

Pelotas House Rules

Player Handbook



3ª Edição

2017

Pelotas

The Dark Pearl on Princess' Neck



Regras da Casa

Escrito por Gabriel Halfen Torino

Editado, revisado e ilustrado por José Antonio "Razor" Lemos Junior

3ª Edição

Prefácio

Territórios desta Crônica:

Pelotas

Amaral Ferrador

Arambaré

Arroio do Padre

Cacequi

Cachoeira do Sul

Caçapava do Sul

Camaquã

Canguçu

Capão do Leão

Chuvisca

Cristal

Cruz Alta

Dilermando de Aguiar

Dom Feliciano

Encruzilhada do Sul

Formigueiro

Lavras do Sul

Morro redondo

Pantano Grande

Restinga Seca

Rio Pardo

Rosário do Sul

São Lourenço do Sul

São Sepé

São Vicente do Sul

Santana da Boa Vista

Santa Margarida do Sul

Santa Maria

São Gabriel

Turuçu

Vila Nova do Sul

Índice

1 – Introdução	6	2.8.1.4 – Dominação	20
2 – Criação de Personagem	7	2.8.1.5 – Fortitude	22
2.1 – Histórico	7	2.8.1.6 – Metamorfose	22
2.2 – Clãs	7	2.8.1.7 – Ofuscação	23
2.3 – Natureza e Comportamento	7	2.8.1.8 – Potência	23
2.4 – Pontuação Inicial	9	2.8.1.10 – Quietus	24
2.5 – Atributos	9	2.8.1.11 – Quimerismo	24
2.5.1 – Atributos Negativos	10	2.8.1.12 – Rapidez	25
2.6 – Habilidades	10	2.8.1.13 – Serpents	25
2.6.1 – Lista de Habilidades	10	2.8.1.14 – Magias do Sangue e suas Variantes	26
2.6.2 – Habilidades em E-Mails	13	2.8.2 – Tempo de Aprendizado	26
2.6.3 – Criação de Obras de Arte	14	2.9 – Virtudes e Moralidades	26
2.6.4 – Conhecimentos (Lores)	14	2.9.1 – Moralidade	26
2.7 – Antecedentes e Influências	14	2.9.2 – Virtudes	26
2.7.1 – Antecedentes	15	2.9.3 – A Humanidade	26
2.7.1.1 – Lista de Antecedentes	15	2.9.4 – A Diablerie	27
2.7.2 – Influências	16	2.10 – Pontos de Bônus	27
2.7.2.1 – Lista de Influências	16	2.10.1 – Gastando Pontos de Bônus	27
2.7.2.1.1 – Alta Sociedade	16	3 – Qualidades e Defeitos	28
2.7.2.1.2 – Burocracia	16	3.1 – Qualidades Permitidas	28
2.7.2.1.3 – Finanças	17	3.2 – Defeitos Permitidos	37
2.7.2.1.4 – Igreja (a focar)	17	4 – O Vampirismo e suas particularidades	50
2.7.2.1.5 – Indústria	17	4.1 – O Abraço	50
2.7.2.1.6 – Justiça	17	4.2 – Crianças da Noite	51
2.7.2.1.7 – Mídia	17	4.3 – Neófitos	51
2.7.2.1.8 – Militar	17	4.4 – Ancillae	51
2.7.2.1.9 – Ocultismo (a focar)	18	4.5 – Anciões e Matusaléns	51
2.7.2.1.10 – Polícia	18	4.6 – A Golconda	51
2.7.2.1.11 – Política	18	4.7 – Carniçais	52
2.7.2.1.12 – Saúde	18	4.7.1 Habilidade Lore: Carniçal	52
2.7.2.1.13 – Submundo	18	4.7.2 Antecedente Carniçal (nome)	53
2.7.2.1.14 – Transportes	18	4.7.2.1 Níveis de Carniçais	53
2.7.2.1.15 – Ruas	18	4.8 Laços de Sangue	54
2.7.2.1.16 – Universidades	18	4.9 – Elíseos	55
2.8 – Disciplinas	19	5 – Experiência	55
2.8.1 – Lista de Disciplinas e algumas funcionalidades	19	5.1 – Avaliação	55
2.8.1.2 – Auspícios	19	5.2 – Utilizando os Pontos de Experiência	56
2.8.1.3 – Demência	20	6 – Específico Para LIVE	56
		6.1 – Regras Gerais	56
		6.2 – Pontos de Sangue	56
		7 – Políticas Disciplinares	57

1 – Introdução:

Primeiramente, informo que nada aqui é pétreo, estando tudo sujeito a possíveis mudanças.

Qualquer jogador é livre para sugerir alterações nas regras, mas a aceitação delas depende somente dos narradores. Não existe na House de Pelotas a Regra de Ouro, e ações feitas em desacordo com as regras podem e devem ser discutidas e analisadas podendo ser sumariamente anuladas caso comprovada irregularidade. Se te sentires legitimamente prejudicado a qualquer momento por esta situação, por favor, faça seu questionamento ou queixa de modo que não interfira com o jogo: peça para conversar com um dos narradores em particular. Jogadores em visita devem ler as regras da casa, pois elas podem afetar seu personagem.

Os narradores têm o direito de negar acesso a qualquer habilidade, antecedente, qualidade, defeito, disciplina, habilidade especial, entre outras coisas na ficha do personagem. Isso vale para a criação do personagem, mas pode acontecer posteriormente. No entanto, não significa que o poder ou habilidade em questão estão removidos da ficha, apenas que eles não poderão ser usados até segunda ordem.

Todas as ações envolvendo testes devem ter um narrador presente ou a ação poderá ser invalidada. Ações por e-mail também devem estar sob a ciência de, pelo menos, um narrador. Quando enviar um e-mail ou mensagem em ON diretamente para outro jogador, sempre envie uma cópia para um narrador, preferencialmente aquele ligado aos personagens envolvidos na ação.

Todas as ações, interações e medidas tomadas pelos personagens dos jogadores fora dos LIVES e das mesas devem ser mandadas por escrito para o e-mail de um narrador. A menos que seja determinado anteriormente, é necessária a anuência de um dos narradores para que a ação possa ser continuada, pois isso pode interferir com os plots ou com as ações de outros jogadores. Ações que não seguirem este protocolo serão anuladas.

A boa educação é absolutamente necessária. Todas as desavenças da rua devem ficar na rua. Lembre-se que só porque tu não gostas da pessoa, não significa que o teu personagem também não goste, portanto, sejam atores, sejam profissionais, sejam jogadores.

Faremos todo o possível para garantir a diversão dos jogadores, pois vocês são os personagens principais da história. Mas precisamos que vocês também façam a sua parte, joguem, e não se esqueçam de que LIVE não é mesa, então muito raramente um narrador jogará um plot "no teu colo".

A regra do “no touch” é opcional do jogador. Não estou me referindo a abusos, mas sim a apertos de mão e etc. O jogador tocado não pode exigir depois do ato que o outro desavisado seja penalizado. Nós somos humanos, trocamos apertos de mão, abraços, tantos outros sinais que mostram respeito ou afeto, essenciais para a nossa socialização. Mas como é opcional, se desejares que ninguém te toque, deverás avisar a todos com antecedência. Para todos os efeitos falar “no touch” em voz alta significa que a partir daquele ponto você não quer mais ser tocado e este é um direito seu e deve ser respeitado por todos até que você permita o toque novamente.

Não esqueçam também do bom senso. Se o LIVE for num lugar aberto, ou com pessoas na volta que não saibam o que está acontecendo, não grite, não faça fiascos que possam ser confundidos e causar problemas com a polícia. O RPG em geral já tem uma fama relativamente ruim, não vamos contribuir para manchá-la mais ainda.

E acima de tudo, divirtam-se! Esse é objetivo de tudo, os narradores têm todo o trabalho burocrático e de organização para que todos nós possamos passar algumas horas boas, sem stress e confusão.

Ao se juntar ao nosso jogo, você está aceitando obedecer a todas as regras do By Laws, Teatro das Mentes, bem como as nossas regras da casa. Isto significa também que seu personagem está sujeito à nossa “jurisdição” pela duração de suas interações aqui. Isto inclui o corpo de seu personagem (ou partes dele), mesmo que ele esteja localizado em outro lugar independente do motivo.

Vale também ressaltar que este material não tem por intuito substituir qualquer material da OWBN, sejam eles suplementos, livros básicos, packets ou qualquer outro emitido pela entidade, este livro tem por único intuito unificar e esclarecer questões básicas do jogo aos jogadores iniciantes e experientes através de uma consulta rápida e simplificada em um único material. Toda questão ambígua ou que o jogador interno ou visitante se sentir lesado pelo House Rules pode e deve solicitar aos Narradores que consultem os livros e suplementos da OWBN e da Leis da Noite para que as dúvidas ou reclamações sejam corrigidas.

Por fim, gostaria de agradecer imensamente o suor e a ajuda de meu amigo José Antônio “Razor” Lemos Júnior, que incansavelmente dedicou noites para que este material tomasse cara e corpo através dos meus rascunhos inacabados. Mas não apenas por isso, mas por sua paciência e dedicação ao projeto, por segurar meus desabafos e acessos de frustração, mas principalmente por me manter no foco, sempre pilhado e motivado, apesar dos meus hiatos.

No mais, lembrem-se sempre que isso é apenas um jogo. A realidade é muito pior.

2 – Criação de Personagem:

2.1 – Histórico:

Antes de cuidar das coisas mais mecânicas do personagem, você deve criar seu histórico (pode se inspirar, os narradores adoram ler históricos, é uma das partes mais divertidas para nós e quanto mais informação melhor). É o histórico que vai influenciar os narradores em permitir ou não alguns aspectos do seu personagem. Tenha sempre isso em mente. Como é preciso de tempo para ler o histórico antes de trabalhar a ficha, é recomendado que o envie para o e-mail de um dos narradores pelo menos uma semana antes do LIVE, se quiser comparecer ao mesmo. Sinta-se a vontade para anexar ao seu histórico sugestões do que gostaria que acontecesse ao seu personagem, o enfoque que prefere para o jogo, além de metas e objetivos para o futuro do personagem.

Tente responder o seguinte questionamento. “Você é virtualmente imortal, virtualmente não tem impedimentos que lhe proíbam de seguir seu caminho para qualquer lugar do mundo, então POR QUE PELOTAS? Por que o caminho que seu personagem seguiu o levou até a cidade? O que o atraiu até aqui? Por que ele aqui permanece?” Responder tais questionamentos é um passo fundamental na construção de seu personagem e nenhum personagem será admitido na cidade sem que tais questionamentos sejam expostos no histórico.

A avaliação do histórico será pontuada pelo narrador responsável pelo clã na forma de pontos de XP variando de 1 a 10, sendo pontualidade, antecedência, clareza e escrita clara critérios de avaliação.

2.2 – Clãs:

Normalmente Brujah, Gangrel, Malkavian, Nosferatu, Toreador, Ventrue são permitidos. Outros clãs, como Assamita, Giovanni, Setita, Tremere, LaSombra, Ravnos e Caitiff, somente serão permitidos com prévia aprovação dos narradores, e, se necessário, aprovação junto ao OWBN (e em situação alguma para jogadores novos).

2.3 – Natureza e Comportamento:

Existe uma lista enorme de naturezas e comportamentos no qual seu personagem pode se encaixar, outros ainda podem ser propostos pelos jogadores e combinados com os narradores, alguns exemplos são:

- **Arquiteto:** Você espera deixar um legado atrás de si, construindo algo para o futuro.
- **Aristocrata:** Você é poderoso e ninguém pode opor-se.
- **Autista:** Você vive em outro mundo muito mais divertido do que a chatice deste em que vivemos.
- **Autocrata:** Você quer tomar as rédeas já que ninguém mais faz o serviço direito.
- **Bon Vivant:** Apenas um dia agradável pode dar sentido à sua existência de outra forma vazia.
- **Caçador:** Todos são suas presas e você esta apenas esperando o momento certo de atacar.
- **Caçador de Emoções:** Você sempre procura por novas alturas sendo atraído pelo perigo.
- **Camaleão:** Você pode se adaptar a qualquer situação podendo se passar por qualquer coisa. Você não possui nenhuma lealdade verdadeira.
- **Capitalista:** Você é um verdadeiro mercenário com um grande interesse em manipular os outros.
- **Celebrante:** Você acha que a alegria flui de sua paixão pelas coisas.
- **Cientista:** Uma examinada racional e diligente pode revelar todos os segredos da humanidade.
- **Comediante:** A existência é um absurdo, você a enche com humor e irreverência para evitar ter que olhar muito profundamente para a própria dor.
- **Competidor:** Tudo é uma disputa e você planeja vencer.
- **Conciliador:** Nossa maldição já é tão cruel, você tenta evitar que se torne pior.
- **Confidente:** Você ouve tudo de todos e isso pode ser muito útil.
- **Conformista:** Você segue a liderança de alguém deixando que os outros assumam as responsabilidades.
- **Criança:** Você precisa que alguém cuide de você.
- **Critico:** Alguém tem que mostrar aos outros onde estão errando e esse alguém é você.
- **Diletante:** O mundo é cheio de coisas novas a aprender, e você quer experimentar todas elas.
- **Diretor:** Você sente uma compulsão em impor a ordem.
- **Depravado:** Você é das ruas; educação, bons modos e comportamento social não é algo que lhe agrada.
- **Durão:** Você é forte e nunca se entregará.
- **Enigma:** Suas ações são bizarras e incontroláveis; seu comportamento caótico é considerado insano por aqueles que o conhecem.

