

Alexandre Logan - Imperial City

Player: Vini
Status: Active

Current XP: 25
Total XP: 684

Date Printed: 2026-02-21
Last Modified: 2026-02-18
Starting Date: 2019-03-24

Clan: Brujah
Sect: Camarilla
Title: Camarilla: Primogen
Faction:
Coterie/Pack:

Nature: Architect
Demeanor: Avant Garde
Path: Humanity
Path Rating: 8 OOOOOOOO
Generation: 10

Consc./Conv.: 3 000
Self-Cont/Inst: 3 000
Courage: 5 00000
Willpower: 5 00000
Blood: 13 00000000000
 000

Physical - 12	
OO	Agile x 2
O	Brawny
OO	Dexterous x 2
OOO	Quick x 3
OO	Resilient x 2
OO	Tireless x 2

Social - 12	
OO	Beguiling x 2
OO	Diplomatic x 2
OOO	Empathetic x 3
OOO	Friendly x 3
OO	Persuasive x 2

Mental - 12	
OO	Alert x 2
OOO	Attentive x 3
OO	Creative x 2
OO	Intuitive x 2
OO	Observant x 2
O	Rational

Neg. Physical	
None	

Neg. Social	
None	

Neg. Mental	
None	

Abilities - 159

OOOOO	Academics: Economics x 5
OOOO	Awareness x 4
OO	Blindfighting x 2
OO	Blood Preparation x 2
OOOOO	Brawl x 5
OOOOO	Commerce x 5 (Controle de Mercado (Market Control))
OOOOO	Computer x 5
OOOOO	Crafts Bebidas x 5 (Whisky)
O	Crafts Draw
OOOOO	Dodge x 5
O	Drive
OOOOO	Empathy x 5 (Microexpressions)
OOOO	Enigmas x 4
OO	Etiquette x 2
OOOOO	Finance x 5 (Engenharia Financeira Ilícita (Illicit Financial Engineering))
OO	Firearms x 2
OOOOO	Investigation x 5 (Pattern Recognition)
OOOOO	Law x 5 (Commercial & Corporate Law)
OOOOO	Legerdemain x 5
OOO	Linguistics x 3 (Portuguese, English, Latin, French, Russian, Japanese)
O	Lore: Fomori
OOO	Lore: Anarch x 3
OOOO	Lore: Camarilla x 4
OOOO	Lore: Clan: Brujah x 4
O	Lore: Clan: Malkavian
O	Lore: Clan: Toreador
O	Lore: Demon
OOO	Lore: Hunter x 3
OOOO	Lore: Kindred x 4
O	Lore: Kuei-Jin
OO	Lore: Lupine x 2
OOOOO	Lore: Mage x 5
OOO	Lore: Sabbat x 3
OOOOO	Lore: Shadowlands x 5
OOO	Lore: Spirit x 3
OO	Lore: Umbra x 2
OOOOO	Lore: Wraith(Dark Kingdom of Iron) x 5
O	Lore: Wyrm
OOOOO	Melee x 5

Disciplines

Animalism: Feral Whispers
Animalism: Beckoning x 2
Animalism: Quell the Beast x 3
Auspex: Heightened Senses
Auspex: Aura Perception x 2
Auspex: The Spirit's Touch x 3
Auspex: Psychic Projection x 5
Auspex Telepathy x 4
Brace For Impact
Brujah: Uprising x 8
Burning wrath x 9
Celerity: Alacrity
Celerity: Swiftness x 2
Celerity: Rapidity x 3
Celerity: Legerity x 4
Celerity: Fleetness x 5
Combination: Occulted Spirit
Combination: Psychic Double (Ensulado Jacob dos Reis)
Combination: Inspire Greatness (Pres3, Fort2/Pot2)
Combination: Inspire Greatness, Greater x 2
Dementation: Passion
Dementation: The Haunting x 2
Dementation: Eyes of Chaos x 3
Dementation: Voice of Madness x 4
Dominate: Command
Dominate: Mesmerism x 2
Dominate: Forgetful Mind x 3
Fortitude: Endurance
Fortitude: Mettle x 2
Fortitude: Resilience x 3
Fortitude: Resistance x 4
Fortitude: Aegis x 5
Iron Heart x 9
Leap and Bounds
Obfuscate: Cloak of Shadows
Obfuscate: Unseen Presence x 2
Obfuscate: Mask of a Thousand Faces x 3
Obfuscate: Vanish from the Mind's Eye x 4
Potence: Prowess
Potence: Might x 2
Potence: Vigor x 3
Potence: Intensity x 4

