

VAMPIROS



*Essa é a razão pela qual Eu ordeno aos filhos de Israel: Nenhum dentre vós comerá sangue e o estrangeiro que habita no meio de vós também não comerá sangue!
Pois a vida de toda carne é o sangue.*

- LEVÍTICOS 17:12 (BÍBLIA KING JAMES)

Os bebedores de sangue que espreitam o Mundo das Trevas sobretudo se chamam de Membros, lambedores ou Cainitas. O termo “vampiro” parece *déclassé* aos habitués do Elísio e às teorias da utopia Anarquista, remanescente das sequências cafonas de Hammer e o folclore reacionário próprio para turistas. No entanto, aqueles Abraçados nas últimas décadas cada vez mais usam o termo “pegando de volta a palavra v” entre eles, estabelecendo a reivindicação deles à este status, apesar da debilidade do Sangue deles. Quando desafiados, eles respondem: “Quem tem um direito melhor ao nome? Aqueles de nós, na realidade, fora na noite, ou os monstros míticos dos cinemas?”.

Os vampiros não podem se dar ao luxo de muitas ilusões; como predadores, a existência deles depende de enganar a sua presa, e não eles mesmos. Se eles se chamam de Membros, lambedores ou vampiros, eles encaram certas verdades imutáveis. Ser um vampiro, é ser conduzido por uma Fome insensata por sangue humano e pelo legado imortal de seu Sangue vampírico. A Fome conduz você ao frenesi assassino,

impele você a saciar a sua sede nas veias mortais. O sangue humano que você bebe alquimiza e ressoa, garantindo não apenas o êxtase, mas também a imortalidade; não apenas poderes estranhos, mas também a escravidão. Mais do que a maioria de nós, os vampiros são o que eles comem. Mais do que a maioria de nós, os vampiros devem manter a Humanidade deles, se eles quiserem ser mais do que isso.

Verdades e Mentiras

As diferenças entre os vampiros da cultura pop, ou até dos lendários vampiros Bálcãs, e os Membros viaja até os supostos escravos e até alguns Cainitas recém desenvolvidos. No entanto, as similaridades argumentam que os criadores de mitos, tanto os modernos quanto os medievais, ocasionalmente provaram da verdade. Até as verdades aparentemente atemporais dos vampiros admitem algumas exceções, ou trocam como o Sangue muda as suas ondas. Por séculos, os Membros acreditaram que não havia geração após a 13ª, e alguns vampiros modernos mantêm um medo psicossomático da cruz ou do alho.



VAMPIROS SÃO IMORTAIS: verdade. Os vampiros podem morrer a partir da decapitação ou queimado pelo fogo ou luz do sol, mas eles não envelhecem ou morrem de causas naturais. Eles não necessitam de comida, salvo o sangue, e eles nunca precisam respirar. O trauma suficiente pode reduzir um vampiro à um sono profundo e de transe chamado torpor – mas eles conseguem reviver novamente com tempo e sangue suficiente.

VAMPIROS SÃO MORTOS VIVOS: verdade. O corpo de um vampiro não tem batimento cardíaco ou pulso, não armazena calor, e não gera suor ou hormônios. O corpo de um vampiro não envelhece ou apodrece. Ele recresce a carne perdida e até membros inteiros, se dado tempo suficiente. E ainda assim ele pensa, caminha, planeja e fala – e caça, e mata.

VAMPIROS BEBEM SANGUE DOS VIVOS: verdade. Os vampiros anseiam pelo sangue humano, e eles somente conseguem saciar a sua sede e o poder de suas capacidades inumanas com o sangue da vida de suas vítimas. Alguns vampiros penitentes levam uma existência a partir do sangue animal, e alguns vampiros antigos devem caçar e matar outros de sua raça para se alimentar, mas a maioria dos vampiros de fato consome o sangue de sua espécie.

VAMPIROS DEIXAM A MARCA DE SUAS PRESAS NO CORPO DA SUA VÍTIMA: Geralmente falso. Quando primeiro Abraçado como um vampiro, o morto-vivo desenvolve presas expansíveis para se alimentar. No entanto, a saliva do vampiro pode fechar os ferimentos feitos por suas presas, assim ocultando a evidência da alimentação.

AQUELES QUE MORREM A PARTIR DA MORDIDA DE UM VAMPIRO SE TORNAM UM VAMPIRO: falso. Quando os vampiros matam a sua presa, a vítima simplesmente perece. Do contrário, vampiros infestariam o mundo. Para Abraçar um humano, permitindo-lhes retornar como morto-vivo, o vampiro deve alimentar a vítima drenada com o seu próprio Sangue morto-vivo.

A LUZ DO SOL QUEIMA OS VAMPIROS: verdade. Embora alguns vampiros Sangue Fraco consigam suportar brevemente o sol e alguns poderes vampíricos permitem a sobrevivência de alguns minutos, a luz do sol queima fatalmente a carne morta-viva de um Membro se exposta por tempo suficiente. Sendo criaturas noturnas, devem encontrar extrema dificuldade em permanecer acordados durante o dia, mesmo em áreas abrigadas.



ALHO OU ÁGUA CORRENTE REPELE

VAMPIROS: geralmente falso. Os mortais se desesperam para encontrar qualquer proteção contra os mortos-vivos que inventaram estas fábulas reconfortantes. Alguns vampiros ainda trabalham sob estas amarras, mas elas são raras.

VAMPIROS FOGEM DE CRUZES: geralmente falso. Este mito é uma outra fabricação devota reconfortante da era medieval. No entanto, alguns portadores de símbolos sagrados (não apenas crucifixos) conduzem os vampiros de volta ou causa dano à eles com o poder de sua Fé Verdadeira.

UMA ESTACA ATRAVÉS DO CORAÇÃO MATA
VAMPIROS: falso. No entanto, uma estaca de madeira – ou flecha, seta de besta, etc. – através do coração paralisa o monstro em um estado de torpor até ser

removido.

**VAMPIROS TEM A FORÇA DE 10 HOMENS;
ELES COMANDAM LOBOS E MORCEGOS;
ELES CONSEGUEM HIPNOTIZAR OS VIVOS;**

ETC.: verdadeiro e falso. O Sangue vampírico garante aos Membros poderes sobrenaturais chamados de Disciplinas, as quais incluem todas estas capacidades e mais. Os vampiros aumentam o seu poder enquanto eles envelhecem, de vampiros recentemente criados um pouco mais poderosos do que humanos para anciões poderosos que conseguem rivalizar com Lestat ou Drácula da ficção. Os matusaléns e Antediluvianos, os quais assombraram a noite por milênios, geralmente possuem literalmente o poder como de um deus.

**VAMPIROS SÃO MONSTROS - ESPÍRITOS
DEMONÍACOS INCORPORADOS EM**

CADÁVERES: falso – e verdadeiro. Na verdade, a tragédia dos vampiros supera

essa dos demônios. Ao invés de uma queda e uma eternidade clara de maldade, os vampiros sentem um inexorável empurrão para a danação, geralmente por séculos. Os vampiros raramente começam como monstros sádicos, a menos que eles comecem dessa forma como humanos. No entanto, subjugar a fome por sangue humano e uma existência dependente da alimentação regular conduz os vampiros para a sociopatia e a predação. A psicologia do vampiro muda enquanto a existência solitária e predatória corrói as atitudes aprendidas de quando um onívoro comum.

A circunstância ou necessidade eventualmente força até o mais relutante vampiro à matar – e o contentamento e o alívio do assassinato torna tal força à inclinação,

Tudo certo com fundos fiduciários e casamentos estratégicos se você quiser ter sua própria linha deroupas, mas e essas presas? É aqui que o mundo deixa de ser sua festa e se torna sua cadela.



e finalmente ao desejo. Estando cientes de sua traição, os vampiros param de confiar. Estando cientes de suas diferenças, os vampiros se isolam do mundo mortal. Estando cientes de suas existências dependem do sigilo e do controle, os vampiros se tornam dissimulados e manipuladores.

Conforme os anos se tornam décadas, e então em séculos, e o vampiro mata sem parar – ou evita matar e observa mesmo assim os seus amados morrerem – tais sentimentos ossificam. A vida humana, sempre breve, se torna barata, e então sem valor comparada com a imortalidade. O rebanho mortal significa nada, somente a cada crueldade, das sombras e mentiras o vampiro possui significância. Exaustos, insensíveis, paranoicos – em uma palavra, monstruoso – os vampiros anciões não podem de fato ser demônios, mas nesse ponto, quem pode dizer a diferença?

Se a complicação da fome parecer muito perigosa no momento, o jogador pode (e deve) optar em rolar novamente ao gastar Força de Vontade (pág. 124), tanto para se livrar dos 0 regulares para desarmar um crítico bagunçado ou para tornar uma rolagem fracassada em uma de sucesso no caso de uma falha bestial. Vários pontos de Força de Vontade gastos são recuperados a cada sessão (veja pág. 160), portanto não há razão para acumulá-lo ao extremo, e assume-se que a maioria dos vampiros exercem a sua vontade para este propósito todas as noites. Claro que, a Força de Vontade baixa aumenta o risco de frenesi (pág. 221), mas como diz o ditado, “Uma Besta eu sou, para que uma Besta eu não me torne”.

Fome

Parte apetite, parte luxúria e parte vício, a Fome dá voz ao Sangue e garras à Besta. Ela chama os vampiros constantemente, suspirando e gritando por necessidade, impulsos e desejos. Todos os vampiros despertam para a Fome e devem matar para silenciá-la. Os Membros pagam por sua imortalidade e seus poderes com a Fome, e a conta está sempre chegando.

Em **Vampiro: A Máscara**, todos os vampiros têm uma característica única, a Fome, medida em nível variando de 0 a 5. Um vampiro com uma Fome 0 está saciado e satisfeito, enquanto um vampiro com uma Fome de 5 está esfomeado e mal consegue pensar em algo exceto a sua próxima bebida.

Dados de Fome

Para cada nível de Fome afetando um personagem vampiro, ele ganha um dado de Fome. Os dados de Fome são de dez faces, assim como os dados regulares, mas devem ser de uma cor diferente do que os dados regulares, para que os jogadores possam facilmente localizá-los em uma parada. (Nós sugerimos o vermelho). Quando um jogador constrói uma parada de dados para um personagem vampiro, eles trocam os dados regulares dessa parada por dados de Fome em uma base de um para um.

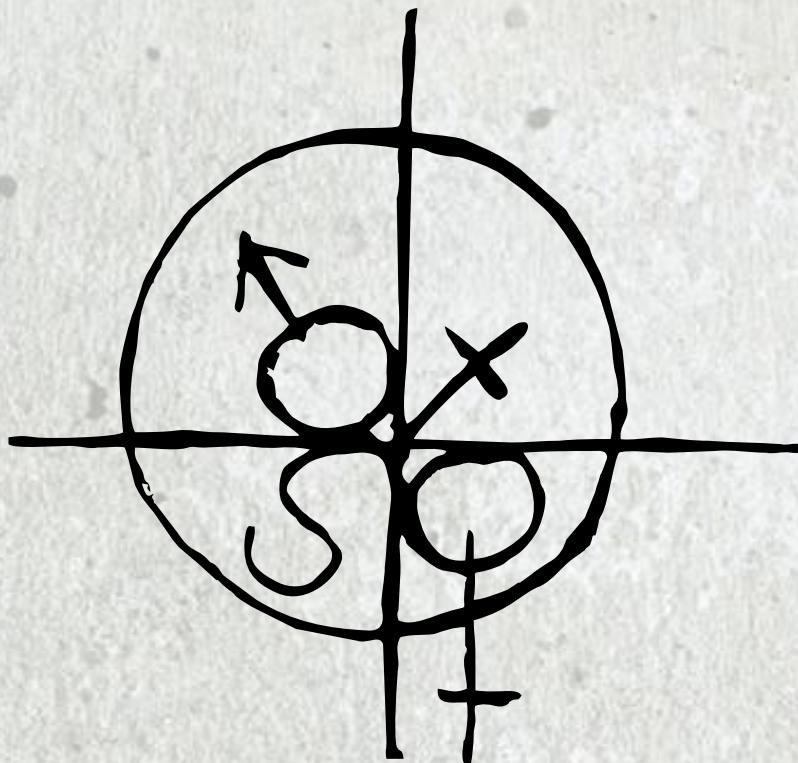
Se a parada de dados para a rolagem for menor do que a Fome do personagem, simplesmente role uma quantidade

EXEMPLO:





Erica quer checar uma cena de crime atrás de pistas. O Narrador diz à ela para construir uma parada de Inteligência + Investigação. Ela tem 3 em ambas as características, portanto a parada de dados dela é seis (Inteligência 3 + Investigação 3). Erica tem Fome 2, portanto ela remove dois dados da parada dela e adicionar dois dados de Fome à ela. A parada de dados ainda é de seis dados, mas dois dos dados na parada são dados de Fome.

de dados de Fome igual à parada de dados. A Exceção: Os personagens nunca incluem os dados de Fome nas paradas de dados de teste de Fome, Força de Vontade ou Humanidade.

Os dados de Fome funcionam como dados regulares nos testes e disputas, marcando sucessos em um 6 ou maior. No entanto, os dados de Fome não podem ser jogados novamente ao usar Força de Vontade, pois a Fome faz uma zombaria da tentativa da mente racional de domá-la. Além disso, tirar um 0 (10) ou 1 em um dado de Fome carrega consequências adicionais: críticos bagunçados e falhas bestiais.



USANDO OS DADOS DE VAMPIRO: DADOS DE FOME





-  = Falha, falha bestial se o teste falhar (1)
-  = Falha (2-5)
-  = Sucesso (6-9)
-  = Sucesso, crítico bagunçado se parte de uma vitória crítica (10)












Os dados da fome nunca podem ser jogados novamente usando a Força de Vontade

























EXEMPLO DE JOGADAS USANDO OS DADOS:

Mary (parada de dados 4, Fome 2) obtém     contra uma Dificuldade de 3. Com somente um sucesso, a rolagem é uma falha bestial. Mary não pode rolar novamente os dados de Fome, e rolar novamente os dois dados regulares nunca poderia dar à ela os três sucessos que ela precisa. Mary se prepara para interpretar a compulsão do clã Toreador pelo resto da cena.

Freja (parada de dados 7, Fome 3) obtém       em um teste de briga contra os 6 sucessos de um oponente. Os sucessos críticos lucram 4 sucessos, mas ainda não é suficiente para vencer o teste, portanto ela está encarando uma falha bestial. Freja usa a Força de Vontade para rolar novamente as falhas regulares, esperando marcar os dois sucessos que ela precisa para trazer o resultado para 6 e uma vitória crítica (bagunçada), mas infelizmente os dados surgiram com    – somente mais um sucesso. Não sendo suficiente para salvá-la da falha bestial. Freja narra como o personagem dela salta sobre seu oponente e irresponsavelmente luta com ele,

pretendendo quebrar a cabeça dele em uma fúria repentina. Ela falha em localizar a sua arma e ele consegue um tiro no rosto dela, fazendo ela sofrer um ponto de dano agravado (queimadura pelo chamusco), e arremessando ela para o chão.

O personagem de Martin (parada de dados 6, Fome 2) tenta seduzir um mortal incrédulo (Dif. 5). Ele obtém      . 5 sucessos – 4 pelo sucesso crítico ( + ) e 1 pelo sucesso adicional (). No entanto, a presença do  transforma a vitória crítica em um crítico bagunçado! Martin tem uma escolha difícil a fazer. Ele realmente quer levar o mortal para casa ao custo de lidar com a bagunça de uma quebra de Máscara ou uma Mancha causada por uma coleta que saiu ruim? Ele não pode rolar novamente os dados de Fome com Força de Vontade. No entanto, ele pode usar a Força de Vontade para empurrar para baixo seus desejos e rolar novamente até 3 dados regulares. Ele os faz, rolando novamente o  e os dois   – esperando que ele não consiga um outro  e talvez, que ele ainda seja bem-sucedido na sua coleta. Os dados rolados novamente surgem com   e . 2 sucessos! Isto faz a sua rolagem inteira ser     . 4 sucessos e nenhum crítico, bagunçado ou diferente. O Narrador pergunta se ele quer vencer a um custo (pág. 121). Ele descreve como ele empurra de volta a sua natureza predatória, gastando uma longa noite buscando cuidadosamente um consentimento mútuo, revelando o seu lado humano. Finalmente o cara o segue para casa, mas o personagem de Martin perdeu a chance de fazer algo mais na noite. Ele vence a um custo de tempo, mas pelo menos não manchou a sua alma ou colocou em perigo a Máscara.

Crítico Bagunçado

Uma vitória crítica na qual um ou mais 10 aparecem em um dado de Fome é um crítico bagunçado. O personagem obtém êxito como em um crítico regular – mas como um animal faria, não um ser capaz da prudência ou do auto-controle. Talvez, a Besta tenha marcado o crítico, não você.

A sua Fome conduziu você à uma performance maior do que o normal – ao custo do controle. Você matou o segurança, mas você claramente quebrou a coluna dele ou rasgou a garganta dele. Você abriu a porta ao puxá-la fora das dobradiças. Você encontrou o livro certo e derrubou o resto da estante em júbilo. Você escapou dos guardas ao morder a garganta de alguém que viu você antes que ele pudesse gritar, deixando um cadáver muito informativo no seu caminho.