- **Esperto:** Não há sentido em fazer as coisas se você pode convencer os outros a fazê-lo.
- **Espião:** Você está de olho, afinal qualquer informação pode valer algo.
- **Excêntrico:** Normal? O que é isso? Você não vê utilidade para as normais sociais e para a moral.
- **Explorador:** O mundo está cheio de coisas para serem descobertas e você será aquele que vai achá-las.
- **Fanático:** Uma causa, uma verdade, um propósito – você serve e protege com convicção.
- **Filantropo:** Alguém precisa ajudar os outros e esse alguém é você.
- **Fofoqueiro:** As informações precisam ser passadas, você é apenas um instrumento do destino.
- **Galante:** Tudo o que você é provém do excesso e do espalhafato, já que você precisa de atenção daqueles ao seu redor.
- **Guru:** Você busca iluminação através de algum ideal, e tenta converter os outros.
- **Guerreiro:** Você lutará até o fim, nada irá derrubá-lo.
- **Honesto:** Alguém precisa fazer a coisa certa em meio a tanta corrupção e você é essa pessoa.
- **Idealista:** Você é profundamente comprometido com algum propósito maior do que suas vontades e desejos.
- **Inovador:** Coisas novas aparecem todos os dias e você é responsável por trazê-las ao seu círculo.
- **Interrogador:** Todos tem segredos, mas não podem esconder de você.
- **Jogador:** Tudo é um jogo e você é sairá campeão.
- **Juiz:** Você possui um forte senso do certo e do errado, procurando justiça medida pelos seus princípios.
- **Ladino:** Você age pelas sombras para atingir seus objetivos.
- **Leal:** Diferente dos demais, sua palavra tem um valor real, estando certo ou errado você vai cumprir a sua promessa.
- **Líder:** Ninguém sabe manobrar as massas como você.
- **Malandro:** Primeiro e acima de tudo, você é o número um.
- **Manipulador:** Se puxar as cordas certas nos momentos certos todos se tornam marionetes na sua mão.
- **Mártir:** Todos se beneficiam quando você se sacrifica pelos seus ideais.
- **Masoquista:** Você se testa através do sofrimento, achando um propósito em resistir à dor.
- **Monstro:** Seus propósitos são planejados malignamente como forma de demonstrar o mal em suas ações.
- **Novato:** Você começou agora e foge de qualquer problema.
- **Olho da Tempestade:** Apesar de sua aparente calma, você é rodeado por caos e morte.
- **Pedagogo:** Todos podem aprender de seu exemplo e de suas experiências, você tendo nascido para ensinar os outros.
- **Penitente:** Você pecou e não poderá descansar enquanto não corrigir isso.
- **Perfeccionista:** Tudo o que você faz é com zelo descomedido e compleição imaculada. Não há desculpas para esforços fraquejados.
- **Pragmático:** O prevenido morreu de velho e você pretende ser imortal.
- **Predador:** Todos serão seu alimento, mais cedo ou mais tarde.
- **Progressista:** Nem sempre os velhos hábitos são os melhores.
- **Protetor:** Você protege a tudo e a todos, esse é seu fardo.
- **Ranzinza:** Nada é perfeito, tudo se dana um dia e você fará com que todos saibam disso.
- **Rebelde:** Seja por hábito ou ideal, você odeia o sistema e tenta quebrá-lo.
- **Sábio:** Você sabe como agir e quando agir.
- **Sádico:** Você existe para causar dor e sofrimento; matar é muito fácil – eles precisam conhecer a dor.
- **Samaritano:** Você protege e conforta os outros.
- **Show de Horrores:** Você se esforça para chocar e causar desgosto, para intimidar e controlar os outros.
- **Sobrevivente:** Nada para você, sempre indo além através de sua natureza indomável.
- **Sociopata:** Todos os seres inferiores devem ser exterminados. Você não tem remorso ou compaixão. Você é uma máquina.
- **Soldado:** As ordens são dadas a você, e você tem orgulho de obedecê-las e cumpri-las.
- **Solitário:** Você simplesmente não se encaixa em lugar nenhum, seja por escolha ou por natureza.
- **Sonhador:** Você crê que pode tudo e vai correr atrás das coisas que quer.
- **Temerário:** Não importa o tamanho ou o poder, você pode resolver.
- **Tirano:** Alguém deve ter mão de ferro e esse alguém é você.
- **Torturador:** É na dor que vemos quem realmente somos e você adora isso.
- **Tradicionalista:** Os velhos métodos são os melhores, assim você os protege e preserva.
- **Trapaceiro:** Você sempre pode tirar vantagem de todos.
- **Valente:** Outras pessoas apenas ficam em seu caminho quando você precisa fazer as coisas e você não hesita em chutá-las da frente.
- **Visionário:** Uma meta preenche sua mente e seus sonhos trazem fé às demais pessoas.

2.4 – Pontuação Inicial:

• Vampiros

Atributos: 7/5/3

Habilidades: 5

Disciplinas: 3

Antecedentes e Influências: 5

Virtudes: 7

Pontos de Bônus: 5

2.4.1 – Tabela de Forças de Vontade/ Sangue / Traits por Geração

Geração	Máximo de Traits	Maximo de Habilidades	Pontos de Sangue	Força de Vontade
13 ^a	10	4	10/1	2/6
12 ^a	10	4	11/1	2/8
11 ^a	11	5	12/1	4/8
10 ^a	12	5	13/2	4/10
9 ^a	13	5	14/2	6/10
8 ^a	14	6	15/3	6/12

Obs. 1: Os pontos de sangue estão formatados no seguinte esquema: Pontos de Sangue no sistema/máximo de pontos gastos por turno.

Obs. 2: Forças de Vontade estão formatadas no seguinte esquema: Forças de vontade iniciais da geração/ forças de vontade máximas que podem ser adquiridas pela geração.

2.5 – Atributos:

Os atributos (em inglês Traits) expressam as capacidades brutas dos personagens. São utilizados em conjunto para determinar a potência de uma ação ofensiva ou a capacidade defensiva do personagem. A grande quantidade de atributos diferentes serve única e exclusivamente para uma descrição mais apurada do personagem já na ficha. Por exemplo: se seu personagem é baixinho e mirradinho, porém treinou bastante e é bem forte (a exemplo daqueles meninos russos que com 10 anos de idade só tem músculos). É aconselhável que você compre o atributo Rijo no lugar de Musculoso (pois com Musculoso seus músculos serão grandes e tensos, com Rijo eles terão tenacidade), na prática, ou seja, na hora de fazer um teste, tanto faz, mas a compra certa de atributos pode evitar confusões principalmente quando a capacidade Social está envolvida. Lembrando que aparências acima de 3 são consideradas diferentes e facilmente reconhecidas. Lembre-se de consultar o máximo de atributos que você pode possuir na tabela 2.4.1.

A qualquer momento (que não seja durante um teste), o jogador pode gastar um ponto de Força de Vontade para recuperar todos os Atributos de uma categoria (Físicos, Sociais ou Mentais). Isto pode ser feito apenas uma vez por noite para cada categoria.

Físicos:

- **Força:** Sua força física que define sua capacidade de dano, sua capacidade de levantar e empurrar objetos pesados ou quebrar objetos resistentes.
- **Destreza:** É sua capacidade física geral, rapidez, agilidade, flexibilidade, precisão, coordenação motora e visual, capacidade de operar mecanismos como fechaduras e de ser silencioso quando utilizado com furtividade.
- **Vigor:** Determina sua capacidade de se manter em pé após horas de esforço físico o quanto seu corpo aguentará ser maltratado até que ele finalmente ceda e você não consiga mais levantar.

Sociais:

- **Carisma:** Define sua facilidade de comunicação verbal, sua habilidade de fala e de chamar a atenção das pessoas para o que você está falando.
- **Manipulação:** Sua capacidade de ludibriar ou dobrar as pessoas para que elas fiquem em suas mãos, o próprio nome do atributo já nos dá uma dica do que ele é capaz.
- **Aparência:** Está ligado diretamente à beleza, charme e elegância do seu personagem, quanto mais pontos, mais belo, charmoso(a) e elegante ele(a) é, podendo beleza, charme e elegância serem coisas separadas também, seu personagem pode até não ser muito bonito mas algo nele talvez a elegância ou o charme dele, faz com que as pessoas caiam aos seus pés.

Mentais:

- **Percepção:** Você é capaz de observar ao redor e notar se há algo de errado, pode ser utilizado para notar uma emboscada, achar pistas e até mesmo perceber rostos em meio a multidões.
- **Inteligência:** Define seu conhecimento, seja geral ou específico, sua capacidade de entender as coisas e de pensar criticamente, de argumentar, de ser sensato e de memorizar acontecimentos.

- **Raciocínio:** Sua velocidade de pensamento que define o quão rápido você é capaz de ligar os pontos, também utilizado para computação ou para usar armas de fogo em situações que você tem tempo para parar pensar e atirar.

2.5.1 – Atributos Negativos:

São pontos em que seu personagem tem dificuldade ou possui deficiências. É possível a compra de até 5 características negativas na criação do personagem, sendo no máximo 3 características em cada atributo (sem considerar as características negativas automáticas fornecidas por alguns clãs ou defeitos). Cada característica negativa adquirida na criação do personagem fornece 1 Ponto de Bônus para ser gasto durante a criação do personagem.

É possível a aquisição de mais atributos negativos tanto na criação do personagem quanto por consequência de ações jogadas. Porém nos dois casos, não serão fornecidos pontos de bônus ou de XP extras.

Para superar uma dificuldade em específico (recomprar um atributo negativo) faz-se necessário explicação plausível em ON (anuência do narrador responsável) além do gasto de 1 XP por atributo negativo.

2.6 – Habilidades:

Personagens iniciais estão limitados a ter três ou menos pontos em uma Habilidade, a menos que haja aprovação prévia de um narrador. Todos os Conhecimentos (Lores) também precisam de aprovação prévia. Especialização é possível, mas requer aprovação do narrador e o gasto de 1 XP. Todos os personagens falam suas línguas nativas naturalmente, outras devem ser compradas. Quando em dúvida, pergunte a um Narrador. As Habilidades podem chegar ao nível 5 inicialmente se estas forem parte das vantagens do clã do personagem, consulte seu narrador.

Não se podem recuperar Habilidades com o gasto de Força de Vontade. A possibilidade no caso de falta de uma habilidade para reteste é gastar um ponto de Força de Vontade para simular a Habilidade. Você não pode começar um teste sem possuir pelo menos um dos atributos necessários. Se por qualquer motivo você estiver sem características em uma categoria e for forçado a um teste, não poderá pedir retestes, pois já terá gasto um ponto de Força de Vontade para ter direito ao teste.

Algumas habilidades necessitam de um determinado foco. Isso significa que ao comprar esta habilidade pela primeira vez você deve determinar o foco específico ao qual esta habilidade se refere. Ao comprar um segundo ponto nesta habilidade você deve então escolher entre aumentar um ponto no foco já possuído ou comprar o primeiro ponto em um segundo foco. Exemplo: Você comprou o primeiro ponto em Acadêmicos (a focar) e decidiu seu foco por Matemática, em um segundo momento você gastou 2 XP nesta habilidade, 1 deles aumentando seu Acadêmicos (Matemática) e o outro comprando o primeiro ponto em um novo foco (Medicina), em sua ficha será expresso como duas habilidades separadas Acadêmicos (Matemática)x2 e Acadêmicos (Medicina)x1.

Habilidades podem ser utilizadas para pedir retestes em testes específicos ou “cortar” retestes adversários. Um reteste pode ser pedido quando você falha em um teste anterior, para tanto você deve gastar temporariamente um ponto na Habilidade relacionada com o teste. “Cortar” um reteste significa gastar um ponto na Habilidade específica para negar ao seu adversário um reteste que ele acabou de solicitar.

2.6.1 – Lista de Habilidades:

- **Acadêmicos (a focar):** Expressa conhecimentos teóricos na área específica a qual se dá o foco. Possuindo o foco em específico você pode solicitar um teste mental simples, reteste com Acadêmicos (foco específico), para lembrar alguma informação útil sobre o conhecimento específico ou para reconhecer aspectos daquele determinado conhecimento. Indica-se consultar um narrador para qualquer compra nesta habilidade. Ver Ciências (a focar).
- **Armas Brancas:** Habilidade utilizada para combate corpo-a-corpo utilizando qualquer tipo de arma (de um porrete até uma katana, passando por chicotes e nunchacos) não necessariamente que possuam fio ou lâmina. Um personagem sem um ponto permanente nesta habilidade não sabe utilizar nenhum tipo de arma branca, ficando sujeito à regra de simulação de habilidade. Pode ser utilizado para retestes ou para “cortar” esquiva.
- **Armas de Fogo:** Capacidade de manipular armas de fogo. Você sabe como estes artefatos funcionam e como utilizá-los, caso você tenha pelo menos um turno para se concentrar no tiro você pode utilizar suas características mentais ao invés das físicas para atirar. Um personagem sem um ponto permanente nesta habilidade não sabe utilizar nenhum tipo de arma de fogo, ficando sujeito à regra de simulação de habilidade. Pode ser utilizado para retestes ou para “cortar” esquiva.
- **Arqueirismo:** Habilidade de atirar com arcos e bestas. Um personagem sem um ponto permanente nesta habilidade não sabe utilizar este tipo de arma, ficando sujeito à regra de simulação de habilidade. Pode ser utilizado para retestes ou para “cortar” esquiva.

