

# Julie Jacqueminot Stoykov - Imperial City

|   |                              |  |
|---|------------------------------|--|
| Player: Diana Alcântara   | Current XP: 49               | Date Printed: 2026-02-21                         |
| Status: Active  | Total XP: 861                | Last Modified: 2026-02-20                        |
| Starting Date: 2016-01-31   |                              |  |
| <b>Clan:</b> Brujah   | <b>Nature:</b>               | <b>Consc./Conv.:</b> 5 OOOOO                     |
| <b>Sect:</b> Camarilla  | <b>Demeanor:</b> Rebel       | <b>Self-Cont/Inst:</b> 5 OOOOO                   |
| <b>Title:</b> Camarilla: Archon   | <b>Path:</b> Humanity        | <b>Courage:</b> 5 OOOOO                          |
| <b>Faction:</b>   | <b>Path Rating:</b> 6 OOOOOO | <b>Willpower:</b> 8 OOOOOOOOO                    |
| <b>Coterie/Pack:</b>  | <b>Generation:</b> 8         | <b>Blood:</b> 14 OOOOOOOOOOO<br>OOOO             |
| <b>Physical</b> - 14  | <b>Social</b> - 14           | <b>Mental</b> - 14                               |
| 000 Agile x 3   | 000 Amigavel x 3             | 0000 Atento x 4                                  |
| 000 Energetic x 3   | 0000 Atraente x 4            | 00000 Esperto x 5                                |
| 000 Habil x 3   | 000 Eloquente x 3            | 00000 Perspicaz x 5                              |
| 0000 Hard x 4   | 0000 Empatico x 4            |  |
| O Rígido  |                              |  |
| <b>Neg. Physical</b>  | <b>Neg. Social</b>           | <b>Neg. Mental</b>                               |
| None  | None                         | None   |
| <b>Abilities</b> - 262  |                              | <b>Disciplines</b>                               |
| 0000 Academics: Philosophy x 4 (presidiu duas Agoras em Caldas Novas e SJC)   |                              | Animalism: Feral Whispers                        |
| 00000 Academics: Química x 5  |                              | Animalism: Beckoning x 2                         |
| 00000 Alertness x 5   |                              | Animalism: Quell the Beast x 3                   |
| 000 Animal Ken x 3  |                              | Animalism: Subsume the Spirit x 4                |
| 00000 Armas Brancas x 5   |                              | Animalism: Drawing Out the Beast x 5             |
| 00000 Arquearia x 5   |                              | Auspex: Heightened Senses                        |
| O Arquearia - Especialização Estacamento (ensinado por Valente)               |                              | Auspex: Aura Perception x 2                      |
| 00000 Arremesso x 5   |                              | Auspex: Spirit's Touch x 3                       |
| 00000 Athletics x 5   |                              | Auspex: Telepathy x 4                            |
| 00000 Awareness x 5   |                              | Auspex: Psychic Projection x 5                   |
| 00000 Blindfighting x 5   |                              | Celerity: Alacrity                               |
| 00000 Briga x 5   |                              | Celerity: Swiftness x 2                          |
| O Briga Especialização Karate (ensinado por Midori)                           |                              | Celerity: Rapidity x 3                           |
| 00 Cavalgar x 2   |                              | Celerity: Legerity x 4                           |
| 00000 Computer x 5  |                              | Celerity: Fleetness x 5                          |
| O Concentration   |                              | Chimerstry: Ignis Fatuus                         |
| 00000 Crafts: Perfumista x 5  |                              | Chimerstry: Fata Morgana x 2                     |
| 00 Demonology x 2   |                              | Chimerstry: Apparition x 3                       |
| 00000 Drive x 5   |                              | Dominate: Command                                |
| 000 Empatia x 3   |                              | Dominate: Mesmerism x 2                          |
| O Especialização - decapitação (armas brancas) ((ensinada por Crixus Craven)) |                              | Dominate: Forgetful Mind x 3                     |
| 00000 Esquila x 5   |                              | Fortitude: Endurance                             |
| 00 Etiqueta x 2   |                              | Fortitude: Mettle x 2                            |
| 00 Expression: x 2  |                              | Fortitude: Resilience x 3                        |
| 00000 Finance x 5   |                              | Fortitude: Resistance x 4                        |
| 00000 Firearms x 5  |                              | Fortitude: Aegis x 5                             |
| 00000 Furtividade x 5   |                              | Meta: Glancing Blow                              |
| 000 Interrogation x 3   |                              | Meta: Mortal Skin                                |
| 000 Intimidation x 3  |                              | Meta: Overdrive                                  |
| 00000 Investigation x 5   |                              | Meta: Psychic Double                             |
| 00 Kindred Lore x 2   |                              | Meta: Quicken Sight                              |
| 00 Leadership x 2   |                              | Meta: Scourge of Alecto                          |
| 00000 Legerdemain x 5   |                              | Meta: Shatterproof                               |
| 00000 Linguistics x 5   |                              | Meta: The Rod Raw Rending                        |
| 000 Lore Wyrm x 3   |                              | Meta: An Ear for a Liar                          |
| 000 Lore: Anarch x 3  |                              | Meta: Blur (dodge)                               |
| 000 Lore: Blood Magic x 3   |                              | Meta: Brace for Impact                           |
| 00000 Lore: Camarilla x 5   |                              | Meta: Burning Wrath                              |
| O Lore: Clan: Assamites x 2   |                              | Meta: Castro Massacre                            |
| 00000 Lore: Clan: Brujah x 5 (Aprovado pela Coord em                          |                              | Meta: Enhance Sensation                          |
|   |                              | Meta: Five Finger Death Punch                    |
|   |                              | Meta: Inspirar Grandezza                         |
|   |                              | Meta: Instintos Acelerados (Quickened Instincts) |

|       |   |  |
|-------|---|--|
|       | 10/10/2024)   |  |
| 000   | Lore: Clan: Gangrel x 3   | Meta: Iron Facade  |
| 000   | Lore: Clan: Giovanni x 3  | Meta: Leap and Bounds  |
| 000   | Lore: Clan: Lasombra x 3  | Meta: Pulse of Undeath   |
| O     | Lore: Clan: Malkavian   | Meta: Read the Winds   |
| 000   | Lore: Clan: Setita x 3  | Meta: Sanguinary Expulsion   |
| 000   | Lore: Clan: Toreador x 3  | Meta: Skin of Steel  |
| O     | Lore: Clan: Tzimisce  | Meta: Iron Heart (metadisciplina ensinada por Merek em on documentado via email) |
| 000   | Lore: Clan: Ventre x 3  | Meta: Wards the Soul Santify (Metadisciplina ensinada por Sophie da Le Vega)     |
| 00000 | Lore: Demon x 5 (Aprovado pela Coord em 22/06/2025)   | Obfuscate: Unseen Presence x 2   |
| 000   | Lore: Faerie x 3  | Obfuscate: Mask of a Thousand Faces x 3  |
| 000   | Lore: Fallen x 3  | Obfuscate: Vanish from the Mind's Eye x 4  |
| O     | Lore: Fomori  | Obfuscate: Cloak the Gathering x 5   |
| 00000 | Lore: Garou x 4 (Lore Garou niveis 3 e 4 ensinados por Aaron)                                       | Obsfuscate   |
| 000   | Lore: Hunter x 3 (Ensinado por Ramon, na occasiao da reuniao para localizar Belizario Mao de Pedra) | Potence: Prowess   |
| OO    | Lore: Infernal x 2  | Potence: Might x 2   |
| 00000 | Lore: Kindred x 4   | Potence: Vigor x 3   |
| O     | Lore: Kuei-Jin  | Potence: Intensity x 4   |
| OO    | Lore: Mage x 2  | Potence: Puissance x 5   |
| 000   | Lore: Nephandi x 3  | Presence: Awe  |
| 00000 | Lore: Sabbat x 4  | Presence: Dread Gaze x 2   |
| OO    | Lore: Shadowlands x 2   | Presence: Entrancement x 3   |
| OO    | Lore: Spirit x 2  | Presence: Summon x 4   |
| 000   | Lore: Tecnocracy x 3  | Presence: Majesty x 5  |
| 000   | Lore: Umbra x 3   | Protean: Eyes of the Beast   |
| OO    | Lore: Wraith x 2  | Protean: Feral Claws x 2   |
| 000   | Ocultismo x 3   | Protean: Interred in Earth x 3 (dark ages)                                       |
| 00000 | Performance: Dance x 4 (especializacao pole dance, ensinado por Megane de Lamare)                   | Protean: Shape of the Beast x 4  |
| 000   | Plague Breeding x 3   | Quietus: Silence of Death  |
| 00000 | Politics x 4  | Quietus: Scorpion's Touch x 2  |
| 00000 | Science: Biology x 5 (Ensinado por Midori)  | Quietus: Dagon's Call x 3  |
| 000   | Science: Bothanic x 3 (Ensinado por Midori)   | Quietus: Baal's Caress x 4   |
| 00000 | Security x 5  |  |
| 00000 | Survival x 5  |  |
| 00000 | Swimming x 4  |  |
| 00000 | Tactics x 5   |  |
| 000   | Thanatology x 3   |  |
| 000   | Veneficio x 3   |  |

