

VAMPIRO

COMPANHEIRO DO NARRADOR



UM GUIA PARA OS NARRADORES DE VAMPIRO: A MÁSCARA

VAMPIRO

COMPANHEIRO DO NARRADOR

POR CLAYTON OLIVER

CRÉDITOS

Autor: Clayton Oliver
Material Adicional: Justin Achilli
Desenvolvimento: Justin Achilli
Editora: Cynthia Summers
Diretora de Arte: Lawrence Snelly
Layout e Composição: Jeff Holt
Arte Interna: Guy Davis, Larry MacDougall, Richard Kane Ferguson, Michael Gaydos, Leif Jones, Vince Locke, William O'Connor, Andrew Trabbold
Arte da Capa: Miran Kim
Design da Capa e Contracapa: Jeff Holt



735 PARK NORTH BLVD.
SUITE 128
CLARKSTON, GA 30021
USA

© 1998 White Wolf Publishing, Inc. Todos os Direitos Reservados. A reprodução sem a permissão escrita do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas, e das planilhas de personagem, que podem ser reproduzidas para uso pessoal apenas. White Wolf, Vampiro a Máscara, Vampiro a Idade das Trevas, Mago a Ascensão e Mundo das Trevas são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Lóbisomem o Apocalipse, Wraith the Oblivion, Changeling o Sonhar, Werewolf the Wild West, Trinity, Vampiro Companheiro do Narrador, Guia da Camarilla e Guia do Sabá são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Todos os personagens, nomes, lugares e texto são registrados pela White Wolf Publishing, Inc.

A menção de qualquer referência a qualquer companhia ou produto nessas páginas não é uma afronta a marca registrada ou direitos autorais dos mesmos.

Esse livro usa o sobrenatural como mecânica, personagens e temas. Todos os elementos místicos são fictícios e direcionados apenas para diversão. Recomenda-se cautela ao leitor.

Dê uma olhada na White Wolf online:
www.white-wolf.com; alt.games.whitewolf.e rec.frp.storyteller

IMPRESSO EM SUA CASA =P

CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

Copyright: (foda-se!!!)
Título Original: Vampire Storytellers Companion
Tradução:
Introdução: Lucita
Capítulo 1: Ark.F.Angel
Capítulo 2: GunnerGuy
Capítulo 3: Graci
Capítulo 4: Lucita
Logotipo, Capa e Contracapa: Graci
Diagramação: Folha do Outono
Ícone do Projeto: GunnerGuy
Nossa Comunidade no Orkut!
www.orkut.com/Community.aspx?cmm=12967885



LIBERTAS QUAE SERA TAMEM

O MUNDO PRECISA DE REBELDES!

Esse livro foi feito por pessoas que nem se conheciam no início, mas que tinham um desejo comum e isso foi o bastante para nos reunirmos em torno de algo maior. Só queremos e fazemos, e isso dá certo. E sabe porquê?

Porque o mundo - cada vez mais - precisa de gente como nós, pessoas capazes de fazer verdadeiros milagres!

Provavelmente você tem um computador para estar lendo isso, deve ter internet para ter baixado esse pdf, quem sabe até uma impressora. Só que tem gente que não tem nada disso e só precisa do mais básico. Sendo assim, ajude o quanto puder! Esse será nosso pagamento.

Então porque não se unir a nós e para fazermos juntos a diferença?

Movimento Anarquista
http://br.geocities.com/movimento_anarquista/

(Este livro foi publicado em 23/07/06)



VAMPIRO

COMPANHEIRO DO NARRADOR

CONTEÚDO

INTRODUÇÃO	4
CAPÍTULO UM: LINHAGENS	6
CAPÍTULO DOIS: HABILIDADES SECUNDÁRIAS	14
CAPÍTULO TRÊS: DISCIPLINAS	32
CAPÍTULO QUATRO: EQUIPAMENTO	44
PLANILHA DE PERSONAGEM	68





INTRODUÇÃO:

Como Usar Esse Livro

Bem vindo. Não quer fazer o favor de entrar?

Agora, você provavelmente faz idéia da perniciosidade e mistério do Mundo das Trevas. Sua mente conjura imagens de grandiosas catedrais góticas, sombras sorrateiras, arranha-céus arrogantemente alcançando as nuvens e clubes noturnos fervilhantes com massas niilísticas de humanidade.

Você também sabe que em meio a tudo isso espreitam os Membros. Como parasitas, os vampiros se espalham insidiosamente em meio as pessoas de quem eles roubam sua existência noturna. Esse livro interessa a esses Membros e especificamente as crônicas que você e seu grupo podem narrar sobre eles.

Num determinado grau, esse livro é o "excedente" do livro principal **Vampiro: a Máscara** - isso ajuda a abranger o cenário mas não é vital para cada história. Algumas partes desse livro, como as linhagens e Disciplinas, foram inclusas para permitir aos Narradores a oportunidade de lançar novos mistérios a seus jogadores. Outros aspectos, como Habilidades Secundárias e Equipamento, dão aos Narradores novas regras e sistemas para acrescentar complexidade (e um pouco de distinções de marca) às crônicas de seu grupo.

Lembre-se de tal mistério ao integrar essas idéias em suas crônicas de **Vampiro** - não há motivo para personagens ou jogadores conhecerelem qualquer desses detalhes contidos aqui a menos que eles sejam verdadeiros estudiosos em seu campo. As linhagens são raras, as novas Habilidades são muito específicas, e a menos que seus personagens sejam soldados ou pistoleiros, é improvável que eles que saibam diferenciar uma Glock de um Gangrel. Revele os movimentos obscuros dos mortos-vivos a seu grupo com a paciência de um Matusalém - seus esforços trarão um jogo melhor

e mais intenso.

Como dito, eis o que esse livro detalha:

Capítulo Um: Linhagens examina as menores das três "famílias" de Membros. Suas origens são encobertas de mistério, esses vampiros espreitam as noites modernas, se escondendo tanto da dominadora Camarilla e do diabólico Sabá.

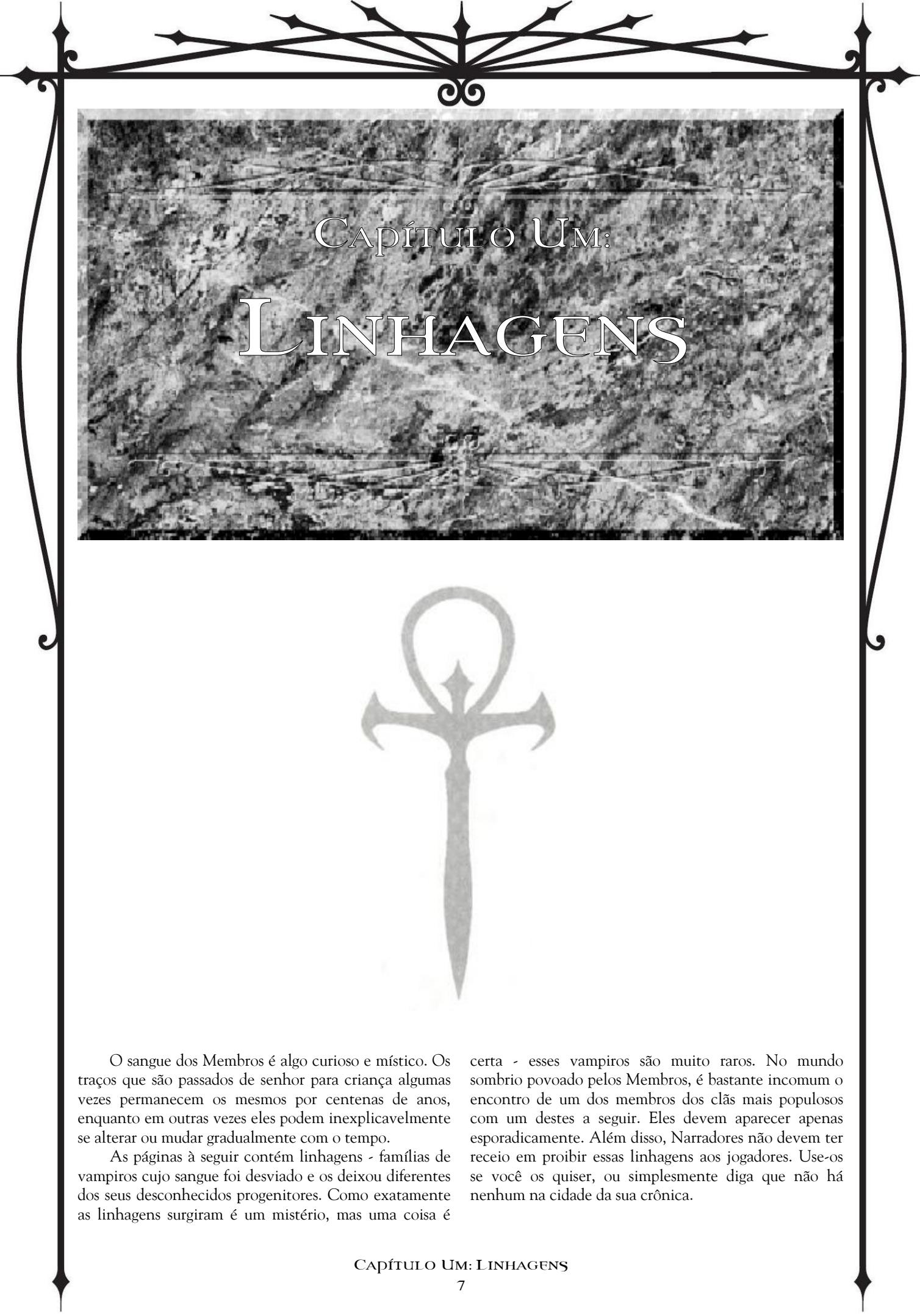
Capítulo Dois: Habilidades Secundárias fornece novas e mais profundas Características para seus personagens estudarem. Essas novas Habilidades são mais concentradas que as 30 básicas cobertas no livro principal, mas ainda são distintas o suficiente para garantir menção. Bem como são inclusos sistemas para criar suas próprias Habilidades, refletindo a natureza única dos Membros no Mundo das Trevas.

Capítulo Três: Disciplinas discute os aterrorizantes (e muitas vezes infames) poderes vampíricos possuídos pelos Membros detalhados no Capítulo Um. Esses segredos são cuidadosamente guardados pelos vampiros que os praticam - quem sabe como eles lidarão com um Membro estranho que os vir praticar?

Capítulo Quatro: Equipamento detalha o suporte pessoal necessário para o Mundo das Trevas. Esse capítulo assume um tom decididamente marcial, dado a precariedade do conflito físico. Apenas lembre-se do compromisso com o jogo limpo: Personagens que recorrem a violência normalmente podem encontrar oponentes melhor treinados e mais bem equipados para detonar sua pose.

Finalmente, existe uma **Planilha de Personagem** expandida no fim desse livro, para jogadores e Narradores que prefiram um lugar convenientemente acessível para guardar seus segredos sombrios dos seus personagens.





CAPÍTULO UM:

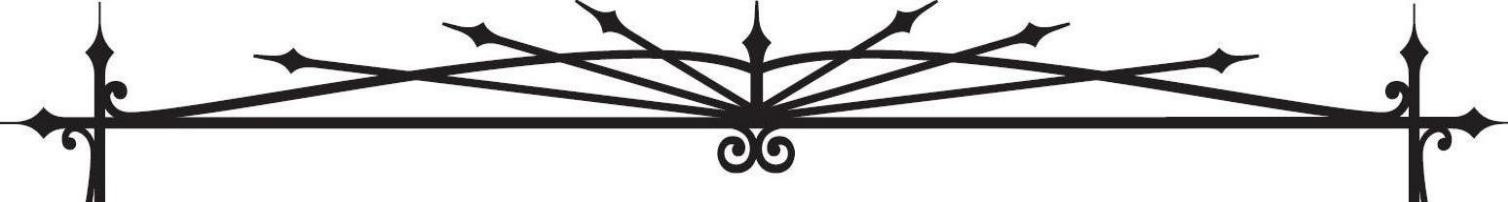
LINHAGENS



O sangue dos Membros é algo curioso e místico. Os traços que são passados de senhor para criança algumas vezes permanecem os mesmos por centenas de anos, enquanto em outras vezes eles podem inexplicavelmente se alterar ou mudar gradualmente com o tempo.

As páginas à seguir contém linhagens - famílias de vampiros cujo sangue foi desviado e os deixou diferentes dos seus desconhecidos progenitores. Como exatamente as linhagens surgiram é um mistério, mas uma coisa é

certa - esses vampiros são muito raros. No mundo sombrio povoado pelos Membros, é bastante incomum o encontro de um dos membros dos clãs mais populosos com um destes a seguir. Eles devem aparecer apenas esporadicamente. Além disso, Narradores não devem ter receio em proibir essas linhagens aos jogadores. Use-os se você os quiser, ou simplesmente diga que não há nenhum na cidade da sua crônica.



filhas da Cacofonia

Até onde os Membros sabem, as Filhas da Cacofonia são uma linhagem moderna, surgida apenas há poucos séculos. Muitos vampiros acreditam que esta curiosa linhagem é produto de uniões místicas entre Toreador e Malkavianos, mas pouco na obscura história da linhagem indica que ela é algo além de uma anomalia ou talvez o resultado de um Caitiff particularmente dotado.

Qualquer que seja sua origem, as Filhas da Cacofonia são cantoras extraordinárias, possuidoras de vozes sobrenaturalmente magníficas (ou aterrorizantes). Suas vozes, contudo, são conhecidas por algo além de seu encanto místico. Através do canto, uma Filha da Cacofonia pode estilhaçar a mente daqueles que a ouvem. Contos sombrios falam de Filhas que podem despedaçar objetos - e indivíduos - com suas vozes assim como um cantor mortal quebra vidro. Poucos Membros no Velho Mundo ouviram algo sobre as Filhas da Cacofonia e menos ainda tiveram a oportunidade de conhecê-las. A presença da linhagem parece ser grande no Novo Mundo e de pequena influência.

As Filhas da Cacofonia são muitas vezes consideradas inconsequentes por aqueles Membros com quem elas dividem domínio. Se isso é porque a linhagem evita a todo custo os perigos noturnos da Jyhad, ou porque não é tipicamente inclinada politicamente ou para o combate físico, Camarilla e Sabá tendem a ignorar as Filhas. Contudo, na sua complacência ignoraram muito do que tem ocorrido nas noites modernas da linhagem. Visto que a linhagem uma vez admitiu membros do sexo masculino, ela recentemente os depôs de seus postos por razões desconhecidas. Adicionalmente, uns poucos Membros reportaram que o poder das Filhas parece estar crescendo

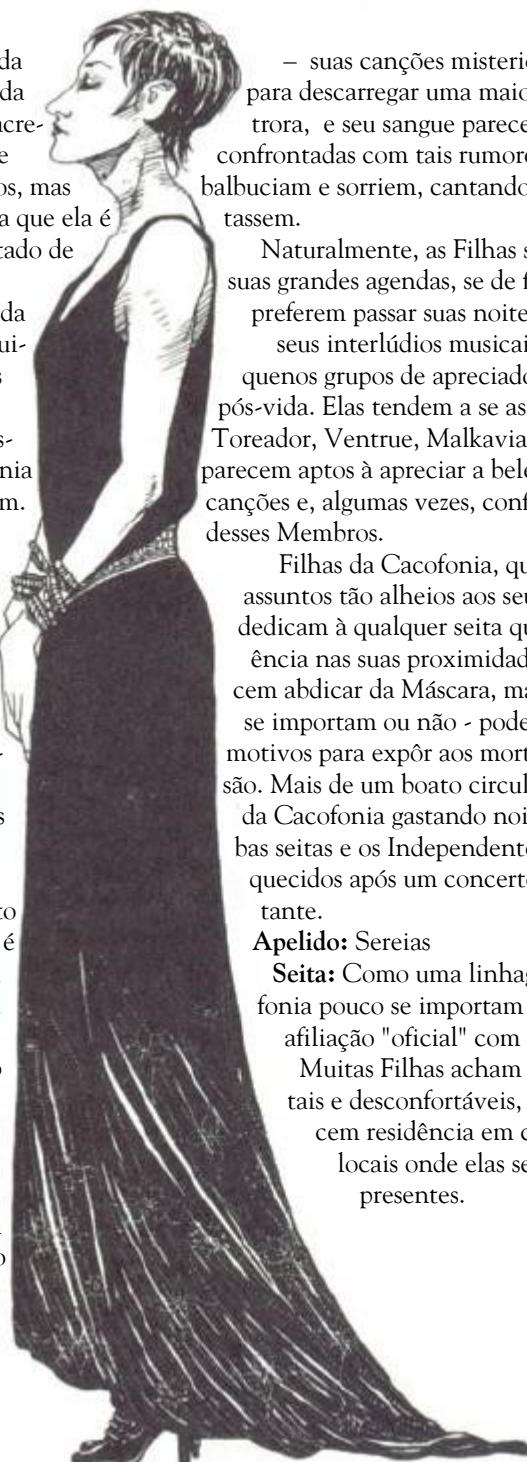
– suas canções misteriosas podem ser afinadas para descarregar uma maior destruição do que outrora, e seu sangue parece mais potente. Quando confrontadas com tais rumores, as Filhas meramente balbuciam e sorriem, cantando como se não se importassem.

Naturalmente, as Filhas são silenciosas quanto às suas grandes agendas, se de fato existir alguma. Elas preferem passar suas noites cantando, oferecendo seus interlúdios musicais umas às outras e a pequenos grupos de apreciadores de suas carreiras na pós-vida. Elas tendem a se associar com os Membros Toreador, Ventre, Malkavianos e todos aqueles que parecem aptos à apreciar a beleza sobrenatural de suas canções e, algumas vezes, confundem as maquinações desses Membros.

Filhas da Cacofonia, quando se importam com assuntos tão alheios aos seus interesses, às vezes se dedicam à qualquer seita que exerce a maior influência nas suas proximidades imediatas. Elas parecem abdicar da Máscara, mas não fica claro se elas se importam ou não – pode ser que elas não vejam motivos para expôr aos mortais próximos o que elas são. Mais de um boato circula, entretanto, de Filhas da Cacofonia gastando noites com anciões de ambas seitas e os Independentes e deixando-os enlouquecidos após um concerto particularmente excitante.

Apelido: Sereias

Seita: Como uma linhagem, as Filhas da Cacofonia pouco se importam com política e não têm afiliação "oficial" com a Camarilla ou o Sabá. Muitas Filhas acham as cidades do Sabá brutais e desconfortáveis, e tipicamente estabelecem residência em cidades da Camarilla ou locais onde elas sejam as únicas vampiras presentes.



Aparência: As Filhas da Cacofonia variam imensamente em aparência, de magricelas sem-teto à rotundas divas de ópera. Membros da linhagem usam roupas e hábitos que se adequam à seus nichos musicais; as Filhas têm seu punhado de mulheres rebeldes na linha de frente, ingênuas pianistas vestidas de cetim e qualquer coisa entre isso.

Refúgio: As Filhas fazem refúgios onde que satisfaça seus gostos, que podem ser galpões abandonados, condomínios elegantes ou mesmo as casas de ópera em que elas se apresentam. Elas tipicamente escondem seus refúgios de outros Membros, confiando na isolação para protegê-las.

Antecedentes: As linhagens Abraçam apenas mulheres que possuem vozes encantadoras ou notáveis. Esses indivíduos não precisam ser cantores ou músicos em vida, embora muitos fossem. Filhas da Cacofonia vêm de todas as camadas da sociedade, escolhidas por suas habilidades de canto acima de qualquer outra coisa (exceto sexo, é claro).

Criação de Personagem: Filhas da Cacofonia muitas vezes têm conceitos Apresentador ou Cantor. Natureza e Comportamento podem ser qualquer coisa, mas geralmente refletem a predileção pelo centro das atenções. Muitas favorecem os Atributos Sociais, e cultivam as Habilidades Expressão e Performance. Filhas quase sempre possuem alguns níveis de Fama e um Rebanho de admiradores quase sempre cerca uma determinada Sereia.

Disciplinas do Clã: Fortitude, Melpominee e Presença.

Fraquezas: As Filhas da Cacofonia, no momento do Abraço, se tornam quase que enlaçadas pela música que circula através de suas almas. Como os Toreador, que ficam hipnotizados pela beleza que observam, as Filhas da Cacofonia se perdem na tendência musical que só elas podem ouvir. Alguns Membros afirmam que todas as Filhas ouvem as mesmas melodias efêmeras, mas as Filhas em si não deram seu próprio parecer. As dificuldades das jogadas de Percepção são aumentadas em 1 para as Filhas da Cacofonia e nenhuma Filha pode jamais alcançar uma Prontidão maior do que 3, já que elas estão continuamente distraídas por sua música interior.

Organizações: As Filhas não têm organização formal

- seu número é tão reduzido que um mesmo local não é comum para servir de refúgio para mais do que uma ou duas delas (se for para alguma). Quando as Filhas se reúnem por qualquer razão, os membros mais jovens da linhagem muitas vezes se apresentam para os mais velhos. Alguns membros já presenciaram pequenas assembleias de Filhas que executaram canções de beleza assombrosa ou timbre assustador que deixam suas platéias... comovidas. Foi notado mais de uma vez por Membros observadores que mesmo nas mais improvisadas das apresentações, todas as Filhas presentes parecem saber exatamente o que será cantado logo em seguida em todos os versos...

Mote: *"Porque cantamos? Porque devemos. A fétida corrente oculta que circula através de cada uma de nós deve ser levada à superfície ou nos ferverá por dentro. Que nunca seja dito que o coração de um morto-vivo não sente emoção."*

ESTEREÓTIPOS

Camarilla: É uma torre de marfim que faz pouco por nós além de nos prover com clientes às vezes.

Sabá: Como uma multidão incontrolável em um concerto, o Sabá se põe em frenesi ao cheiro de seu próprio sangue.

A VISÃO DE QUEM ESTÁ DE FORA

A Camarilla

Suas canções são ao mesmo tempo cativantes e mortais - assim como eu suspeito que as próprias sereias sejam.

— Jan Pieterzoon, progénie de Hardestadt

O Sabá

Muitas delas só querem ficar sozinhas e elas não são tão suspeitas quanto os outros independentes. Você pode também deixá-las em paz. À menos que você não queira, é claro.

— Dezra, lacaio do Sabá

Os Independentes

Diversões agradáveis ou ferramentas manipuláveis - e nada mais.

— Verdigris, preceptorada Setita

SALUBRI



A linhagem Salubri é marcada por miasmas de tragédia, perda e hostilidade. Há rumores de que apenas sete Salubris ainda existem na atualidade - depois de alcançar a Golconda, um Salubri Abraça uma criança cuidadosamente selecionada, que então destrói seu senhor através da Diablerie. Poucos Salubri mantêm suas não-vidas por mais do que algumas poucas centenas de anos, já que eles consideram a Maldição de Caim insuportável e muitos existem por apenas algumas décadas antes de escolher crianças e destruírem a si mesmos. Exatamente como essa linhagem atinge a Golconda tão rápida e frequentemente é desconhecida (se é que eles realmente o fazem), e muitos Membros suspeitam de indução ao erro ou influência externa.

Muitos Membros vêem os Salubri como diableristas e assassinos, amplamente devido à propaganda incessante do Clã Tremere contra eles. Os Tremere usam sua influência para clamarem caçadas de sangue contra os Salubri à menor evidência de que um deles possa estar passando por cidades da Camarilla. A reputação de "sugadores de almas" dos Salubri os precede onde quer que vão.

De acordo com os contos apresentados por indivíduos Salubri, eles foram um dia um verdadeiro Clã, fundado por um Membro enigmático conhecido como Saulot, o primeiro vampiro à alcançar a Golconda. Esse feito veio somente após Saulot, que havia se tornado decepcionada com a corrupção dos Membros, vagou por terras do Leste por muito tempo. Quando ele retornou, carregava um misterioso terceiro olho na sua testa e controlava poderes que nenhum outro Membro havia visto antes. Ele também falou de uma fuga do inferno da existência vampírica - Golconda. Após o seu retorno, ele abraçou umas poucas novas crianças. Alguns atribuem a criação do Inconnu e a Cartago idealizada pelos Brujah à ajuda de Saulot.

Qualquer que seja a verdade, os Salubri acreditam que Saulot voltou com mais mu-



danças do que qualquer um imagina. Eles acreditam que ele abraçou sua última criança durante o reinado de Calígula e desde então viveu isolado, supervisionando a busca de suas crianças pela Golconda. Entretanto, essa isolação causou sua destruição. Em algum ponto no tempo, ele entrou em torpor, talvez voluntariamente. Durante a Idade Média, um grupo de magos sedentos por poder encontrou o lugar de descanso de Saulot. O mais poderoso desses magos assassinou o Antigo, saciando sua própria sede com o sangue de Saulot. Dizem que Saulot não resistiu, sabendo que era seu tempo de partir. Para completar o feito, a cabala de magos caçou as crianças de Saulot até que a extinção.

Os Salubri modernos são a linhagem daqueles descendentes de Saulot que conseguiram escapar da purificação liderada pelos magos, ao menos de acordo com o que eles contaram aos outros. Acredita-se que os magos caçam-nos até as noites de hoje e provavelmente têm alguma conexão com os Tremere.

Enquanto os Salubri sustentam que eles são curandeiros, outros Membros acreditam que eles sejam exploradores e ladrões de almas. Eles são perseguidos e caçados, incapazes de usarem seus poderes de cura sem revelarem quem são.

Poucos Membros arriscariam se curar pelas mãos dos Salubri, temendo que suas almas já em risco devido à Maldição de Caim - poderia ser roubada no processo.

A maior ameaça à um Salubri é, ironicamente contudo, ela mesma, já que todo Salubri se sacrifica quando se tornam senhores de uma nova criança, forçando-as a diablerizá-los. Os Salubri acreditam que todas as almas estão condenadas e somente atingindo a Golconda alguém pode transcender o tormento que os aguarda após a morte. Membros - e mortais - que falharam em alcançar a Golconda se tornam fantasmas presos entre os mundos dos vivos e dos mortos. De certo, ser

um Membro não é tarefa fácil e é uma prova que testa a força da alma de um indivíduo. Como tal, os Salubri são proselitistas e sua propaganda é provavelmente a causa da antipatia dos outros Membros. Assim, os Salubri se escondem ainda mais, suas não-vidas desesperadas, caçados pelos seus companheiros Membros que se recusam a ver as verdades postas bem diante deles.

Apelido: Sugadores de Almas ou Ciclopes

Seita: Os Salubri são evitados (na melhor das hipóteses e ativamente caçados (na pior delas) tanto pela Camarilla quanto pelo Sabá. Nenhuma seita os terá, não que os Salubri queira se juntar à eles, de qualquer forma.

Aparência: Não há uniforme entre os Salubri - eles são tão pocoso e escolhem a prole com bases tão individuais que não existe generalização. Crianças, idosos, jovens e adultos já ocuparam o posto de Salubri vez ou outra e abençoaram em todos os seus caminhos.

Entretanto, os Salubri carregam um traço físico comum. Todos os Salubri desenvolvem um terceiro olhos no meio de suas cabeças no momento em que aprendem o segundo nível de Obeah. Este terceiro olho, o qual é da mesma cor de seus olhos normais, se abre sempre que um poder de nível 2 ou maior da disciplina Obeah é usado. Quando o olho está fechado, é praticamente innotável; a fenda parece uma cicatriz sutil. O propósito deste olho e sua origem são desconhecidos, mas muitos Membros que têm alguma familiaridade com os Salubri, especulam que isso garante ao Ciclope "visão além do alcance" de visões infenais. Membros Salubri muitas vezes escondem seu terceiro olho vestindo ornamentos ciganos na cabeça, chapéus com abas que o oculte ou cabelos com franja.

Refúgio: Quando os Salubri estão aptos a estabelecerem refúgios permanentes, eles o fazem longe do domínio de outros Membros. Os Salubri fazem seus refúgios em lugares desolados, longe do vingativo olho dos outros e mantêm poucas posses físicas (melhor para se viajar rapidamente).

Antecedentes: Os Salubri preferem Abraçar indivíduos com elevada Humanidade: curandeiros, pessoas puras, filantropistas, preservadores do meio ambiente e pessoas do tipo. Supostamente, apenas sete Salubri existem atualmente, apesar de alguns Membros reportarem que esse número pode ser menor nas noites modernas - ou maior...

Criação de Personagem: Os Salubri podem ter qualquer conceito, apesar de ser incomum que eles sejam criminosos ou soldados. Naturezas e Comportamentos tendem a ser altruístas, apesar de que esta pode ser literalmente qualquer coisa. Muitos Salubri favorecem Atributos Mentais e Conhecimentos, apesar de terem existido exceções no passado. Todos os Salubri devem ter 5 pontos em Geração para representar o sacrifício de seus senhores; muitos Salubri também possuem alguns pontos no Antecedente Rebanho.

Disciplinas do Clã: Auspícios, Fortitude e Obeah

Fraquezas: Os Salubri só podem tomar sangue

daqueles que o cedem por vontade própria. Se um Salubri ir contra sua restrição alimentar, perderá um ponto de Força de Vontade e poderá ter de fazer um teste de Humanidade, à critério do Narrador.

Organização: Os Salubri são escassos demais para terem uma organização, apesar de muitas das linhagens seguirem um código semelhante. Para os Salubri, perseguir a Golconda é o objetivo supremo e eles parecem ajudar uns aos outros. Os Salubri são muito leais e o que lhes falta em organização eles compensam em dedicação. Somente o mais desesperado dos Salubri comprometeria a segurança de outrém - muitos escolheriam a morte do que a desonra. Alguns Membros anciões dizem ter notado uma atitude mais arrogante nos Salubri modernos, contudo, e talvez um pouco de crueldade visível. Os Salubri se comunicam através de palavras criptografadas escritas em uma língua esquecida. Nas suas noites passadas, os Salubri entalhavam essas mensagens em árvores ou outras pontas para que outros Salubri pudessem ver. Nas noites modernas, eles podem deixar uma mensagem numa área na forma de graffiti ou simplesmente escrever a mensagem e deixa-lá para alguém entregar a um colega de clã.

Todos os Salubri conhecidos são da Oitava Geração (conferida pelo sacrifício dos senhores no Abraço da nova criança). Rumores persistentes continuam a borbulhar, contudo, de poderosos Membros vindos do Leste, carregando o terceiro olho de Saulot.

Mote: *Sua alma está doente, marcada pela Maldição de Caim. Ofereça-a à mim e eu a Imparei. Você deve confiar em mim, pois uma eternidade de danação é mais do que você pode suportar. Eu sei.*

ESTEREÓTIPOS

Camarilla: Eles estão tão obcecados com seu mal que não podem sentir as presas dos Tremere nas suas gargantas. A Camarilla é cega e egoísta demais para aprender com o nosso exemplo.

Sabá: Condenação não é a traquinagem sangrenta que eles acreditam que seja. Eles alegremente profanam suas almas sem pensar duas vezes.

A VISÃO DE QUEM ESTÁ DE FORA

A Camarilla

Aqueles que se aventuram com os Salubri ariscam suas almas, não apenas seu sangue.

— Rex Foster, aprendiz Tremere

O Sabá

Cães derrotados. Chute-os como os desgraçados chorões que eles são.

— Vincent Day, paladino Sabá

Os Independentes

Eles fazem uma enorme história de uma doença, há muito esquecida, que eles receberam. Acho que vou chorar.

— Anja Kazmierz, nômade Ravnos

SAMEDI

Samedi são vampiros de classe especialmente insalubre e terríveis de se ver. Seus corpos parecem cadáveres e aqueles que os vêem algumas vezes os confundem com zumbis ou outros monstros do tipo.