O Narrador e o jogador trabalham juntos para decidir sobre o nível de sucesso e o nível de bagunça: de modo geral, eles escalam para cima juntos. A seguir estão os resultados de uma boa e substancial bagunça:

- O personagem ganha uma ou mais Manchas (pág. 241) a partir de sua ação monstruosa.
- O personagem quebra a Máscara, pois ele visivelmente demonstra força ou velocidade sobrenatural, ou deixa aberto feridas de mordida em um corpo.
- O personagem perde um ponto de uma Vantagem. Por exemplo, você pode ter arruinado o seu Bugatti (desperdiçando Recursos), aleijado um Lacaio, ofendido um Aliado, ou apenas perdido Status na corte ao seguir a sua explosão de raiva. Embora o personagem ainda precise gastar tempo (em uma cena posterior ou na cena de fundo) para tomar uma atitude para reparar o ponto, o Narrador pode permitir que a perda se recupere mais rapidamente do que os outros pontos desaparecidos. Se nada das condições acima sirva à narrativa, tal como nos testes de Furtividade ou percepção, o crítico bagunçado transforma-se numa bagunça simples, e o teste falha enquanto a Besta nubla os sentidos, ou senão torna inalcançável uma solução silenciosa.

EXEMPLO:

Wanda marca um crítico bagunçado quando usando o poder Precognição (veja pág. 251). Enquanto ela ganha a informação que ela busca com clareza surpreendente, a visão é logo cortada por um vislumbre de si mesma se permitindo os desejos mais bestiais, e ela recebe uma Mancha.

Você não joga os dados de Fome em um teste de Força de Vontade ou um teste de Humanidade, portanto você não consegue obter um crítico bagunçado nestas jogadas.

Falha Bestial

Uma jogada fracassada (sem sucessos suficientes para alcançar a Dificuldade ou para bater a quantidade de sucessos do concorrente se opondo) na qual um ou mais dados de Fome surjam com um 1 é uma falha bestial. Ou o personagem falhou por causa de sua Besta manifestada inoportunamente ou excessivamente, ou a falha do personagem enfureceu a sua Besta para se manifestar inoportunamente ou excessivamente. A seguir estão os resultados bons de uma falha bestial:

- O personagem deve representar uma Compulsão, pois o Sangue começa a subitamente ditar as suas ações. (veja abaixo)

Para jogadores novos no jogo ou grupos que queiram os seus personagens menos propensos a agir sob desejos, ao invés disso escolha uma das opções abaixo:

- O personagem perde um ponto em uma Vantagem como em um crítico bagunçado.
- O personagem sofre um ou mais pontos de dano Agravado de Vitalidade. Este resultado funciona bem para falhas bestiais em rolagens de resistência, pois o personagem irrompe em suor sangrento a partir do estresse.
- Se ninguém no grupo puder surgir com uma boa ideia, a Fome aumenta em um. Se este resultado levar a sua Fome acima de 5, o personagem imediatamente rola para resistir ao frenesi de fome (pág. 220) em uma Dificuldade 4.

Lembre-se: se a sua jogada de qualquer maneira obtiver êxito, você não pega uma falha bestial, não importa quantos dados de Fome resultaram 1.

Compulsões

As compulsões ocorrem em uma falha bestial, quando a Fome subitamente incita um vampiro à ações ditadas por seu Sangue, às vezes até instilando características vindas do fundador de seu clã. Quando um personagem tiver de assumir uma Compulsão, o Narrador escolhe uma ou aleatoriamente determina uma ao rolar sobre a tabela abaixo. (Tente variar as Compulsões ao invés de se apoiar toda vez na Compulsão do clã, a menos que você curta a superabundância estereotipada). Uma vez escolhida, o jogador decide como melhor encená-la. Recompense os jogadores que vão acima e além de jogar as suas Compulsões e permita que eles restaurem um ponto de Força de Vontade. Note que, ao contrário do frenesi, os jogadores não podem gastar Força de Vontade para ignorar os efeitos de uma Compulsão. Estes desejos insidiosos compelem o comportamento que parece completamente natural; o vampiro nunca pode perceber que ele foi influenciado.

Compulsões Simples

Estas Compulsões básicas formam o centro da personalidade vampírica. Os Narradores devem se sentir livres para criar Compulsões personalizadas baseadas em suas próprias noções de disfunção vampírica ou nos modos específicos de falha de sua base de personagens de jogador.

COMPULSÕES ALEATÓRIAS

1-3: Fome

4-5: Dominância

6-7: Destruição

8-9: Paranoia

0: Compulsão do Clã*

* Re-role para Caitiff ou Sangue Fraco



Fome

A Compulsão arquetípica: com Fome, os pensamentos do vampiro inexoravelmente se desviam para a pressa de afundar as suas presas na presa e o sangue quente lavar por sobre a língua.

A vontade do vampiro faz qualquer coisa para saciar a sua Fome, se isso significa violência, subterfúgio ou total mendicância. Ele realiza qualquer ação não imediatamente favorável à alimentação em uma penalidade de dois dados às suas paradas. Esta Compulsão acaba quando o vampiro sacia pelo menos 1 nível de Fome.

EXEMPLO:

EM UM CENÁRIO SOCIAL: Ao invés de fazer perguntas à testemunha mortal, o vampiro desloca a situação para uma sedução.

EM UM CENÁRIO VIOLENTO: O vampiro descarta a sua arma, se jogando de cabeça em uma luta, determinado a se alimentar.

EM UM CENÁRIO SOLITÁRIO: O vampiro decide que ele precisa de um tempo e por acaso acaba em uma casa noturna abrasadora.

Dominância

O Sangue incita seu hospedeiro a vir à tona, para possuir e estabelecer a dominância. Esta Compulsão conduz o vampiro não somente a se sobressair, mas para se revelar nela, insultando o fraco e desafiando o forte.

O vampiro faz a sua próxima interação para uma competição, usando todos os meios à sua disposição para terminar vitorioso e para esfregar no nariz do perdedor a sua derrota. O vampiro não pode usar o trabalho de equipe e realizar qualquer ação que

evite estabelecer dominância ou desafiar autoridade, tendo uma penalidade de dois dados às suas paradas. Esta Compulsão acaba quando o vampiro “venceu” e se vangloriou disso.

EXEMPLO:

EM UM CENÁRIO SOCIAL: O vampiro transforma uma conversa civil em um exercício de superioridade, alienando a pessoa que acredita que ele buscou vencer.

EM UM CENÁRIO VIOLENTO: O vampiro pausa para brincar com um oponente mortal, apreciando a sua superioridade, ao invés de se focar no objetivo.

EM UM CENÁRIO SOLITÁRIO: O vampiro fica obcecado com a realização de seu objetivo de uma forma singular, provando a sua superioridade à si mesmo e ao mundo.

Ferir

As coisas ficam feias: a Fome compele o vampiro a ferir e destruir – e não para se alimentar ou vencer, mas para o fim somente de causar ferimento, revelar-se na dor dos outros. Esta Compulsão frequentemente, mas nem sempre, significa ferimento físico. Ela também pode envolver tipos sutis de dano tal como social ou emocional.

O vampiro realiza todas as ações não imediatamente resultando em alguém ou algo ficando prejudicado em uma penalidade de dois dados à sua parada. Esta compulsão acaba quando o vampiro incapacita, destrói ou afugenta um alvo. Se o vampiro se virar sobre um objetivo, ele deve possuir um sério valor para alguém que o vampiro ordinariamente valoriza, tal como a si mesmo.



EXEMPLO:

EM UM CENÁRIO SOCIAL: Uma introdução tranquila fica azeda quando o vampiro começa a atormentar e psicologicamente torturar o sujeito.

EM UM CENÁRIO VIOLENTO: Ao invés de deixar um adversário incapacitado, o vampiro alegremente começa a rasgar o oponente inconsciente.

EM UM CENÁRIO SOLITÁRIO: Irritado com uma inconveniência, o vampiro leva um taco de baseball para o seu caro equipamento de computador.

Paranóia

Caçador e caçado, um vampiro sempre precisa manter seus olhos e ouvidos bem atentos. Com esta Compulsão, essa necessidade irrompe em uma paranóia incontrolável enquanto a Fome lembra o Sangue de sua vulnerabilidade.

O vampiro tenta se livrar de qualquer ameaça percebida, suspeitando de qualquer um e qualquer coisa. Qualquer ação não tomada para esse fim imediato incorre uma penalidade de dois dados. A Compulsão acaba quando o vampiro tiver gastado uma hora em um lugar seguro: p. ex., um telhado com boa visibilidade, seu refúgio ou um subterrâneo profundamente enterrado.

EXEMPLO:

EM UM CENÁRIO SOCIAL: O vampiro trata todos com suspeita, tentando sair de todo e qualquer envolvimento.

EM UM CENÁRIO VIOLENTO: O vampiro tenta acabar ou escapar do perigo por quaisquer maneiras, se estiver correndo ou suplicando por sua não-vida.

EM UM CENÁRIO SOLITÁRIO: O vampiro vê ameaças onde não existe, atacando e fugindo, fixando-se em símbolos ocultos aleatórios ou coincidências estranhas.

Compulsões de Clã

As formas específicas do Sangue escorrem dos Antediluvianos e distorcem seus herdeiros para se adaptarem à um padrão milenar. Se esta Compulsão representa os defeitos herdados, válvulas necessariamente liberadas ou parte de algum Trabalho antigo, ela pode se provar inconveniente no momento.

Brujah: *Rebelião*

O vampiro assume uma posição contra seja o que for ou quem for que ele veja como o status quo na situação, se isso for seu líder, um ponto de vista expressado por um recipiente em potencial, ou apenas a tarefa que ele deveria fazer no momento.

Até ter ido contra as suas ordens e expectativas, percebidas ou reais, o vampiro sofre uma penalidade de dois dados à todos os testes. Esta Compulsão acaba uma vez que tenha conseguido fazer alguém mudar em sua mente (pela força, se necessário) ou feito o oposto do que era esperado deles.

Gangrel: *Impulsos Ferais*

Retornando à um estado animalesco, o vampiro regressa à um ponto onde a fala é difícil, as roupas são desconfortáveis e os argumentos são mais bem estabelecidos com dentes e garras.

Por uma cena, o vampiro ganha uma penalidade de três dados à todos as rolagens envolvendo Manipulação e Inteligência. Ele pode somente falar

em sentenças de uma palavra durante este tempo.

Malkaviano: *Alucinação*

Com os seus dons extra-sensoriais ficando descontrolados, o vampiro vivência o que podem ser verdades ou presságios, mas que os outros chamam de invenções de sua mente, desenterrados pela Fome.

Enquanto ainda funcional, a mente e as percepções ficam distorcidas. Ele recebe uma penalidade de dois dados aos testes envolvendo Destreza, Manipulação, Compostura e Raciocínio, assim como nas rolagens para resistir ao frenesi de terror, por uma cena.

Nosferatu: *Criptofilia*

A necessidade de saber permeia o vampiro. Ele fica consumido com uma fome por segredos, para saber o que poucos ou ninguém sabe, quase tão forte quanto a do sangue. Ele se recusa a compartilhar segredos, exceto em estrita troca por segredos maiores.

Todas as ações não gastas para descobrir um segredo, não importa o quão grande ou pequeno, recebe uma penalidade de dois dados. A Compulsão acaba quando o vampiro descobre um segredo grande o suficiente para ser considerado útil. Compartilhar este segredo é opcional.

Toreador: *Obsessão*

Arrebatado pela beleza, o vampiro fica temporariamente obcecado com uma única coisa deslumbrante, capaz de pensar em mais nada.

Selecione uma característica, tal como uma pessoa, uma música, uma obra de arte, respingos de sangue ou até um nascer do sol. Arrebatado, o



vampiro dificilmente consegue tirar a sua atenção disto, e se falado com ele, ele apenas responde sobre esse assunto. Quaisquer outras ações recebem uma penalidade de dois dados. Esta Compulsão dura até ele não mais conseguir perceber o objeto amado, ou a cena acabar.

Tremere: *Perfeccionismo*

Nada a não ser o melhor satisfaz o vampiro. Qualquer coisa menos que a performance excepcional instila uma profunda sensação de falha, e ele frequentemente repete as tarefas obsessivamente para deixá-los “perfeitas”.

Até o vampiro marcar uma vitória crítica em um teste de Habilidade ou a cena acabar, o vampiro trabalha sob uma penalidade de dois dados em todas suas paradas. Reduza a penalidade à um dado para uma ação repetida, e remova-a inteiramente em uma segunda repetição.



Ventrue: Arrogância

A necessidade de governar sob à cabeça do vampiro. Ele não para por nada para assumir o comando de uma situação.

Alguém deve obedecer a uma ordem a partir do vampiro. Qualquer ação não diretamente associada com a liderança recebe uma penalidade de dois dados. Esta Compulsão dura até uma ordem ter sido obedecida, embora a ordem não deva ser sobrenaturalmente imposta, tal como através de Dominação.

Incitar o Sangue

Toda vez que um vampiro se levanta a cada pôr do sol, ape-la aos poderes vampíricos ou mexe o seu Sangue de alguma outra forma, ele arrisca incitar a sua Fome. Quando um vampiro explode o Sangue para seus Atributos, assume o Rubor da Vida ou cura o seu corpo ferido (pág. 220-221), as regras pedem por um “Teste de Fome” (veja Disciplinas, pág. 245-289).

Para fazer um Teste de Fome, o jogador rola um único dado. Como sempre, um resultado de 6 ou maior é bem-sucedido. Em um sucesso, a Fome do vampiro permanece imutável. Em uma falha, o vampiro ganha mais 1 ponto de Fome, e assim ganha mais um dado de Fome. Qualquer Fome adquirida é adicionada após o efeito desejado se resol-

ver, portanto é perfeitamente normal fazer o teste de Fome ao mesmo tempo ou até depois de qualquer teste de dados envolvido, enquanto o dado de Incitar estiver claramente distinguível e não ser confundido como parte da parada.

EXEMPLO:

Erica emprega o Rubor da Vida. Ela então rola um teste de Fome. O resultado dela é 4: uma falha. Ela ainda pega o Rubor da Vida para a duração de uma noite, mas a Fome dela aumenta em 1.

Algumas condições, tal como Potência do Sangue aumentada, permitem que o jogador role dois dados em alguns testes de Fome e selecione o maior. Um sucesso (6+) em qualquer um dos dados impede a Fome de aumentar. (Este é o equivalente à rolar novamente a Checagem).

Em Fome 5, o corpo do vampiro está muito faminto de sangue para fornecer poder sobrenatural aumentada. Um vampiro nunca pode intencionalmente Incitar o Sangue enquanto estiver em Fome 5. Se algum fator externo forçar um teste de Fome no vampiro, o jogador deve fazer um teste imediato de frenesi de fome em Dificuldade 4 (veja pág. 222). Como sempre, falhar num teste de Fome em Fome 5 ainda ativa o efeito que causou a checagem, se tiver algum.

Saciando a Fome

Beber sangue reduz o nível de Fome de um vampiro em uma quantidade fixada. Somente drenar sangue de um humano, assim matando ele, pode reduzir a Fome à 0.

Vampiros mais jovens conseguem reduzir a Fome à 1 sem matar uma vítima humana. Enquanto a Potência do Sangue de um vampiro aumenta, assim também ocorre com o nível repouso da Fome. Acima de Potência do Sangue 7, por exemplo, os vampiros não conseguem reduzir a sua fome abaixo de 3 sem matar uma vítima humana.

Leva tempo beber sangue e cuidar para fazê-lo apropriadamente. A mordida de um vampiro pode parecer completamente eufórica para a vítima; as presas do vampiro produzem um efeito intoxicante sobrenatural enquanto abrem um recipiente de sangue. Assumindo que o vampiro toma tempo para atingir corretamente uma veia ou artéria e lambar a ferida fechando-as subsequentemente, a vítima pode somente se lembrar do encontro como uma viagem de droga, um interlúdio de sexo bruto e estranho, ou apenas

FONTE	FOME SACIADA	TEMPO	OBSERVAÇÕES
Vários animais pequenos (3 ou 4 gatos, 12 ou mais ratos)	1	Uma cena	Não satisfaz vampiros com Potência de de Sangue 2 ou mais.
Animal médio (cachorro, guaxinim, coiote)	1	Um turno	Ressonância Animal; Não causa Discrasia
Animal grande (cavalo)	2	Uma cena	
Bolsa de sangue	1	Um turno	Não satisfaz vampiros com Potência de Sangue acima de 2. Sem Ressonância ou Discrasia.
Beber “um gole” de um humano	1	Três turnos	Inclui lamber para fechar a mordida
Quantidade máxima que é possível beber de um humano sem risco de vida	2	Uma cena	
Beber de um humano até ele ficar em risco de vida se ele não for tratado	1-4	Um turno por Fome saciada	Dano agravado igual à fome saciada; Humanos testam Força + Vigor contra a quantidade de Fome saciada para sobreviver
Drenar e matar um humano	5	Cinco Turnos	A Única forma de chegar a Fome 0.

uma névoa delirante de intimidade bêbada. Até uma ferida fechada e uma alucinação feliz para a vítima pode ainda deixar para trás um embolismo, para não falar de anemia de longa duração.