OO	Occult x 2	Potence: Puissance x 5
OOOO	Politics x 5 (Corporate Influence)	Presence: Awe
OOO	Science:Toxologia x 3	Presence: Dread Gaze x 2
OOO	Scrounge x 3	Presence: Entrancement x 3
OOOO	Security x 5	Presence: Summon x 4
OOOO	Subterfuge x 5	Presence: Majesty x 5
OOOO	Tactics x 5 (Information Warfare)	Pulse of Undeath
O	Throwing	Quickned Instincts
		Skin of Steel
		The Rod Raw Reding

Backgrounds - 30	
OOO	Allies x 3
OOOO	Contacts x 4 (Espionagem, Ruas, Comercio, FinanÃ§as)
OO	Herd x 2
OOOO	Military Force x 4 (Blood Hounds)
OO	Occult Library x 2
OOOO	Refugio (Roll The Dice) x 5 (Guards, Security, Personnel, Location and Ocult)
OO	Reputation Hierarchy x 2
OOOO	Resources x 5
OOO	Retainers x 3 (Alya Volkov, Ravynne)

Influences - 34	
OO	Bureaucracy x 2
OO	Espionage x 2
OOOO	Events x 4
OOOO	High Society x 5 (Models)
OOO	Industry x 3
O	Law Enforcement
O	Legal
O	Media
OO	Military x 2
O	Occult
OOOO	Street x 4
OOO	Transportation x 3
OOOO	Underworld x 5 (Illegal Casino)

Rituals	
	None

Merits	
Ambidextrous (1)	
Animal Magnetism (1)	
Blush of Health (2)	
Eat Food (1)	
Enchanting Gaze (4)	
Enchanting Voice (2)	
Flirt (2)	
Healing Touch (1)	
Lucky (3)	
Medium (2)	
Oracular Ability (3)	
Second Sight (2)	
Soothing Voice (2)	
Speaker With the Dead (4, Ghostsight - Ver mais longe e mais Naturalmente os fantasmas)	
Wraith Companion (3)	

Flaws	
	None

Rites	
	None

Standing - 6	
O	Efficient (Hunters por Will Sommers)
O	Eficaz (Por Will Sommers. Campanha contra o Sabbat abr/2024.)
O	Heroico (Endogen)
O	Leal pelo atual Principe Will Sommers (19/11/2019)
O	Reconhecido pela ex-Principe Valerie de Lamare (11 anos atras)
O	Revered

Neg Standing	
	None

Derangements	
	Compulsive (candys) Diseases of the Soul - Visions: The character feels watched by holy figures that encourage him to stay true to his better nature and threaten punishment if he fails

Health Levels	
	Healthy OO

Equipment	
	Melee Weapons: Salamander(LanÃ§a) (+4,

Miscellaneous	
	None

Bruised	OOO	Negativo Pesado, 2 Letal, Ward kindred,
Wounded	OO	LÃ¢mina Flamejante 4 Cargas)
Incapacitated	O	
Torpor	O	

Boons	Blood Bonds	Vinculum
Minor Boon owed to Zobeck "Red" Malacarne (Incidente Juliana)	None	None

Notes

Cidadelas

1. **Cidadela do Obelisco do Ibirapuera aos Heróis de 32** - Líder: **CoroneI** - Legiões: [Legião de Ferro](#) e [Legião Sombria](#).

2. **Capela de Nossa Senhora dos Aflitos** - Líder: **Chaguinhas** - Legiões: x

Propriedades

1. Bar Arena

Localização:
Pessoal e Animais no Local: **Joaquim**

2. Roll The Dice

Localização: **R. Dr. Renato Paes de Barros, 113A - Itaim Bibi, São Paulo - SP, 04530-000**
Refúgio: **Guardas(Ginger 2, Worick 1 e Galahad 2), Segurança, Pessoal, Localização, Oculto**
Pessoal e Animais no Local: **Christiam, Beatriz, Ginger, Worick e Galahad e de animais PruPru(Coruja [Suindara](#)) e seus 6 filhotes.**

3. Mad HatterOs Bar

Localização: **Rua Oswaldo Arouca, 199 - Vila Formosa, São Paulo - SP, 03363-000**
Pessoal e Animais no Local: **Nona, Ginti e Decim**