Acreditando ter se originado no Caribe, os Samedi têm fortes ligações com os legados de voodoo da região. Eles praticam uma Disciplina única que os permite manipular energias da morte, porém numa forma muito mais temporal que a Necromancia Giovanni. De fato, os Giovanni têm muito pouco de bom a dizer dos Samedi e a inimizade entre esses Membros é profunda. Alguns Membros acreditam que os Samedi são resultados de um vil experimento Giovanni que não deu certo, enquanto outros vampiros atribuem origens mais obscuras aos Cadáveres. Outros membros ainda acreditam que os Samedi são um refúgio dos Nosferatu - um que deveria ter nascido morto.

Os Samedi muitas vezes se envolvem em atividades ocultas ou ilegais numa cidade, tornando-se poderosos *houngans* e *mambos* ou traficantes de drogas com elementos imigrantes supersticiosos. Dada as suas aparentes raízes voodoo, os Samedi parecem se contentar em acumular influência em guetos de imigrantes praticando sua magia negra e saqueando um povo acostumado com os mortos andando entre eles.

Os Samedi também são notórios assassinos e mercenários e é por esse motivo que muitos príncipes da Camarilla fazem vista grossa a eles a despeito do seu envolvimento com a ameaça à Mascara com os mortais ao seu redor. No mais, um Samedi se mantém neutro e um governante nunca sabe quando precisará de um aliado com habilidades "especiais". Os Cadáveres parecem ter uma inescrutável estima (ou medo) pelos Nosferatu e Giovanni, porém, eles são hesitantes em aceitar contratos dos Membros desses clãs sem concordar com a causa ou um considerável pagamento.

Entretanto, há mais na linhagem Sa-

medi do que uma associação liberal de doutores-bruxos e cultistas da morte. A linhagem é isolada e cheia de segredos; muitas vezes, seus membros escondem seus afazeres particulares até mesmo de outros membros da linhagem, sugerindo que eles têm algo além de interesse comum. Uns poucos

Samedi são conhecidos por serem membros da Camarilla ou do Sabá, mas eles oferecem às seitas pouca informação sobre ou-

ters da sua raça. Tido como o mais velho membro da linhagem, um vampiro conhecido apenas como Barão, sugere que os Samedi tem uma maior participação na história e futuro dos Membros do que muitos vampiros suspeitam. O que isso pode significar, o Barão recusa em especificar, negando mais perguntas com um aceno de sua mão apodrecida.

Apelido: Cadáveres

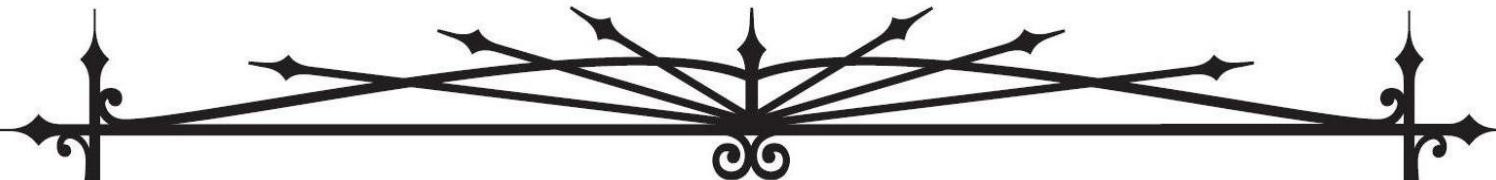
Seita: Os Samedi não declaram sociedade com nenhuma seita, apesar de Cadáveres poderem ser encontrados tanto na Camarilla quanto no Sabá quando escolhem perder tempo com tais assuntos.

Aparência: Membros Samedi parecem cadáveres em vários estágios - geralmente avançados - de decomposição. Alguns

Samedi são pútridos, com fluidos asquerosos gotejando de suas peles rasgadas, enquanto outros são courulentos, magros e parecem com múmias com as bandagens caíndo. Os olhos dos vampiros Samedi afundam-se no crânio no momento do Abraço e seus lábios se retraem, expondo um horripilante misto de dentes e presas. Adicionalmente, muitos Samedi perdem seus narizes quando abraçados, deixando cavidade nasais no centro de suas faces (apesar de isso não parecer afetar suas habilidades em sentir aromas).

Refúgio: Samedi fazem seus esconderijos em áreas associadas à morte, para que eles não atraiam atenção indevida. Os cadáveres preferem mausoléus, criptas, cemitérios, casas de funeral e até necrotérios abandonados. Al-





guns Samedi coabitam com os Nosferatu em túneis abaixo de suas cidades, mas os Nosferatu tendem a achar os Samedi mórbidos demais para uma coabitão duradoura.

Antecedentes: Os Samedi parecem ser um fenômeno moderno e nenhum Samedi parece ter mais de 250 anos de idade, mesmo após seu Abraço. Apesar disso, contudo, os Samedi parecem ser mais numerosos do que eram nas últimas décadas, particularmente nas áreas influenciadas pelo voodoo no Caribe e sul dos Estados Unidos. Esses Membros são tipicamente solitários e é incomum encontrar mais do que dois deles com refúgio permanente em uma cidade, não importa o tamanho dela. Muitos Samedi dizem ter trabalhado em campos relacionados à morte durante suas vidas mortais - médicos-legistas, agentes funerários, doutores bruxos etc - e quase o mesmo tanto deles admitem ter tido comportamento suicida em algum momento antes do seu Abraço.

Criação de Personagem: Os Samedi tipicamente Abraçam aqueles com uma inclinação para a morte, um traço que os segue na não-vida. Muitos Samedi favorecem os Atributos Mentais e Conhecimentos, enquanto os mercenários da linhagem cultivam Atributos Físicos e Perícias ou Talentos. Samedi raramente possuem os Antecedentes Rebanho, Mentor ou Recursos. Uma porcentagem significativa da linhagem Samedi, particularmente os membros mais velhos, praticam a Disciplina da Necromancia mas é desconhecido de onde precisamente eles tiraram esse conhecimento, já que eles parecem ter muito pouco em comum com os Giovanni.

Disciplinas de Clã: Fortitude, Ofuscação e Tanatose

Fraquezas: Os Samedi são repugnantes de se ver, embora de uma forma diferente dos Nosferatu. Enquanto os Nosferatu são monstruosos e desfigurados, os Samedi são mais como cadáveres em decomposição. O fétido cheiro do túmulo segue o Cadáver também, e sua pele em decomposição tem um toque nauseante. Todos os

Samedi tem um valor de Aparência igual a 0, que nunca pode ser aumentado (apesar de poder ser escondido ou mudado misticamente).

Organização: Os Samedi são tão escassos que se uma organização ou hierarquia existe ninguém a entende exceto a linhagem em si. Nas raras noites em que dois Samedi entram em contato um com o outro, eles param somente para trocar notícias ou rumores resumidamente antes de cada um seguir seu caminho. Uns poucos rumores turbulentos correm pela sociedade dos Membros sobre cabalas secretas de Samedi reunindo-se em cemitérios, mas nenhum desses rumores foi confirmado.

Mote: *Eu lhe assusto? Eu lhe causo repulsa? Mil perões! Aqui, deixe -me ajudá-lo - deixe-me mostrar como é carregar esta maldição. Vamos, sinta o frio, hediondo beijo da verdadeira não-morte.*

ESTEREÓTIPOS

Camarilla: Corpos atarefados e bastardos pomposos que clamam representar-nos mas querem se livrar de nós como fazem com todos os seus inimigos.

Sabá: Fogo e caos os seguem. Porque alguém escolheria o Diabo como mestre?

A VISÃO DE QUEM ESTÁ DE FORA

A Camarilla

Horrendos, repulsivos e grosseiros. Alguém deveria fazer alguma coisa a respeito deles.

— Victoria Ash, cantora Toreador

O Sabá

Eles são facilmente esquecidos e seus corpos são tão... "sem inspiração".

— Stephanie l'Heureux, sacerdote de bando

Os Independentes

Eu não os foderia. Literalmente ou figurativamente.

— Vittorio Giovanni, conselheiro





CAPÍTULO DOIS: HABILIDADES SECUNDÁRIAS

As Habilidades a seguir são para serem usadas em **Vampiro: A Máscara**. Elas são mais específicas que as primárias, mas são geralmente distintas o bastante para ser Habilidades por si só e preferível do que as especializações das primárias.

Um ponto de Habilidade compra dois pontos de Habilidades Secundárias durante a criação do personagem (mas eles não podem ser comprados além de três sem pontos de bônus, como as Habilidades primárias) e um ponto de bônus compra um ponto. Aumentar uma Habilidade Secundária com pontos de experiência custa seu nível corrente em pontos de experiência – um numero de pontos iguais ao nível que o jogador deseja (as Habilidades não podem ser aumentadas mais um nível em cada história). Além do mais, algumas Habilidades Secundárias citadas aqui (Máscara, Cultura da Camarilla e do Sabá, e Segredos da Cidade) não deveriam ser liberados para vampiros neófitos, e outras (Demolição) são notoriamente difíceis de achar treinamento.

Ainda existem algumas coisas que você e seu grupo podem achar que não recaem em qualquer Habilidade existente. Para essas, as Habilidades de Talento Hobby, Perícia Profissional e Conhecimento Especializado foram fornecidas. Elas podem virtualmente se transformar em qualquer coisa que você ache que seu personagem deva ter níveis. De todo modo, isso está sempre sujeito à aprovação do Narrador. Algumas podem ser melhor usadas como Especializações das Habilidades já existentes. Perícia Profissional: Arrombamento, por exemplo, poderia ser usada dentro de Segurança. Algumas outras Características podem não ser o que o Narrador realmente quer em seu jogo, como o Conhecimento Especializado: Engenheiro de Ogiva

Nuclear. Como sempre, o Narrador é a autoridade final nessas questões.

E finalmente, usar estas Habilidades Secundárias é puramente opcional – Narradores devem se sentir livres para proibir ou permitir apenas algumas delas. Habilidades Secundárias adicionam uma grande complexidade a um jogo, mas elas também podem também adicionar uma grande complicação. Se seu jogo está bom sem elas, esqueça-as.

TALENTOS

GRAÇA

Verônica passou dentro da Digital Lounge sem se preocupar em pagar a taxa – ela era conhecida aqui. Ela olhou para os olhos de Andrei e dirigiu-se para a mesa onde um dos notáveis anarquistas da cidade conduzia os negócios.

“O que você quer?” rosnou Andrei antes que ela pudesse abrir a boca para se explicar. “Eu acho que disse para você ficar fora daqui!” Ele fez um gesto para dois de seus capangas tirarem ela.

Verônica cuspiu perto dos dois e encarou, depois sorriu de maneira deslumbrante para André. “Eu estou aqui para me desculpar do meu comportamento anterior, um instante. Deixe me pegar uma bebida.”

Anrei indagou, “Me pagar uma bebida no meu próprio bar? Você tem se alimentado de muitos drogados.”

“Hoje, eu trouxe algo um pouco mais ao seu... gosto pessoal.” Verônica fez sinal e as bonecas de sangue gêmeas que ela achou na noite passada deram um passo a frente. Andrei encarou, extasiado e as transgressões anteriores de Verônica desapareceram em uma névoa de luxúria e fome.



Esta é a habilidade de trabalhar “suavemente” nos parâmetros da alta sociedade. Fofocando, desfazendo negócios nos bastidores do poder, fazendo uma boa primeira impressão numa visita do arconte e saber como se portar num salão de anciões são todos aspectos de Graça. Personagens sem Graça podem ser rudes, introvertidos ou sub-socializados; alternativamente, personagens com altos níveis de Graça se dão bem com pessoas de qualquer camada social e por conta disso normalmente possuem altos níveis de Contatos.

- Novato: Debutante.
- Praticante: Senador.
- Competente: Celebridade de Hollywood.
- Especialista: Diretor de relações públicas.
- Mestre: Príncipe Vampiro.

Possuído por: Anciões, Políticos, Socialites, Personalidades da Mídia, Toreadores.

Especializações: Primeiras impressões, Fofoca, Controle de Boatos, Conspiração, Ameaças Veladas e Insinuações.

INSTRUÇÃO

Johanna pesquisou suas bases franzindo a testa de desgosto. “Patético” ela murmurou, “Absolutamente patético. Nós estamos em guerra e vocês não conseguem nem fazer organizar um exercício simples!”

Um dos carnícias de Zuphan tentou atravessar a porta puxando a manga de Johanna. Ele se encolheu enquanto ela se virava furiosa para ele. “Sim, sim, eu sei que os outros estão esperando! Eu estarei mas espere um momento” Ela virou para a classe. “Agora, tentem de novo. Primeiro os dentes, então retraiam os ossos, então perfurem a carne.” Ela parou e indagou, “Você pode se alimentar... uma vez que você restaurou sua face.”

Atrás dela, suas cinco novas crianças balbuciavam e arranhavam no ar com apêndices deformados.

“Aqueles que podem, fazem; aqueles que não podem, ensinam”, diz o ditado. Naturalmente, existem aqueles que podem se tornar os melhores professores, mas eles ainda precisam desta Habilidade para passar suas experiências para os outros. Qualquer Perícia ou Conhecimento pode ser ensinado para outro personagem. Talentos podem ser desenvolvidos por si só, entretanto alguns (como Briga) podem ser ensinados e Disciplinas podem ser ensinadas com a aprovação do Narrador. O professor não pode ensinar um nível maior que seu nível de Instrução. Por exemplo, se Johanna tem Ocultismo 5 mas apenas Instrução 3, ela não pode ensinar ao seu pupilo um nível de Ocultismo maior que 3. Ela tem as informações para ela mesma, mas ela não tem meios para passar uma informação tão avançada para seu pupilo.

A cada mês Instruindo um pupilo permite o instrutor testar Manipulação + Instrução (dificuldade 10 – Inteligência do estudante ou 9 – Inteligência do estudante se ele tiver a Qualidade Precoce). Cada sucesso dá ao estudante um ponto de experiência para ser investido na Perícia, Conhecimento ou Disciplina em questão. Estudar requer grande quantidade de tempo livre e os estudantes podem precisar testes de Inteligência, Raciocínio ou Força de Vontade para aprender tópicos particularmente difíceis

(Física Quântica) ou traumáticos (Dança do Fogo).

- Novato: Escoteiro com emblema de instrutor.
- Praticante: Professor do primário.
- Competente: Professor de Cálculo IV.
- Especialista: Mundialmente conhecido em sua área.
- Mestre: Sócrates

Possuído por: Professores, Treinadores, Sábios, Pessoas por todo lugar.

Especializações: Dialética, Cultura, Estudantes Talentosos, Conferência.

INTERROGATÓRIO

Kleist bateu os dedos na mesa. Na sua frente um vampiro espancado arqueado num cabo de reboque, muito marcado pelos esforços feito na noite. Kleist falou num tom incisivo, "Eu tenho outros afazeres esta noite, rapaz. Você pode me dizer onde está o resto do seu grupo ou posso recorrer a medidas drásticas."

O prisioneiro cuspiu sangue quase congelado no chão, Kleist acenou e virou-se para seu assistente. "Jeager, você poderia me trazer minhas ferramentas?"

"Claro, senhor. Irá usar o separador de costelas esta noite?"

Kleist pressionou seus lábios juntos, estudando o Sabá, "Não, traga-me um par de tesouras, um jarro de areia e o maçarico."

Os olhos do prisioneiro arregalaram-se. "Oh, Deus, não! Espere – por favor! Comercial – eles estão na Rua Comercial número 32! No sótão!"

"Obrigado. Você certamente tem uma imaginação ativa." Kleist gargalha.

A fina arte de fazer as pessoas falarem toma várias formas. Interrogação pode ser tão sutil como uma análise psicológica bem intencionada ou cruel como um punhado de pregos enferrujados e um martelo. Muito dos interrogantes treinados não pensam muito neles, e alguns não tiveram nenhum treinamento formal. Os mestres nessa área tem reputações que algumas vezes são tão eficientes como o próprio ato de interrogar em si.

- Novato: Repórter de jornal de uma cidadezinha.
- Praticante: Policial.
- Competente: Psiquiatra.
- Especialista: "Médico" da KGB.
- Mestre: Voivode do Velho Mundo.

Possuído por: Policiais, Inquisidores, Psiquiatras, Tzimice, Criminosos de Guerra.

Especializações: Angústia, Conversa Casual, Policial Bonzinho/ Policial Mau, Jornalismo, Lavagem Cerebral, Ameaça Contra Membros da Família.

INTUIÇÃO

"Você tem certeza de que ninguém vai nos encontrar?" murmurou Michael.

Ben o olhou encarando. "Claro que não! A Camarilla é muito desorganizada aqui para nos pegar por si só ----"

Um refletor ligou, prendendo os dois rapazes num clarão irritante. Das sombras do depósito a alguns passos uma dúzia ou mais figuras, armas e garras reluziam. Uma



silhueta disforme num traje amarrulado avança através da luz. "Realmente. Muito desorganizada. Muito complacente. Muito incompetente para notar uma incursão do Sabá". Falou cheio de sarcasmo. "Alguns, talvez, mas nós observamos, nós sempre observamos."

Bem achando sua voz. "Como você sabia que estávamos aqui?"

Uma risada maliciosa. "Chame isto de intuição, vocês foram bem – muito bem – em cobrir as suas pistas, mas deixaram alguns rastros. Não o bastante para análises, mas o bastante para um palpate." O arconte se virou. "Pegue os".

Incomensurável e indefinível. Intuição é a qualidade que permite alguns indivíduos conseguir um indício de um mar de falsas informações e sentir com perfeita clareza que alguma coisa está certo. Ela cobre uma variedade de tarefas menores, de saber quando um carníçal está mentindo a você perceber que seu oponente está blefando para pôr as pistas juntas quando a soma das partes não dá igual exatamente ao todo. Intuição é o sexto sentido, sentimento de coragem e pressentimento. Este é um excelente Talento para o Narrador lançar pistas se os jogadores estiverem perdidos.

- Novato: Seus palpites normalmente levam você para o caminho certo.
- Praticante: Sua primeira resposta é normalmente a melhor
- Competente: Você tem sentimentos engraçados quando suas suspeitas são validadas.
- Especialista: Você sente quando alguma coisa está errada e quem está por trás disso.
- Mestre: Seus pressentimentos vêm com clareza perfeita.

Possuído por: Apostadores, Mestres Zen, Investigadores, Adivinhação, Guarda-costas.

Especializações: Sentir Mentiras, Apostar, Problemas, Lampejos de Inspiração.

MÁSCARA

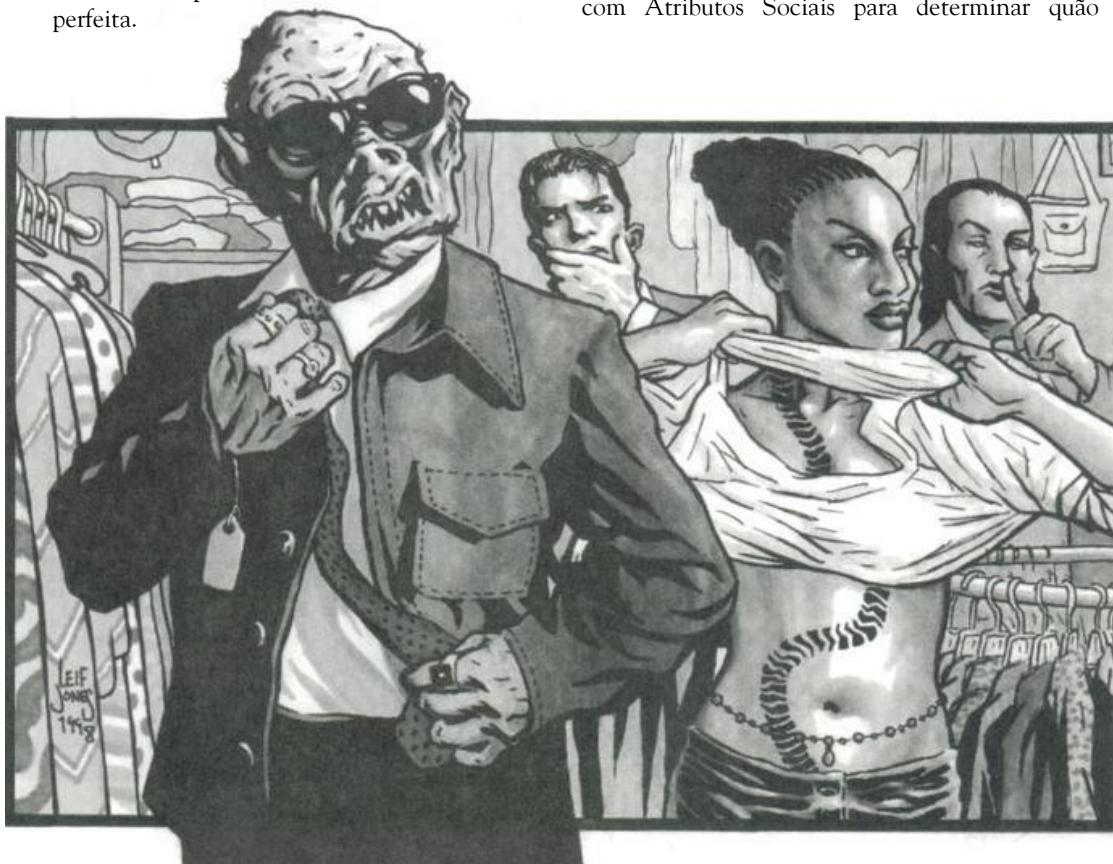
Os paramédicos franziram as sobrancelhas. "Você realmente precisa de pegar alguns raios-x. Seu pulso está muito fraco, e eu não posso dizer com certeza se estas costelas estão quebradas ou apenas machucadas."

Ramona encolheu os ombros obviamente tentando parar de tremer. "Estou bem, de verdade. Elas não parecem ruins o bastante para estarem quebradas e meu pulso sempre foi fraco – baixa pressão arterial, você sabe."

"Tudo bem. Não posso fazer muito mais por você aqui. Se você sentir mais alguma dor, peça para alguém levar você ao hospital imediatamente, certo?" O paramédico esfregou seu rosto esgotado e virou-se para a boate devastada.

Ramona se misturou dentro da multidão de curiosos, facilmente evitando o aglomerado de câmeras de TV gravando a cena. Rapidamente achando um orelhão, ela colocou um par de moedas de 25 centavos no telefone. "Blake? Sou eu. Eu tive que jogar duro para me misturar com os policiais sem ser interrogada como testemunha, nas eu acho que sei quem começou a agitação..."

Esse Talento não pode ser usado por personagens iniciantes, e está (obviamente) disponível apenas para vampiros. Esta é a habilidade em reproduzir falsamente os vestígios da mortalidade: respiração, pulsação, fazer o sangue corar a pele, espirros, reflexos lentos para a velocidade mortal, entre outros. Máscara pode ser testada com Atributos Sociais para determinar quão bem o



vampiro engana os mortais ao seu redor – qualquer vampiro pode querer respirar mas nem todos fazem isso tão bem.

- Novato: Você pode passar por um público desatento.
- Praticante: Você pode enganar um observador casual.
- Competente: Você pode enganar alguém que está examinando você.
- Especialista: Você pode passar por uma bateria de exames físicos.
- Mestre: Até mesmo a Sociedade de Leopoldo poderia pensar que você é um mortal.

Possuído por: Vampiros.

Especializações: Respirar, Batimento Cardíaco, Tonalidade de Pele e Calor, Dormir, Reflexos e Contrações Musculares, Sexualidade.

MÍMICA

Blake acenou ao telefone. "Muito bem, Ramona. Fique aí por um tempo e veja o que mais você pode aprender. Eu mandarei alguém aí para pegar você num instante." Ele desligou e tossiu duas vezes, pegou o telefone e discou de novo.

"É o Blake" ele disse, reduzindo sua voz à uma oitava e alterando seu sotaque para um Crioulo do Extremo Sul. "Ela comprou. Acho que ela ainda está de acordo com o pessoal de Xaviar. Ela estará me esperando perto da cena do tumulto por alguém que irá pegá-la. Mande alguém pegá-la."

Não importa se o som desejado é um sotaque Romeno, o chamado de um pássaro ou o latido de um cão raivoso, um mímico talentoso pode reproduzir tal som. Com prática suficiente, a surpreendente flexível laringe

humana pode ser usada para criar quase todos os tipos de sons. Entretanto, a maioria dos sons mecânicos são os melhores à cargo de técnicos de som com sintetizadores adequados - assobios de fax são mais fáceis.

- Novato: Você pode imitar sotaques na sua língua nativa (Texas ou Nova York para um Estadunidense, por exemplo), e pode provavelmente fazer imitações de voz de algumas personalidades bem conhecidas.

Praticante: Você manusear sotaques bem o bastante para enganar qualquer um mas não um nativo (um Alemão pode impressionar com seu sotaque Japonês), e pode se passar convincentemente por uma celebridade.

Competente: Você poderia fazer seu discurso padrão. Após estudar um sujeito por algumas horas, você pode usar seus padrões de voz e maneirismos para enganar qualquer um que não o conheça. Você pode reproduzir os cantos de pássaros e outros sons naturais.

Especialista: Você pode imitar uma pessoa específica bem o bastante para enganar até mesmo alguém próximo a ela, desde que ela não esteja vendo você. Com o conhecimento da língua apropriada, você pode até mesmo passar por um nativo, até mesmo imitando vários sotaques e dialetos regionais.

Mestre: Não há quase nenhum sotaque ou animal que você não possa imitar. Com algumas horas de estudo, qualquer pessoa real ou por gravações, você pode duplicar sua voz e padrões oratória bem o suficiente para enganar seus amigos mais íntimos.



Possuído por: Atores, Linguistas, Técnicos de Som, Crianças Travessas, Observadores de pássaros.

Especializações: Sotaques, Celebridades, Pássaros e Animais, Indivíduos Analisados.

ESTILO

Toda a conversa na sala parou repentinamente no momento que Maris entrou no salão de baile, e todos os olhares se voltaram para ela. Ela estava pitorescamente bela, a seda de seu vestido em cascata como numa queda d'água. Maris estava usando seu cabelo negro preso no topo de sua cabeça, acentuando suas maçãs do rosto e contrastando com o burgundy profundo de seus lábios. Uma manta pureza sombria a envolvia como as nuvens tênuas que envolvem os anjos. Entretanto, não era nenhum anjo; não, isto era algo menos benevolente...

Estilo é a fina arte de saber se vestir apropriadamente – que não é necessariamente o mesmo que saber se vestir *bem*. Você pode não ser o mais chamativo ou o mais charmoso da festa, mas você sabe o que tem que usar nas ocasiões. Os olhares se voltam para você quando você entra numa sala, simplesmente porque você se faz o ponto alto de qualquer ocasião ou local, de um show de arte black-tie Toreador a uma rave num armazém. Personagens com altos níveis de Estilo provavelmente tem um imensos guarda-roupas ou podem simplesmente usar uma coisa só (como Jhonny Cash). Estilo abrange a escolha da roupa, desenvoltura e até mesmo combinar ou desenhar novos figurinos. Um Estilo mínimo de 3 em Estilo é necessário para incorporar armaduras corporais a trajes urbanos sem parecer óbvio (veja capítulo Equipamento).

Note que Estilo se difere de Graça visto que Estilo é apenas *parecer bem*, enquanto Graça é *agir bem*.

- Novato: Você tem bom gosto.
- Praticante: Seus amigos sempre te pedem conselhos quando vão ao shopping.
- Competente: Você está além do comum.
- Especialista: Suas roupas dão graça aos corpos das modelos de revistas de moda.
- Mestre: Suas idéias influenciam as tendências da moda internacional.

Possuído por: Socialites, Modelos, Estilistas, Figurinista Teatral, Minoria Privilegiada.

Especializações: Clássico, Étnico, Moda Urbana, Alta Costura, Primeiras Impressões.

ARREMESSE

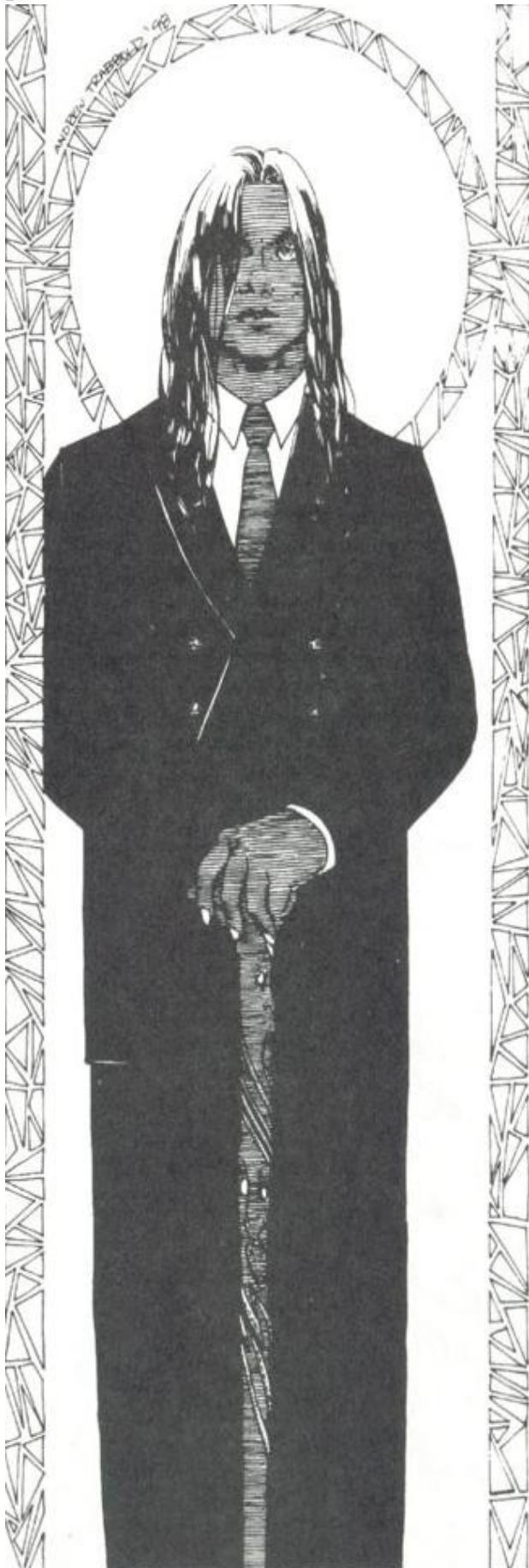
Tuc.

Dutch virou-se para o quadro de dardos. "Eu acho que este é o jogo, caras. Agora, se vocês puderem ser mais gentis...?"

"O que merda você esta fazendo?" Perguntou Corey impaciente.

Apenas gastando um pouco mais de dinheiro" As mãos de Dutch se esconderam dentro da manga por um momento. "E mantendo em prática caso as coisas não fiquem amigáveis."

Fazer coisas que definitivamente não foram feitas



para voar não é uma tarefa fácil. Arremesso abrange tanto o uso casual deste Talento (esporte, por exemplo) como o uso em combate.

- Novato: Você normalmente acerta o alvo.
- Praticante: Você era temido nas guerras de comida
- Competente: Seu grupo nunca perde quando você está praticando lançamento de granada.
- Especialista: Você pode prender a mão de um inimigo na parede ou fazer um touchdown de 70 metros.
- Mestre: Você poderia prender as calças de um inimigo na parede sem ao menos tocá-lo.

Possuído por: Atletas, Entusiastas, Frequentadores de Pubs, Lutadores de Artes Marciais.

Especializações: Esportes, Projéteis Específicos, Arremessos Maliciosos, Competição.

VENTRILÓQUISMO

“Aqui garoto!”

“Não, por aqui!”

“Ops, agora eu estou aqui.!”

O caçador se virou carregando sua espingarda a cada sombra dançante grande o bastante para esconder sua presa. “Filho da mãe, seus caminhos demoníacos não salvarão você da ira do Senhor!”

