaviano pode escolher outra Habilidade daquele integrante e usar o valor dela no lugar do valor da Habilidade original. O Oráculo então é capaz de interpretar os resultados, ganhando a mesma informação que a parada original lhe teria dado, dependendo da margem de sucesso, como sempre.

O Ministério

Segundo os próprios integrantes do Ministério, eles podem conceder todos os benefícios possíveis a uma coterie. *Todos*. Os Setitas desejam ser os confidentes de todo o mundo, querem ficar íntimos de cada integrante de suas coterie, assegurando-se de que todas as necessidades do grupo sejam satisfeitas. Por enxergarem o mundo como um grande mercado, os Membros do Ministério se esforçam para oferecer tudo o que seus rivais também possam fornecer, só que em maior quantidade e melhor qualidade. Se você precisa de armas, eles providenciarão um Lexus prata com um porta-malas abarrotado de fuzis AR15. Se você precisa de Vitae, eles conseguirão sangue de mortais chapados de heroína da boa. Se você precisa sair do país, conhecerão o dono de um jatinho particular. Se você precisa de uma rês, receberá a chave do apartamento no centro onde uma quantidade de refugiados não identificados “capotou e permanecerá até encontrar um lugar melhor para ficar”.

Muitas vezes, isso significa que a presença de um Setita em uma coterie introduz um elemento de *quid pro quo*. O Ministério pode sustentar seus seguidores, porém, tem o direito de esperar favores e benefícios em troca. Para o Setita, isso poderia assumir a forma de um aumento na sua rede de conexões; para o Ministério, de um aumento do recrutamento para o bando espiritual, o que, do seu ponto de vista, de modo algum exclui vínculos sociais ou representa uma exceção à formação de alianças. O Ministério prefere lidar com a comunidade local, a começar por suas coterie.



Que clientes podem ser melhores do que as pessoas que conhecem as pessoas que você conhece, afinal?

Aqueles que compartilham uma coterie com um integrante do Ministério costumam estar especialmente cientes disso. Vampiros astutos não hesitam em aproveitar os benefícios de se estar vinculado aos Setitas, mesmo quando desconfiam dos verdadeiros motivos do Ministério. Alguns vampiros podem recuar perante a ideia de trabalhar com o Ministério, temerosos do esquema que o Tentador pode estar armando bem debaixo do nariz da coterie. Na verdade, o Ministério quase sempre é transparente e até honesto sobre suas intenções. Afinal de contas, ninguém quer ter de lidar com um vendedor de carros usados sebooso. Se o Tentador resolver viver sua morte em vida enganando, traindo e conspirando, logo notará que sua reputação o precede! Dificilmente se pode culpar o Setita pelo fato de o consumidor querer que algo além do que ele está oferecendo seja verdadeiro. Que o consumidor se cuide.

● **DISCERNIR** (Qualidade de Coterie e Clã):

Uma vez por sessão, o Membro do Ministério pode descobrir um desejo superficial de um personagem do Narrador, contanto que qualquer integrante da coterie tenha conversado com esse personagem durante a sessão, mesmo que o Setita não tenha estado presente. Isso pode estar relacionado com o Desejo ou Ambição do indivíduo ou com uma linha de ação específica que ele estava seguindo (mas não deve expor nenhum esquema ou mistério profundo). O personagem que interagiu com o personagem do Narrador descreve o encontro.

Nosferatu

No que diz respeito a muitos Nosferatu, uma coterie é uma unidade familiar provisória, com o próprio clã já sendo um integrante de uma das maiores unidades familiares que existem. Os vínculos de um Nosferatu com outros Ratos de Esgoto já são potencialmente fortes, em grande parte devido à sua natureza de párias dentro da sociedade dos Membros. Seja morando em tocas subterrâneas ou esconderijos remotos, muitos Nosferatu acabam enxergando o mundo de modo maniqueísta: de um lado, a hoste dos Membros “apresentáveis”; do outro, eles próprios.

Essa perspectiva pragmática gera uma consequência interessante: os Nosferatu tendem a ser bastante ecléticos ao escolherem suas coteries. Um mesmo Nosferatu pode até ser integrante de mais do que uma coterie, sem que uma tenha ciência da outra. Provavelmente não há duplicidade proposital nisso; pelo contrário, um Nosferatu só está compartimentando seus círculos sociais ao considerar cada coterie valiosa para um propósito próprio. Uma das coteries pode até ser composta exclusivamente por Nosferatu e, com isso, estar além de questões de aliança a facções.

Por toda a história dos Membros, Nosferatu empreendedores têm agido como agentes de inteligência, e muitos integrantes do clã continuam a representar esse papel mesmo nas noites de hoje. Como eles usam as informações que colhem, entretanto, pode ser muito pessoal. Os Nosferatu podem compartilhá-las livremente com seus companheiros de coterie em troca da mera oportunidade de interagir com a porção “bela” do mundo. Isso por si só é um enorme benefício para um Nosferatu que pertence a uma coterie cosmopolita: a chance de frequentar uma balada ou percorrer as ruas da cidade sob as estrelas pode fazer maravilhas ao mitigar o sentimento de alienação do Orlok.

Mas nem todas as coteries aceitam tão facilmente um Nosferatu, e alguns Ratos de Esgoto simplesmente não conseguem confiar em outros vampiros. Sua Perdição de clã única representa uma barreira social que muitos Membros precisam se esforçar para vencer. Embora todo Amaldiçoado abrigue uma Besta interior, o sangue maldito dos Nosferatu expõe a deles para o mundo. (Jogadores interessados em explorar esses temas devem discutir a questão com o Narrador e demais jogadores para assegurar o jogo ponderado e o respeito a todos os envolvidos.)

●● **CONTATO CONTEXTUAL** (Qualidade de Coterie e Clã): Os Membros Nosferatu às vezes sabem mais sobre seus contatos do que estes sobre si mesmos, sendo capazes de impulsionar o uso das habilidades de nicho e talentos ocultos tanto de seus contatos quanto de outros indivíduos. Uma vez por sessão, um membro de uma coterie que tenha um Nosferatu com esta Qualidade pode somar o maior valor de Contato de outro integrante da coterie a um teste para recuperar informação (como ao recuperar



dados deletados, usar engenharia social para adquirir uma senha de login ou vasculhar um arquivo físico). O contato precisa estar envolvido de algum modo, porém o teste pode estar fora da área de especialização dele, apenas neste caso. Um Contato só pode ser usado uma vez por história para esse propósito.

Ravnos

A natureza nômade dos Gangrel ganha o benefício da dúvida, dado seu Sangue ser mais selvagem do que o da maioria. Os Ravnos, por sua vez, raramente desfrutam de tal benefício, e, embora possam ser encontrados quase em toda parte, prosperando em qualquer ambiente, as estruturas sociais mais conservadoras dos Membros os consideram ervas daninhas que precisam ser arrancadas dos seus jardins cuidadosamente cultivados.

Um Ravnos solitário se descobre alvo fácil de clãs que desdenham das suas tendências peripatéticas. Embora o clã não esteja nem aí para as opiniões dos autoproclamados “Altos-Clãs”, que simplesmente não compreendem as realidades da não vida dos Ravnos, muitos Corvos admitem que talvez seus antagonistas tenham alguma razão: poucas raízes são melhores do que nenhuma raiz. Se um Ravnos deseja sobreviver,

algumas concessões precisam ser feitas. E qual modo de desenvolver raízes é melhor do que pertencer a uma coterie? Afinal de contas, as coteries representam a segurança dos números.

Quando o assunto são coteries, a natureza itinerante dos Ravnos tem o potencial de torná-los integrantes abençoados. Eles conhecem os melhores locais para sair de cena em um domínio, e têm a habilidade de descobrir segredos, seja por meio de animais servis ou mortais enganados. Esses segredos podem então ser usados a favor da coterie. Os Trapaceiros mantêm seus ouvidos colados ao solo, não raro ouvindo ameaças muito antes que se tornem eminentes. Independentemente do que os demais clãs pensem dos Ravnos, eles geralmente têm a habilidade de estar no lugar certo, na hora certa.

Quase como se tivessem planejado.

●●● **CRIPTOLETO** (Qualidade de Coterie e Clã):

Estar eternamente em movimento significa ter de encontrar novos modos de se comunicar com aliados. Usando linguagem em código, onomatopeias e gestos, esta Qualidade fornece ao Ravnos e à sua coterie sua própria pidgin (“língua de contato”) com o propósito expresso de comunicações internas – praticamente ninguém fora da coterie compreende essa língua, tirando vigilância especializada. Tal criptoletto não é nem eloquente nem robusto, mas pode ser usado para transmitir conceitos de alto nível de forma rápida e segura, não sendo identificável como nenhuma outra língua. Ele também exige presença cara a cara para funcionar, pois seus gestos e sinais se enfraquecem quando observados via telefone ou vídeo. Sair da coterie significa que o Membro não está mais atualizado com o criptoletto e não pode mais usá-lo para se comunicar, o mesmo ocorrendo a toda a coterie quando ela perde seu integrante Ravnos.

Toreador

Se é o acesso exclusivo aos círculos internos de poder ou a perigosa proximidade da fama o que você procura, não precisa ir além de um Toreador. As Divas têm o dom de descobrir os desejos alheios e usá-los a seu favor. Enquanto os Ventrue gostam de se gabar de seus sucessos e pedigree, os Toreador observam a distância com um ar afetado de satisfação. Às vezes, o melhor é matar a cobra e mostrar o pau.

Poucos compreendem mais as necessidades sociais dos Membros do que os supostos decanos da cultura dos Amaldiçoados. O clã alardeia salões exclusivos cujas listas de convidados são verdadeiras enumerações de figuras de destaque. Conectados a todos os níveis da sociedade, do perenemente popular às mais brilhantes estrelas ascendentes entre os Neófitos, os Toreador podem colocá-lo em contato com qualquer um. O alcance deles vai além da sociedade dos Não Vivos, chegando ao mundo mortal. Alguma vez você desejou encontrar seu ídolo e provar seu sangue? Uma Diva pode arranjar isso. Tudo o que você tem de fazer é posar para a realização de uma escultura ou tomar parte em uma noite de paixão – bagatelas comparadas com as portas que serão abertas.

Para o Toreador, *les petit salons*, como alguns deles gostam de chamar as coteries, são uma parte regular da sua existência. Trata-se de minúsculas, porém extremamente valiosas comunidades dentro das quais o Clã da Rosa pode obter novas revelações artísticas ou reacender uma inspiração minguante, mas também onde pode continuar a aumentar suas redes pessoais. Todo o mundo gostaria de ser um Toreador, porém, isso não sendo possível, ter um em sua coterie deve bastar. Quanto mais importante uma Diva é para um domínio, melhor. É mais fácil obter o que se quer quando se consegue a atenção daqueles no alto escalão em troca do esplendor da coterie. Aquele que for capaz de lidar com as punhaladas, cobras e lagartos da selva social da sociedade dos Membros e apaziguar os chilikos da Diva, acabará com um forte aliado, dono de mais conexões de que jamais se precisará.

● **ACESSO TOTAL** (Qualidade de Coterie e Clã):

Seja na estreia de um filme de um *auteur* em ascensão, um baile de gala para levantar fundos para um aspirante a político, ou o clube que passa a proibir a entrada de bermuda porque ali não gostam do jeito que você se veste, você sabe como entrar – mesmo que sem convite. Uma vez por sessão, quando uma coterie é barrada em um evento ou local, ela consegue passar pelos seguranças ou guarda, pois os nomes dos seus integrantes estão na lista ou ela tem uma conexão com quem quer que se passe por dono ou gerente. Isso só vale para situações com controle de acesso ou lista de convidados; não serve para burlar sistemas de segurança, defesas místicas ou coisa parecida, e o Narrador, como sempre, tem liberdade para bloquear

a entrada, caso isso possa prejudicar a história (mas seria interessante substituir o inconveniente por uma pista suculenta).