4. Instituto AIDUS - Apoio e Integração de Refugiados

Localização: **Condomínio Ed Seguradoras - Av. São João, 313 - Centro Histórico de São Paulo, São Paulo - SP, 01035-905**
Pessoal e Animais no Local:

5. Mansão Brujah(Antiga Refúgio de Dimitri)

Localização: **Uma casa grande em uma colina na região da Zona Norte.**
Pessoal e Animais no Local:

6. Borderlands

Localização: **R. Augusta, 1255 - Consolação São Paulo - SP, 01305-100**
Pessoal e Animais no Local: **Christiam, Beatriz, Ginger, Worick e Galahad e de animais PruPru(Coruja [Suindara](#)) e seus 6 filhotes.**

Pessoal e Animais

NPCs "Contatos"

- Nome: **Gato** - Tipo: **Vampiro** - Intermediador: **Alice** - Benefícios: **Receptador de itens roubados; Grande falsificador; Pode ensinar técnicas de falsificação; Fonte segura para escoar bens ilegais de Alexandre.**

Influencias e Contatos

1. Lucyna Ramos (Lucyna Novikov)

Tipo: Influencia Alta Sociedade

Afiliação: Aurora Syndi - Agências de Modelos.

Descrição: Filha de Ivan Novikov, entregue aos cuidados de Alexandre na juventude, tornou-se modelo e celebridade da alta sociedade. Inteligente e implacável, mantém lealdade a ele por ter sido seu protetor, atuando hoje como seu rosto público e arma social.

2. Selene Smith

Tipo: Influencia Industri

Afiliação: Svelty Nyn - Empresa de Bebidas Alcoólicas.

Descrição: Dona da Svelty Nyn, empresa de bebidas alcoólicas que se tornou vitrine da indústria. Ela conheceu Alexandre em uma Expo do setor e, em troca de riqueza, projeção e proteção, aceitou ser o rosto público da marca. Na prática, Selene é a peça-chave da influência de Alexandre na Indústria, enquanto ele permanece o verdadeiro proprietário nas sombras.

Neon Essence

3.

Daniel Monroe

Tipo: Influencia Industria

Afiliação: Monroe Defesa & Tecnologia - Empresa de Suprimentos Militares.

Descrição: Empresário do setor bélico e fornecedor dos Blood Hounds de Hugo Le Baskerville. Alexandre salvou sua companhia da falência ao assumir o grupo militar, e desde então Monroe tornou-se leal, garantindo acesso a equipamentos, contatos e rotas discretas de fornecimento.

4.

Ágata

Tipo: Influencia Midia

Afiliação: Neon Essence - Influencer Jornalista

Descrição: Influenciadora digital e jornalista, conhecida por sua voz crítica na juventude urbana, leal a Alexandre após ele defendê-la de tentativas de silenciamento, usando sua visibilidade para apoiar e proteger seus interesses.

5. Evelyn Santos

Tipo: Influencia Eventos

Afiliação: Raven Events- Empresa de Eventos

Descrição: Dona da Raven Events, viu sua empresa afundar após ser usada como fachada em esquemas de corrupção que quase a destruíram. Alexandre interveio, limpou seu nome e reergueu o negócio, criando uma dívida de lealdade que hoje o coloca nos bastidores dos eventos mais exclusivos da cidade.

6. Sylvia Sherwood

Tipo: Influencia Espionagem

Afiliação: Filan Intelligence Services Southeas (FISS) - Grupo de Espionagem ligado aos Blood Hounds.

Descrição: Comandante da FISS, manteve o grupo de espionagem vivo graças intervenção de Alexandre após a queda de Dimitri. Desde então, é leal a ele, atuando como seus olhos e ouvidos invisíveis.

7. Isabella D'Ávila

Tipo: Contato Espionagem

Afiliação: Carnival of Secrets

Descrição: Líder da Carnival of Secrets, ela conheceu Alexandre pouco tempo depois que o mesmo foi abraçado e um pouco antes do siri dele ir em bora, no começo a relação dos dois era distante mas tempos difíceis e a promessa de um crescimento junto foi o que os juntou. Carnival é um grupo criado por Isabella para colher segredos e verdades para assim influenciar em diversas áreas.