“Não, agora, meus truques das aulas de teatro irão me salvar.” A voz dela vinha por trás dele e o caçador teve tempo o suficiente de considerar aquilo e depois perceber que deveria ter prestado mais atenção...

Você tem a habilidade de projetar sua voz, fazendo ela parecer vir de algum outro lugar – ou de outra pessoa – qualquer. Este Talento pode ser usado tanto para entretenimento quanto para enganar e pode ser combinado com Mímica para dar mais efeito às suas aplicações. Note que Ventriloquismo e Mímica, enquanto compatíveis, não podem ser substituídas – elas são áreas totalmente diferentes da manipulação vocal.

- Novato: Você e seu boneco podem fazer festas infantis.
- Praticante: Você poderia atuar num teatro de variedades. Alguém próximo a você poderia aparentar estar “falando”.
- Competente: Você poderia fazer pequenos shows de comédia. Você consegue projetar sua voz até 5 metros.
- Especialista: Las Vegas poderia receber seu talento de braços abertos. Qualquer ponto dentro de 9 metros pode ser seu alvo.
- Mestre: Você pode projetar sua voz em qualquer lugar dentro de seu alcance de voz. Jovens esperançosos clamam para aprender seus truques, e revistas de entretenimento dizem que você é a salvação da perdida arte dos teatros de variedades.

Possuído por: Artistas, Comediantes, Crianças Levadas, alguns Mediuns.

Especializações: Distância, Bonecos, Outras Pessoas,



Objetos Inanimados.

TALENTO HOBBY

Essa categoria abrange qualquer coisa que o Narrador considerar ser especialmente se auto-instruído e normalmente (apesar de nem sempre - Estilo, por exemplo) mais ativo que intelectual. Narradores devem primeiro examinar a lista de Talentos e Talentos Secundários existentes para determinar se uma atividade pode se encaixar em algumas delas (por exemplo, Natação e Escalada podem ser especializações de Esportes).

- Novato: Você é curioso.
- Praticante: Você tem uma boa compreensão sobre o básico de seu hobby.
- Competente: Outros praticantes dizem que você é razoavelmente habilidoso e competente.
- Especialista: Você é familiar com as sutis diferenças e aplicações do seu Talento.
- Mestre: Você poderia escrever um livro sobre o que você faz. Talvez você já tenha um...

Talentos Hobby Sugeridos: Boemia, Diplomacia, Adivinhação, Negociação, Furto.

PERÍCIAS

ARQUEIRISMO

"Segure isso!"

Toshiro olhou de relance para o rifle sendo oferecido pela mão de seu parceiro. "Obrigado, mas não. Armas não tem alma."

"Certo, nem você terá se aquele cretino beber você"

A porta é despedaçada, fragmentos de aço voam conforme o vampiro frenético irrompe dentro do quarto. Quatro armas abriram fogo, as balas perfuraram violentamente as paredes ou achatam contra a pela de seis séculos de idade. O monstro vocifera em desafio, dilacerando e rasgando o que vê pela frente.

Toshiro puxa, concentra-se... aguarda pelo momento perfeito... sentindo o arco e a flecha e o arqueiro e o alvo torna-se um só... e dispara. O grito mudo do ancião é silenciado bruscamente a medida que ele tomba no chão, seu coração estava trespassado por um dardo de carvalho.

O arqueiro baixou seu arco e sorriu ligeiramente. "Para algumas coisas, os métodos antigos ainda são os melhores."

Apesar de arcos terem sido substituídos há muito tempo por armas de fogo no mundo moderno, mas ainda existem vários entusiastas e caçadores que ainda praticam. Além disso, muitos anciões se recordam das noites antes das armas de fogo e ainda conservam a prática. Arqueirismo abrange o uso de arcos e bestas bem como sua construção e a fabricação de flechas (veja Arqueirismo no capítulo Equipamento para valores mínimos de Arqueirismo para a construção vários tipos de arcos).

● Novato: Você se lembra de quando era um arqueiro mortal.

●● Praticante: Se você ainda comesse carne de

veado, poderia pegá-la sozinho com facilidade.

Competente: Você pode ter sido um arqueiro medieval.

Especialista: Suas proezas viraram lendas.

Mestre: Robin Hood ou Willian Tell.

Possuído por: Membros Anciões, Caçadores, Praticantes Entusiastas, Competidores, Tradicionalistas.

Especializações: Tiro Indireto, Florestas, Competição, Tiros de Precisão, Caça.

DEMOLIÇÃO

"Dois minutos. Vamos, Theo, vamos!"

O Brujah franziu a testa. Um pouco de sangue escorreu na sua testa. "Fácil, garoto. Faz 30 e poucos anos que eu faço isso," Ele olhou rapidamente. "Pino encaixado. O prédio está pronto?

"Todos exceto o príncipe. Ele se nega a sair. Diz ele que vive aqui há dois séculos."

"Teimoso filho da puta, dê-me aquela sonda plástica – eu preciso de algo não condutor"

"Quinze segundos. Jesus..."

"Sim, eu sei. Certo. Cruze seus dedos. Isto pode machucar..."

Demolição abrange o uso de explosivos e de conhecimento para armá-los para explodir em horas inconvenientes. Personagens com esta Perícia conhecem os métodos próprios para armazenar, transportar e usar vários explosivos e componentes incendiários (normalmente fazer explosivos é a Especialização Química de Ciência). Treinamento apropriado de Demolição é extremamente difícil de se ver, e o Narrador não deve se repreender para proibir personagens com nível maior que 1 nessa Perícia. Os níveis mais baixos dessa Perícia geralmente são os mais perigosos, como os ensinamentos atuais envolvem explosivos carregados e faltar uma lição pode ser fatal. Veja a seção de Explosivos no capítulo Equipamento para mais informações.

● Novato: Você já leu *The Anarchist's Cookbook* e talvez algumas anotações militares. Você sabe manusear bombas de pavil ou pequenas cargas de pólvora. Você é muito mais perigoso para você mesmo do que para os outros.

●● Praticante: Você já passou por alguns treinamentos militares básicos – sabe mais o que não fazer do que o que fazer. Você pode implantar cargas pré-fabricadas (cargas de bolsa, por exemplo) se for orientado por um engenheiro de combate mais experiente ou um técnico de artilharia.

●●● Competente: Você pode ser um engenheiro de combate ou um técnico de artilharia. Desarmar dispositivos simples está dentro de sua capacidade. Você sabe o bastante para fazer idéia do melhor caminho para pôr uma única carga preparada contra um alvo específico. Este é o nível mínimo necessário para criar as suas próprias cargas a partir de



materias-primas.

Especialista: Se você procura um trabalho vantajoso, você poderia facilmente se contratado como um técnico CEA (Controle de Exposivos de Artilharia), ou talvez ser o líder do esquadrão bomba. Você pode planejar mecanismos complexos e ativados por controle remoto, e você sabe como posicionar as cargas para por abaixo uma estrutura inteira.

Mestre: Agências de segurança no mundo todo consultam você em momentos de crise – ou ajuda-la a entender o que aconteceu durante uma explosão.

Possuído por: Terroristas, Esquadrão Policiais Anti-bomba, Engenheiro de Combate, Mineradores, Forças Especiais Privadas, Membros de Milícia e Aspirantes.

Especializações: Desarmar, Armadilhas, Implodir Edificações, Detecção de Bombas, Veículos, Análises de Explosivos.

DISFARCE

Ron franziu a testa e procurou outra escova. "Espere um pouco. eu disse. Se você continuar se mexendo, o látex não ficará bem. Como você espera que eu faça meu trabalho assim?"

O Nosferatu parecendo estar incomodado. "Essas luzes são muito quentes. Isso é realmente necessário?"

"Bem, eu preciso delas para secar isto. Se você quer aparecer em público, você não pode confiar nos seus poderes para esconder você das câmeras. Agora, qual

roupa você vai usar? Eu acharei algumas lentes de contato para combinar."

Disfarce permite você alterar sua própria aparência e a dos outros através de aplicação adequada de maquiagem, roupas e acessórios, e, nos níveis mais altos, próteses. Todas essas tarefas são extremamente difíceis sem acesso aos materiais corretos.

- Novato: Você está no nível básico no curso de maquiagem. Você pode fazer maquiagens muito básicas e efeitos sutis, mas pode impressionar alguém além de você.

- Praticante: Você pode enganar alguém que não conhece nem você nem quem a pessoa que você está impressionando. Você poderia fazer maquiagens de horror para uma casa assombrada.

- Competente: Você pode fazer efeitos significativos em seu visual e sua Aparência. Você pode passar de relance numa ocasião casual.

- Especialista: Você pode ganhar a vida como técnico de maquiagem de cinema e pode criar centenas de faces diferentes para você ou seus clientes. Mudança de sexo não está fora de questão se seu cliente sabe fazer a voz e a linguagem corporal.

- Mestre: Um Nosferatu num Toreador com maquiagem artística, você pode fazer transformações que a maioria das pessoas acharia impossível.

Possuído por: Artistas, Espiões, Comediantes,

Técnicos de Efeitos Especiais.

Especializações: Teatro e Televisão, Ferimentos Falsos e Desfigurações, Ocultar Identidade, Impressionar.

HERBORISMO

"Sim, sim, eu sei o que isto causa a um mortal, mas funcionará com o príncipe!"

O Assamita acenando com a cabeça disse: "Nos temos nossos modos, Feiticeiro. A fórmula que você me deu foi... aprimorada, e será entregue quando eu tiver certeza que posso atacar. Eu acredito que você arranjou o pagamento!"

"De fato. Agora vá, antes que eu seja visto com você. E seja rápido com seu trabalho! Eu tenho interesses pessoais em observar os efeitos do meu – ah, quer dizer, seu trabalho."

O Assassino se levanta e som de um golpe silencioso cai ao chão na rua. Um sorriso malicioso em frente da sua feição impassiva. "Eu nunca disse onde eu atacaria", ela sussurrou já fora do alcance de seus ouvidos. "O príncipe tem interesses iguais, aparentemente, olhando os efeitos das antigas fórmulas sob seus conselheiros menos confiáveis."

Você tem conhecimento sobre ervas e outras substâncias naturais e suas propriedades tanto medicinais quanto para outras aplicações. Você sabe onde cada ingrediente pode ser achado e pode colhê-los e preservá-los.

- Novato: Você leu um livro sobre ervas certa vez.
- Praticante: Você aprendeu tudo que sua avó o ensinou.
- Competente: Você é hábil no uso de ervas raras.
- Especialista: Você é bem conhecido em círculos locais de amantes da natureza como uma fonte de sabedoria.
- Mestre: Nas noites antigas, você poderia ter sido um rico alquimista da antiguidade.

Possuído por: Wiccans e Aprendizes, Curandeiros Holísticos, Alquimistas, Médicos.

Especializações: Cozinhar, Medicina, Toxinas, Narcóticos e Alucinógenos, Amuletos.

LEITURA LABIAL

Hesha forçou seu monóculo. "Eu não posso entender nada do que ele está dizendo... malditos Nosferatu, eles não tem lábios para serem observados. Ele está... sim... 'Meu representante e eu estaremos se preparando para partir esta noite,' ele apenas contou ao príncipe. 'Nossa presença em vossa cidade não é mais necessária na sua cidade,' Bom. Com o arconte fora do caminho nós poderíamos seguir em frente. Nos estamos indo para Nova York,' Eu acho que ele disse. Você está escrevendo isso?"

Você é capaz de entender conversas sem escutar as palavras, enquanto você puder ver a boca do indivíduo se movendo. Apesar de raramente você entender a frase inteira, você pode normalmente entender o que foi dito pelo contexto.

Novato: Se alguém falar vagarosamente e fazer gestos extravagantes, você pode entender maior parte.

Praticante: Você pode entender alguém que fala um pouco devagar e se você estiver concentrado.

Competente: Você geralmente entende uma conversa normal.

Especialista: Mesmo com uma iluminação fraca e alguma distância, você geralmente pode entender a maioria das frases.

Mestre: Fumaça, noite e ventriloquismo não são barreiras para você. Você pode inclusive entender línguas estrangeiras se você as falar fluentemente.

Possuído por: Espiões, Detetives, Surdos.

Especializações: Sotaques, Iluminação Fraca, Bêbados, Conversas Rápidas, Observação Discreta.

MEDITAÇÃO

"Olá, Hiro, você está aí?" A porta estava entreaberta: "Oh."

Uma imagem peluda virou-se para o intruso e uma garra puxou-o repentinamente com o cabo da katana. Uma figura ajoelhada no centro do círculo de velas não fez menção e continuou seu canto baixo e repetitivo. Uma pequena brisa agitou um pequeno pedaço de papel espalhado no chão enquanto a porta era fechava.

As sombras da luz do luar através das árvores do lado de fora atravessou lentamente o chão pálido. Os primeiros sinais da madrugada tornou claro o céu, Hiro sentiu o silêncio e as rosas alisando o seu pé. Ele abriu a porta e olhou para as faces ansiosas de seu companheiros. "Acredito que tenho a resposta que nós estamos procurando." ele entoou calmamente.

Você é capaz de entrar num estado de transe e relaxamento para se concentrar no interior de sua mente. Isto pode ser útil para lidar com problemas mentais e físicos, para encontrar a calma novamente ou para juntar pedaços de um quebra-cabeça que sua mente se recusa a aceitar. Um teste bem sucedido de Inteligência + Meditação (dificuldade 7) é necessário para entrar em transe. Uma vez em transe, cada hora pode ser usada para tentar uma das seguintes tarefas.

- Recuperar Força de Vontade, teste Inteligência + Meditação (dificuldade 9); cada sucesso recupera um nível temporário de Força de Vontade.

- Tentar resolver uma charada ou juntar as pistas, teste Percepção + Meditação (dificuldade 9); cada sucesso diminui a dificuldade da sua próxima jogada de Investigação ou Enigmas em 1.

- Superar penalidades por ferimentos, teste Vigor + Meditação (dificuldade igual ao número de danos que seu personagem sofreu +2); o número de sucessos é a quantidade máxima de penalidades por ferimentos que você pode ignorar pelo resto da noite. Por exemplo, o jogador de Hiro conseguiu três sucessos, todos os dados de penalidades de ferimentos são reduzidos em três, então toda penalidade até -3 pode ser ignorada completamente e uma penalidade de -4 deve ser tratada como uma de -1.



Personagens Incapacitados continuam incapazes de agir, independente de quantos dados de penalidade eles possam ignorar pelos níveis anteriores de ferimento. Este teste pode ser feito uma vez por noite.

• Proteger seu personagem contra a sua Besta, teste Raciocínio + Meditação (dificuldade 10 – seu nível de Auto-Controle); cada sucesso garante um dado extra que pode usar no seu próximo teste para seu personagem resistir ao frenesi. Este teste pode ser feito apenas uma vez por noite e todos os benefícios são perdidos quando seu personagem dorme no fim da noite.

Se o transe é interrompido o suficiente para quebrar a concentração antes da hora ser completada (um sussurro não irá interferir mas qualquer interferência física irá quebrar o transe), todos os benefícios são perdidos. Meditação também exige um foco – posições de ioga, cânticos etc – para ser efetivo, de outro modo nenhum benefício é conferido.

- Novato: Você já entrou em estado de transe uma vez.
- Praticante: Você tem é rígido quanto a sua auto-contemplação e tem atraído uma quantidade respeitável de concentração.
- Competente: Você já estudou com um mestre.
- Especialista: Você pode encontrar paz mesmo quando tudo está indo pelo buraco.
- Mestre: Sim.

Possuído por: Místicos, Hippies, Lutadores de Artes Marciais, Filósofos, Vampiros Buscando a Golconda.

Especializações: Transcendência, Condições Adversas, Calma e Centração, Analise de Problemas.

PILOTAGEM

"Torre, aqui é Victor Três-Sete. Repito, nós estamos fazendo um vôo de emergência. Nossa motor esquerdo pifou, nós estamos perdendo pressão hidráulica e temos fumaça na cabine."

"O que diabos nos atingiu?" alguém gritou atrás da cabine.

"Eu não sei! Acho que um pássaro ou algo parecido, mas nós estamos a 20.000 pés. Pelo amor de Deus! Ache de onde vem esta fumaça."

"Merda – duas horas, abaixo, que caralho é aquilo?"

A lua cheia estava brevemente em eclipse por imensas azas de morcego enquanto a criatura se preparava para outro ataque.

"Não sei o que é, mas está vindo em nossa direção. Segurem-se! Eu vou tentar despistá-la naquelas tempestades."

Você pode operar veículos aéreos e marinhos. Pilotagem deve ser comprada separadamente para cada tipo de veículo listado a seguir; um piloto da Marinha pode não conhecer nada sobre como operar uma balsa nos Canal Inglês. A critério do Narrador, subperícias correlatas a Pilotagem pode se consideradas como se possuísse ela com dois níveis a menos: Um piloto de transporte militar com Pilotagem Aviões de Transporte/Passageiros 4 poderia ser capaz de operar um pequeno jato comercial como se tivesse Pilotagem Aviões Comercial/Civil 2, embora usar pilotagem para operar



uma Cabine de Cruzeiro esteja fora de questão. O Narrador deve sempre lembrar, que de qualquer maneira, a maioria dos veículos abrangidos por esta Perícia são muito mais complexos que um carro, e os instrumentos e os controles são mais diferentes que similares; só porque um Ventrue sabe como navegar seu iate, ele não necessariamente sabe onde está o leme dentro de um blindado.

- Novato: Você pode fazer as manobras mais básicas com um instrutor ao seu lado.
- Praticante: Você pode executar operações solo em alguns modelos.
- Competente: Você é um profissional e pode fazer pequenas trilhas rotineiras.
- Especialista: Um piloto de combate treinado, manobras excepcionais estão dentro de sua capacidade.
- Mestre: Han Solo, Maverick ou Blackbeard.

Possuído por: Profissionais, Agentes Policiais e Militares, Entusiastas.

Tipos de Veículos Aéreos Sugeridos: Asa Delta, Balão, Monomotor, Aeronaves Comerciais/Civis, Aeronaves de Transporte/Passageiros, Aeronaves de Combate, Bombardeiro, Helicóptero de Observação/Tráfego, Helicóptero de Transporte/Passageiro, Helicóptero de Combate.

Tipos de Veículos Marinhos Sugeridos: Veleiro Pequeno, Veleiro de Corrida, Caravela, Aerobarco, Bote Inflável de Ataque, Lancha Pequena, Lancha de Corrida, Cruzeiro, Iate, Barco Pequeno, Barco Grande, Barco gigante, Submarino de Pesquisa, Aero-Deslizador, Hidrofólio, Embarcação Pessoal.

Especializações: Manobras de Combate, Decolagem/Pouso/Atracar, Tempo Ruim,, Espaço Curto/Baixa Altitude, Modelo Específico de Veículo, Operação de Instrumentos (Cego), Corrida.

CAVALGAR

Leah arriscou olhar rapidamente para traz e foi perturbada com a visão de seus problemas. "Droga, estou perdida e tenho uma dúzia de cretinos em minha cola. Eu não faço isso há mais de 100 anos. Eu não tenho uma sela apropriada e a montaria nem ao menos gosta de mim."

Como resposta a sua ladainha de inconveniências, seu cavalo balançou sua cabeça novamente e tentou recuar devido o som dos tiros que se ouvia a distância. Leah o chutou duas vezes nos flancos. "Não, só faltam 35km para a fronteira, e você me deixará lá, porque mesmo que eu pudesse achar um jipe ele não seria capaz de atravessar esta montanha. Continue!"

Se você vem de um tempo antes da gasolina (ou lugar moderno sem ela), ou se você pratica como hobby, você sabe como cavalgar um animal sem cair ou ser arremessado por ele. Esta habilidade também reflete no conhecimento de tais animais e o equipamento necessário para cavalgar e sua habilidade em parar e treinar uma nova montaria.

Se está lutando enquanto montado, você não pode usar mais pontos nas suas Habilidades de combate do que você tem em Cavalgar. Por exemplo, se Leah tivesse Armas Brancas 2, Cavalgar 3 e Armas de Fogo 4 e é pega por seus perseguidores, ela poderia lutar com uma espada montada em seu cavalo com seu nível de Armas Brancas completo, mas só poderia atirar de sua sela como se tivesse Armas de Fogo 3.

- Novato: Você pode ficar na sela em baixas velocidades.
- Praticante: Você pode galopar e talvez executar alguns truques também em baixa velocidade.
- Competente: Você pode conduzir uma caça a raposas ou praticar pôlo nos fins de semana.
- Especialista: Você é um cavaleiro ou um jockey profissional.
- Mestre: Você se sente tão confortável na sela como se estivesse de pé e pode realizar qualquer coisa com uma montaria bem treinada.

Possuído por: Vaqueiros, Entusiastas, Acrobatas, Cavaleiros, Membros Anciões, Pessoas Que Vivem Em Áreas Rurais.

Especializações: Sem Sela, Combate, Truques, Corrida, Parando e Treinando, Cavalos, Camelos, Mulas, Elefantes.

PRESTIDIGITAÇÃO

Khalil sorriu enquanto ele se curvava e beijava a mão da princesa, seus lábios gelados em sua pele demoraram mais que o necessário. "O prazer, senhorita Tinbergen, é todo meu."

"Oh, meu convidado de honra. Erga-se, por favor."

Agora, Khalil coloca o anel dela dentro de seu bolso, eu penso uma "tolice" ter um ótimo anel para isto.

A velocidade e destreza das suas mãos podem iludir os olhos dos outros. Você pode fazer truques de mágica, trapaça nas cartas ou bater carteiras de espectadores distraídos.

- Novato: Truques de cartas durante festas.
- Praticante: Festas de aniversário de crianças.
- Competente: Mágico competente.
- Especialista: Mágico de TV ou batedor de carteira.
- Mestre: Príncipe dos Ladrões.

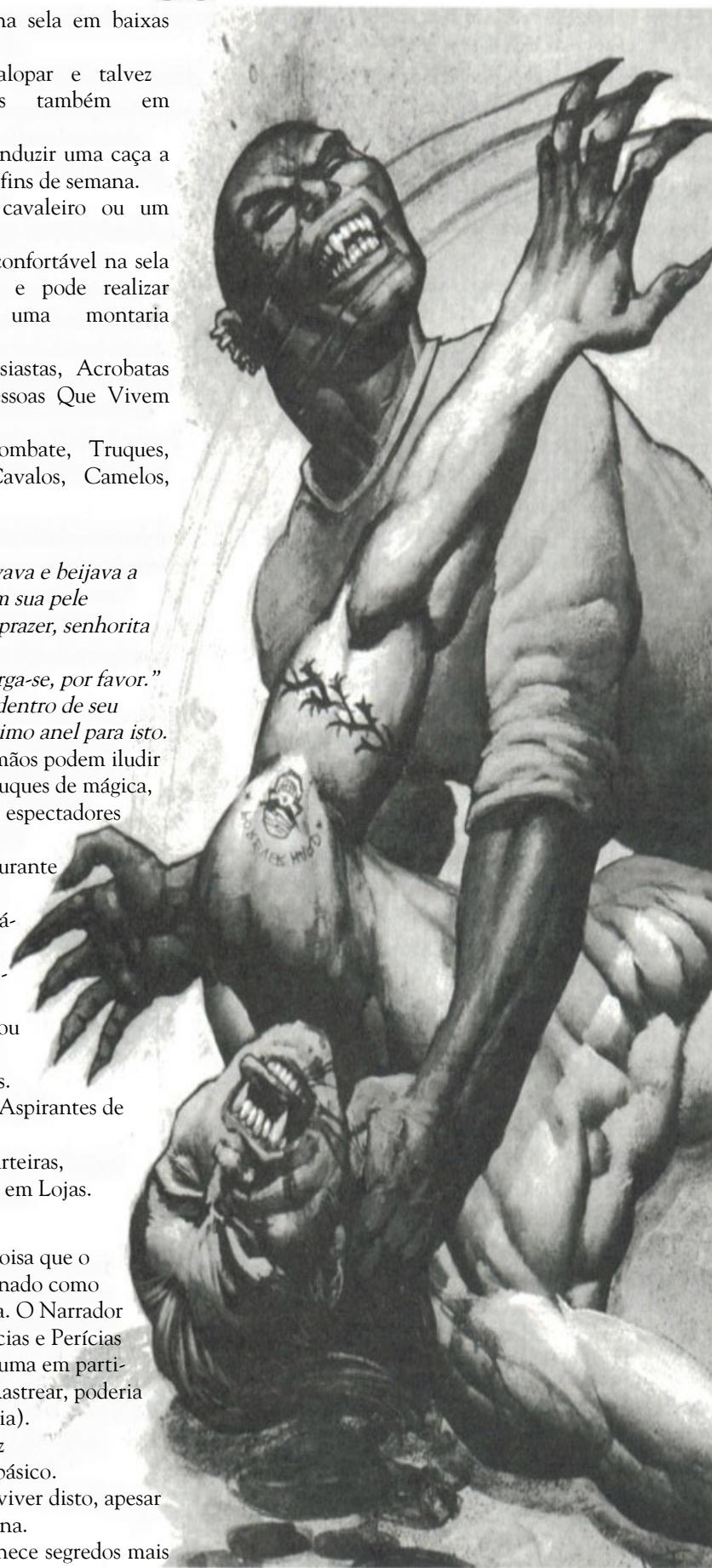
Possuído por: Ladrões, Mágicos, Aspirantes de Cafetão

Especializações: Cartas, Bater Carteiras, "Conjuração", Entretenimento, Furtos em Lojas.

PERÍCIA PROFISSIONAL

Esta categoria abrange qualquer coisa que o Narrador considerar que possa ser ensinado como Habilidade e ter sua aplicação primária. O Narrador deve primeiro examinar a lista de Perícias e Perícias Secundárias existentes para decidir se uma em particular se encaixa em outra (Exemplo, Rastrear, poderia ser uma especialização de Sobrevivência).

- Novato: Você é um aprendiz
- Praticante: Você domina o básico.
- Competente: Você poderia viver disto, apesar de não te garantir uma fortuna.
- Especialista: Você sabe conhecer segredos mais



exotéricos da sua Perícia e alguns considerados perdidos.

- Mestre: Você é reconhecido como uma autoridade na área em seu campo de escolha para atuação.

Perícias Profissionais Sugeridas: Ferreiro, Cozinheiro, Cartunista, Falsificação, Jogador, Armeiro, Mecânico, Navegação, Tortura.

CONHECIMENTOS

CONHECIMENTO DE ÁREA

"Quantos policiais temos atrás de nós, irmão?" Tyrus perguntou a um dos no banco de trás.

"Quatro, talvez cinco porcos. Sem motos – todos eles estão em viaturas. "Você pode despistá-los?"

"Não com vocês filhos da mãe fazendo peso!" Reclamou Tyrus. "Anthius, onde nos podemos nos esconder aqui?"

"Pegue a próxima a direita, existe um beco do outro lado daquela loja de penhores que é muito apertado para eles atravessarem."

O velho Dodge fez um barulho em protesto a Tyrus ter posto o carro através de um caminho de lixo e um barulho de esmagamento de gatos mortos, as páginas da última semana da Tribuna de Chicago nivelou-se contra o para brisa. "Para onde agora?"

Anthius franziu a testa para os sinais de trânsito enquanto o carro saia do tráfego mais uma vez. "Duas quadras a frente à esquerda, há um edifício público vazio. Nós podemos abandonar o carro e nos esconder lá..."

Você é familiar com a geografia e as residências mortais e policiais de uma área, geralmente uma cidade. Este conhecimento não inclui negócios dos Membros, que são cobertos pelas Culturas da Camarilla e do Sabá e de Segredos da Cidade. Isto inclui casas noturnas, esconderijos, hospitais, área de gangues, locais famosos e eventos especiais.

- Estudante: Você já leu algum panfleto.
- Universitário: Você provavelmente viveu na área por muitos anos.
- Mestre: Você vive lá por uma década ou mais.
- Doutor: Você é um nativo e viveu na região por toda a sua vida – ou não-vida.
- Catedrático: Você poderia escrever um livro completo sobre a cidade e onde pode ter gasto muito tempo de sua vida.

Possuído por: Nativos, Policiais, Guias Turísticos, Planejadores de Cidades, Repórteres.

Especializações: História, Geografia, Política, Transportes, Leis, Alfândegas, Festejos.

BUROCRACIA

"Você não entendeu!" Stephan bateu na mesa do agente e pôs sua licença na frente do seu rosto mais uma vez. "Eu não mudei minha reserva – eu tenho que pegar o vôo das 7:35! Isto é... de suma importância que eu saia daqui!"

"Eu sinto muito, senhor," ela disse sem um traço de remorso "mas de acordo com nossos computadores você

de fato cancelou sua reserva. Se você realmente quer um assento nos podemos colocá-lo no vôo das 9:20 para Detroit, onde você pode mudar para um vôo para Los Angeles.

Stephan quase se ajoelhou, e apoioando-se na mesa. "Você não entende," ele sussurrou "Eles logo estarão aqui atrás de mim..."

Burocracia representa sua habilidade de conseguir o que você quer através “do sistema”, seja por papeladas, números de telefones ou até mesmo suborno. Este Conhecimento é útil para manipular os oficiais da cidade, corromper o sistema policial ou mesmo manipular a burocracia ao seu bel prazer. Aqueles com autos níveis de Burocracia normalmente são as pessoas mais organizadas que existem.

- Estudante: Você pode manter uma pequena empresa organizada.
- Universitário: Você entende o básico *real* das estruturas de poder.
- Mestre: Você pode usar de táticas para paralisar certas áreas.
- Doutor: Quando você fala, seu senador escuta.
- Catedrático: Quando você fala, a Receita Federal escuta.

Possuído por: Banqueiros, Secretários, Governantes, Advogados, Políticos, Jornalistas.

Especializações: Negociação, Propina, Diplomacia, Blefe, Paralisar, Governamental, Militar.

CULTURA DA CAMARILLA

Jan cuidadosamente encostou a carta contra sua perna enquanto ele abria a janela do seu escritório. "Você diz que o príncipe Lodin mandou você pessoalmente?"

O mensageiro respondeu. "Sim, Senhor Pieterzoon. Ele mandou seu conselheiro de consideração."

"Surpreendentemente, considerando que nós nunca nos demos bem quando eu passei por Chicago -," Jan se virou aparentando estar aborrecido. " E considerando também está morto há seis anos! Agora fale-me a verdade, vamos, antes que eu perca a pouca paciência que sua transparente deceção me deixou!"

Você conhece sobre a Camarilla. Você é familiar com seus líderes, tanto os reais quanto os “figurativos”. Você conhece sua história, os nomes dos arcontes e justicaires, as decisões de conclaves passados, as lendas, a lista atual dos “Mais Procurados” e as atitudes políticas da maioria dos jogadores. Nem todos os membros da Camarilla possuem este Conhecimento; muitos nem se preocupam com as obrigações políticas do noite-a-noite a que eles agoram pertencem. É muito difícil um forasteiro ter mais que dois pontos neste Conhecimento e somente os mais bem informado dos mortais terá 1 ponto.

- Estudante: O que qualquer membro poderia saber se perguntasse a alguém.
- Universitário: O que a maioria dos Ventruê sabe.
- Mestre: O que a maioria dos Nosferatu ou Tremere sabem.
- Doutor: O que a maioria dos príncipes e

- arcontes sabem.
 ••••• Catedrático: O que somente os justicaires e representantes do Círculo Interno sabem.

Possuído por: Membros da Camarilla, Espiões do Sabá e Paladinos, Sábios Membros de Clãs Independentes.

Especializações: História, Lendas, Príncipes, Justicaires, Políticas do Alto Escalão, Leis e Decisões de Conclaves, Obrigações.

SEGREDOS DA CIDADE

“Sente-se, garoto” Marsha colocou o submisso neófito numa cadeira para salientar suas palavras. “É hora de aprender quem realmente manda neste lugar.”

O jovem Ventrupestanejou. “Eu achei que o príncipe Marcus estava no comando. Quer dizer, ele não está sempre?”