Tremere

É difícil dizer se uma coterie tem sorte ou azar em ter um Tremere em suas fileiras. Muitos Membros veem os Usurpadores como sendo mais arrogantes do que têm o direito de ser, e os Tremere, do seu lado, veem sua astúcia e crueldade em sua busca por conhecimento como uma vantagem que os demais clãs tendem a desprezar. Os Tremere conhecem sua contribuição para a sociedade dos Membros: o conhecimento e o domínio verdadeiro de certos segredos místicos.

A Feitiçaria de Sangue talvez seja a mais potente das vantagens à qual os Tremere têm acesso, e uma que vêm a calhar quando se juntam a coterie. A segunda é sua habilidade de se adaptar com rapidez a mudanças circunstanciais, usando suas mentes afiadas para implementar soluções para todo tipo de obstáculos. Uma coisa é certa: quando você tem um Tremere em sua coterie, com toda a probabilidade você também tem contabilidade, planejamento e gestão de recursos meticolosas.

Os Tremere valorizam os laços com essas frouxas associações de Membros que pensam de modo semelhante. Não se costuma ver os Usurpadores como especialmente talentosos em questões sociais, porém, suas redes esotéricas oferecem outros modos de adquirir conhecimento, seja por meio de troca ou de experimentos cuidadosamente conduzidos e escondidos de seus pares.

●● GESTÃO DE CONHECIMENTOS MULTINÍVEL

(Qualidade de Coterie e Clã): Apesar de os Tremere serem famosos por entesourar conhecimento oculto, muitos vestígios da célebre Pirâmide na verdade facilitam o compartilhamento desse conhecimento entre os estudiosos do desconhecido. Uma vez por sessão, um único Membro de uma coterie com um integrante Tremere que possua esta Qualidade pode usar uma Vantagem de Ficha de Conhecimento pertencente a qualquer integrante da coterie, incluindo Fichas de Conhecimento exclusivas de um clã, a critério do Narrador. Essa Vantagem de Ficha de Conhecimento extra só pode ser usada na sessão de jogo, e qualquer conhecimento pressuposto por ela não é mantido pelo personagem que a usou após o término da sessão.

Tzimisce

Os Tzimisce constituem uma força intimidadora para qualquer grupo social, em grande parte devido ao seu comportamento. Muitos Dragões considerariam a coterie como *sua* tanto quanto fariam com uma propriedade ou imóvel. Estejam reivindicando seis quartos como domínio inviolável ou executando a tomada de um *zaibatsu* mortal, relacionar-se com um mundo que os está ultrapassando pode ser um obstáculo significativo. Um Tzimisce pode, por exemplo, ver pouco mal em controlar as mentes de um grupo de mortais e até mesmo crer que se trata de um ato de “sutileza”, já que nenhum cadáver foi deixado para trás. Naturalmente, a dinâmica social de muitas coterie opera em um modelo muito menos vertical; ainda assim, muitos Membros podem enxergar valor em alimentar o ego de um Tzimisce.

Alguns Tzimisce se consideram os mais importantes dentre todos os Membros, e, embora possam praticar delicadezas sociais como cortesia aos



seus companheiros, quase sempre isso não passa de fachada. Os Dragões podem nutrir rancores contra outros Tzimisce com virulência suficiente para envergonhar uma vendeta dos Toreadores.

É mais comum, portanto, que os Tzimisce se filiem a coterias formadas por integrantes de outros clãs. Ainda que os Voivodes possam se sentir superiores aos seus colegas, isso não impede a geração de laços afetivos, ainda que peculiares. A perspectiva dos Tzimisce é ampla, e eles podem ver seus companheiros de coterie como colegas, rivais, compatriotas, ajudantes ou até vassalos sob seus cuidados. Para alguns Dragões, as coterias são uma fonte de status: algo a ser acumulado, cultivado e, finalmente, usado como medalha de honra. Essa visão anacrônica valoriza o reconhecimento e prestígio inerentes à posse de um séquito e à capacidade de mantê-lo, aos modos de um Senhor do Velho Mundo.

As próprias coterias têm todos os motivos para incluir um Tzimisce em seu meio. Afinal, fazer parte do círculo de um Tzimisce significa que você está sob a proteção dele, conforme exige o costume da hospitalidade (ou a noção de propriedade...). Para coterias com um estômago particularmente forte, os poderes de um Tzimisce costumam ser suficientes para apoiar reivindicações de território. Com sua afinidade para manipular formas corporais, um Tzimisce muitas vezes também é um virtuoso estético da Forma Hedionda, sendo capaz de transformar seus companheiros de coterie em protótipos de beleza física.

●● HOSPITALIDADE DO VELHO MUNDO

(Qualidade de Coterie e Clã): No início de uma sessão, todos os membros da coterie que permaneceram no refúgio do Tzimisce quando a sessão anterior foi concluída recuperam um nível extra de dano Superficial à Força de Vontade.

Ventrue

Aqueles que detêm as chaves para o reino desejam estender seu controle, e se os Membros do Clã dos Reis têm um desejo em comum, trata-se da capacidade de auferir ainda mais poder de seu capital de poder *existente*. Seja qual for a esfera – financeira, política, governamental –, eles têm influência em cada fonte de poder temporal imaginável, o que faz deles os aliados desejados por todos, embora o preço de se fazer negócios com os Ventrue seja alto demais para o

Sangue de muitos. Pode ser difícil para Membros de outros clãs encontrar um denominador comum com os Ventrue sem sentir que estes são competidores ou, pior, obstáculos.

Coterias que contam com pelo menos um Sangue Azul aprendem rapidamente o que a frase “proximidade ao poder” significa. As conexões que um Ventrue ambicioso cultiva costumam valer seu lugar na coterie, assumam elas a forma de talentosos e ambiciosos empregados, bem-conectados aliados ou o luxo de amplos recursos. Você precisa fechar uma via para consertar uma brecha na Máscara? Deseja executar a dívida do refúgio de um rival? Lavar dinheiro de um negócio escuso? Um Ventrue experiente pode realizar tudo isso e muito mais – você só precisa pedir.

O que não quer dizer que o Ventrue seja uma varinha mágica para a solução dos problemas mundanos da coterie. Ninguém cultiva um Clã de Reis, constrói com todo o cuidado redes que abrangem séculos e incluem carniçais, mortais e neófitos agindo como seus olhos e ouvidos em todos os níveis dos governos e aristocracias mundiais quebrando o galho para aqueles menos capazes. Deus criou os carniçais e mortais justamente para isso. A exigência para a participação de um Ventrue em uma coterie é que ele ocupe uma posição de destaque, e se o Sangue Azul acabar transformando a coterie em uma subsidiária voluntária da Corporação Ventrue, bem, a coterie deveria ter dito logo que tinha um problema com aquela proposição de valor.

●● LEGADOS VAMPÍRICOS (Qualidade de

Coterie e Clã): Os Ventrue sabem que o legado de um vampiro carrega um relato dos feitos de seus progenitores. Para alguns Sangues Azuis, isso assume a forma de histórias escritas, enquanto outros podem ter certos Senhores ou estudiosos entre seus conhecidos. Seja como for, uma vez por sessão, um integrante de uma coterie que contenha um Ventrue dono desta Qualidade pode pedir ao Narrador que revele uma informação útil sobre a história de um único vampiro com quem o grupo teve contato. Pode se tratar de algo específico, como “o proprietário do clube do Ministério contrabandeou Anarchs fugitivos para fora da cidade após uma revolta em Los Angeles”, ou mais misterioso como “as alegações levantadas contra o Senhor do seu Senhor, afirmando que ele cometeu Diablerie, não eram verdadeiras, entretanto a prole dele ainda carrega a vergonha por aquela noite”.

Parte III:

À MERCÊ DOS AMALDIÇOADOS



Por que Jogar com um Mortal?

O mundo pertence aos vivos.

Considere o que motiva um mortal a interagir com vampiros. O relacionamento entre a humanidade e os Membros pode ser antagônico, raramente sendo igualitário. Um mortal possui vantagens indiscutíveis – qualquer coisa entre poder fazer uma amizade genuína, provar uma xícara de café fresco, a ver o nascer e o pôr do sol com seus próprios olhos. Para um jogador ou Narrador, focar em personagens mortais pode enfatizar o horror pessoal de **Vampiro**.

Os mortais têm acesso aos recursos de uma sociedade construída por eles e para eles – particularmente para aqueles considerados ricos –, com os vampiros só podendo aproveitar alguns elementos desse mundo. Manter a Máscara tem ficado difícil conforme os governos e corporações aumentam a

vigilância da população em geral. Qualquer Membro que espere escapar da *lex talionis* para Melbourne dentro de um caixão a bordo de uma aeronave deve se preparar para um despertar extremamente infeliz, quando a segurança do aeroporto notar no escaneamento da carga a discrepância entre o conteúdo e o manifesto do avião.

O crescimento das plataformas de mídias sociais permitiu que os mortais se conectassem como nunca, o que resultou na proliferação de uma grande quantidade de comunidades anônimas em que a atividade não viva passou a ser monitorada regionalmente. Só nos últimos dois anos, confirmou-se a destruição de numerosos Membros por grupos organizados de mortais, muitos deles operando como equipes de vigilantes ao estilo “guarda do bairro”. As rachaduras na Máscara aumentaram na última década, com a agressiva alienação da humanidade de si mesma só acelerando o processo.

Desequilíbrio

Ao contrário dos vampiros, que passam suas noites em um perpétuo estado de conflito entre si, a luta do mortal comum é para funcionar dentro da sua própria sociedade. A economia dominante força os mortais a competir por dinheiro que lhes permita uma vida confortável. O esforço para completar uma semana de 40 horas de trabalho em um *call center* de modo a ganhar o suficiente para pagar o aluguel e as dívidas médicas virou passado para os vampiros, que, uma vez em desespero, podem simplesmente arrastar uma pobre alma qualquer para um beco e se alimentar.

Os Membros tendem a não pensar sobre como ser uma vítima do Beijo ou ser subjugado por Dominação pode chocar um mortal – mais do que um punhado de ex-seguranças, executivos, profissionais da saúde e contadores perderam seus empregos, para não mencionar sua saúde mental, como consequência do uso imprudente que um vampiro fez dos seus dons sobrenaturais. A crescente necessidade que a sociedade tem de força de trabalho pode gerar repercussões sérias para os mortais. Muitos estadunidenses contam com assistência médica precária, logo, perder seus empregos pode resultar em consequências fatais para eles e seus dependentes. Poucos gerentes aceitarão de seus subordinados “Eu não sei quem eram aqueles caras que estiveram no escritório ontem à noite” como desculpa.

Atração Perigosa

Muitos Membros, seja por insensibilidade ou ingenuidade, consideram os mortais pouco mais do que alimento, seguramente como inferiores a eles próprios. Essa mentalidade universal é perigosa, porém não é unilateral. A humanidade tem uma curiosa fascinação por vampiros, particularmente na cultura popular. Para muitos, tais criaturas exercem uma certa atração – uma ameaça sobrenatural predatória e sedutora em partes iguais.

Alguns Membros chegam quase a esquecer sua dependência dos mortais para gerar progênies, e não se esforçam em ser educados ou corteses com os vivos, do mesmo modo como estes não o são com animais de fazenda criados para o abate. Vacas e porcos, contudo, representam pouca ameaça para os mortais,

o que já não pode ser dito do relacionamento entre a humanidade e os Membros. Os Membros aprenderam durante a primeira Inquisição quão perigosos os mortais podem ser, uma lição tão bem ministrada que resultou na Tradição da Máscara e foi reforçada pelo sucesso da Segunda Inquisição nas noites de hoje. Como um leão que acabou de ser empalado pelos chifres de um búfalo, o predador raramente espera que a presa contra-ataque.

Nesse meio-tempo, uma compulsão mais insidiosa às vezes atrai mortais para a sociedade dos Membros. A cultura pop está repleta de sedutoras imagens de vampiros, enfatizando a sensualidade da sua sede de sangue, a elegância dos seus corpos e a tentação que os mortais sofrem para negligenciar seus medos e angústias em troca da intimidade com tais criaturas. Em geral, apenas ex-vítimas do apetite de um vampiro compreendem que tal atração equivale a um irresistível e ilusório canto de sereia.