Como regra geral, tentar preservar a vida, a saúde ou a extasiada memória visual da vítima (todos eles preservam, é claro, a Máscara) leva mais tempo do que simplesmente rasgar uma artéria e beber ruidosamente a coisa vermelha. Por outro lado, uma vítima que revida torna as coisas mais lentas e coloca em risco a Máscara. Um vampiro pode drenar e matar um humano indefeso ou senão sem resistência em aproximadamente cinco turnos.

Alimentar-se de Animais

Com poucas expectativas, principalmente os animais maiores do que a massa humana, alimentar-se de um animal o mata. Um vampiro muito cuidadoso que tomar uma cena inteira para se alimentar poderia talvez saciar um ponto de Fome sem matar um ca-

chorro grande, se por alguma razão ele valorizasse a vida do cachorro. Ainda assim, o cachorro provavelmente acabaria aleijado ou ferido gravemente.

Os animais maiores podem possuir uma grande quantidade de sangue – uma vaca contém quase 40 litros de sangue e um cavalo mais de 50, comparado aos cinco na maioria dos humanos – mas o sangue animal simplesmente não nutre os verdadeiras apetites dos vampiros. O sangue animal nunca abriga Discrasias (pág. 227), e até os Gangrel acham que beber exclusivamente o sangue animal seja mais ameno do que extasiante. Para os vampiros acima de Potência do Sangue 2, nenhuma quantidade de sangue animal consegue saciar sequer um único ponto de Fome (pág. 218).

Alimentar-se de Sangue Ensacado

Que tal apenas comprar e se alimentar de bolsas de sangue médicas? Infelizmente para a comunidade vampírica,

a maioria dos suprimentos médicos de sangue é fracionado: centrifugado para separar o plasma das células de sangue e então armazenados como plasma, células de sangue vermelho empacotadas, ou outros produtos do sangue. Até o sangue inteiro vem armazenado com preservativos anticoagulantes, tal como o CPDA-1. Todas estas alterações tornam o sangue ensacado desagradável (no mínimo) para se beber, e quase inútil para os Membros.

Sem a Qualidade Garganta de Ferro (pág. 182), os vampiros não ganham nenhum sustento do sangue processado. O sangue ensacado não processado, como com o sangue animal, não consegue saciar qualquer Fome para os vampiros com Potência do Sangue acima de 2.

O sangue ensacado, como todo sangue mais do que aproximadamente 15 minutos fora de um corpo, não tem nenhuma Ressonância ou outros efeitos potencializadores, embora os Tremere e os alquimistas Sangue Fracos consigam às vezes ainda usar o sangue ensacado e os produtos do

sangue em seus Rituais e Fórmulas. O ato do Ritual da Feitiçaria do Sangue ou a destilação desperta a sua Ressonância latente, mas a consome no mesmo instante.

Alimentar-se de Outros Vampiros

Um vampiro que se alimenta de outro vampiro sacia 1 ponto de sua Fome para cada ponto de Fome aumentada que ele infringiu no doador, disposto ou relutante. Alimentar-se de um vampiro de pelo menos dois níveis de Potência do Sangue maior do que o bebedor sacia 2 pontos de Fome para cada ponto de Fome obtido pelo doador. Em contrapartida, alimentar-se de um vampiro de pelo menos dois níveis de Potência do Sangue menor do que o bebedor sacia somente 1 ponto de Fome para cada 2 pontos de Fome infligida no doador.

Alimentar-se diretamente de outro vampiro também arrisca um Laço de Sangue (pág. 235).

Ataques de Mordida

Os vampiros conseguem usar as suas presas como armas durante um ataque baseado em Briga. Para tentar um ataque de mordida, os jogadores devem declarar a sua intenção de morder antes de rolar seus dados.

Eles podem fazer isso de duas maneiras: ou tendo sucesso em uma disputa de agarrar (pág. 303) ou diretamente com um ataque de Força + Briga chamada de morder com penalidade de -1 sucesso. A menos que seja parte de um agarrar, os ataques de mordida são mais fáceis de se defender e mais difíceis de mirar em carne exposta.



Uma vitória no teste aloja as presas tratando o do atacante em sua vítima, tratando o inimigo como agarrado e causando a ele exatamente dois danos Agravados na Vitalidade, apesar da margem de sucesso ou do modificador de dano. O opnente mordido pode escapar através de uma disputa de Força + Briga de acordo com as regras de agarrar, enquanto o atacante pode continuar mordendo sem a penalidade de morder para sua parada de Ataque de Mordida. Alimentar-se causa um ponto de dano Agravado a Vitalidade de mortais por turno, além saciar 1 de Fome ao alimentador. Contra um alvo vam-piro, um ataque de alimentação aumenta a Fome do alvo (conforme Alimentando-se de Outros Vampiros, acima). Outras criaturas também são capazes de Ataques de Mordida, mas apenas Vampiros causam dano Agravado a Vitalidade ■

GERAÇÃO	POTÊNCIA DE SANGUE MÍNIMA	POTÊNCIA DE SANGUE MÁXIMA
4°	5	10
5°	4	9
6°	3	8
7°	3	7
8°	2	6
9°	2	5
10°- 11°	1	4
12°- 13°	1	3
14°- 16°	0	0



O SANGUE

O Sangue ferve no âmago de todo vampiro. Não muito percebido, mas longe do irracional, ele cutuca e persuade seu hospedeiro à ações impensáveis aos mortais. Ele pode produzir imenso poder, mas cedo ou tarde, alguém sempre paga um preço.

Geração

Todos os vampiros ganham suas proezas a partir do Sangue, mas nem todo Sangue é igual. Quanto mais próximo um vampiro está de seu progenitor mítico Caim, maior é o potencial do seu vitae. Os vampiros falam de geração, com Caim (e talvez Lilith) como o progenitor mítico da Primeira Geração. Seguindo o Abraço de um vampiro, ele se levanta da morte uma geração maior – uma geração mais fraco – do que a de seu senhor. Deste modo, os Antediluvianos, crias das crias de Caim, constituem a Terceira Geração, suas crias tornando-se a Quarta Geração. O Abraço de um vampiro estabelece a sua geração.

Somente através do ato proibido da diablerie, ao consumir o Sangue e o exato espírito de outro vampiro, ela pode ser mudada.

A geração de um vampiro não necessariamente indica a sua idade. Um ancião pode ter sido o senhor de um vampiro de 10ª Geração quando Colombo velejava; um matusalém poderia ter gerado um vampiro da Sexta Geração nos últimos anos.

Caim e a Segunda Geração: Mitos

Os primeiros vampiros permanecem quase inteiramente na área da lenda e especulação teológica. Talvez a maioria dos vampiros que acreditam neste mito identificam Caim com o Caim da Bíblia, as algo pode ter acontecido sob a capa das primeiras noites.

Terceira Geração: Antediluvianos

Os fundadores dos 13 clãs de vampiros, os Antediluvianos, de

alguma forma provocaram o dilúvio bíblico – ou era o seu alvo. As suas linhagens de sangue continuam a moldar os Membros à esta noite. Pelos últimos mil anos, muitos Membros assumiram que os Antediluvianos estavam adormecidos; somente alguns acreditavam que eles continuavam a luta deles em subterfúgio, conspiração e profunda malícia por trás das cenas até da história secreta. A Camarilla insistia que os Antediluvianos estavam a muito tempo mortos, ou até míticos, até o Sabá ter forçado a sua mão.

O Sabá pelo menos busca o fim da Jyhad. A Espada de Caim declarou guerra sobre os Antediluvianos em nome do primeiro vampiro, desencadeando a Gehenna e lentamente despertando a Terceira Geração de seu refúgio tórpido nos labirintos primordiais e túmulos-túneis. Os Antediluvianos agora chamam os seus descendentes as suas defesas, soando um clamor no Sangue que os vampiros mais jovens denominam de o Chamado.

Quarta e Quinta Geração: Matusaléns

Quase tão poderosos quanto os Antediluvianos, os matusaléns se retiraram da Jyhad no seu mais recente milênio – o poder deles fez deles ferramentas favoritas e alvos escolhidos. Muitos matusaléns permanecem adormecidos debaixo de antigas cidades humanas, cuidados por cultos devotados ou inteiramente esquecidos. Outros se tornaram os Inconnu, retirando-se completamente da sociedade vampírica e da Jyhad.

Sexta à Nona Geração: Anciões

Principalmente Abraçados antes da era moderna, os vampiros destas gerações a muito detêm os lugares governáveis tanto na Camarilla quanto no Movimento Anarquista, continuando as antigas disputas quando a Renascença começou. O Chamado os tomou de suas torres e ninhos, para as linhas de frente da Guerra da Gehenna. Alguns anciões resistiram ou alegam não terem escutado o Chamado de seu Sangue, segurando suas cidades cada vez mais exigentes. Ironicamente, após séculos de condescendência, a Nona Geração encontra-se se considerando verdadeiros anciões: eles, também, escutam o Chamado.

10º e 11º Gerações: Ancillae

Tipicamente, ancillae antigos eventualmente convencem a hierarquia para incluí-los, ou eles se irritam com a hierarquia eliminando-os. Entre este efeito de peneiramento e a explosão na população global, a maioria dos vampiros destas gerações podem marcar menos do que 250 anos de idade. A muito tempo excluídos de seu status de ancião, assim agindo como intermediários entre a corte e as ruas, os ancillae cortaram seus dentes (por assim dizer) no Mundo das Trevas.

12º e 13º Gerações: Neófitos

Ainda mais do que as gerações logo abaixo deles, as 12ª e 13ª Gerações definham lentamente por séculos antes de explodir nas noites modernas. A maioria dos membros destas gerações

têm relativamente pouca experiência da maldição do vampirismo, mas levemente mais entendimento da mudança tecnológica e social. Os anciões indigestos da Camarilla culpam a renovada Revolta Anarquista sobre o influxo destas gerações.

14º até 16º Gerações: Sangue Fraco

Membros estudiosos olham com temor sobre o sangue destas gerações, tão distante de Caim que tanto a maldição quando os dons enfraqueceram ao nada. O Livro de Nod fala do “Tempo de Sangue Fraco” como o pre-cursor da Gehenna, o levantar dos Antediluvianos e o fim da raça vampírica.

Potência de Sangue

Até dentro de uma geração, a Potência do Sangue varia. Conforme os anos passam, o Sangue engrossa e matura dentro dos limites da geração de um vampiro. Ser Abraçado por um senhor poderoso ou desbravar o sórdido amaranço fornece atalhos à este poder. Mas com a potência aumentada também vem um preço – você requer mais sangue para sustentá-lo, e a maldição de sua linhagem também se torna mais evidente.

A Potência do Sangue aumenta conforme um vampiro envelhece. Como regra geral, um vampiro ganha um ponto de Potência do Sangue a cada 100 anos enquanto ativo, mas as experiências especialmente intensas ou exposição à Sangue extremamente poderoso pode acelerar o processo. Um vampiro em torpor perde a sua Potên-

cia do Sangue ao ritmo de um nível a cada 50 anos. A Potência do Sangue de um vampiro nunca pode cair abaixo do mínimo de sua geração, e nem ser aumentado acima do máximo. Os Sangue Fracos nunca podem aumentar a sua Potência do Sangue, a menos que eles diablerizem seu caminho para a 13ª Geração ou acima.

A Potência do Sangue produz os seguintes efeitos a cada nível. Para uma decomposição completa dos efeitos da Potência do Sangue, veja a tabela na pág. 216. Os travessões abaixo de cada nível aqui descrevem somente os efeitos que mudam junto com a Potência do Sangue do seu personagem.

Potência de Sangue o (zero): Sangue Fraco

Você é um Sangue Fraco, desprezado e dispensado por verdadeiros vampiros.

- Você toma dano como os mortais. Ao Recuperar Dano (pág. 220), você pode remover um ponto de dano Superficial por teste de Fome. Sua Severidade da Maldição é 0, já que lhe falta um clã, e deste modo também lhe falta uma Maldição de clã.
- Você não consegue criar Laços de Sangue (pág. 235), realizar o Abraço com toda a certeza, ou criar carniçais (pág. 236).
- Somente meios sobrenaturais podem conduzir você ao frenesi (pág. 221).
- Você recebe apenas um ponto de Dano superficial por turno diretamente na luz do sol.

Para mais detalhes sobre as restrições e as capacidades dos Sangue Fracos, veja a pág. 109.

POTÊNCIA DE SANGUE	SURTO DE SANGUE	DANO CURADO (PORTESTE DE FOME)	BÔNUS DE PODER DE DISCIPLINA	DISCIPLINA RE-JOGADA POR TESTE DE FOME	SEVERIDADE DE MALDIÇÃO	PENALIDADE DE ALIMENTAÇÃO
0	Adicione 1 dado	1 ponto de dano Superficial	Nenhum	Nenhum	0	Sem efeito
1	Adicione 2 dados	1 ponto de dado Superficial	Nenhum	Nível 1	2	Sem efeito
2	Adicione 2 dados	2 pontos de danos Superficiais	Adiciona 1 dado	Nível 1	2	Animais e bolsas de sangue saciam metade da Fome
3	Adicione 3 dados	2 pontos de danos Superficiais	Adiciona 1 dado	Nível 2 ou menor	3	Animais e bolsas de sangue não saciam a Fome
4	Adicione 3 dados	3 pontos de danos Superficiais	Adiciona 2 dados	Nível 2 ou menor	3	Animais e bolsas de sangue não saciam a Fome Saciam 1 a menos por humano;
5	Adicione 4 dados	3 pontos de danos Superficiais	Adiciona 2 dados	Nível 3 ou menor	4t	Animais e bolsas de sangue não saciam a Fome Saciam 1 a menos por humano; Precisa drenar até matar o humano para reduzir abaixo de 2
6	Adicione 4 dados	3 pontos de danos Superficiais	Adiciona 3 dados	Nível 3 ou menor	4	Animais e bolsas de sangue não saciam a Fome
7	Adicione 5 dados	3 pontos de danos Superficiais	Adiciona 3 dados	Nível 4 ou menor	5	Saciam 2 a menos por humano; Precisa drenar até matar o humano para reduzir abaixo de 2
8	Adicione 5 dados	4 pontos de danos Superficiais	Adiciona 4 dados	Nível 4 ou menor	5	Animais e bolsas de sangue não saciam a Fome
9	Adicione 6 dados	4 pontos de danos Superficiais	Adiciona 4 dados	Nível 5 ou menor	6	Saciam 2 a menos por humano; Precisa drenar até matar o humano para reduzir abaixo de 3
10	Adicione 6 dados	5 pontos de danos Superficiais	Adiciona 5 dados	Nível 5 ou menor	6	Animais e bolsas de sangue não saciam a Fome Saciam 3 a menos por humano; Precisa drenar até matar o humano para reduzir abaixo de 3

Potência de Sangue 1

Você é um verdadeiro vampiro, embora apenas de acordo com alguns anciões. Ainda assim, o seu Sangue vampírico realiza algumas coisas espetaculares quando incitado.

- Adicione dois dados de Atributo à suas rolagens quando estiver realizando um Surto de Sangue (p.220).
- Quando estiver se curando, você pode remover 1 ponto de dano Superficial por teste de Fome.
- Role dois dados e pegue o maior quando testar Fome para poderes de disciplina de nível 1 (Ou role novamente o teste de Fome).
Você tem uma Severidade da Maldição de nível 2.

Potência de Sangue 2

O seu Sangue sustenta a sua existência vampírica melhor do que o de lambedores menores. No entanto, o sangue não fresco de um recipiente humano começa a perder o seu poder, pois ele por muito tempo perdeu o seu sabor.

- Quando estiver Recuperando Dano, você pode remover dois pontos de dano Superficial por Checagem de Incitar.
- Adicione um dado às suas paradas de dados quando estiver usando ou resistindo à poderes de disciplina.
- Você deve beber duas vezes mais sangue animal ou ensacado para saciar 1 nível de Fome.

Potência de Sangue 3

Para os vampiros anciões mais conservadores, o seu Sangue engrossou o suficiente para lhe render nenhuma mera lambida, mas um verdadeiro Cainita, digno de consideração e nota.

No entanto, ao mesmo tempo que o seu Sangue concede grandes dons, ele nutre a sua fraqueza do clã.

- Adicione três dados de Atributo à sua parada de dados quando estiver realizando um Surto de sangue.
- Role dois dados e selecione o maior quando estiver jogando um teste de Fome para poderes de disciplina de nível 2 e abaixo.
- O sangue animal e ensacado não mais sacia qualquer ponto de sua Fome.
- Você tem uma Severidade da Maldição de nível 3.

Potência de Sangue 4

Tão próximo, e ainda tão distante, você ocupa uma posição indesejada, exercendo a senhoria sobre os menores mas permanecendo inferior aos maiores. Você requer cada vez mais sangue humano para saciar a sua Fome, e você sente a sua Humanidade escorregando de seus dedos manchados de vermelho.

- Quando estiver Recuperando Dano, você pode remover três pontos de dano Superficial por teste de Fome.
- Adicione dois dados às suas rolagens quando estiver usando ou resistindo à poderes de disciplina.
- Alimentar-se de humanos sacia 1 a menos de Fome por humano.