8. Suki Tanaka

Tipo: Influencia Ruas

Afiliação: Corrida de Ruas

Descrição: Corredora de rua carismática e ousada, respeitada tanto por pilotos quanto por mecânicos e pequenos criminosos ligados ao asfalto noturno de São Paulo. Conheceu Alexandre durante corridas ilegais e ganhou seu apoio em momentos críticos, o que consolidou uma relação de confiança. Hoje, age como sua representante nas Ruas, trazendo informações vitais e mantendo viva sua conexão com o lado cru da cidade.

9. Rogério "Tucão" Almeida

Tipo: Contato Ruas

Afiliação: Oficina 1313

Descrição: Mecânico lendário das corridas de rua paulistanas, conhecido por transformar sucatas em máquinas letais de velocidade. Atua nos bastidores com desmanche e turbinagem de carros, sempre mantendo uma rede de favores entre corredores e criminosos locais. Alexandre conquistou sua lealdade ao financiar sua oficina e protegê-lo de uma investigação policial, tornando-o um aliado discreto, mas essencial nas Ruas.

Player Notes

Avisos Gerais

- **Auspícios (Reteste com Investigação):** Quebrando Ofuscação/Quimerismo: Você só pode testar contra Ofuscação e Quimerismo que tenha o mesmo nível ou superior em Auspícios.
- **Ofuscação (Reteste com Furtividade):** Em combate: quando ofuscado, o primeiro ataque é considerado automaticamente como surpresa. Máquinas: Os poderes de Ofuscação se mantêm por 30 minutos, após isso se revela a gravação normal.
- **Potência (Reteste com Briga):**
- **Presença (Reste com Liderança):**
- **Rubor de Saúde:** Você parece mais saudável e robusto do que outros vampiros, o que lhe permite se misturar sociedade humana com muito mais facilidade. Você ainda mantém a cor de um mortal vivo, e sua pele é apenas ligeiramente fria ao toque.
- **Ingerir Comida:** Você tem a capacidade de comer e até mesmo saborear seu sabor. Embora não possa obter nenhum nutriente comendo alimentos comuns, essa capacidade será útil para manter a Máscara. É claro que você não consegue digerir o que come, e

chegará um momento durante a noite em que precisará se forçar a vomitar.

- **Toque da Cura:** Normalmente, os vampiros só conseguem selar as feridas causadas pela alimentação lambendo-as. Com apenas um toque, você consegue o mesmo efeito, fechando as perfurações deixadas pela ingestão de sangue.
- **Médium:** Você consegue ver, ouvir e até sentir Mortos Inquietos. Você pode ser capaz de deduzir a identidade ou história deles a partir de suas descobertas e projetar uma autoridade estranha no mundo espiritual, ganhando um Trait em todos os Desafios Sociais para intimidar, acalmar ou persuadir um espírito neutro. No entanto, espíritos com motivos próprios podem não respeitar particularmente o seu poder.
- **Orador dos Mortos:** Sua visão se estende além do Sudário do mundo espiritual e até as terras dos mortos. Você vê e ouve o submundo o tempo todo. Para você, a vida é uma existência de tropeçar em dois meio-mundos simultaneamente - um mundo de matéria sólida e brilhante e outro de detritos cinzentos em decomposição. Você também pode ver e ouvir aparições e outros seres que habitam o Mundo Inferior, e você é alvo de tais criaturas que desejam entrar em contato com os vivos.
- **Segunda Visão:** Você vê além mortalha de Midgard, para perceber as criaturas que trabalham além da sabedoria dos homens normais. Seu personagem automaticamente vê todas as quimeras e semblantes feéricos, porém não será afetado por eles amenos que seja encantado (o que não o impede de reagir como se eles fossem reais!) - veja o cenário Changeling para mais detalhes.
- **Reputation Hierarchy x2:** Suas realizações são bem conhecidas além das fronteiras de clã. Suas ações são conhecidas pelos membros da burocracia monolítica do [Reino Sombrio do Ferro](#).

Forças de Combate

- **Guardas Fantasmas:** 3 Guardas da Legião de Ferro mandadas pelo Coronel
- **Military Force X4:** Grupo Mercenário Blood Hounds

Disciplina uso Geral.