Quando um vampiro atrai um mortal para um relacionamento, via de regra se trata de uma relação desigual. Um vampiro deseja coisas que o mortal pode oferecer, desde sangue e um agente que possa operar durante o dia, a demandas mais complicadas como acesso a estruturas políticas ou sociais cujo funcionamento não leva os vampiros em consideração. Os Membros frequentemente usam isso como meio de ganhar poder sobre terceiros, não sendo incomum darem algo em troca dessa lealdade, seja de modo honesto ou dúbio. Tal benevolência pode assumir a forma de um luxo, como o fornecimento de alojamentos majestosos, ou quem sabe de um arriscado vislumbre da realidade da condição de Membro.

Para muitos mortais, esse flerte com os Amaldiçoados é um sentimento inebriante, a excitação intrínseca à proximidade do perigo. A euforia de ser capaz de interagir com o mundo desses seres perpétuos constitui uma “intoxicação” que poucos mortais jamais experimentarão, e pode assumir as características de um relacionamento recompensador para aqueles que o fazem, quando não de amor genuíno, lembrando que um vampiro também pode sentir afeto por um mortal que lhe seja leal.

Mas uma coisa é certa: será o vampiro quem decidirá os termos do relacionamento.

Arquétipos

Investigador Desconfiado

Você não lembra exatamente o que aconteceu. Você estava fazendo seu relatório no posto, preenchendo formulários de um caso de assalto bizarro, e do nada estava em casa. Você tem certeza de que alguém apareceu no serviço e de que houve uma conversa. Você não consegue lembrar o assunto, mas acha que de algum modo fizeram com que você esquecesse. No dia seguinte, sua chefe pediu que você fosse até o trabalho e quis saber de alguns arquivos desaparecidos. Agora você está de licença não remunerada. Seja lá quem fez isso, não sabia que estava mexendo com um veterano do departamento. Você encontrou a trilha do responsável. No momento, tem certeza de que ele está ligado à nova casa noturna da cidade, e, se conseguir falar com o proprietário do local, terá toda a informação de que precisa.

Parceiro Perturbado

Seu parceiro não tem sido o mesmo desde julho. Ele com certeza parece doente, muito mais pálido do que de costume. Você anda preocupado – afinal, estamos no meio de uma pandemia e ele não tem comido direito. Na verdade, você não se lembra da última vez que ele raspou o prato. Por isso, no final de semana passado você disse para ele que queria saber o que estava acontecendo, que ou ele contava a verdade ou você o deixaria. E ele desabafou, a coisa toda. Você ainda não acredita, ainda mais a parte em que ele se diz um... porra, só de pensar na palavra que começa com “v...” parece papo de doido. Depois de ter contado, ele sumiu da face da Terra. Agora, noite sim, noite não, você está certo de vislumbrar alguém à espreita, um vulto que desaparece quando você tenta encará-lo.

O Esperançoso Perdido

Quando você se juntou à família pela primeira vez, ficou boquiaberto com o modo como tudo era fácil. Viver em um casarão, sem se preocupar com dinheiro ou impostos. Você só tinha que pensar *nela*: em como agradá-la, de quantos modos amá-la, como ela queria que você se vestisse. Agora você faz parte da família, e as coisas vão bem. Nas melhores noites, você é escolhido para fazer a oferenda. A intimidade

do toque dela, o modo como beija o seu pescoço... deixam-no ansioso pela próxima noite. No entanto, há mais a que aspirar. Você divide a casa com muitos dos seus irmãos e irmãs, mas apenas um pode ser o Primeiro. Você detesta admitir, mas tem ciúmes do Primeiro, o escolhido da Senhora, pois ele e somente ele goza a plena atenção *dela*. Quem sabe em breve você seja escolhido para ser o Primeiro também, se for suficientemente leal. Ou, quem sabe, haja outra Senhora capaz de enxergar seu verdadeiro valor.

Entregador de “Pizza”

Você recebeu outro telefonema noite passada. Mesmo lugar – Pier 17 –, mesma entrega, nada que seja da sua conta. Alguns caixotes marcados com letras cirílicas: você entrega e, quando o dinheiro está na mão, brinca um pouco com o cara do outro lado da linha. Você só o conhece como Seb, mas sabe pelo sotaque que ele não é daqui. Você não faz ideia de onde ele consegue o barato. De novo, isso não é da sua conta. Mas, se você sabe de alguma coisa, é que ele te chama um bocado. E que o pagamento é bom. Mas sempre tem um jeito de melhorar. Como hoje à noite. Hoje à noite você vai trazer uns amigos. Quando Seb aparecer, vocês vão trocar uma ideia, ver se tem como você ficar com uma parte maior desta vez.

O Papel dos Mortais

As seguintes regras permitem que os jogadores criem personagens mortais que possam participar do grupo (se não da própria coterie...). Este conjunto de opções permite que os jogadores explorem o relacionamento que um vampiro tem com mortais e, talvez, até mesmo com seus Pilares.

Retratando um Pilar

Pilares representam as conexões imediatas do vampiro com sua Humanidade. Normalmente se descobre que pode ser muito recompensador explorar o que o mortal ganha com esse arranjo (caso esteja ciente do que ele representa para o vampiro, antes de mais nada).

A primeira questão que um jogador interessado nesta forma de jogo deve se perguntar é se seu personagem está ciente da sua natureza como Pilar.

(Lembre-se, contudo, de que o personagem não conhece as *regras* que governam o uso dos Pilares.) Ele conhece o vampiro pelo que de fato ele é? Alguns Membros optam por ocultar sua presença, vigiando seus Pilares de longe. Um Nosferatu desfigurado, por exemplo, poderia espreitar sua antiga noiva do lado de fora de uma janela.

Como alternativa, o vampiro pode tentar esconder sua natureza sobrenatural: uma Ventrue poderia reter seu lugar como membro da diretoria apenas para ficar próxima do seu velho pai. Esse tipo de atitude incorre em um desafio extra, já que mais hora menos hora o mortal notará que o tempo se recusa a passar para o vampiro.

Como o mortal se sente? Terá seu amado desaparecido e sido substituído por alguma criatura monstruosa que tem seu aspecto? Ou, caso seja vigiado a distância, se sentirá assombrado, despojado de seu valor ou desumanizado? O amor que o vampiro tenta expressar passará a impressão de ser artificial ou perturbador, ou quem sabe encherá o amado mortal com medo de agora ser percebido através dos sentidos da Besta?

Cultivando o Abraço

Outro tema poderoso adequado ao jogo com personagens mortais é a possibilidade de se tornar um vampiro. Um grupo poderia dedicar algumas sessões da sua crônica ao Prelúdio do Abraço de cada um dos seus integrantes, ou quem sabe apenas a Sessão Zero (consulte as pág. 135 a 138 de *Vampiro: A Máscara*). Ao longo da crônica ou Prelúdio, os personagens dos jogadores podem ser Abraçados juntos ou separadamente.

Como alternativa, um jogador pode querer que seu personagem seja a criança de um personagem do jogador existente, o que permite que os jogadores estabeleçam um relacionamento orgânico entre seus personagens. Isso pode ser a culminação natural de um Membro tentando desesperadamente se agarrar aos vestígios dos seus dias como mortal, ou a tentativa condenada de manter o afeto de um amante.

Criando um Personagem Mortal

O processo de criar um personagem mortal é muito similar ao de criar um vampiro, com poucas alterações.

O Conceito do Personagem

Definir o conceito central do seu personagem é importante e deve ser feito conforme descrito no livro *Vampiro: A Máscara* para personagens vampiros. O conceito central é o sumário de quem o personagem é, e provavelmente inclui motivações e gatilhos para a ação. Considere se o personagem conhece ou não a existência dos vampiros. Conceitos para personagens mortais incluem:

- Um filho que acredite que seu pai foi morto por um vampiro e deseja vingança
- Uma esposa enlutada à procura do seu parceiro desaparecido
- Um traficante humano que não faz ideia de com o que está se metendo
- Ex-segurança
- Universitário desavisado
- Viciado em adrenalina
- Hacktivista
- Boneca de sangue que se cansou de servir de alimento

Escolha sua Ambição e Desejo normalmente.

Clã e Senhor

Mortais não iniciam o jogo com um clã ou Senhor (embora possam adquiri-los, caso sejam Abraçados durante o jogo ou entre sessões).

Determine seus Atributos

Antes de distribuir seus pontos, considere o conceito do seu personagem e no que ele é bom, pior e melhor.

Melhor Atributo	4 Pontos
Três Atributos	3 Pontos
Quatro Atributos	2 Pontos
Pior Atributo	1 Ponto

Agora determine outras duas Característica a partir dos seus Atributos do seguinte modo:

- Some três ao seu Vígior para determinar sua Vitalidade.
- Some Determinação a Autocontrole para determinar sua Força de Vontade.



Escolha suas Habilidades

Pense sobre o conceito e a história do seu personagem para formular um conjunto de habilidades que combine com o modo como ele vive. Ele é um executivo exemplar? Um estudante indeciso? Um diletante das ruas?

Mortais usam o método rápido de determinação de habilidades. Ou seja:

PAU PRA TODA OBRA: Uma Habilidade com 3; oito Habilidades com 2; dez Habilidades com 1

EQUILIBRADO: Três Habilidades com 3; cinco Habilidades com 2; sete Habilidades com 1

ESPECIALISTA: Uma Habilidade com 4; três Habilidades com 3; três Habilidades com 2; três Habilidades com 1

Adicione especializações gratuitas nas Habilidades Erudição, Ofícios, Performance e Ciência. Adquirir mais uma especialização gratuita. Especializações só podem ser adquiridas para habilidades que tenham ao menos um nível.

Disciplinas e Tipo de Predador

Mortais são incapazes de usar Disciplinas (mas os carniçais não, veja a seguir) e a Característica Tipo de Predador não se aplica a eles.

Vantagens

Mortais têm 7 pontos de Vantagens e 2 pontos de Defeitos. Eles não podem gastar pontos em Vantagens ou Defeitos exclusivos para Membros e carniçais, embora algumas Qualidades e Defeitos só estejam disponíveis para mortais.

Mortais não podem gastar pontos nas seguintes Vantagens: Arcaico, Domínio, Alimentação, Rebanho, Mítico, Status ou Sangue-Ralo. É certo que os mortais enxergam seu “Refúgio” de modo claramente diferente daquele como os vampiros enxergam os seus, mesmo assim esse Antecedente continua disponível para eles.

Jogadores que desejam usar Fichas de Conhecimento exclusivas de Membros para seus personagens mortais não ganham necessariamente quaisquer benefícios de regras, e são encorajados a consultar o Narrador para ter certeza de que mortais com Fichas de Conhecimento exclusivas de vampiros são adequados à crônica.

Convicções e Pilares

Selecione de uma a três Convicções e o mesmo número de Pilares (consulte as páginas 172-173 de *Vampiro: A Máscara*). Considere o conceito central e os valores pessoais do personagem ao selecionar seus Pilares.

Mortais não consideram os Pilares do mesmo modo como os vampiros, pois ainda vivem em meio à sociedade mortal e geralmente têm mais opções disponíveis para designar como Pilares. Boas escolhas incluem parentes e amigos, mas também contatos profissionais, figuras ambiciosas, companheiros de relacionamentos não resolvidos ou até celebridades – mais de um mortal pode citar um relacionamento parasocial com uma atriz talentosa, por exemplo.

Mortais iniciam o jogo com Humanidade 7.

MORTAIS, CARNIÇAIS E HUMANIDADE

Em uma história de *Vampiro: A Máscara*, conter sua Besta e se responsabilizar eticamente por suas ações é um dos temas primários do jogo. Por isso, mortais e carniçais também acompanham a oscilação dos seus valores de Humanidade nesse contexto, embora a Humanidade na verdade represente o desejo que o Membro tem de se fingir humano, uma espécie de mecanismo que o ajuda a lidar com o que de fato se tornou.