Potência de Sangue 5

No ápice da idade avançada, você permanece a apenas um passo tentador do que muitos considerariam como divindade.

- Adicione quatro dados de Atributo à suas rolagens quando estiver realizando um Surto de Sangue.

- Role dois dados e selecione o maior quando estiver jogando um teste de Fome para poderes de disciplina de nível 3 e abaixo.
- Somente ao drenar e matar um mortal pode conduzir você à sua Fome abaixo de 2.
- Você tem uma Severidade da Maldição de nível 4.

Potência de Sangue 6 ou Maior

Enquanto o Chamado retira o mundo de seus anciões, estes níveis de Potência do Sangue se tornam cada vez mais raros. Aqueles remanescentes reclusos e manchados se cercam com mitos e lendas, assim como guardiões mais poderosos. Com o Sangue mais potente do que humano, estes vampiros se tornam inteiramente alienígenas, tanto em mente quanto no corpo. Os vampiros neste nível não são pretendidos como personagens de jogadores, e eles estão incluídos na tabela de Potência do Sangue para somente os propósitos do Narrador.

Dons do Sangue

Um vampiro ganha mais do que uma não-vida a partir do sangue que ele consome. O Sangue vampírico garante uma quantidade de habilidades, todas as quais custam um ou mais teste de Fome. Um vampiro deve ser cauteloso quando estiver empregando estes dons, para que ele não seja consumido pela sua Fome.

Lembre-se, falhar em um teste de Fome não significa que a habilidade falha, apenas que a Fome do vampiro aumenta em 1.

Rubor da Vida

A menos que intencionalmente traga uma semelhança de vida, o corpo de um vampiro está funcionalmente morto. Não morto significa a sua presença em pele pálida ou cinzenta, carne fria e falta de respiração (exceto para falar) ou um batimento cardíaco. Ao enviar seu Sangue através das capilaridades mortas de sua pele e para seu coração murcho, um vampiro pode parecer completamente humano por uma noite, incluindo, mas não limitado, à uma batimento cardíaco, temperatura do corpo e respiração. O vampiro pode

to e beba sem vomitar por até uma hora. Sem isto, os vampiros devem fazer um teste imediato de Compostura + Vigor (Dificuldade 3) para ser capaz de ir para fora ou à um banheiro à tempo.

Dependendo de sua Humanidade, os vampiros conseguem fingir ou às vezes até curtir uma relação sexual enquanto o Rubor da Vida estiver ativo (veja a pág. 238).

Em Humanidade 9 ou maior, os vampiros parecem doentes ou “heroína chiques” ao invés de mortos; o batimento cardíaco, pulso e respiração deles parece filamentosos, mas detectá-

ais ou Mentais. Quando utilizar um Surto de Sangue, o jogador pode adicionar uma quantidade de dados à uma parada de dados incorporando um Atributo. A quantidade de dados que um Surto de Sangue adiciona depende da Potência do Sangue do personagem; os personagens podem somente usar o Surto de Sangue uma vez por Teste.

Um Surto de Sangue requer um Teste de Fome.

O Surto de Sangue se aplica à uma única rolagem de dados. (Os dados adicionados em um Surto de Sangue permanecem em todas as re-rolagens de Força de Vontade). Os personagens não podem usar um Surto de Sangue para jogadas de Força de Vontade ou Humanidade, para jogadas que se aplicam à mais do que uma cena, como em Somente um Teste (pág. 298), ou sempre que o Narrador não os permitir. Não aplique vitórias automáticas (p. 122) ou “Tomar Metade” em quaisquer jogadas aumentadas por um Surto de Sangue.

Recuperação Vampírica

Estando mortos, os vampiros não se curam naturalmente. Sua ossatura não-viva ainda consegue se ligar, dado ao esforço suficiente.

RECUPERANDO DANO SUPERFICIAL DE

VITALIDADE Dependendo da sua Potência do Sangue, um vampiro pode recuperar um ou mais pontos de dano Superficial de Vitalidade com um único Teste de Fome. Os vampiros podem fazer um teste de Fome por turno para recuperar o dano Superficial de Vitalidade.

RECUPERANDO DANO AGRAVADO DE

VITALIDADE Para recuperar o Dano Agravado, um vampiro deve aguardar até o próximo cair da noite e fazer três

até passar por um exame médico superficial, embora ele ainda falhe em exames mais intrusivos por um minuto que diga tal como a ausência da flora intestinal.

Os vampiros que não são Sangue Fracos devem usar o *Rubor da Vida* para usar telas táteis – tal como aquelas em smart phones – sem auxílio, o que não funcionaria sem a humidade e condutividade da pele do vivo.

O Rubor da Vida geralmente permite que um vampiro consuma alimen-

veis. Eles não precisam usar o Rubor da Vida a não ser para propósitos cosméticos. para propósitos cosméticos.

Provocar o Rubor da Vida requer uma teste de Fome. Os efeitos duram pelo resto da noite, a menos que o jogador queira terminá-los mais cedo.

Surto de Sangue

Qualquer vampiro pode recorrer ao seu Sangue para temporariamente aumentar seus Atributos, sejam Físicos, Soci-



Testes de Fome, em adição à um teste de Fome regular feito quando se está levantando.

Este processo remove um ponto de dano Agravado, assim como uma Lesão Paralisante ou comprometimento similar. Um vampiro pode recuperar somente um ponto de dano Agravado por noite.

Assim como com o despertar, se estes Testes de Fome elevarem a Fome do vampiro para acima de Fome 5, ele cai em torpor ao invés de testar para o Frenesi de fome.

Disciplinas

O poder bruto do Sangue abastece praticamente os poderes de Disciplina mais básicos, muitos dos quais requerem vários testes de Fome. A cada turno, um vampiro pode ativar um poder de Disciplina, independente da duração desse poder.

Não há limite para a quantidade de poderes de Disciplina que um vampiro possa ter ativo simultaneamente.

Nos níveis mais altos da Potência do Sangue, o jogador rola dois dados para cada teste de Fome para ativar alguns poderes de Disciplina, mantendo o resultado do dado maior. Como anotado na tabela (pág. 218), quanto maior a Potência do Sangue do vampiro, maiores são os níveis de poder que eles conseguem ativar desta forma.

Em um único turno, um vampiro poderia ativar um poder de uma disciplina, assumir o Brilho de Vida, aumentar uma parada de Atributo com um Surto de Sangue, e recuperar dano Superficial. Este processo iria, entretanto, requerer pelo menos três testes de Fome em adição ao custo do poder da disciplina.

Os Preços do Sangue

Apesar de todos os dons concedidos por sua condição, o Sangue extrai um pedágio pesado. Uma quantidade de maldições terríveis aflige um vampiro, cada uma com um inimigo aguardando logo abaixo da pele.

Despertar

Toda noite que um vampiro se levanta do sono diurno, ele deve fazer um teste de Fome. Se falhar neste teste de Fome for elevar a Fome do vampiro acima de 5, uma falha envia o vampiro para o torpor ao invés de forçar um teste para frenesi de fome.

Durante o dia, o Sangue do vampiro fica quiescente, até gélido. Despertar durante o dia requer uma rolagem de Humanidade em uma Dificuldade que depende do nível da crise. Um fogo ou outra situação de ameaça à vida é Dificuldade 3; uma mensagem urgente ou decisão é Dificuldade 4; uma inconveniência para lidar é Dificuldade 5 ou maior.

Uma vez desperto do sono diurno, um vampiro pode somente agir por uma única cena. No final desse período, para permanecer desperto por mais tempo, ele deve fazer uma rolagem de Humanidade em Dificuldade 3; uma vitória permite uma cena adicional. Uma vitória crítica deixa-o ficar desperto pelo tempo que for necessário. Se um Membro agir durante as horas do dia, a parada de dados máxima que ele consegue rolar é igual ao índice de sua Humanidade.

Frenesi

O frenesi aguarda por cada um dos vampiros: uma ameaça constante à sua frágil paz. Circunstâncias externas geralmente provocam um frenesi, quebrando a fina coleira da Besta rosnan-te interna. A expressão extrema dos impulsos mais básicos do sangue, um frenesi libere a Besta sem pensamento ou remorso: o predador em completo abandono.

Um vampiro em frenesi perde toda a capacidade ao pensamento racional, conduzido unicamente pela fúria, fome ou pânico. Eles fazem o que for preciso para rasgar sua provocação em pedaços, saciar a sua Fome ou escapar da percebida ameaça, comumente violenta e com bastante dano colateral. Ao contrário de muitos outros impulsos do Sangue, um frenesi nunca é sutil.

Para resistir ao frenesi, o vampiro rola Força de Vontade contra uma Dificuldade estabelecida pelo Narrador baseada no nível da provocação. Os vampiros adicionam dados igual à um terço de suas Humanidades (arredondado para baixo) às suas paradas de Força de Vontade quando estiverem resistindo ao frenesi.

Um vampiro resiste ao frenesi em uma vitória normal, mas deve gastar um turno para suprimir o impulso. Em uma vitória crítica, ele resiste ao frenesi sem perder um turno.

SURFANDO NA ONDA Um vampiro também pode escolher Surfar na Onda, intencionalmente sucumbindo ao frenesi sem fazer um teste. Este ato segue as regras usuais de frenesi, embora o Narrador deveria deixar o jogador representar ele mesmo o frenesi, tal

como escolher de quem ele se alimenta primeiro, ao invés de ter o Narrador assumindo o controle completo do personagem.

Se não for Surfar na Onda, um vampiro em frenesi se torna a propriedade do Narrador enquanto ele durar.

EFEITOS DO FRENESI Enquanto em frenesi, os vampiros permanecem imunes à quaisquer penalidades com base na Vitalidade, com exceção da mutilação. Eles podem somente usar Disciplinas físicas (tal como Rapidez, Fortitude e Potência), mas eles resistem à disciplinas mentais (p. ex., Dominação, Presença) com três dados extras às suas paradas de resistência. (Se a Disciplina não tiver parada de resistência, o usuário adiciona +2 à sua Dificuldade).

O jogador pode gastar um ponto de Força de Vontade para assumir o controle de seu personagem por um único turno enquanto estiver em frenesi, mas não pode usar Força de Vontade para rolar novamente os dados.

O vampiro em frenesi não pode ser provocado ao frenesi por outro estímulo, e nem ele pode ganhar Compulsões. Ele tenta realizar o seu objetivo a qualquer custo (veja Tipos de Frenesi, abaixo), e seu frenesi permanece até ele assim o fazer ou até o fim da cena.

TIPOS DE FRENESI Diferentes estímulos provocam diferentes tipos de frenesi, aproximadamente classificado em três categorias: fúria, fome e terror. Cada tipo de frenesi se expressa de uma forma diferente, ainda que através das ações de uma Besta maníaca.

FRENESI DE FÚRIA A provocação causa frenesi de fúria; insultos, humilhação ou risco de agressão desencadeia a vio-

lência bestial. Nada impede um vampiro em frenesi de fúria de rasgar a causa da provocação em pedaços, frequentemente junto com qualquer um por perto: amigo ou inimigo. Após destruir o sujeito de sua ira, o vampiro pode fazer um teste de Força de Vontade em Dificuldade 3 (ou 5 se outros inimigos permanecerem de pé). O sucesso encerra o frenesi, enquanto falhar o conduz mais profundo na fúria; ele continua matando qualquer um nos arredores, a menos que seja contido.

Exemplos de gatilhos de Frenesi de Fúria:

PROVOCAÇÃO	DIFICULDADE
Amigo assassinado	2
Um amor ou Alicerce ferido	3
Um amor ou Alicerce assassinado	4
Provocação física ou dano	2
Insultado por um inferior	2
Humilhação pública	2

FRENESI DE FOME A tentação causa o frenesi de fome; a Besta sempre ansia por mais sangue. Toda vez que um vampiro falha em um teste de Fome enquanto estiver em Fome 5, ele deve fazer um teste de frenesi de fome.

Dependendo da crônica, o Narrador pode impor mais ou menos estritamente os testes de frenesi de fome, mas eles deveriam sempre permanecer como uma possibilidade. Durante um frenesi de fome, o vampiro busca sangue fresco humano da fonte mais próxima. (Se a fonte mais próxima for a sua Âncora, espera-se que o jogador ainda tenha alguma Força de Vontade para gastar para assumir o controle do

vampiro e enviá-lo atrás de um alvo diferente). O frenesi de fome acaba quando o vampiro chega à Fome 1 ou abaixo.

Exemplos de gatilhos de frenesi de fome:

PROVOCAÇÃO	DIFICULDADE
Ver um ferimento aberto ou sentir um cheiro muito forte de sangue com Fome 4 ou mais	2
Provar sangue enquanto estiver com Fome 4 ou mais	3
Falhar em um Teste de Fome com Fome 5	4

FRENESI DE TERROR O perigo causa o frenesi de terror; a Besta deve se preservar contra todas as ameaças. Também conhecido como Röttschreck, um frenesi de terror se manifesta quando uma ameaça como a luz do sol ou chamas confronta o vampiro. O dano ameaçador ao corpo do vampiro também pode evocar esta reação. Enquanto estiver em frenesi de terror, o vampiro foge da fonte de perigo, sem considerar qualquer rumo ou qualquer coisa em seu caminho. O frenesi do terror acaba quando o vampiro não consegue mais perceber qualquer perigo ou quando a cena acaba.

Exemplos de gatilhos de frenesi de terror:

PROVOCAÇÃO	DIFICULDADE
Fogueira	2
Dentro de uma construção em chamas	3
Pegando fogo	2
Luz solar indireta (através de uma janela, etc.)	3
Exposto diretamente a luz solar	4

Os Perigos do Sangue

Balas apenas machucam os Membros; espadas vincam a sua carne. Mesmo quando eles devem contrair uma doença do sangue humano infectado, eles a passam para o gado de quem eles se alimentam, enquanto os germes morrem em seu próprio sistema. No entanto, alguns meios ainda permanecem infligindo dano genuíno sobre um vampiro.

Luz Solar

A luz do sol queima os mortos-vivos, incinerando seu Sangue e carne profanas sob os olhos do paraíso. Um vampiro exposto à luz do sol direta sofre dano Agravado de Vitalidade à razão de sua Severidade de Maldição em pontos por turno.

EXEMPLO:

Klaus tem uma Severidade de Maldição de 2. A luz do sol direta portanto causa 2 pontos de dano Agravado à Klaus por turno.

A luz do sol obscura, como através de cortinas ou em um dia pesadamente nublado, ou roupas protetoras tal como um casaco pesado, luvas, máscara, chapéu de abas largas, óculos de sol e botas, reduz o índice de dano a cada dois turnos ou menos.

SANGUE FRACO E A LUZ SOLAR Os Sangue Fracos tomam somente um ponto de dano Superficial por turno na luz do sol direta. Os Sangue Fracos conseguem usar protetor solar de FPS alto e se envolverem com menos roupas (chapéu flexível, mangas compridas) do

que devem os Membros completos de forma a reduzir seu índice de dano à cada dois turnos.

Fogo

A menos que usado como uma arma (tal como no caso de uma tocha, em tornos incendiários ou um lança-chamas), o fogo causa dano Agravado de Vitalidade à um vampiro baseado na quantidade de seu corpo exposto, conforme prescrito pelo Narrador. Ter a mão de alguém enfiada em uma chama viva pode causar um ponto de dano, enquanto ser engolfado em um inferno crepitante causaria três ou mais por turno. Embora os vampiros não queimem mais rápido do que os mortais, o fogo permanece uma ameaça real e onipresente ao morto-vivo.

Frio Extremo

Embora os vampiros não possam morrer de frio, eles podem sofrer os efeitos da ulceração e até ficarem inteiramente congelados em temperaturas severas. O frio se apresenta como um perigo especial aos vampiros, porque eles não têm calor corporal exceto por alguns minutos imediatamente seguidos de uma alimentação, e desta maneira não consegue facilmente detectar quedas perigosas na temperatura.

Após uma hora de frio extremo (-30°C ou abaixo), os vampiros devem rolar Vigor + Perseverança (Dificuldade 2) para continuar se movendo. Eles testam no-vamente a cada uma hora, aumentando a Dificuldade em 1 para cada teste. Em uma falha, eles param de se mover e podem somente exercer as disciplinas mentais. Uma hora após isso, a carne deles congela totalmente e eles entram em torpor.

A água conduz o calor mais efeti-

vamente do que o ar; os vampiros na água congeladas testam a cada meia hora. Um vampiro congelado afunda, pois eles não têm ar em seus pulmões para fornecer fluabilidade.

Decapitação

Decapitar com sucesso um vampiro o destrói instantaneamente. Decapitar um vampiro no combate próximo requer uma jogada cantada com uma penalidade de -2 (veja pág. 304) usando uma arma afiada de decapitação (machado, espada larga, etc.) que cause 10 ou mais de dano de Vitalidade de qualquer um dos tipos (antes de cortar pela metade, no caso do dano Superficial).