- **Arremesso:** Habilidade para usar armas de arremesso como: lanças, javelins e facas de arremesso. Ao combater com estas armas você utiliza a habilidade Armas Brancas, porém para arremessá-las com precisão é necessário esta habilidade específica. Um personagem sem um ponto permanente nesta habilidade não sabe arremessar este tipo de arma, ficando sujeito à regra de simulação de habilidade. Pode ser utilizado para retestes ou para “cortar” esquiva.
- **Briga:** Qualquer arte de luta desarmada (seja ela marcial, pugilista ou simplesmente “de rua”), utilizando no máximo soqueiras ou garras. Um personagem sem um ponto permanente nesta habilidade não sabe combater com as mãos nuas, ficando sujeito à regra de simulação de habilidade. Pode ser utilizado para retestes ou para “cortar” esquiva.
- **Ciências (a focar):** Expressa conhecimento empírico, teoria e prática juntas, engloba todos os campos não tratados com Acadêmicos (a focar), dentre eles, Física, Química, Matemática, Metalurgia, Geoprocessamento, Geologia, Botânica, tanto em macro áreas como em micro áreas (Física Quântica, Eletrotécnica, Edificações, etc.). Indica-se consultar um narrador para qualquer compra nesta habilidade. Seus usos são variados.
- **Computador:** Habilidade com informática em geral, desde a utilização do computador até programação avançada. Caso o personagem tenha nascido antes de 1985 um ponto nesta habilidade é necessário para utilizar diretamente o computador, mandar e-mails, utilizar listas ou outras funcionalidades. Caso contrário ele será considerado com um usuário padrão do Windows (sabe usar o Word, navegar na internet, abrir e-mails, porém, nada mais complicado que isso).
- **Condução:** Expressa o quão hábil você é no volante. Com esta habilidade você pode perseguir outros carros sem ser identificado, você pode fazer manobras em alta velocidade ou também conduzir seu veículo através de uma pista de obstáculos. Não é necessário ter esta habilidade para dirigir ou para possuir uma CNH, exceto se seu personagem tenha nascido antes de 1807, mas Condução0 significa que você dirige tão bem quanto qualquer pessoa que nunca saiu da cidade com o carro.
- **Consciência:** Habilidade de perceber misticamente aquilo que se passa a sua volta. Possuindo esta habilidade você pode solicitar um teste mental simples, reteste com Consciência, para tentar adivinhar quando algum poder sobrenatural (disciplinas, númina, dons, trilhas, etc.) é utilizado perto de você. Se bem sucedido você tem consciência de que algo foi usado, se você conhece aquele poder você saberá também qual poder. Caso o personagem possuía a Qualidade: Sensibilidade Mágica, que já lhe permite ter Consciência do uso de poderes sobrenaturais automaticamente, em caso de sucesso no teste o personagem poderá adivinhar qual o poder mesmo que ele não o possua (costume) e, caso o possua, adivinhar ou intuir sua fonte.
- **Direito/Legal:** Conhecimentos jurídicos do mundo mortal. Utilizado para conseguir documentos falsos, dar aquele jeitinho na lei, etc.
- **Empatia:** Expressa o quanto você entende as nuances da psique do seu interlocutor. Possuindo esta habilidade você pode solicitar um teste social, reteste com Empatia, contra as características mentais do seu interlocutor, que retesta com lábia, para tentar descobrir se este está mentindo para você. Utilizado em retestes de Demência.
- **Empatia com Animais:** Trato com animais silvestres e domésticos. Possuindo esta habilidade você pode solicitar um teste social simples, reteste com Empatia com Animais, para entender o comportamento de um animal, mas não para fazer-se entender por ele, ou para treinar um animal. Utilizado em retestes de Animalismo.
- **Esportes:** Utilizado para proezas atléticas (pular, saltar, correr). Você pode dedicar a sua ação a um teste de Esportes para se posicionar em algum local útil durante uma batalha através de um teste físico simples, caso bem sucedido você ganha uma característica física extra para resistir a ataques contra você.
- **Esquiva:** Demonstra quanto de reação sem excitação você possui para desviar de um golpe direto. Pode ser utilizado para retestes de combate corpo-a-corpo quando na defensiva ou para “cortar” retestes de briga e armas brancas. Não pode ser utilizado contra armas de fogo a menos que a queima roupa, nesta situação em específico pode ser utilizado tanto para reteste quanto para “cortar” retestes de armar de fogo.
- **Etiqueta:** Você sabe como se portar e comportar tanto na sociedade mortal quanto na sociedade cainita. Normalmente cortar um ponto nesta habilidade corrige erros e gafes cometidas pelo jogador. A House de Pelotas interpreta que esta funcionalidade da habilidade prejudica o bom andamento do jogo deixando os jogadores descuidados para quanto à interpretação de seus personagens por isso resolvemos utilizar a seguinte regra: Possuindo esta habilidade você pode solicitar um teste social simples, reteste com Etiqueta, para “dar um jeitinho” quando aquela gafe aconteceu, você solta uma piadinha ou burla a situação de uma forma que a gafe ou o erro é imediatamente esquecido e/ou ignorado completamente pelo público. Em caso de sucesso no teste a regra normal deve ser aplicada.
- **Expressão (a focar):** Habilidade artística relacionada à fala, música, literatura e qualquer outra forma de expressão ou preparação para performances culturais humanas (fora aquelas relacionadas às habilidades: Ofícios e a Performance que são bem mais específicas). Utilizado em testes para criação destas artes.
- **Finanças:** O quanto você sabe administrar dinheiro. Possui inúmeras utilizações dentre elas administração de negócios, levantamento de capital, aplicações em bolsas e lavagem de dinheiro. No início de cada sessão de jogo você pode, se

desejar, fazer um teste social simples para cada nível de finanças que possuir, para cada sucesso você “levanta” R\$ 500,00, por nível de Recursos que possuir, de suas aplicações financeiras (dinheiro atrai dinheiro). Este dinheiro estará disponível para utilização imediata durante a sessão de jogo não podendo ser armazenado ou acumulado (o que se chama especulação financeira).

- **Furtividade:** Habilidade de passar despercebido. Utilizado como reteste para se esconder ou em retestes de Ofuscação.
- **Intimidação:** Seja pela forma de falar ou pelo seu olhar você possui a capacidade de fazer com que as pessoas lhe obedeam. Possuindo esta habilidade você pode solicitar um teste social, reteste com Intimidação, contra as características sociais do seu interlocutor, que retesta com Empatia. Esta é uma utilização óbvia de força que lhe faz perder automaticamente todos os empates em testes sociais não relacionados à intimidação com todos que tenham presenciado sua utilização pelo resto da cena (efeito sutileza). Se bem sucedido o alvo ganha 1 característica social negativa temporária (a escolha do narrador, geralmente tímido ou introvertido) e fica propenso a seguir o que você mandou. Em caso de falha o alvo repara a agressão e se tornará mais resistente a sua intimidação, passando a ganhar os empates em testes subsequentes contra você pelo restante da cena. Utilizado para retestes de Dominação.
- **Investigação:** Expressa sua capacidade de identificar e solucionar enigmas. Utilizado para retestes relacionados com esta habilidade bem como para retestes da disciplina Auspícios.
- **Lábia:** Habilidade de ludibriar as pessoas com palavras sejam elas mentiras ou simples omissão da verdade. Possuindo esta habilidade você pode solicitar um teste social, reteste com Lábia, contra as características sociais do seu interlocutor, que retesta com Lábia (mentindo) ou Empatia (reparando suas intenções), para tentar descobrir os pontos fracos de uma pessoa, ou seja, uma de suas características negativas. Você também pode utilizar lábia para “cortar” testes de Empatia para descobrir suas mentiras (ver Empatia). Utilizado em retestes de Quimerismo e Serpents.
- **Liderança:** Capacidade de comandar as pessoas através do trato social “sem a pressão da intimidação”. Possuindo esta habilidade você pode solicitar um teste social, reteste com Liderança, contra as características sociais do seu interlocutor, que retesta com Lábia, para motivá-lo a tomar imediatamente uma ação a qual já estava disposto. Utilizado para retestes de Presença.
- **Linguística:** Capacidade de entender, falar, escrever e ler em outras línguas. Cada ponto nesta habilidade de confere proficiência em 1, 2, 4, 8 e 12 idiomas diferentes sem contar seu idioma materno. Ao conversar utilizando Linguística o sinal de L com os dedos deve ser feito, neste caso, apenas as pessoas que possuírem aquele idioma poderão entender a conversa mesmo com o uso de Auspícios ou outros dons.
- **Manha:** Com manha você conhece o modo de vida das ruas. Possuindo esta habilidade você pode solicitar um teste social simples, reteste com Manha, para descobrir uma das seguintes informações sobre um determinado indivíduo: Se ele possui determinada influência; qual a pontuação numa determinada influência que você saiba que ele possui; qual o principal contato daquele indivíduo com aquela determinada influência. Manha é indispensável se você deseja roubar ou atrapalhar a influência dos outros, servindo tanto ofensiva quando defensivamente.
- **Medicina:** Capacidade de tratar ferimentos e conhecimento específico na área. Possuindo esta habilidade você pode solicitar um teste mental simples, reteste com Medicina, para fazer com que mortais se curem mais rapidamente. A especialização Medicina Cainita pode ser comprada para este mesmo fim com autorização dos narradores, neste caso você poderá utilizar sua medicina como reteste para empalamento.
- **Ocultismo:** Seu conhecimento do que se encontra sobre, sob e através do véu do que é verdade, ou até mesmo entrelaçado na fina trama deste mesmo véu. Utilizado para vários fins dentre eles retestes em várias linhas taumatúrgicas e suas variantes.
- **Ofícios (a focar):** Habilidade manual em uma determinada área seja ela artística, artesanal ou de manufatura. Com esta habilidade você pode criar e concertar objetos daquela área focada. Você pode utilizar uma habilidade ofícios diferente da focada para concertar um objeto, mas não para criar, desde que sejam afins. Exemplo: Ofícios (Escultura) não pode ser utilizado para dar manutenção em um motor de avião, porém Ofícios (Automóveis) pode. Os testes de ofícios geralmente envolvem características físicas, mas podem utilizar as características mentais dependendo da ocasião à critério do narrador. Criação de objetos complexos como objetos de Arte requerem múltiplos testes de diferentes tipos.
- **Performance (a focar):** Utilizado para expressões artísticas corporais (canto, dança, atuar em teatro, tocar instrumentos musicais, recitar poemas, etc.).
- **Política:** Expressa sua desenvoltura bem como seu conhecimento da política mortal e cainita. Pode ser utilizado para descobrir cargos, títulos e status tanto dentro da sociedade mortal quanto na sociedade cainita.
- **Reparos:** Esta habilidade é uma simplificação generalizada de ofícios. Com ela você pode enjamburar quase qualquer conserto em quase qualquer objeto desde que não muito complicado de se lidar. Obviamente o uso de reparos é obvio e até grotesco em determinados casos e geralmente não dura muito. Um teste mental simples determina se o objeto estragado

volta a realizar sua função original, os traços do “enjambre” são óbvios e este geralmente dura um total de noites igual à suas características mentais.

- **Segurança:** Conhecimento sobre sistemas de segurança, tanto eletrônicos quanto humanos. Utilizado tanto na defensiva (montando ou configurando um sistema de proteção) quanto na ofensiva (tentando burlar). O uso desta habilidade lhe confere o conhecimento não a mão de obra ou o equipamento necessário. Porém, ao configurar um sistema de proteção utilizando esta habilidade sua pontuação nela é adicionada aos retestes de Segurança daquele sistema. Esta habilidade somente se relaciona à segurança física, segurança virtual ou na internet é relacionada à habilidade Computador.

- **Sobrevivência:** Sua capacidade de sobreviver tanto na mata quanto na cidade. Sobreviver, principalmente em território hostil pode ser mais difícil do que parece. Evitar território de caça de lobisomens, manter-se longe das cabalas de magos, saber onde estão os Caçadores e como evitá-los, dentre outros perigos à existência necessitam de testes desta habilidade. Utilizado também para retestes de Fortitude e Metamorfose.

- **Outras Habilidades:** Não encontrei o tipo específico de habilidade que procuro! O que faço? Conversem com seu narrador, Leis da Noite prevê uma habilidade chamada “Habilidade Passatempo ou Profissional” que é permitida pela OWBN. Em resumo, é um grande saco onde você pode colocar tudo o que não está descrito no geral ou que caiu em desuso.

Exemplos:

- **Cavalgar:** Capacidade de cavalgar animais domesticados (cavalos, bois, ursos, lobos, etc.).

- **Cosmologia:** Representa conhecimento e entendimento da Umbra Rasa, Média e Profunda, Penumbra, Plano Astral, suas interações e habitantes.

- **Demolição:** Esta habilidade lhe permite desarmar bombas e explosivos e lhe confere conhecimento para plantá-los em pontos estratégicos de um prédio para que se possa aproveitar ao máximo seu poder explosivo. Você sabe como utilizar explosivos, porém não como construí-los (Para isso compre Ofícios com foco em Explosivos).

- **Luta as cegas:** Permite-lhe cortar um nível para negar um reteste do defensor devido à escuridão/cegueira. Não nega a penalidade de traços por lutar em escuridão total.

- **Meditação:** Permite-lhe 1 teste por nível para recuperar 1 ponto de força de vontade durante a semana. Recupera-se a Força de Vontade extra apenas vencendo os testes. Seu uso durante o jogo implica na sua retirada para meditar e recuperar 1(Um) ponto de força de vontade (20 Minutos tempo OOC), sendo necessário um teste mental estático dificuldade 10 + (Força de Vontade total – Força de Vontade atual), podendo-se recuperar por seção de jogo um máximo de pontos iguais a seu nível nesta habilidade.

- **Prontidão:** Um nível desta habilidade pode ser cortado para cancelar um reteste de surpresa.