A rigor, mortais não têm um valor de Humanidade. Dado serem humanos, eles não precisam fingir sê-lo. Em outros jogos ambientados no Mundo das Trevas com outros focos temáticos, “humanos normais” atuarão em diferentes contextos éticos – você não tem necessariamente que transplantar a Característica Humanidade para outro jogo.

Vitalidade

Mortais sofrem dano com maior gravidade do que vampiros, e não podem usar seu sangue para se curar. Mortais recebem dano Superficial de traumas contundentes: socos, quedas etc. Traumas contundentes fortes, como ser atingido por um bastão, taco de baseball ou um automóvel causam dano Agravado, o mesmo ocorrendo com dano

penetrante, cortante ou perfurante, como aquele derivado de facas e projéteis de armas de fogo. Mortais não sofrem dano Agravado originado da luz do sol, porém, sofrem esse tipo de dano de outras fontes que o provoquem, como fogo e Armas Ferais.

A recuperação de dano Superficial e Agravado à Vitalidade é detalhada na pág. 127 de *Vampiro: A Máscara*.

Dano à Vitalidade para mortais também tem algumas considerações adicionais.

Durante uma sessão, um ponto de dano Superficial à Vitalidade leva quatro dias de descanso para ser recuperado. (Isso além dos níveis de dano à Vitalidade recuperados no início da sessão.) O restante pode ocorrer no período entre sessões, sendo cumulativo. Por exemplo, recuperar 3 pontos de dano Superficial à Vitalidade leva 12 dias. A menos que o indivíduo seja hospitalizado, um ponto de dano Agravado à Vitalidade leva três semanas de descanso para ser recuperado, usando o mesmo método. Trata-se de orientações gerais para o tempo passado entre sessões, orientações que o Narrador pode ajustar. No entanto, lembre-se de que mortais são inerentemente mais frágeis do que vampiros.

Este método de recuperação não leva em conta sequelas a longo prazo ou ferimentos que alterem a vida da vítima. O Narrador pode declarar que qualquer ferimento digno de nota resulta em uma cicatriz ou outras mudanças permanentes no corpo do mortal, como quando ele sofre uma grande quantidade de dano oriunda de uma mesma fonte, ou perde a última caixa de seleção da Trilha de Vitalidade. Tais ferimentos podem variar de uma desfiguração a dano aos ossos ou juntas. Em casos extremos, a recuperação de dano pode resultar na perda de um ponto de um Atributo Físico, à escolha do Narrador. Isso jamais deveria parecer arbitrário ou punitivo; de novo, os mortais são inerentemente menos resistentes que os vampiros, e a perda de um ponto de Atributo deveria ser o resultado de grande perigo e sacrifício.

Força de Vontade

A recuperação de dano Superficial e Agravado à Força de Vontade é detalhada na pág. 127 de *Vampiro: A Máscara*.

Mortais podem gastar um ponto de Força de Vontade para ignorar a condição Debilitado ou

outras penalidades relacionadas à Vitalidade por um turno. Isso representa a vontade humana de perseverar em face da adversidade, tragédia ou trauma físico desastroso. Provavelmente melhor descrita como “instinto de sobrevivência”, esta motivação impulsiona os vivos às suas realizações. Talvez perante a consciência da sua existência finita, a luz que brilha metade do tempo brilhe com maior intensidade.

Humanidade

Mortais iniciam o jogo com Humanidade 7.

A perda de Humanidade é tão perigosa para mortais quanto para vampiros, com a diferença de que mortais não têm nenhuma Besta. Sem uma personificação interna da sua natureza à qual culpar por seus atos mais vis, os mortais precisam conciliar sua Humanidade em declínio com suas próprias escolhas.

A perda de Humanidade pode ser expressa de muitos modos. Mortais que optaram por ações que levaram a sua Humanidade a degenerar às vezes culpam forças externas. De fato, culpar terceiros por suas próprias ações pode ter sido o que causou a perda de Humanidade em primeiro lugar. Isso pode assumir a forma de um grupo que o indivíduo despreza; alguns podem culpar todas as pessoas de determinado gênero por sua insatisfação, considerar todas as pessoas de determinada faixa de renda como menos merecedoras de qualquer coisa exceto desdém, ou direcionar sua agressão para um indivíduo específico como alvo de abuso. Ou a Humanidade minguante pode levar o indivíduo a se distanciar dos outros, incapaz de (ou relutante em...) simpatizar com seus próximos. Egoísmo, crueldade e incapacidade de se relacionar: todas essas posturas representam uma conexão em declínio com aquilo que dá significado à condição humana.

Ao representar um personagem mortal com Humanidade 3 ou menor, o jogador e o Narrador devem concordar com uma Compulsão que represente a queda do personagem no egoísmo. Essa Compulsão pode ser uma das contidas em *Vampiro: A Máscara* ou outra, porém o resultado é o mesmo: sempre que o jogador tentar uma ação que resulte em falha total, a Compulsão virá à tona. (Consulte a pág. 208 de *Vampiro: A Máscara* para mais a respeito das Compulsões.) Note, também, que a Força de Vontade não pode ser usada para acalmar uma Compulsão – o

comportamento aberrante domina com muita rapidez a personalidade do mortal cuja Humanidade tenha declinado significativamente.

Quando um mortal não tem mais Humanidade, ele não sucumbe à Besta e não realiza o festim ao modo dos vampiros. Em vez disso, sua Compulsão vem à tona e daí em diante passa a ditar suas ações. Um mortal com Humanidade zero nem sequer extrai prazer desses atos; toda sensação positiva que não seja satisfazer a Compulsão há muito os abandonou. Ao alcançar zero de Humanidade, o personagem não é mais jogável e passa a ser controlado pelo Narrador, como ocorre a todo personagem com o mesmo valor de Humanidade.

Opções do Narrador: Humanidade Alta e Abraço Corruptor

A critério do Narrador, um mortal pode iniciar o jogo com Humanidade acima de 7, caso essa seja uma conclusão razoável do seu conceito ou história. Note que, já que eles não carregam a Besta, mortais com Humanidade alta não têm os mesmos benefícios de regras que vampiros na mesma situação. Em vez disso, costumam se sentir compelidos a manter esse valor por si mesmo, ou por sentirem um chamado superior. Jogadores representando mortais com altos valores de Humanidade obviamente querem lidar com histórias sobre tentação, redenção ou outros temas associados à manutenção de um alto padrão ético e compassivo.

A critério do Narrador, se um mortal for Abraçado, reduza sua Humanidade em 1. O mortal pode sentir uma parte da sua alma se revirando, corrompendo e exigindo atenção. A maioria dos Membros concordaria que, do momento do Abraço em diante, a Besta passa a crescer. Para a Criança da Noite, a sensação de ter perdido uma parte vital de si mesmo e receber em troca algo inexorável e incontestável decerto perdurará, uma sábia advertência de ter tido uma parte sua maculada pelo Sangue vampírico. Dentro dele agora reside a Besta, espreitando nos recessos da sua consciência, corroendo, lúbrica e ávida por devorar mais. Em muitos casos, essas coisas seriam representadas durante a cena do Abraço, porém, se o jogador não deseja entrar nesses detalhes, as regras a respeito darão conta do recado.



Carniçais

Por que Jogar com um Carniçal?

No Mundo das Trevas, os Membros costumam ser o centro da história, com os mortais mantendo um foco nominal e transacional com relação às intrigas daqueles que portam a Maldição de Caim e são assombrados pela Besta. Os carniçais, no entanto, oferecem um nicho distinto de narrativa e engajamento que os torna atraentes como personagens dos jogadores à sua própria maneira. Ocupando o estranho espaço entre mortais e Membros, os carniçais oferecem todos os benefícios da condição mortal – funcionar e agir durante o dia, interagir com a sociedade mortal etc. – com alguns dos benefícios sobrenaturais fornecidos pelo Sangue do seu domitor vampiro.

Acredita-se que a palavra “domitor” seja uma perversão do latim *dominus*, que significa “senhor” ou “mestre” e designa o Membro ao qual um mortal está ligado. Os vampiros que se consideram cultos ou refinados podem preferir termos mais afetados; entretanto, posta de lado a semântica, isso não altera a verdade fundamental: um é subserviente ao outro, com o Vitae sendo o laço que os liga.

Muitos mortais passam toda a vida sem perceber que perigo e poder coexistem nas sombras, felizes em ignorar o que espreita por baixo do verniz de normalidade que eles experimentam diariamente. A noite é o período em que as linhas entre o que se pensa ser a realidade e o mundo subjacente se confundem.

Talvez você tenha topado com um vampiro se alimentando de um mendigo em um beco, ou tenha ficado hipnotizado por uma criatura de beleza e magnetismo impossíveis em uma casa noturna. Qualquer que tenha sido o evento que abriu seus olhos, uma coisa é certa: você vislumbrou algo obscuro e primitivo, e não conseguiu tirar isso da cabeça desde então.

À Meia-Luz

Do mesmo modo como os vampiros se interessam pelos humanos para saciar suas necessidades vitais, existem mortais cientes da existência dos Membros que possuem um interesse muito intenso por seus grão-lords não vivos. Isso pode ir de uma curiosidade

casual de alguém com uma familiaridade passageira com o oculto até uma completa obsessão que ameace o meio de vida e relacionamentos de seu portador. Uma coisa é experimentar as histórias de vampiros ficcionalizadas em livros ou na tela grande, outra coisa é saber que eles existem de fato, e que, talvez, apenas talvez, desviem os vivos para seus monstruosos fins.

Até onde esses mortais estão dispostos a ir atrás de seu interesse nos Membros varia, porém, costuma terminar com eles fazendo parte da esfera de influência de um vampiro ou tornando-se um dos seus leais servos. Ao fazê-lo, abrem-se para todo um novo mundo, onde o perigo espreita a cada esquina se não tomarem cuidado. Membros rivais, coteries e seitas lutam pela supremacia nos domínios. Tudo isso têm um papel na nova existência do mortal, levando-o a decisões outrora impensáveis. As escolhas passam a ser menos sobre o que é certo ou errado e mais sobre o que é preciso para navegar no novo mundo imposto a você, a segurança não passando agora de uma memória distante.

Vício Fatal

Sem sombra de dúvida, todos os relacionamentos envolvendo Membros são parasitários, e os relacionamentos entre mortais e Membros não são diferentes. Mortais usam outros mortais, Membros usam mortais. Isso é cíclico e talvez mais simbiótico do que parasitário, mas essa é apenas a semântica que os carniçais usam para justificar sua dependência de seus mestres vampiros. Eles podem mentir para si mesmos sobre ter coisas como “ética” e “moral”, mas quando chega a hora da verdade, estão dispostos a jogar essas coisas fora em troca de outras, como mais uma dose de Vitae, o apoio contínuo de um patrono vampiro ou a capacidade de parar o envelhecimento com a habilidade de existir sem perder a bagagem da Maldição.

Ser um carniçal gera complicações, com certeza. Carniçais são mais do que mortais médios, supostamente comparáveis em poder a alguns sangues-ralos, porém muito menos do que os Membros, aos olhos destes últimos. Uma quantidade de vampiros associada aos Anarchs pode ter uma visão mais progressista dos carniçais, contudo essa retórica mais palatável não muda o fato de que Membros e carniçais não são iguais.

Existem, por acaso, indivíduos que, mesmo cientes da existência dos Membros, flertam deliberadamente com o perigo, aproximando-se dos círculos vampíricos? É claro que sim, embora, com toda a probabilidade, tais temerários não continuem a ser espectadores “inocentes” do Mundo das Trevas por muito tempo. Do outro lado do espectro estão aqueles que por acaso ou por azar se veem no lugar errado na hora errada. Ou que estão moribundos, devendo encarar a possibilidade de morte ou se ligar inextricavelmente a um vampiro. Independentemente das circunstâncias que juntaram carniçal e domitor, este relacionamento terá um papel importante na vida do carniçal.