Marsha respondeu. “O que eles ensinaram a você no início destas noites? Honestamente, eu não sei porque a mesa diretora mandou você p'ra cá. Agora preste atenção. Você está vendo aqueles dois conspirando ali no canto? Não, não olhe diretamente para eles.

O neófito notou os dois brincando com suas abotoaduras. “Aqueles dois são da Primigénie – o alto, Philip, e o baixo que olha com cara de quem não dormiu ontem é Richard. Eles e o resto dos anciões do clã realmente mandam nesta cidade. Marcus não passa de uma figura por anos. Philip tem uma dívida especial com o príncipe porque ano passado a criança favorita de Marcus meteu-se em problemas com os Tremere – nem imagine como eu sei disto.”

Você sabe de coisas. Segredos da Cidade é a medida de quanto o personagem sabe das coisas ocultas na cidade, as intrigas locais e os jogos de poder, a estrutura social e as desonestidades do noite-a-noite (não necessariamente dos Membros, no entanto – “Eu lembro de um sacerdote dizendo que este lugar foi amaldiçoado quando construíram estes prédios.”) Segredos da Cidade não pode ser adquirido durante a criação do personagem, apenas com o uso direto de experiência. É sugerido que o Narrador distribua pontos de experiência em separado para Segredos da Cidade no fim de cada sessão de jogo na medida que cada personagem se familiariza como local. Informações sobre negócios dos Membros em outras cidades pode dar ao personagem múltiplos níveis de Segredos da Cidade; um mensageiro da Camarilla pode ter Segredos da Cidade (Boston) 4, Segredos da Cidade (Washington) 2 e Segredos da Cidade (Baltimore) 3 enquanto não sabe nada sobre os Membros de Nova York.

- Estudante: Uma mera criança, nem mesmo apresentada ao príncipe; você nem se importa de assistir o noticiário local.
- Universitário: Sanguesguga ingênuo, você apenas começou a sua carreira, ocasionalmente. você faz uma conexão entre as aparências e realidade.
- Mestre: Você sabe o que não se deve fazer, que talvez seja mais importante que o que você devia fazer.

- Doutor: Você pode ser um conselheiro para o prefeito ou do príncipe.

●●●● Catedrático: Apenas o príncipe e o ancião Nosferatu local podem saber mais do que você.

Possuído por: Membros, Carnicais, Caçadores Muito Sortudos, Reporteres Locais.

Especializações: Príncipes/Arcebispos, Primógenos/Prisci, Círculos/Bandos, A Oposição, Alta Sociedade, Máscara, Onde O Poder Engana, Quem Está Oprimindo Quem, Rivalidades Históricas, Falhas Políticas.

CRÍPTOGRAFIA

“Nós acabamos de conseguir isto do arcebispo. Ele disse que foi tirado de um mensageiro da Camarilla, mas não conseguimos ler isso. Pode fazer alguma coisa?”

Kathryn falou. “Eu já vi isto antes ou algo parecido. Isto é um código de conspiração Soviético dos anos 50, provavelmente um monte de códigos secretos feitos por uma máquina. Dê-me algumas horas e devo ter algo para você. Sim, eu precisaria de outro notebook, uma dúzia de canetas e um dicionário Russo – Inglês. Não, traga um Russo – Espanhol. Monçada irá querer isto em seu idioma nativo.”

Você é hábil tanto em criar como em decodificar códigos e cifras. Com um teste de Inteligência + Criptografia (dificuldade mínima 7, porém mais difícil para complexidades ou mensagens técnicas), você pode construir um código que só pode ser lido por alguém com o mesmo número de sucessos que você no mesmo teste. Você também pode quebrar um código da mesma maneira. Alguns códigos precisam de equipamento especializado e um nível de entendimento correspondente de Computação, códigos do governo podem levar semanas ou podem ser literalmente inquebráveis.

- Estudante: Mestre em palavras cruzadas: transposição de palavras simples e afins.
- Universitário: Oficial de sinais militares: fórmulas matemáticas simples.
- Mestre: Analista da inteligência: PGP ou outras cifras comerciais.
- Doutor: Especialista de códigos da CIA: baixa segurança, comunicação militar.
- Catedrático: O melhor da NASA: ultra-secreto, códigos que explodem depois de lidos.

Possuído por: Matemáticos, Programadores de Computador, Espiões, Oficiais da Inteligência Militar, Técnicos da ANS.

Especializações: Compreensão de Dados, Cifras de Nações Específicas, Códigos Matemáticos, Códigos Alfabéticos, Comunicação de Rádio, Protocolos Comerciais.

ENIGMAS

“Vamos, Kemintiri. Com certeza há alguma passagem para seu covil. Você precisa entrar e sair, de qualquer maneira isto não é bem um covil...”

Hesha estudou a pequena construção atentamente, a luz da lua da lua não iluminava nada que aparecia para esconder um portal.

“Se este é o ‘Covil do Demônio’, como você o

chama, como o Demônio entra e sai? A menos que -" Hesha parou um momento, sorriu e andou em volta da parte de traz da edificação de pedra. Ele apertou uma pequena pedra preciosa dentro de um velho buraco na pedra no alicerce da construção e a pedra abriu um pouco na lateral.

"Claro. O Demônio entra e sai através da parte de traz da cabeça dos homens na base de seus pescoços." Hesha riu consigo mesmo e entrou na escuridão atrás dele.

Enigmas permite você juntar informações de quebra-cabeças de todos os tamanhos e tipos. Com esse Conhecimento, você pode unir fatos relevantes e detalhes e combiná-los para fazerem sentido. Enigma também é útil para penetrar em múltiplos véus de embustes que os Membros usam para se ocultarem todas as noites.

- Estudante: Você pode juntar um grande um quebra-cabeça ou resolver um simples enigma da mitologia.
- Universitário: Problemas lógicos de uma revista são resolvidos instantaneamente.
- Mestre: Suas deduções são uma luz no fim do túnel para as mentes pequenas.
- Doutor: Teorias do caos ou da conspiração são brincadeiras para sua mente.
- Catedrático: Você entende de alguns projetos de alto poder em ação no universo.

Possuído por: Catedráticos, Filósofos, Professores, Detetives, Analistas de Inteligência, Jogadores, Metafísicos, Hippies, Místicos.

Especializações: Charadas, Interpretação dos Sonhos, Conspiração, Física Quântica, Teoria dos Caos.

PESQUISA

Andréa esfregou seus olhos doloridos e misturou suas notas tentando fazer algum senso do trabalho noturno. "Águias brancas, canários azuis, Matusaléns, Malkavianos, sorvas, madeira, seda e aço de Toledo... Os verdadeiros nomes dos filhos da mãe estão aqui em algum lugar. Eu sei que estão, se eu não tivesse tantos livros para procurar! Estas pessoas nunca ouviram falar em CD-ROM?"

Qualquer um que quer achar alguma informação específica precisa desse Conhecimento. Pesquisa e os materiais adequados pode ajudar você a encontrar o que todo mundo sempre procurou. Muitos projetos de Pesquisa precisam de testes prolongados e muitas noites de trabalho e algumas coisas podem não ser muito acessíveis em bibliotecas.

- Estudante: Você é familiar com bibliotecas públicas e ferramentas de busca da Internet.
- Universitário: Você trabalha parte do seu tempo como assistente de pesquisa. Você sabe como usar os sistemas Gopher e FTP muito bem, bem como vários métodos de fotólitos.
- Mestre: Você é familiar com alguns arquivos privados em sua área de estudo.

- Doutor: Com tempo, você pode achar quase tudo que você precisar saber.
- Catedrático: Você é virtualmente uma referência cruzada ambulante e sabe onde começar a procurar antes que a pergunta seja completada.

Possuído por: Professores, Escritores, Jornalistas, Bibliotecários, Detetives, Estudiosos.

Especializações: Online, Arcano e Oculto, Tradições Orais, Folclore, Conhecimento Cspecifico, Entrevistas, Leitura Dinâmica, Manter Sua Pesquisa Em Segredo.

CULTURA DO SABÁ

A fogueira reluzia, criando sombras sobre os Membros da assembléia. "Nós estamos reunidos aqui". entonou o sacerdote do bando, "para julgar um traidor – um espião da Camarilla a quem nós confiamos nosso sangue. Você tem algumas últimas palavras antes que seja dada a nova forma de punir seus atos?"

Skeet se contorceu em vão segurando a mão dos dois paladinos que o seguravam. "Seus idiotas! Vocês não tem idéia com quem estão mexendo! Só porque eu não sei todos os seus cumprimentos secretos e esses rituais chupa-cabras idiotas não me faz um espião da Camarilla. Eu sirvo ao Bispo de Detroit e ele deixará suas cabeças em pedaços por toda a estrada!"

O sacerdote se virou rapidamente, trespassando Skeet com seu olhar congelante. "Você diz que serve ao Bispo de Detroit? Depois sabe que três anciões da Mão Negra clamam aquele título e batalham por ele toda noite. A qual deles você serve? Responda a verdade e talvez nós poupemos você.

Você conhece sobre o Sabá. Você sabe quem detém o poder, quais facções estão ascendendo em varias áreas, onde a guerra contra a Camarilla está indo bem e onde está sendo perdida, história, doutrinas de vários sistemas de crenças e a reputação de bandos famosos (ou infames). Nem todos os membros do Sabá possuem esse Conhecimento: os Ritos de Criação nem sempre dão tempo para dar um memorando detalhado aos novos membros. É quase impossível alguém de fora ter mais que dois pontos neste Conhecimento, e muito poucos mortais sobrevivem tempo o bastante para ter pelo menos um. Cultura do Sabá não pode ser adquirida durante a criação do personagem.

- Estudante: O que a maioria dos membros que vivem o bastante para perguntar sabem.
- Universitário: O que quase todos sacerdotes de bando e líderes sabem.
- Mestre: O que a maioria dos bispos e Lasombra sabem.
- Doutor: O que somente os arcebispos e paladinos sabem.
- Catedrático: O que somente os prisci, cardeais e o regente sabem.

Possuído por: Membros do Sabá, Espiões da Camarilla e Arcontes.

Especializações: História, Lendas, Lideranças, A Inquisição do Sabá, Políticas de Alto Escalão, Negócios Atuais, Auctoritas Ritae.

CONHECIMENTO DOS ESGOTOS

Matthew se molhou em alguma coisa turva que ele se recusava a olhar. "Ei, Ramona, você tem certeza que sabe para onde estamos indo?"

Ramona respondeu, "Bem, eu acho que sim, o Nos disse que nós encontrariamos ele logo abaixo e eu acho que segui as direções certas."

"Bem, então onde estamos? Eu não vi nenhum sinal de estrada aqui embaixo."

"Hum... nós estamos... uh..."

"Vocês estão perdidos," interrompeu uma outra voz. Ela era suavemente urbana e tinha um sotaque italiano. "Vocês estão confusos, vocês estão cansados, vocês estão em hipótese alguma perto dos seus amigos repulsivos e vocês estão ultrapassando o meu domínio."

"Ops!"

Você conhece um pouco sobre esgotos em geral e está familiarizado com as redes de comunicação que correm abaixo da cidade que você reside. Você pode navegar através das tubulações e esgotos com um certo senso de direção. Você sabe quais territórios são habitados pelos Nosferatu e Giovanni, e se pode ser seguro ou não passar por aquelas áreas. Você também sabe onde outras criaturas, normais ou sobrenaturais, podem existir e sabe muitas histórias, rumores e alguns fatos terríveis. Teoricamente, você poderia sobreviver no subsolo por algum tempo.

- Estudante: Adolescente fugitivo.
- Universitário: Trabalhador do serviço de manutenção da cidade.

- Mestre: Nosferatu ou Giovanni neófito.
- Doutor: Guia Nosferatu
- Catedrático: Ancião Nosferatu.

Possuído por: Pessoas das Ruas, Nosferatu e Giovanni, alguns Malkavianos e Samedi, Monstros do Esgoto, Trabalhadores Públicos.

Especializações: Comida, Esconderijos, Atalhos, Abrigos, Informações, Lugares de Reunião, Estar a Salvo.

CONHECIMENTO ESPECIALIZADO

Da mesma forma que Talento Hobby e Perícia Profissional, esta é uma categoria geral. Conhecimento Especializado é qualquer coisa que seja incialmente da natureza mental ou intelectual e precisa ser estudada. O Narrador deve primeiro examinar a lista de Conhecimentos e Conhecimentos Secundários existentes para determinar se um campo em particular de inteligência pode se encaixar em uma delas (exemplo, Forense poderia ser uma especialidade de Investigação).

- Estudante: Você fez um curso ou leu alguns livros.
- Universitário: Você é minoria em seu grupo.
- Mestre: Você é graduado e é bem hábil no que escreve.
- Doutor: Você é bem hábil no que ainda não foi escrito.
- Catedrático: Você sabe os mistérios do seu campo e é uma confiável fonte de informações.

Conhecimentos Especializados Sugeridos: Arqueologia, Engenharia (Aeroespacial, Arquitetura, Mecânica etc) Ciência Militar, Filosofia, Psicologia.







CAPÍTULO TRÊS:

DISCIPLINAS

As habilidades sobrenaturais dos Filhos de Caim são muitas e variadas, entretanto é improvável que até mesmo o mais cosmopolita dos Membros tenha presenciado *tudo* que a não-vida tem a oferecer. Algumas raras linhagens possuem habilidades únicas, originadas das suas terras de origem, seus misteriosos progenitores ou então de suas naturezas como vampiros.

Este capítulo examina as disciplinas praticadas pelas linhagens apresentadas no Capítulo Um. Como mencionado, esses vampiros são absurdamente raros e suas habilidades místicas também são, proporcionalmente. A menos que um Membro tenha se confrontado com estes poderes anteriormente, não há motivo para um personagem ter qualquer familiaridade com estas Disciplinas. Os Narradores são orientados a usar estas Disciplinas, assim como as linhagens que as possuem, frugalmente, a fim de preservar o clima de mistério e de prodígios malignos. Adicionalmente, a maioria dos Membros é relutante em revelar seus segredos a outros de sua espécie – um vampiro de um clã que não pratica regularmente essas Disciplinas mas que a possua pode ser, entretanto, um personagem interessante.

Concluindo, estes poderes estão aqui para o seu uso. Eles são melhores implementados como instrumentos do horror e do desconhecido, não para fornecer novas Características para personagens colecionarem. Da mesma forma que as linhagens apresentadas anteriormente, sinta-se livre para ignorar esses poderes e proibir os jogadores de usá-los. Falta de familiaridade com essas raças, e confronto de personagens com um poder misterioso é mais efetivo se eles não conhecerem os limites de suas capacidades.

Narradores sábios podem também notar que nenhuma das Disciplinas apresentadas aqui continua além do nono nível. Isso acontece porque nenhuma dessas linhagens possui um membro com geração suficiente para alcançar o nível mais alto das Disciplinas. Acredita-se que geração mais baixa que qualquer Filha da Cacofonia tenha alcançado seja a sexta, enquanto há rumores de que os Samedi não possuam nenhum Membro abaixo da quinta. Muitos Membros suspeitam que os mais altos níveis de Obeah tenham caído na obscuridade, pois não há conhecimento de nenhum Salubri de geração suficiente ativo nas noites atuais. Se isso é verdade ou não, é claro, pode nunca ser descoberto.

MELPOMINEE

Esta disciplina exclusiva das Filhas da Cacofonia, batizada segundo a musa grega da tragédia, Melpominee, depende da voz e da canção. Os poderes dessa Disciplina exploram os usos diversos da voz com intenções tanto benéficas quanto destrutivas. Como acontece sempre com a arte mortal, não é sempre clara a direção que esses poderes tomam. Nenhum personagem pode ter um nível de Melpominee maior que o seu nível de Performance. Melpominee afeta tanto a alma do alvo quanto a sua audição, razão pela qual ela funciona perfeitamente contra personagens surdos, e tem causado mais do que uma quebra conhecida na Máscara devido aos seus efeitos. Adicionalmente, os poderes de Melpominee funcionam apenas no momento e local em que são usados – as Filhas da Cacofonia não podem “codificar” os efeitos de Melpominee em CDs ou enviá-los através de ondas de rádio.

• A VOZ DESAPARECIDA

Um vampiro com esse poder é capaz de “projetar” a sua voz para qualquer lugar dentro do seu campo de visão, inclusive tendo duas conversas ao mesmo tempo (uma com a sua Voz Desaparecida e outra com a sua voz real e física). As Filhas da Cacofonia traíçoeiras imitam as vozes de outros indivíduos para confundir os ouvintes e os membros menos degenerados podem usar suas duas vozes simultaneamente a fim interpretar “duetos” assombrosamente belos ou misteriosos com uma única atriz.

Sistema: O poder funciona automaticamente por tanto tempo quanto o personagem quiser. Entretanto, enquanto usa A Voz Desaparecida, qualquer ação diferente de falar ou cantar receberá uma penalidade de dois dados, devido à quebra de concentração do personagem.

• ORADOR ILUSÓRIO

Com este poder, o vampiro pode projetar sua voz para qualquer indivíduo com o qual ele tenha alguma familiaridade. A única limitação de distância é que deve ser noite no local onde está o ouvinte. O vampiro poderá falar, cantar ou fazer todo o outro ruído que desejar. Os sons serão inaudíveis para todos os outros além do alvo, exceto para os intrometidos que possuíam Auspícios 3 ou superior (e uma razão para escutar a mensagem). O Membro não poderá ouvir os sons – ou as respostas do alvo – a menos que ele esteja ao alcance auditivo do mesmo. O uso de Orador Ilusório tem sido responsável por vários casos de “esquizofrenia paranoica”.

Sistema: O jogador testa Raciocínio + Performance (dificuldade 7) e usa um ponto de sangue. Cada sucesso permite um turno de conversação; três ou mais sucessos ampliam a duração do poder para uma cena inteira.



••• MADRIGAL

O Vampiro pode imbuir sua platéia com as emoções expressas em sua canção, incitando suas paixões ou afogando-as num desespero aparentemente infinito. Príncipes com bons relacionamentos com as Filhas da Cacofonia às vezes pedem para que elas cantem antes de suas aparições, imbuindo seus seguidores com um senso de lealdade.

Sistema: O jogador testa Carisma + Performance (dificuldade 7). Cada sucesso implanta a emoção escolhida num quinto dos Membros da platéia (mais de cinco sucessos não dão nenhum efeito adicional). O narrador decide precisamente que Membros da platéia são afetados. Os personagens podem resistir ao uso deste poder durante uma cena gastando um ponto de Força de Vontade, mas somente se tiverem alguma razão para acreditar que estão sendo controlado por forças externas. A canção da vampira deve refletir a emoção que ela deseja criar – não conseguirá tumultuar um concerto por melhor que ela cante “Grandes Esperanças”, mas o fará com toda força se cantar “Policial-assassino”

Os afetados agirão de acordo com sua natureza: Conformistas enfurecidos irão se unir a um tumulto mas não o iniciarão, Valentões incitados irão forçar suas atenções para os objetivos de suas paixões e Diretores aflitos poderão enviar seus aliados contra seus rivais.

•••• O CHAMADO DA SERFIA

Este poder penetra profundamente na alma da vítima e distorce as suas psiques. O Chamado da Sereia causa insanidade temporária em suas vítimas. Malkavianos e Vampiros em Golconda são imunes ao Chamado da Sereia; os primeiros são estranhos demais para serem afetados e os últimos são equilibrados demais. O Chamado da Sereia pode afetar apenas uma vítima por vez.

Sistema: O Chamado da Sereia requer um teste resistido e prolongado. O jogador testa Manipulação + Performance (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo); a vítima resiste com um teste de Força de Vontade (dificuldade igual a Aparência + Performance da cantora). Se a Filha da Cacofonia acumular cinco ou mais sucessos que a vítima em algum momento, a alma infeliz adquire uma nova Perturbação (ou Defeito Psicológico) da escolha do Narrador. Esta perturbação normalmente dura uma noite por sucesso acima de cinco. Se a Filha da Cacofonia acumular 20 sucessos, tornará a perturbação permanente.

••••• VIRTUOSA

Embora muitos poderes de nível baixo de Melpominee afetem um único alvo de cada vez, aquelas que controlam a Disciplina podem afetar uma audiência muito maior.

Sistema: a Filha pode usar Orador Ilusório ou Chamado da Sereia em um número de alvos igual ao seu Vigor + Performance. O jogador deverá usar um ponto de sangue para cada cinco alvos além do primeiro para

os afetar dessa maneira.

••••• • CRESCENDO DEVASTADOR

Os cantores mortais podem quebrar taças de vinho com suas vozes após encontrar o tom exato em que o vidro entre em ressonância. Uma Filha da Cacofonia talentosa pode ir além da destruição de objetos relativamente frágeis, alterando a sua voz para encontrar a freqüência de ressonância de virtualmente qualquer objeto, incluindo o corpo de um humano ou Vampiro. Crescendo Devastador pode afetar apenas uma vítima por vez; qualquer um que estiver ao alcance da voz irá sentir um agudo perfurante, mas não perigoso.

Sistema: O uso deste poder exige que a vítima esteja ao alcance da voz da sereia (aqueles com deficiência auditiva – ou Sentidos Aguçados – serão afetados à mesma distância que outras vítimas. O jogador gasta um ponto de sangue e testa Manipulação + Performance (a dificuldade é o Vigor + Fortitude do alvo). Cada sucesso infringe um nível de dano agravado. Se este poder for usado contra um objeto inanimado, o Narrador irá determinar quantos dados (se tiver) o objeto irá ter para “absorver” e quantos sucessos serão necessários para destruí-lo completamente.

••••• • ECO PERSISTENTE

Com este poder uma Filha pode falar ou cantar ao ar e deixar suas palavras para serem escutadas mais tarde. Ela poderá escolher entre deixar a mensagem para a próxima criatura que estiver no local onde a mensagem foi deixada ou um indivíduo específico. Eco Persistente pode também ser usado para “suspenso” outros poderes de Melpominee para um ouvinte ou vítima futuros.

Sistema: O jogador testa Vigor + Performance (dificuldade 8) e gasta um ponto de sangue. Cada sucesso permite que um turno de conversa possa ser deixado para trás. Se o jogador desejar deixar para trás um outro poder de Melpominee a dificuldade é aumentada em 1. O eco ficará suspenso por um número máximo de noites igual a duas vezes o Vigor + Performance da vampira antes de se extinguir.

A vampira pode tornar o eco audível para qualquer um que se encontrar em sua posição por toda a duração do poder – ou seja, uma gravação mística contínua e repetida. Por outro lado, ela pode decidir fazê-la desaparecer após ser ouvida pela primeira vez. Ela pode também escolher deixá-la dormente até ser ativada por um indivíduo específico com o qual ela tenha familiaridade. Se o Eco é feito para ser ouvido por uma vez apenas, todos os traços do mesmo desaparecem uma vez que as palavras sejam escutadas pelo alvo.

Se um personagem usar Sentidos Aguçados em uma área em que existe um Eco “não ativado”, ele irá ouvir um débil murmuro. Três sucessos em um teste de Percepção + Ocultismo (dificuldade 8) são necessários para ouvir a mensagem e uma falha crítica nesse teste irá deixar o ouvinte surdo pelo restante da noite.

OBEAH

Embora a maioria dos Membros modernos que já tenha ouvido falar dos Salubri os conheça como abominações ladrões de almas que deveriam ser relatadas ao príncipe, alguns anciões ainda se lembram da linhagem de Saulot como uma espada de lâmina dupla, curandeiros gentis de um lado e guerreiros sagrados incomparáveis no outro. Alguns Membros tem relatado relações com um Salubri que possui assustadoras proezas marciais. Não se sabe se isto é o resultado de um atavismo desta Disciplina ou um poder completamente separado e desconhecido.

O terceiro olho característico dos Salubri aparece com o tempo em qualquer vampiro, sem ligação com o clã ou linhagem de sangue, que desenvolve o segundo nível de Obeah. O olho abre sempre que qualquer poder do nível dois ou superior é usado. Os Salubri não dão nenhuma resposta concreta de como ou por que isto acontece. A teoria mais comum é que o olho serve como um canal para as energias espirituais, ao mesmo tempo sentindo e as emitindo.

• SENTIR VITALIDADE

O Salubri pode sentir o fluxo de força da vida de uma pessoa depois de tocá-la. Sentir Vitalidade pode ser usado para determinar quanto de dano uma pessoa pode resistir antes de morrer, o que pode ser útil para avaliar a capacidade de um oponente potencial. Também pode ajudar em diagnóstico médico ou em alimentação, bem como revelar infecções e doenças.

Sistema: O Salubri deve tocar o alvo para ver o quanto perto da morte ele está. Isto requer um teste de Percepção + Empatia (dificuldade 7). Um sucesso neste teste identifica um alvo como mortal, vampiro, carníçal ou outra criatura, ou nenhum dos citados acima. Dois sucessos revelam quantos níveis de vitalidade de dano o alvo sofreu. Três sucessos revelam quantos pontos de sangue o alvo perdeu (se for um vampiro) ou quantos pontos de sangue deixaram o seu corpo (se for um mortal ou outra forma de vida produtora de sangue). Quatro sucessos revelam qualquer doença na circulação sanguínea do alvo, como hemofilia ou HIV. O jogador pode optar descobrir a informação permitida por um grau menor de sucesso — por exemplo, um jogador que acumular três sucessos pode descobrir se um alvo é ou não é vampiro como também o conteúdo dos seus pontos de sangue.

Alternativamente, este poder pode ser utilizado como uma espécie limitada de “visão tardia”, revelando ao Salubri como o alvo veio estar em seu estado atual. Cada sucesso no teste permite o jogador fazer uma pergunta ao Narrador sobre a saúde do alvo ou os níveis de vitalidade. “Ele se drogou?” ou “Seus ferimentos são agravados?” são perguntas válidas, mas “O Sabá fez isto?” ou “Parece que foi um Lupino que o matou?” não são. O Salubri pode usar este poder nele mesmo se ele teve danos mas perdeu a memória de sobre como os ferimentos foram recebidos.

•• TOQUE ANESTÉSICO

Este poder pode ser usado para bloquear a dor de um alvo voluntário por ferimentos ou doença ou fazer um mortal dormir. Como em Sentir Vitalidade, contato físico é necessário para anestesiar alguém. Este poder não pode ser usado para bloquear a própria dor do Salubri.

Sistema: Se o alvo estiver disposto a passar pelo processo, o jogador gasta um ponto de sangue para bloquear a dor do alvo e testa Força de Vontade (dificuldade 6). Isto permite o alvo ignorar todas as penalidades de ferimentos por um turno para cada sucesso. Uma segunda aplicação deste poder pode ser feita depois da primeira ter expirado. Se alvo estiver pouco à vontade por alguma razão, o jogador faz um teste resistido de Força de Vontade contra o alvo (dificuldade 8).

Para fazer um mortal dormir, aplica-se o mesmo sistema. O mortal dorme de 5 a 10 horas, qualquer que seja o seu ciclo de sono normal, e recupera um ponto de Força de Vontade temporário ao acordar. Ele dorme pacificamente e não sofre de pesadelos ou de qualquer Perturbação. Ele pode ser despertado normalmente (ou violentamente).

Vampiros não são afetados por este poder — os seus corpos cadavéricos também estão amarrados à morte.

••• CORPORE SANO

Os Salubri podem curar os danos dos outros colocando suas mãos sobre seus ferimentos e canalizando as suas próprias energias no processo de cura. O alvo sente um formigamento na área afetada com a cura.

Sistema: Este poder funciona em qualquer criatura viva ou não-viva, mas o personagem deve tocar a ferida (ou a zona mais próxima do corpo no caso de ferimentos internos). Cada nível de vitalidade curado requer o gasto de um ponto de sangue e um turno de contato. Danos agravados também podem ser curados desta maneira, mas o vampiro gasta dois pontos de sangue ao invés de um para cada nível de vitalidade de dano agravado.

•••• MENS SANA

Este poder permite ao Salubri remover as perturbações de um alvo ou ao menos suavizar os seus efeitos temporariamente. Salubris abraçados na era moderna preferem usar técnicas de psicologia, enquanto os mais antigos preferem sussurrar palavras de calma ou executar rituais de exorcismo. Alguns Membros eruditos acreditam que o Antediluviano Saulot aplacou a loucura do Malkav com este poder, mas alguns acreditam que Saulot pode ter ele mesmo causado a loucura de Malkav...

Sistema: O jogador gasta dois pontos de sangue e testa Inteligência + Empatia (dificuldade 8). O uso de Mens Sana leva pelo menos 10 minutos de conversação relativamente ininterrupta. O sucesso cura o alvo de uma perturbação a escolha do jogador do Salubri. Este poder não pode curar um Malkaviano de sua perturbação principal, mas sim aliviar seus efeitos temporariamente, pelo restante da cena. Uma falha crítica causa a mesma perturbação no Salubri pelo resto da cena e a perturbação do alvo é intensificada. Este poder não pode ser usado pelo Salubri para curar as suas próprias perturbações.

••••• BANIMENTO DA ALMA BESTIAL

Como o pilar principal das habilidades curativas dos Salubri, este poder permite a um personagem olhar nos olhos de um outro indivíduo e drenar a alma do alvo de seu corpo para o interior do terceiro olho do Salubri, armazenando-a dentro da sua própria alma, enquanto são realizadas poderosas mágicas curativas no seu corpo.

Este poder é a justificativa que os Tremere dão para sua perseguição aos Salubri como “demônios ladrões de almas”. As histórias dos Tremere sobre práticas diabólicas dos Salubri asseguram que poucas pessoas estejam dispostas a ter suas almas removidas de seus corpos.

O corpo do alvo se torna uma casca sem mente enquanto faltar sua alma e não pode ser afetado por qualquer Disciplina ou demais poderes sobrenaturais que afetem sua mente, visto que não há mente a ser afetada. Porém, ele pode responder a comandos verbais simples do Salubri que estiver com sua alma. Se não for lembrado de se alimentar ou realizar outra manutenção pessoal, o corpo não as fará e assim irá eventualmente morrer.

Sistema: Este poder pode ser usado para tirar a alma de qualquer personagem *exceto* aqueles com nível de Humanidade ou Trilha de 1 ou 0 ou aqueles que seguem Trilhas de Sabedoria particularmente desumanas; algumas almas estão além da redenção. O jogador testa Vigor + Empatia (dificuldade 12 menos o nível de Humanidade ou Trilha do alvo). Uma falha critica dá uma Perturbação do alvo ao Salubri pelo resto da cena. O Salubri tem que estabelecer contato com os olhos do alvo e o alvo deve estar disposto ser sujeitado a este poder.

Uma alma retirada desta maneira se torna parte do Salubri enquanto o processo curativo acontecer. Este poderá devolvê-la ao seu próprio corpo a qualquer momento. Enquanto a alma estiver dentro do Salubri, ele pode gastar um ponto permanente de Força de Vontade para restaurar um ponto de Humanidade ou nível de Trilha do alvo. O Salubri pode restaurar um número máximo de pontos igual ao nível de sua Empatia, e não pode elevar a Humanidade ou Trilha do alvo a um nível maior que a soma das suas Virtudes relevantes (por exemplo, um personagem que siga a Humanidade com Consciência 3 e Autocontrole 3 não pode ter a sua Humanidade elevada acima de 6 dessa forma).

Enquanto uma alma está sendo ajudada pelo Salubri, seu corpo é uma casca vazia, comatoso ou em torpor, sem sua força interna motivadora. Uma alma cujo corpo é morto desaparece imediatamente e ninguém sabe para onde ela vai (embora os Salubri suspeitem fortemente que uma alma que desapareça desta maneira seja completa e irreversivelmente destruída). Matar um corpo cuja alma tenha sido retirada pode requerer um teste de Consciência ou Convicção se o assassino souber da ausência da alma, à critério do Narrador. Não existe justificativa alguma para tamanha brutalidade.