Estaca

Para estaquear um vampiro através do coração, um caçador precisa bater a estaca com força no vampiro enquanto ele estiver dormindo ou atingi-lo através do coração durante o combate. Para um estaqueamento em combate, o caçador deve fazer uma jogada cantada em uma penalidade de -2 e infligir 5 pontos ou mais de dano de qualquer um dos tipos (antes de cortar pela metade). Este dano pode se originar de um teste de arma à distância usando um lançador de granada ou uma besta disparando setas apontadas de madeira (ou alguma arma disparadora de estaca similar), ou ele pode se originar do combate próximo com um ataque de Força + Armas Brancas, usando a estaca como arma. Uma estaca sempre tem um modificador de dano de +0, independente de como ela é aplicada. Nas circunstâncias onde o tempo e o distúrbio não seja um fator, nenhum teste é exigido para estaquear um vampiro incapacitado ou adormecido, à critério do Narrador. Ser estaqueado através do coração com uma estaca de



FÉ VERDADEIRA

Muitos, talvez a maioria, dos mortais acreditam em um ser maior ou uma realidade maior, mas somente alguns possuem a Característica Fé Verdadeira. A Fé Verdadeira pode se revelar no zelo e fanatismo evangélico, a calma convicção e a profunda sobriedade, o amor altruísta e a generosidade calorosa, ou somente aparece em uma crise verdadeira. Ela não parece se manifestar mais ou menos frequentemente entre o clero do que entre os mortais leigos; a Ordem de São Leopoldo tenta recrutar por isto, mas até eles acham isso difícil de prever ou determinar.

As lendas ocidentais de vampiros descrevem os Amaldiçoados recuando de crucifixos, mas a Fé Verdadeira se manifesta em todas as religiões. Um Judeu devoto manuseando uma Estrela de David, um Mulçumano religioso segurando o Qur'na Sagrado, um Hindu fiel com um símbolo Aum na sua camiseta: todos podem repelir vampiros pela Fé Verdadeira. Até nas mãos de um bispo, uma cruz pode ser impotente se o detentor não possuir este fervor ardente.

A Característica Fé Verdadeira aparece em uma escala de 1 a 5, como a maioria das Características. Ela não pode ser comprada com pontos de experiência, embora a experiência horripilante pode fazê-la surgir ou se desgastar. Cada nível de Fé Verdadeira oferece mais proteção contra os Membros, como observado acima. As formas da fé se apresentam como mistérios aos mortais e aos vampiros; somente o Narrador sabe precisamente o que acontece no seu jogo.

- O personagem pode tentar repelir os vampiros ao brandir um símbolo sagrado ou pronunciar orações. Ele rola Perseverança + Fé Verdadeira em uma disputa contra a parada de Força de Vontade do vampiro. Se o vampiro vencer, ele pode avançar desimpedido. Cada sucesso pela mortal fiel força o vampiro a recuar um passo e desviar seus olhos; se o fiel tocar o vampiro com seu símbolo nesta cena, o

vampiro também toma um ponto de dano Agravado por sucesso, pois o símbolo queima a sua carne. Um sucesso crítico força o vampiro a fugir e provoca um teste para o frenesi de terror contra uma Dificuldade igual à Fé Verdadeira do personagem.

- Um mortal com um índice de Fé Verdadeira de 2 ou mais pode resistir à Dominação e aos poderes vampíricos similares de controle da mente ao gastar Força de Vontade (1 ponto protege por uma quantidade de turnos igual à seu índice de Fé Verdadeira).

- Neste nível ou mais, uma pessoa fiel consegue sentir a presença de um vampiro. As mecânicas, se tiver alguma, dependem do Narrador e do mortal; um farejador de bruxas Nyanza ou um sabotnik búlgaro pode ter Percepção misteriosa, enquanto uma dona de casa fiel à caminho de casa a partir da mesquita responde à seu aguçado Discernimento subconsciente. A habilidade funciona pela necessidade dramática e não fornece um “radar vampírico” – o mortal meramente sabe que algo impuro e mal espreita nas proximidades.

- O mortal não pode ser transformado em um carníçal e nunca sucumbe à quaisquer disciplinas que alteram a mente, tal como a Dominação, a Presença ou a Ofuscação.

- Ao brandir um símbolo sagrado ou orar ruidosamente, o mortal força um vampiro a fazer um teste de Remorso. Mesmo se ele vencer, o vampiro desmorona em uma auto aversão e desgosto indefesa, incapaz de agir a qualquer coisa a não ser a sua própria defesa por uma quantidade de turnos igual às suas atuais Manchas (ao mínimo de um). Depois ele remove todas as Manchas. Com nenhum sucesso, o vampiro perde permanentemente 1 ponto de Perseverança, não perde alguma Mancha e imediatamente foge em frenesi de terror. Um vampiro que não consiga fugir sofre dano como se o símbolo fosse a luz do sol direta, e ele deve se deslocar para tão longe do símbolo quanto ele puder.

madeira paralisa o vampiro, embora ele inicialmente permaneça consciente. Ao gastar um ponto de Força de Vontade, o vampiro pode realizar pequenos movimentos, tal como contrair um dedo ou abrir seus olhos, mas isso é a extensão de sua mobilidade. O vampiro ainda pode usar Disciplinas mentais, tal como *Auspícios*, *Presença* e *Dominância*, mas ele não consegue emitir comandos a menos que ele possa se comunicar telepaticamente.

Enquanto estaqueado, um vampiro ainda faz um teste de Fome todo pôr-do-sol para despertar. Cedo ou tarde sua Fome desperta o conduz ao torpor, tal como descrito na pág. 221.

Torpor

Os Membros vivem em um meio estado entre a vida e a morte. Entre a não-vida vampírica e a Morte Final encontra-se uma hibernação mortaviva conhecida como torpor. Enquanto estiver em torpor, o vampiro encontra-se completamente morto para os seus arredores, reduzido à aparência de um cadáver murcho. Ele não consegue usar quaisquer disciplinas ou reagir de qualquer maneira à estímulos comuns.

Os vampiros permanecem em torpor por uma extensão de tempo limitada pela sua Humanidade (veja Tabela de Humanidade, pág. 243). Se estaqueado, o vampiro permanece em torpor ao passar esse tempo até que alguém ou alguma coisa remova a estaca. Remover uma estaca após seu período de torpor expirarem desperta imediatamente o vampiro, ou nessa noite. Os vampiros despertam do torpor em Fome 5.

Uma vez que seus períodos de torpor expiram, os vampiros em torpor que não estão estacados podem fazer um teste de Perseverança + Percepção (Dif. 2) toda vez que uma vítima em po-

tencial entra em suas cercanias. Se obtiver êxito, eles podem despertar tempo o suficiente para se alimentar, provavelmente entrando em um frenesi de fome durante o processo. Uma vez que suas Fomes caem para 4 ou abaixo, eles se levantam completamente recuperados dos efeitos do torpor.

Os vampiros entram em torpor de três formas: de Fome, de dano e voluntariamente.

- Se um vampiro tenta se levantar para a noite com um nível de Fome de 5 e falha no seu teste de Fome, ele entra em torpor.
- Se um vampiro toma dano Agravado suficiente para preencher completamente a sua trilha de Vitalidade, ele automaticamente entra em torpor. Ele então inconscientemente tenta curar o dano, tentando curar um ponto de Vitalidade por noite. Se ele se restaurar completamente (curar todo o dano de Vitalidade, e se curar ou recuperar de todos os impedimentos ou acertos críticos), ele pode se levantar novamente. Se os testes de Fome para curar dano fracassados conduzirem ele para acima de Fome 5, ele entra em torpor como acima.
- Um vampiro que entrou em torpor voluntariamente ainda aumenta a sua Fome toda noite, até ele entrar em torpor como acima. As mesmas regras então se aplicam.

Para encurtar um período de torpor, um vampiro pode alimentar um vampiro adormecido o suficiente com Sangue de vampiro de Potência do Sangue maior do que de o seu para saciar um de Fome.

Morte Final

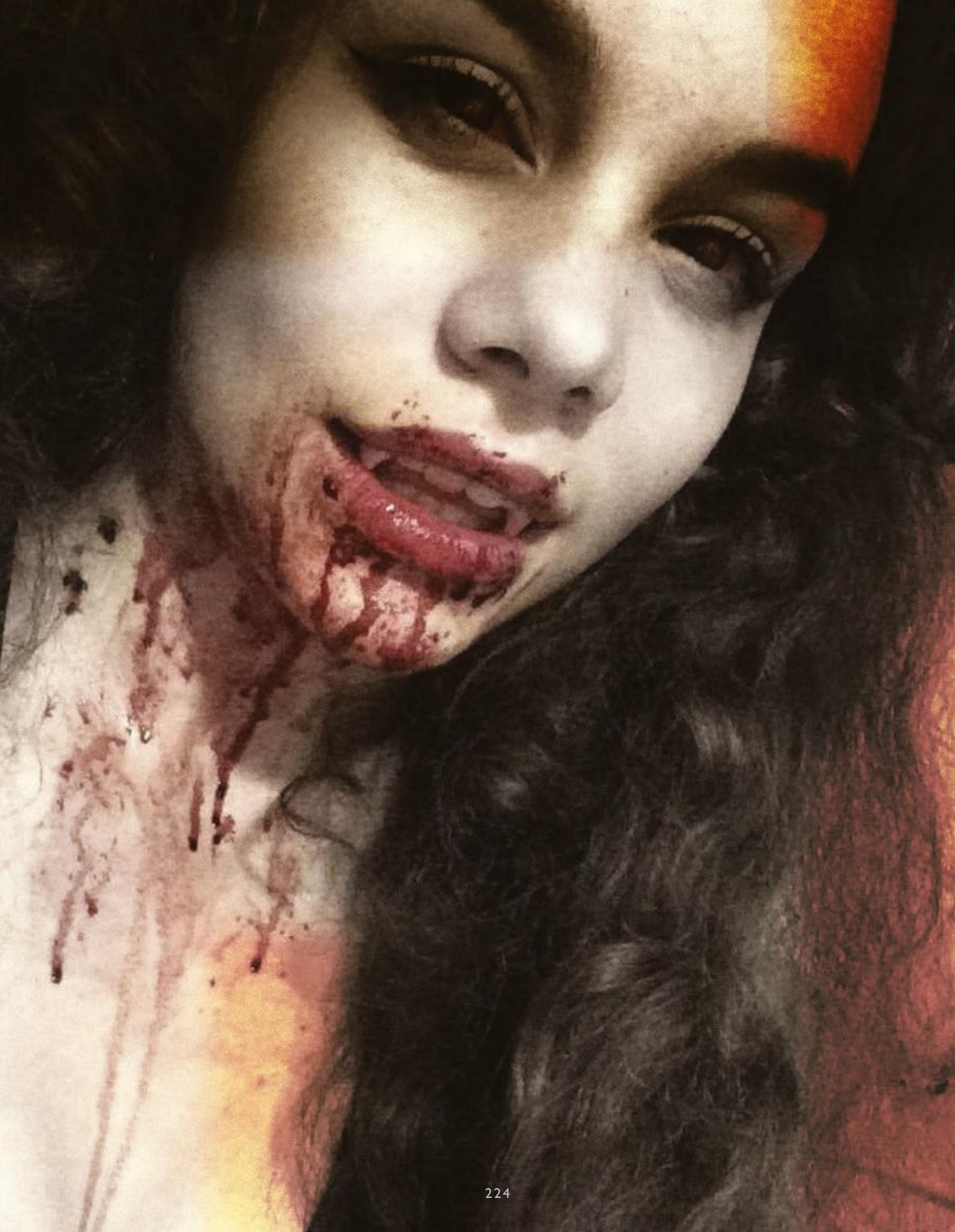
Embora não mais mortais, os vampiros

ainda encaram a possibilidade da Morte Final. Um vampiro que morre mais uma vez pode não ser trazido de volta à não-vida, e, portanto, é dito ter sofrido a Morte Final. Em adição ao fogo, luz do sol e decapitação, o ácido, que dissolve completamente o corpo de um vampiro, os mata, assim como acontece sobre pressão explosiva que os desmembra (embora o fogo igualmente fatal acompanha a maioria das explosões), ou a pressão do fundo do mar que os espreme. O Narrador pode também conhecer de certas doenças vampíricas que traz internamente a Morte Final.

Muitos vampiros sofrem a Morte Final em combate com os lobisomens, os de sua própria raça, ou cada vez mais contra inquisidores humanos. Até a carne vampírica não consegue resistir a in-contável força traumática; balas suficientes podem levá-los ao torpor. Uma vez em torpor, o vampiro se torna um alvo indefeso para seus adversários.

A Sociedade de São Leopoldo prescreve queimar até as cinzas para vampiros tórpidos. Outras Morte Finais revertem o vampiro à um corpo morto da mesma idade. Um vampiro com menos de um ano de idade se torna um cadáver putrefato; vampiros mais velhos se tornam esqueletos ou até pó.

Mecanicamente, quando o seguimento de Vitalidade inteiro está cheio com dano Agravado, o vampiro entra em torpor. Qualquer dano Agravado adicional do fogo ou luz do sol mantido neste estado causa a Morte Final, assim como a decapitação ou a destruição total de seu corpo.



O suco abastece cada atividade em seu corpo não-vivo. Todos os Membros, até um sangue de mijó Anarquista como Case aqui, precisam dela para se manter acordado, continuar se movimentando. Estes são os básicos, como dormir ou comer quando você estava vivo. O sangue leva você através da noite. É assim que nós gostamos de falar sobre ele. Mas isso não é realmente como nós jogamos, não é? A pura fome não explica toda essa bagagem, todas as coisas feitas para conseguir um bom suco e ir embora limpo. Não conta para os acasos que nós pegamos para conseguir um gosto desse menino especial: as manipulações impiedosas que nós usamos para preparar, assustar ou seduzi-lo.

Lembre-se de Latisha, a trabalhadora da construção civil que nada se importa, que nós trancamos no banheiro do Paraíso? Por traz da bebedeira, havia este doentio calor doce e almiscarado, certo? Esse é o porquê que ela foi transformada por você. Você já estava um quarto dentro dela quando minha máscara escorregou, portanto você deve ter notado como o suco mudou. Cinzas amargas de absinto e sândalo. Fica muito melhor com quem você é, não? Alimente o poder puro em seus músculos mortos. Isso foi medo. E sim, eu abaixei a máscara de propósito.

Isto não é apenas fome; é um vício: um desejo complexo que nos empanturra da essência infinitamente variada do homem. Onde um corpo humano digere aminoácidos e proteínas para crescer, nós Membros digerimos a emoção, a história, o trauma e a obsessão por cozinhar o sangue e a sensação vivas. Nós comemos o que é o ser humano, e ao longo do tempo nós nos tornamos o que nós comemos: sombras condensadas de seus medos e fantasias. Sempre foi desta forma. Os Sangues Azuis se fixam em uma dose específica – o sangue de parentes mortais, loiras no cio, loucos por malhação ou vítimas de tuberculose. Isto dá a eles tudo o que eles precisam, e revela esta verdade não dita – nem todo sangue é o mesmo. O resto de nós são abusadores de substâncias misturadas, procurando pela liga que nos levará a onde nós queremos ir.

Você é o que Você come

Eu vou atrás de raivosos, violentos ou assustados: o sangue colérico. Portanto, sou um terror quando eu me alimento, e eles sempre me veem chegando. Torna mais fácil para mim dormir durante o dia. Minha presa sabe exatamente o que está acontecendo e sente a selva no fundo – eu sou a favor do puro lutar ou fugir. Mais honesto dessa forma, não? Mas no fim da noite é da liga que eu estou atrás, e não a justificação moral. Eu vivo da força bruta, e eu juro que eu poderia ter limpado Hollywood Boulevard, de telhado em telhado, se eu tivesse o sangue de Latisha pulsando em mim agora. Não é uma sujeita para uma companhia educada, e você vai querer manter o seu gosto pessoal como um segredo para seus inimigos, mas saber o que você gosta e como consegui-lo é a chave para o rápido e puro poder de nossa raça.

Não é limpo e não é certo, mas você aprende melhor a acalmar ou assustar, a isolar ou arrumar o amor nas suas vítimas. Sempre esteja preparado para atacar; você nunca sabe quando a vítima perfeita irá aparecer. Você desaparece da vista, certo? Poderia ser esse cara com o laptop que está completamente sozinho no mundo, escrevendo uma última e desesperada carta para uma mãe do Meio-Oeste que nunca esteve de acordo com as suas escolhas de vida. Isso é solidão: o sangue melancólico. Ninguém vê o solitário, o socialmente inepto e o isolado, e, portanto, você estará escondido, com suas entranhas envolvidas no seu plasma frio e defumado. Vá descobrir. Apenas não faça ele sentir uma conexão real com você, ou você irá estragar o suco triste. Feliz... ah, caçada infeliz eu devo dizer.

O Sangue é a Vida

O sangue humano energiza o corpo de um vampiro. Sem o suco fresco, um Membro fica parado, tórpido e impotente. Seu coração morto bate somente quando abastecido pela essência da vida roubada. Seus olhos somente funcionam quando a coroa e o corpo viscoso fluem com o Sangue. Todos os vampiros sabem que os fluidos vitais consistem bem mais do que plasma, células de sangue e plaquetas. Alguma ligação incognoscível da alma de um bovino dá ao rum vermelho de cada pessoa a sua liga e efeito particular. Talvez sejam apenas os hormônios e os traços das incessantes correntes bioelétricas da mente, mas as sensações de uma vítima afetam profundamente o sistema do Membro.