Carniçais também precisam lidar com sua nova realidade. Eles estão em dívida com criaturas que se alimentam de mortais; talvez de seus amigos, pares, comunidade ou até entes queridos. É comum que os carniçais ajam como uma espécie de porta de entrada para o vampiro nesses grupos, os quais ele pode usar como rebanho para manter sua existência. Membros precisam de sangue mortal para sobreviver, e os carniçais precisam do sangue vampírico – um ciclo contínuo de dependência.

Para um carniçal, a mortalha foi retirada, e a realidade, alterada.

O Papel dos Carniçais

O lugar de um carniçal na sociedade dos Membros é melhor descrito como limítrofe. Eles existem na mais distante periferia do mundo de segredos dos vampiros, nunca verdadeiramente reconhecidos por suas contribuições, embora exerçam um papel vital na manutenção desse mundo. Sem os carniçais para agir como seus olhos e orelhas durante as horas diurnas, ou para ser sua conexão com o mundo moderno, a sociedade dos Amaldiçoados começaria a desmoronar. Apesar de ocuparem degraus inferiores aos de seus domitores na sociedade vampírica, e apesar de serem considerados descartáveis, os carniçais são necessários.

Não é preciso dizer, a vasta maioria dos carniçais age motivada por um incontrolável vício em Vitae, isso quando não completamente dominados por Laços de Sangue.

Como um carniçal encara sua existência depende completamente do jogador. Quanto o personagem contribuiu com esta sociedade da qual agora faz parte, seja voluntária ou involuntariamente? Alguns carniçais aprendem a aceitar seu lugar subalterno, e mesmo aqueles que não estão sob o jugo do Laço podem desenvolver um amor pervertido por seus mestres devido à sua dependência de Vitae e à dinâmica do desequilíbrio de poder. Alguns aprendem a reprimir os atos que cometeram para ganhar algum falso elogio ou aprovação, em uma espécie de bem-aventurada ignorância. Outros encontram um modo de tirar o máximo proveito da sua situação, talvez por meio do cuidadoso cultivo de relacionamentos dentro da sociedade, e se transformam em aliados cobiçados.

O Narrador deve se esforçar para que este tipo de personagem opcional prospere sob os Princípios da crônica, caso permita que seus jogadores interpretem carniçais. Carniçais são mais do que meros servos para seus domitores. Trata-se de indivíduos plenamente concebidos que foram arrastados para um mundo antes ocultado deles, um mundo onde são cúmplices e, portanto, tão culpados quanto seus domitores pela perpetração de atos monstruosos.

Como as novas gerações de vampiros, os carniçais têm vínculos familiares e de outra natureza que possuem gravidade narrativa. Vínculos que possam ser usados para manipular ou chantagear carniçais podem resultar em reviravoltas sombrias. Jogar com um carniçal se presta a situações emocionalmente intensas, especialmente ao se tentar equilibrar as exigências de um domitor com as necessidades, desejos e responsabilidades do próprio carniçal. Sempre haverá escolhas difíceis a serem feitas, decisões com ramificações de longa duração: você obedece ao seu domitor ou segue sua própria consciência? Quantas vezes você pode dizer “não” a um domitor antes que ele decida que você é um pé no saco?

Esse é o tipo de situação com a qual um carniçal inevitavelmente terá de lidar. A posição de carniçal é perigosa, pois um indivíduo nessa posição caminha na fina linha entre manter sua própria Humanidade e servir a criaturas da noite.

Arquétipos

Cobaia Involuntária

Eles disseram que era alguma pesquisa médica, mas com certeza você não estava num hospital e eles não se pareciam com médicos. Colaram as figuras de sempre, e a grana era boa. Te fizeram assinar qualquer coisa, mas considerando o sujeito na porta, advogados não eram o mais assustador ali. Só importava que o bagulho era mil grau. Te deixou ligado a noite toda, como algum comprimido de ponta saído direto da Dark Web. Provavelmente era isso. Na segunda vez tinha menos voluntários, e deram trampo pra vocês. “Para as métricas”, disseram. Sinistro, mas a grana era boa demais para meter o pé, sem mencionar o barato. Na terceira vez eles deram pra vocês, os quatro que sobraram, uma lista com nomes e instruções. Você se pergunta quantos vão colar na próxima vez.

Higienizador

As necessidades dos Membros são um negócio sangrento, e às vezes as cólicas do apetite monstruoso deles tornam necessária uma faxina mais completa. Nem sempre é tão simples como desovar um corpo envolto em plástico em alguma caçamba em um beco. Pode ser tão complicado quanto apagar uma pessoa do sistema por completo, e, nos casos mais extremos, eliminar as pontas soltas para que não sobre nenhuma evidência. Seja como for, esta é uma profissão exigente. Uma que requer estômago forte, porém, quando a porca torce o rabo, pelo menos você tem as habilidades para encobrir mortes – ou fingir uma, se necessário.

Courier Mnemônico

Quando algo precisa ser entregue com discrição e olhos curiosos devem ser desviados, seus mestres o chamam. Um entregador desde sempre, graduando-se das drogas para as armas e destas para coisas exóticas quase extintas, você agora transporta a mercadoria mais volátil de todas: informação. Os segredos deles estão a salvo com você. Afinal, você jamais memoriza nada. Tudo de que se lembra são os olhos do seu mestre e de uma nauseante sensação de queda. No seu destino, uma palavra dita para você libera sua carga, que flui dos seus lábios enquanto você afunda em um rio de esquecimento. Seja atravessando a cidade

ou viajando pelo mundo, seus mestres podem contar com a sua capacidade, discrição e, acima de tudo, habilidade de lembrar e depois esquecer.

Dissidente

Enquanto os outros estão contentes em ser arrastados pelo fluxo e seguir toda ordem dada, você contraria cada expectativa e tendência. Não que você seja do contra, está mais para a posse de um senso de individualidade difícil de contornar, por isso tentativas comuns de manipulá-lo tendem a falhar. Trata-se de uma relação de toma lá, dá cá: enquanto seu domitor não sabe bem o que conseguirá de você, sua advocacia em causa própria e franqueza tem sido o assunto do momento no domínio. Apesar de ser importante para você permanecer nas boas graças do seu domitor, você também tem uma vida própria – totalmente independente, e você quer que permaneça assim.

Criando um Personagem Carniçal

Conceito do Personagem

Como suas contrapartes vampíricas, os conceitos de personagem para carniçais só estão limitados por sua imaginação. Os carniçais podem vir de qualquer camada social, sejam eles profissionais da medicina, influenciadores digitais ou fugitivos vivendo nas margens da sociedade.

Carniçais também podem ser escolhidos por qualquer razão que sirva ao seu domitor. Os Ventrue podem criar carniçais a partir de indivíduos alinhados com suas metas financeiras ou políticas, apenas ninguém muito acima na escada corporativa pois, quando chegar a hora de descartá-los, os Sangue Azul provavelmente não vão querer sentir sua falta.

Alguns Membros jovens detestam a prática de criar carniçais, porém mesmo eles compreendem sua utilidade. Esses jovens provavelmente trabalharão com seus carniçais em algo mais semelhante a um relacionamento entre iguais. Uns poucos, em sua ingenuidade, acabarão auxiliando os assim chamados “carniçais independentes” (consulte a pág. 55), o que raramente acaba bem para um Neófito altruísta.



Um conceito central para o seu personagem carníçal deve incluir uma identidade básica (por exemplo: bibliotecário modesto ou ativista dos direitos trabalhistas), uma disposição geral com relação ao mundo (e seu domitor) e uma ambição que o leve a fazer o que faz. Então dedique algum tempo às seguintes questões para individualizar ainda mais o seu carníçal:

- Você tem ciência de quem você é?
- Você bebeu “direto da fonte” ou se tornou um carníçal de forma mais inócua?
- O que você sente com relação ao seu novo “normal”?
- Você quis se tornar um carníçal ou alguém escolheu isso para você?

Tenha em mente que, embora os carníçais dependam do seu domitor (a menos que as circunstâncias os libertem...), eles ainda têm seus próprios impulsos, objetivos, pensamentos e motivações. Jogar com um carníçal cujo domitor seja um personagem do jogador ou do Narrador pede uma consideração contínua de consentimento (consulte a pág. 57).

Carníçais não têm uma Besta no mesmo sentido que os vampiros, ainda assim possuem valores de Humanidade, com suas ações – seja ou não a serviço do seu domitor – podendo afetar negativamente essa Característica. Para mortais e carníçais, a espiral descendente não está limitada a ser perdida para a Besta. E, embora para carníçais esta última não seja um monstro primal personificado, ainda assim eles têm descrito a pulsão de Vitae como tudo, desde uma dependência e um vício a uma necessidade implacável e exaustiva que corrompe todas as suas ações, ainda que ela não esteja figurativamente sussurrando em seus ouvidos.

Escolha sua Ambição e Desejo normalmente.

Determine seus Atributos

Antes de decidir onde alocar seus pontos, considere o conceito do seu personagem e aquilo em que ele é melhor, mediano e pior.

Melhor Atributo	4 Pontos
Três Atributos	3 Pontos
Quatro Atributos	2 Pontos
Pior Atributo	1 Ponto

Agora determine mais duas Características a partir dos seus Atributos do seguinte modo:

- Some três ao seu Vigor para determinar sua Vitalidade.
- Some sua Determinação ao seu Autocontrole para determinar sua Força de Vontade.

Escolha suas Habilidades

As Habilidades têm a ver com o cotidiano do seu personagem, o que ele sabe, como ele age ou até como reage a determinadas situações. Um carníçal pode ter Habilidades que faltem ao seu domitor, como Manha ou Tecnologia, Habilidades obtidas via educação e profissão ou Habilidades de interesse pessoal. Você (provavelmente) não é um drone programado – é o adido de alguém que o escolheu a dedo.

Considere também, por um momento, o que as Habilidades representam na história do personagem. Terá ele aprendido sobre Política durante um verão em que foi membro de base de uma campanha de angariação de votos? Fará ele parte de uma equipe de emergência, o que aumenta seu conhecimento de Medicina? Ser um lutador de rua profissional ou um atirador de elite pode ajudar em situações de combate, mas, sem uma razão para explicar a posse de tais competências, elas não injetam muita vida no seu personagem. Considere os hobbies e atividades de tempo-livre dele, que se manifestam como Habilidades com valores baixos.

Você pode escolher suas Habilidades sozinho: use os Exemplos de Pacotes Profissionais (pág. 145 de *Vampiro: A Máscara*) ou use o método Determinação Rápida de Habilidades (*Vampiro: A Máscara*, pág. 147).

Disciplinas e Tipo de Predador

Ao se tornar um carníçal, um personagem adquire um poder de Disciplina nível 1 de uma Disciplina possuída por seu domitor. Carníçais podem adquirir mais poderes de nível 1 ao custo de 10 pontos de experiência cada, mas todos devem pertencer a Disciplinas possuídas pelo domitor. (Os próprios poderes não precisam ser possuídos pelo domitor, no entanto.)

Carníçais jamais podem adquirir pontuação em Disciplinas, mas considera-se que tenham um único ponto no que tange o uso dos seus poderes de Disciplina. (Em casos raros, esse valor pode aumentar temporariamente, entretanto apenas por meios

externos, como os poderes do tipo “Direto da Fonte”.)

Carniçais não são vampiros e, portanto, não têm um Tipo de Predador.

Vantagens

Carniçais possuem 7 pontos de Vantagens e 2 pontos de Defeitos. Eles não podem gastar nenhum ponto em Vantagens e Defeitos exclusivos para Membros, embora geralmente possam usar as mesmas Qualidades e Defeitos que os mortais.