- **Chamado:** Emite um Rugido para convocar animais pela região (a sua escolha) um por cada Atributo Social.
- **Vigilância dos Ancestrais :** Aumente um dos seus cinco sentidos e perceba [fantasmas](#).
- **Telepatia:** Faça um teste Mental contra o Alvo (ou não, caso a vítima permita). Se for uma criatura sobrenatural é necessá*io gastar um Atributo Mental após o Link, há perguntas travadas para esse poder, e cada pergunta demanda um novo teste. Você pode perguntar: O que você está pensando atualmente? Como se parece essa pessoa ou coisa que você descreveu anteriormente? Qual a localização da pessoa ou o objeto que você estava falando? Você gosta ou não da pessoa de quem você está falando? O que você está planejando fazer nos próximos minutos?
- **Viagem Astral:** Para usar o poder é necessário gasto de 1FV, permite você viajar astralmente. Pode gastar 1Fv para se materializar e usar disciplinas Sociais e Mentais (mas antes precisa gastar 1 Atributo Mental para isto). Se acabar seus FVs seu cordão de prata se rompe.

- **Psychic Double:** Ao se projetar para fora do corpo com Projeção Psíquica ou outros poderes semelhantes, você pode usar esse poder para permitir que sua forma astral interaja com outras pessoas como se fosse sólida. Aqueles sem poderes sensoriais sobrenaturais não têm ideia de que você não está fisicamente presente e, embora você não possa ferir ninguém nesse estado, eles ainda sentem dor como se você sentisse, incapazes de perceber a diferença até que você desapareça e eles percebam que estão ilesos. Você também não pode ser ferido, mas se estiver "ferido" o suficiente para que seu corpo físico morra ou fique inconsciente, você retorna imediatamente ao seu corpo.
- **Máscara das Mil Faces:** Permite ser "mais um na multidão" Ao custo de 1 Mental pode assumir uma aparência específica. Você pode usar Sangue para simular Características Sociais a mais que tenha, mas eles não podem ser apostados (só servem para enganar mesmo). Este poder não tem efeito sobre roupas ou objetos.
- **Desaparecimento do Olho da Mente:** Você pode sumir na frente de todos, contanto que faça um Desafio Social em Massa (cuidado, você perde Características igual a quantidade de pessoas que você perdeu no teste). Esse poder não conta como ação, mas acontece apenas no final do turno. Para todos os demais efeitos funciona como Presença Invisível.
- **Convocação:** Faça um desafio Social contra a pessoa para realizar a convocação. O alcance do chamado é o território da House. Um alvo não pode ser chamado se sua existência correr risco. O alvo deverá utilizar de todos os meios para chegar o mais rápido possível a quem o chama, ainda que isto faça-o passar por situações estranhas. Um membro que é vítima desse poder deverá se apresentar em sua forma física a 3 passos de quem o está chamando.
- **Leaps and Bounds:** Gaste um ponto de sangue e após isto você poderá saltar, vertical ou horizontalmente até uma distância equivalente ao dobro (potencial) de passos neste round. Esta deve ser a única ação que você fará neste round.

Méritos uso Geral.

- **Sorte:** Você tem até 3 Re-testes gratuitos por Mês.
- **Habilidade Oracular:** Uma vez por Sessão você pode fazer um teste estático Mental Dif 8 (ou mais de acordo com o Narrador) para interpretar algo, uma visão, etc

Disciplina uso Resistencia.

- **Skin of Steel:** Você não precisa mais realizar os testes simples ao usar Fortitude: Resiliência, Fortitude: Resistência ou Visceratika: Armadura de Terra para afetar o dano causado a você. Considera-se que você sempre venceu esses testes estáticos. Este efeito não tem custo e está sempre ativo, mesmo em Torpor.
- **Iron Heart:** Este poder tem dois efeitos. Primeiro, um Brujah que o adquiriu permanentemente aumenta a dificuldade de todas as tentativas de manipulá-lo por meios sobrenaturais (sejam Disciplinas ou outra magia) em 2, até um máximo de 9. Contra efeitos sobrenaturais não rolados (como Majestade), o Brujah reduz a dificuldade de quaisquer testes de resistência relevantes em 2. Este aspecto do poder está sempre ativo.
- **Brace For Impact:** Sempre que você estiver prestes a se ferir por algo que possa danificar seu corpo todo de uma vez por exemplo, ser atropelado por um carro ou estar no caminho de uma explosão você pode se agachar e se preparar, sofrendo muito menos dano, pois distribui o dano cuidadosamente por todo o seu corpo.
- **Instintos Acelerados:** Com este poder, um vampiro aprimora seus sentidos para detectar o movimento repentino de emboscadas e reage com graça sobre-humana para escapar ou aparar o ataque. Sistema: Sempre que o vampiro for atacado de emboscada ou não perceber um ataque iminente através dos sentidos naturais, seu jogador deve gastar um ponto de sangue. O jogador também pode

gastar pontos de sangue adicionais para comprar retroativamente ações extras com Celeridade, embora estas só possam ser usadas para ações puramente defensivas. Uma vez que este poder é ativado, o personagem pode responder ao ataque como se o tivesse previsto, sem sofrer nenhum dos efeitos habituais.