Uma alma retirada contra a sua vontade pode tentar libertar-se do Salubri. Para isso se faz um teste resistido de Força de Vontade (dificuldade igual ao Raciocínio + Empatia do oponente). Apenas uma tentativa pode ser feita por noite.



••••• • VIGOR RENOVADO

O Salubri que desenvolveu este poder elevou as suas habilidades curativas até um grau em que ele torna-se capaz de curar virtualmente qualquer doença, desde que o alvo ainda esteja vivo. Tudo que é preciso é um toque e um breve momento de concentração.

Sistema: O personagem toca o indivíduo a ser curado e gasta um turno inteiro se concentrando. O jogador gasta um ponto de Força de Vontade. Ao final do turno, o alvo é curado de *todos* os níveis de vitalidade perdidos, incluindo ferimentos agravados. Se o contado físico não for mantido pelo turno inteiro, ou se o Salubri for forçado a fazer alguma ação a não ser de se concentrar em curar, o ponto de Força de Vontade é perdido sem efeito na cura do alvo. O Salubri pode usar este poder nele mesmo.

••••• •• PASSAGEM SEGURA

O Salubri pode usar este poder para atravessar uma multidão sem medo de dano. Isto não é um poder que faz o vampiro “invisível à mente” como faz a Ofuscação, mas um tipo melhor de “neutralidade ativa” que torna todos em volta do vampiro inclinados a tratá-lo de forma favorável e saírem fora de seu caminho. Ele parece inofensivo, agradável e inocente e as pessoas são prestativas e respeitosas como ele sem parar para pensar no motivo. Este poder também assegura que qualquer um que persiga o vampiro ou obviamente deseje feri-lo, irá confrontar-se com as reações desfavoráveis daqueles que foram afetados pela Passagem Segura.

Sistema: O Salubri pode “desligar” este poder, pois em caso contrário ele está sempre ativo. Se alguém que deseja prejudicar o Salubri estiver em uma multidão, o vampiro e o perseguidor devem fazer um teste resistido de Força de Vontade (dificuldade 6). Se o Salubri ganhar, o perseguidor perde o interesse na perseguição (“Por que eu me preocupo com isso quando eu poderia estar seguro em casa assistindo MTV?”) e perde dados em sua parada de dados igual ao número de sucessos do Salubri enquanto estava perseguinto ele. Se o perseguidor ganhar, ele não é afetado pela tentativa.

Se o Salubri está buscandoativamente abrigo ou ajuda (“Com licença, senhor, você pode me dizer o melhor caminho para o aeroporto daqui?”), o jogador testa Carisma + Empatia (dificuldade 7). Cada sucesso reduz a dificuldade de um teste Social seguinte em um. Isto só funciona se tentar conseguir ajuda aparentemente inofensiva ou inocente, como um lugar para ficar ou conselho nas partes ruins da cidade — um Salubri não

terá qualquer facilidade para adquirir armas automáticas ou heroína com este poder.

Os efeitos deste poder duram até o próximo amanhecer. Passagem Segura só afeta aqueles que conhecem o Salubri casualmente ou não o conhecem. Qualquer um que tiver conhecimento bastante para formar uma opinião não pode ser tocado por este poder.

••••• PURIFICAÇÃO

Este poder pode ser usado para limpar uma pessoa, item ou lugar de uma influência espiritual demoníaca ou maligna. É de primordial importância que o Salubri seja de forte convicção e caráter moral, pois ele coloca a pureza da sua própria alma contra a corrupção que ele está tentando purificar. Este poder pode ser usado contra possessão demoníaca ou infernal ou contra as tentações insidiosas dos Membros mais degenerados ou famintos, mas o preço do fracasso é a própria alma do Salubri.

Sistema: Este poder somente pode ser desenvolvido e usado por um personagem com o nível de Humanidade ou Trilha igual ou superior a 8. O jogador gasta um ponto de Força de Vontade se o alvo estiver disposto e o agente corruptor não resistir (uma ocorrência rara). Se o alvo está possuído por uma entidade consciente, o demônio (ou outra consciência estrangeira) combate o Salubri pelo domínio. Isto acontece através de um teste prolongado e resistido de Humanidade ou Trilha do Salubri contra a Força de Vontade do oponente (a dificuldade de cada teste é a Força de Vontade permanente do outro). O vencedor é o primeiro que tiver três sucessos a mais que o outro. Se o jogador falhar, a tentativa de purificação também falha. Se o jogador tiver uma falha crítica, o demônio assume o corpo do Salubri. Purificação não pode ser usada em si mesmo e não tem efeito sobre a Besta ou uma possível personalidade alternativa.

Uma vez que a remoção inicial foi executada com sucesso, o jogador gasta um segundo ponto de Força de Vontade. O Salubri empurra o demônio para um item, animal ou pessoa próximo, prendendo o demônio no recipiente selecionado. Isto deve ser realizado dentro de dois turnos após a Purificação e o alvo deve estar dentro de alcance físico. Se isto não puder ser feito, é provável que o demônio siga livre... ou encontre outro recipiente satisfatório de sua escolha (tal como o Salubri). Se o vampiro colocar o demônio em um ser que provavelmente vai sofrer pela sua presença, o jogador deve fazer imediatamente um teste de Consciência (dificuldade 8) se o Narrador acreditar que a moralidade do personagem o contestaria. Uma falha crítica, além das consequências normais, liberta o demônio no mundo.

••••• LIBERTAR A ALMA CATIVA DA CARNE

Os Salubri sempre tiveram uma compreensão única da natureza da alma. Alguns poucos anciões Salubri podem conceder (ou infligir) aos outros os frutos desta compreensão. Uma pessoa disposta pode ser libertada permanentemente (ou trancada para fora) do seu corpo para se tornar uma alma livre vagando no plano astral, podendo explorar o mundo (ou amaldiçoado a vagar) por toda a eternidade sem os constrangimentos (ou benefícios) da existência física. As possibilidades inerentes deste poder são extremamente inquietantes para os poucos Tremere que estão cientes de sua existência.

Sistema: O vampiro e um alvo disposto devem ambos entrar em um profundo transe meditativo por no mínimo de uma hora ininterrupta enquanto o Salubri executa o ritual necessário para separar a alma da carne sem danificar nenhum dos dois. Durante este período, o jogador gasta um número de Pontos de Sangue igual a duas vezes a Força de Vontade permanente do alvo. Ao término do ritual, o corpo da pessoa entra em coma e morre ao final da noite. Muitos Tremere e outros Membros cautelosos advertem que os Salubri podem fazer-se passar por quem não são e convencer os outros a se voluntariar a uma "libertação" das preocupações mortais, quando na verdade eles desejam prender a alma em outro plano de existência.

A alma da pessoa é libertada do seu corpo e entra no plano astral (veja Auspícios: Projeção Psíquica). Esta separação é permanente e irreversível. O alvo é tratado como um personagem projetado astralmente em termos de mecânicas de regras. Porém, ele já não possui o cordão de prata e já não precisa de um, pois existe independentemente do seu corpo. Se em combate astral a sua Força de Vontade for reduzida a zero, ele perde um ponto permanente de Força de Vontade e se refaz depois de um ano e um dia no lugar onde este poder foi usado nele. Um personagem que tem a sua Força de Vontade permanente reduzida a zero é destruído para sempre.

Este poder só pode ser usado em mortais (excluindo magos) e vampiros que estão na Golconda e o alvo tem que ter uma compreensão completa do que este ritual representa — incluindo a sua permanência e a impossibilidade de uma reversão. O corpo de um vampiro que é Libertado se destrói ao amanhecer. É possível beber o sangue que permanecer no corpo do vampiro, mas nenhum benefício é ganho por uma tentativa de diablerie. Qualquer tentativa de Abraçar o corpo de um mortal Libertado automaticamente falha.

O Salubri pode usar este poder nele mesmo, desde que ele esteja na Golconda.

TANATOSE

Esta Disciplina é uma manifestação exclusiva da linhagem de sangue Samedi e está intrinsecamente relacionada com a história e a identidade dos Cadáveres. Apesar da Tanatose parecer estar muito vinculada à morte e às energias de decomposição, nenhum Giovanni jamais dominou este poder. Não há dúvida de que o clã se interessaria em aprender esta Disciplina, mas eles vêm os Samedi com desconfiança e aversão, enquanto os Samedi se referem aos Giovanni amaldiçoando seu clã e cuspido sangue ao chão. As possibilidades de um intercâmbio de informações aproximam-se do zero.

• RUGAS DE BRUXA

O personagem pode expandir e comprimir a sua pele e a camada externa de tecido adiposo que se encontra abaixo dela. Isto pode ser usado para alterar a aparência geral do personagem ou para criar bolsões como os de um canguru, para o ocultamento de pequenos objetos. Este poder é mais eficaz em personagens cuja pele está em deterioração, já que as distorções passam despercebidas mais facilmente. Se alguém que não seja um Samedi ou Nosferatu usa este poder, grandes rugas ou protuberâncias são facilmente visíveis em sua pele.

Sistema: Este poder exige um turno para modelar as rugas e o gasto de um ponto de sangue. Se o poder é

usado para distorcer os traços de um personagem, o jogador do Samedi deverá testar Vigor + Performance (dificuldade 8, ou 7 se a Perícia Secundária: Disfarce for usada para substituir Performance). O sucesso aumenta em um a dificuldade de identificação visual do personagem, durante uma hora para cada sucesso obtido. Se o personagem está tentando ocultar um pequeno objeto (uma carteira, uma carta, uma pistola pequena) o teste e a duração são os mesmos, mas todas as tentativas de detecção (por exemplo, a apalpação ou inspeção visual de um guarda de segurança) terão uma dificuldade de +2.

•• PUTREFAÇÃO

Este poder permite ao personagem causar uma rápida decomposição sobrenatural em um alvo vivo ou morto-vivo. A vítima perderá a pele e cabelos, bem como seus dentes, bolhas e cistos aparecerão e ela se cobrirá de fungos. Desnecessário citar o impacto psicológico deste poder, que pode ser tão devastador quanto o físico.

Sistema: Este poder requer primeiramente que o personagem toque o alvo pretendido. O jogador testa então Destreza + Medicina (a dificuldade é o Vigor + Fortitude do alvo) e gasta um ponto de sangue. O sucesso infringe ao alvo um nível de dano letal e remove um ponto de sua Aparência. Esta aparência perdida retorna ao vampiro ao ritmo de um ponto por noite, mas



é permanente para os mortais (entretanto, a cirurgia plástica pode corrigir o desfiguramento físico dos mortais). Se um mortal sofrer três ou mais níveis de vitalidade de dano por usos repetidos desde poder em uma mesma cena, pode ocorrer gangrena ou outras complicações.

Este poder também pode ser usado em plantas, e neste caso o alvo se torna murcho e seco. Não pode, entretanto, ser usado em objetos inanimados, como carros ou estacas de madeira.

••• CINZAS ÀS CINZAS

Cinzas às Cinzas permite ao personagem transformar-se em um pó pegajoso de volume aproximado de dois punhados (o que restaria dele depois de uma cremação). O personagem não sofre danos por luz do sol ou fogo nesta forma, e quase todos os ataques físicos são ineficazes. Entretanto, o personagem será apenas levemente consciente de seu entorno enquanto estiver na forma de cinzas, e a separação das cinzas pode ser catastrófica quando o Samedi tentar voltar à sua forma original.

Sistema: A transformação em cinzas requer um turno e o gasto de dois pontos de sangue. Enquanto estiver nessa forma, o jogador deverá fazer um teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 9) para qualquer cena em que se queira que o personagem esteja consciente do que o rodeia. Voltar à sua forma original a partir das cinzas leva um turno. Se o personagem estiver em um espaço confinado (como uma urna), ela explodirá de uma forma violenta e espetacular e voltará ao seu tamanho total.

Se o Samedi estiver se dispersado enquanto estava nesta forma, perderá um nível de vitalidade e um ponto de sangue para cada décimo (aproximadamente) do volume que tiver sido dissipado. São necessários cinco pontos de sangue para curar cada um dos níveis de vitalidade perdidos dessa maneira. A critério do narrador, o Samedi pode perder membros ou órgãos vitais (mas nunca a cabeça ou o coração) até que sejam recuperados todos os níveis de vitalidade perdidos.

•••• ATROFIA

Muitos vampiros, acostumados com as suas formas que jamais envelhecem, tem sido surpreendidos ao descobrir os efeitos deste poder. Atrofia permite ao Samedi reduzir e retorcer os membros de suas vítimas, tornando-os imóveis e provocando uma dor extrema. Alguns Samedi especialmente depravados recolhem partes de seus oponentes como troféus ou os utilizam em rituais mágicos.

Sistema: O Samedi deve tocar o membro que deseja reduzir. O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e testa Manipulação + Medicina (dificuldade igual ao Vigor + Fortitude da vítima). São necessários três sucessos para atrofiar um membro. Com um ou dois sucessos, a vítima sofrerá um ponto de vitalidade de dano por contusão, que poderá ser absorvido normalmente, mas não será afetado pela atrofia. (Se a

Atrofia tiver sucesso, o alvo não sofrerá nenhum dano, além da atrofia do membro). Os efeitos de atrofia desaparecem após uma noite se a vítima é um vampiro ou outra criatura sobrenatural, mas os mortais (incluindo os magos) são permanentemente afetados, a não ser que seja aplicado algum tipo de cura mágica.

Se este poder for usado em um braço ou uma perna, o membro em questão se tornará instantaneamente inútil. Se o poder for usado na cabeça de um oponente, vítimas mortais morrem instantaneamente. Vampiros perdem dois pontos em todos os seus Atributos Mentais enquanto suas cabeças estiverem atrofiadas e não poderão usar qualquer disciplina exceto Rapidez, Potência e Fortitude. Usos repetidos deste poder contra um mesmo membro não terão efeitos adicionais.

••••• NECROSE

Apesar dos efeitos parecerem similares aos de Putrefação, o impacto de Necrose sobre as vítimas é muito maior. Este poder faz com que o tecido vivo ou morto-vivo se decomponha e caia, expondo ossos e órgãos e deixando o alvo aberto a todo tipo de infecções.

Sistema: O Samedi precisa ter contato físico com a vítima. O jogador gasta dois pontos de sangue e faz um teste de Destreza + Medicina (a dificuldade é o Vigor + Fortitude do alvo). O alvo sofrerá tantos níveis de vitalidade de dano letal quantos forem os sucessos obtidos, além de receber seguintes efeitos listados abaixo.

1 sucesso	Nenhum efeito adicional
2 sucessos	Perda de um ponto de Aparência
3 sucessos	Perda de um ponto de Aparência e um de Destreza
4 sucessos	Perda de um ponto de Aparência, um de Destreza e um de Força
5+ sucessos	Perda de dois pontos de Aparência, um de Destreza e um de Força

Atributos perdidos desta maneira são recuperados quando todo o dano causado pelo ataque com Necrose for curado. Se a Força ou Destreza de uma vítima é reduzida a zero, ela estará inapta a mover-se, exceto arrastando-se, mas poderá continuar usando Disciplinas e gastar sangue normalmente.

••••• INFECÇÃO SUSPENSA

Putrefação, Atrofia e Necrose normalmente têm efeito instantaneamente. Alguns anciões Samedi tem desenvolvido um controle acima desses poderes, a ponto de atrasar a erupção da infecção ou a decomposição espontânea até que ele esteja bem longe de suas vítimas. Suspeita-se que Cadáveres mercenários apliquem este poder em seus apertos de mãos, para garantir o cumprimento dos acordos feitos com os seus sócios.

Sistema: O jogador deve ser bem sucedido no teste de Putrefação, Atrofia ou Necrose, como acima, podendo atrasar os seus efeitos por um número de meses igual ao Vigor do Samedi. O jogador pode gastar um

ponto de sangue a qualquer momento durante este período, de modo a ativar o poder dormente. Se a Infecção Suspensa não é usada antes do final de sua duração, desaparecerá sem efeito algum.

••••• PÓ AO PÓ

Este poder permite a um personagem em forma de cinza (ver Cinzas às Cinzas, acima) manter ambas a coesão e a consciência, bem como permite a ele um movimento limitado. Apesar de adotar a forma de pó não parecer ser uma sábia decisão tática, os anciões Samedi tem encontrado suficientes usos criativos para continuar ensinando este poder.

Sistema: Enquanto estiver em forma de cinzas, o Samedi permanecerá completamente consciente e poderá usar qualquer Disciplina que seja possível, sendo uma pilha de cinzas (empregar O Comando sem os olhos é bastante difícil, mas Majestade transformará a pilha de cinzas em algo tão impressionante que nenhuma donzela será capaz de mandar varrê-la). O personagem não será carregado pelo vento e poderá resistir a qualquer tentativa deliberada de separar partes da pilha de cinzas com a Força, Vigor, Potência e Fortitude combinadas do personagem. O personagem poderá se mover voluntariamente a uma velocidade não superior a de uma pilha normal de cinzas sendo varrida pelo vento

desde que esteja em interiores de recintos. Não será necessário mover-se na direção das correntes de ar e será possível “achatar-se”, estendendo-se tanto que seja possível passar por baixo das portas ou através de frestas. Para outras situações, o poder é similar a Cinzas às Cinzas.

••••• SERVIDÃO PUTRESCENTE

Apesar dos Samedi não serem os únicos Membros responsáveis pela criação de zumbis, este poder permite animar e escravizar os corpos tanto de mortos recentes, quanto de mortais ainda vivos. Os cadáveres animados mediante o uso desse poder conservam o aspecto que tinham no momento de sua “ressurreição”, normalmente pálidos e decompostos. Os mortais afetados adquirem uma aparência semelhante, mas normalmente são mais “intactos” que suas contrapartes cadavéricas. Zumbis criados com este poder são incapazes de falar, pensar cognitivamente, ou mover-se mais rápido do que um trote ligeiro, mas são extremamente fortes e resistentes.

Sistema: A primeira aplicação desse poder permite ao Samedi alimentar um morto recente com parte de seu sangue (o tempo máximo desde a morte é igual ao Vigor do Samedi em semanas) para animá-lo. Três pontos de sangue são necessários para trazer um morto de volta a um simulacro de vida. Um cadáver animado terá os



mesmos atributos físicos que em vida. Será capaz de pensar de forma limitada (reduza em um todos os Atributos Mentais), mas não disporá de livre arbítrio e a única pessoa que ele compreenderá claramente será seu mestre ou um indivíduo que o mestre ordene que seja obedecido. Os cadáveres reanimados terão dois pontos de Fortitude e três níveis de vitalidade adicionais. Não sofrerão penalidades por ferimentos até que percam o último nível de vitalidade, momento em que se colapsam e não podem voltar a ser animados.

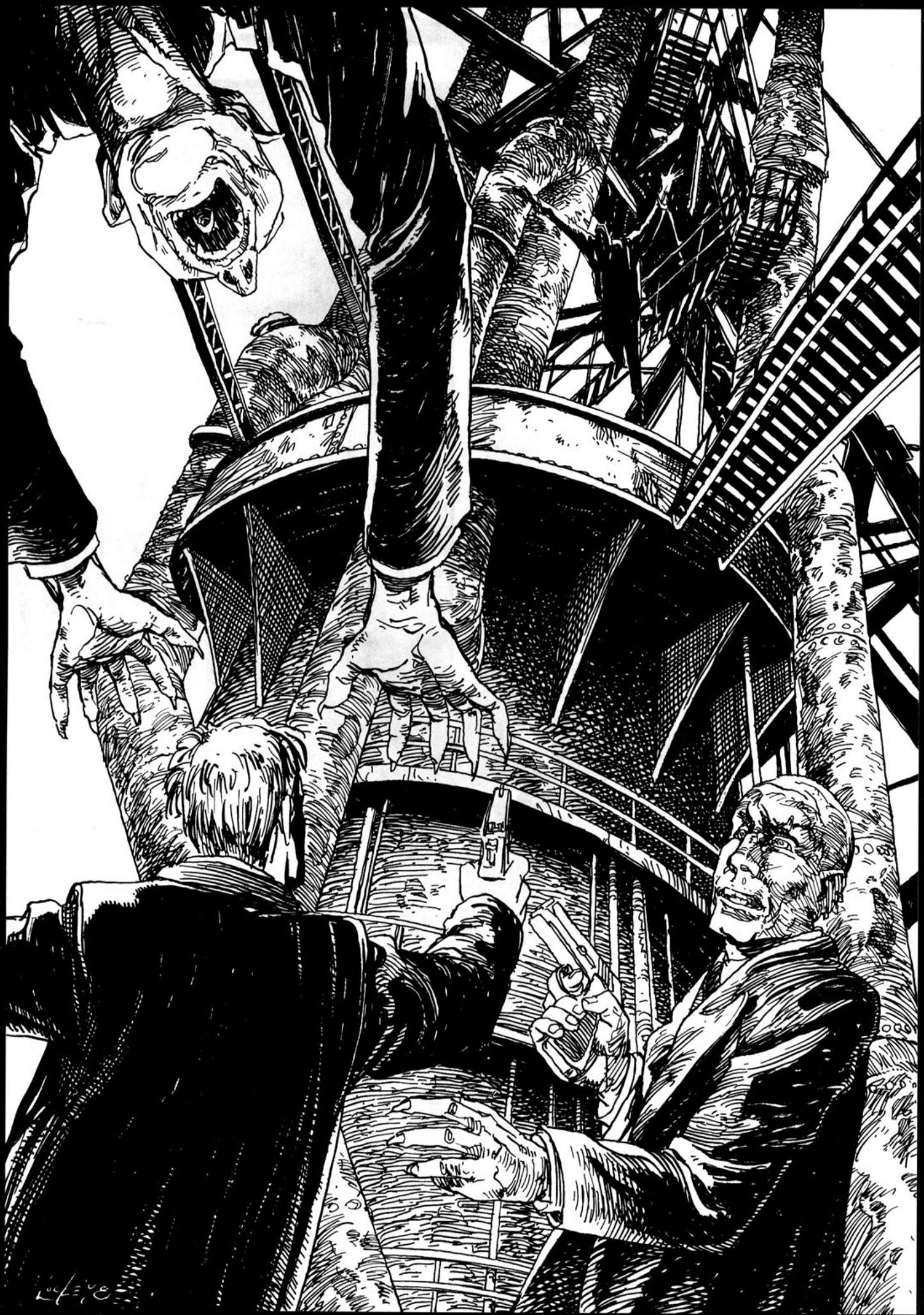
Estes zumbis se converterão em pó após o terceiro amanhecer após sua criação. Sua “sobrevida” pode aumentar empregando mais sangue no momento da criação: cada noite adicional custa um ponto de sangue.

Este poder também pode ser usado em um mortal. O Samedi cria um Carniçal da forma habitual, alimentando-o com um ponto de sangue. Depois, o jogador testa Manipulação + Medicina (a dificuldade é a Força de Vontade do mortal). São necessários três ou mais sucessos para transformar um mortal em zumbi. Em caso de sucesso na transformação, o mortal perde seu livre arbítrio e fica completamente subjugado pelo Samedi. O mortal poderá tentar libertar-se uma vez a cada noite, testando sua Força de Vontade permanente (dificuldade igual à Manipulação + liderança do Samedi). Se o mortal conseguir libertar-se, ele continuará sendo um Carniçal, mas readquire seu livre arbítrio e seus Atributos Mentais e Sociais normais (ver adiante). Um humano que tenha uma falha crítica numa tentativa de libertação ou que esteja laçado ao sangue ao Samedi não poderá voltar a tentar se libertar.

Um mortal sob influência de Servitude Prutescente se tornará pálido e cadavérico. Perderá um ponto em todos os seus atributos Sociais e Mentais (até um mínimo de um ponto). Ganhará três níveis adicionais de vitalidade e não sofrerá penalidades por ferimentos até que chegue a Incapacitado, ponto em que ele tombará. Uma vez alcançado este ponto qualquer ferida o matará. O mortal também adquire um ponto de Potência, como qualquer Carniçal normal, e poderá aprender outras disciplinas se o Samedi decidir ensiná-lo.

Um Carniçal zumbi que passe um mês sem ingerir sangue vampírico perderá todos os benefícios de ser um Carniçal, como normalmente ocorre. Ele também perderá todos os efeitos deste poder e recuperará seu livre-arbítrio, mas poderá permanecer com o laço de sangue ao seu mestre.





LUCAS



CAPÍTULO QUATRO: EQUIPAMENTO

ARMAS DE FOGO

Nenhum jogo de rpg está completo sem uma lista de brinquedos legais com os quais os jogadores possam equipar seus personagens. No entanto, cada designer de jogo tem de determinar um limite entre o "mínimo" e o "exaustivo" para uma lista. Assim, essa sessão cobre principalmente os equipamentos que requerem Características, tais como armas. Coisas triviais como equipamento de acampamento e novidades de moda podem ser compradas facilmente no comércio. Outros itens podem ser encontrados em sites como Catálogo de Armas ou Military Power Review. Como sempre, a Regra de Ouro se aplica: Se você sabe mais sobre um item em particular do que nós apresentamos aqui, sinta-se livre para modificar suas estatísticas apropriadamente ou excluir completamente se você não achar apropriado.

Uma coisa para se ter em mente com o equipamento dessa natureza é que muitos são completamente ilegais bem como altamente restritos. Não tenha vergonha em dizer "não" a um jogador se ele apresentar um plano absurdo para armar seu círculo com metralhadoras calibre 50. **Vampiro** é um jogo de horror, não um filme de ação.

Essa sessão pretende fornecer uma seleção demonstrativa das várias armas que podem ser encontradas nas mãos de um personagem ou usadas contra um personagem por vários oponentes. Isso não significa um índice completo de todas as armas em uso no mundo atual. Caso o jogador ou o Narrador desejem melhor detalhamento sobre armas, existem muitos livros no mercado direcionados a isso.

Muitos países possuem amplas leis restritivas a respeito da posse de armas totalmente automáticas, e armas portáteis e esportivas estão sempre sob controle. Até mesmo no Mundo das Trevas, é difícil adquirir armas automáticas sem acesso a conexões com o mercado negro ou uma permissão de colecionador e qualquer uso de tais armas de fogo numa cidade quase sempre irá atrair alguma atenção policial. Narradores podem se sentir livres para tornar tanto a aquisição quanto o uso de tais armas mais complicado que o comum para seus jogadores.

CARACTERÍSTICAS DAS ARMAS DE FOGO

Calibre: O diâmetro da bala disparada pela arma em questão. O calibre é dado tanto em frações de uma polegada (por exemplo, um calibre .45 significa 0,45 de uma polegada) ou em milímetros (por exemplo, 9mm), exceto cartuchos de escopetas, que são medidas em escala padrão.

Dano: É o número base de dados testados para dano após um tiro certeiro. Todas as armas de fogo causam dano letal contra mortais. Contra vampiros, armas de fogo causam mero dano de contusão, a menos que o alvo seja a cabeça (no qual é adicionado +2 à dificuldade dos ataques e +1 dado nas paradas de dano, como em **Vampiro a Máscara**, página 212), nesse caso o dano é considerado letal.

Alcance: Essa é a distância real em metros. Armas podem ser disparadas até o dobro dessa distância, mas o tiro é considerado de longa distância (dificuldade 8).

Cadência de Tiro: O ciclo máximo de uma arma ou o número de tiros ou de rajadas curtas que ela pode atirar por turno de combate. Isso não se aplica a rajadas automáticas ou efeito mangueira.

Capacidade: O número de tiros que uma arma comporta. Pistolas automáticas, metralhadoras e qualquer rifle que esteja descrito como "automático" ou "semi-automático" pode manter uma bala adicional na agulha.

Ocultabilidade: B = Indica que pode ser escondida num bolso; J = Indica que pode ser escondida numa jaqueta; S = Indica que pode ser escondida num sobretudo; I = Indica que não pode ser escondida numa pessoa.

* Indica que a arma é capaz de disparar rajadas curtas, rajadas em mangueira e em modo totalmente automático.

REVÓLVERES

Revólveres são armas portáteis que operam através de um cilindro com 5 ou mais balas. Eles normalmente são mais volumosos que as pistolas automáticas, mas são menos propensos a se tornarem inoperantes se eles falharem, visto a sua construção simplificada. Em termos de jogo, isso significa que falhas críticas com um revólver resultam na maioria dos casos em engasgo (a bala não é disparada) ou num tiro que atinge um amigo, ao invés de emperramento ou explosões na arma. Quase todos os revólveres modernos são de dupla-ação, isso significa que cada vez que se puxa o gatilho, tanto dispara a arma quanto gira o cilindro para um novo disparo. Muitos modelos mais velhos (tais como a famosa Colt Peacemaker of America) e algumas mais recentes de mais alto calibre são de simples-ação; sendo necessário ao atirador engatilhar manualmente a arma entre cada disparo, reduzindo drasticamente a cadência de tiro. Ao contrário do que alguns filmes mostram, é impossível pôr um silenciador num revólver.

Noitada Especial: Esse é um termo geral para qualquer revólver barato e de pequeno calibre. A maioria dos crimes envolvendo armas de fogo são cometidos usando essas armas. Os modelos são numerosos demais

para serem listados. As duas principais desvantagens dos Noitadas Especiais são o baixo poder de contenção e falta de garantia. No entanto, eles são fáceis de comprar nas ruas, a munição é barata e como não são um grande investimento, podem ser descartadas sem problemas durante uma perseguição.

Calibre: variável; os mais comuns são .22, .25 e .38 especial.

Dano: 3 ou 4

Alcance: 10 a 15

Cadência de Tiro: 3

Capacidade: 5, 6 ou 8

Ocultabilidade: B

Smith & Wesson M640 e Colt Agent: Esses são os representantes dos revólveres "legítimos" ou "especiais de detetive". Eles são construídos com um engatilhador curto para ajudar em saques rápidos.

Calibre: .38 especial

Dano: 4

Alcance: 12

Cadência de Tiro: 3

Capacidade: 6

Ocultabilidade: B

Smith & Wesson M686 e Colt Python: Ambos revólveres de meio calibre bem elaborados com reputações excelentes. Esses e outros modelos similares foram amplamente utilizados entre as forças policiais no passado, apesar dos revólveres terem sido quase que completamente substituídos por automáticas nas noites modernas. Muitos revólveres se apresentam em vários comprimentos de canos, que não tem efeito em jogo a menos que o Narrador queira ponderar sobre a Característica Alcance.

Calibre: .357 Magnum

Dano: 5

Alcance: 30

Cadência de Tiro: 2

Capacidade: 6

Ocultabilidade: J

Smith & Wesson Modelo 29 e Colt Anaconda: Esses são revólveres de grosso calibre usados principalmente para caça e tiro esportivo. Poucos departamentos policiais adotam Magnum .44, visto que são pistolas de grosso calibre mais pesadas para empunhar e mais intimidadoras do que as relações públicas policiais necessitam. Personagens com Força menor que 3 podem ter dificuldades em utilizar essas armas com uma só mão, a critério do Narrador.

Calibre: .44 Magnum

Dano: 6

Alcance: 35

Cadência de Tiro: 2

Capacidade: 6

Ocultabilidade: J

Ruger Redhawk: O Redhawk é um revólver pesado e usado principalmente para caça. Uma versão com cano longo, a Super Redhawk, vem com um apoio e mira telescópica. Ambas versões são desajeitadas demais para serem usadas por personagens com Força menor que 4.



Calibre: .44 Magnum

Dano: 6

Alcance: 50, 100 para a Super Redhawk

Cadênci a de Tiro: 2

Capacidade: 6

Ocultabilidade: S

Armas Personalizadas Casull: Essa arma, chamada assim após sua confecção, é uma personalização de um modelo de uma Ruger Redhawk e alterada para carregar munição de rifle. É usada principalmente para caçar ursos, alces e outros animais grandes, ainda podendo ser acoplada uma mira telescópica. Assim como a Redhawk, é impossível para um personagem com Força menor que 4 disparar com uma Casull com apenas uma mão. Uma Casull é uma arma de simples-ação, o que não tem efeito de jogo devido a sua relativamente baixa Cadência de Tiro e sua pausa intimidadora quando um personagem engatilha para outro disparo. O alto custo de personalização exigido para uma Casull torna muito difícil para um personagem com Recursos menor que 3 adquirir uma.