Como estes, não podem gastar pontos nas seguintes Vantagens: Domínio, Alimentação, Rebanho ou Sangue-Ralo. Do mesmo modo, Refúgio não significa a mesma coisa para um carniçal e para um vampiro, porém o Antecedente continua disponível para eles, com alguma quantidade de interpretação. Um carniçal não é proibido de adquirir o Antecedente Status, embora tal status derive ao menos em parte da estima do seu domitor. De fato, certos carniçais podem ser famosos ou infames entre os Amaldiçoados.

No que tange às Fichas de Conhecimento, as mesmas considerações que se aplicam aos mortais (acima) se aplicam aos carniçais. Consulte a pág. 46 para mais detalhes, e consulte seu Narrador para descobrir o que é apropriado para a crônica.

Convicções e Pilares

Convicções e Pilares funcionam para os carniçais como funcionam para os mortais, com os carniçais devendo escolher entre uma e três delas. Consulte a pág. 46, acima, para mais informações.

Carniçais iniciam o jogo com Humanidade 7.

Vitalidade

Um carniçal é mais forte e resistente do que um mortal, e, dependendo do clã e Disciplinas do seu domitor, ele pode realizar feitos de força, durabilidade e velocidade que excedem os limites mortais.

Em geral, trate os carniçais do mesmo modo como trata os mortais, em termos de recuperação e cura, com algumas exceções.

Carniçais podem curar todo o dano sofrido com o dobro da velocidade, exceto dano por fogo. Um corpo, mesmo um aumentado por Vitae, ainda requer uma certa quantidade de descanso para recuperar queimaduras.

É bom reforçar que carniçais podem usar poderes acima do primeiro nível devido a outras circunstâncias, como Elegância Direto da Fonte, Alquimia Sangue-Ralo ou outros meios; no entanto, ao fazê-lo, sofrem 1 ponto de dano Agravado em vez de realizar uma Checagem de Sangue.

Situações Especiais

A vida é imprevisível, mesmo para um carniçal. Carniçais às vezes se encontram em situações que podem mudar a trajetória do seu desenvolvimento e o modo como interagem com outros personagens.

Trocando de Domitores

O laço entre carniçal e domitor é profundo, com os primeiros experimentando dependência emocional e psicológica, além da necessidade de Vitae. É esse tipo de relacionamento que torna a noção de mudar de domitor malvista entre os carniçais.

Às vezes, uma mudança de domitor é necessária, como quando o domitor atual entra em Torpor. Quando isso ocorre, o domitor pode “dispensar” seu carniçal do serviço – o que não muda em nada a dependência que este tem do Sangue. De fato, essa situação pode resultar em um domitor com um servo cada vez mais desesperado vigiando-o em seu sono antinatural. A maioria dos carniçais preferirá não encarar a rápida retomada do envelhecimento e, por conta disso, poderá se entregar ao serviço de um confidente de seu domitor, ou até mesmo ficar à disposição de toda a coterie ou clã dele. Esse é um evento emotivo, mas um que pelo menos viabiliza uma transição mais fácil para o carniçal, e pequenos confortos ainda são confortos, especialmente quando se considera que a maioria dos carniçais não tem tanta sorte ao encarar a mudança de domitores.

A história já viu carniçais serem trocados, vendidos e perdidos em apostas. Outros foram roubados, seduzidos ou mesmo tomados como espólio de guerras entre seitas. E, mesmo que você tenha sido o carniçal leal de um domitor prestigiado, nada impede que seja entregue a um pária social. Pior ainda é caso do carniçal forçado a assistir à morte de seu Domitor, o qual precisa escolher entre seguir seu mestre em seu destino ou continuar a serviço de outro indivíduo.

Mantenha essas considerações em mente e também explore o que essa mudança significa e representa para seu personagem – o Laço de Sangue é poderoso e evoca emoções que pesam em tais decisões.

O que Acontece se um Carniçal for Abraçado?

Então, você decidiu ser Abraçado. Bem, na verdade, a escolha pode ter sido feita em seu nome por um domitor desesperado. Seja como for, uns poucos detalhes se aplicam à sua antiga situação de carniçal. (Assumindo, é claro, que sua pretensa Senhora não seja uma sangue-ralo... e, caso seja, espera-se que você não faça parte do grupo de Abraçados sangue-ralo que se dão mal logo de cara.)

- Vantagens específicas para carniçais (ambas, Qualidades e Defeitos) são perdidas, com os pontos sendo devolvidos e destinados à compra de novas Vantagens com as quais o Narrador concorde, também sendo necessária a permissão dele quando um ex-carniçal deseja manter Vantagens específicas de carniçais.
- O filhote ganha Geração dependendo da Geração do seu Senhor. A Potência do Sangue começa com o valor mais baixo para aquela Geração. Consulte a tabela Geração e Potência do Sangue na pág. 214 de *Vampiro: A Máscara*.
- O valor de Humanidade continua o mesmo que o do carniçal no momento do Abraço.

Carniçais Independentes

Muitos carniçais, seja voluntariamente ou coagidos, conseguem se adaptar ao relacionamento com seus domitores. Em muitos casos, em troca de ajuda com as funções que os Membros não podem (ou não querem) realizar sozinhos, os carniçais ganham alguma quantidade de proteção, atenção e o Sangue que os sustenta.

Um estilo de vida como esse não é para todos, e alguns carniçais não reconhecem nenhum domitor, evitam Laços de Sangue e trocam favores por Vitae. Ou simplesmente o roubam.

Esses autoproclamados Carniçais Independentes são considerados bombas-relógio próximas dos Membros, com mais de um Neófito ou ancilla tolo aprendendo uma dura lição ao se meter com eles.

Muitos Membros da Camarilla consideram os Carniçais Independentes inaceitáveis, uma ameaça a hierarquias sociais cuidadosamente construídas. Muitos Anarchs, contudo, enxergam esses indivíduos mercenários com respeito – afinal, eles conseguiram virar a dinâmica de poder de cabeça para baixo. No entanto, mesmo um Anarch simpaticante não iria tão longe a ponto de *confiar* em um carniçal independente.

Essa não é uma existência fácil, e o carniçal independente sábio cultiva uma rede de Contatos, Aliados e Influências, sem mencionar uma grande quantidade de Raciocínio e Determinação, para estar sempre um passo à frente. Carniçais Independentes precisam obter Vitae para manter seu estado, com os mais astutos dentre eles sabendo como beber sangue inerte em vez de diretamente de um domitor, de modo a não arriscar a criação de um Laço de Sangue com outro “patrono”. Quando estão desesperados, tornam-se escravos do próprio laço que tentaram evitar.

Naturalmente, esse tipo de atitude transforma esses carniçais já indignos de confiança em uma ameaça ainda maior: predadores não gostam de virar alvo daquilo que eles veem como sua presa, ou daqueles que deveriam ser servis em vez de independentes.

Personagens Mortais e Carniçais em Crônicas Variantes

Apesar de *Vampiro: A Máscara* ser um jogo sobre vampiros, muita coisa pode ser ganha de histórias em que os jogadores não são vampiros, pelo menos no começo. É possível experimentar os horrores da não vida de fora, como um servo, agente ou vítima em potencial. Veja a seguir exemplos de formas como mortais ou quase-mortais podem ser usados com grande efeito em uma crônica.



A Crônica só de Mortais

Faça com que cada jogador crie um personagem mortal, com o objetivo de que todos sejam Abraçados em algum ponto (fazendo com que a crônica seja sobre vampiros) ou colocados contra os não vivos. Ou ambas as opções. Para muitos jogadores novos, mergulhar de cabeça no Mundo das Trevas e no Sistema Storyteller é suficientemente desafiante sem a necessidade de aprender os prós e contras da existência como uma sanguessuga noturna criadora de conspirações. Da mesma forma, jogadores experientes costumam gostar de uma mudança de perspectiva, pois ela permite que vejam o Mundo das Trevas sob a proverbial nova luz.

Carniçais, Carniçais, Carniçais

As desventuras de um séquito de carniçais se encaixam extremamente bem no modo de jogo crônica. Ao contrário de muitos vampiros, espera-se que os carniçais sirvam ou (quando independentes) tenham um objetivo claro com o qual ocupar suas atividades diárias. Seja como especialistas a quem são dadas tarefas desagradáveis por um mestre não vivo com a cenoura da eternidade pendurada à frente deles, ou um heterogêneo grupo de sobreviventes da servidão lutando contra um vício fatal, seus dias e noites jamais serão enfadonhos.

Mortalidades Misturadas

“Dinâmica de poder” é o nome do jogo quando mortais (incluindo carniçais) e vampiros dividem a mesma mesa. Certifique-se de que os jogadores compreendem a força assimétrica e distribuição oscilante de poder que podem resultar disso. À noite, os vampiros reinam supremos, com os mortais provavelmente à sua disposição, enquanto a luz do dia vê os jogadores de vampiros ociosos por longos períodos enquanto suas não vidas dependem das ações dos mortais. Tenha certeza de que todos concordam com esse tipo de arranjo antes de empregá-lo, e de que todos, sem exceção, aderem à prática do jogo ponderado (veja abaixo).

Jogo Estilo Grupo

Nesta forma de crônica, além de um vampiro, cada jogador cria pelo menos um personagem mortal ou carniçal. Estes personagens representam empregados, aliados ou associados dos outros jogadores ou da coterie

como um todo. Quando um jogador assume o papel do seu personagem vampiro, os demais jogadores assumem o controle desses associados, mudando de papéis de sessão para sessão. Isso funciona melhor para grupos cujos personagens vampiros são menos proativos e trabalham em benefício próprio – quem sabe até uns contra os outros –, confiando nos personagens mortais para sujarem as mãos em seus nomes. Isso também dá mais liberdade para os jogadores “jogarem para perder”, já que podem arcar com o sacrifício dramático de um personagem sem perder completamente seu lugar no jogo.

Mortais, Carniçais e Consentimento dos Jogadores

Consentimento é essencial quando os jogadores representam personagens que possuem conexões íntimas com outros personagens dos jogadores. Esse tipo de dinâmica exige uma quantidade significativa de colaboração entre os jogadores e a autorização do Narrador.

Para mais informações sobre o jogo ponderado, consulte o Apêndice III de *Vampiro: A Máscara*.

Mortais

De um modo geral, a natureza dos relacionamentos entre vampiros e mortais não é igualitária ou justa. Um relacionamento desses exige que os jogadores de ambos os personagens consentam e compreendam os limites emocionais um do outro. Isso implica uma intimidade mais bem obtida entre jogadores que a consentiram, estão dispostos a respeitar seus limites mútuos e sabem o momento de recuar quando as interações ficam muito intensas.

Alguns dos temas que surgem quando se joga com um Pilar podem incluir traição, perseguição, obsessão e outras experiências potencialmente traumáticas. Personagens que estão sendo preparados para o Abraço levantam questões similares de trauma e intensidade. De nenhum modo um jogador deveria ser pego de surpresa por um relacionamento cuja intensidade emocional ultrapasse aquela com a qual ele concordou. E mesmo neste caso, ele tem o direito de revogar seu consentimento a qualquer momento se a experiência não for do seu gosto.



Um vampiro pode infligir sua maldição a um mortal por inúmeras razões. O impacto psicológico de ser Abraçado por um ente querido pode ser estarrecedor. Sentimentos como ressentimento, traição ou violação são comuns entre Crianças da Noite, ainda mais quando há um relacionamento prévio envolvido. Por essa razão, é importante que todos os jogadores implicados estejam cientes dos desenvolvimentos que podem surgir entre seus personagens. O próprio Abraço – o ato de drenar o sangue de um mortal e revigorá-lo com Vitae vampírico – é excepcionalmente íntimo. Tenha cuidado ao descrever Abraços violentos e, enquanto um personagem pode experimentar violação e traição, o jogador jamais deve ter de sofrer esses sentimentos. Afinal de contas, poucas crias que pensaram estar recebendo a gloriosa imortalidade foram esclarecidas quanto ao peso total da maldição de Caim.