#### Backgrounds - 34

|       |  |
|-------|--|
| O     | Contacts   |
| 00000 | Fame x 5 (Criacao da Coleao "Deslumbrante Brasilidade" para a Maison EW, de Elizabeth Windsor) |
| 00000 | Generation x 5   |
| 00000 | Haven x 5  |
| 00000 | Heaven: Apartamento Pinheiros x 5  |
| 00000 | Heaven: Mansao Michel Assad x 5  |
| O     | Rebanho  |
| 00000 | Resources x 5  |
| OO    | Retainers x 2  |

#### Influences - 5

|     |                    |
|-----|--------------------|
| 000 | Industry x 3       |
| OO  | Transportation x 2 |

#### Rituals

None

#### Merits

|   |
|---|
| Unbreaking Resolve/Resolucao Inabalavel (4) |
| Acute Sense (1)                             |
| Ambidextrous (1)                            |
| Articulacoes Ultraflexiveis (2)             |
| Blush of Health (2)                         |
| Catlike Balance (1)                         |

#### Flaws

|  |
|--|
| Addiction (2, Nicotina )                                 |
| Enemy (2, Lupinos por ter sido Venatore da Ivory Legion) |
| Nightmares (1)   |
| Overconfident (1)  |
| Prey Exclusion: children (1, Menores de idade )          |

#### Rites

None

Common Sense (1)  
 Concentration (1)  
 Cupid's Gift (Presente do Cupido) (2)  
 Dignitary (1, aprovado em 01/01/2024)  
 Eat Food (1)  
 Good Right/Left Hook (1)  
 Luck (3)  
 Magic Sensibility (1)  
 Reputation (1, aprovado em 23/04/2023)

Selective Digestion (2, Prazer)

| <b>Standing - 12</b> |  |
|----------------------|--|
| O                    | Confiavel (Cemiterio por Megane)   |
| O                    | Dignitary (5 + anos personagem, aprovado em 01/01/2024)  |
| O                    | Empowered (Empoderado como Archon do Escritorio Gangrel, do Justicar Milov Petrenkov)  |
| O                    | Feared (Temido como Archon do Escritorio Gangrel, do Justicar Milov Petrenkov)   |
| O                    | Heroico (Endogen)  |
| O                    | Honorable (Principe Thomas de Castro Mar/24)   |
| OO                   | Loyal x 2 ((por Carola Van Hooves, principe do Alto Tiete e Loyal, como Archon do Escritorio Gangrel, do Justicar Milov Pretenkov) |
| O                    | Reconhecida  |
| O                    | Resiliente (Barueri por Will Sommers)  |
| O                    | Respected (Scion, em 18/04/2023 aprovado)  |
| O                    | Valorosa (Legião de Marfim)  |

**Neg Standing**

None

**Derangements**

None

| <b>Health Levels</b> |     |
|----------------------|-----|
| Healthy              | OO  |
| Bruised              | OOO |
| Wounded              | OO  |
| Incapacitated        | O   |
| Torpor               | O   |

**Equipment**

"Lamina de Sombras" (Feita e cedida por Ryah Massoud durante a investida em Pelotas)  
 Armor: (Armadura Tatica Julie Craft 7 (Crafter: Hammer Dell Mont)  
<https://pin.it/5doHE6V> Vitalidade: 5  
 Caracteristicas Negativas: Pesada  
 Ocultabilidade: Casaco Descricao:  
 Confeccionado em placas e fibras nanomagneticas de grafeno, com liga metalica craft 5, em uma juncao de armadura tatica e roupa tatica, revestido internamente com tecido circuito para gadgets, isolado para nao ser afetado por PEM. Impermeavel. Todo o conjunto funciona com baterias exclusivas projetadas especialmente para a Julie)  
 Armor: Armadura Beretta (adquirida na Feira de Armas de Alto Tiete) (Armadura de combate italiana Beretta. Confeccionada com placas de policarbonato ou polimero de alta densidade e tecido de alta resistencia (rip stop) e balistico (nivel 5). Com o intuito de obter uma melhor regulagem de acordo com

**Miscellaneous**

None

cada biotipo e maior mobilidade, para a armadura sao utilizadas fitas 100% poliamida com aplicacao de Velcro, gancho e argola, no qual e ajustada atraves de passante.  
Altamente resistente a fogo, agua, impactos e disparos de calibres altos (suporta disparos))  
Armor: Nychterinas Falakas (sobretudo)  
(Niveis de Vitalidade: 5 (dano por fogo, tem um acrescimo de 5 niveis de Vitalidade) -  
Habilidades envolvidas: - Oficios: Forja x6\*  
(espec. em forja de ligas) - Oficios Estilista x  
6 - Nanotecnologia x 5 - Oficios: Ourivesaria  
x5 - Ciencias: Geologia x5 - Ciencias:  
Quimica x5 - Academicos: Heraldica x5  
Meritos: - Aptidao por Habilidade Oficios:  
Forja - Artista da Alma Toreador Combos: -  
Maos do Mestre Artesao Toreador)  
Armor: NychterinÂ's FÂ½lakas (sobretudo)  
(Niveis de Vitalidade: 5 (dano por fogo, tem um acrescimo de 5 nÃveis de Vitalidade) -  
Habilidades envolvidas: - Oficios: Forja x6\*  
(espec. em forja de ligas) - Oficios Estilista x  
6 - Nanotecnologia x 5 - Oficios: Ourivesaria  
x5 - Ciencias: Geologia x5 - Ciencias:  
Quimica x5 - Academicos: Heraldica x5  
Meritos: - Aptidao por Habilidade Oficios:  
Forja - Artista da Alma Toreador Combos: -  
Maos do Mestre Artesao Toreador)  
Armor: Reinforced Vest (+1, 5 Armor Levels,  
Clumsy, (Armadura russa de guerra Sotnik  
serÃ¡ produzida em fibra de polietileno leve e  
com revestimento especial criado para  
aguentar tiros de um calibre .50 M2  
Browning. Fonte: <https://engenharia360.com/conheca-a-armadura-russa-capaz-de-suportar-balas-calibre-50/>)  
Artefato - Bracelete (crafts x7) (Os braceletes  
sao trabalhados em ouro e ouro branco,  
ambos de 18 k, com detalhes gregos e craft  
x7. Quando em uso, o usuario ganha a  
qualidade: Resistencia a Magia.)  
Artefato: bracelete (da +2 de aparenceia.  
Quando ela ativar, ficara por um mes ativo)  
Espada Orquidea de Sangue (6+2) (Dano: 2  
(base) + 1 (Craft 5) + 1 Blood Tempering  
(Armin Achmed [Fortitude 5]) = 4 lethal + 2  
Aggravated (Unquenchable Flame of Mars +  
Vires Acquirit Eundo [Lazzaro Maffeo]) Total  
lethal (4) + Aggravated (2) = 6 + Ward  
Rituals: + 2 vs Lupines (Ward versus Lupines  
+ Vires Acquirit Eundo) Calton + 2 vs Ghosts  
(Ward versus Ghosts + Vires Acquirit Eundo)  
Calton + 2 vs Spirits (Ward versus Spirits +  
Vires Acquirit Eundo) Calton + 2 vs Demons  
(Ward versus Demons + Vires Acquirit  
Eundo) Lazzaro Ma)  
Guia de Orixá (dado pela Elder Brujah  
Dandara) (+2 para resistir a fantasmas, +2  
para acoes de combate e 1 reteste na cena  
para resistir poderes mentais/sociais)  
Melee Weapons: (Espada longa Julie Craft 7  
(Crafter: Hammer Dell Mont)  
<https://pin.it/kX4kYBU> Caracteristicas  
Positivas: 3+3 Caracteristicas Negativas:  
Violento se nao usado por Brujah. Dano: 3  
Ocultabilidade: Casaco Habilidade Especial:  
Resistente a Potencia 5, alta temperatura e  
corrosao. Veios de Prata no fio. Reteste extra  
uma vez por noite na habilidade do item.

Teste adicional para resistir toda vez que for quebrar. Caso quebre, o usuario entra em frenesi automatico. Eman a sensacao da adrenalina)

Melee Weapons: (Conjunto de Aneis Craft 7,5 (Crafter: Hammer Dell Mont) <https://pin.it/1vHkjoj> Caracteristicas Positivas: 1+3 fisicos, +1 Social. Caracteristicas Negativas: Delicado. Violento se nao usado por Brujah. Ocultabilidade: Bolso Dano: 1 Habilidade Especial: Soco Ingles que passa despercebido como arma e tidos como joias. Lindo, tem uma beleza maior que um Craft 7 mas inferior a um Craft 8. Resiste a potencia 5, alta temperatura e corrosao. Reteste extra uma vez por noite na habilidade do item.)