- **Saque-rápido:** Um nível desta habilidade pode ser cortada para cancelar a surpresa de combate e iniciar seu turno armado. Sua arma deve estar ao alcance de sua mão, não oculta, livre de cobertura e travas, armas de fogo também devem estar carregadas e não precisar de mira(sniper).

2.6.2 – Habilidades em E-Mails:

É possível usar mais de um trait na mesma mensagem, mas devem estar explicitados os motivos e no início da mensagem, sendo limitado a um número de vezes por dia igual ao número de traits disponíveis na ficha. Em geral, nas listas é proibido o uso de Conhecimentos superiores a 1. Em caso de dúvida contate o moderador ou o subcoordenador correspondente. Os traits gastos no e-mail devem vir na parte superior deste, o fato de virem posteriormente ao e-mail não previnem os erros. Com exceção da utilização das Habilidades, evitem o OOC (Out Of Character, ou OFF) nos e-mails em IC (In Character, ou ON), a não ser para rápidas explicações, e entre parênteses com o OOC indicando que a parte dentro dos parênteses estão em OFF. As seguintes Habilidades podem ser utilizadas:

- **Acadêmicos** pode ser usado para prevenir erros de gramática, concordância, sintaxe, e etc.

- **Conhecimento: Camarilla** pode ser usado (respeitando o nível necessário) para prevenir erros de cargos, status de cargo, éditos, ocupantes de cargos, e etc.

- **Conhecimento: Clã** pode ser usado (respeitando o nível necessário) para saber linhagem ou corrigir erros de estrutura interna do determinado clã, e também para não cometer gafes relacionadas ao clã e sua estrutura, hierarquia, nome de senhor do Membro, e etc.

- **Expressão** pode ser usada para realçar algum tipo de sentimento, ou de desculpas, ou de irritação. Também usada para expressar tons de indignação, contemporização (lembrando que isto não faz milagres). Nem todas as listas aceitam o gasto deste trait, na Camarilla, por exemplo, não pode usar; já na lista Toreador pode.

- **Lingüística** pode ser usada prevenir erros de gramática, concordância, sintaxe, e etc., em língua estrangeira.

- **Política** permite saber os status de alguém, quem concedeu e o motivo. O uso apenas de Política não dá a ficha completa, a não ser que você especifique os dados a mais que deseja, senão virão apenas os adjetivos dos status. Pode também prevenir erros referentes a status, títulos ou cargos.

2.6.3 – Criação de Obras de Arte:

Ofícios, Expressão, Habilidade Profissional, Trabalhos Manuais. Cada item criado utilizando estas habilidades demora o número de semanas igual ao nível utilizado para fabricar a obra (o Narrador pode diminuir ou aumentar, dependendo do caso, o tempo proposto é o padrão). Você precisa que o Narrador observe a data de início da confecção e descrição do item desejado. Quando o prazo foi esgotado, deve realizar um Teste Estático Mental com o Narrador. A dificuldade deste teste é de 3 para cada dois níveis da habilidade utilizada. Dificuldade três para os níveis 1 e 2, seis para os níveis 3 e 4 e nove para os níveis 5 e 6. Podendo ser utilizado a mesma habilidade para um reteste. Se o teste for bem sucedido, o item é criado no nível desejado. Em caso de derrota, é criado um item com dois níveis a menos do que o desejado.

As regras de Obras de Arte sofrerão alterações conforme a interação com os jogadores, principalmente os membros do clã Toreador for ditando as necessidades.

2.6.4 – Conhecimentos (Lores):

Se você não tem o Conhecimento adequado, você não sabe do assunto. Simples e triste assim.

A seguir uma lista com alguns dos conhecimentos disponíveis (sujeitos a aprovação dos narradores e explicação no histórico):

- **Lore Anarquista:** Você sabe tudo sobre os estados livres anárquicos.
- **Lore Aparição:** Você sabe o que são as aparições e como elas se materializam.
- **Lore Cabala:** Você conhece os mínimos detalhes sobre a cabala e o que ela pode fazer.
- **Lore Caçadores:** Você conhece sobre caçadores, como se reúnem e que poderes podem adquirir.
- **Lore Camarilla:** Você sabe a estrutura da Camarilla, as leis e os cargos, sabe como deve se portar perante a seita.
- **Lore Carniçal:** Você sabe como criar carniçais, que poderes eles podem adquirir e até onde sua força vai.
- **Lore Ciganos:** Você conhece sobre os ciganos, suas principais famílias e poderes sobrenaturais.
- **Lore Clã (todos os clãs e linhagens têm seu próprio Lore):** você conhece a estrutura do clã ao qual tem o Lore.
- **Lore Demônio:** Você conhece sobre demônios, sabe diferenciá-los e o que cada um pode fazer.
- **Lore Espíritos:** Você Conhece o mundo dos espíritos, como eles se comunicam e como eles “vivem”.
- **Lore Fadas:** Você sabe o que são fadas, quais os tipos de fadas, sobre o glamour e como é o “mundo” delas.
- **Lore Família (apenas para vampiros):** Você compreende as necessidades e habilidades da sua espécie.
- **Lore Fantasma:** Você tem conhecimento sobre fantasmas, o que eles fazem e como eles aparecem.
- **Lore Infernalismo:** Você conhece sobre infernalismo, como as pessoas se corrompem e que poderes podem adquirir.
- **Lore Lupino (para não lobisomens):** Você conhece sobre lupinos, quem eles são; como se ferem e o que podem fazer.
- **Lore Mago:** Você conhece sobre o mago, o despertar e as esferas.
- **Lore Nod:** Você conhece o livro de Nod e suas paginas, sabe sobre a criação dos cainitas.
- **Lore Sabá:** Você sabe sobre a estrutura, as convicções, os rituais e provavelmente já presenciou uma Vaulderie.
- **Lore Terra das Sombras (Shadow Lands):** Você tem conhecimento sobre as shadow lands e todos os seus locais.
- **Lore Terra dos Sonhos(Dreamlands):** Você conhece o mundo dos sonhos e todos os seus detalhes.
- **Lore Umbra:** Você conhece a Umbra, sabe quem frequenta e aonde vão.
- **Lore Vampiro (para não vampiros):** Você sabe que vampiros existem, sabe como matá-los e quais são seus hábitos.

2.7 – Antecedentes e Influências:

É recomendado que todos os Antecedentes sejam descritos pelo jogador durante a criação do personagem e que tenham justificativa clara no histórico, ou seu uso pode acabar sendo negado pelo narrador. Da mesma forma, é aconselhável que o jogador descreva com detalhes a forma utilizada para possuir suas Influências. Recomendamos também uma descrição ainda mais detalhada de Lacaios, Aliados e Contatos. Eles podem ser envolvidos em plots, e se não tiverem descrição detalhada poderão ser levados pelos narradores. A forma de cobrança deste relatório será definida por cada narrador.

2.7.1 – Antecedentes:

Estas Características descrevem vantagens de nascença (ou renascença), circunstâncias e oportunidade, posses materiais, conexões sociais e outros. Os Antecedentes são Características externas e não internas, e você deve sempre refletir sobre como as adquiriu, assim como o que elas representam.

Quem são seus Contatos? Por que seus Aliados o apóiam? Como exatamente você ganhou dinheiro suficiente para justificar seus quatro pontos em Recursos? Se você detalhar bastante a concepção do seu personagem, a escolha dos Antecedentes apropriados deve ser natural.

2.7.1.1 – Lista de Antecedentes:

- **Aliados:** São indivíduos, mortais ou não, que podem ou não saber da sua condição de Imortal (apesar de poder ter diferentes interpretações para isso), que estão ligados a você por um vínculo forte de mutua ajuda. Cada ponto corresponde a um Aliado.
- **Contatos:** São indivíduos, geralmente mortais, que geralmente não sabem da sua condição de Imortal que estão ligados por você através de um vínculo de benefício, ele lhe ajuda mediante um pagamento (independente de que forma de pagamento seja esta, podendo variar de dinheiro à proteção e até dívidas morais e financeiras). Pontos subsequentes indicam a abrangência e a potencialidade de seus contatos. A cada ponto você pode selecionar uma área específica para estes contatos atuarem.
- **Carniçal (nome do carniçal):** Este antecedente expressa especificamente um carniçal possuído pelo personagem, as regras para criação de carnicais são explicadas mais adiante e devem ser respeitadas. A quantidade de pontos neste antecedente expressa o quão poderoso é o carniçal.
- **Fama:** Significa que antes de ser abraçado você era uma pessoa famosa no mundo mortal. Enquanto não for estranho você não envelhecer você pode usufruir dos benefícios e malefícios de ser famoso (conseguir ingressos de graça, conhecer pessoas importantes, ser parado na rua para pedir autógrafos, ter paparazzis na tua porta, etc.). Ter fama pode se tornar um incômodo quando sua idade aparente não condiz com a idade que você deveria ter, porém os benefícios de um bom nome sempre poderão ser usufruídos por terceiros bem conectados. O primeiro ponto de fama lhe faz conhecido na Cidade, o segundo na Região Sul do país, o terceiro lhe faz conhecido no país todo, o quarto você é conhecido neste hemisfério, o quinto o mundo te conhece bem. (Por questões óbvias é apenas permitido a compra de no máximo 2 pontos deste Antecedente na criação do personagem pois qualquer compra maior deve ser aprovada junto a OWbN).
- **Geração:** Este Antecedente não está disponível para compra. Regras da OWbN.
- **Lacaio:** São indivíduos, geralmente mortais, que geralmente sabem da sua condição como Imortal (independente da explicação que você dê para isso), que estão ligados a você através do vínculo de serventia (seja o motivo que for: você os comanda com Dominação, eles são presos por Presença, você paga eles muito bem, eles tem uma dívida de vida com você e você se aproveita disso, eles esperam ser Abraçados um dia). Lacaios se diferem de Aliados e Contatos pelo único fato de você não necessariamente precisar agradá-los. Eles são “seus” até que o vínculo se quebre e por isso você geralmente pode contar com a boa vontade deles (afinal eles farão o que você manda!). Mas não com a livre ação, ou seja, você não pode esperar que dando uma ordem muito abrangente seu lacaios pense em todas as possibilidades e tome a melhor das alternativas (algo que um Aliado faria). Cada ponto corresponde a um lacaios diferente.
- **Mentor:** É um Cainita mais forte que você que lhe pegou como pupilo e o auxilia, geralmente em troca de favores. Cada ponto neste antecedente expressa a capacidade do seu mentor de lhe ensinar. Gastos em XP para aumentar este antecedente têm que ser bem explicados na história, pois seu mentor não pode crescer de poder ao menos que ele estivesse escondendo sua real força por todo esse tempo, sendo assim ao gastar XP neste antecedente será necessária uma explicação para justificar tal gasto.
- **Rebanho:** São humanos que geralmente não sabem da sua condição de imortal, os quais você conhece todos os hábitos e sabe onde, como e quando encontrá-los para se alimentar. Cada ponto em rebanho pode lhe conceder um ponto de sangue a mais no início da sessão, além disso, este antecedente também diminui em 15 minutos o tempo de caçada.
- **Recursos:** Dinheiro, verde e puro. Seguindo a tabela abaixo onde salário corresponde ao recebimento do mês (independente da fonte). Cotar Temporariamente significa adquirir uma dívida (independente da fonte) a ser paga dentro de um mês, o que significa que no próximo mês seu salário conta como um a menos. Cortar Permanentemente significa levantar uma quantia muito grande em pouco tempo, você terá que recomprar este ponto com XP para poder usufruir dele novamente, mas não precisará explicar o porquê, você simplesmente recuperou o dinheiro investido. Patrimônio é o valor total de seus bens, caso venda tudo ou pior, perca tudo, este é o valor associado.

Recursos	Salário	Cortar Temporariamente	Cortar Permanentemente	Patrimônio
0	1 Salário Mínimo	–	–	25.000,00
1	6 Salários	4.000,00	15.000,00	120.000,00
2	15 Salários	10.000,00	50.000,00	580.000,00
3	37 Salários	25.000,00	200.000,00	2.750.000,00
4(Justificar, exceto Ventrue e Giovanni)	92 Salários	62.500,00	1.500.000,00	18.000.000,00
5(Justificar, exceto Ventrue)	230 Salários	156.250,00	5.000.000,00	75.000.000,00
6(Justificar)	876 Salários	600.000,00	20.000.000,00	300.000.000,00

2.7.2 – Influências:

Influências são das características mais importantes, elas refletem o quanto um personagem consegue manipular a sociedade mortal em seu benefício. As influências devem ser descritas, quem são as pessoas que movem ela? Como isto é feito? Por que elas ajudam o vampiro? Questões como estas devem ser respondidas ao narrador, afinal, no mundo de intrigas de Vampiro uns podem tentar minar as influências dos outros. Suborno é geralmente a idéia mais fácil de como manter a rede de influências, mas outros meios podem ser feitos: fotos comprometedoras, chantagens, ameaças, etc.

Lacaios e Rebanho não são e não podem ser usados como influência. Eles podem sim ser a mesma pessoa, mas os pontos devem ser comprados de forma separada. Não basta comprar um ponto de Lacaios e considerar que este tem o acesso a influência em questão, o que esta em jogo é o “seu” acesso, então, você é quem paga pelo benefício.

Influências nem sempre são 100% eficazes, afinal, estamos lidando com pessoas e elas não são sempre eficientes. Quanto mais vaga a tarefa ou mais comprometedor o for, mais complicado será da conexão a realizar e isso pode inclusive implicar na perda de influência.