Carniçais

A existência de um caniçal é repleta de escolhas difíceis, com a dependência total de um ser monstruoso exigindo algum sacrifício pessoal em nome do dever. A autodepreciação é comum, com mais de um caniçal observando em horror silencioso suas vidas desabarem ao seu redor em nome do prazer do seu domitor. Carniçais podem ser convocados a realizar atos que maculariam a alma de um Membro, mas fariam pouco para desacelerar o caniçal em sua busca pela aprovação do seu domitor – e por mais Vitae. O relacionamento é desigual, e, em muitos casos, há pouca necessidade de consentimento entre as partes envolvidas. A mesma coisa não pode ser dita a respeito do relacionamento entre os *jogadores* desses tipos de personagens.

Exatamente como ocorre quando se joga com um vampiro, jogar com um carniçal pode levar a situações difíceis, nas quais um *personagem* pode ser forçado a se comportar de modos que o *jogador* considera abomináveis, embora sejam adequados às motivações e desenvolvimento do *carniçal*. Isso é especialmente verdadeiro em casos em que o domitor é outro personagem do jogador. Ao lidar com um relacionamento entre carniçal e domitor na mesa, é vital que os canais de comunicação entre ambos os jogadores – dentro e fora da sessão de jogo – permaneçam abertos e acolhedores. É fácil ser pego em uma dinâmica em que o carniçal é submisso ao seu domitor até o ponto do abuso.

Consentimento Geral

Como Narrador, você deve estar sempre preparado para intervir e assegurar o jogo ponderado para todos. Esteja pronto para prevenir desgastes emocionais e manter práticas de consentimento, seja qual for o formato do jogo.

É importante ter os Princípios da crônica em mente ao envolver personagens mortais e carniçais. Pode-se ganhar muito com um carniçal (ou dois!) na mesa durante uma crônica. Os carniçais são de fato submissos, e muitas vezes dependem de seus domitores para a tomada de decisões. Mas esse não é o caso cem por cento do tempo, por isso é necessário haver alguma negociação entre os jogadores. Não se engane: os carniçais costumam ser abusados por seus domitores e outros Membros, chegando até a ser tratados como pouco mais do que mera propriedade da sociedade dos Membros, porém *o abuso entre jogadores na mesa jamais deve ocorrer. Dado o consentimento, abusar de um personagem é permitido – abusar de um jogador, não.*

Discuta de antemão a linha que divide o que é aceitável entre os jogadores do carniçal e do domitor, sempre envolvendo o Narrador e concentrando-se nos níveis de conforto de cada jogador no tocante a determinados temas. Personagens carniçais, seja por vontade própria ou sob as ordens dos seus domitores, podem agir de modo que remeta à violência, opressão e traumas físicos e psicológicos do mundo real, com os quais eles próprios ou os outros jogadores podem achar difíceis de lidar.

Verifique tudo isso com seus jogadores usando

uma das Técnicas de Calibragem (consulte a pág. 421 de *Vampiro: A Máscara*) para ter certeza de que eles estão confortáveis em prosseguir ou se um intervalo na sessão é necessário para alguma decompressão. Para mais informações sobre como administrar com mais eficiência o consentimento entre jogadores a respeito de tópicos sensíveis do Mundo das Trevas, consulte a seção “Orientação para o Jogo Ponderado”, na pág. 419 de *Vampiro: A Máscara*.

Vantagens

As seguintes Qualidades e Defeitos são especialmente adequadas para carniçais e mortais. A menos que especificado o contrário, Qualidades e Defeitos adquiridos por um personagem quando mortal continuam a se aplicar quando ele vira um carniçal, porém mortais não podem ganhar os efeitos de Vantagens marcadas como relevantes para carniçais.

Note também que determinadas circunstâncias, tais como se tornar um carniçal ou ser Abraçado, podem negar ainda mais a viabilidade de algumas Qualidades e Defeitos. De um modo geral, o Narrador decidirá se o jogador pode realocar os pontos de Qualidades e Defeitos invalidados, ou se eles simplesmente são perdidos. De um modo geral, um jogador pode adquirir novas Vantagens com pontos gastos em Qualidades invalidadas (já que se trata de benefícios pelos quais ele pagou), enquanto pontos originários de Defeitos podem ser mantidos pelo Narrador para serem usados conforme seu arbítrio mais adiante.

SANGUE PERNICIOSO (Defeito de Carniçal):

Devido a alguma propriedade misteriosa do Sangue, você experimenta em algum grau a Perdição do clã do seu primeiro domitor. Este vampiro, o primeiro cujo Sangue você provou para se tornar um carniçal, deve pertencer a um dos seguintes clãs: Lasombra, Malkavianos, Ministério, Nosferatu, Ravnos, Salubri ou Toreador. Mesmo que você esteja com outro domitor, a Perdição permanece.

- : Você experimenta a Perdição do domitor com Gravidade 1
- : Você experimenta a Perdição do domitor com Gravidade 2
- : Você experimenta a Perdição do domitor com Gravidade 3

●● EMPATIA DE SANGUE

(Qualidade de Carniçal): Você compartilha com seu domitor um vínculo mais íntimo do que a maioria dos carniçais, sendo capaz de sentir o estado emocional e psicológico dele mesmo quando não está fisicamente em sua presença. Um carniçal astuto é capaz de “sentir” se seu atual domitor está em perigo ou requer sua presença imediata, porém não pode se comunicar telepaticamente com ele. Você sente a Empatia de Sangue a uma distância de 1,6 quilômetro ou menos do seu domitor, com este sendo aquele cujo Sangue você consumiu mais recentemente. Note que isto não requer um Laço de Sangue, embora o efeito pareça mais forte caso haja um.

●●● MALDIÇÃO DA MEGAIRA

(Defeito de Carniçal): Ao beber o Vitae do seu domitor, você envelheceu rapidamente. Sua aparência é de uma década mais velha do que você é. Além disso, sua Vitalidade também foi prejudicada, por isso você tem uma caixa a menos na sua trilha de Vitalidade do que deveria ter. Este Defeito é cancelado quando você é Abraçado. Por outro lado, a critério do Narrador, este Defeito pode persistir mesmo depois dos Abraço (neste caso, o problema é você, não o Sangue do seu domitor).

●● PRESAS ESTRANHAS (Defeito de Carniçal):

Além de lhe dar capacidade de recuperação superior, poderes físicos e o uso de algumas Disciplinas menores, o Sangue lhe confere dentes afiados. O problema é que eles são esquisitos, atrofiados e desconcertantes para quem os vê, o que faz com que mortais pensem que você faz parte de alguma subcultura reprovável (sério?). Você perde um dado em paradas de dados Sociais que envolvam mortais, pois suas presas os deixam inquietos.

●● VIVENDO NO LIMITE (Defeito Psicológico):

Você é uma daquelas pessoas que se sentem compelidas a aproveitar toda chance de viver ao máximo. Quando tem a oportunidade de cair em uma tentação arriscada que ainda não havia experimentado (como usar uma nova droga, beber Sangue de vampiro ou flertar com um Membro), você sofre uma penalidade de dois dados em todas as ações até ter vivido a nova experiência ou a cena tenha terminado. Este Defeito não o levará a ações suicidas... porém, você nem sempre será capaz de prever com precisão as consequências das suas ações.

●● AURA IMPRÓPRIA (Qualidade de Carniçal):

O Sangue fez algo estranho com você. Embora sua aura já tenha sido vibrante e repleta do rubor da vida mortal adjacente, ela ficou pálida e indistinguível daquela de um Membro. Apesar disso poder levar outros a superestimá-lo, também pode gerar situações embaraçosas.

●●● VONTADE FRACA (Defeito Psicológico):

Você luta para impor a sua personalidade quando confrontado com a determinação de outro indivíduo. Você pode não ser necessariamente submisso; talvez se sinta confiante ao seguir a liderança de outra pessoa. Você poderia fazer parte do Rebanho ou séquito de um vampiro, mas não ser necessariamente leal a ele. Mesmo quando está ciente de uma tentativa de dominá-lo mental ou emocionalmente (como ocorre com o uso de Dominação ou Presença), você não pode usar os sistemas de resistência ativa para evitar os possíveis efeitos.

Parte IV:

ERRATA E ATUALIZAÇÃO DE REGRAS



Como alguns jogadores brasileiros de **Vampiro** podem utilizar edições estrangeiras do livro básico que não incluem esta errata, gostaríamos de aproveitar a chance para fazer algumas atualizações e tratar de assuntos que, conforme continuamos a jogar, se provaram sub ou superdesenvolvidos, além de esclarecer algumas coisas que estão um pouco obscuras no livro básico. Por favor, note que, como todas as regras, estas alterações são opcionais, e os Narradores não devem se sentir obrigados a adotá-las se as regras antigas funcionam para o seu grupo. Afinal, ninguém conhece as necessidades da sua mesa melhor do que aqueles que a frequentam. Boa caçada!

Aumento no Surto de Sangue

Aumente o valor do Surto de Sangue em um para todos os valores

de Potência de Sangue, de modo que Surto de Sangue passe a abranger de 1 a 6 dados, e não de 1 a 5. (Consulte a tabela na pág. 63.)

NOTA DO DESIGNER:

Dado a maioria dos personagens de Vampiro ter uma Potência de Sangue de 1 ou 2, ganhar um único dado pelo preço de uma Checagem de Sangue sai muito caro, por isso o Surto de Sangue jamais foi usado tanto quanto se pretendia. Acreditamos que os jogadores usarão mais esse recurso agora, especialmente nas Potências de Sangue mais baixas. Isso também significa que os sangueranos ganham esta habilidade, porém extraem apenas um dado dela.

Aumento na Gravidade da Perdição

Aumente o valor de Gravidade da Perdição em um para todos os valores de Potência de Sangue,

de modo que passem de 1 a 5 para 1 a 6. (Consulte a tabela na pág. 63.)

NOTA DO DESIGNER:

Na qualidade de traços definidores dos clãs, suas Perdições deixavam a desejar, acabando por serem mais incômodos do que de fato maldições nas Potências de Sangue inferiores. Ao aumentá-las do mesmo modo como fizemos ao Surto de Sangue, elas passaram a ser mais intensamente sentidas, o que as realça como falhas herdadas de ancestrais terríveis. Embora isso também signifique que sangueranos ganhem Gravidade de Perdição, geralmente eles a ignoram a menos que tenham o Defeito Maldição de Clã (consulte a pág. 183 de Vampiro: A Máscara).

Compulsões Derivadas de Críticos Bestiais

Compulsões podem resultar de Críticos Bestiais tanto quanto de Falhas Bestiais.

NOTA DO DESIGNER:

Limitar Compulsões a Falhas Bestiais as torna muito raras. Permitir que resultem de Críticos Bestiais ajuda a explicar resultados de outro modo difíceis de justificar, como Críticos Bestiais em testes de Percepção e outras ações passivas. (Nada de fato se perde ao combinar as opções de Críticos e Falhas Bestiais em uma mistura de complicações aplicáveis a ambos.)

Expandindo “Pegar a Metade”

Além de distribuir Vitórias Automáticas (consulte a pág. 120 de *Vampiro: A Máscara*) quando merecidas, os Narradores são encorajados a permitir que os jogadores *Peguem a Metade* – usem metade da parada de dados como sucessos comuns automáticos – em vez de rolar, em casos em que desejam assegurar uma vitória em um teste fácil ou não desejam arriscar as complicações da Fome. Para deixar as coisas interessantes, os Narradores devem manter em segredo as Dificuldades exatas dos testes, embora dicas descritivas como “isto deve ser fácil para você” ou “você não tem certeza de que consegue fazer isso sem muito esforço” estão valendo.

NOTA DO DESIGNER:

Manter as Dificuldades dos testes em segredo e permitir que os próprios jogadores decidam quando rolar

e quando Pegar a Metade não só agiliza o jogo, como dá mais controle ao jogador no que diz respeito à Fome e seu efeito potencialmente volátil em situações geralmente comuns. Esse foi o modo como a 5ª edição de Vampiro foi jogada na maior parte do seu ciclo de testes, porém, esse método nunca foi explicitamente detalhado no livro básico, acabando, assim, entre as Vitórias Automáticas e Pegar a Metade (Dificuldades fixas) para os personagens do Narrador.