Calibre: .454 Casull

Dano: 7

Alcance: 40

Cadênci a de Tiro: 1

Capacidade: 5

Ocultabilidade: S

Remington XP-100: Embora não seja um revólver, essa pistola foi inclusa aqui por razões de simplicidade. Ela e suas correlatas são armas de disparo único, feitas para tiros de precisão. Obviamente, isso significa que a precisão fica por conta dos usos do personagem. A XP-100 é uma arma de franco atirador no tamanho de uma pistola.

Calibre: .221

Dano: 5

Alcance: 50

Cadênci a de Tiro: 1

Capacidade: 1

Ocultabilidade: J

PISTOLAS AUTOMÁTICAS

O termo *pistola automática* é um termo errôneo, visto que *arma automática* vem com o sinônimo de “totalmente automática”. Pistolas automáticas é mais apropriadamente empregado para auto-recarregáveis, aquelas que são carregadas a partir de um estoque interno e usam parte do recuo do tiro para carregar a próxima bala para a agulha da arma. Apesar de muitas auto-recarregáveis terem sido fabricadas com pentes de 15 balas ou mais, a legislação dos EUA impõe que todas as novas sejam vendidas apenas com pentes de 10 balas ou menos. As auto-recarregáveis são mais propensas a falhas no funcionamento que revólveres devido a sua alta complexidade (falhas críticas geralmente resultam na quebra ou explosão da arma), mas são mais comumente usadas por suas altas taxas de fogo, maiores capacidades e baixo tempo de recarga. As auto-

recarregáveis podem ser carregadas com um pente completo mais uma bala na agulha pronta para o disparo. A Característica Capacidade, abaixo, se aplica a pentes completos e com agulhas vazias; o +1 indica que elas podem ser carregadas com uma bala na agulha (ainda que ter uma bala na agulha torne a arma propensa a disparar caso seja derrubada).

Hammerli M280 Target: Como a Remington XP-100, a Hammerli M280 é uma pistola de tiros precisos. Entretanto, muitas M280s são feitas com cabos ergonômicos, projetados para as mãos de um usuário específico. Em termos de jogo, isso adiciona um dado à parada de Armas de Fogo do usuário em questão, mas qualquer outro que tente usar a arma *perde* um dado. Essa característica está disponível em muitas pistolas, mas a M280 é uma das poucas que isso é padrão. A M280 pode ser equipada com uma mira telescópica.

Calibre: .22 Rifle Longo
Dano: 4
Alcance: 30
Cadência de Tiro: 5
Capacidade: 5+1
Ocultabilidade: J

Sites M380: Fabricada na Itália, essa auto-recarregável compacta e aerodinâmica é destinada à venda para pessoas com treinamento mínimo em armas de fogo que sintam a necessidade de portar uma arma de fácil manuseio. Ela é desenhada para um fácil uso e máxima ocultabilidade. Existem outras duas versões funcionalmente idênticas, a M9 e a M40, que utilizam munição 9mm e S&W calibre .40, respectivamente.

Calibre: .380 Automática (9mm para M9, .40 S&W para M40)
Dano: 4 (5 para M40)
Alcance: 20
Cadência de Tiro: 4
Capacidade: 8+1 (9+1 para M9 e M40)
Ocultabilidade: B

Walther PPK: Essa pistola de fabricação Alemã é conhecida no mundo todo como sendo a arma símbolo de James Bond. Embora que ela careça do impacto das armas de grosso calibre, ela é pequena o suficiente para ser facilmente escondida num coldre no tornozelo ou arranjo similar. Devido ao amplo uso de silenciador nos filmes de Bond, é relativamente fácil (apesar de altamente ilegal, sem permissões adequadas) conseguir um para essa pistola.

Calibre: .380 Automática
Dano: 4
Alcance: 15
Cadência de Tiro: 3
Capacidade: 7+1
Ocultabilidade: B

Beretta Modelo 92: Fabricada na Itália, essa arma é comumente usada em departamentos de polícia dos Estados Unidos. Por volta de 1980 ela também foi adotada com a M9 como a arma reserva oficial do

Exército dos Estados Unidos (ainda que muitos tenham preferência pelas suas M1911s). O Modelo 92 lembra muitas das 9mm auto-recarregáveis, tais como a Ruger P85 (arma predileta de Antonio Banderas em *A Balada do Pistoleiro*), a Browning High-Power (com um pente de 13 balas) e a Smith&Wesson séries 5900 (a arma de reserva padrão dos agentes do FBI), onde todas são idênticas a Modelo 92 para efeitos de jogo.

Calibre: 9mm
Dano: 4
Alcance: 20
Cadência de Tiro: 4
Capacidade: 15+1
Ocultabilidade: J

Calico Modelo 950: Mais parecida com uma arma de ficção científica que com uma pistola, a Calico 950 é sem dúvida uma arma eficiente. Ela é alimentada por um pente cilíndrico de alta capacidade que é encaixado no alto da arma, paralelo ao cano, certamente descendo até a cabo como muitas auto-recarregáveis fazem. A 950 não é própria para uso profissional, principalmente devido a sua grande proporção. Também há uma versão submetralhadora, a Modelo 960A, que usa o mesmo pente, mesmo sistema de carga e cano longo.

Calibre: 9mm
Dano: 4
Alcance: 20 (40 para a 960A)
Cadência de Tiro: 4 (21 para a 960A)
Capacidade: 50+1 ou 100+1
Ocultabilidade: S

Glock 17, 20, 21 e 22: Quando a Clock 17 chegou ao mercado por volta de 1980, uma súbita propaganda circulou em torno da sua suposta "indetectabilidade". Embora a estrutura das pistolas Glock sejam feitas de plásticos e polímeros, os canos e outras partes internas são mais que suficientes para serem reveladas em máquinas de raio-x e detectores de metal (Além disso, a Glock produz essas pistolas com faixas metálicas em seu cabo que são visíveis em detectores). Talvez por causa de sua inacreditável exposição na mídia, as Glocks são extremamente populares hoje. A Glock fabrica vários modelos diferentes, todos listados aqui por simplicidade. Cada modelo listado acompanha um modelo compacto com pente de 10 balas (e uma bala extra pode ser mantida na agulha) e cuja Ocultabilidade é B.

Calibre: 9mm (modelo 17); .40 S&W (modelo 22); 10mm (modelo 20); .45 ACP (modelo 21)
Dano: 4 para modelo 17, 5 para todos os outros
Alcance: 20 para modelo 17, 25 para todos os outros
Cadência de Tiro: 4 para modelos 17 e 22, 3 para modelos 20 e 21
Capacidade: 17+1 (modelo 17), 15+1 (modelos 20 e 22), 13+1 (modelo 21)
Ocultabilidade: J

Heckler & Koch P7M13: A empresa Alemã Heckler & Koch projetou essa pistola especificamente para a imposição da lei, combinando capacidade máxima de carga com dificuldade mínima para uso. A segurança da P7M13 dá-se no gatilho, que irá disparar enquanto segurado, mas automaticamente pára se solta da mão, protegendo a arma de atirar em caso de queda. Todas as armas da Heckler & Koch têm excelentes reputações de credibilidade (e altos preços), e a P7M13 não é uma exceção.

Calibre: 9mm

Dano: 4

Alcance: 20

Cadência de Tiro: 4

Capacidade: 13

Ocultabilidade: B

Colt M1911A1: A clássica "automática .45", a Colt M1911A1 foi a arma reserva padrão do Exército do EUA de sua introdução até meados de 1980. Ela ainda é popular no meio militar, policial, bem como aplicações civis, sendo provavelmente a mais utilizada em todo o mundo. A M1911A1 é vista em vários filmes, mais vivida e recentemente em *O Último Matador*. Lara Croft também a usa em *Tomb Raider*, prova que ainda continua eficiente.

Calibre: .45 ACP

Dano: 5

Alcance: 25

Cadência de Tiro: 3

Capacidade: de 7+1 a 9+1, dependendo do modelo exato.

Ocultabilidade: J

SIG-Sauer P220 e P230: A parceria da Swiss SIG e da Alemã J.P. Sauer tem a reputação de produzir constantemente excelentes armas. SIG-Sauer oferece vários modelos de pistolas automáticas. As duas listadas aqui servem como exemplo. Os Agentes Especiais Fox Mulder e Dana Scully em *Arquivo-X* deram fama à P220 e P230, respectivamente.

Calibre: .45 ACP (P220), .380 (P230)

Dano: 5 (P220), 4 (P230)

Alcance: 25 (P220), 20 (P230)

Cadência de Tiro: 3

Capacidade: 7+1

Ocultabilidade: J

IMI Desert Eagle: Embora muitos profissionais afirmem que a Desert Eagle é mais que uma arma e a mais propensa a falha mecânica, não há como negar o amplo fator intimidante inerente a essa arma. A arma de fabricação Israelense é a auto-recarregável mais fabricada, a mais poderosa em produção hoje e a mais impossível de ser usada com apenas uma mão (mínimo de Força 4). Além do mais impressionante calibre, a Desert Eagle está disponível também como Magnum .357 e Magnum .44.

Calibre: .50 Action Express

Dano: 7

Alcance: 30

Cadência de Tiro: 1

Capacidade: 7

Ocultabilidade: J

SUBMETRALHADORAS E PISTOLAS

METRALHADORES

Submetralhadoras, ou SMGs, foram planejadas para serem o elo de ligação entre as pistolas e os rifles automáticos. Elas são armas pequenas (abaixo de 90cm de comprimento) que disparam munição de calibre de pistola numa alta taxa de cadência. A despeito de sua similaridade em uso e aparência com rifles, SMGs operam internamente mais como pistolas. SMGs estão entre as mais comumente usadas por unidades militares de operações especiais, grupos da SWAT e gangues, devido à curta distância em que esses três grupos normalmente entram em ação, não sendo necessário uso de rifles.

Como as pistolas automáticas, SMGs e pistolas metralhadoras podem guardar uma bala adicional na agulha, daí a anotação do +1 na Característica Capacidade. Para alguns, colocar essa bala extra na agulha é perda de tempo, dado o benefício irrisório, mas alguns atiradores insistem em fazer isso.

Beretta Modelo 93R: Classificada como uma pistola metralhadora (uma pistola que dispara na velocidade de uma SMG), a Beretta Modelo 93R é a versão da Modelo 92 capaz de disparar rajadas curtas (acima). Ela incorpora um eficaz gatilho e estoque de munição. O Modelo 93R não é verdadeiramente capaz de rajadas automáticas, o que a torna mais controlável que outras pistolas metralhadoras.

Calibre: 9mm

Dano: 4

Alcance: 20

Cadência de Tiro: 15

Capacidade: 20+1

Ocultabilidade: J

Ceska Modelo 61: Mais comumente conhecida como Skorpion, a Modelo 61 de fabricação Tcheca é uma das menores SMGs em produção. Foi amplamente utilizada por militares do bloco Soviético e é encontrada em arsenais de grupos terroristas e gangues de ruas de países de Terceiro Mundo em todo o globo. A munição de relativo baixo poder da Skorpion e sua incontrolabilidade são balanceadas pelo seu pequeno tamanho e baixo custo.

Calibre: .32 ACP

Dano: 3

Alcance: 20

Cadência de Tiro: 15*

Capacidade: 10+1 ou 20+1

Ocultabilidade: J

Glock 18: A Glock 18 é uma versão metralhadora totalmente automática da pistola Glock 17, direcionada a uso policial, militar e anti-terrorista. Embora seja parecida com a Glock 17, ela é desenhada com partes

incompatíveis.

Calibre: 9mm

Dano: 4

Alcance: 20

Cadência de Tiro: 19*

Capacidade: 17+1, 19+1 ou 33+1

Ocultabilidade: J

Heckler & Koch séries MP5: As séries MP5 são as mais respeitadas e confiáveis séries de submetralhadoras na atualidade. Uma ampla variedade existente, incluindo a MP5K, versão de cano curto altamente ocultável, e a série MP5SD construída com abafador de som que a torna a mais silenciosa SMG no mundo (desnecessário dizer que é impossível a compra por civis). As MP5 podem ser vistas em *Comando Imbatível*, *Duro de Matar 1* e *2* e numa variedade de outros filmes. Muitas unidades militares especiais do Oeste usam MP5s.

Calibre: 9mm, embora existam versões de 10mm

Dano: 4 (5 para 10mm)

Alcance: 40 (25 para MP5K)

Cadência de Tiro: 21*

Capacidade: 15+1 ou 30+1

Ocultabilidade: S (J para a MP5K)

IMI Uzi: A Uzi foi a primeira SMG a alcançar a popularidade (ou notoriedade) mundial. Fabricada em Israel, ela se espalhou pelo mundo. Na América, a Uzi é usada pelo Serviço Secreto e muitas das grandes forças policiais. Duas variantes menores, a Mini-Uzi e a Micro-

Uzi, são idênticas em funcionamento mas carecem do alcance e controlabilidade do modelo maior.

Calibre: 9mm e .45 ACP (todos os três modelos estão disponíveis em ambos os calibres)

Dano: 4 para 9mm, 5 para .45 ACP

Alcance: 50 para Uzi, 25 para Mini-Uzi, 15 para Micro-Uzi

Cadência de Tiro: 21*

Capacidade: 16+1, 20+1 ou 32+1 para todos os modelos 9mm; 16 para todos os modelos em .45 ACP

Ocultabilidade: S (J para Micro-Uzi)

Ingram M10: Também conhecida como MAC-10, essa arma foi introduzida por volta de 1970 e ainda é renomada por sua durabilidade. Sua maior desvantagem é a carência de controle quando disparando rajadas longas, visto que seu gatilho permite ser disparado apenas em totalmente automático. É necessária prática para se valer de rajadas curtas, e tiros únicos ainda são difíceis para atiradores treinados. Um supressor de som está disponível, mas eles são difíceis de serem obtidos legalmente.

Calibre: 9mm e .45 ACP

Dano: 4 para 9mm, 5 para .45 ACP

Alcance: 25

Cadência de Tiro: 32+*

Capacidade: 32+1

Ocultabilidade: J



Intratec TEC -9: Embora seja comercializada como sendo uma pistola, essa arma é fácil de converter em totalmente automática. (Perícia Profissional: Armeiro 1 e um kit de ferramentas decente dão conta que o trabalho seja feito em uma hora ou duas). Portanto, é fácil achá-la nas mãos de bandidões e gangsters que querem algo acessível para detonar uma sala ou um beco inteiro. Profissionais tendem a usar alguma coisa para ajudar quando empunhando essa arma para proteger suas mãos, visto que a TEC-9 é propensa a apresentar problemas devido a modificações mal executadas, servindo para torná-la menos confiável.

Calibre: 9mm

Dano: 4

Alcance: 20

Cadência de Tiro: 18*

Capacidade: 20+1 ou 32+1

Ocultabilidade: J

Thompson M1928: A eterna "Tommy gun" foi a primeira submetralhadora usada pelo exército dos EUA. Apesar de hoje estar ultrapassada, ela ainda é eficiente, e foi item básico dos filmes de gangsters de 1930. Seu pente em forma de disco opcional dá a ela um aspecto inconfundível. Como a MAC-10, seu gatilho permite disparos *apenas* em totalmente automático, tornando rajadas curtas um caso de experiência e controle.

Calibre: .45 ACP

Dano: 5

Alcance: 50

Cadência de Tiro: 15*

Capacidade: 20 ou 100

Ocultabilidade: S

RIFLES

Para propósitos de jogo, a categoria de "rifles" abrange qualquer arma que não é totalmente automática e dispara numa velocidade rápida (comparada à bala da pistola), através de uma agulha própria. Rifles são usados tanto para caçar quanto para atirar de modo preciso; a única diferença entre os dois normalmente é o nível de acabamento da arma. Rifles podem ser de *repetição*, onde cada tiro precisa ser preparado pelo usuário, ou *semi-automático*, onde algum tipo de mecanismo ou forma de recuo previamente prepara o próximo tiro. Muitos rifles de repetição são abastecidos por suprimento de munição interna em vez de pentes descartáveis, sendo mais lentos de recarregar que as armas semi-automáticas.

Rifles podem guardar uma bala adicional além daquelas em seu pente, sendo anotados com +1 na sua Característica Capacidade. Isso raramente é usado na prática, no entanto - se você está atirando em alguma coisa (ou alguém...) que precisa ser atingido 31 vezes para cair, talvez seja melhor você mudar de idéia.

Remington Modelo 700: Esse é o rifle de repetição mais comum e o que melhor representa seu tipo; uma variedade de outros correlatos tem Características similares, mudando apenas sua aparência externa. A sua versão militar, o M24 Sniper Weapon System, é

altamente modificada na fábrica e extremamente difícil de adquirir (Recursos 4, Aliados ou Contatos militares e um Narrador relaxado).

Calibre: .30-06 e .308 Remington para Modelo 700, .300 Winchester Magnum para M24

Dano: 8 para Modelo 700, 9 para M24

Alcance: 300 para Modelo 700, 500 para M24

Cadência de Tiro: 1

Capacidade: 5+1, armazenadas internamente, não num pente

Ocultabilidade: I

Remington Modelo 740: Essa é a versão de menor calibre do Modelo 700, e também é uma amostra representativa de outros tipos e calibres.

Calibre: .223 Remington para as versões civis, 5.56mm para as versões militares

Dano: 7

Alcance: 275

Cadência de Tiro: 3

Capacidade: 5+1, armazenadas internamente

Ocultabilidade: S

Ruger 10/22: Outra amostra representativa dos rifles de pequeno calibre usados em jogos, esse modelo em particular é semi-automático, mas existem variedades com todas as formas de ação. É possível converter essa arma para o modo totalmente automático (e altamente ilegal) com a ajuda de uma metalurgia e conhecimento apropriado (Perícia Profissional: Armeiro 2).

Calibre: .22 LR (Long Rifle)

Dano: 4

Alcance: 100

Cadência de Tiro: 4

Capacidade: 10+1 ou 50+1

Ocultabilidade: I

Weatherby Mark V: Esse rifle de repetição Britânico foi projetado para grandes caçadas como a de elefantes, rinocerontes e aviação leve. Seu recuo é poderoso o suficiente para causar (7 - Força do personagem) dados de Dano Contusivo naquele que disparar sem estar propriamente amparado (a critério do Narrador: qualquer posição onde o personagem esteja sem equilíbrio, sentado ou se movendo).

Calibre: .460

Dano: 10

Alcance: 300+

Cadência de Tiro: 1

Capacidade: 3+1

Ocultabilidade: I

Barrett Modelo 82 "Cinquentinho": É a arma mais pesada disponível para o mercado civil, esse rifle semi-automático de 1,50m de comprimento e 15 quilos dispara a mesma munição usada por metralhadoras pesadas. Suas aplicações para caça são duvidosas, no mínimo, apesar de ser legal a propriedade por parte de civis nos EUA e muitas lojas de armas podem vendê-la. O rifle é conhecido no serviço militar como M82A1 e

usado pelos atiradores de elite das Forças Especiais do Exército dos EUA. A M82A1 foi usada pelos produtores de *Comando Imbatível* e de Robocop em *Robocop 2*. Assim como a Weatherby Mark V, o recuo da Modelo 82' pode quebrar um ombro, braço, clavícula e/ou costelas de um operador fraco ou despreparado.

Calibre: .50 BMG (Browning Machine Gun)

Dano: 12; a bala da .50 BMG tem uma combinação de velocidade e massa que ignora qualquer armadura ou cobertura mais leve que uma parede de tijolos ou veículo militar, apesar da Fortitude funcionar normalmente.

Alcance: Efetivamente 300, apesar de atiradores militares profissionais terem afirmado matar a mais de 1500 em campo aberto.

Cadência de Tiro: 1

Capacidade: 11

Ocultabilidade: I

RIFLES DE ASSALTO

Embora existam versões semi-automáticas da maioria dessas armas, rifles de assalto são armas militares. Eles não são encontrados normalmente em mãos de civis. Para propósito de jogo, essa categoria tanto inclui os verdadeiros *rifles de assalto*, que disparam pequenos projéteis com alto poder de fogo, quanto os *rifles de batalha*, que usam munição maior e disparam com menos velocidade.

Repetimos que armas com capacidade totalmente automática, ou mesmo modo em rajada curta, são altamente ilegais para qualquer um que não seja policial ou militar, seja para uso ou posse. É possível adquirir versões colecionáveis de semi-automáticas de tais armas, que podem ser convertidas para modo totalmente automático por um personagem com Perícia Profissional: Armeiro 2 ou mais. No entanto, qualquer uso dessas armas chamará atenção policial e federal. Narradores podem se sentir à vontade em convocar o FBI, SWAT e quaisquer outras abreviaturas que acharem necessárias no encalço dos personagens de seus jogadores.

Colt M16: O rifle de assalto padrão dos serviços armados do EUA, dentre outros, o projeto do M16 foi copiado tanto para versões militares quanto para civis. Versões mais recentes são apenas capazes de um único tiro ou de rajadas curtas, ainda que todos os modelos mais antigos capazes de fogo totalmente automático estejam ainda disponíveis por aí. Uma versão carabina, a M4, se caracteriza pelo cano curto e estoque interno, em vez do alcance maior.

Calibre: 5.56mm

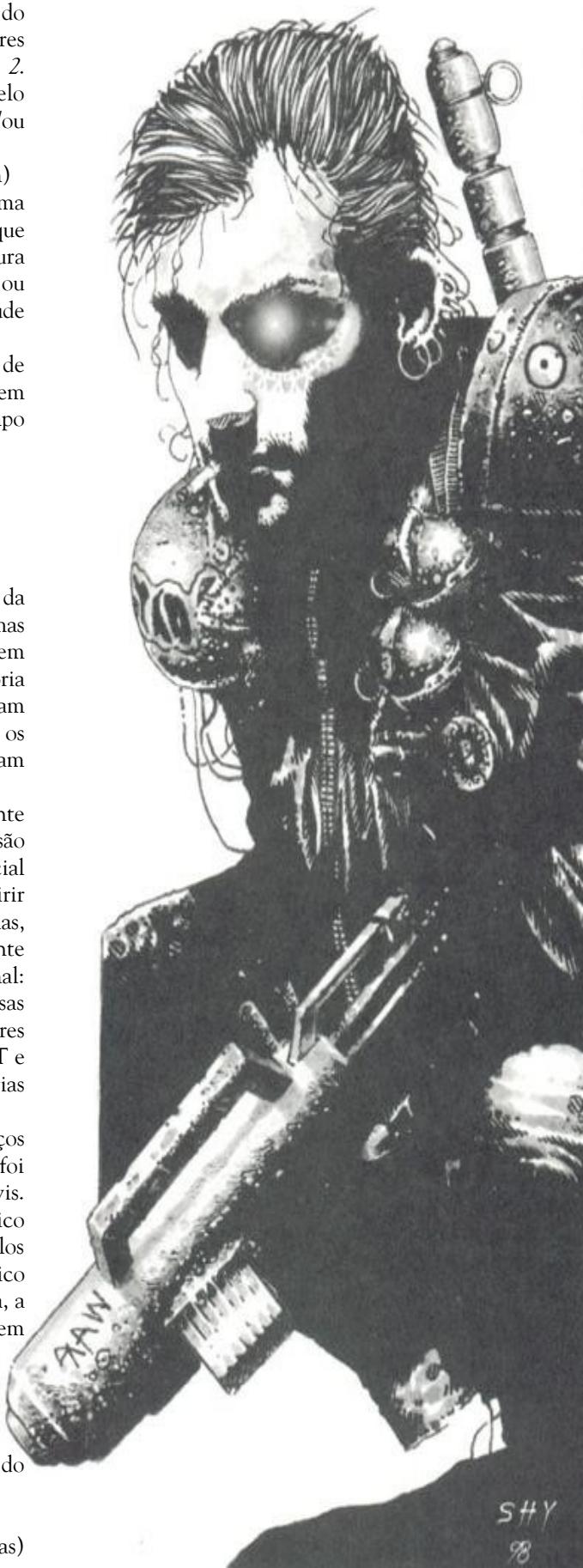
Dano: 7

Alcance: 200 (120 para carabinas)

Cadência de Tiro: 15 ou 20, dependendo do modelo

Capacidade: 20+1 ou 30+1

Ocultabilidade: I (S para carabinas)



Arsenal do Estado Russo AK-74: O neto do venerável AK-47, o AK-74 foi o rifle de assalto padrão do bloco Soviético antes do colapso da URSS e não saiu de moda. Uma variedade de versões estão por aí, apenas aqueles que importam são os de cartuchos e as carabinas.

Calibre: 5.45mm

Dano: 7

Alcance: 200 (120 para carabinas)

Cadência de Tiro: 20

Capacidade: 30

Ocultabilidade: I (S para carabinas)

Steyr AUG: O AUG (Armee Universal Gewehr) de fabricação Austríaca está entre as surpresas nas armas que estão sendo adotadas por diversas milícias. O AUG é uma arma de rápida configuração, onde seu pente e seu modo de ação estão no seu interior, por trás do gatilho e da alça. Isso permite acima de tudo um desenho que não se perde em comprimento de cano. O AUG também é adaptável para uma mira telescópica integral (veja abaixo) em seu equipamento portátil. No entanto, seu traço mais revolucionário está em sua construção modular: um AUG e algumas partes de conversão podem ser desmontadas e dar lugar a uma metralhadora leve, uma submetralhadora, uma carabina curta ou no básico rifle de assalto descrito aqui em apenas 15 minutos.

Calibre: 5.56 (9mm no modo submetralhadora)

Dano: 7 (4 no modo submetralhadora)

Alcance: 200 (50 no modo submetralhadora)

Cadência de Tiro: 21

Capacidade: 42+1 (30+1 no modo submetralhadora)

Ocultabilidade: S (I no modo leve)

Colt M14, FN FAL e Heckler & Koch G3: Todos esses rifles de guerra da safra de 1950 foram vistos - e ainda são vistos - em largo uso fora de seus países de origem. O Americano M14 (nas formas semi-automáticas) são encontradas em mãos civis e no Sudeste Asiático, o Belga FAL é comum na África, e o Alemão G3 é amplamente encontrado na América do Sul. Todas as três armas são efetivamente idênticas em termos de jogo; o G3 é um pouco mais pesado e provavelmente mais confiável que os outros dois, se alguém checar. Uma versão do M14, o M21, ainda está em uso no exército dos EUA como um rifle de precisão.

Calibre: 7.62mm

Dano: 8

Alcance: 275

Cadência de Tiro: 10

Capacidade: 20+1

Ocultabilidade: I

Arsenal do Estado Russo AK-47: O AK-47 é provavelmente o rifle de guerra mais distribuído no mundo. Embora esta munição tenha sido criticada como sendo de baixo poder de fogo e instável a longo alcance, os Soviéticos aparentemente não se queixam. O AK-47 tem uma reputação de credibilidade sob as piores condições de campo. Como AK-74, existem variantes de estocagem de munição que podem ser escondidos em

casacos compridos com um pouco de prática.

Calibre: 7.62mm Soviética, não compatível com outras munições 7.62mm

Dano: 8

Alcance: 250

Cadência de Tiro: 10

Capacidade: 30+1

Ocultabilidade: I (S para a versão de carga interna)

ESCOPETAS

Escopetas são armas de cano grosso (normalmente mais que meia polegada) que disparam tanto projéteis metálicos como munição de fragmentação através de um cano polido. Escopetas estão restritas a limites de alcance e capacidade de munição, desajeitadas e de recuo poderoso, mas elas são intimidadores p'ra caralho e potencialmente destrutivas em ambientes fechados. Escopetas são de ação de pulso, simples ou de deslize, ou então semi-automáticas. Existem algumas escopetas totalmente automáticas disponíveis; essas se parecem com grandes rifles de assalto e são quase impossíveis de controlar e seu uso é altamente ilegal. A menos que esteja anotado diferente, todas essas escopetas são alimentadas por suprimento de munição interna (o que as deixa mais lentas para recarregar que armas alimentadas por pentes).

Escopeta de cano duplo de caça genérica: Escopetas de cano duplo talvez sejam o básico em armas de fogo comuns. Um vasto leque está disponível no mercado aberto. Escopetas de cano duplo podem ter o cano serrado seu para ocultamento em detrimento do alcance e legalidade (e com o risco de quebrar o pulso do atirador sem um suporte no qual o proteja contra o recuo).

Calibre: calibre 12

Dano: 8

Alcance: 20, 10 ou 5 dependendo do comprimento do cano

Cadência de Tiro: 2; ambos os canos podem ser disparados numa única ação, usando o mesmo teste para acertar ambos os tiros.

Capacidade: 2

Ocultabilidade: I normalmente, mas versões de cano serrado podem ter S ou até mesmo J

Benelli M3 Super 90: Essa escopeta semi-automática é muito comum entre os grupos da SWAT e é um exemplo representativo de seu tipo.

Calibre: calibre 12

Dano: 8

Alcance: 20

Cadência de Tiro: 3

Capacidade: 7

Ocultabilidade: S

Remington 870P, Ithaca M37 e Mossberg M500: Todas essas três escopetas de ação de pulso são comumente usadas por forças policiais. Em outras palavras, é uma dessas que os policiais normalmente vão sacar do carro quando estiverem respondendo a bagunça que seus jogadores estiverem causando. Todas essas três podem ser seu cano serrado para ocultamento em

detrimento de alcance efetivo.

Calibre: calibre 12

Dano: 8

Alcance: 20 (10 para versões de cano serrado)

Cadência de Tiro: 1

Capacidade: 5 (8 para Remington 870P)

Ocultabilidade: I (T para de cano serrado)

Franchi SPAS-12: Essa escopeta de visual futurístico é também comumente utilizada pelas forças policiais pela América do Norte e Europa. Ela também pode ser usada em modo de ação de pulso (Cadência de Tiro cai para 1) em caso de mal funcionamento. Seu estoque de munição tem um suporte altamente incomum que gira internamente permitindo a arma ser disparada com uma mão mesmo que esteja em modo semi-automático. Essa é a arma que Sarah Connor possui no final de *Exterminador do Futuro 2*.

Calibre: calibre 12

Dano: 8

Alcance: 20

Cadência de Tiro: 3

Capacidade: 7

Ocultabilidade: I

Daewoo USAS-12: Uma arma altamente incomum (e maliciosa) da Coréia do Sul, essa animalidade é uma escopeta militar com capacidade totalmente automática. Ela é desenhada para parecer e operar como um rifle de assalto desproporcional, apesar de seu recuo ser implacável no na melhor das hipóteses e estraçalhador de costelas na pior. Falhas e mal funcionamento com essa arma podem ser...espetaculares.

Calibre: calibre 12

Dano: 8

Alcance: 20

Cadência de Tiro: 6

Capacidade: 12 (pente) ou 28 (cilindro)

Ocultabilidade: I

ACESSÓRIOS PARA ARMAS DE FOGO

Miras Telescópicas: A variedade mais comum de miras é a telescópica, que amplia a imagem do alvo para ampliar o alcance efetivo da arma quando estiver mirando. Miras adicionam 2 dados à parada de dados do personagem quando estiver preparando um tiro mirado. Esse bônus é aplicado após um turno de mira e é cumulativo com os bônus de Percepção para mira. Um tiro preciso feito com ajuda de uma mira também aumenta a distância de um tiro de "média-distância" em 50% (aumente o Alcance da arma em 50%). Uma mira pode ser montada em qualquer rifle ou rifle de assalto, e alguns revólveres ou pistolas de dupla-ação podem montar miras também (veja a arma específica na lista). Pistolas automáticas não podem acoplar miras, visto que isso interfere no funcionamento da arma.