Forçar a influência é algo que os jogadores devem evitar. Existem ações que as influências podem fazer como se fossem corriqueiras, que não comprometem seus trabalhos, já outras podem colocar seus empregos em risco e podem acabar indo presas. Pedir para um policial checar uma placa de um carro é algo normal no trabalho dele, mas pedir para ele soltar um preso já é mais complicado. Ele provavelmente fará, mas, imagine toda semana você pedindo isto a ele, o emprego dele estaria em risco, ele provavelmente vai negar ou pior, caso o faça ainda pode ser descoberto e perder seu emprego, por consequência, o jogador perde sua influência.

Só se pode adquirir 2 níveis de cada Influência inicialmente, exceto para personagens de clãs cuja vantagem inicial concede 1 nível de influência, nesse caso seu limite é 3. As Influências funcionarão em forma de pirâmide, tendo apenas um com nível 5 na cidade, dois em nível 4, quatro em nível 3, oito em nível 2 e dezesseis em nível 1. Caso seu NARRADOR julgue que as ações para compra foram fortes o suficiente e não haja mais vagas, PODERÃO ser considerado que o personagem “abriu” novas brechas de influencia.

No Mundo das Trevas, a sociedade mortal é influenciada pelos seres sobrenaturais. Sendo a Influência a sua ligação com essa sociedade e a medida desse seu poder sobre certos setores dela, é importante manter um vínculo ativo, pois, por mais que você esteja morto, você ainda retém algumas necessidades como abrigo, transporte, convívio, alimentação, etc.

2.7.2.1 – Lista de Influências:

2.7.2.1.1 – Alta Sociedade: Influência sobre a alta cúpula social mortal, os ricos e famosos da cidade, as famílias antigas (algumas que já não são mais ricas nem famosas), os abastados, a nata da sociedade se encontra em festas e locais seletos e você ou faz parte desta seleção ou sabe exatamente quem faz.

2.7.2.1.2 – Burocracia: Influência sobre a máquina pública, cartórios, secretarias municipais, câmara de vereadores, prefeitura, secretarias, etc. Vários níveis da influência são ações ilegais, como falsificar documentos, colocar escutas telefônicas, falsificar certidões, sendo assim, o jogador deve ter em mente do risco que é para sua conexão fazer esta ação, e lembra-se que se forçar demais sua influência você pode perdê-la. Porém, esta influência lida com papéis, você acelera a autorização para alguma coisa ou a falsifica, em determinados casos algumas justificativas devem ser feitas de acordo com o narrador. Esta influência se diferencia de Política, pois trata com os Cargos Públicos de Carreira (concursados), servidores das esferas municipal, estadual e federal que possuem atribuições diferentes daquelas dadas a políticos que ocupam Cargos Públicos Eletivos (eleitos através do voto).

2.7.2.1.3 – Finanças: Influência sobre as instituições que controlam ou trabalham com capital, Bancos, Fundos de investimento públicos ou privados, Bolsas de valores, Mercados de giro, grandes empresas que financiam projetos. Saber e manipular de onde vem e para onde vai o Capital da cidade pode ser fundamental para quem deseja aumentar ou manter uma fortuna e através desta influência você além de saber disso também conhece quem faz esse fluxo girar.

2.7.2.1.4 – Igreja (a focar): Influência sobre organizações religiosas e seus membros. Esta influência deve ser focada afinal o Brasil é um país laico e possui várias igrejas, cultos e credos diferentes. Exemplos de foco são: Católica (a Catedral e outras igrejas católicas), Evangélica (a Universal e suas várias ramificações), Espírita (a Liga Espírita Pelotense e os vários centros da cidade), Umbanda (a Federação Umbandista Pelotense e as várias terreiras da cidade), Maçonaria (apesar de não ser uma religião possui uma organização muito parecida, com a Loja Central e as várias lojas espalhadas pela cidade e região). Os jogadores podem influenciar vários focos desta influência separadamente, porém não há em um primeiro momento uma pirâmide para cada foco.

Diferentes focos exigem situações diferenciadas para utilizar esta influência, por exemplo, os Centros Espíritas dificilmente participam de movimentações, passeata ou festejos religiosos nas ruas, enquanto na Maçonaria é mais fácil levantar recursos. Ser influente em determinada organização não significa que o personagem participe ou tenha a mesma fé que os membros e muito menos que entenda ou perceba as “realidades” daquela fé, porém, um conhecimento sobre aquela religiosidade pode auxiliar no trato com os membros daquela organização.

Para usufruir de qualquer benefício do qual você possa vir a ter conhecimento através desta influência (rituais, magias, encantos, falar com entidades, preces, curas, etc.) é necessário ter um conhecimento prévio (quantidade a ser especificada pelo narrador) na Habilidade: Ocultismo.

2.7.2.1.5 – Indústria: Influência sobre o pátio industrial da cidade (que é bem pequeno, diga-se de passagem), bem como seu fornecimento de mão de obra e maquinário, sindicatos, recursos financeiros, energéticos e matérias-primas.

2.7.2.1.6 – Justiça: Influência sobre o sistema judiciário local, escritórios de advocacia, fóruns, comarcas e defensorias.

2.7.2.1.7 – Mídia: Esta influência lida tanto com mídia impressa, quanto televisão, rádio, internet, panfletagem, dentro outras. A reputação de um jornal ou revista pode estar em jogo quando utilizada esta influência, jornais podem ser classificados como “marrons” se forem muito sensacionalistas em certos pontos ou omissos em outros, deve-se ter cuidado ao utilizar qualquer ponto desta influência.

2.7.2.1.8 – Militar: Influência Militar concede ao personagem certo conhecimento sobre os movimentos das forças militarizadas, comuns na cidade que possui vários centros de treinamento, e ainda alguns contatos bem localizados lá dentro. Exercendo o tipo de influência correta permite ao personagem obter informações úteis, direcionar ações militares e adquirir equipamento militar. Contatos e aliados entre os militares incluem sobreviventes, armeiros, engenheiros, pesquisadores e soldados de várias patentes. Um personagem pode utilizar Influência Militar inclusive para pegar “emprestado” equipamentos restritos. Note que alguns usos da Influência Militar permitem ao personagem ter acesso a armamento pesado. Em todo caso, o equipamento deve retornar, pois os militares mantêm registros precisos dos seus equipamentos e eles não gostam que esse tipo de coisa acabe em mãos civis. A falta de qualquer um deles pode acabar gerando um grande problema: isso certamente irá atrair a ira dos militares; o personagem pode perder sua Influência e atrair a atenção de uma força tarefa designada especialmente para capturar ou matar o ofensor e recuperar o equipamento perdido.

X1 – Ter conhecimento de operações militares menores. Fazer com que alguém sirva ou receba dispensa. Encontrar alguns indivíduos paramilitares locais. Conhecer a doutrina operacional, estrutura e capacidade de uma unidade.

X2 – Colocar alguém no NPOR, CFC ou algo do tipo. Ter acesso à compra de uniformes (com identificações ilegais), equipamentos de uso permitido, entre outras coisas.

X3 – Ter conhecimento sobre operações militares que não são de conhecimento público. Descobrir quem realmente manda nos grupos militares locais. Conseguir porte de arma como militar ou licença de colecionador, sem motivo legítimo. Ter acesso a armas e equipamentos de pequeno porte.

X4 – Alterar ou criar uma ordem de serviço. Influenciar transferências. Organizar um exercício de treinamento. Ter acesso a armas e equipamentos de uso restrito.

X5 – Ter conhecimento sobre grupos militares secretos. Arranjar operações militares. Ter acesso a armas e equipamentos de médio e grande porte.

Obs.: pode-se usar essa influência para treinar um carnçal ou aliado militarmente. No nível 1, arranja-se para que ele receba treinamento somente como soldado. No nível 2, de Cabo a Tenente da Reserva. Acima disso, pode-se inclusive impulsionar uma carreira de oficial, com o empecilho de que é algo que leva anos. Nos outros casos, em 1 ano o indivíduo será um militar apto.

2.7.2.1.9 – Ocultismo (a focar): Influência sobre as seitas que não fazem parte do contexto vampírico, e que, por sua vez, também não são de completo conhecimento da sociedade mortal, um bom exemplo é a Wicca (bruxaria elemental), porém há vários grupos de cunho secreto dentro de organizações conhecidas (a Maçonaria, por exemplo, abriga inúmeros). O sistema de foco nesta influência segue os mesmos moldes do foco em Influência: Igreja, bem como possuir esta influência não lhe faz credo ou conhecedor destas artes ocultas que é alcinha da Habilidade: Ocultismo você apenas conhece aqueles que o são e é capaz de mexer as cordinhas do oculto, caso necessário. Do mesmo modo, para usufruir de qualquer benefício do qual você possa vir a ter conhecimento através desta influência (rituais, magias, encantos, falar com entidades, etc.) é necessário ter um conhecimento prévio (quantidade a ser especificada pelo narrador) na Habilidade: Ocultismos.

2.7.2.1.10 – Polícia: Influência sobre a polícia local (civil, militar e federal). Essa influência pode ser usada para dar um treinamento melhor que aquele fornecido pelos clubes de tiro, aos carnçais e aliados. Dependendo do nível da Influência, ela pode permitir que um carnçal ou aliado sejam treinados como detetives, agentes penitenciário, ou até membros de unidades como o POE.

2.7.2.1.11 – Política: Esta influência não envolve apenas membros da Câmara, mas sim vários Cargos em Comissão. Pode envolver Secretários Municipais e obviamente agentes do Executivo. Não confundir o uso dela com Influência na Burocracia, ambas são influências diferentes e para usá-las em conjunto deve-se pagar por elas em separado. Política trata com os membros de Cargos Públicos Eletivos (eleitos por voto direto) cujas atribuições são bem diferentes dos ocupantes de Cargos Públicos de Carreira (concursados). Não esquecer também que sempre que há uma troca de partido no poder há também uma troca de cadeiras e funções ou até mesmo um político pode não se eleger para nenhum cargo e que isso acontece no mínimo de 4 em 4 anos (o que é um tempo extremamente curto para um vampiro). Sem desconsiderar o momento político conturbado que o país se encontra.

2.7.2.1.12 – Saúde: Esta influência dá acesso a vários órgãos ligados a saúde, dentre eles o próprio cemitério que está ligado a Santa Casa.

2.7.2.1.13 – Submundo: A influência no submundo trata das coisas mais sujas e perversas e ocorre sob os panos das ruas, aquilo que normalmente não é noticiado e quando é geralmente é um choque para a sociedade, exemplos, tráfico de bebês, estupros em massa, grandes contrabandos de armas e drogas pesadas. Diferentemente das Ruas o Submundo em alto nível é regado a grandes quantidades de dinheiro (ou você acha que a Yakusa e os Colarinhos Brancos iriam ficar no prejuízo).

2.7.2.1.14 – Transportes: Esta influência lida com o vai e vem nas cidades e no interior, empresas de taxi, moto-taxi, ônibus de linha e fretados, caminhões, trens, barcos, aviões, meios necessários para evacuar produção, para que os mortais se locomovam ou para transportar um vampiro durante o dia sem risco de morrer pelo sol ou ser atacado por lupinos durante o percurso. Lembre-se que a cidade é segura porque seu cheiro se mistura ao cheiro da população e seus inimigos não o encontram, onde não há mortais os vampiros se tornam alvos fáceis, quem controla os meios de entrar e sair da cidade pode ser muito importante em várias situações.

2.7.2.1.15 – Ruas: Esta influência lida com todo o tipo de gente, desde mendigos e menores abandonados até prostitutas e camelôs. Na maioria das vezes a sociedade simplesmente ignora as Ruas e esta passa despercebida pelo canto do olho ou pelo espelho retrovisor, porém, um campo infundável de possibilidades se abre para aqueles que resolvem se identificar com os “desprotegidos”. Desde levantar um pequeno capital (proveniente dos camelôs ou de ações com drogas, ou até mesmo de mendicância) até chamar as moças certas para aquela festa (onde possivelmente elas servirão de alimento aos convidados), organizar baderneiros ou pequenas gangues para devidos fins, contrabandear pela cidade objetos ou bens sem deixar rastros, dentre outras utilizações.

2.7.2.1.16 – Universidades (a focar): Esta influência lida com as várias universidades existentes na cidade, ela foi dividida em 5 focos, pois além da grande quantidade as especificações e hierarquias de cada uma delas são extremamente diferentes, é possível ao jogador possuir esta influência em vários focos diferentes, são eles: Universidade Católica de Pelotas,

2.8 – Disciplinas:

Apenas as Disciplinas Básicas do clã podem ser compradas com os pontos iniciais destinados a elas, com exceção dos Nosferatu que podem adquirir o primeiro Nível Intermediário de Ofuscação (Máscara das Mil Faces). Depois disso, os Pontos de Bônus podem ser utilizados para comprar disciplinas intermediárias que sejam do clã do personagem ou básicas que não o seja respeitando os custos envolvidos, e, por fim, Pontos de Experiência podem ser gastos para comprar Disciplinas Básicas e Intermediárias, também se respeitando os custos envolvidos. Não é possível a compra de disciplinas Avançadas na criação do personagem.

Poderes de transformação não se acumulam. Você não pode usar Forma Animal e Corpo de Sombras, por exemplo, embora nada impeça de passar de uma para a outra com os gastos e o tempo necessário.

Para qualquer poder que exigem contato visual ser utilizado em uma situação de combate, movimento rápido ou contra um alvo em frenesi, é necessário vencer (ou empatar, caso utilize Presença 1) um Teste Simples para fazer contato visual por alguns instantes (algo de torno de 2 ou 3 segundos).