Errata de Beijo Indelével

O Beijo de um vampiro induz um semiêxtase na vítima, mas este poder deixa outros Beijos comendo poeira. As Vítimas sugadas pelo usuário ficam temporariamente mais poderosas, contudo se viciam no Beijo, tornando-se obcecadas por ele a ponto de procurarem o vampiro para se oferecerem para novas rodadas. Mortais costumam ficar anêmicos e autodestrutivos, chegando a morrer desse vício. Viciar outros vampiros também é possível, com o revés de que vampiros obcecados que exigem ser sugados podem resultar no usuário deste poder ficando preso por um Laço de Sangue. Uma vez preso desse modo, um vampiro não pode mais usar este poder em outros vampiros, ficando limitado a empregá-lo em mortais.

Custo: Livre

Sistema: O vampiro pode optar por usar este poder durante cada “refeição” em que sacie pelo menos um nível de Fome. A vítima ganha um bônus igual à metade da Presença do usuário (arredondada

para cima) em um Atributo Social à escolha dela. Esse benefício dura uma única noite. Uma vez encerrado, vem a abstinência, com todas as ações da vítima que não forem direcionadas a adquirir uma nova dose sofrendo uma penalidade em dados igual ao bônus inicial. Uma vítima em abstinência pode usar Força de Vontade para ignorar as penalidades por uma cena, com essas penalidades desaparecendo após uma quantidade de noites igual ao valor de Presença do usuário.

Este poder não pode ser usado em outros vampiros por um usuário que esteja subjugado por um Laço de Sangue. Além disso, vampiros que possuam a Qualidade Imune ao Laço não podem adquirir este poder.

Duração: Uma quantidade de noites igual ao valor de Presença do usuário.

NOTA DO DESIGNER:

Nós gostamos do efeito revisado deste poder conforme aparece na última tiragem de livros básicos, dado que instigar o jogador, mais do que apenas o personagem, é a melhor forma de tentação. Entretanto, os benefícios do poder revisado acabaram ficando fora da escala, e muitos o acharam aberto demais ao abuso, especialmente para um poder de nível 2. Por isso, quisemos manter o conceito enquanto regulávamos os efeitos, deixando-os mais adequados ao nível 2 e à sua Disciplina.

POTÊNCIA DE SANGUE	SURTO DE SANGUE	DANO RECUPERADO (POR CHECAGEM DE SANGUE)	BÔNUS DE PODER DE DISCIPLINA	RERROLAGEM DE CHECAGEM DE SANGUE PARA DISCIPLINAS	GRAVIDADE DA PERDIÇÃO	PENALIDADE DE ALIMENTAÇÃO
0	Adicione 1 dado	1 ponto de dano Superficial	Nenhum	Nenhum	0	Nenhum efeito
1	Adicione 2 dados	1 ponto de dano Superficial	Nenhum	Nível 1	2	Nenhum efeito
2	Adicione 2 dados	2 pontos de dano Superficial	Adicione 1 dado	Nível 1	2	Sangue animal ou ensacado sacia meia Fome
3	Adicione 3 dados	2 pontos de dano Superficial	Adicione 1 dado	Nível 2 e abaixo	3	Sangue animal ou ensacado não sacia nenhuma Fome
4	Adicione 3 dados	3 pontos de dano Superficial	Adicione 2 dados	Nível 2 e abaixo	3	Sangue animal ou ensacado não sacia nenhuma Fome Sacia 1 a menos de Fome por humano
5	Adicione 4 dados	3 pontos de dano Superficial	Adicione 2 dados	Nível 3 e abaixo	4	Sangue animal ou ensacado não sacia nenhuma Fome Sacia 1 a menos de Fome por humano Precisa drenar e matar um humano para reduzir a Fome abaixo de 2
6	Adicione 4 dados	3 pontos de dano Superficial	Adicione 3 dados	Nível 3 e abaixo	4	Sangue animal ou ensacado não sacia nenhuma Fome
7	Adicione 5 dados	3 pontos de dano Superficial	Adicione 3 dados	Nível 4 e abaixo	5	Sacia 2 a menos de Fome por humano Precisa drenar e matar um humano para reduzir a Fome abaixo de 2
8	Adicione 5 dados	4 pontos de dano Superficial	Adicione 4 dados	Nível 4 e abaixo	5	Sangue animal ou ensacado não sacia nenhuma Fome
9	Adicione 6 dados	4 pontos de dano Superficial	Adicione 4 dados	Nível 5 e abaixo	6	Sacia 2 a menos de Fome por humano Precisa drenar e matar um humano para reduzir a Fome abaixo de 3
10	Adicione 6 dados	5 pontos de dano Superficial	Adicione 5 dados	Nível 5 e abaixo	6	Sangue animal ou ensacado não sacia nenhuma Fome Sacia 3 a menos de Fome por humano Precisa drenar e matar um humano para reduzir a Fome abaixo de 3

VAMPIRO

A M Á S C A R A



Nome	Conceito	Predador
Crônica	Ambição	Clã
Senhor	Desejo	Geração

ATRIBUTOS

<i>Físicos</i>	<i>Sociais</i>	<i>Mentais</i>
Força ○○○○○	Carisma ○○○○○	Inteligência ○○○○○
Destreza ○○○○○	Manipulação ○○○○○	Raciocínio ○○○○○
Vigor ○○○○○	Autocontrole ○○○○○	Determinação ○○○○○
Vitalidade □□□□□ □□□□□		Força de Vontade □□□□□ □□□□□

HABILIDADES

Armas Brancas..... ○○○○○	Empatia com Animais..... ○○○○○	Ciência..... ○○○○○
Armas de Fogo..... ○○○○○	Etiqueta..... ○○○○○	Erudição..... ○○○○○
Atletismo..... ○○○○○	Intimidação..... ○○○○○	Finanças..... ○○○○○
Briga..... ○○○○○	Liderança..... ○○○○○	Investigação..... ○○○○○
Condução..... ○○○○○	Manha..... ○○○○○	Medicina..... ○○○○○
Furtividade..... ○○○○○	Performance..... ○○○○○	Ocultismo..... ○○○○○
Ladragem..... ○○○○○	Persuasão..... ○○○○○	Percepção..... ○○○○○
Ofícios..... ○○○○○	Sagacidade..... ○○○○○	Política..... ○○○○○
Sobrevivência..... ○○○○○	Subterfúgio..... ○○○○○	Tecnologia..... ○○○○○

DISCIPLINAS

○○○○○	○○○○○	○○○○○
○○○○○	○○○○○	○○○○○

Ressonância

Fome □□□□□

Humanidade □□□□□ □□□□□

VAMPIRO

A MÁSCARA



Princípios da Crônica

Pilares & Convicções

Perdição do Clã

--	--	--

Vantagens & Defeitos

	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Notas

Potência de Sangue ○○○○○ ○○○○○

Surto de Sangue	Quantidade Recuperada
Bônus de Poder	Rerrolagem de Sangue
Penalidade de Alimentação	Gravidade da Perdição

Experiência Total

Experiência Gasta

Idade Verdadeira
Idade Aparente
Data de Nascimento
Data de Morte
Aparência
Traços Distintivos
História

Sumário

da Criação de Personagem

CONCEITO CENTRAL

Qual era o nome do seu personagem quando ainda estava vivo? O que ele fez? Onde e quando ele foi Abraçado? Qual o nome dele agora? Onde ele está? Escreva o nome do seu personagem no Mapa de Relacionamentos.

CLÃ E SENHOR

Escolha seu clã. Escreva o nome do Senhor do seu personagem no Mapa de Relacionamentos junto com os PNs relevantes.

ATRIBUTOS

Escolha um Atributo com valor 4; três Atributos com 3; quatro Atributos com 2; um Atributo com 1.

Vitalidade = Vigor + 3; Força de Vontade = Autocontrole + Determinação.

HABILIDADES

Escolha uma Distribuição de Habilidades:

- **pau pra toda obra:** Um Habilidade com 3; oito Habilidades com 2; dez Habilidades com 1
- **equilibrado:** Três Habilidades com 3; cinco Habilidades com 2; sete Habilidades com 1
- **especialista:** Uma Habilidade com 4; três Habilidades com 3; três Habilidades com 2; três Habilidades com 1

Adicione especializações gratuitas às Habilidades Erudição, Ofícios, Performance e Ciência.

Escolha mais uma especialização gratuita.

DISCIPLINAS

Escolha duas Disciplinas do seu clã. Atribua dois pontos a uma e um ponto a outra.

Para personagens Caitiff, escolha duas Disciplinas quaisquer. Atribua dois pontos a uma e um a outra.

Personagens sangues-ralos não têm Disciplinas intrínsecas.

PREDADOR

Escolha seu tipo de Predador (pág. 175) e adicione ao seu personagem:

- Uma das especializações listadas.
- Um ponto a uma das Disciplinas listadas.
- As Vantagens e Defeitos listados

VANTAGENS

Distribua 7 pontos em Vantagens, e adquira 2 pontos de Defeitos além daqueles obtidos do seu tipo de Predador. Personagens sangues-ralos devem adquirir entre uma e três Qualidades de Sangues-Ralos e a mesma quantidade de Defeitos de Sangues-Ralos.

Adicione qualquer novo personagem secundário derivado das Vantagens e Defeitos ao Mapa de Relacionamentos.

CONVICÇÕES E PILARES

Escolha de uma a três Convicções (pág. 172).

Crie a mesma quantidade de Pilares (pág. 173), cada qual conectado a uma Convicção, e adicione-os ao Mapa de Relacionamentos.

Sua Humanidade inicial é 7.

O MAR DO TEMPO

Junto com seu Narrador e os outros jogadores, decida se a sua coterie é:

- **criança:** Abraçada nos últimos 15 anos
 - 14^a, 15^a, ou 16^a Geração (sangues-ralos): Potência do Sangue 0
 - 12^a ou 13^a Geração: Potência do Sangue 1
- **neófito:** Abraçada entre 1940 e uma década atrás
 - 12^a ou 13^a Geração: Potência do Sangue 1
 - Cada jogador gasta 15 pontos de experiência
- **ancillae:** Abraçada entre 1780 e 1940
 - 10^a ou 11^a Geração: Potência do Sangue 2
 - Cada jogador adiciona 2 pontos de Vantagens
 - Cada jogador adiciona 2 pontos de Defeitos
 - Cada jogador subtrai 1 de Humanidade
 - Cada jogador gasta 35 pontos de experiência.

CUSTOS DE CARACTERÍSTICAS: EXPERIÊNCIA

CARACTERÍSTICA	PONTOS DE EXPERIÊNCIA
Aumento de Atributo	Novo nível x 5
Aumento de Habilidade	Novo nível x 3
Nova Especialização	3
Disciplina de Clã	Novo nível x 5
Outra Disciplina	Novo nível x 7
Disciplina Caitiff	Novo nível x 6
Ritual de Feitiçaria de Sangue	Nível do Ritual x 3
Fórmula Sangue-Ralo	Nível da Fórmula x 3
Vantagem	3 por ponto
Potência do Sangue	Novo nível x 10



“A força do vampiro está no fato de que as pessoas não acreditam que ele existe.”

— GARRETT FORT, *Drácula* (1931)



VAMPIRO

A MÁSCARA



COMPANION

Contemple a Escuridão Crescente

Como um agradecimento aos entusiastas do Mundo das Trevas, este livro contém:

- Descrições de clã para os condenados Ravnos, os caçados Salubri e os gananciosos Tzimisce
- Regras para jogar como mortais e carniçais
- Novas Características, Disciplinas, Vantagens específicas de clã, Qualidades e Defeitos para expandir suas crônicas

WORLD OF
DARKNESS



CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA: 18 ANOS

18

Violência
Sexo
Drogas

ISBN: 978-65-86644-35-7



9 786586 644357
Código do Produto: WOD100
Impresso no Brasil