Melee Weapons: (Sword (Katana) - Made by Prince Henry Garand: They are crafts with crafts 5 weapon smithing, Metal working crafts 5, engineering 5 and science metallurgy 5, gunsmithing 5. Katana's Bonus Trait: 4 Negative Traits: NA Conceal: Trenchcoat Damage: 3L Special: Puissance Resistance Quality)

Melee Weapons: (Soqueiras - Elas estao com o combo Transformar o Mundano: Ocultismo 5 (descricao abaixo). Elas nao podem ser destruidas por potencia 5 ou menos e possuem "Aegis" para potencia 6 ou mais (feitas pelo Exaltado e Decannus Phillip Pendragon)

Melee Weapons: Bastao (Hammer Dell Mont) (Bastao Julie Craft 5 (Crafter: Hammer Dell Mont) <https://pin.it/3vz6nNQ> Caracteristicas Positivas: 2+3 Caracteristicas Negativas: Desajeitado e Pesado. Violento se nao usado por Brujah. Dano: 1 Ocultabilidade: Jaqueta Cadencia: 2 Habilidade Especial: Resistente a Potencia 5, alta temperatura e corrosao. Reteste extra uma vez por noite na habilidade do item. Teste adicional para resistir toda vez que for quebrar. Caso quebre o usuario entra em frenesi automatico. Resiste altas temperaturas)

Melee Weapons: Besta de Repeticao Compacta (Dano: 3 (Letal) Capacidade: 12 Caracteristicas Especiais: - Destruir Escudos - Duas Maos - Perfurar Armadura (Cota de Malha) - Estacante - Besta: Ciencias: Geologia x5 (Minerais Forjados) Ciencias: Mecanica x5 Oficios: Armeiro x5 Oficios: Arqueria x5 Oficios: Forjaria x6 (no caso x 5) (Forja de ligas) Oficios: Pintura x5 Concentracao (1, MET:LoTN) Aptidao para Habilidade (1, Forjaria))

Melee Weapons: Besta de Repeticao Compacta (Dano: 3 (Letal) Capacidade: 12 Caracteristicas Especiais: - Destruir Escudos - Duas Maos - Perfurar Armadura (Cota de Malha) - Estacante - Besta: Ciencias: Geologia x5 (Minerais Forjados) Ciencias: Mecanica x5 Oficios: Armeiro x5 Oficios: Arqueria x5 Oficios: Forjaria x6 (no caso x 5) (Forja de ligas) Oficios: Pintura x5 Concentracao (1, MET:LoTN) Aptidao para Habilidade (1, Forjaria))

Ranged Weapons: Heavy Pistol x 2 (+2, 2 Lethal, Loud, Municao Pesada)

Ranged Weapons: Submachine Gun (+2, 2

Lethal, Loud, chicote)

| <b>Boons</b>   | <b>Blood Bonds</b> | <b>Vinculum</b> |
|--|--------------------|-----------------|
| Major Boon due from Alexandria Lefevre de Campinas (Perfume dez/23)      | None               | None            |
| Major Boon due from Ash Bell (Campinas dez/23)                           |                    |                 |
| Major Boon due from José Rurik,, de Salvador (Perfume Março/25)          |                    |                 |
| Major Boon owed to Zobeck "Red" Malacarne                                |                    |                 |
| Major Boon owed to Edivaldo Nogueira (Instrução em Dominação (1, 2 e 3)) |                    |                 |
| Major Boon due from Max Radu - Solo Sagrado (Perfume - Nov/24)           |                    |                 |
| Major Boon due from Nevena Borislava (Julho/2023)                        |                    |                 |
| Major Boon due from Ryah Massoud (Perfume)                               |                    |                 |
| Major Boon due from Thora Hivelli Gasparetti                             |                    |                 |
| Minor Boon due from Alexis Bolvazz (Natal)                               |                    |                 |
| Minor Boon due from Nosferatu Justicar Warwick                           |                    |                 |
| Minor Boon due from Príncipe Carola Van Hooves                           |                    |                 |
| Trivial Boon due from Curupira (Erik Alves)                              |                    |                 |
| Trivial Boon due from Curupira (Erik Alves)                              |                    |                 |
| Trivial Boon due from Ivan Carvalho                                      |                    |                 |

#### Notes

Acknowledge (Dmitri de Castela, Príncipe de São Paulo)

Confiavel (Cemiterio da Consolação, por Megane de Lamare, Príncipe de São Paulo)

Resilient (Barueri em ação contra infernalistas, por Will Sommers, atual Príncipe Soberano de São Paulo)

Efficient (Hunters por Will Sommers, atual Príncipe Soberano de São Paulo)

Heroica (por Will Sommers, pela ação da Endogen - 04/2023)

Empowered x 1 (Empoderado como Archon do Escritorio Gangrel)

Feared x 1 (Temido como Archon do Escritorio Gangrel)

Loyal x 2 ((por Carola Van Hooves, príncipe do Alto Tietê) e Loyal, como Archon do Escritorio Gangrel, do Justicar Art Morgan)

Dignitary x 0 (5 + anos personagem, aprovado em 01/01/2024)

Honorable x 0 (Príncipe Thomas de Castro Mar/24)

Feared x 0 (Temido como Archon do Escritorio Gangrel, do Justicar Milov Petrenkov)

#### Burning Wrath (Celerity x3, Potence x3)

Clanbook: Brujah Revised Pg. 66 Lore of the Clans Pg. 49 OWBN Brujah Genre Packet 2017, pg 15

Among the purest expressions of Brujah fury, this power lets the vampire focus her anger through her vitae and then through her fists. System: This power costs 1 blood point and lasts for a scene. Any Brawl attacks augmented with this power inflict aggravated damage. MET System: This power should last for a Scene as written in LotC. MET Cost: 9xp

#### Skin of steel

[http://www.owbn.net/resources/custom-content/1225?field\\_vine\\_cc\\_name\\_value=skin%20of%20steel&field\\_vine\\_cc\\_met\\_mechanics\\_value=](http://www.owbn.net/resources/custom-content/1225?field_vine_cc_name_value=skin%20of%20steel&field_vine_cc_met_mechanics_value=)

(9xp, Fortitude 3, Potence 2)

You no longer need to make the simple tests when using Fortitude: Resilience, Fortitude: Resistance or Visceratika: Armor of Terra to affect

damage done to you. You are considered to have always won these static tests. This effect has no cost and is always active, even in Torpor. This power is considered to be a level of Fortitude for purposes of sharing via Master Fortitude: Shared Strength or the Combination Power Inspire Greatness (and other similar powers).

#### **Iron Facade:** Requisitos: Fortitude 1, Ofuscação 3

Gaste uma Característica de Sangue. Durante a próxima hora, nenhum dano que você sofreu produz um resultado visível; sem feridas, sem mancando por claudicação, sem fontes de sangue de orifícios inconvenientes. Personagens com Auspícios podem tentar perfurar isso com o desafio usual de Auspícios contra Ofuscação. Os observadores que veem uma falta de evidência particularmente ridícula podem tentar um Desafio Mental para ver através da ilusão. Ao usar a Fachada de Ferro, você tem um bônus de duas características para testes sociais relacionados a suas capacidades físicas

**Leap and Bounds:** ensinada por Pablo Waya - (Disciplinas Necessariass: Rapidez 2, Potencia 2 Descricao: Atravess desta interseccao de força, velocidade e vontade, os Brujah podem saltar distancias incríveis, seja para fugir de inimigos ou fugir de um predio em chamas. Sistema: O Brujah multiplica todas as distancias de salto verticais e horizontais pelo menor de sua Rapidez ou Potencia. O jogador não precisa rolar nada para fazer o salto, mas, a criterio do Narrador, pode precisar rolar Destreza + Esportes (dificuldade 4)

#### **Pulse of Undeath** (Requerido: Auspícios 1, Potência 3

Ao focar sua consciência aumentada e destreza física, um Membro pode "sentir" por qual dos dons físicos de Caim outro Membro pode ter aprendido. A potência se manifesta como uma vibração dos músculos, a Fortitude gera uma rigidez fria no corpo e a Rapidez causa uma breve sensação de vertigem. Isso inclui o nível da Disciplina. Em alguns casos, particularmente se o alvo tiver um nível mais alto em uma determinada Disciplina do que o personagem usando o poder, os resultados podem ser imprecisos. Um personagem pode sentir a tontura reveladora que indica Rapidez, mas pode muito bem não ter certeza do potencial do alvo com ela). Custo: 6xp

#### **Iron Heart** (Cbk Brujah Rev)

Requerido: Potência 3, Presença 3

Coração de Ferro fortalece os Brujah contra poderes sobrenaturais que afetam suas emoções, seu autocontrole ou sua razão (incluindo Dominação, Demência e Presença), enquanto também permite que ela inspire outros a resistir a tais manipulações. Eles mesmos.

Sistema: Este poder tem dois efeitos. Primeiro, um Brujah que adquiriu este poder aumenta permanentemente a dificuldade de todas as tentativas de manipulá-lo através de meios sobrenaturais (sejam Disciplinas ou outra magia) em 2, até um máximo de 9. Contra efeitos sobrenaturais desenrolados (como Majestade), o Brujah em vez disso, reduz a dificuldade de qualquer teste de resistência relevante em 2. Este aspecto do poder está sempre ativo.