Instalar uma mira de qualquer tipo requer Armas de Fogo 3 (ou Perícia Profissional: Armeiro 1), uma hora e 20 cartuchos de munição (que são usados para assegurar que a mira foi instalada adequadamente). Miras que não



são instaladas apropriadamente, ou desalinhadas, não fornecem qualquer tipo de bônus.

Miras de Visão Noturna: Equipamento de visão noturna está se tornando mais e mais comum no mercado aberto, apesar de ainda ser caro. Equipamento de visão noturna vem em três formas: amplificador de luz (iluminadores), infravermelho (IV) e térmico.

Equipamentos iluminadores amplificam a luz disponível a um nível próximo a da luz do dia. Isso não funciona em escuridão total. Miras de iluminação reduzem a dificuldade de modificadores de escuridão em 1, mas não reduzirão para menos que +1 de dificuldade. Miras iluminantes exigem nível mínimo de Recursos de 2 para a compra.

Equipamento IV converte luz infravermelha invisível em imagem visível preto-e-branco. Assim como o equipamento iluminador, miras e óculos IV não funcionam em escuridão total. No entanto, equipamento infravermelho pode se beneficiar de lanternas ou sinais luminosos, que são invisíveis a olhos despreparados. Equipamento IV está disponível tanto em mira quanto em óculos. Equipamento IV reduz os modificadores de dificuldade por escuridão em 2, mas não irão reduzir a dificuldade para menos que +1. Equipamento IV requer um nível de Recursos de pelo menos 3 para ser adquirido.

Equipamento de visão térmica é mais sofisticado que o iluminador ou IV, e literalmente mostra o calor numa imagem eletrônica. Visores térmicos "vêem" através da fumaça ou neblina e podem encontrar alvos vivos através de paredes. Eles não captam vampiros como mais que uma imagem sem definição, no entanto, a menos que o vampiro tenha se alimentado dentro de duas horas passadas. Equipamento de visão térmica reduz os modificadores de escuridão, neblina e fumaça de 1 a 3, e de cobertura de defesa em 1. A chuva, no entanto, reduz a efetividade da visão térmica (as dificuldades de escuridão são diminuídas apenas em 1 e a cobertura se aplica normalmente). Miras térmicas são equipamento militar básico e exigem Recursos 4 para adquirir. Elas são legais, mas os oficiais do governo podem fazer perguntas a qualquer um que compre uma mira térmica.

Miras Laser: Miras laser modernas tem peso desprezível. Elas são encaixadas em qualquer arma, mas são mais comumente usadas em pistolas ou SMGs. Uma mira laser projeta uma faixa de uma luz fina e de baixa potência, tipicamente vermelha, que aparece como um pontinho vermelho no alvo onde a arma está sendo mirada. Isso não é suficiente para cegar um olho humano, apesar de temporariamente atordoar (efeitos a critério do Narrador). Miras laser estão amplamente disponíveis para qualquer um que possa pagar (Recursos 3). O efeito de jogo de uma mira laser é adicionar +1 dado a parada de dados de qualquer tiro feito a um alcance de 30m ou menos.

Silenciadores e Supressores: "Silenciador" é um nome errôneo, visto que pouquíssimas armas são totalmente silenciosas. Armas podem fazer barulho de

três modos: a explosão de um cartucho sendo disparado, o estilhaçar de uma bala rompendo a barreira do som e do metal contra metal da ação da arma. Para realmente silenciar uma arma, precisa-se eliminar todas as três fontes de barulho.

Muitos supressores de som de armas reduzem o barulho ventilando gases exaustores do cartucho através de uma série de sopros que atrasa o gás a velocidades subsônicas (retardando a saída da bala no processo, visto que o gás que é propelido dissipar). Como a munição do calibre das pistolas é normalmente mais lenta que a munição de rifles e depende mais da massa que da velocidade para causar dano, pistolas e SMGs são mais fáceis de serem suprimidas que rifles. Qualquer silenciador forte o suficiente para ser eficaz num rifle reduz a força a ponto de reduzir o Dano da arma em 2 ou mais e outras (como as de escopeta ou calibre .50 BMG) são grandes demais para serem silenciadas totalmente.

Silenciadores são desajeitados, normalmente tão longos quanto a própria arma. Qualquer arma que tenha um silenciador acoplado aumenta em um nível a Característica Ocultabilidade (exemplo: uma pistola com Ocultabilidade B vai para Ocultabilidade J quando estiver com o silenciador acoplado).

Quanto maior a bala, mais difícil é suprimi-la. Geralmente, qualquer arma com Característica de Dano maior que 4 não pode ser silenciada verdadeiramente, apenas suprimida. Por exemplo, uma Colt M1911A1 suprimida (disparando munição calibre .45, Dano 5) é quase tão audível quanto um dicionário sendo arremessado sobre uma mesa. Embora o som seja alto, ele não pode ser reconhecido de imediato como um tiro.

Silenciadores são altamente ilegais para civis sem permissões apropriadas do governo e são muito difíceis de adquirir. Um armeiro altamente treinado pode ser capaz de construir um através de um projeto com as ferramentas e o tempo apropriado (Perícia Profissional: Armeiro no mínimo 4 e com uma semana no mínimo), mas sua credibilidade pode ser questionável.

Armas Disfarçadas: É possível construir uma arma, normalmente uma submetralhadora, dentro de uma pasta ou um objeto similarmente desobstruído (com a Perícia Profissional: Armeiro 4). A configuração mais comum é colocar a arma completa dentro de um recipiente com um cano para fora e um dispositivo mecânico que possibilite o personagem disparar a arma sem abrir o objeto em que esteja escondida. Isso permite que a arma seja disparada (com +2 na dificuldade e tiros mirados são impossíveis). Uma arma disparada desde modo é inteiramente óbvia devido à língua de fogo formada, mesmo se estiver silenciada. O recipiente precisa ser aberto para recarregar a arma.

A Heckler & Koch MP5K, a Glock 19 e a Ingram M10 podem ser adquiridas com pastas ou mochilas intencionalmente feitas para a arma em questão. Em muitos casos, existe um cabo de arma que se assemelha a uma alça de uma maleta e a arma pode ser removida e usada normalmente numa situação que exija ação.

ARMAS BRANCAS

CARACTERÍSTICAS DAS ARMAS BRANCAS

Dano: O número básico de dados de dano rolados após um golpe bem sucedido. Para armas brancas, isso é baseado na Característica Força do personagem (e Potência, se possuir) adicionalmente ao número de dados determinados pelo tamanho, massa e desenho da arma em questão.

Ocultabilidade: A quantidade de roupa sob a qual a arma pode ser escondida. B = num bolso, J = numa jaqueta, S = sob um sobretudo e I = a arma é grande demais para ser ocultada.

Força Mínima: A Força mínima (a Potência se aplica ao total) que um personagem precisa ter para manejá-la em combate.

ARMAS CONTUNDENTES

Armas contundentes causam dano por contusão, a menos que outra coisa esteja anotada ou se o golpe for na cabeça.

Bastões Curtos: Essa categoria cobre cacetetes, pedaços de pau, bastões táticos dobráveis, tonfas, varas e pedaços de cano. Qualquer coisa que seja usado para bater e seja menor que 60cm é considerado um bastão curto para efeitos de jogo.

Dano: Força +1 (adicone ou subtraia um dano se a arma em questão é particularmente pesada ou leve)

Ocultabilidade: J (P para bastões dobráveis ou cacetetes)

Força Mínima: 1

Bastões Longos: Qualquer objeto entre 60cm e 2m de comprimento mas é considerado um bastão longo. Isso inclui bengalas, bastões de baseball, tacos de bilhar, maças de cavalaria e bastões que foram quebrados ao meio por um Brujah furioso.

Dano: Força +2 (adicone um dado ou dois para armas excepcionalmente pesadas tais como maças ou bastões; subtraia um dado para as improvisadas ou finas)

Ocultabilidade: S

Força Mínima: 2

Cajados: Cajados são geralmente definidos como "tão altos quanto seu dono e tão grosso quanto seu punho", mas qualquer implemento contundente comprido de que seja largo demais para ser usado com apenas uma mão é um cajado para efeitos de jogo.

Dano: Força +3, com a vantagem do alcance

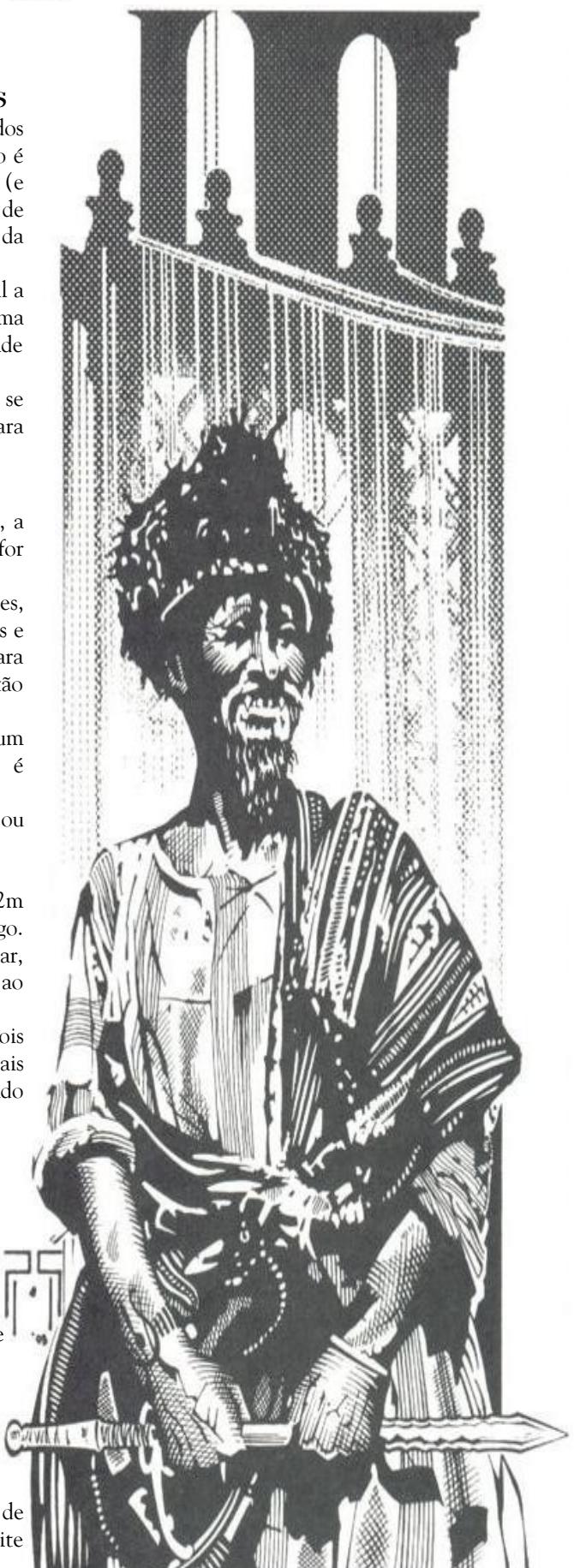
Ocultabilidade: I

Força Mínima: 1

ARMAS CORTANTES

Armas cortantes causam dano letal a menos que outra coisa esteja indicada.

Facas: Essa categoria abrange qualquer coisa de facas de carne a facões a facas tanto Japonesas. O limite





entre "faca" e "espada curta" é que as primeiras possuem até 30cm. Facas de combate, que normalmente tem dois gumes e são equilibradas para propósito expresso de golpes rápidos em combate armado, tendem a ser ilegais em algumas áreas.

Dano: Força +1

Ocultabilidade: P ou J, dependendo do tamanho ou estilo

Força Mínima: 1

Floretes e espadins: Espadas leves usadas principalmente para o esporte de esgrima na era moderna, muitos floretes não tem gume e possuem ponta romba. Entretanto, não é tão difícil afiá-las, e muitos Anciões Ventre se recordam da época quando os cavalheiros portavam floretes devido à moda. Floretes e espadins são usados para perfurar e estocar mais do que para cortar, e não podem aparar armas mais pesadas sem o risco de quebra (a critério do Narrador).

Dano: Força +2 (contundente, a menos que a ponta seja afiada)

Ocultabilidade: S

Força Mínima: 1

Sabres, katanas e cimitarras: Sabres e cimitarras tendem a ter lâminas curvas entre 60cm e 90cm de comprimento. Sabres são de origem Européia, katanas são Japonesas e cimitarras vêm do Oriente Médio.

Dano: Força +2

Ocultabilidade: S

Força Mínima: 2

Espadas Largas e Espadas Longas: Normalmente são tidas como armas Européias, apesar dessa criação estar em cada civilização numa época ou outra. Elas normalmente têm 90cm ou mais de comprimento com lâminas pesadas e largas.

Dano: Força +3

Ocultabilidade: S

Força Mínima: 2

Espadas de Duas-Mãos: Com o nome implica, esses implementos massivos de injúria pessoal têm entre 1,20m e 1,80m de comprimento e exigem o uso das duas mãos (Força + Potência somando no mínimo 7 é necessário para empunhá-la com apenas uma mão, visto que o balanço é tão importante quanto sua massa).

Dano: Força +5

Ocultabilidade: I

Força Mínima: 4

ARMAS DIVERSAS

Soco inglês e luvas de proteção: São projetadas para aumentar a força dos golpes de punho. Socos de um personagem usando soco inglês ou luvas de proteção (luvas com reforços duros nas juntas) causam um dano adicional de dano contundente. Personagens que façam ataques com garras não recebem esse benefício.

Chicotes e correntes: Deixando de lado os usos recreativos, algumas pessoas optam pela versatilidade de uma arma flexível. Chicotes podem ser usados para cortar ou estrangular (trate isso como um golpe de apresamento a distância). Correntes não são tão úteis

assim, mas a batida é forte.

Dano: Força +1 (+2 para correntes)

Ocultabilidade: J

Força Mínima: 1

ARMAS DE ARREMESO

Veja o capítulo Seis de **Vampiro a Máscara** para regras básicas de arremesso. Armas de arremesso causam dano letal a menos que outra coisa esteja listada. Elas usam as mesmas Características das armas brancas.

Dardos e shuriken: Dardos e shurikens (estrelas de arremesso) são normalmente pequenas demais para causar muito dano, mas elas podem ser facilmente revestidas com diversos compostos químicos.

Dano: Força -1

Ocultabilidade: P

Força Mínima: 1

Facas e machadinhas: Muitas facas e machadinhas são aerodinâmicas; as armas equilibradas para arremesso nem sempre são a melhor escolha para o combate corpo-a-corpo e *vice-versa* (+2 nas dificuldades se usando um tipo de arma na aplicação oposta). É possível arremessar uma faca ou machadinha de modo a não acertar o alvo usando a lâmina, causando assim dano contundente ao invés de letal (+1 na dificuldade para acertar e exige Arremesso 1).

Dano: Força +1

Ocultabilidade: P ou J

Força Mínima: 1

Lanças: Embora lanças sejam altamente incomuns no mundo moderno, elas algumas vezes são um eficiente recurso, particularmente se o arremessado é treinado o suficiente para acertar o coração. Algumas culturas antigas usam lançadores, ou *atlatl*, que possuem de 1,20m a 1,80m de comprimento com entalhes na ponta que segura a lança. Um *atlatl* funciona como uma alavanca, dando ao arremessador mais dois pontos de Força para efeito de determinar o alcance, dificuldade e dano.

Dano: Força +2

Ocultabilidade: I

Força Mínima: 2

ARQUEIRISMO

Arcos causam dano letal mais pelo corte e dilaceramento que pelo impacto, visto que as flechas viajam lentas demais para causar algum tipo de choque hidrostático (a fonte primária de dano das balas). Isso permite que os ataques com arcos penetrem na maioria das armaduras corporais modernas, as quais foram projetadas para se defender contra balas, com relativa facilidade (metade do bônus normal de absorção, arredondado para baixo). Eles usam as mesmas Características que as armas brancas, com a adição de Alcance das armas de fogo.

Personagens usando arcos podem usar as regras de



mira das armas de fogo. Isso leva uma ação para disparar um arco e uma ação para recarregar; recarregar pode ser executado no mesmo turno do disparo com dois sucessos num teste de Destreza + Arqueirismo (dificuldade 7).

Diferente das balas, as flechas podem ser feitas sem ferramentas especiais. Qualquer personagem com Arqueirismo 3 e que tenha acesso a materiais apropriados (pontas de flecha de pedra ou metal, plumas, madeira para as hastes, cola, cordões e uma faca) podem construir uma flecha por hora.

Arco Curto: Abrange todos os arcos que estão entre 90cm e 1,20m de comprimento. Arcos curtos podem ser disparados por alguém a cavalo. Qualquer um com Arqueirismo 3 ou superior e uma semana de trabalho pode construir um arco curto.

Dano: 2
Ocultabilidade: S
Força Mínima: 2
Alcance: 60

Arco Longo: Inclui armas como arco longo Welsh, que acabou com o domínio militar do cavaleiro montado Europeu, e o *daikyu* Japonês, um arco de cavalaria de 2,10m de comprimento. Arcos longos podem ser projetados para ser disparados com ajuda do pé ou disparados quando montados a cavalo, mas não ambos. Um personagem com Arqueirismo 4 ou maior e 10 dias de trabalho pode fazer seu próprio arco longo.

Dano: 4
Ocultabilidade: I
Força Mínima: 4
Alcance: 120

Arco Composto Pequeno: Arcos compostos usam um sistema de polias para aumentar a força do usuário, permitindo assim que a mesma quantidade de força se usa com menos esforço. Arcos compostos são uma inovação relativamente recente e não podem ser construídos sem ferramentas específicas. Um arco composto pequeno possui cerca de 90cm de comprimento.

Dano: 2
Ocultabilidade: I
Força Mínima: 1
Alcance: 90

Arco Composto Grande: Arcos compostos grandes são mais comumente usados na caça e contra arqueiros. Eles possuem tipicamente 1,20m de comprimento ou maior.

Dano: 3
Ocultabilidade: I
Força Mínima: 2
Alcance: 120

Besta: Uma besta é um instrumento mecânico que lembra vagamente um rifle moderno. Consiste num arco horizontal acoplado na ponta de um compartimento. O arco é recuado por uma manivela ou manualmente, e o projétil (chamado de dardo ou seta) é colocado no

compartimento. Um gatilho mecânico suspende o arco está estar pronto para ser disparado. Uma besta leva cinco turnos para ser carregado e recarregado.

Dano: 5
Ocultabilidade: S
Força Mínima: 2
Alcance: 20

ARMADURA PESSOAL

A mídia atual tem perpetuado a percepção que uma “roupa à prova de bala” irá parar qualquer coisa que a acerte, deixando o usuário apenas um pouco atordoado. Lamentavelmente, não é bem assim. Armaduras pessoais produzidas atualmente são projetadas para absorver e dissipar a força de um impacto em alta velocidade. A totalidade da quantidade de energia cinética enviada por uma bala ainda acerta o usuário - apenas ela é dissipada através da área inteira da armadura antes de ser transferida à carne e aos ossos do corpo. Isso normalmente resulta num hematoma espetacular sob o torso inteiro, algumas costelas quebradas e alguns minutos de desorientação e pânico.

Além disso, a armadura corporal apenas é totalmente efetiva contra disparos de velocidade relativamente baixa (munição de pistola, em outras palavras). Balas com altas velocidades (cartuchos de rifle) tipicamente atravessam tais fibras sintéticas como Kevlar e Spectra. Por outro lado, armas brancas do tipo facas ou porretes ameaçam armadura corporal como qualquer tipo de roupa, e cortam ou golpeiam o usuário trespassando o material.

Alguns Membros Anciões ainda mantêm armaduras metálicas de séculos atrás. Elas são tanto mais óbvias quanto menos resistentes contra balas do que as armaduras corporais modernas, mas geralmente suportam golpes de armas brancas e de briga mais efetivamente que seu equivalente das noites modernas.

A menos que outra coisa esteja anotada, a armadura listada abaixo cobre apenas o torso do usuário e não o protege contra fogo, luz solar, tiros na cabeça, pescoço, membros ou explosões.

Armadura corporal é cara. A menos que outra coisa esteja especificada, assuma que o personagem precisa ter Recursos 3 no mínimo para comprar armaduras modernas e Recursos 4 para armaduras arcaicas (reproduções mais baratas estão disponíveis, mas são mais para decoração que para uso). Armadura corporal também raramente tem “tamanho único” e se usada em outra pessoa (leia-se: roubada) pode aumentar a penalidade na Destreza a critério do Narrador.

É desnecessário dizer que as Características apresentadas aqui são um pouco mais complexas que aquelas apresentadas na página 214 de **Vampiro a Máscara**. Narradores que desejem manter a complexidade ao mínimo podem se sentir livres para usar aquelas regras ao invés dessas.

CARACTERÍSTICAS DAS ARMADURAS

Absorção de Contusão: O número de dados que a armadura adiciona à parada de dados do usuário para absorver dano contundente. Esse também é o valor usado contra armas de arremesso.

Absorção de Armas Brancas: O número de dados que a armadura adiciona a parada de dados do usuário para absorção contra dano letal provenientes de armas brancas. Esse também é o valor usando contra dano de golpes corpo-a-corpo letais (exemplo, Garras da Besta) e projéteis de baixa velocidade como flechas de arcos ou setas de bestas.

Absorção Balística: O número de dados que a armadura adiciona a parada de dados do usuário contra dano letal de armas de fogo.

Penalidade de Destreza: O valor no qual a Destreza do usuário é reduzida quando usando a armadura. Isso não pode reduzir o Atributo abaixo de 1.

Penalidade de Percepção: O valor no qual a Percepção do usuário é reduzida quando estiver usando o item. Isso não pode reduzir o Atributo abaixo de 1. Essa Característica se aplica apenas a capacetes.

Ocultabilidade: A quantidade de roupa sob qual a armadura pode ser escondida. M = moletom ou blusão, J = jaqueta ou vestido, S = sobretudo, I = a armadura é tão grande que não pode ser ocultada.

ARMADURAS MODERNAS

Roupa Reforçada: Essa é mais um modelo de roupa que uma categoria de armadura corpórea. A cobertura da "Roupa Reforçada" protege tanto como roupas de ciclistas ou roupas isolantes usadas por caçadores e equipes de construção.

Absorção de Contusão: 2

Absorção de Armas Brancas: 1

Absorção Balística: 0

Penalidade de Destreza: 0

Ocultabilidade: Desnecessária, visto que são roupas normais.

Camisa Armadura: Essa é uma roupa fina de Kevlar usada sob roupas casuais, normalmente um blusão ou moletom. Fornece proteção mínima, mas é fácil vesti-la disfarçadamente.

Absorção de Contusão: 2

Absorção de Armas Brancas: 0

Absorção Balística: 1

Penalidade de Destreza: 0

Ocultabilidade: M

Veste Balística Leve: Essa é uma roupa projetada pra ser usada por baixo de um camisão ou moletom de modo idêntico a armadura camisa. Por ser mais grossa mas projetada para a mesma facilidade de ocultamento, ela impede um pouco mais o movimento que a camisa.

Absorção de Contusão: 2

Absorção de Armas Brancas: 1

Absorção Balística: 2

Penalidade de Destreza: 1

Ocultabilidade: M

Veste Balística Média: O tipo mais comum de



veste de armadura usada por seguranças e oficiais de polícia fardados, projetada para ser usada por cima e debaixo da vestimenta normal, dependendo da situação que o usuário espera lidar. Esse tipo de armadura corporal vem com bolsos internos com "placas de trauma" feitas de cerâmica ou metal que podem ser inseridas para proteção extra. Alguns modelos são projetados expressamente para roupas de combate e incorporam uma variedade de bolsos para rádios, pentes de munição extra e outras ferramentas de trabalho.

Absorção de Contusão: 2 (3 com placas de trauma)

Absorção de Armas Brancas: 1 (3 com placas de trauma)

Absorção Balística: 2 (4 com placas de trauma)

Penalidade de Destreza: 1 (2 com placas de trauma)

Ocultabilidade: J

Colete: Essa tem normalmente a mesma espessura aproximada de uma veste balística média, mas que estende a cobertura aos braços e, algumas vezes, ao abdômen. Coletes também fornecem proteção mínima (um dado de absorção) contra explosões.

Absorção de Contusão: 3

Absorção de Armas Brancas: 2

Absorção Balística: 4

Penalidade de Destreza: 2

Ocultabilidade: S

Jaqueta Técnica da SWAT: Feita primariamente

para a SWAT e grupos de resgate de reféns, essas peças são caríssimas (Recursos 5 ao menos para civis comprarem) e tendem a chamar a atenção de investigações policiais se forem vistas na posse de civis. Jaquetas da SWAT são projetadas para proporcionar uma proteção balística máxima com impacto mínimo na mobilidade. Elas são projetadas para serem usadas por cima da roupa normal (normalmente incluindo uma armadura camisa) e cobrir o usuário dos ombros à virilha. Elas normalmente usam placas de trauma e bolsos para equipamentos. A penalidade na Destreza de uma jaqueta da SWAT é reduzida para 1 em atividades que exijam primariamente das mãos e braços (tais como atirar).

Absorção de Contusão: 3

Absorção de Armas Brancas: 3

Absorção Balística: 4

Penalidade de Destreza: 2

Ocultabilidade: S

Equipamento de Choque: Apesar de ser impossível cobrir todo o corpo contra o dano, o equipamento de choque faz essa tentativa. Isso normalmente inclui proteção total para o torso e proteção parcial para braços e pernas tanto contra ataques de armas brancas como armas de fogo. Como o colete, o equipamento de choque fornece proteção mínima (um dado para absorção) contra explosões.

Absorção de Contusão: 4

Absorção de Armas Brancas: 4

Absorção Balística: 5

Penalidade de Destreza: 3

Ocultabilidade: I



Traje de Desarme de Bomba: Explosões são talvez a mais massiva fonte de dano para uma armadura defender um indivíduo. Trajes de desarme de bombas são projetados especificamente para defender contra concussão e fragmentação, e adiciona 6 dados a parada de absorção apenas para explosões. A penalidade de Destreza de um traje de desarme de bombas não se aplica a operações delicadas (como desarmar uma bomba).

Absorção de Contusão: 4

Absorção de Armas Brancas: 4

Absorção Balística: 2

Penalidade de Destreza: 3

Ocultabilidade: I

Traje Nomex: Esse item especial é usado quase que exclusivamente por corredores automobilísticos, bombeiros e tropas da SWAT. Nomex é um tecido caríssimo (Recursos 4 no mínimo) de contenção de chamas. Um traje Nomex normalmente cobre o corpo todo exceto pelas mãos e cabeça e vem com luvas e máscara que protegem essas duas áreas. Ele fornece 3 dados de absorção adicionais apenas para propósito de resistir a fogo. Um traje Nomex é projetado para se vestir debaixo do vestuário.

Absorção de Contusão: 0

Absorção de Armas Brancas: 0

Absorção Balística: 0

Penalidade de Destreza: 0

Ocultabilidade: M

Armadura de Alfaiate: Recentemente, várias empresas começaram a re-costurar Kevlar ou materiais em roupa casuais. Normalmente, moletom, casacos, jaquetas, paletós e ternos são modificados. Esse processo é caríssimo (Recursos 4 no mínimo) mas o resultado é inegavelmente uma armadura corporal - um teste de Percepção + Manha (dificuldade 10, reduzida pra 8 se Estilo é testado no lugar de Manha) é necessário para reconhecê-la.

Absorção de Contusão: 0

Absorção de Armas Brancas: 0

Absorção Balística: 2

Penalidade de Destreza: 0

Ocultabilidade: Veja acima.

ARMADURAS ARCAICAS

Imagine alguém caminhando pela sua rua vestida numa cota de malha. Considere a reação quando questionar a ocultabilidade de uma armadura arcaica em questão.

Armadura Composta: Normalmente consiste numa veste costurada com cravos e anéis de metal, e talvez com alguma cota de malha leve. Armadura composta cobre o torso, braços e coxas.

Absorção de Contusão: 2

Absorção de Armas Brancas: 3

Absorção Balística: 0

Penalidade de Destreza: 1

Ocultabilidade: S



Armadura Pesada: Esse é um traje de anéis entrelaçados ou cota de malha colocada sobre uma densa camada acolchoada. Armadura pesada, com o nome sugere, é pesada demais e o personagem precisa ter uma Força mínima de 3 para usá-la.

Absorção de Contusão: 4

Absorção de Armas Brancas: 4

Absorção Balística: 0

Penalidade de Destreza: 1

Ocultabilidade: I

Armadura Completa de Cavaleiro: Também conhecida como "armadura de placas", essa é a armadura medieval completa. Normalmente, uma armadura desse tipo foi usada apenas por cerca de um século antes do arco longo Welsh (e depois, pela arma de fogo) a tornar obsoleta. Um mínimo de Recursos 4 é necessário para localizar e adquirir um traje desse tipo para o personagem, e uma Força mínima de 3 é necessária para vesti-la.

Absorção de Contusão: 5

Absorção de Armas Brancas: 6

Absorção Balística: 1 (perceba que o metal retorcido entra no corpo - ferimentos a bala são um pouco dolorosos...)

Penalidade de Destreza: 2

Ocultabilidade: I

CAPACETES

Capacetes protegem a cabeça e, alguns casos, o pescoço. Seus valores de absorção não são adicionados àqueles conferidos pelos trajes das armaduras acima, mas são usados separadamente para ataques que

especificamente mirados na cabeça. Um capacete não é totalmente confiável - uma bala ricocheteada por um destes transmite energia cinética suficiente para quebrar o pescoço do usuário. Todos os capacetes, obviamente, são impossíveis de ocultar quando vestidos.

Capacete Militar: Disponível apenas em lojas de sobras de guerra por um preço relativamente baixo, sendo projetado principalmente para proteger mais contra fragmentação do que contra balas e impactos contundentes.

Absorção de Contusão: 1

Absorção de Armas Brancas: 1

Absorção Balística: 1

Penalidade de Percepção: 0

Capacete da SWAT: Similar ao capacete militar em termos de construção, porém mais bem protegido contra ataques de armas brancas e tem um escudo de rosto Pelxiglas e uma proteção traseira para o pescoço. Alguns modelos substituem com máscara de gás o escudo de rosto (aumentando a penalidade da Percepção para 2).

Absorção de Contusão: 2

Absorção de Armas Brancas: 2

Absorção Balística: 2

Penalidade de Percepção: 1

Elmo Leve: Tipicamente usado com uma armadura pesada arcaica, esse é um capacete revestido com metal que protege as costas e os flancos da cabeça do usuário.

Absorção de Contusão: 1

Absorção de Armas Brancas: 2

Absorção Balística: 0

Penalidade de Percepção: 1



Elmo Completo: É usado com uma armadura completa de cavaleiro. É extremamente pesado e desconfortável, mas cobre todo o pescoço a cabeça do usuário.

Absorção de Contusão: 2
Absorção de Armas Brancas: 3
Absorção Balística: 0
Penalidade de Percepção: 2

EXPLOSIVOS

Explosivos produzem uma poderosa carga de dano e seu uso pode ser visto como uma séria quebra na Máscara devido à intensa investigação de autoridades federais (qualquer explosão de um prédio público é um crime federal e será investigado pela polícia federal). Os jogadores que achem que seus personagens podem "se safar" são expostos a exemplos como os de Oklahoma e World Trade Center. O mais provável é que Membros anciões irão *ajudar* as autoridades em tais investigações - nenhum Príncipe gosta desse tipo de coisa em sua cidade. Quase todos os explosivos são muito difíceis de adquirir ou manufaturar, os Narradores não devem ter receio de forma alguma em negar arbitrariamente qualquer item dessa sessão aos personagens. Por mais chato que possa parecer, é menos provável que isso possa cair em mãos daqueles que poderiam fazer mal uso.