Em Disciplinas que permitam a utilização da Bomba, o narrador não precisa avisar que os envolvidos podem usá-la, porém é de responsabilidade do jogador portador deste poder anunciá-lo com antecedência, no entanto, uma vez que todos os adversários saibam deste poder não se faz mais necessária anúncio independente de quanto tempo se decorreu desde que foi anunciado. Um jogador que se sentir penalizado por não saber que o outro poderia utilizar a Bomba pode solicitar ao narrador responsável uma penalização.

2.8.1 – Lista de Disciplinas e algumas funcionalidades:

2.8.1.1 – Animalismo: Habilidade de se comunicar e comandar animais silvestres ou domesticados. Clãs: Gangrel, Nosferatu, Ravnos e Tzimisce. Reteste: Empatia com Animais.

- **Sussurros Selvagens;**
- **O Chamado;**
- **Acalmar a Besta;**
- **Dominar o Espírito;**
- **Expulsando a Besta.**

O nível 1 é obrigatório o uso dos sons correspondentes ao animal em questão.

Os níveis 2 e 4 funcionam apenas em criaturas naturais (não sobrenaturais), com exceção de animais Carnívoros. Note que vampiros não podem se comunicar usando esta Disciplina, mesmo em forma animal.

No nível 3, caso o alvo não esteja em frenesi, ele poderá fazer um Teste Simples para determinar por quanto tempo ele sofrerá os efeitos desse poder: uma hora ou uma noite (o que chegar primeiro) caso vença, ou até o fim da noite caso perca ou empate. Esse poder não pode ser utilizado no mesmo alvo em um período menor de 1 hora. Além disso, quem estiver sob o efeito desse poder, receberá um bônus de duas Características em testes para resistir ao frenesi ou Rôtschreck. Note que este poder pode acalmar ou intimidar o alvo a escolha do utilizador, isso deve ser interpretado pelo alvo, mesmo que em situações de combate, aos utilizadores, cuidado, presas acuadas podem ser muito mais perigosas.

No nível 4 se for gasto 4 ou mais traits para o uso da disciplina em adição as listadas no livro Leis da Noite é também possível fazer uso de ofuscação nos níveis 2 ou 4.

2.8.1.2 – Auspícios: Percepção aguçada tanto no sentido físico (os 5 sentidos) quanto envolvendo outros sentidos conhecidos e desconhecidos. Clãs: Tremere, Tzimisce, Toreador e Malkavian. Reteste: Investigação.

- **Sentidos Aguçados;**
- **Percepção da Aura;**
- **O Toque do Espírito;**
- **Telepatia;**
- **Projeção Psíquica.**

No nível 1, em caso de ações que interfiram de forma violenta no uso do poder e que deixariam o usuário baqueado, pode-se usar um ponto de Força de Vontade para manter a percepção. Os sentidos aguçados dobram a capacidade, pode usar em um ou em todos os sentidos. Auspícios nível 1 não dá mais noção de perigo. Se quiser tê-la, deve

adquirir a qualidade Noção de Perigo, e é necessário comprá-la, além disso, cada nível de auspícios acima do nível de ofuscação do alvo, o indivíduo ganha 1 trait de bônus em testes para quebra de ofuscação.

No nível 2, leva um turno inteiro para ser usada e torna difícil o uso deste poder de forma casual. Portanto, não é possível usá-lo para detectar mentiras numa conversa normal sem uma pausa óbvia, mas é possível usá-la em um interrogatório. Esse poder também pode ser usado para detectar vampiros e mortais (Carniçais tem uma aura semelhante a dos mortais, mas Conhecimento: Membros x3 ou Conhecimento: Carniçais x1 permite diferenciá-los). Para identificar outros tipos de criaturas são necessários os conhecimentos adequados (a critério do narrador). O teste não será realizado pelo jogador e sim pelo narrador (o jogador saberá apenas os resultados do desafio). Um teste mal-sucedido de percepção de aura revela as seguintes respostas, que o usuário acredita serem verdadeiras (e, portanto não permitem um novo teste).

•Qual o estado emocional? Indeterminado.

•Qual o tipo de criatura? Qualquer tipo que você acredite ser o mais apropriado (em um bar é um mortal, em um Elísio é um vampiro, e assim por diante).

•Cometeu diablerie? Não.

•A última coisa que disse foi uma mentira? Não.

Além disso, caso o alvo seja um animal ou mortal sob os efeitos de animalismo 4 ou dominação 5 a aura revelada será a do indivíduo possessor, também é possível ver padrões de loucura e efeitos de magia caso esteja ativa.

No nível 4, quando for realizar um teste mais profundo, é necessário gastar uma Característica Mental e realizar um Desafio Mental para cada pergunta. Se o alvo quiser resistir ele pode gastar um ponto de Força de Vontade e realizar um Desafio Mental, se vencer o elo será quebrado.

No nível 5, o personagem não pode gastar sangue, mesmo materializado.

2.8.1.3 – Demência: Os insanos têm uma capacidade intensa de mexer com a psique de seus alvos e utilizam-na para espalhar sua percepção diferenciada do mundo. Os membros do clã Malkavian, donos desta disciplina, fazem diferenciados usos para ela desde confundir as mentes daqueles que deseja pregar peças até descobrir segredos incrustados na mobília. Eles geralmente ficam contentes em ensinar este segredo a outros clãs apesar de que para compreender a Demência normalmente é necessário ser insano também (e adquirir uma perturbação permanente incurável). Clã: Malkavian.

Reteste: Empatia.

- **Paixão;**
- **Assombrar a Alma;**
- **Olhos do Caos;**
- **A Voz da Loucura;**
- **Insanidade Total.**

Nenhum poder de demência pode ser desligado. Uma vez ativado, ele seguirá com seus efeitos até acabar.

No nível 1, dura uma hora ou cena (o que acabar primeiro). Se aplicados de forma contraditória (um Submisso e um Impaciente), os poderes se anulam.

No nível 2, o alvo padece de pesadelos passageiros, muitas vezes extraídos de seu próprio subconsciente. Pelo restante da noite, a vítima sofre da perturbação esquizofrenia.

O nível 3 permite anular a surpresa por uma hora ou cena (o que acabar primeiro). O transe sofrido pelo uso desse poder acontece quando um desafio para descobrir a Natureza de um alvo é perdido. Perder uma disputa em Olhos do Caos faz com que você fique fascinado pelos padrões ao seu redor. Considere esta fascinação idêntica à desvantagem do clã Toreador.

No nível 5, se ganhar um teste simples fica 24 horas, se empatar fica 1 semana, se perder o teste fica um mês e em caso do utilizador possuir mais do que 8 características em relação em relação às suas, o efeito será permanente.

2.8.1.4 – Dominação: Dom de entrar na mente de um indivíduo e comandá-lo pela força de seu sangue. Isso faz com que os Ventrue tratem como se esta disciplina fosse de posse deles, por acreditarem que seu sangue seja melhor que os das outras famílias (algo não comprovado). Clãs: Giovanni, Lasombra, Tremere e Ventrue. Retestes: Intimidação.

- **O Comando;**
- **Hipnotizar;**
- **Ordenar Esquecimento;**
- **Condicionamento;**
- **Possessão.**

Para utilizar qualquer nível de Dominação, a vítima precisa olhar nos olhos do dominador durante toda a descrição do comando (salvo exceções na regra). E funciona mesmo que a vítima esteja de óculos escuros ou espelhados. Além disso, exigem concentração absoluta, ou seja, personagens em frenesi ou Röttschreck não podem ser alvo dos poderes de Dominação.

A ordem “dormir” funciona tanto em vampiros quanto em mortais. A vítima tentará dormir durante a duração do poder mesmo não estando com sono (isso não quer dizer que ela irá dormir de fato). Comandos que forcem o alvo a dizer a verdade o fazem apenas por uma resposta. Se a verdade a ser dita for comprometer a existência imediata do alvo, o poder terá falhado.

O nível 1 funciona em situações de combate, seguindo as regras ditas anteriormente sobre como obter contato visual. Podem ser apenas comandos que não sejam autodestrutivos.

No nível 2, você pode implantar uma ordem na mente de outra pessoa. Pode ser um comando direto, instruções para uma eventualidade ou mesmo uma idéia ou influência no comportamento, e o alvo vai agir de acordo, da melhor maneira possível. Apesar de o comando poder ser tão complexo e preciso quanto você desejar, sua execução depende da compreensão do alvo, então clareza e simplicidade são importantes, também pode ser usado em combate.

Você deve vencer um Desafio Mental contra seu alvo e depois instruir seu comando ou implantar a idéia. Ele pode ser dado de modo a tomar lugar imediatamente (“traga-me o cavalo do conde”), caso uma ação tome curso (“quando o Senescal chegar sorria para a esposa dele”) ou para alojar uma idéia subconsciente (“todos os marinheiros ingleses são mentirosos”). O comando não funciona quando é autodestrutivo.

A menos que algum subterfúgio ou poderes adicionais sejam usados, o alvo se lembrará de ter recebido a ordem. Finalmente, cada alvo pode obedecer apenas uma ordem por vez por pessoa. Se novas instruções são dadas antes que ele complete o primeiro comando, o mesmo é apagado.

No nível 3 você tem a habilidade de devorar e até recriar as memórias alheias; você também pode detectar os sinais se alguém mais alterou a memória de seu alvo. Para editar ou apagar a memória de alguém, você deve vencer um Desafio Mental contra ele. Um sucesso permite que você afete 15 minutos de memórias. Apagar memórias pode ser feito em um turno. Editá-las leva tempo – o mesmo tempo necessário para descrever as novas memórias para o jogador. Se você deseja afetar um segmento maior de memória, deve usar o poder novamente. Um vampiro usando este poder pode tentar detectar, alterar e até reverter uma manipulação prévia da memória do alvo por outra pessoa. Fazê-lo requer um Desafio Mental Estático contra o número de características mentais que o vampiro que usou a disciplina possuía no momento em que ele o fez. Por esta razão, é importante a anotação do uso deste poder e do número de características que futuros vampiros podem precisar vencer. Você não pode utilizar este poder em si mesmo. Adicionalmente, você pode incitar seu alvo a reviver suas memórias, contando-as a você (esta é a única maneira de conhecê-las). Para forçar alguém a reviver suas memórias e relatá-las a você, é preciso vencer um Desafio Mental e estimulá-lo com perguntas. Enquanto mantiver contato visual e o alvo não for ameaçado, você pode continuar puxando memórias. Isto leva o tempo necessário para o jogador contá-las a você, e é exigido caso você queira editá-las. Apenas apagar não exige um conhecimento prévio das memórias, mas para reconstruí-las você tem que conhecê-las. Esse poder gera um breve período de confusão na vítima após o uso, para que o usuário possa deixar a cena ou afastar-se de alguma outra maneira. Ex: Se você domina alguém para que esqueça que o viu, a pessoa não vai imediatamente “acordar” assim que o contato visual for quebrado, tendo o usuário tempo de deixar o local.

O nível 4 é o condicionamento, que consiste em implantar até 2 gatilhos separados em seu alvo; caso o indivíduo já tenha sido condicionado por outra pessoa, é necessário fazer um Desafio Mental Estático contra os Traits Mentais de quem o condicionou para remover os gatilhos anteriores, lembrando que gerações maiores levam vantagem em empates. Cada um dos gatilhos tem a finalidade de fazer o alvo realizar uma ação caso ocorra uma situação específica e têm um prazo de duração mínimo de 6 dias, para que tenha um bom efeito o indivíduo precisa ser condicionado 3 vezes durante uma sessão(noite), cada sucesso extra além do primeiro adicionará 2 dias de duração com um máximo de 10 dias sendo 3 tentativas para cada sessão(noite) de condicionamento. Para resistir aos gatilhos o indivíduo condicionado precisará gastar 1 ponto de Força de Vontade para cada gatilho. Para remover por completo um gatilho é necessário o gasto de 2 pontos de Força de Vontade temporários ou 1 ponto permanente para cada um dos gatilhos. Este nível de dominação também lhe permite dar ordens através do nível 2(Hipnose) sem precisar do contato visual, apenas falando com o alvo caso você já tenha hipnotizado o alvo mais de 3 vezes em apenas uma noite(sessão), com duração que equivale ao resto da noite, mas ainda será necessário vencer um teste para o alvo obedecer à ordem.

No nível 5 ao se gastar 4 traits para usar posseção pode-se usar a disciplina ofuscação além das listadas no livro Leis da Noite.

2.8.1.5 – Fortitude: O dom de utilizar seu corpo como um escudo. Clãs: Gangrel, Ravnos e Ventruue. Retestes: Sobrevivência.

- **Tolerância;**
- **Temperança;**
- **Resiliência;**
- **Resistência;**
- **Aegis.**

O uso da disciplina é reflexivo e pode ser usado por personagens inconscientes, estacados ou fora de seus corpos (no corpo original e não em corpos possuídos). Personagens essas não podem focar sua Vontade para ativar Fortitude 5, porém seu corpo pode assumir esta capacidade reflexivamente através do gasto de 3 Características Físicas permanentes (esta situação também vale quando o personagem estiver impedido de utilizar Força de Vontade, como você quando sob o efeito de Animalismo 3, por exemplo).

O uso de Fortitude 4 ajuda a impedir o empalamento, pois é necessário que se cause pelo menos um ponto de dano para que a vítima seja empalada, porém o uso da mesma deve ser declarado antes dos testes estáticos de empalhamento.

O nível 5, em adição aos outros efeitos, permite que o personagem ganhe os empates para absorver dano usando os níveis mais baixos de Fortitude sem gastar uma Característica Física relacionada a Vigor.

2.8.1.6 – Metamorfose: Capacidade de transformar a forma física, carne, ossos e geralmente roupas e bens pessoais junto. Disciplina exclusiva dos membros do clã Gangrel que a guardam como podem e não gostam de ensiná-la. Dizem que eles aprenderam pela sua convivência com os Lupinos outros dizem que eles só são tolerados pelos Lupinos por saberem esta disciplina. Clã: Gangrel. Reteste: Sobrevivência.