Segundo, se o jogador gastar um ponto de Força de Vontade enquanto o personagem persuadir ativamente outro a resistir a tais efeitos, a dificuldade de qualquer manipulação sobrenatural aumenta em 1 (ou a dificuldade do teste de resistência do personagem contra efeitos não rolados é reduzida em 1). Este poder custa 18 pontos de experiência para aprender.

#### **Quicken Sight** (Auspícios 1, Rapidez 2)

A mão não é mais rápida que o olho quando o olho pertence a um Arconde ou Templário com este poder. Quicken Sight permite que o personagem veja objetos em movimento rápido em detalhes que mesmo os Sentidos Aguçados sozinhos não podem revelar. Um personagem com este poder pode focar e seguir uma única carta enquanto o baralho é embaralhado, rastrear a única câmara carregada em um jogo de roleta russa, ler as manchetes de um jornal enquanto passa pela banca de jornais a 60 mph ou até mesmo escolher imagens subliminares no cinema. Sistema : O jogador gasta um ponto de sangue para ativar este poder, que dura uma cena. Sempre que o personagem desejar ver, seguir ou examinar algo que está se movendo muito rápido para observação normal, o jogador deve fazer um teste de Raciocínio + Prontidão (dificuldade baseada na rapidez com que o item está se movendo, mas normalmente 6 ou 7). Mesmo um sucesso permite ao personagem observar o item, embora mais sucessos tragam mais detalhes e clareza. Custo de experiência : 9xp

#### **Wards The Soul Sanctify** (Proteger a Santidade da Alma) - Auspícios 2, Ofuscação 3. Presença Opcional 3.

Ainda mais do que outros Cainitas, os pecadores levam a santidade de suas mentes muito a sério e procuram proteger suas vontades contra qualquer pessoa e qualquer coisa que tente contaminá-los. Este poder foi desenvolvido para descobrir sempre que tais tentativas são feitas e para se proteger contra elas. Em noites mais recentes, alguns Pecadores conseguiram desenvolver uma variante desse poder que realmente envia o poder ofensivo de volta contra seu usuário.

**Sistema :** Sempre que alguém tentar usar um poder que afeta a mente do personagem, seja a Dominação de um Cainita ou o feitiço mental de um mago, o personagem é automaticamente informado dessa tentativa por um "alfinetes e agulhas". formigamento na parte de trás de sua cabeça. Em alguns casos, este aviso é redundante (como se um Ventrule olhar nos olhos do personagem e disser "Saia!"), mas sempre que alguém está tentando sutilmente afetar a mente do personagem, ele sabe que está sendo feito, embora não quem está fazendo isso. Neste ponto, o jogador deve gastar um ponto de Força de Vontade para ativar a parte defensiva desse poder. Se o personagem estiver sem Força de Vontade, então a parte defensiva deste poder não pode ser usada, embora o Pecador ainda esteja ciente das tentativas de afetá-lo.

Uma vez que o ponto de Força de Vontade é gasto, o jogador testa Força de Vontade (dificuldade 6). Cada sucesso subtrai um sucesso daqueles alcançados pela pessoa que tenta afetar o personagem. Se todos os sucessos forem removidos, o poder falha. Se o poder é um que normalmente poderia ser resistido, então o jogador faz qualquer teste de resistência normal ou gastos depois que Proteger a Santidade da Alma foi usado para enfraquecê-lo. Se o jogador falhar no teste de Força de Vontade, o personagem perde um ponto temporário de Força de Vontade.

Proteger a Santidade da Alma é eficaz contra todos os poderes que buscam alterar ou controlar a mente do personagem, principalmente Demência e Dominação, embora certas Taumaturgia e Serpentis de alto nível também possam ser frustrados. Este poder é ineficaz contra Presença, que afeta as emoções do personagem ao invés de sua mente.

A versão mais avançada desse poder, que o combina com a Presença, permite que o portador reflita o poder ofensivo de volta ao atacante. Se o número de sucessos no teste de Força de Vontade exceder os sucessos obtidos pelo agressor, então o poder é refletido de volta, com um número de sucessos igual diferença de sucessos. 21xp

#### **DUPLO PSÍQUICO (AUSPÍCIOS 5 + OFUSCAÇÃO 3) CUSTO: 12 PONTOS DE EXPERIÊNCIA\***

A projeção astral tem o limite irritante de que a mente desencarnada do vampiro não pode afetar o mundo material, e mesmo a mais tênue manifestação visível requer grande esforço. Através desta combinação de poder, um vampiro ainda não pode afetar objetos materiais - mas ele pode fazer outras pessoas imaginarem que estão vendo e falando com ela. Demetrius, o Malkavian, usa esse poder para projetar sua consciência ao redor do mundo.

O Duplo Psíquico de Demetrius parece real e sólido. Sua forma astral pode conversar com outras pessoas. Ele até se parece sólido para quem o toca, embora não possa afetar objetos físicos de forma alguma e sua Imagem Psíquica não apareça em espelhos, fotografias ou imagens de vídeo.

Sistema: Use as regras para Projeção Astral, com a adição de que o usuário pode projetar uma imagem no plano normal enquanto projetado astralmente, sem o gasto de Força de Vontade. Para usar poderes no plano físico, no entanto, você ainda deve gastar a Força de Vontade. Ademais, para se manifestar com a aparência de outro indivíduo, custa 1 Atributo Mental, como acontece com a Máscara de 1000 Faces. Manifestar-se com uma Máscara de 1000 Faces genérica não tem custo, de acordo com a mecânica do MET.

Embora Duplo Psíquico não permita exercer nenhuma força física, um vampiro com este poder pode projetar certas outras Disciplinas através de sua forma astral. Desde Animalismo, a outros poderes de Auspícios, Demência, Dominação, outros poderes de Ofuscação e Presença, que têm efeitos inteiramente mentais, um vampiro pode usá-los livremente enquanto está na forma astral. A Tenebrosidade funciona, uma vez que a força negra evocada pela Disciplina também não é realmente física. Um vampiro astral pode, portanto, afetar objetos físicos indiretamente usando Braços do Abismo. O usuário do Duplo Psíquico também pode empregar os poderes não físicos de Valeren ou Obeah.

#### **Instintos Acelerados (Quickened Instincts) - Disciplinas Necessárias Auspícios 1, Rapidez 2**

Descrição Com este poder, um vampiro aguçá seus sentidos para detectar o movimento súbito de emboscadas e reage com graça desumana para fugir ou aparar o ataque. Sistema Sempre que o vampiro for atacado por uma emboscada ou não perceber um ataque vindo dos sentidos naturais, seu jogador deve gastar um ponto de sangue. O jogador também pode gastar sangue adicional pontos para comprar retroativamente ações extras com Celeridade, embora estes só possam ser usados para ações puramente defensivas. Uma vez que este poder é ativado, o personagem pode responder ao ataque como embora ele previsse isso, não sofrendo nenhuma das penalidades usuais por surpresa. Este poder pode ser conscientemente suprimido para uma cena sem nenhum custo; no entanto, não pode ser reativado até a seguinte cena. Custo Xp: 7 LARP - ensinado pelo Brujah Ramsey, conforme emails trocados com narração em cópia)

Ação da Endogen em Abril/2023 - perdeu 2 FDV em virtude de 2 Aegis - recuperados

#### **Castro Massacre (ensinada por Hammer DellMont em fevereiro/2024 - Castro's Massacre (Metadisciplina 8 pontos)**

- O jogador gasta uma característica de Força de Vontade para ativar, funciona como Fúria Ardente, mas o gasto de sangue se torna um ponto por rodada, adiciona duas características físicas de Brutal e mais um ponto de dano agravado em ataques corpo a corpo. Se o personagem não tem geração suficiente para gastar as características de sangue para este poder, e para Rapidez, a característica de sangue pode ser gasta ignorando a restrição de geração, mas o dano extra deste poder se torna letal. Enquanto o personagem estiver com este poder ligado ele adquire automaticamente duas Características Negativas de Violento.

Castro's Massacre ( Player created Meta Discipline, or Improved Burning Wrath )

Potence 5 Celerity 5 Burning Wrath 8 xp

Works as Burning wrath , but costs 1 Willpower to activate, lasts for scene.

Adds + 2 Brutal Traits and 1 Extra point of Agrivated Damage on Brawl Attacks.

Adds 2 Violent Negative Traits while activated.

Blood Cost for power lower from 1 BP per blow , to 1 BP per round. (all 3 actions )

[https://www.owbn.net/resources/custom-content/1225?field\\_vine\\_cc\\_name\\_value=Castro&field\\_vine\\_cc\\_met\\_mechanics\\_value=](https://www.owbn.net/resources/custom-content/1225?field_vine_cc_name_value=Castro&field_vine_cc_met_mechanics_value=)

**Inspire Greatness (Presence x3, Fortitude x1 or Potence x2 - Ensinado por Carola Van Hooves em 05/24 - 10xp)**

Verdadeiros Líderes sabem como inspirar em seus seguidores com grandeza, mas Cainitas podem usar o poder de sua vitae para inspirar mais do que a mera competência o eles podem promover os outros além de seus limites normais.