Disciplina uso para Emergências.

- **Voz da Loucura:** Faz com que todo mundo entre em Frenesi! Gaste 1 Sangue e Faça um teste social com todos com quem você está conversando (ou te ouvindo). Quem perder precisa passar num teste de Frenesi dif 4, o usuário precisa passar num teste de Frenesi dif 3. O Frenesi dura 1 cena.

Disciplina uso Investigativo

- **Olhos do Caos:** Permite entender aleatoriedades. Com um teste Mental contra a vítima permite descobrir sua Natureza. Por um Atributo Mental permite não ser surpreendido pela próxima cena ou hora (o que acabar primeiro). Perder um desafio desse poder te deixa fascinado com os padrões ao seu redor, como o defeito de clã Toreador.
- **Sussurros Ferais:** Comunica com animais ao olhar em seus olhos. Permite dar ordens com Desafio Social.
- **Toque do Espírito:** Pode ler impressões psíquicas em itens. Gaste 1 Atributo Mental e faça uma das seguintes perguntas: Quem foi o último indivíduo que tocou neste objeto antes de mim? Este objeto foi utilizado em algum momento de forte tensão emocional (como um assassinato, um romance ou um frenesi)? Que emoções fortes um sujeito em particular sentia quando carregava este objeto?
- **Leitura de Aura:** O uso é evidente. É possível ver padrões de loucura e efeitos de magia caso estejam ativos. Quando houver uma leitura de aura em um animal sob o efeito de Animalismo Nível 4, a aura aparecerá como sendo a de um Vampiro. Quando ler a aura de alguém sob os efeitos de Dominação Nível 5, a aura será da pessoa que está possuindo o mortal. Não existem "duas auras". Usar sobre uma pessoa requer um Desafio Mental Estático (dificuldade igual Mentaís da vítima) Sucesso permite a resposta para uma dessas perguntas: Qual seu sentimento? Que Criatura você é? Você Cometeu Diablerie? Cada pergunta um novo teste.

Disciplina uso Social ou Combate "Social"

- **Paixão :** Teste Social contra o alvo para deixa-lo Impaciente ou Submisso. Dura 1 cena ou 1 hora o que for menor. Usos sucessivos deste poder não são acumulativos. Aumentando a dificuldade de [Frenesi](#) , [Virtude](#) e outros testes.
- **Assombração:** Gaste 1 ponto de Sangue e faça um Teste Social contra a vítima, sucesso faz com que ela se torne Esquizofrênica pela noite.
- **Domar a Besta:** Contato físico ou visual para usar o poder, faz um teste Social contra a vítima. O alvo ganha Submisso x2 e não pode usar FV temporário. Contra Vampiros é necessário gastar 1Fv, pode ser usado para tirar alguém do frenesi (porém n sofre penalidades nesse caso). A duração é de 1 cena
- **Fascínio:** Gaste um Atributo Social para ganhar um reteste Social. (Bata palmas para usar, pois o efeito é em Area, podendo ser usado contra desafios em massa).
- **Olhar Aterrorizante:** Faça um teste Social contra a Vítima, capriche na interpretação, pois se vencer ela fugirá de você a todo custo, por 1h, se for obrigado a lhe confrontar, terá que gastar 1 Atributo Adicional.
- **Transe:** Faça um teste Social contra a Vítima, se vencer ela estará "um passo" amigável para com você, pelo tempo de 1hora ou cena, o que acabar primeiro. Ao utilizar este nível, seu alvo estará ciente de que foi vítima de presença, se possuir os conhecimentos para isso. Se você tomar alguma ação hostil contra o alvo, é óbvio que o Transe será quebrado imediatamente e não poderá ser

usado contra o mesmo indivíduo novamente pelo restante da cena.