- **Os Olhos da Besta;**
- **Garras da Besta;**
- **Fusão com a Terra;**
- **A Forma da Besta;**
- **Forma de Névoa.**

O nível 1 é um poder óbvio e, portanto, considerado Quebra de Máscara, assim como Garras da Besta (cujo bônus não pode ser usado em conjunto com nenhuma arma). Usar Olhos da Besta lhe dá a característica negativa Bestial enquanto estiver usando.

O nível 2 concede a característica: Afiado. Serve para rasgar a carne e não para destruir concreto por exemplo. As garras podem quebrar.

O nível 3 é considerado um poder “dormente”, o que significa que nenhum outro poder pode ser usado em conjunto com ele. Um grande dano que afete a superfície de onde o membro se encontra “dormente” vai retirá-lo do solo. Se alguém remexer a terra, você automaticamente aparece fisicamente.

Personagens que possuam o nível 4, e não sejam do clã Gangrel, estão limitados à forma de lobo e morcego, como descrito no livro Leis da Noite. Gangrel podem escolher suas duas formas (batalha e vôo) diferentes destas, mas ambas devem ser aprovadas pelo narrador responsável. Este nível de Metamorfose pode ser recomprado para adquirir formas adicionais. As características bônus adquiridas pelas formas animais variam, mas são sempre limitadas a 6 características distribuídas entre, pelo menos, duas das seguintes categorias; Força, Destreza, Vigor, Percepção e Raciocínio, estas características bônus extrapolam o limite de atributos devido sua Geração. A clássica forma de lobo por exemplo, ganha: Feroz (Força); Flexível e Ligeiro (Destreza); Incansável (Vigor); Atento (Percepção); Alerta (Raciocínio), audição e olfato aguçados e dobra sua capacidade de deslocamento em combate. Já uma forma de urso recebe: Musculoso, Feroz e Rijo (Força); Resistente e Robustox2 (Vigor), além de 2 pontos de vitalidade Saudável extras. Caso você opte por usar uma forma felina em batalha, como um Tigre, Leão ou Leopardo, você receberá: Feroz (Força); Flexível e Gracioso x2 (Destreza); Resistente (Vigor); Esperto (Raciocínio) e suas garras causarão 1 ponto de dano extra. Na forma de vôo, o personagem tem 3 características físicas escolhidas dentre as possuídas na lista normal de atributos do Gangrel e voa duas vezes a velocidade de corrida. Todo dano que você causar enquanto estiver transformado será Agravado. Danos: Caninos: 2, Animais Robustos: 2, Felinos: 2+1. Qualquer benefício de Potência e Fortitude podem ser aplicados na forma animal.

O nível 5 impede que qualquer disciplina que exija o uso de sangue seja ativada. Você não pode entrar no corpo de uma pessoa usando esse poder e também não pode voltar a sua forma original se estiver preso em um espaço que não o comportaria normalmente.

2.8.1.7 – Ofuscação: Dom de se tornar imperceptível a outros indivíduos. Clãs: Assamitas, Setita, Malkavian e Nosferatu. Retestes: Furtividade.

- **Manto das Sombras;**
- **Presença Invisível;**
- **A Máscara das Mil Faces;**
- **Desaparecimento do Olho da Mente;**
- **Cobrindo o Grupo.**

Itens como cortinas, espelhos d'água, etc., não quebram Ofuscação automaticamente. O personagem pode fazer um teste estático de Furtividade (possuindo a Habilidade) com dificuldade estabelecida pela situação (9 para cortinas, 12 ou mais para o espelho d'água). Sucesso significa que o personagem não é notado. Animais não vêm através da Ofuscação, mas podem sentir uma presença próxima, embora não saiba a localização correta.

O nível 1 permite um reteste no uso de outros níveis de Ofuscação, menos quando se protegendo de Auspícios, apostando-se mais uma Característica Mental. Além disso, permite ao vampiro ocultar qualquer objeto menor que 1,5m que ele esteja portando, com o gasto de 1 ponto de sangue por objeto.

O nível 3 é utilizado apenas para criar feições comuns e amigáveis, porém o personagem pode gastar Características Mentais (quantidades definidas pelo narrador) para mudar sua aparência da forma que desejar.

O nível 5 afetará os indivíduos e pequenos objetos que estiverem a até três metros do usuário da Disciplina. Quando utilizar esse poder para usar o nível 3 em outras pessoas, as vítimas não podem voltar à forma original a não ser que o possuidor da ofuscação 5 assim o queira ou saindo do limite de três metros. Nem em torpor ou empalado ele voltaria ao normal. Mas se aquele que utilizar o poder for empalado ou entrar em torpor a Ofuscação é quebrada. Este nível de ofuscação não ofusca a si mesmo, ao invés disso só pode ser usado um nível de ofuscação sobre os alvos (2, 3 ou 4).

2.8.1.8 – Potência: Dom de utilizar seu corpo como arma. Clãs: Brujah, Giovanni, LaSombra e Nosferatu. Retestes: nenhum diferente daqueles utilizados para a ação relativa.

- **Proeza;**
- **Força;**
- **Energia;**
- **Intensidade;**
- **Pujança.**

Usar qualquer nível de Potência acima do nível 1 é considerado Quebra de Máscara.

O nível 2 só pode pedir reteste enquanto ainda tiver traits de Força, Declaração deste reteste é o último a ser utilizado (exceto, Força de Vontade, Sorte ou Nove Vidas). O seu oponente pode usar outros retestes depois que você utilizar este, mas você não. Acima deste nível, qualquer arma que não seja forjada especialmente para o usuário irá se quebrar.

Os benefícios da Potência não podem ser utilizados em testes que utilizem as habilidades Arma de Fogo e Arqueirismo como reteste, visto que as mecânicas das Armas de Fogo e dos Arcos não funcionarão melhor com força sobre-humana sobre eles, pelo contrário, apenas quebrarão.

As Habilidades de Briga e Armas Brancas podem ser utilizadas em conjunto com todos os níveis desta disciplina.

Quando empregando potência os efeitos visuais são fantásticos. Alguém dando um soco com potência 1 fará seu adversário no mínimo dar alguns passos para trás, em níveis superiores pode arremessá-lo alguns metros de distância.

Com o quarto nível desta disciplina o personagem poderá gastar 2 Características Físicas relacionadas à Força, para saltar alturas ou distâncias de até 3 metros, mas apenas se passar no teste e é recomendado que o usuário combine com Fortitude para evitar danos na queda. (Se necessário, o reteste pode ser pedido com Esportes)

2.8.1.9 – Presença: Dom de manipular indivíduos através do apelo social principalmente através do apelo sexual, por isso os membros do clã Toreador tentem a relutar em ensinar tal poder por considerar que nenhum outro membro de outra família o exercerá como eles o fazem. Clãs: Brujah, Setita, Toreador e Ventruê. Retestes: Liderança.

- **Fascínio;**
- **Olhar Aterrorizante;**
- **Transe;**
- **Convocação;**
- **Majestade.**

Você deve estar na presença do indivíduo (linha de visão) para usar o nível 1. Isso significa que o reteste por este nível de Presença exige que o indivíduo esteja no mesmo ambiente que o usuário (não é válido em testes para o nível 4 de Presença, por exemplo, ou por telefone). Além disso, ele permite o gasto de uma ou mais Característica(s) Social(ais) para chamar a atenção de um ou mais alvo(s), para forçar que o(s) alvo(s) olhe(m) em seus olhos quando sua atenção for chamada é necessário ser bem sucedido em um Desafio Social.

O nível 2 é um poder óbvio e é considerado Quebra de Máscara. O afastamento dura uma cena ou uma hora. Se estiver acuado, a vítima tenta se defender, porém fará de tudo para fugir de você. O indivíduo se defende normalmente, mas precisa apostar uma característica adicional se quiser atacá-lo ou agir contra você, como se estivesse ferido.

O nível 3 não exige contato visual, mas precisa que o alvo esteja a par da presença do usuário no local. A vítima em estado amigável não atacará o usuário a menos que o mesmo tome alguma ação agressiva com relação a ela. Além disso, a interpretação dos efeitos desse poder será cobrada pelos narradores, influenciando na avaliação do jogador. Este poder pode ser utilizado por telefone ou outra forma de comunicação a distancia que utilize a fala do personagem, porém não é possível solicitar retestes com Fascínio nestes casos além de estar sujeito a uma penalidade de menos 2 características.

No nível 4, o alvo não sabe quem está chamando, apenas sente a necessidade de ir a um local, que no caso, será onde o convocador está, embora este possa se deslocar fazendo com que o convocado seguindo para onde ele for. Esse poder pode ser usado não importando as intenções do utilizador, o único quesito para o alvo não ir a presença dele são referentes aos locais onde o convocador se encontra. Um membro sobre Caçada de Sangue não entraria em um Elísio, entretanto, provavelmente ele se aproximaria do local. Quando atendendo a Convocação, a vítima para aproximadamente três metros de quem o convocou e em sua forma física. Para usar Convocação em membros de outras Houses, converse com os narradores.

O nível 5 afetará todos os indivíduos no campo de visão do usuário (e se você pode vê-lo, está no campo de visão) dentro de uma área razoável (sala média sim, campo de futebol não). Ela não obriga as vítimas a obedecerem ao personagem, mas com certeza influencia suas ações. A menos de 3 metros, esse poder só pode ser desafiado cortando um ponto de Força de Vontade e sendo bem sucedido em um Desafio Social contra o usuário, que não pode usar Força de Vontade para se defender. Caso este teste seja perdido, a vítima não poderá fazer outro teste pela próxima hora ou cena (o que chegar primeiro). Além disso, esse poder não pode ser usado depois de o personagem ter tomado uma ação agressiva. Seus efeitos misturam medo e respeito, não obediência absoluta e cega. Ações agressivas contra alguém podem fazer que o poder acabe. Estando na área de visão, a mais de três metros, os adversários afetados necessitam fazer o mesmo teste, mas sem gasto de Força de Vontade, para ver se conseguem atacar. Se passar no teste, podem atacar livremente neste turno e nos próximos subsequentes.

2.8.1.10 – Quietus: Dom do clã Assamita de controle sobre o sangue. Clã: Assamita. Retestes: nenhum diferente daqueles utilizados para a ação relativa.

- **Silêncio Mortal;**
- **O Toque do Escorpião;**
- **O Chamado de Dagon;**
- **A Carícia de Baal;**
- **O Gosto da Morte.**

A esfera do nível 1 tem como origem o usuário e move-se com ele, tal nível não influencia no uso de blood magic.

Nos níveis 2 e 4 o número máximo de sangue empregados em uma arma é equivalente ao número de atributos que a arma fornece. Isto irá durar até o próximo amanhecer ou até que seja usado, o que acontecer primeiro.

No nível 3 é permitido apenas o uso das forças de vontade do indivíduo que usou este poder.

2.8.1.11 – Quimerismo: Dom de conjurar ilusões, possuído pelos Ravnos e por eles protegido. Clã: Ravnos. Retestes: Lábria.

- **Ignis Fatuus;**
- **Fata Morgana;**
- **Aparição;**
- **Permanência;**
- **Cruel Realidade.**

Prevê um ponto de bônus para cada nível acima do nível de auspícios de um alvo que tente identificar a ilusão.

No nível 5 o alvo pode absorver o dano ilusório com fortitude.

2.8.1.12 – Rapidez: Dom da velocidade. Clãs: Assamita, Brujah e Toreador. Retestes: nenhum diferente daqueles utilizados para a ação relativa.

- **Alacridade;**
- **Explosão ou Agilidade;**
- **Presteza;**
- **Velocidade;**
- **Velocidade do Vento ou Evanescência.**

Rapidez é considerada para a ordem de ataque, mas para tanto, deve ser ativada. Em caso de personagens com o mesmo nível de rapidez a ordem será decidida pelas características físicas, se forem iguais os negativos decidirão e se empatar novamente, será decidido pelas características mentais.

O nível 1 permite que o jogador sacrifique sua ação para ativar o poder e se esquivar de um ataque (desde que seu agressor não esteja empregando rapidez na ação). Qualquer uso de Rapidez acima desse nível é considerado Quebra de Máscara.

Apenas os níveis 1 e 3 da Rapidez podem ser utilizados em testes que utilizem as Habilidades: Armas de Fogo ou Arqueirismo como reteste. Pois estes níveis afetam a capacidade de Iniciativa e Agilidade do usuário, respectivamente, capacidades necessárias para mirar uma arma corretamente, em contrapartida, apertar o gatilho de uma arma semiautomática várias vezes consecutivas não fará com que a arma dispare mais projéteis.

Em conjunto com a habilidade Arqueirismo não é possível utilizar o nível 5 desta disciplina, afinal não é a velocidade com que você dispara que fará você ter mais chances de acertar seu alvo e sim sua Agilidade e Precisão (já cobertas pelo reteste de Arqueirismo).

Níveis 2 e 4: cada um fornece uma ação extra, que além de servirem de ataques extras com armas brancas podem ser utilizadas para recarregar uma besta ou a armas de fogo, aumentando sua cadência de tiro, que normalmente é: 1 disparo a cada 2 turnos, para 1 disparo por turno (utilizando apenas o nível 2) ou 3 disparos a cada 2 turnos (utilizando os níveis 2 e 4). As ações extras também podem ser utilizadas para fazer disparos extras com armas de tambor, revolveres sem mecânica semiautomática, espingardas “pump action” ou rifles de alavanca, possibilitando até 3 disparos por turno, mas cada disparo sem uma arma idealmente adaptada para tamanha cadência de tiro, fará perder 1 característica de durabilidade, e quando chegar em 0 irá resultar na quebra da mesma. Também se pode utilizar as ações extras para se locomover ou sacar uma arma (branca ou de fogo) e atacar no mesmo turno.