Para usar essa habilidade, o personagem deve especificamente tentar inspirar ou incitar um seguidor a desempenhar uma tarefa física. Isso pode ser uma batalha, uma proeza de força ou vigor, uma disputa física, etc. O alvo dessa técnica deve olhar para o personagem procurando por sua liderança e instrução, e o personagem deve inspirar o alvo em algum modo direto através de palavras ou ações.

Sistema: O jogador testa Carisma + Liderança (dificuldade 7). Cada sucesso permite que o jogador gaste um ponto de sangue para garantir ao alvo um bônus para desempenhar uma proeza de Força ou Vigor pela duração da cena. O jogador não pode gastar mais sangue do que o permitido pela sua geração, e não mais do que o nível de Fortitude ou Potência (qualquer um que ele deseja garantir ao alvo). Sucessos podem ser divididos entre a Fortitude e a Potência, se assim quiser, até o máximo do vampiro.

O efeito também varia dependendo da natureza do alvo. Vampiros e carniçais ganham pontos na Disciplina apropriada (Fortitude ou Potência), mesmo se eles anteriormente não tinham pontos nisso, com os efeitos normais e os benefícios. Mortais ganham pontos extras em Força ou Vigor e podem até mesmo exceder cinco pontos, mas eles não ganham os outros benefícios da Fortitude ou Potência, como a habilidade de absorver dano letal ou conseguir sucessos automáticos em testes de Força. Os benefícios duram por uma cena ou até que a tarefa esteja completa.

**Five Finger Death Punch (Potence 5 Fortitude 5, 10xp)**

When dealing damage on a successful brawl attack deal an extra point of the base damage type. This power is always on.

Quando causar dano relacionado a briga, causa um ponto de dano extra. Este poder está sempre ativo.

Ensinado por Midori em maio de 2024.

**The Rod Raw Rending (Fortitude 1, Potence 1, 4xp)**

Activating The Rod Raw Rending costs 1 blood point, and it lasts for the scene. You can ignore 1/1 armor up to your character's Fortitude level (so with Fortitude 5, you may ignore 5/5 armor). It may only be used with Brawl or Melee attacks.

Sistema: Ativar o Rod Raw Rending custa 1 ponto de sangue e dura a cena.

Você pode ignorar armadura 1/1 até o nível de Fortitude do seu personagem (assim, com Fortitude 5, você pode ignorar armadura 5/5). Só pode ser usado com ataques Brawl ou Melee.

Ensinado por Midori em maio de 2024.

**Sanguinary Expulsion (Fortitude 2, Protean 3, 7xp)**

O jogador faz um teste de Fortitude. Se falhar, o sangue é consumido normalmente e todos os efeitos ocorrem normalmente. Se tiver sucesso, o personagem será capaz de reter o sangue internamente sem absorvê-lo, podendo vomitá-lo novamente mais tarde. Isso evita que quaisquer laços de sangue, Vinculi, venenos ou outras propriedades anormais do sangue afetem o personagem. Por outro lado, o

personagem não pode gastar nem um único ponto de sangue até que o sangue contaminado seja regurgitado; se ela fizer isso por qualquer motivo (inclusive acordar noite), a energia termina instantaneamente e o sangue é absorvido normalmente. Embora não custe um ponto de sangue para ativar o poder, um ponto de sangue adicional (acima e além do número consumido) é vomitado e perdido quando o sangue contaminado é expurgado.

Ensinado por Midori em junho de 2024.

**Shatterproof (Protean 3, Fortitude 4, 12xp)**

Gastar um de Força de Vontade temporário uma vez por cena / hora para ativar esta disciplina de vez. Ao fazer isso, eles têm 5 níveis adicionais de armadura vs Dano agravado

Ensorado por Midori em junho de 2024

### **Brace For Impact (Fortitude 4, Potence 2, 10xp)**

A ativação custa 1 ponto temporário de Força de Vontade e dura o impacto e pode ser usada como uma reação, mas apenas se você estiver ciente do impacto. Ganhe armadura temporária igual ao seu nível em Potência. Isso só pode ser usado para absorver danos relacionados ao impacto e não se aplica a ataques.

Ensorado por Midori em junho de 2024

### **Scourge of Alecto (Lore of the Clans pg 51, Pré-Requisitos: Rapidez 2, Presença 2, 9xp)**

Sistema: Gasta um traço de Força de Vontade e uma rodada completa concentrando-se no seu alvo. Gaste entre um e três traços sociais e desafie o seu alvo num desafio de Força de Vontade, se for bem sucedido, ele sofrerá um nível de dano letal por cada traço gasto.

Se o alvo for normalmente suscetível a frenesi (Determinação do ST), deve fazer imediatamente um teste de Frenesi e, para este teste, o alvo tem dois traços a menos).

Combo ensorado por Hammer Dellmont para Julie Jacqueminot em 19/06/2024 - 9 xp

### **Enhance Sensation - 10xp - (Auspex x3, Presença x3, Vicissitude opcional x2) Estrada do Pecado Pág. 70-71 Pacote de gênero Malkavian OWBN 2016. Pg 33**

Uma das primeiras coisas que os Cainitas aprendem após o Abraço é que eles não são mais capazes de sentir exatamente da mesma maneira que quando viviam. Seus corpos mortos-vivos reagem diferentemente da dor, eles não podem experimentar o prazer do toque de um amante, a comida não contém gosto deles por mais tempo, e as emoções também ficam embotadas. Pecadores são altamente qualificados quando se trata de neutralizar essa perda de sensibilidade, usando poderes como Enhance Sensation. Com este poder, um vampiro é capaz de afetar tanto o físico, o emocional e o consciência psíquica do alvo, seja ele Cainita ou mortal.

Sistema: O portador deste poder precisa apenas tocar seu alvo, enquanto seu jogador gasta um ponto de Força de Vontade e testa Carisma + Empatia, dificuldade igual Força de Vontade do alvo ou (Classificação de estrada 10), o que for maior. Se o teste for bem sucedido, o alvo fica sobrecarregado com alguma forma de emoção, escolhida pelo usuário, além de ter qualquer sensação física aumentou de modo que

inundou seus sentidos. A dor torna-se quase insuportável. O prazer se torna êxtase total.

O alvo é impotente para resistir a qualquer forma de prazer, incluindo o Beijo, e se Cainita, seu o jogador deve testar Autocontrole/Instintos (dificuldade 9) para parar de se alimentar. Além disso, o forte emoções experimentadas resultam em +2 ou 2 de dificuldade em testes de Virtude relevantes (como -2 de dificuldade em Autocontrole/Instintos para resistir ao frenesi quando superado pela felicidade ou +2 de dificuldade. Dependendo da natureza do efeito, esta experiência pode ser extremamente prazerosa para o alvo ou muito perturbadora. Enhance Sensation dura um turno por sucesso no teste de ativação.

Se Vicissitude for adicionada ao poder, então a carne do alvo responde s sensações de uma forma maneira mais inquietante: um sorriso malicioso para alguém dominado pela luxúria, contorcendo a carne para alguém com dor. Se o poder mais avançado for usado, triplique todas as penalidades de ferimentos e Machucado inflige uma penalidade de -2.

Ensorado por Ryah Massoud

Idiomas conhecidos: Inglês, Francês, Português, Russo, Alemão, Latim, Hebraico, Sumério

- Fama x4 - Winner from "TOREADOR AWARDS 2022" Best artwork on display in 2022 Winner: Perfume Pagu 23, Julie Jacqueminot - Winter Ball - Nessa ocasião, como parte da premiação, a meta Psychic Double foi ensinada por Monique Charbonnier

- Premios ganhos no Baile de Carnaval de SJC, ocorrido em 21, 22, e 23/04/2023:

Os braceletes são trabalhados em ouro e ouro branco, ambos de 18 k, com detalhes gregos e craft x7. Além de serem belíssimas peças, possuem propriedade especial - quando em uso o portador ganha o Merito: Resistencia a Magia ([https://docs.google.com/document/d/1EVjcz7BrQlrUQ\\_1p0IRyBs2jz5NEWjvjFY-O\\_A9jNTs/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1EVjcz7BrQlrUQ_1p0IRyBs2jz5NEWjvjFY-O_A9jNTs/edit?usp=sharing))

Drone com lança chamas (ganho pela vitoria na Olimpiadas - Arremesso de disco) -  
<https://drive.google.com/file/d/1UUvpEDRteqtxPqXHwHnXXiXwbTxJt5jW/view>

Um mês de dano permanente, (a partir de 04/05/2023, até 04/06/2023) ferida exposta - uma grande ferida aberta, mas limpa, pela qual pode ser visto a clavícula esquerda e as costelas superiores do lado esquerdo de Julie - JÁ RETIRADO

Metamorfose x1 - Ensorado por Arconte Casemiro Pezão  
Níveis 2, 3 e 4 ensinados por Hawk II Fists em junho 23

Alec ensinou: Lore fada x2  
Lore mago X2  
Lore Lasombra x2 - ensinados por Alec Blake conforme cena enviada por email

#### ESPADA ORQUIDEA DE SANGUE:

A arma brilha com chamas carmesim quando empunhada (Unquenchable Flame of Mars).