Beba fundo o suficiente, e a Ressonância de uma vítima virá à tona: primeiro como um sabor forte no sangue, então como imagens, suspiros e sensações; coágulos de traumas mal resolvidos ou aglomerados de esperanças crescentes. As memórias translúcidas, uma presença fantasmagórica ou visões de momentos desoladores podem ocorrer tal como a perda de sangue próxima da quantidade fatal. Um assassinato sempre dá o ímpeto mais forte e mais duradouro, portanto a tentação está sempre lá.

O ímpeto do sangue não é apenas uma liga, é um estado onde o sangue muda um pouco a própria ressonância de um vampiro. O sangue plenamente melancólico é uma boa excitação para se estar quando estiver se Ofuscando, mas esse passeador de cães unicamente subserviente com problemas maternais profundos possui um tipo especial de submissão que torna a Dominação possível sem o contato visual. Isso é o que os Membros chamam de Discrasia, os lambedores chamam de coágulo, e os jogadores chamam de PjN “que deve ser bebido”.

Ressonância

O tipo de sangue é expresso como Ressonância. A menos que esteja procurando somente por sobrevivência ou combustível, um bebedor deve tomar cuidado com qual caça ele se alimenta e como. Os vampiros bebem sangue. Os mortais comem comida. A Ressonância dá sabor ao sangue, transformando o beber em jantar. Não é sobre genética, mesmo se a família frequentemente carrega uma tendência para uma certa Ressonância. É mais sobre uma combinação do temperamento do recipiente e do estado da mente da vítima no momento da alimentação.

Os membros empregam dúzias de diferentes estruturas para descrever a Ressonância, da astrologia do tipo sanguíneo de um adolescente japonês à frenologia Myers-Briggs da faculdade de economia americana. Os lambedores indianos falam sobre as gunas ayurvédicas, os decadentes Toreador fãs de Gurdjieff mapeiam suas refeições no Eneagrama; um Rato de Esgoto em Geneva alega usar os cadernos originais de Jung para construir uma “teoria unificada de Blutfunktion”. Mas o método mais comum, usado pelos taumaturgos Tremere e fogões de rua Duskborn similares, conta com quatro humores da medicina clássica e alquimia medieval.

O Ordálio da Alquimia, dizem os Feiticeiros, ilustra uma metáfora para o corpo vampírico. Os sais e metais no ordálio representam os elementos do sangue, refinados pelo fogo da emoção do momento. De acordo com estes Tremere, a alquimia é tudo sobre assustar ou inflamar o gado da maneira certa e beber no momento certo. Isto pode ser uma mistificação medieval, mas enquanto os Mercurianos puderem confirmar, ele faz você ficar bem alto. Para vampiros cujo Sangue de fato contém ingredientes mágicos e modifica personalidades, estes alquimistas modernos criam um argumento convincente.

OS QUATRO HUMORES Os quatro humores remontam à antiga medicina Egípcia e Babilônica, mas Hipócrates os codificou para o Oeste por volta de 400 A.C. Ele os descreveu como Colérico ou Xanthocholia (bile amarela), Melancólico (bile negra), Fleuma branco (não apenas a fleuma moderna, mas também a saliva, a linfa e os líquidos de pulmões e cérebro), e o Hema vermelho (sangue). Assim, como os vários humores predominam no sistema humano, as pessoas ficam Coléricas, Melancólicas, Fleumáticas e Sanguíneas. Os alquimistas modernos apontam que um teste de sedimentação do sangue demonstra a existência de todos os quatro humores no sangue:

HUMOR	ELEMENTO	FUNÇÃO PSÍQUICA	HORMÔNIO	EMOÇÃO E CONDIÇÕES
Colérico	Fogo	Sentimento	Adrenalina	Raiva, violência, bullying, paixão, inveja
Melancólico	Terra	Pensamento	Tiróide	Triste, assustado, intelectual, depressivo
Fleumático	Água	Intuição	Hipófise	preguiça, apático, calmo, controlador, sentimental
Sanguíneo	Ar	Sensação	Testosterona/estrogênio	Excitado, feliz, viciado, ativo, entusiasta

sangue: plaquetas e coágulos negros no fundo, células vermelhas de sangue acima disso, células brancas governandoos, e finalmente o plasma claro colorido de amarelo com bilirrubina. Os lambedores mais sedentos do que os eruditas apenas dividem os quatro humores como “zangado, triste, preguiçoso e excitado”.

TEMPERAMENTO E DISCRASIA A Ressonância vem em três temperamentos: fugaz, intenso e agudo. O temperamento fugaz ocorre no momento, graças ao estímulo momentâneo. Os humanos em equilíbrio emocional básico (“bem ajustado”) vivem explosões fugazes de todas as quatro Ressonâncias em seu dia a dia.

Um temperamento intenso indica um humano com uma tendência muito forte para um ou outra Ressonância. Esta condição pode ser devido a doença mental, idade, trauma passado, vício em droga ou apenas um ciclo de recompensa muito ativo; uma pessoa de boa aparência que aprecia o sexo pode facilmente se tornar intensivamente Sanguíneo, graças à buscar e obter a sua liga todas as noites.

Uma Ressonância aguda é tão intensa que ela cria uma reação auto-sustentável no sangue. Os Membros adotaram o termo Discrasia de Hipócrates, ou “mistura ruim”, para se referir a este efeito. Os lambedores mais jovens, indiferentes da alquimia e hematologia igualmente, referem-se a ele como um coágulo.

Ressonância e Disciplinas

Por que um lambedor deveria se preocupar com Hipócrates? Porque a Ressonância dá ao sangue mais do que sabor e gosto – a Ressonância intensa lhe dá poder. E uma Discrasia, bem, isso dá a melhor liga de todas. A Ressonância não dá apenas sabor ao sangue e personalidade da vítima, mas também se

RESSONÂNCIA	DISCIPLINAS
Colérico	Rapidez, Potência
Melancólico	Fortitude, Ofuscação
Fleumático	Auspícios, Dominação
Sanguíneo	feitçaria do Sangue, Presença
Sangue Animal	Animalismo, Metamorfose

mistura com o Sangue vampírico para energizar as Disciplinas. Todas as pessoas provam e têm uma liga diferente, e certas pessoas tornam certos poderes mais fáceis enquanto um vampiro fica bêbado sobre elas. Após séculos de vítimas, padrões come-

HUMORES ANIMAIS

Os animais têm estados emocionais complexos o suficiente para criar Ressonâncias? O Narrador pode seguir aqui por uma de duas direções. Qualquer um que tenha possuído um animal de estimação, trabalhado em uma fazenda ou rancho, ou gasto muito tempo perto de animais, pode dizer à você que sim, os animais têm emoções, ou pelo menos humores. O Narrador pode conectar as Ressonâncias dos animais ao seu estado emocional, embora a maioria dos animais de zoológico sejam Melancólicos ou no máximo Fleumático na capacidade. No entanto, qualquer animal ameaçado com (ou ameaçando) uma briga é Colérico; um domesticado e com cuidados é claramente Sanguíneo.

Outra possibilidade, uma que separa mais firmemente o sangue animal do humano, define a Ressonância animal de acordo com seus tipos de personalidade medieval. Os animais incorporaram vários vícios e virtudes: tanto o rato desafortunado quanto a coruja sábia por esse motivo fornecem o sangue Melancólico, enquanto o sangue Sanguíneo pulsa através de um coelho ou gato libidinoso. Cães fiéis são Fleumáticos; lobos vorazes são Coléricos. Neste caso, um animal sempre desfruta da Ressonância passageira de sua raça e natureza, a qual o Narrador pode pesquisar ou apenas inventar conforme necessário. Paracelsus era silencioso na natureza do guaxinim, por exemplo.

Em qualquer sistema, o sangue animal é mais intenso após o animal matar ou enquanto ele acasala. Exceto por certas feras suspiradas na profecia dos Gangrel, os animais não fornecem Discrasias.

çam a emergir para qualquer ao se alimentar. Matar os entristecidos ajudam você a desaparecer do local, as matanças com tesão impulsionam sua atração, e os zangados reabastecem as pancadas. O sangue se acumula com o tempo, combinando e sublimando através de estranhas alquimias que geram os efeitos sobrenaturais dos dons de Caim.

Esta é a forma que os Membros abertamente aprendem e desenvolvem as disciplinas: com uma combinação de se alimentar de um professor e praticando consciente, e geralmente aprendendo hábitos alimentares. Os vampiros complementam este processo com a biorretroalimentação morta-viva, pressionando o vitae através do sistema vampírico, revivificando órgãos, chakras e centros nervosos dos Membros no momento certo. O que você come estabelece a fundação do que você consegue fazer.

E isso também vale para seus inimigos. Presas inteligentes estudam hábitos alimentares e descobrem as fortalezas e fraquezas de outro Membro. Todo bebedor no mundo tem o seu próprio padrão de se alimentar: mudando ou estático ao longo do tempo. Talvez todos os vampiros, independentemente da idade, geração, habilidade e aprendizado, intuitivamente olham para o tipo de sangue que aprimora a sua maldição e suas disciplinas à perfeição.

EFEITOS DO TEMPERAMENTO O temperamento fugaz fornece o suco da narração e sabor à caçada, mas ele não tem efeito mecânico imediato, exceto como ingredientes da Al-quimia Sangue Fraco. Dito isso, até os temperamentos fugazes dão sabor ao sangue o suficiente para justificar comprar pontos em suas disciplinas associadas (veja Ressonância e Experiência, pág. 233).

Beber sangue com um temperamento intenso dá ao bebedor um dado adicional às paradas de dados envolvendo uma disciplina que corresponde à essa Ressonância. Este bônus dura até a próxima bebida de sangue diluí-lo, ou até o sistema do vampiro esvaziar o sangue quando a sua Fome chegar à 5.

EXPLORANDO UMA DISCRASIA As fontes com um temperamento agudo fornecem o mesmo bônus de Disciplina como uma Ressonância intensa. Elas também incorporam uma Discrasia, a qual transmite o mais sublime ou poderoso benefício ao bebedor.

As exigências para ganhar o seu efeito variam entre as diferentes Discrasias, mas salvo indicação em contrário, o vampiro deve matar e drenar a fonte ou se alimentar dele ao

longo do curso de três noites. Algumas Discrasias podem somente ser exploradas uma vez antes de sair o sangue da vítima, outras se demoram e podem ser ganhas em ocasiões repetidas.

Os efeitos de uma Discrasia geralmente duram até o Membro se alimentar novamente ou chegar à Fome 5.

Caçando e os Humores

Determinar qual Ressonância uma fonte tem, torna a alimentação mais do que apenas um pit stop. A maioria dos vampiros observa as suas vítimas a partir de uma distância ou envolvem eles em uma conversa para senti-los. A interpretação deve dar uma boa ideia de qual Ressonância o sangue que uma vítima carrega, mas após perseguir ou conversar por uma cena, o Narrador pode permitir um teste de Perseverança + Discernimento para esclarecer a questão.

Saborear o sangue de um humano dissipa todas as dúvidas; a descrição do Narrador sobre o gosto, textura e liga do sangue deve dar ao sanguessuga uma indicação clara de qual Ressonância o mortal carrega. Se o mortal abriga uma Discrasia, o Narrador pode sugerir a sua natureza. Quando o personagem sacia um nível de Fome a partir de uma vítima, ele sente o ímpeto da essência trancada no sangue de sua vítima. Este ímpeto de Ressonância pode dar um ponta pé nos poderes vampíricos para se extenuar ou se manifestar como uma condição única.

Para determinar o temperamento de uma vítima em potencial que o Narrador (ou autor do cenário) não criou e detalhou antes da sessão, role um d10 para determinar um temperamento aleatório. Se você conseguir um 6+ nesse dado, role novamente para determinar a Ressonância do humano. O Narrador deve absolutamente mudar os números dependendo do ambiente em volta: boates encorajam o Animado a não atrair o Fleumático; Igrejas protestantes talvez sejam o oposto.

TEMPERAMENTO ALEATÓRIO	RESSONÂNCIA ALEATÓRIA
1-5: Balanceado, ressonância insignificante	1-3: Fleumático
6-8: Fugaz	4-6: Melancólico
9-0: Intensa, potencialmente apurada role novamente conforme abaixo	7-8: Colérico
1-8: Intensa, 9-0: Apurada	9-0: Sanguineo

Mudando a Ressonância

Os personagens podem mudar a Ressonância de uma vítima através da interpretação ou através dos vários sistemas sociais do jogo. Se o personagem bem-sucedidamente assustar, seduzir ou drogar a sua vítima, o Narrador deve trocar a Ressonância da vítima para corresponder o ato. Se um vampiro seduz uma vítima assustada, por exemplo, o humano ganha o temperamento Sanguíneo (passageiro) enquanto a sua Ressonância Melancólica é (temporariamente) submergida.

Intensificar a Ressonância de uma vítima flui por um processo similar para aumentar o temperamento dela em um passo (de passageiro à intenso, ou de intenso à agudo) em um teste social bem-sucedido ou seguir uma cena de interpretação tranquila. Uma vez que a vítima sinta intensamente uma Ressonância, um vampiro apropriadamente impiedoso pode começar o longo processo de manipulá-la para uma Discrasia. Um romance com um mortal que dura meses ou anos pode levá-los a desenvolver um coágulo apropriadamente Sanguíneo; manter uma confinamento.

Tal preparação de longo prazo e o abuso das vítimas não é um processo científico, e provavelmente incorre de muitas Manchas na Humanidade do Vampiro. Os Princípios da Crônica muito provavelmente proíbem a tortura, mas alguns podem se perdoar por seduzir um mortal à um romance cultivador de Sanguíneo. Vampiros humanos acham tudo isto repugnante; cabe ao Narrador determinar o que funciona e o quanto de cultivo de Discrasia prejudica a Humanidade de um Membro.

Exemplos de Discrasia

Aqui estão alguns exemplos de Discrasias que o Narrador pode aplicar na próxima multidão de mortais ou cuidadosamente povoar no Rebanho de um vampiro rival. Os personagens podem querer manter o controle dos mortais de elenco de apoio que carregam Discrasias em particular, portanto eles podem se alimentar deles para obter vantagem tática. O Narrador deve absolutamente ser o curador das Discrasias das agendas do jogador e dos desejos de seus inimigos.



Algumas Discrasias são duradouras, aninhando-se dentro de um mortal por anos ou até uma vida inteira, enquanto as outras são tempo-rárias, dependentes das circunstâncias externas. Cabe ao Narrador decidir se cada Discrasia pode ser usada somente uma vez ou permanecer na propriedade do sangue da fonte por mais tempo.

Discrasias Coléricas

VALENTÃO: O bebedor causa +1 de dano contra adversários mais fracos (ou contra os tipos de adversários que a fonte mais curte fazer bullying). Este bônus se aplica à ambos os combates sociais e físicos.

CICLO DE VIOLÊNCIA: A sua próxima alimentação no sangue colérico sacia um de Fome adicional; outro sangue sacia um a menos de Sangue.

INVEJA: O bebedor causa +1 de dano contra adversários melhores (mais atraentes, mais jovens, mais talentosos, mais altos, mais ricos, de maior status, etc.).

DE PRINCÍPIO: Role novamente qualquer uma rolagem em um conflito com um inimigo ideologicamente percebido. Você não pode rolar novamente os dados de Fome que resultaram em 1 durante a primeira rolagem.

VINGATIVO: Adicione dois dados à um teste contra o tipo de alvo no qual a fonte desejou vingança (esposas infiéis, rivais sociais, vizinhos barulhentos, o governo, etc.), ou em todas as rolagens contra o indivíduo específico que a fonte odiava.

CRUEL: Role novamente quaisquer rolagens usando a Habilidade Intimidação. Você não pode rolar novamente os dados de Fome que resultaram em 1 durante a primeira rolagem.

MORTIZ: Ganhe 1 ponto de experiência grátis para a compra de Rapidez ou Potência. Esta consome completamente a Discrasia.

Discrasias Melancólicas

DE LUTO: Adicione um dado aos testes de Remorso.

AMOR PERDIDO: Adicione um dado à todas as paradas para resistir às tentativas de sedução, incluindo Presença.

PARENTE PERDIDO: Sacie 1 de Fome adicional quando estiver se alimentando de membros remanescentes de sua família.

FALHA GRAVE: Constantemente lembrado de não falhar da mesma forma, o bebedor pode rolar novamente os testes que fazem ele lembrar da falha da fonte. Você não pode rolar novamente os dados de Fome que resultaram em 1 durante a primeira rolagem.

NOSTÁLGICO: Adicione um dado à todas as paradas para as rolagens que se conectam à década específica, forma de arte ou grupo social sobre o qual a fonte era nostálgico; adicione três dados para uma parada Memórias explorando esse assunto.

RECORDAÇÃO: Ganhe 1 ponto de experiência grátis para a compra de Fortitude ou Ofuscação. Isto consome completamente a Discrasia.

Discrasias Fleumáticas

TRANQUILO: Adicione dois dados às paradas para resistir ao frenesi.