No entanto, algumas vezes a única maneira de consertar o problema é mandar tudo pelos ares, como é visto em inúmeras histórias e filmes de horror. Anarquistas não são os únicos a pensar assim: A Inquisição, por exemplo, não descarta medidas drásticas. Os personagens podem ter seu fim causado pelas substâncias a seguir.

Armaduras normalmente não protegem contra uma explosão, apesar de poder proteger contra a fragmentação gerada uma por uma (veja **Armadura Pessoal**, acima). Todas as explosões causam dano letal a menos que outra coisa esteja indicada, apesar de personagens que estejam no ponto zero possam sofrer dano agravado, a critério do Narrador - caso ainda haja chance de sobrevivência.

GRANADAS

Granadas são dispositivos manufaturados que contém quantidades relativamente pequenas de explosivos ou substâncias químicas. Elas são projetadas para serem usadas por tropas destreinadas e não requerem teste de Demolição em seu uso. No entanto elas exigem um teste de Arremesso ou Esportes para ser lançada até o local desejado. Granadas são extremamente difíceis de se conseguir mas policiais e militares podem adquirir.

Granada de fragmentação: A granada padrão, essas são projetadas para propelir centenas de fragmentos de metal em todas as direções após a detonação. A fragmentação causa mais dano que a própria explosão. Granadas de fragmentação causam 12 dados de dano no epicentro da explosão, reduzido em 1 para cada metro de distância da explosão.

Granada de Concussão: Granadas de concussão são projetadas para incapacitar ou matar através de sua

explosão. Elas são teoricamente não-letais, mas não existe explosão "segura". Granadas de concussão são o tipo mais usado por grupos da SWAT. Elas causam 8 dados de dano, reduzido em 1 para cada metro de distância da explosão.

Granadas Químicas: Essa categoria abrange granadas de gás lacrimejante e de fumaça, as quais funcionam de modo idêntico exceto pela sua carga química. Ambas liberam gás através de orifícios ao invés de explodirem. No entanto, a reação química que produz o gás também produz calor e qualquer personagem que tentar segurar uma destas depois de "ativada" sofre 2 níveis de dano agravado (que pode ser absorvido com Fortitude, dificuldade 6). As nuvens produzidas por estas granadas alcançam uma área de 10m de raio e duram 10 minutos em relativa potência.

Granadas de Fósforo Branco: Granadas de fósforo branco, ou FB, são usadas para geração de fumaça. Entretanto, elas produzem fumaça através da queima de compostos de fósforo que não podem ser dissipados sem produtos especiais. Granadas de FB causam a mesma quantidade de dano que as granadas de fragmentação, mas o dano da FB é agravado e continua a queimar, sendo reduzido em 2 dados por turno até consumir-se. Qualquer substância inflamável (como vampiros) no raio de efeito de uma FB pode entrar em combustão a critério do Narrador. Granadas de FB são extremamente difíceis de adquirir e os Narradores podem se sentir livres para negá-la arbitrariamente aos personagens.

CARGAS PREPARADAS

Essa categoria inclui qualquer carga explosiva ou de demolição que se assemelhe a explosivos, detonadores e métodos de detonação (controle de rádio, temporizador, etc.) em posse de um personagem. Cargas preparadas não exigem conhecimento especial para usar com o propósito especial da explosão, mas um mínimo de Demolições 2 é necessário para montar e usar para um fim planejado.

Cargas de Mochila: Esse é um termo geral para 900g de massa de explosivo plástico e um relógio numa bolsa. Cargas de mochila são produzidas para serem arremessadas ou jogadas e colocadas, com temporizadores normalmente entre 15 a 30 segundos de duração. Uma carga de mochila causa 20 dados de dano quando detonada, reduzida em 1 dado para cada 2m de distância do epicentro.

Cargas Armadas: Também conhecidas como cargas de acesso. Elas são pequenas quantidades de explosivo plástico num gatilho de madeira ou plástico e são projetadas para serem colocadas na estrutura de portas ou janelas pesadas para serem detonadas e abertas. O uso mais comum das cargas armadas é feito pela SWAT em situações onde a entrada rápida numa área barricada é necessária. Cargas armadas normalmente abrem qualquer porta pequena de um cofre de banco se colocadas adequadamente e causam 6 dados de dano a espectadores, reduzido em 2 por metro de distância.

Cargas Direcionais: Isso é mais uma técnica que um tipo específico de dispositivo explosivo. Cargas



direcionais são quantidades de material explosivo, construído para focar a maior parte da força da explosão numa direção específica. O Narrador é livre para decidir precisamente os efeitos de jogo de uma carga direcional, mas geralmente o dano será aumentado em 50% na direção que a carga foi direcionada para explodir e reduzido em 50% nas outras direções. Cargas armadas (acima) são uma aplicação comum de cargas direcionais. Cargas direcionais também são usadas amplamente em trabalhos de demolição, nas quais construções são "implodidas" pela destruição de seus alicerces sem liberar danos letais na vizinhança ao redor.

COMPOSTOS EXPLOSIVOS

Todas as Características de Dano listadas são por 450g do explosivo em questão a menos que outra coisa esteja especificada, e é reduzido em 1 dado por metro de distância do epicentro. Narradores, estejam à vontade para aumentar isso para efeitos dramáticos - ou dar uma lição em jogadores rebeldes.

Pólvora Negra: É talvez o único explosivo que pode ser facilmente e legalmente adquirido em qualquer quantidade. Pólvora negra precisa ser acondicionada de modo compacto, pois ela simplesmente queima se espalhada. Pólvora negra pode ser detonada através de calor ou chama exposta.

Dano: 1

Pólvora de Dinamitação: Pólvora de dinamitação é uma fórmula aprimorada da pólvora negra usada comercialmente em operações menores.

Dano: 2

Nitroglycerina: Nitroglycerina é um líquido claro e oleoso. É muito poderosa, mas extremamente instável. De fato, é provável que ela exploda espontaneamente se quem a carrega se chocar com um personagem apressado. Nitroglycerina também detona se exposta a calor ou fogo.

Dano: 3

Dinamite: Também conhecida como trinitrotolueno (TNT), a dinamite é nitroglycerina estabilizada num composto absorvente e empacotada em bastões. Dinamite pode ser alvo de mudanças de temperatura, além de um período de tempo que a nitroglycerina pura e instável "condensa". A dinamite moderna produzida em massa pode ser detonada apenas com um composto de ignição e pode ser detonada com um sinalizador de emergência.

Dano: 3 por bastão.

Explosivo Plástico: Explosivo plástico é um termo genérico usado para descrever uma variedade de compostos similares, tais como o C-4 Americano ou o Tcheco Semtex, os quais são estáveis e flexíveis. Explosivos plásticos irão incendiar sem detonação e podem ser usados como fogueira. Eles apenas podem ser detonados com uma carga elementar tal como uma cobertura explosiva ou fio detonador. Explosivos plásticos podem ser modelados como massa de modelar e são o explosivo predileto para aplicações militares.

Dano: 1 a 20, dependendo do composto.

Fio detonador: Também conhecido como cordão de detonação ou estopim instantâneo, é um composto

explosivo especializado manufaturado em carretéis de filamento. O fio detonador é usado para detonar cargas separadas de modo simultâneo. E também pode ser usada como carga principal em algumas situações, como derrubar árvores, através de um técnico treinado (Demolições 3 ou mais). Fio detonador pode ser detonado como carga principal ou por chama exposta.

Dano: 1 a cada dois metros

Capas de Detonação: São pequenas cargas, detonadas através de eletricidade ou fogo, projetadas para detonar outros explosivos. Elas algumas vezes podem ser detonadas por fortes campos magnéticos (a critério do Narrador).

Dano: 4 se o personagem estiver em contato com a capa quando explodir, mas sem efeito algum se estiver a 1 metro ou mais de distância.

Napalm: Napalm é gasolina transformada em gelatina para torná-la densa e pegajosa. Ela pode ser apagada através de submersão total ou pela privação de oxigênio, mas de outro modo queima indefinidamente (em termos de jogo - de 5 a 10 minutos se tornam irrelevantes após os primeiros 20 níveis de vitalidade de dano agravado). Napalm pode ser detonado por qualquer coisa que possa normalmente detonar gasolina comum. Se um personagem é infeliz o suficiente para ser coberto por napalm, jogue um dado. O valor será a quantidade de dados de dano agravado (dificuldade 7 para absorver com Fortitude) sofrida pela alma infeliz no primeiro turno e o napalm continuará a queimar, infligindo um dado a menos de dano por turno até chegar a zero.

ARMAMENTO MILITAR

Armas militares nunca deveriam cair nas mãos de personagens jogadores num jogo em **Vampiro a Máscara**. Metralhadoras pesadas, tanques, helicópteros, artilharia, caças e similares estão longe da realidade e também são completamente ridículos. O campo de batalha moderno é mais mortal do que pode ser descrito por qualquer um que não esteve em um, e Membros, apesar de todo seu poder, não se equiparam no manuseio adequado de tecnologia militar moderna. Nenhuma quantidade de Potência permite um personagem combater um tanque com uma arma 120mm disparando 45kg de munição estraçalhadora de armadura. Nenhuma quantidade real de Rapidez torna o personagem capaz de se livrar de uma artilharia que satura cada centímetro do campo num raio de um quilômetro com chumbo. Nenhuma quantidade possuída de Fortitude dá ao personagem dados de absorção suficientes para sobreviver a uma detonação de uma bomba teleguiada de 900kg. Os Membros são poderosos individualmente, mas no campo de batalha moderno, um poder de um único personagem não significa muito em face de armamento combinado. Até mesmo Membros de grande idade e poder não encaram tais armas sem enfrentar sua própria destruição. O Narrador é advertido a usar força militar apenas para um efeito dramático isolado.



USANDO A PLANILHA DE PERSONAGEM

Nem todos precisam usar a planilha de personagem expandida, mas muitos jogadores a preferem, mantendo todos os detalhes de seu personagem ao seu alcance que dispersos em blocos de notas, bilhetes e pilhas de papéis velhos. Em razão de economizar espaço nos livros futuros de *Vampiro*, essa planilha está generalizada aqui, assim todos desfrutam ao máximo dela.

Quando preencher a planilha, lembre-se:

- Se seu personagem tem as Virtudes de Consciência e/ou Auto-Controle, você começa com um ponto "grátis" nessas Virtudes. Apenas aqueles indivíduos terríveis com Convicção e/ou Instinto não começam com esse ponto grátis.
- A sessão Outras Características pode cobrir qualquer Característica numérica que você deseje registrar. Muitas dessas são Habilidades Secundárias, mas algumas dessas Características são tão raras que é desnecessário ter uma sessão própria para elas na

planilha de personagem (níveis de Fé Verdadeira, Disciplinas Adicionais, Características de livros posteriores etc.). Coloque tudo aqui.

- O espaço Fraqueza está incluído para você inserir a fraqueza do clã de seu personagem.

• Rituais são habilidades especiais estudadas através de Taumaturgia e Necromancia. Se você não tem nenhuma dessas Disciplinas, deixe esse espaço em branco ou use esse espaço para algo mais apropriado.

• A sessão Laços de Sangue também cobre vinculi, que são "ligações" especiais de lealdade sanguínea possuídas por vampiros do Sabá. Para mais detalhes sobre o vinculum e a Valderie que o gera, veja o *Guia do Sabá*.

• Tabela do Círculo é um lugar excelente para colocar anotações sobre o círculo social do grupo ou criar uma "árvore genealógica" de relacionamentos entre os personagens do círculo.





NOME:
JOGADOR:
CRÔNICA:

NATUREZA: COMPORTAMENTO: CLĀ:

GERAÇÃO: SENHOR: CONCEITO:

-ATRIBUTOS-

FÍSICOS	SOCIAIS	MENTAIS			
Força _____	● OOOOO	Carisma _____	● OOOOO	Percepção _____	● OOOOO
Destreza _____	● OOOOO	Manipulação _____	● OOOOO	Inteligência _____	● OOOOO
Vigor _____	● OOOOO	Aparência _____	● OOOOO	Raciocínio _____	● OOOOO

-HABILIDADES-

TALENTOS	PERÍCIAS	CONHECIMENTOS
Prontidão_____00000	Empatia c/ Animais____00000	Acadêmicos_____00000
Esportes_____00000	Ofícios_____00000	Computador_____00000
Briga_____00000	Condução_____00000	Finanças_____00000
Esquiva_____00000	Etiqueta_____00000	Investigação_____00000
Empatia_____00000	Armas de Fogo_____00000	Direito_____00000
Expressão_____00000	Armas Brancas_____00000	Lingüística_____00000
Intimidação_____00000	Performance_____00000	Medicina_____00000
Liderança_____00000	Segurança_____00000	Ocultismo_____00000
Manha_____00000	Furtividade_____00000	Política_____00000
Lábia_____00000	Sobrevivência_____00000	Ciência_____00000

-VANTAGENS-

ANTECEDENTES	DISCIPLINAS	VIRTUDES
_____00000	_____00000	Consciência/Convicção_●00000
_____00000	_____00000	
_____00000	_____00000	
_____00000	_____00000	
_____00000	_____00000	Autocontrole/Instinto_●00000
_____00000	_____00000	
_____00000	_____00000	
_____00000	_____00000	
_____00000	_____00000	Coragem_●00000

→→→ QUALIDADES/DEFEITOS ←←←

← HUMANIDADE / TRILHA →

←—FOBCA DE VONTADE—→

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □

← PONTOS DE SANGUE →

A horizontal row of 20 empty square boxes, arranged in two rows of 10. These boxes are intended for children to draw pictures in, likely corresponding to the numbered labels above them.

← VITALIDADE →

Escoriado	<input type="checkbox"/>
Machucado	-1 <input type="checkbox"/>
Ferido	-1 <input type="checkbox"/>
Ferido gravemente	-2 <input type="checkbox"/>
Espancado	-2 <input type="checkbox"/>
Aleijado	-5 <input type="checkbox"/>
Incapacitado	<input type="checkbox"/>

← FRAQUEZA →



VAMPIRO[®]

A MÁSCARA

ANTECEDENTES Expandidos

ALIADOS

MENTOR

CONTATOS

RECURSOS

FAMA

LACAIOS

REBANHO

STATUS

INFLUÊNCIA

OUTROS

DINHEIRO (CARREGADO)

POSSES

EQUIPAMENTO (Possuído)

TERRITÓRIOS DE CAÇA

VEÍCULOS

LOCALIZAÇÃO

REFÚGIOS

DESCRIÇÃO



HISTÓRIA PRELÚDIO

APARÊNCIA	
IDADE	_____
IDADE APARENTE	_____
NASCIMENTO	_____
MORTE	_____
CABELO	_____
OLHOS	_____
RAÇA	_____
NACIONALIDADE	_____
ALTURA	_____
PESO	_____
SEXO	_____

■ VISUAIS ■

CÍRCULO DE RELAÇÕES

ESBOÇO DO PERSONAGEM



APÊNDICE

DESEJO DE GRITAR

É impossível passar pela vida sem desejar alguma coisa, pois sempre estamos buscando algo. Pode ser pequeno e de valor para nós mesmos, ou ser uma coisa valiosa e mundana, talvez você tenha que lutar contra o próprio mundo para conseguí-la ou quem sabe contra os seus semelhantes.

O Movimento Anarquista é um projeto que uniu pessoas que buscavam a mesma coisa, o mesmo objetivo. Havia e sempre houveram exemplos, alguns de sucesso e outros sem tanta nota, mas exemplos.

Exemplos são exatamente o que parecem ser, são modelos reproduzidos que procuram nos mostrar de forma teórica, como um guia, como nos proteger dos percalços e das pedras que traiçoeiramente nos esperam em cada trecho de nossa longa caminhada. O caminho é tão grande que não pode ser medido por nós, talvez consigamos rapidamente, talvez nos percamos ou quem sabe tenhamos que mudar as rotas, mudar as diretrizes. Mudar.

Sempre foi importante mudar, são coisas assim que nos dão a oportunidade de sermos melhores. Quando criamos alguma coisa, fazemos uma coisa com nossas próprias mãos, eu sempre tenho a certeza que alguma coisa maior que nossas mesquinharias está olhando por nós e, sendo assim, ao criamos alguma coisa, estamos sendo co-criadores daquilo. Essa é nossa imagem, essa é nossa semelhança.

Todos nós carregamos essa fagulha dentro de nós, não importa o quão condenados *achemos* que somos. Nós sempre podemos fazer alguma coisa.

Eu fico um pouco triste quando vejo as pessoas nas ruas, parecem perdidas, algumas delas tem tanto

potencial quanto aquelas que estão aqui no nosso grupo, mas parecem que precisam de alguma coisa a mais. Precisam crer.

Alguns crêem sem que os olhos possam ver, outros apenas sentem que ali *há* alguma coisa. Esses se tornam os guias, se tornam exatamente o que aquelas pessoas precisam. Exemplos.

Nós não somos perfeitos, isso seria até blasfêmico de nossa parte. O que nós queremos é mudar as coisas, para melhor, mesmo que seja apenas uma suave e passageira diferença, queremos ser alguma coisa para alguém além de nós mesmos, queremos alguma coisa que não sabemos o que seja. E é por isso que sempre estamos com olheiras, que sempre estamos pensando no detalhe que nos escapou ou como faremos para arrumar aquele tempinho extra que precisamos.

Alguns acharão que somos heróis ou coisa parecida, mas apenas pensarão assim por se esquecerem que fizemos apenas o que qualquer grupo unido pode fazer. Sonho. Dizem que quando uma pessoa imagina uma coisa, é um sonho que nasce; que quando mais pessoas sonham a mesma coisa, é a realidade que muda. Nunca deixe de sonhar.

Alguns também acharão que fizemos um trabalho ruim ou que estamos sendo motivados por anseios de glória. Pode fazer melhor? Façamos então.

Estamos aqui buscando coisas para nossas vidas. Cada ser é um universo e cada um busca alguma coisa. É essa coisa que tentamos encontrar noutras pessoas também e assim seguir juntos, buscar juntos, sermos exemplos juntos para quem sabe um dia, sermos, verdadeiramente, uns.

ARK.F.ANGEL

Gostaria de agradecer à todos. À todos aqueles que não acreditaram em mim. À todos aqueles que pensaram que eu não seria capaz de chegar onde cheguei, pois foi isso que me deu motivação para continuar. Agradeço também aos meus companheiros nesse trabalho, que deve ser valorizado e continuado, pois é melhor fazer do que reclamar que ninguém faz.

FOLHA DO OUTONO

Eu vi com bons olhos a iniciativa de traduzir livros de Vampiro, mesmo a maré para eles estando tão boa, se comparada a de Mago, aqui no Brasil. Realmente a DEVIR tem dado uma atenção maior a este cenário, só que tem traduzido apenas o que é moda ou é comercial, grandes livros estão sendo deixado de lado em nome da grana fácil. Não odeio eles por isso, eu acho, nem odeio de outra forma.

Agora que o conhecimento de "fazer" livros está sendo difundido, em breve um grupo de tradução de livros de Lobisomem aparecerá e se unirá a nossa família que está crescendo. O Brasil já tem um grupo para Wraith (Aparição), o Rogue Council (para Mago) e o Movimento Anarquista (para Vampiro). Jogadores de Lobisomem, o que estão esperando? Eu só garanto a diagramação (hehehehe).

As pessoas querem fazer alguma coisa contra os abusos que sofrem todos os instantes nas mãos de gente como a DEVIR, só que elas precisam de alguém que as mostre o que devem fazer, elas precisa de coisas que possam se sustentar. Vejo muito do "MA" quando lembro de quando ajudei, junto a outros dois colegas, o "RC". As pessoas querem resultado ANTES de poderem ajudar, do mesmo modo que depois do primeiro livro do Rogue Council ter sido lançado e isso ter feito várias pessoas se unirem, tenho certeza de que agora o Movimento Anarquista terá mais pessoas que ajudem. Espero poder ajudar sempre vocês, evitando coisas que acho que não se vale a pena passar e, com a minha experiência a disposição, não apenas de um grupo, mas a serviço dos jogadores do país, nós possamos realmente fazer do movimento MA-RC-Wraith uma nova era de luz e esperança para as pessoas que depositam em nós suas esperanças tão maltradas por este mundo frio. Quer sair da mesmice de apenas reclamar? Junte-se a nós e faça a diferença!

E agora vamos dar alguns nomes. Obrigado ao pessoal do Rogue Council e do Movimento Anarquista que acreditaram que eu seria capaz, ao grande Rafael Kaichkull que sempre tem as histórias mais loucas, ao Sandman/Tehuti que pensa que ainda me engana quando diz que virá me visitar em João Pessoa, ao Nehru que está sempre ali dando a maior força, ao Jaum/Arkabel que espero ao menos que pague a conta do bar quando eu for até a cidade dele, ao Road Warrior/Morgan Blackhand que há muito tempo está

enrolando para jogar Ragnarok comigo, ao ED Kill quem acho que nem vai se dar ao trabalho de ler esse livro, ao Bruno Jesus que é uma grande figura na vida das pessoas que o conhecem, ao Pepeu Medvedeff que espero sinceramente que goste do livro, ao Marquinhos Constantine que estou louco para saber que fim levou e ao meu amor linda Estrela Sahajiya que nunca deixo ficar longe de mim. Obrigado também aos omitidos aqui no momento, mas nunca esquecidos completamente.

(E em cima da hora, ao Tavy, Samuel, Neto e Silas; meus novos amigos e companheiros de mesa que conheci em minha nova cidade! Viva João Pessoa-PB!)

Obrigado a todos!

GRACI

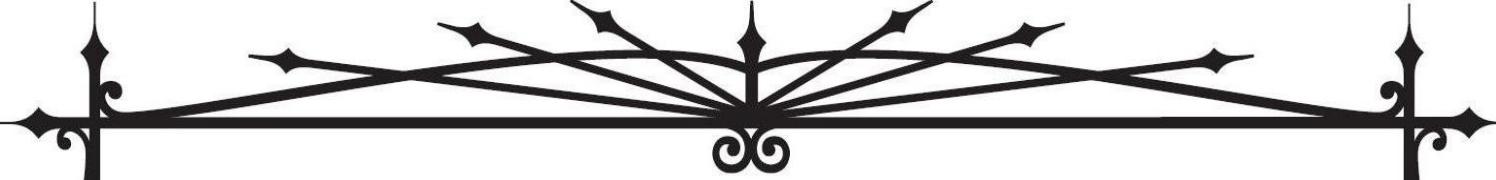
Esse é um mundo cruel, com desigualdades, diferenças e preconceitos. É um mundo dominado por monopólios, preços abusivos, empresas que engavetam projetos porque simplesmente consideram que os lucros seriam muito baixos. Empresas que, com essa mentalidade, rompem o fluxo de conhecimento, que deveria existir. Livro é cultura, e cultura é um direito de todos.

Eu sempre quis ajudar a transmitir o conhecimento que está sendo negado aos brasileiros por uma empresa que detém o monopólio. Via o Wraith traduzido e pensava: puxa, que legal isso. Mas eu sabia que sozinha, jamais poderia fazer alguma coisa do tamanho daquele livro, e nem menor. E mesmo que conseguisse traduzir... e af? Ler o texto puro é muito chato, e diagramação não é algo que eu saiba fazer, ou que tenha paciência para tal.

Então, um belo dia navegando na net, encontrei um link no Orkut, o bom amigo dos RPGistas brasileiros, com um anúncio tímido: "Estamos traduzindo livros de Vampiro: A Máscara. Precisamos de pessoas dispostas a ajudar". Fui atrás, e encontrei pessoas maravilhosas. Idealistas, pessoas que compartilhavam daquilo que eu acredito. Dentre essas, havia também algumas que queriam apenas se autopromover, mas nunca é difícil separar o joio do trigo. Eles estavam traduzindo esse livro, e eu entrei inicialmente, para fazer a revisão. Mas o MA precisava de mais de mim, precisava de algo que eu, apesar de ter uma certa dificuldade com a língua inglesa, poderia oferecer: precisava de tradutores.

O bonde já estava andando, a viagem já estava pela metade. E eu peguei carona nela, sem saber direito qual seria a parada final. Não escolhi o capítulo, não exigi nada. Apenas ofereci, sem esperar fama, sem esperar reconhecimento. Sem esperar lucro.

No meio da viagem, alguns contratemos. Algumas peças precisaram ser trocadas, por sorte foi possível improvisar peças de reposição. As capas desse livro não eram tarefa minha, perdoem-me aqueles que olharem para ela com olhos de especialista. Verão que quem as fez não possuía conhecimento e nem ferramenta para tal tarefa. Eu os convido a vir fazer nossas próximas capas.



Perdoem-me também aqueles que ao lerem o capítulo 3, encontrarem algum problema de tradução, e disserem: eu posso fazer melhor. Precisamos de vocês, como tradutores e revisores, para que nossos livros sejam sempre os melhores.

Não sou contra os direitos autorais, sou contra a negação em se transmitir conhecimento. Se esse livro fosse traduzido para o português, seus autores seriam reconhecidos e iriam receber os lucros de cada exemplar vendido. Por respeito aos autores, e como protesto à empresa que o deveria ter traduzido, disponibilizamos esta cópia, gratuitamente, para que você, leitor, conheça e respeite o trabalho de Clayton Oliver – autor do Livro do Clã Assamita – e sua equipe, que nos proporcionaram esse fantástico suplemento para Vampiro – A Máscara, e que poderiam estar recebendo pelo seu trabalho, caso pudéssemos comprar esse livro nas livrarias brasileiras.

GUNNER GUY

No começo deste ano eu tinha um projeto de traduzir o Ravnos, mas de repente me deparei com o Movimento Anarquista e vi que era o lugar certo para mim que queria algo mais não só para mim como para todos os jogadores de Vampiro a Máscara, que está sendo extinto pelos gananciosos da White Wolf que só pensam em dinheiro e não na satisfação dos seus consumidores. A Devir, por sua vez, segue a mesma linha de pensamento, não traduzindo os livros que realmente passam alguma informação para os jogadores.

Traduzir não é uma coisa fácil, você tem que reservar tempo para isso, fazer com atenção e com amor porque se assim não o fizer o texto não fica bom. Eu achei algumas dificuldades para traduzir o Companheiro do Narrador, mas depois tudo se resolveu com a ajuda dos amigos que tenho dentro do “MA” e tudo veio a se tornar coisas boas.

Sobre o Companheiro do Narrador, é um bom livro que abre um leque maior para os jogadores fazerem seus personagens mais detalhadamente não só para os jogadores mas também para os narradores que a partir das informações que nele contem podem completar suas crônicas. É bom trabalhar com o pessoal do “MA” mesmo com alguns poucos desentendimentos, mas existem pessoas lá que sempre estão prontas pra te dar apoio...

Nós do “MA” não queremos ser “super-heróis” nem queremos aparecer como os salvadores da pátria. Somos pessoas normais como você, que apenas decidiu fazer diferente em vez de ficar apenas cobrando e reclamando... O “MA” é uma “resposta” a tudo isso que

eu citei acima.

Para os fãs dos Ravnos: NÃO eu não desisti do Ravnos, só estou esperando oportunidade e mais pessoas pra me ajudar... é muita coisa pra uma pessoa só...

LUCITA

Estava eu num belo dia, observando uma comunidade de Orkut de traduções de livros de rpg. Lá, haviam várias pessoas que queriam material sobre o cenário de Vampiro A Máscara, só que a dita comunidade só traduzia Mago A Ascensão. Muitas pessoas queriam ajudar, só que faltava alguma coisa, alguma coisa que vi que pudia fazer. E fiz.

O Rogue Council é o nosso “padrinho”, foi ele quem me inspirou a criar o Movimento Anarquista e assim reunir toda aquela vontade daqueles jogadores em ter um projeto com o cenário de predileção deles. De início, foi complicado fazer com que as pessoas acreditassesem que aquilo era sério, afinal de contas, é fácil demais apenas falar, reclamar é mais fácil ainda... só que agir é algo um pouco mais duro.

Não queremos ser melhores que ninguém, só estamos fazendo o que poucos fazem: agir. Reclamar que a Devir não faz nada certo ou que ela é mercenária, nossa, isso é tão monótono... Porque não fazer algo que não foi feito ainda? Mesmo que você que está lendo agora não saiba traduzir, será que não pode ajudar de outra forma? Nós precisamos de gente para muitas coisas! Precisamos de gente que prepare as imagens, que as retire do livro e as deixe prontas para o diagramador; precisamos de diagramadores, que façam o trabalho de deixar o livro com cara de livro; se seu inglês é básico, será que não poderia revisar o que foi traduzido, vendo se o tradutor esqueceu de alguma coisa? Precisamos de gente com bons contatos, que divulgue nosso trabalho, aumentando as chances do nosso grupo crescer através de uma boa propaganda. Será que você leitor ainda acha que não pode ajudar?

Eu agradeço a equipe do Rogue Council, especialmente ao Tehuti - Acid Vicious que nos deu as imagens de base para começarmos o nosso trabalho e a Folha do Outono que veio como um anjo para nos ajudar diagramando o livro. Agradeço também a todos aqueles que acreditaram no Movimento Anarquista e se uniram para fazermos esse sonho se tornar real, sejam aqueles que ajudaram diagramando, traduzindo, revisando ou mesmo que seja apenas fazendo parte de nossa comunidade. E por isso, agradeço a Deus, por ter feito eu encontrar essas pessoas. Obrigado e até o próximo livro!

VAMPIRO

COMPANHEIRO DO NARRADOR

OS SEGREDOS DE UM MUNDO DE TREVAS

OS MEMBROS SE ESCONDEM ENTRE OS HOMENS, SOBREVIVENDO ÀS SUAS SANGUINÁRIAS EXISTÊNCIAS POR TRÁS DE UM VÉU DE ENGODO. ENTRETANTO, EXISTEM CERTOS MISTÉRIOS QUE PERMANECEM OCULTOS DOS OLHARES DOS VAMPIROS MAIS ASTUTOS. QUEM ESPREITA NESSAS ÚLTIMAS NOITES? QUAIS SÃO OS SEUS PODERES? E QUE TERRÍVEIS SEGREDOS ELES CARREGAM?

HÁ MAIS DO QUE AQUILO QUE SABEMOS

VAMPIRO COMPANHEIRO DO NARRADOR REÚNE NOVAS REGRAS, HABILIDADES E LINHAGENS DE SANGUE PARA AJUDAR OS NARRADORES NA CONSTRUÇÃO DE SEU MUNDO. ESTE LIVRO APRESENTA NOVAS INFORMAÇÕES DOS MEMBROS MENOS NUMEROSOS DO MUNDO DAS TREVAS, BEM COMO UMA LISTA ESPANDIDA DE ARMAS E TEMÍVEIS DISCIPLINAS CUJA EXISTÊNCIA APENAS SE MURMURA ENTRE O SABÁ E A CAMARILLA. TRATA-SE DE UMA FONTE PRECIOSA PARA OS NARRADORES QUE QUEIRAM DESENCADEAR TODO TIPO DE HORRORES ESQUECIDOS E NOVAS MAQUINAÇÕES SOBRE OS PERSONAGENS DE SEUS JOGADORES.

VAMPIRO COMPANHEIRO DO NARRADOR INCLUI:

- DETALHES DAS LINHAGENS MENORES - OS SALUBRI, OS SAMEDI E AS FILHAS DA CACOFONIA
- NOVAS ARMAS, DISCIPLINAS E HABILIDADES QUE OS JOGADORES PODEM UTILIZAR PARA SE PROTEGER CONTRA A NOITE
- CONTÉM UMA PLANILHA DE PERSONAGEM ESTENDIDA COMPATÍVEL COM A EDIÇÃO REVISADA DE VAMPIRO: A MÁSCARA E UM ESCUDO PARA OS NARRADORES ESCONDEREM SUAS ANOTAÇÕES E ROLAGENS DE DADOS DOS JOGADORES