Dano: 2 (base) + 1 (Craft 5) + 1 Blood Tempering (Armin Achmed [Fortitude 5]) = 4 lethal + 2 Aggravated (Unquenchable Flame of Mars + Vires Acquirit Eundo [Lazzaro Maffeo])

Total lethal (4) + Aggravated (2) = 6 +

Ward Rituals:

- + 2 vs Lupines (Ward versus Lupines + Vires Acquirit Eundo) Calton
- + 2 vs Ghosts (Ward versus Ghosts + Vires Acquirit Eundo) Calton
- + 2 vs Spirits (Ward versus Spirits + Vires Acquirit Eundo) Calton
- + 2 vs Demons (Ward versus Demons + Vires Acquirit Eundo) Lazzaro Maffeo
- + 2 vs Kindred (ritual Ward x Kindred + Vires Acquirit Eundo (para potencializar o ritual - dano)

\*Todos os rituais acima tem duração ajustada para dois (2) anos através do ritual

Unraveling ArcanaOs Coil (12/08/2025)

\*All of the above rituals have a duration set to two (2) years through the ritual.

Unraveling Arcana's Coil (08/12/2025)

Venceu o "TOREADOR AWARDS 2022" Best artwork on display in 2022 Winner: Perfume Pagu 23, Julie Jacquiminet - Winter Ball

Venceu o "TOREADOR AWARDS 2023" - Miss simpatia, tambem indicada como Melhor Estrategista.

Desligou-se da Legião de Marfim em fevereiro de 2024.

Venda da Herança da ON (março 2024) - itens inventariados no canal do Discord, baseados nos documentos da ON: coleção de carros de luxo (8), coleção de relogios Hublot (18 itens, cada um a preço medio de 132.000,00 a 550.000,00 dolares, mansão de Moema, Helicóptero, Jato, Helicóptero de Combate, 4 imoveis (dois em Itupeva, dois em Jundiaí). Mantem o apartamento de Pinheiros (<https://www.youtube.com/watch?v=c-NHijB1hJE>). Com o valor foi adquirido o seguiente imovel: MANSÃO MICHEL ASSAD (Rua Costa Aguiar, 1013 CONSTRUÇÃO 1922 USO ORIGINAL Residencial). Considerações do Julio: "Considera que recursos além do que a Julie já tem, recursos 5, com o que vc vendeu você consegue o equivalente a mais um recurso 5 definitivo e mais os ganhos referentes a um mês de recursos 6, muito dinheiro, vocês vão gastar temporário o equivalente a recurso 4, sobrando um montante que pode para as reformas e compra das coisas".

\*\*\*\*\*

#### Aprendizados com os 100 xp bonus:

Combos:

The Rod Raw Rending (Fortitude 1, Potence 1, 4xp)

Sanguinary Expulsion (Fortitude 2, Protean 3 , 7xp)

Shatterproof (Protean 3 , Fortitude 4 , 12xp)

Brace For Impact (Fortitude 4, Potence 2, 10xp)

Scourge of Alecto (Lore of the Clans pg 51, Pré-Requisitos: Rapidez 2, Presença 2, 9xp)

Enhance Sensation (Ausper x3, Presença x3, Vicissitude opcional x2, 10xp)

Habilidade: Linguistica + 2 pontos

- alemão

- latim

- hebraico

- sumério

Meritos:

Equilibrio Perfeito (2 xp, em dobro)

Lores:

Lore Tecnocracia x3;

Lore Setita +2 (julie tem x1 atualmente);

Lore Anarch x3;

Lore Infernalista X2;

Lore Fadas x3 (julie tem x2 atualmente).

Lores e Habilidade:

Lore: Shadowlands 2

Lore: Kuei-Jin 1

Lore: Fomori 1

Lore: Clã Toreador 1

Lore: Clã Malkavian 1

Skill: Legerdemain 5 (prestidigitação)

Skill: Finanças x5

Lore Tzimisce x1

Lore Toreador x3 (já tinha pego 1 com o Duende)

Lore Ventre x3

Lore Lasombra x3 (ela já possui nível 2)

Lore Demon x3 (Julie já tem 2) - 1xp

Lore Nephandi x3 - 3xp

Lore Setita x3 (Julie já tem 2) - 1xp

Plague Breeding (3) - Habilidade - 3xp

Veneficio (3) - Habilidade - 3xp

100 pontos gastos;

Nada é Coord Aproval;

**Esse personagem recebeu 100 pontos de XP concedido pelo Website Fundraiser Prop 2024.**

agosto 2024:

Aprendeu Italiano e Japones com Sebastien Matado;

Aprendeu os Meritos "Articulações Ultraflexiveis" e "Presente do Cupido" com Megane de Lamare;

Seguiu investimentos financeiros para aumentar Refugios 2 e 3, a cobertura em Pinheiros e a Mansão Michel Assad.

Perdeu 1 de Humanidade no combate aos Setitas em Montevideu, Príncipe Alexander Morozov.

Fama x5 - Criação da Coleção "Deslumbrante Brasilidade" para a Maison EW, de Elizabeth Windsor, com distribuição e abrangencia em diversas cortes brasileiras - IC em 23/04/2024

Setembro - 24

Recompra Humanidade (1) -

RECOMPENSAS SUGERIDAS PARA JOGADORES PARTICIPANTES (A CRITÉRIO ST):

Como uma sugestão humilde para contadores de histórias e incentivo para jogadores, apresentamos a ideia de que os personagens presentes no evento podem aumentar até 1 traço de moralidade na Humanidade, como resultado das noites de debates, reflexões, inspiração, exibição de experiências e ferramentas para ajudá-los a se conectar com sua própria humanidade.

Para registro e compra no próximo mês de 1 ponto de Humanidade perdido no combate de Montevidéu.

Linguistica x5 - 5 ponto ensinado por Sebastien Matado (linguas aprendidas: japones e italiano)

Lore Brujah x5 - Brujah Lore x5 para a personagem Julie Jacqueminot Stoykov, PC da crônica São Paulo by Night (Brasil). O IC para esta conquista começou por e-mail em 11 de setembro de 2024 e envolveu os seguintes 'professores': *Inazuma Shunji, Duende, Jason Wilkes, Crixus Stavros*. Foi aprovado pela Coord Brujah via email em 10/10/2024

Premios recebidos no jogo "Detetive" acontecido em maldonado pós festividade de ano novo:

#### - Pulseira em ouro rose com detalhes em madrepérola

Crafts x5

Bonus:

Ritual - Ward magic

Através deste ritual, é criado um talismã protetor para si ou outro contra todas as formas de magia. O amuleto pode ser construído a partir de matérias raras, como ouro e marfim, no qual ele precisa performar um rito de 15 minutos. Quando uma pessoa usa o amuleto, diante de todas as tentativas de afetá-lo com magia, ele ganha dois traits bônus para defender-se. O amuleto dura por duas semanas  
(<https://docs.google.com/document/d/1U5bAlKxxu5GyuPYKgX3ph4prZnisXcXYfBeg5rEJBBw/edit?tab=t.0>)

#### - Besta de Repetição Compacta

([https://docs.google.com/document/d/1zgPsrWommKwKP87m1XZTfFk2pDBg8Asl1JQ5OJss\\_XM/edit?tab=t.0](https://docs.google.com/document/d/1zgPsrWommKwKP87m1XZTfFk2pDBg8Asl1JQ5OJss_XM/edit?tab=t.0))

Especificação:

Tração: 130 libras

Magazine com capacidade para 5 varetas.

Os recursos incluem:

- Uma mira laser.
- Magazine de carregamento superior.
- 30 setas de alumínio para treinos.
- 50 setas de madeira Pau Marfim.

Fonte de referência:

[https://www.youtube.com/watch?v=J\\_Fn6qXvFkU](https://www.youtube.com/watch?v=J_Fn6qXvFkU)

Besta de Repetição

Características Extras: 5

Ocultabilidade: Casacão

**Dano: 3 (Letal)**

**Capacidade: 12**

Características Especiais:

- Destruir Escudos
- Duas Mãos
- Perfurar Armadura (Cota de Malha)
- Estacante\*

\* Nota: Geralmente são feitos em alumínio, assim como a munição. Caso a munição seja de madeira a arma recebe a **Característica Especial Estacante**.