CONFORTAVELMENTE ENTORPECIDO: Não sente dor: não receba penalidades ou outros efeitos negativos a partir da dor, tanto física quanto social.

COMENDO SUAS EMOÇÕES: Coma e digira a comida sem ficar nauseado (ou saciar a Fome, é claro).

DESISTINDO: A sua próxima alimentação de sangue fleumático sacia 1 de Fome adicional; outro sangue sacia um a menos de Fome.

LOBO SOLITÁRIO: Adicione um dado aos seus testes quando estiver sozinho, subtraia um dado dos testes para ajudar outros ou usar o trabalho em equipe (pág. 124). Dura uma cena.

PROCRASTINAR: Recupere 1 ponto de Força de Vontade se você retardar algo importante em um dia ou mais. Pode ser usado uma vez por sessão.

RELEXÃO: Ganhe 1 ponto de experiência grátis para a compra de Auspícios ou Dominação. Isto consome completamente a Discrasia.

Discrasias Sanguíneas

ENTUSIASMO CONTAGIOSO: Se você puder tocar o seu alvo pele com pele e suor com suor, você pode adicionar três dados à um teste para convencê-lo a fazer alguma coisa. Trate esta Discrasia como Dominação com relação às crenças principais, segredos, e assim por diante.



JOGO DE OLFATO: Adicione três dados às todas as rolagens para detectar outras fontes Sanguíneas.

ALTO NA VIDA: O bebedor consegue usar Rubor da Vida sem fazer um teste de Fome.

MANÍACO DROGADO: O bebedor adiciona um dado a todos os testes até ele falhar em uma rolagem; após esse ponto, ele subtrai dois dados de todos os testes.

AMOR VERDADEIRO: Sacie 1 de Fome adicional quando estiver se alimentando do amor verdadeiro da fonte. Se o bebedor tiver Auspícios, ele consegue ver através dos olhos do amor verdadeiro ao Incitar o Sangue.

ENTUSIASMANTE: Ganhe 1 ponto de experiência grátis para a compra de Feitçaria do Sangue ou Presença. Isto consome completamente a Discrasia.

Ressonância e Experiência

De forma a justificar o gasto de experiência nas Disciplinas, o seu personagem deve se alimentar do sangue com o tipo correspondente da Ressonância. A quantidade de sangue e as fontes consumidas variam, mas no geral ela escala com o índice da Disciplina buscada. O Narrador está bem dentro do seu direito de colocar você para procurar Ressonâncias cada vez mais fortes, até as Discrasias, para alcançar os índices altos de Disciplina. Aprender uma nova Disciplina de clã também requer que você prove o Sangue de alguém que a possua ■

A Camarilla é poderosa o suficiente para dar à você tudo o que você quiser, mas ela também é gananciosa o suficiente para tomar tudo o que você tem. Seja o que for que você ganhe ao servi-la, ele será tomado de você mais tarde por seus mestres ocultos.

ESTADOS DA CONDENAÇÃO



O Sangue vampírico pode decretar uma profunda mudança naqueles que o consomem, se o bebedor for mortal ou morto-vivo. Se estas mudanças são para melhor ou para pior depende, como os Anarquistas Leninistas as colocam, de quem está bebendo de quem.

O Laço de Sangue

Temido por aqueles que o conhece, o Laço de Sangue cria e impõe a lealdade mais severa dentro da Camarilla, tanto entre os Membros quanto a partir de seus servos mortais. Os Anarquistas geralmente rejeitam filosoficamente os Laços de Sangue entre os vampiros (embora exceções devam às vezes serem feitas pelo bem do movimento) e alguns radicais até se recusam a fazer Laço de Sangue com mortais.

Qualquer um que beber o Sangue de um vampiro fica progressivamente mais atraído por seu doador até finalmente, após três bebidas ou mais, o Laço reduzi-los à lacaios servis quando na presença do doador. Os vampiros chamam aquele Enlaçado de servo, e o termo para a fonte do Laço é reinante. Quando sob um Laço de Sangue finalizado, o servo vivencia um senso de lealdade, às vezes até paixão, para com seu reinante. Ele tenta agradar seu mestre, tornando-se cuidadoso e eventualmente até aterrorizado em irritá-lo. Ao contrário de muitas Disciplinas, nada impede um vampiro de empregar um Laço contra um vampiro de geração menor ou um cujo Sangue seja mais potente. Muitos Membros não sequer reconhece que eles foram Enlaçados, acreditando que seus sentimentos sejam verdadeiros e até nobres. Um Laço de Sangue mútuo, às vezes chamado de casamento de Sangue, não é amor – é obsessão e dependência.

O abusivo e disfuncional até não começa a descrever o quão nojento estes casos impostos de sangue tendem a ficar depois de alguns séculos, e eles são desaprovados (no mínimo) na sociedade da Camarilla.

Assim como no Abraço, o Sangue consumido deve ser tomado diretamente da veia do doador, pois ele perde seu poder para o Laço em uma questão de segundos, a menos que seja bebido. O bebedor deve repetir o ato em três noites separadas com não mais do que um ano entre as bebidas para o Laço se formar completamente. (Durante o primeiro ano, uma cria fica um terço do caminho Enlaçado com seu senhor, já tendo uma vez provado do sangue dele). Um reinante pode ter tantos servos vampiros quanto ele tiver pontos de Potência do Sangue, e um servo pode somente ter um reinante, tornando-se imune à outras tentativas de Enlaçamento enquanto sob Laço. Se um reinante Enlaçar outro servo acima do limite máximo de Potência do Sangue, seu Laço mais antigo com um servo desaparece ao longo do curso de uma semana.

O Sistema do Laço de Sangue

O Laço de Sangue ganha uma Força do Laço igual à quantidade de vezes que o servo tenha consumido o Sangue do reinante (até um máximo de 6) e diminui em um para cada mês durante o qual o servo não consome algum sangue do reinante. Para tentar algo contra os desejos de seu reinante, o servo deve ser bem-sucedido em uma disputa de Perseverança + Inteligência vs. Força do Laço. Se na presença do reinante, tal desafio requer o teste uma vez por turno; se estiver fo-

ra da percepção do reinante, o servo precisa somente fazer um teste de desafio uma vez por cena.

Quebrar o Laço requer que o servo reduza a Força do Laço para o (zero) ao evitar seu reinante por um tempo estendido. Ele deve bem-sucedidamente fazer uma rolagem de desafio uma vez por sessão para assim fazê-lo (ou mais frequente, se o Narrador julgar que algo tenha lembrado o reinante para a mente do servo). Poucos servos conseguem resistir por tanto tempo, especialmente se seu reinante ativamente venha a procurar por ele.

Carniçais

Um mortal ou animal que beba o Sangue de um vampiro torna-se algo tanto mais quanto menos do que ele é, por um tempo. Pejorativamente chamado de carniçal pelos vampiros ocidentais, o bebedor ganha um pouco do poder de vampiro verdadeiro. O vitae consumido não apenas traz um ímpeto, mas também controla o processo de envelhecimento. No entanto, os efeitos são temporários, e se parar com o Sangue vampírico, o bebedor deteriora rapidamente, pois os anos alcançam o seu envelhecimento detido. Os vampiros usam os carniçais como lacaios onde a lealdade pesa mais que manter a Máscara, já que um único Membro pode fazer Laço de Sangue com tantos carniçais quanto ele puder lidar.

Ao contrário do Abraço e dos Laços de Sangue, o Sangue vampírico retém as suas propriedades sustentáveis de carniçal por alguns dias enquanto armazenado em um contêiner hermeticamente fechado e não exposto à luz do sol. Os vampiros geralmente forne-

cem o seu vitae somente de tal maneira após ter estabelecido um Laço de Sangue apropriado com um carniçal.

Um teste de Fome do vitae concede os seguintes benefícios à um mortal ou animal por aproximadamente um mês:

- O mestre garante ao mortal o primeiro ponto de uma das disciplinas que o mestre conhece, junto com um único poder de nível 1 possuído pelo vampiro.
- O processo de envelhecimento para, às vezes até configurando o relógio para trás por alguns anos.
- Os ferimentos se curam duas vezes mais rápido, a menos que causados por fogo.

Os carniçais que usam os poderes acima do nível 1 (graças ao Gole de Elegância ou poderes similares, efeitos alquímicos, ou etc.) tomam 1 ponto de dano Agravado em sua Vitalidade ao invés de fazer um teste de Fome.

Diablerie

Um ato ultrajado pela maioria dos vampiros alegando qualquer forma de civilidade ou temendo a destruição honrada, a diablerie envolve beber até secar outro vampiro, ingerir não somente o Sangue dele, mas a sua própria essência. Os vampiros com uma queda religiosa falam de consumir a própria alma da vítima, e aqueles que conseguem sentir as áureas podem claramente ver as manchas afligindo o perpetrador.

Cometendo a Diablerie

Para começar, o pretense diablerista deve geralmente imobilizar o seu alvo. (O sacrifício voluntário é raro, mas

não desconhecido na ópera distorcida que é a Jhad). Correntes pesadas, uma estaca, o torpor, ou muitos parceiros segurando a vítima foram todos trabalhados no passado. Então, o diablerista deve beber o Sangue da vítima, uma alimentação similar à maioria das outras, exceto que dado à viscosidade do vitae, geralmente requer uma cena inteira para realizar completamente. (Veja pág. 215 para o efeito do Sangue vampírico na Fome). Os parceiros podem ajudar a consumir a vítima, mas somente um bebedor pode tentar ganhar o poder do alvo na diablerie completa.

Tendo incapacitado e drenado o alvo, o pretenso diablerista pode tentar cometer a blasfêmia final: a verdadeira diablerie, incorporando a própria natureza do alvo e o poder para si. O diablerista precisa vencer em uma quantidade de testes de Força + Perseverança (Dif. 3) igual à Potência do Sangue da vítima. O atacante pode fazer um desses testes por turno; se um sequer falhar, a vítima que estiver na fâsca da animação morre não consumida, frustrando a verdadeira diablerie. De qualquer forma, o corpo da vítima rapidamente se decompõe para a derradeira Morte Final.

Efeitos da Diablerie

Uma vez que a diablerie esteja completa, o diablerista deve assegurar o controle sobre o Sangue alienígena em seu sistema ou arriscar ser vítima do espírito de sua vítima. Este processo se resolve como a seguir:

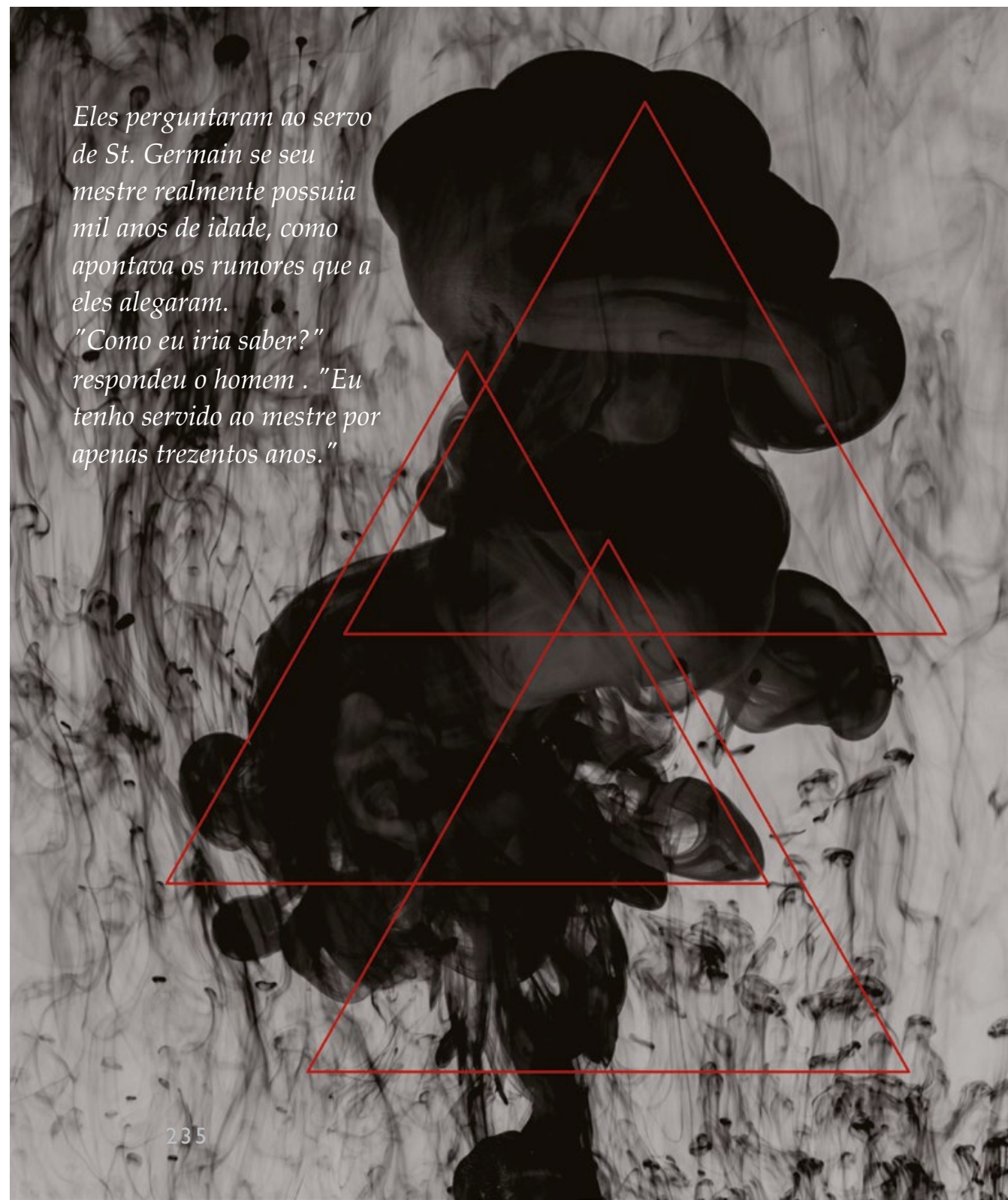
- O diablerista perde 1 ponto de Humanidade.
- Ele deve então rolar uma disputa de Humanidade + sua própria Potência do Sangue vs. Perseverança + Potência do Sangue da

vítima. Mesmo se a o diablerista falhar nesta disputa para garantir o controle, todo sucesso contado obtido na rolagem de Humanidade + Potência do Sangue dá à ele 5 pontos de experiência para gastar imediatamente no aumento da Potência do Sangue (até o máximo da Potência do Sangue da vítima) ou nas disciplinas conhecidas pela vítima.

- ● Caso a rolagem falhe, o diablerista perde um ponto adicional de Humanidade para cada sucesso pelo qual ele falhou. Se esta falha corroer a sua Huma-

nidade até o (zero), a mente da presa substitui a do diablerista; ele se torna um corpo hospedeiro do Sangue e da personalidade do seu alvo, tornando-se um NPC.

- Se a vítima era de uma geração menor, o diablerista abaixa a sua geração em um.
- As veias negras se tornam visíveis na aura do diablerista. Elas persistem por um ano, ou se a geração do diablerista era maior do que a da sua presa, elas persistem por uma quantidade de anos igual à diferença original na geração ■



Eles perguntaram ao servo de St. Germain se seu mestre realmente possuía mil anos de idade, como apontava os rumores que a eles alegaram. "Como eu iria saber?" respondeu o homem. "Eu tenho servido ao mestre por apenas trezentos anos."

TRAGA A NOITE!



HUMANIDADE

A Humanidade mede o quão próximo um vampiro está de sua vida humana, para pessoas específicas que as atrai para a vida e a luz, e para as preocupações humanas em geral. A maioria dos vampiros perde Humanidade enquanto eles envelhecem, e enquanto a Besta alienígena dentro deles atormenta em seus sentimentos, suas memórias e suas conexões com o mundo da luz do dia.

Barrar as circunstâncias especiais (tal como um modificador baseado no tipo de Predador), um personagem de jogador de Vampiro começa com Humanidade 7 (para um Membro padrão) ou 8 (para novatos recém Abraçados).

A Espiral Descendente

Os vampiros são monstros, não tenha dúvida, e até um Membro com o maior dos pontos de Humanidade permanece nada mais do que um lobo em pele de cordeiro. Todavia, conforme a Humanidade corrói, os vampiros não somente se tornam capazes, mas também ativamente buscam, atos ainda mais depravados. Está na natureza de um vampiro caçar e matar, e eventualmente todo vampiro encontra-se segurando o cadáver de uma fonte que ele não pretendia assassinar.

É importante, então, saber como os vampiros mudam enquanto seus pontos e Humanidade deterioram e cada vez menos os conecta com as suas origens. O comportamento dos vampiros se torna tão completamente depravado e alienígena que o próprio pensamento deles causa desconforto nos outros.

Humanidade 10

Os humanos com esta pontuação são raros, e os vampiros que o alcançaram são ainda mais. Neste nível, os mortais e os Membros igualmente conduzem uma vida santa e comprovadamente ascética, firmemente controlada pelas éticas e princípios que dão suporte à esta frágil condição. O ato ou pensamento mais egoísta é o suficiente para derrubar este estado de graça.