- **Majestade:** Por 1Fv você ativa a Majestade por 1h ou uma cena. Enquanto você estiver sob Majestade, ninguém poderá insultá-lo ou atacá-lo enquanto estiver a menos de três metros de você e ser capaz de vê-lo. Agir contra você deve gastar 1Fv e fazer um Desafio Social. Se você atacar ou tomar uma ação hostil contra alguém enquanto usar sua Majestade, sua aura de magnanimidade desaparece imediatamente. Ainda pode usar Disciplinas mentais e Sociais desde que mantenha a compostura.

Méritos para Declaração durante ação Social ou Combate "Social"

- **Magnetismo Animal:** Você é especialmente atraente para os outros. Você recebe -2 na sua dificuldade em testes de Sedução ou Lâbia. No entanto, isso irritará outras pessoas do seu gênero.
- **Olhar Encantador** Você tem os olhos mais fascinantes. As pessoas acham difícil evitá-los. Em termos de jogo, esta Qualidade subtrai dois da dificuldade de qualquer teste Social que envolva contato visual sustentado, ou de uma magia de influência que inclua contato visual como foco. Também faz você se destacar na multidão; muito depois de você se for, as pessoas ainda falarão sobre aqueles olhos maravilhosos.
- **Voz Encantadora:** Há algo na sua voz que os outros não conseguem ignorar. Quando você comanda, eles se intimidam. Quando você seduz, eles desmaiam. Seja estrondosa, suave, persuasiva ou simplesmente falante, sua voz chama a atenção. Oferece 2 Traits bônus para testes envolvendo sua voz.
- **Flertar:** Nem todo mundo fica necessariamente muito atraído por você primeira vista, mas quando você decide fazer de alguém o objeto de sua afeição, a maioria das pessoas acha difícil resistir. Você simplesmente tem talento para compreender o dar e receber sutil do flerte e da provocação; você está duas Características acima em qualquer Desafio Social que envolva tal atividade com membros do sexo oposto (ou do mesmo sexo que o achem atraente).
- **Voz Encantadora:** Sua voz é calma e relaxante, quase encantadora. Oferece 2 Traits bônus para testes envolvendo sua voz.

Disciplina uso Físico ou Combate Físico

- **Intrepidez:** Ação reflexa, recupera suas Características físicas baseadas em Força.
- **Força:** Permite fazer um Reteste por Potência. A declaração deste reteste é o último a ser utilizado (exceto por Nove Vidas). O seu oponente pode usar outros re testes depois que você utilizar este, mas você não.
- **Vigor:** Permite usar o símbolo Bomba (Explode pedra e papel, mas a tesoura corta o pavio)
- **Intensidade:** Permite apostar uma Característica de Potência, no lugar de uma Característica Física.
- **Pujança:** Você ganha todos os empates Físicos, não sendo necessário comparar características (exceto contra Rapidez 5 ou devido a níveis de vitalidade, etc). Causa um dano adicional.
- **Burning Wrath:** Este poder custa 1 ponto de sangue e dura uma cena. Quaisquer ataques de Briga potencializados com este poder causam dano agravado.

- **Pulse of Undeath:** O jogador testa Percepção + Empatia (dificuldade 6). Cada sucesso informa ao Brujah sobre uma Disciplina física (Rapidez, Potência ou Fortitude) possuída pelo alvo observado, bem como o nível aproximado dessa Disciplina.
- **The Rod Raw Rending:** Este poder foi desenvolvido por um Ventre Germânico se passando por um Brujah. Como ele não era tão proficiente em Potência quanto alguns esperariam, ele teve que fingir com tenacidade bruta em seus golpes. Suas mãos e armas não param quando atingem o alvo; elas avançam com o peso de sua musculatura invencível. Quando ele coloca a mão através da armadura de correntes, ninguém questiona sua herança Brujah. Sistema: Ativar a Vara Rasgando Bruta custa 1 ponto de sangue e dura a cena toda. Você pode ignorar armadura 1/1 até os pontos de Fortitude do seu personagem (então com Fortitude x3, você pode ignorar armadura 3/3). Ela só pode ser usada com Briga ou Corpo a Corpo.

Méritos para Declaração durante ação Física ou de Combate Físico

- **Ambidestro:** Você possui um alto grau de destreza com a mão secundária e pode realizar tarefas com a mão "errada" sem penalidade. Não tem penalidade de ações com a mão inábil.