- Perfurar Armadura: Munição especial, normalmente de teflon, é capaz de perfurar armaduras com facilidade. Embora não infligem dano adicional, armas perfuradoras de armadura ignoram as defesas conferidas pelas armaduras. Entretanto, essas munições são geralmente difíceis de conseguir, e inquéritos policiais normalmente são abertos após o seu emprego.
- Duas Mãos: Os personagens precisam utilizar ambas as mãos para poder manejar esse tipo de arma, não importando sua força. Isso significa que eles não podem utilizar um escudo ou uma segunda arma enquanto isso.
- Destruir Escudos (12 Ataques): Embora raros nos dias de hoje, certos inquisidores e anciões anacrônicos ainda utilizam escudos. Uma arma capaz de destruir um escudo penetra no mesmo automaticamente e o torna inútil após certo número de ataques bem sucedidos, não importando o tamanho ou a resistência que o escudo possa vir a ter.
- Estacante: Uma arma estacante paralisa vampiros quando um golpe bem-sucedido penetra o coração do mesmo. Para isso, o atacante precisa declarar o ataque ao coração antes de realizar o teste e, após ser bem-sucedido no ataque ao alvo específico, ele

precisa vencer (ou empatar, caso possua a Especialização adequada) dois Testes Simples seguidos para poder estacar de forma bem sucedida um vampiro. Além disso, é necessário que o ataque cause pelo menos um nível de vitalidade de dano para que o vampiro seja estacado corretamente.

Habilidades, Combos, Qualidades envolvidas na confecção da Besta: Ciências: Geologia x5 (Minerais Forjados)

Ciências: Mecânica x5

Ofícios: Armeiro x5

Ofícios: Arqueria x5

Ofícios: Forjaria x6 (no caso é x 5) (Forja de ligas)

Ofícios: Pintura x5

Concentração (1, MET:LoTN)

Aptidão para Habilidade (1, Forjaria)

- **Nychterinós Fylakas** (*Significa Guardião da Noite*)

#### Características

Níveis de Vitalidade: 5 (dano por fogo, tem um acréscimo de 5 níveis de Vitalidade)

O traje possui outra habilidade especial devido aos materiais usados, ela tem um tipo de Fortitude contra projéteis, sempre que uma arma de projéteis (armas de fogo ou de hastes) a atingir realize um teste simples, se o alvo perder leva metade do dano, arredondado para cima, se ganhar ou empatar não leva dano. Ela tem esta especificidade devido ao conjunto do Kevlar com nanotecnologia, da espuma metálica e do Carbeto de Boro que absorve os impactos por mais forte que sejam, destroçando o projétil quando o atinge.

#### Descrição Geral

O Nychterinós Fylakas é um traje concebido para oferecer proteção integridade física, s altas temperaturas e a ataques químicos. Sua construção combina materiais modernos e avançados, aliados a um design esteticamente refinado e funcional. A estrutura é dividida em duas partes principais: a camada interna e a camada externa, que juntas proporcionam proteção, conforto e mobilidade.

#### Camada Interna

A camada interna, posicionada diretamente sobre a pele ou roupa, é composta por:

- Kevlar Azul Escuro com nanotecnologia: Fornece proteção balística e resistência ao fogo, além de ser leve e flexível. A tonalidade azul escura é meramente estética para harmonizar com o design externo.
- Espuma com nanotecnologia Uma camada de aproximadamente uma polegada que oferece absorção de impacto, leveza e resistência térmica.
- Carbeto de Boro com nanotecnologia: Altamente resistente a impactos e abrasão, essa camada atua como um escudo adicional contra ameaças.
- Kevlar Secundário com nanotecnologia: Outra camada de Kevlar azul escuro, reforçando a segurança e mantendo a uniformidade estética.

Apesar da espessura das camadas, a parte interna é leve e ajusta-se ao corpo como uma roupa de neoprene mais robusta. Nos braços, pernas, mãos e pés, as camadas são mais finas para garantir maior mobilidade, embora ainda mantenham boa resistência a impactos e proteção térmica.

#### Parte Externa

A camada externa é projetada com:

- Liga de Tungstênio e Níquel nanotecnologica: Confere alta resistência ao calor e impactos, com um acabamento avermelhado.

As camadas são unidas por fibras de Kevlar fixadas com um velcro especial resistente a altas temperaturas. Esse mecanismo de união torna a armadura uma peça sólida e coesa, mesclando elementos de armaduras medievais e modernas, como as usadas por tropas de choque e bombeiros.

#### Princípios de Design

O Nychterinós Fylakas foi desenvolvido com três pilares fundamentais:

1. Conforto: O traje é fácil de vestir e retirar, além de permitir excelente mobilidade. O uso de materiais leves é essencial para minimizar o cansaço durante o uso prolongado.

2. Proteção: Materiais de alta tecnologia foram selecionados para maximizar a resistência a impactos, altas temperaturas e ataques químicos.

3. Estética Exclusiva: Detalhes ornamentais feitos artesanalmente elevam o visual da armadura, tornando-a uma peça única e magnífica.

----- Habilidades envolvidas:

-Ofícios: Forja x6\* (espec. em forja de ligas)

- Ofícios Estilista x 6

- Nanotecnologia x 5

-Ofícios: Ourivesaria x5

-Ciências: Geologia x5

-Ciências: Química x5

-Acadêmicos: Heráldica x5

Méritos:

-Aptidão por Habilidade (Ofícios: Forja)

-Artista da Alma [Toreador]\*

Combos:

-Mãos do Mestre Artesão [Toreador]

*- Artista da Alma [Toreador]: O presente para a arte é executado em todos os tipos de vitae do clã dos Toreadores, o artista eternizado por todas as suas obras de arte. Esse mérito permite que os Toreador brilhem mesmo entre os seus, elevando sua habilidade a um nível capaz de impressionar até mesmo o mais admirado. O mérito permite que os Toreadores aumentem uma de suas habilidades (Expressão, Performance ou Ofício) para um nível acima do permitido por sua geração. Como custo adicional para não vulgarizar as obras primas, terá um gasto adicional de 4 xp por obra feita com o uso desta qualidade. No caso de NPC com geração abaixo de 8ª haverá um aumento do custo em 1 xp para cada nível acima da permitida com a 8ª geração. (Este mérito é exclusivamente para Toreadores e pode ser comprado apenas uma vez e seu bônus não adiciona outros méritos com efeitos similares. A habilidade a ser elevada, deve ser a arte principal do Personagem).*

Pets que possui: a coruja Yvie; a cadela vira lata caramelito Bijoux, mãe dos cães Asesina e Samael; o gato Nazgul; os dois pumas caracal que ganhou do Pezão, Simba e Nala.

Aprendizado das Metas Blur e Glancing Blow, pelo Servire Dorothy Drake aos Arcontes do Escritório Gangrel (conforme email)

**Blur (Dodge)**

**Custom Content Category:** Combination Discipline / Technique

**XP Cost:** 7XP

Custom Discipline Requirements:

Discipline Name

Discipline Level

⑧bfuscate

⑨elerity

#### **MET Mechanics:**

By spending a Willpower in addition to the blood that is necessary for Celerity, the user is able to blur his likeness to his foes making him harder to hit. This allows the user to use 'Blur' as a retest for any contested speed based challenge for the duration of Celerity. The willpower requirement is necessary for initiating Blur but it is not necessary to keep blur up, just the typical blood for celerity.

Ao gastar Força de Vontade além do sangue necessário para Rapidez, o usuário é capaz de borrar sua semelhança com seus inimigos, tornando-o mais difícil de atingir. Isso permite que o usuário use "Desfocar" como um novo teste para qualquer desafio baseado em velocidade disputado enquanto durar Rapidez.

O requisito de Força de Vontade é necessário para iniciar Desfocar, mas não é necessário para manter o desfocar ativo, apenas o sangue típico para Rapidez.

#### **Glancing Blow**

**Custom Content Category:** Combination Discipline / Technique

**XP Cost:** 10XP

Custom Discipline Requirements:

| Discipline Name | Discipline Level |
|-----------------|------------------|
| Celerity        |                  |
| Fortitude       |                  |

#### **MET Mechanics:**

Description: By using your lightning reflexes and supernatural toughness, you have learned to anticipate incoming blows and move your body in just the right way to lessen their impact. Mechanics: This power is automatically activated whenever celerity is activated. It allows the user to ignore the first level of damage from each incoming attack that designates the target as the point of impact (punches, bullets, swords, stakes, cars, etc.). This power doesn't work on attacks without a point of impact, such as sunlight or a flamethrower.

Descrição: Usando seus reflexos rápidos e resistência sobrenatural, você aprendeu a antecipar golpes e mover seu corpo da maneira correta para atenuar seu impacto.

Mecânica: Este poder é ativado automaticamente sempre que a celeridade é ativada. Ele permite que o usuário ignore o primeiro nível de dano de cada ataque que designa o alvo como ponto de impacto (socos, balas, espadas, estacas, carros, etc.). Este poder não funciona em ataques sem ponto de impacto, como a luz do sol ou um lança-chamas.

**Date of Archival:** 24-Jun-2020 - Brujah

**Meta:** **Read the Winds** (ensinado com autorização da Coord Gangrel pelo Servire Anu Bago (gangrel) em junho /2025, conforme email.  
Ler os Ventos  
(Animalismo x4, Auspícios x5)

Libellus Sanguinis III: Lobos Porta Pág. 30

OWNB Gênero Gangrel 2023. Pág. 60

Muitos animais vagam pela noite, e um vampiro com este poder tem a habilidade de ver através dos olhos de todos eles. Com um pouco de foco, o vampiro vê tudo o que um animal na área testemunha. O vampiro também pode usar este poder para obter uma impressão geral, a partir dos estados dos animais, sobre a área ou eventos futuros, como desastres ou tempestades.