Os vampiros de Humanidade 10 conseguem parecer humanos em outros aspectos:

- Rubor da Vida não é necessária, pois você parece como um mortal pálido em boa saúde.
- Você cura dano Superficial como um mortal, em adição à recuperação vampírica.
- Você pode saborear, comer e digerir a comida como se fosse um humano
- Pode ficar acordado durante o dia como se fosse humano, embora não perca a sua normal necessidade por dormir.
- O dano da luz do sol recebido é reduzido pela metade.

Humanidade 9

Os Membros com pontos de Humanidade elevado como este agem mais humanos do que a maioria dos humanos. Eles parecem naturais entre eles; eles conseguem pensar e agir da forma que os mortais fazem, da mesma forma inconsciente que um ator especialista em métodos faria. Matar faz sentir-se horrível, quase tão angustiante quanto a Fome em prantos. Muitos vampiros novatos às vezes aderem à códigos mais rigorosos do que eles já realizaram na vida, como uma reação contra se tornar um predador. Membros mais antigos abafam os seus arrependimentos.

Os vampiros de Humanidade 9 conseguem parecer humanos em outros aspectos:

- O Rubor de Vida não é necessário porque você parece doente, mas não morto.
- Você cura dano Superficial como um mortal, em adição à recuperação vampírica.
- Você pode saborear, comer e digerir carne malpassada ou crua e muitos líquidos.
- Você consegue se levantar do sono diurno em até uma hora antes do sol se pôr, se você desejar e igualmente ficar acordado uma hora após o amanhecer.

Humanidade 8

Você ainda sente dor pelos sofrimentos que você e sua raça inflige. A sua aparência humana permanece passável; as memórias permanecem frescas, ou novos instintos pela comunidade brotam como brotos verdes de sua alma a muito tempo morta.

Os vampiros de Humanidade 8 conseguem parecer humanos em outros aspectos:

- Você consegue rolar dois dados no teste de Fome para usar o Rubor da Vida e pegar o maior resultado.
- O Rubor da Vida permite que você tenha relação sexual, e talvez até apreciá-la.
- O Rubor da Vida permite que você digira e saboreie vinho.
- Você consegue se levantar antes do sol se por, até uma hora antes de anoitecer.

Humanidade 7

A maioria dos humanos tem 7 pontos de Humanidade ou mais; os vampiros neste nível de Humanidade conseguem geralmente conseguir se passar por mortais. Os vampiros com Humanidade 7 tipicamente se inscrevem em costumes sociais normais – claro, o pecado é errado, mas esquivar-se de impostos e limites de velocidade não são pecados. O vampiro sente mais conexão com os outros seres, até os seres humanos, embora mais do que um pouco de egoísmo brilhe – assim como todos os outros no mundo, mortal ou não.

As regras para vampiros de Humanidade 7 são muito parecidas com aquelas para os outros Membros:

- Você deve fazer um teste de Fome para usar o Rubor da Vida.
- Você não pode ter relação sexual em si, mas pode fingi-lo ao vencer um teste de Destreza + Carisma, se você desejar (Dif. igual ao Compostura ou Raciocínio do seu parceiro).
- A menos que esteja usando Rubor de Vida, a comida e a bebida fazem você vomitar; faça um teste de Compostura + Vigor (Dificuldade 3) para ser capaz de primeiro ir para fora ou para um banheiro.

Humanidade 6

Ei, pessoas morrem; coisas quebram. Você tem pouca dificuldade com o fato de que você precisa de sangue para sobreviver e que você faz o que precisa para ser feito para consegui-lo. Você não pode sair de seu caminho para destruir coisas ou matar pessoas, mas você também não chora lágrimas de sangue sobre isso. Não automaticamente horrendo, o Membro neste estágio de Humanidade também não vence qualquer prêmio pela simpatia.

As regras para este nível de Humanidade funcionam como no índice anterior, salvo indicação em contrário, pois a máscara humana fica mais difícil de usar.

- Você não consegue ter relação sexual em si, mas você consegue fingi-la ao vencer um teste de Destreza + Carisma se você desejar, feito com uma penalidade de um dado à sua parada (Dificuldade igual ao Compostura ou Raciocínio do seu parceiro).
- Mesmo quando estiver usando Rubor da Vida, você precisa fazer um teste de Compostura + Vigor (Dif. 3) para ser capaz de manter a comida e a bebida dentro por uma hora.

Humanidade 5

Neste ponto, você já passou do ponto. A maioria dos neófitos e alguns ancillae caem neste alcance. Você internalizou a dor e a angústia, e você começa a aceitar como parte da existência.

Você particularmente não se importa com os mortais de uma

forma ou de outra, exceto por animais de estimação, Marcos e similares. Afinal, você nunca vai ser mortal novamente, portanto por que se incomodar? Você é egoísta, você mente como sua segunda natureza, e você pode manifestar alguma estranheza ou malformação física menor, tal como um matiz sobrenatural nos olhos.

As regras para este nível de Humanidade funcionam como no índice anterior, salvo indicação em contrário:

- Você sofre uma penalidade de um dado nas rolagens para interagir com humanos. Esta penalidade se aplica à maioria das paradas de dado Sociais (incluindo testes para interagir com os Marcos), especialmente Discernimento e Persuasão, mas não para a Intimidação aterrorizante, a Líbia inumana (Sedução), ou para qualquer teste para caçar ou matar um humano. Esta penalidade também se aplica para criar arte ou outras humanidades; por exemplo, os Membros pioram notoriamente em prosa e ficam mais corados enquanto eles degeneram.
- Mesmo com o Rubor da Vida, você não consegue ter relação sexual em si, mas você consegue fingi-la ao vencer um teste de Destreza + Carisma se você desejar, feito com uma penalidade de dois dados em sua parada (Dificuldade igual ao Compostura ou Raciocínio de seu parceiro).

Humanidade 4

Ei, algumas pessoas têm de morrer. Você finalmente começou, até aceitou, o seu inevitável deslize para a preguiça moral e autoindulgência. Matar é mais do que bom; pergunte aos anciões, eles já existem há tempo suficiente para ver genocídios inteiros ignorados. Destruição, roubo, ferimento – estas são todas ferramentas, e não tabus. Mudanças físicas ficam bem evidentes quando a “palidez cinzenta” sombreia mais firmemente para “como cadáver”.

As regras para este nível de Humanidade funcionam como no índice anterior, salvo indicação em contrário:

- Você sofre uma penalidade de dois dados nas rolagens para interagir com humanos.
- Você não consegue mais manter a comida e a bebida internamente, mesmo com o Rubor da Vida.

Humanidade 3

Neste nível, cínico e exausto descrevem você em um dia

bom. Você insensivelmente passa por cima de qualquer um e de qualquer coisa, parando somente para satisfazer um novo hobby para a crueldade. Você toma a rota segura, a rota pragmática: mata testemunhas e não se arrisca confiando em qualquer um que você não tenha colocado de alguma forma as suas garras. Você genuinamente parece um monstro, mesmo sob a luz mais atraente.

As regras para este nível de Humanidade funcionam como no índice anterior, salvo indicação em contrário:

- Você sofre uma penalidade de dois dados nas rolagens para interagir com humanos, como acima.
- Você não consegue mais realizar, ou até fingir, a relação sexual, mesmo com Rubor da Vida.

Humanidade 2

Ninguém conta a não ser você. Os idiotas testam a sua paciência; os vermes tentam tomar os seus pertences ou a atenção; os sacos de carne mortal se colocam no seu caminho e atrasam a sua alimentação. Somente os servos e o gado de alimentação existem, e todos precisam se decidir qual eles são antes de você decidir por eles. Você tem os seus hobbies, é claro – imortais precisam de hobbies. Prazeres distorcidos, caprichos decadentes, atrocidades, perversões, assassinato impiedoso, mutilação – muito a fazer, portanto algumas horas da noite para fazê-lo. Por hora, todo humano e a maioria dos Membros recuam com sua presença.

As regras para este nível de Humanidade funcionam como no índice anterior, salvo indicação em contrário:

- Você sofre uma penalidade de seis dados nas rolagens para interagir com humanos, como acima. (A penalidade fica de quatro dados com o Rubor da Vida).

Humanidade 1

Apenas teoricamente ciente, você cambaleia no limite do esquecimento. Pouco importa para você, até os seus próprios desejos, fora o sustento e o descanso. Você pode fazer qualquer coisa afinal, ou nada. Somente alguns pedaços esfarrapados de ego se colocam entre você e a delegação completa. Você não precisa falar, nenhuma arte, nada além de sons inarticulados e esguichos de sangue seco.

As regras para este nível de Humanidade funcionam como no índice anterior, salvo indicação em contrário:

Você sofre uma penalidade de oito dados nas rolagens para interagir com humanos, como acima. (A penalidade fica de cinco dados com o Rubor da Vida, mas quem se importa?

Humanidade o

Você se tornou a Besta. Seus últimos desejos se expressam em um Röttschreck final chamado de brinde (veja Perdendo a Última Gota, pág. 243). Uma marionete do Sangue, você é uma alma penada, sob o controle do Narrador para sempre.

O Registro da Humanidade

O registro da Humanidade tem 10 espaços: □□□□□ □□□□□

Registre a Humanidade preenchendo espaços da esquerda para a direita. Por exemplo, isso representa um nível de Humanidade 6: ■■■■■■ ■□□□□

Máculas

A Humanidade muda somente em resposta à ações com significado da história principal: Abraçar uma nova cria, causar dano à um Alicerce de Humanidade, e assim por diante. Quanto mais usual as corrupções e deformações da Humanidade do personagem, mais pode causar Máculas na sua trilha de Humanidade. Se Máculas demais se acumularem sem arrependimento ou retificação, a Humanidade pode cair.

Os registros são feitos quando ocorrem Máculas e ao marcar os espaços da direita para a esquerda. Por exemplo, isso representa um vampiro de Humanidade 6 com duas Máculas:

■■■■■■ ■□□□

Se um personagem agir em violação de um Princípio da crônica, o Narrador pensa a severidade da violação. Uma violação clara, mas justificável ou menos do que estupefacente, pode somente incorrer em 1 Mácula. Um ato verdadeiramente bestial, por outro lado, pode incorrer 2 ou até mais Máculas.

Se um dos Princípios da Crônica foi violado a serviço de uma Convicção, reduza as Máculas ganhas em uma ou mais.

EXEMPLO:

Joan esmaga a cabeça de uma pessoa que está tentando revelar a natureza dela ao seu irmão caçula. Este assassinato impiedoso normalmente incorreria em 3 Máculas, mas já que Joan tem a Convicção “minha família deve ser mantida de fora disto”, ela pega somente 2.

Qualquer Mácula extra deixada após preencher os pontos vazios no registro de Humanidade provoca a degeneração e causa dano Agravado de Força de Vontade (veja abaixo).

Remorso

Um personagem com qualquer Mácula marcada no seu registro de Humanidade no fim da sessão faz um teste de Remorso. Role uma quantidade de dados igual aos não marcados, pontos não preenchidos no registro de Humanidade; por exemplo, um personagem com Humanidade 6 e 2 Máculas rolaria quatro dados. A quantidade mínima de dados em uma rolagem de Remorso é um; mesmo se o registro inteiro estiver marcado, o jogador pode rolar um dado.

Se a rolagem de Remorso resultar

em pelo menos um sucesso, o personagem sofreu bastante culpa, vergonha ou arrependimento para manter a sua atual Humanidade. Ele remove todas as Máculas.

Se a rolagem do Remorso resultar em nenhum sucesso, a Besta venceu. O personagem deve perder 1 ponto de Humanidade, e então remover todas as Máculas.

Degeneração

Se um personagem acumular mais Máculas do que ele tiver de caixas vazias no seu registro de Humanidade, ele fica Comprometido (resultando em uma penalidade de dois dados em todas as paradas neste caso), pois ele está dominado de remorso. Além disso, ele toma um ponto de dano Agravado de Força de Vontade para cada Mácula que não cabia nas caixas abertas.

Neste estado, o personagem é capaz de violações intencionais de Princípio adicionais, e se forçado à cometê-lo, ele deve testar para frenesi de terror em Dificuldade 4.

A condição Comprometido permanece até o fim da sessão, quando o Remorso é testado, como de costume. O personagem também pode escolher sair disso ao voluntariamente perder um ponto de Humanidade, limpando as Máculas enquanto ele racionaliza as suas ações e aceita o que ele se tornou.

PREJUDICANDO E DESTRUINDO OS

ALICERCES DA HUMANIDADE Em adição às violações de Princípio, outros atos põem em risco a Humanidade do vampiro. Quando tais atos ocorrem, o vampiro ganha Máculas adicionais baseadas na severidade da ocorrência.

**EXEMPLO:**

Após resgatar o seu Alicerce das garras de seu rival, Marc se certifica que isso nunca acontecerá novamente – ao remover essa vulnerabilidade. Em uma cena triste na qual ele força o seu Alicerce a beber veneno, Marc sofre 5 Máculas – 2 do assassinato e outras 3 porque ele destruiu o seu próprio Alicerce da Humanidade.

AÇÃO	MÁCULAS
Tornar um humano em carníçal	+1
Abraçar um mortal	+2
Dano em Alicerce	+1
Dano em Alicerce por ações suas	+2
Alicerce destruído	+2
Alicerce destruído por suas ações	+3

Um Alicerce é prejudicado quando algo acontece com ele, geralmente algo causado pelo Membro ou até algo suscitado indiretamente pelas ações do vampiro. (Cabe ao Narrador se uma doença normal ou perda de emprego conte como “ruim” neste caso). Um Alicerce também é prejudicado se ele mudar de uma forma que o vampiro não aprove: sua viúva casa novamente, o padre deixa a paróquia, o jogador de beisebol muda do White Sox para o Twins. É claro que, ao tentar impedir o Alicerce de mudar, o vampiro pode fazer coisas ruins o suficiente para prejudicar o Alicerce de alguma forma. Um Alicerce é destruído quando ele trai suas convicções (especialmente, quando ele trai a convicção pela qual o vampiro o valoriza), quando ele é morto violentamente ou Abraçado,

ou quando algo verdadeiramente desastroso acontece com ele.

Se um vampiro diretamente causa o prejuízo ou a destruição de seu próprio Alicerce, as Máculas obtidas aumentam. Claro que, qualquer Narrador que se preza cria a história e o drama que põe pressão no jogador para decidir entre preservar o seu Alicerce e alcançar algum objetivo vampírico.

Se, por contraste, o seu Alicerce morrer pacificamente ou apenas no curso normal das coisas, você pode ser capaz de transferir a sua fixação para outro humano conectado à ele: seu filho ou irmão, seu sucesso na posição, etc. Esta mudança requer um teste de Humanidade (Dificuldade 4)

enquanto estiver se encontrando ou observando ele, e provavelmente requer uma ação adicional de história.

A menos que você consiga transferir a sua atenção para um novo Alicerce, a sua Convicção conectada ao Alicerce destruído é perdida.

Quando a Humanidade Falha

A Humanidade é o que mantém a Besta sob controle. Desta maneira, conforme a Humanidade cai, o frenesi se torna mais provável (pág. 219). Adicione dados igual à um terço da Humanidade do vampiro (arredondado para baixo) ao seu teste de Força de Vontade para resistir ao frenesi. A Humanidade também permite que os vampiros despertem durante o dia (pág. 221). Conforme a

gasta em torpor aumenta. A capacidade do vampiro de interagir com humanos fora do contexto predador-presa cai também.

HUMANIDADE	MODIFICADOR PARA RESISTIR AO FRENESI	DURAÇÃO DO TORPOR
Humanidade 9	3	Três dias
Humanidade 8	2	Uma semana
Humanidade 7	2	Duas semanas
Humanidade 6	2	Um mês
Humanidade 5	1	Um ano
Humanidade 4	1	Uma década
Humanidade 3	1	Cinco décadas
Humanidade 2	0	Um século
Humanidade 1	0	Cinco séculos

Perdendo a Última Gota

Um vampiro que perde o seu último ponto de Humanidade, de 1 para o (zero), se apaga em um frenesi espetacular. Todos os seus Atributos Físicos aumentam para 5 por essa cena; se ele sobreviver à este brinde, ele se torna uma criatura, perdida para a vontade do Sangue, e um NPC.

Tanto o Narrador quanto os jogadores irão provavelmente ter ideias para uma cena final dramática e característica para tal vampiro; não desperdice o brinde no prejuízo incidental de cenário.

Aumentando a Humanidade

Os vampiros conseguem somente aumentar a Humanidade ao abnegadamente se envolver na vida humana e interesses humanos. Aumentar a Humanidade deveria ser um arco de história pessoal maior, envolvendo (pelo menos) o ganho de um novo Alicerce e o deliberado afastamento da sociedade e poder dos Membros.

Algumas ações em jogo extraordinariamente humanas (doar e proteger não sanguinariamente um museu ou hospital, por exemplo) pode permitir que um jogador compre Humanidade com pontos de experiência a um custo de 10 x o novo índice de Humanidade. Esta compra permanece à critério do Narrador, e alguns Narradores podem não permitir de modo algum os pontos de experiência para comprar Humanidade.

Algumas das artes e práticas da Golconda podem também permitir o aumento da Humanidade, mas essas permanecem para o Narrador determinar e revelar ■