Sistema: O jogador faz um teste de Percepção + Empatia com Animais (dificuldade 7), e o vampiro abre sua mente para os animais na área. Cada sucesso aumenta a área na qual o vampiro pode monitorar eventos, embora áreas progressivamente maiores observadas possam sobrecarregá-lo com muita informação.

Sucessos Distância Detalhe

1 Ao alcance da audição Impressão geral

2 Cerca de 1,6 km Detalhes borrados

3 Alguns quilômetros Ver detalhes

4 80 km Ver detalhes, ouvir fracamente

5 160 km Ver e ouvir claramente

O jogador deve dividir seus sucessos entre alcance e detalhes. Por exemplo, se um jogador obtiver quatro sucessos, ele pode usar três para obter o alcance de alguns quilômetros e um para obter uma impressão geral (está chovendo). Em vez disso, ele pode gastar três para ver detalhes de coisas ao alcance da audição, como se há um Lupino naquela área. Com um único sucesso, o vampiro obtém uma impressão geral da área ao alcance da audição. O vampiro não pode ver coisas que estejam Ofuscadas ou escondidas usando este poder.

Gangrel frequentemente usam este poder enquanto enterrados na terra.

Custo TM: 10xp

**Meta: Mortal Skin** (ensinado por Arconte Aurora em decorrência da premiação pelas atividades do evento de Carnaval em 2025)

Pele Mortal

(Dominar x3, Ofuscar x3)

Estrada da Humanidade Pág. 71

Pacote de Gênero Malkaviano OWBN 2016. Pág. 34

Os Cainitas que dominam esta técnica nunca precisam se preocupar em não conseguir exalar um sopro de vapor no meio do inverno ou em causar arrepios no corpo de um mortal ao colocar a mão gelada

sobre ele. Embora ela não seja naturalmente quente ao toque ou cheia de vida, por exemplo, os mortais a percebem assim.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade para ativar este poder; ele permanece ativo pelo resto da noite, a menos que o personagem deseje que ele termine (reativá-lo então

custa outro ponto de Força de Vontade). Os mortais simplesmente veem todos os sinais normais de vida no vampiro; embora ela não tenha pulso, um mortal que toque seu pulso sentirá um; e o rebanho vê nela o rubor saudável de carne viva. Este poder não oculta características obviamente sobrenaturais (como a forma zulo de um Tzimisce ou a pele mais dura que granito) e não disfarça o indivíduo como qualquer outra pessoa; apenas a faz parecer e se sentir como uma versão perfeitamente humana de si mesma (ou de outra, se ela optar por usar Ofuscação para se passar por outra pessoa). Além disso, esta técnica não pode ocultar danos ao corpo (portanto, se o Cainita estiver andando por aí com um braço decepado e seis virotes de besta saindo de seu estômago, este poder não fará muito por ele).

Sistema TM: Esta Disciplina essencialmente cria uma ilusão contínua e de baixo nível de normalidade humana em torno do Cainita, alimentada por sugestões subliminares criadas por Dominação. Os mortais simplesmente veem todos os sinais mortais de vida no Cainita o pulso, palidez, etc. Este poder não oculta características obviamente sobrenaturais e não disfarça o indivíduo como qualquer outra pessoa; apenas a faz parecer e se sentir como uma versão perfeitamente humana de si mesma (ou outra, se estiver usando Ofuscação). Esta técnica não pode ocultar danos ao corpo.

Observe que esta Disciplina é baseada em Dominação, então vampiros de gerações inferiores enxergam automaticamente através da ilusão, assim como a Ofuscação, o que significa que Cainitas vulneráveis

com Auspícios altos o suficiente podem ser capazes de enxergar através dela também. Esta Disciplina é considerada sempre ativa, a menos que seja suprimida voluntariamente ou gravemente violada (poderes de forma, ferimentos, etc.), momento em que uma característica de Força de Vontade é necessária para reativá-la.

Custo: 10xp.

Aprovação ST.

Lore: Fallen x 3

Lore: Blood Magic x 3

Lore: Clan: Giovanni x 3 - Ensinados por Midori em junho/2025

**Meta: An Ear for a Liar (um Ouvido para Mentiras)**

Auspícios 2 XP 7

Scions dão grande valor verdade, e governantes e líderes bem-sucedidos aprendem a discernir a verdade da falsidade, mesmo quando dita pelos mentirosos mais convincentes. Este poder permite ao usuário saber quando alguém está mentindo para ele. Para o Cainita, mentiras se destacam de forma contundente e dissonante de qualquer outra fala.

Faça um desafio mental estático e teste novamente a empatia. Com sucesso, o scion sabe automaticamente se seu alvo mente para ele pelo resto da cena/encontro social. Os jogadores perguntarão se o alvo está mentindo deliberadamente. Mentiras por omissão não serão

registradas como falsidade, e um alvo que acredita estar dizendo a verdade também não será considerado um mentiroso.)  
Ensinada por Dorothy Drake, Servire do Escritorio Gangrel, em 15/08/2025

Mérito:

#### **Magic Sensitivity (1pt Merit)**

You have a supernatural gift that allows you to know if any magic is in use or has been used recently within a 10-footradius of yourself. This includes all supernatural Disciplines as well. How much you know about the magic depends upon the number of successes you roll using your Perception + Occult - 1 ponto

Você possui um dom sobrenatural que lhe permite saber se alguma magia está em uso ou foi usada recentemente em um raio de 3 metros de você. Isso inclui todas as Disciplinas sobrenaturais também. O quanto você sabe sobre a magia depende do número de sucessos obtidos com Percepção + Ocultismo.

**Aprendizado de Combos e Merito do Packet Brujah 2025 (a partir da pagina 40), acontecidos na Algaravia Brujah de Libertad, Uruguai, em 15 e 16 de janeiro de 2026.**

**Ensinados pelo Elder Angelo**

**Formalizados pra narração via email em 19/01/2026**

#### **Overdrive**

Fortitude 3, Potence 2

Pain fuels desperation, and the will power of the Brujah. Every blow the Brujah receives doesn't stop their momentum. Their body refuses to stop even from the most dire situation as their muscles surge in defiance of resilience.

System: When the Brujah character is reduced to half or fewer health levels, this power causes the vampire to ignore all wound penalties for the remainder of the scene. (This power is always active) Additionally, the Brujah gains a single temporary Healthy health level for every 2 levels of Fortitude rounded up they possess.

Cost: 7xp

#### **Sobrecarga**

Fortitude 3, Potência 2

A dor alimenta o desespero e a força de vontade dos Brujah. Cada golpe que um Brujah recebe não interrompe seu ímpeto. Seu corpo se recusa a parar, mesmo nas situações mais extremas, enquanto seus músculos se contraem em desafio resiliência.

Sistema: Quando o personagem Brujah tem sua saúde reduzida metade ou menos, este poder faz com que o vampiro ignore todas as penalidades de ferimento pelo restante da cena. (Este poder está sempre ativo) Além disso, o Brujah ganha um nível de saúde temporário equivalente a Saudável para cada 2 níveis de Fortitude que possuir (arredondado para cima).

Custo: 7 xp

#### **Mérito:**

#### **Unbreaking Resolve (Merit)**

System: Once per game Session, the Brujah may retest any failed Challenge related to Physical or Mental challenges (e.g., Willpower tests or dodging an attack). Alternatively, they may gain a +3 bonus to any non-combat Ability (the following are examples of combat abilities: Brawl, melee, Ass Beating, occult or offensive blood magic etc)- based Challenge reflecting their personal skills or ingenuity. The Brujah suffers a -1 Trait penalty when working in a cooperative effort or assisting coterie, gang, or packmate for the rest of the scene if this power is used.

Cost: 4 xp

#### **Resolução Inabalável (Mérito)**

Sistema: Uma vez por sessão de jogo, o Brujah pode refazer qualquer Desafio falho relacionado a desafios Físicos ou Mentais (por exemplo, testes de Força de Vontade ou esquiva de um ataque). Alternativamente, ele pode receber um bônus de +3 em qualquer Desafio baseado em Habilidade não relacionada a combate (os seguintes são exemplos de habilidades de combate: Briga, combate corpo a corpo, Surra, magia de sangue oculta ou ofensiva, etc.) que reflita suas habilidades pessoais ou engenhosidade. O Brujah sofre uma penalidade de -1 em Atributo ao trabalhar em um esforço cooperativo ou auxiliar um grupo, bando ou companheiro de matilha pelo resto da cena se este poder for usado.

Custo: 4 xp

**Player Notes**

Quietus ensinado por Faruk de La Vega (Faruk ensinará quietus de 1 ao 5 para Julie, devido a troca de conhecimentos e dons - aprovado pela narração em 09/02/2023)