O 5º nível, além de lhe conferir vitória nos empates que envolvem velocidade e reflexos, também lhe garante a habilidade de poder tremer ou vibrar seu corpo em extrema velocidade fazendo com que você possa se livrar de amarras (algemas, cordas, etc.) facilmente. Por isso, também é chamado de Evanescência.

Pode usar as habilidades em retestes em todas as ações da Rapidez.

As habilidades Armas Brancas e Briga, podem ser utilizadas em conjunto com todos os níveis desta disciplina.

2.8.1.13 – Serpente: Dom dos Setita ensinado a Set por Apep, o demônio serpente, de acordo com suas tradições. Eles protegem este dom com afinco, mas não se importam de ensiná-lo aqueles que abraçam sua religião. Clã: Setita. Retestes: Lábria.

- **Os Olhos da Serpente;**
- **A Língua da Serpente;**
- **A Pele da Víbora;**
- **A Forma da Serpente;**
- **O Coração das Trevas.**

O nível 2 confere ao usuário uma vantagem similar a sentidos aguçados (visão e olfato), permitindo também que ele ignore uma Característica Negativa por escuridão.

O nível 3, além dos benefícios descritos no livro, dá uma resistência ao usuário equivalente ao uso de Fortitude x3. Entretanto, este benefício não pode ser usado para resistir a dano de luz solar.

O nível 4 permite que você complete a transformação iniciada pelo nível 3, se tornando uma imensa cobra negra e dourada. Gasta um ponto de sangue e leva 3 turnos completos para completar a transformação. Como cobra, você mantém todas as vantagens dos níveis anteriores de Serpente, pode passar por espaços apertados e ganha um reteste grátis em todos

os testes de agarrar. Sua mordida é extremamente venenosa para mortais e causa 7 níveis de vitalidade de dano agravado. A forma dura até o nascer do sol ou até que o personagem decida voltar a sua forma humana, o que também leva 3 turnos.

2.8.1.14 – Magias do Sangue e suas Variantes: Existem vários tipos de magias no mundo Cainita, dentre elas a Taumaturgia (Tremere), o Akhu (Setita), a Necromancia (Giovanni), a Feitiçaria (Assamita) e o Koldunismo (Tzimisce), porém o acesso a estas disciplinas, suas Trilhas (subdivisões) e Rituais são restritos a aprovação dos narradores. Consulte o narrador responsável antes de colocar uma Magia de Sangue no seu personagem, boas explicações e histórico serão cobrados para que isso seja possível.

2.8.2 – Tempo de Aprendizado:

As Disciplinas consideradas como de clã tem o seguinte tempo de aprendizado mínimo: 1 mês (Nível Básico), 2 meses (Nível Intermediário) e 3 meses (Nível Avançado). Para Disciplinas de fora do clã este tempo é dobrado (2 meses, 4 meses e 6 meses, respectivamente). Estes prazos e tempos estão sujeitos à variação conforme interpretação do Narrador responsável.

As Disciplinas de fora do clã também necessitam de alguém que a tenha como do clã para poder ensinar, sempre tendo pelo menos um nível acima do aprendiz. Também é necessário para aprender uma Disciplina de fora do clã, o conhecimento da existência dela, de acordo com o Conhecimento: Membros correspondente.

As Disciplinas de fora do clã e consideradas exclusivas possuem os mesmos pré-requisitos das outras Disciplinas de fora do clã, mas, além disso, é necessário que o aprendiz tenha tomado pelo menos uma vez na vida sangue do clã que deseja aprender a Disciplina exclusiva, e também é preciso possuir pelo menos um ponto de Conhecimento: Clã referente ao clã do possuidor da Disciplina.

Para o aprendizado de Metadisciplinas (Combos), é necessário antes de tudo o Conhecimento correspondente para o conhecimento da tal Metadisciplina (em geral Conhecimento: Membros ou Conhecimento: Clã), posteriormente a descoberta de um professor que a tenha. Lembrando que Metadisciplinas são raras e difíceis de conseguir, quem tem uma não fica oferecendo a todos para aprenderem, e se resolver ensinar não será na amizade, tenham isso em vista sempre. O mesmo pode valer para o ensino de disciplinas de fora do clã ou exclusivas. Se o professor resolver ensinar pode (e vai) cobrar ou um favor ou algo em troca. O aprendizado de Metadisciplinas fica limitado a uma por ano. Lembrando que Metadisciplinas são raras e não existem muitas disponíveis por clã.

2.9 – Virtudes e Moralidades:

2.9.1 – Moralidade:

A moralidade de seu personagem é diretamente ligada às virtudes que ele prega e se identifica sendo dois campos muito intrincados, porém, é proibido iniciar um personagem com uma Trilha de Moralidade diferente da Trilha da Humanidade que é 100% aceita e defendida pela Camarilla. Certos clãs independentes ou que recentemente se converteram a seita (como Giovanni, Setita, Ravnos e Assamitas) podem ser permitidos começar em uma Trilha diferente, mas é necessário aprovação do narrador. De qualquer forma um bom histórico ajuda bastante. Não é proibido posteriormente durante o jogo passar a seguir alguma Trilha, mas são necessários alguns pré-requisitos. Para mais esclarecimentos consulte seu narrador.

2.9.2 – Virtudes:

São os tijolos morais do seu personagem aquilo que identifica sua psique moral. Cada trilha de moralidade possui uma combinação específica de virtudes. Porém a Humanidade prega a **Consciência** (saber quem você é, qual o seu papel e a consequência de cada ato seu) e o **Autocontrole** (ter o controle sobre seus atos, seus pensamentos, suas vontades e anseios), bem como a **Coragem** (sua resistência às pressões daquilo que lhe causa medo, como o fogo, por exemplo).

2.9.3 – A Humanidade:

É a Trilha mais aceita pela Camarilla pelo principal fato de que respeita a existência dos humanos e com este comportamento faz com que suas atividades sejam menos detectadas por seus inimigos. A Humanidade expressa sua proximidade do Monstro e do Homem você se encontra, em níveis altos você é tem tanta fibra moral que o próprio ato de ferir um ser humano já lhe causa um pesar na consciência, em níveis baixos a Besta está próxima de você e em algumas situações ela pode vir a tomar conta de você mais facilmente.

2.9.4 – A Diablerie:

Ato de beber a alma de outro vampiro absorvendo certas capacidades do mesmo. Ao cometer o hediondo ato da Diablerie você ganhara algumas vantagens e algumas desvantagens.

Desvantagens:

Você terá sua aura manchada por um período de 3 meses.

Você durante um período de semanas igual ao numero de força de vontade da vítima, exibira comportamentos e maneirismos característicos da vitima. Bem como terá seu comportamento afetado para se adaptar ao comportamento da vitima.

Vantagens:

Se a vitima tiver uma geração menor que a sua você desce uma geração.

Se bem sucedido na Diablerie você terá acesso a algumas memórias da vitima durante 1 mês.

Durante este período:

Se a vítima possuía qualquer Lore maior que os seus, você pode comprar por 1 ponto com seu XP mensal.

Se a vitima possuía dois níveis a mais que você em alguma disciplina que você possuir e que não seja sua disciplina de clã, você poderá comprar 1 ponto na mesma, sem necessidade de um tutor com o gasto de XP como se fosse de seu clã.

Se a vítima possuía dois níveis a mais que você em uma disciplina que você possua e seja sua disciplina de clã você ganhará 1 ponto naquela disciplina.

Se a vitima for mestre (x5) em uma disciplina que você não possui você ganhará o primeiro ponto básico nesta disciplina sem necessidade de um tutor ou de qualquer outro pré-requisito. Apenas uma Disciplina pode ser aprendida deste modo (Linhas Taumaturgicas contam separadamente) a escolha do narrador, qualquer outra disciplina cujo jogador seja mestre conta para você como nos casos acima.

Pré Requisito: Lore: Família x3, pois um vampiro sem este nível de conhecimento, não sabe como fazer uma Diablerie.

2.10 – Pontos de Bônus:

Os personagens iniciam a ficha com 5 pontos de bônus. Há quatro formas para adquirir mais pontos de bônus: Colocando até 7 pontos na forma de Defeitos, colocando até 5 pontos na forma de Características Negativas (sendo no máximo 3 em uma mesma categoria), colocando 1 Perturbação no valor de 2 pontos (Malkavian podem comprar uma segunda perturbação para ganhar esta bonificação), vendendo 1 ponto de Moralidade por 2 pontos de bônus (apenas se sua moralidade final, após a venda, ficar 3 ou mais). Logo, ao todo é possível ao jogador iniciar sua ficha com até 21 Pontos de Bônus, porém, tenha em mente que isto tudo vai afetar a interpretação do seu personagem, então reflita bem antes de adquiri-las.

Defeitos, Características Negativas ou Perturbações além destas podem ser adquiridas, mas nenhum ponto será ganho com elas.

2.10.1 – Gastando Pontos de Bônus:

Os pontos de bônus podem ser gastos conforme a lista abaixo:

- **Atributos:** Custam 1 ponto, até o máximo de 10.
- **Habilidades:** Custam 1 ponto, habilidades de 4º nível e 5º não podem ser compradas com bônus.
- **Especialização:** Custa 1 ponto, com pré-requisito de ter pelo menos o 3º nível na Habilidade em questão
- **Antecedentes:** Custam 1 ponto, antecedentes de 4º e 5º nível não podem ser comprados com bônus.
- **Virtudes:** É permitida a compra de 1 ponto em apenas uma Virtude com o gasto de 6 pontos de bônus.
- **Moralidade:** Custa 3 pontos, apenas se for Humanidade.
- **Força de Vontade:** É permitida a compra de apenas 1 ponto de força de vontade com o gasto de 10 pontos de bônus.
- **Disciplinas:** Custam 3 pontos para Níveis Básicos e somente disciplinas de clã em níveis básicos, qualquer nível além do básico ou disciplinas fora do clã devem ser comprados com XP.
- **Qualidades e Defeitos:** Podem ser compradas custando 4 vezes os pontos de bônus.

Os Pontos de Experiência concedidos na criação do personagem são de no máximo 20. Mas os narradores estão no direito de mudar este limite para baixo de acordo com cada caso, por exemplo, se um jogador resolve largar o personagem para fazer outro ou que fez alguma ação que prejudicou a jogabilidade de seu personagem, os narradores estão no pleno direito de conceder uma pontuação menor de acordo com seus próprios critérios.

3 – QUALIDADES E DEFEITOS:

Todo o personagem tem traços, habilidades ou algo especial que o diferencia dos demais, essas são as qualidades e defeitos.

3.1 – QUALIDADES PERMITIDAS:

1 – Ambidestro: Você possui um grande grau de coordenação e pode usar ambas as suas mãos com igual destreza. Normalmente você sofre uma penalidade de duas Características quando realizando tarefas com a mão “inábil”. Com esta Qualidade você nega tal penalidade. É claro que, se você utilizar ambas as mãos ao mesmo tempo, você sofre ainda a penalidade por coordená-las.

1 – Aptidão Para Habilidade: Você possui uma afinidade natural para uma Habilidade em particular. Você recebe duas Características extras em todos os Desafios diretamente relacionados a essa Habilidade.

1 – Articulações Ultra-flexíveis: O seu corpo é incrivelmente flexível. Você recebe uma Característica extra em todos os Desafios Físicos que envolvam flexibilidade corporal, como espremer-se através de um espaço pequeno.

1 – Às no Volante: Você possui uma afinidade natural com a condução de veículos motorizados, sejam eles carros, jamantas ou mesmo tratores. As dificuldades de todos os testes que envolvam risco ou manobras especialmente difíceis são reduzidas em duas características. Para ter essa qualidade você deve possuir um mínimo de três características em Condução.

1 – Aura Enganosa: Sua aura tem um brilho e coloração fora do normal para um vampiro. Você parece ser um humano para qualquer um que estiver lendo sua aura.

1 – Aura Imaculada [Malkavian]: Seja devido ao seu controle ferrenho ou algum golpe de sorte, sua aura não deixa transparecer sua insanidade. A aura nunca muda, mesmo quando você está confuso, em frenesi ou em um ataque psicótico.

1 – Bom Senso: Você possui uma boa dose de praticidade e de bom senso em seu dia a dia. Sempre que você estiver a ponto de fazer algo que contrarie as normas do bom senso, o Narrador pode lhe sugerir algo a respeito de sua ação (como insinuar que ela pode não ter consequências agradáveis). Esta é uma excelente Qualidade para jogadores iniciantes que desconhecem a complexidade do jogo.

1 – Brigão: Sua aparência é bárbara o suficiente para inspirar medo ou pelo menos inquietação naqueles que o veem. Embora não seja necessariamente feio per se, você irradia uma espécie de ameaça silenciosa, ao ponto de fazer com que as pessoas atravessem a rua para não passar a seu lado. Você é tratado como se possuísse uma Característica adicional em empates em tentativas de intimidar alguém.

1 – Cicatrizes [Gangrel]: Por um resultado de ferimentos de batalha ou práticas religiosas, o seu corpo está muito adornado com cicatrizes. Estas cicatrizes não interferem com o seu movimento ou sensação, nem são feias o suficiente para reduzir a sua aparência. No entanto, qualquer um que vê você reconhece como alguém intimamente familiarizado com a dor e a violência. Você ganha um bônus de dois traços em desafios de Intimidação, no entanto sofre uma penalidade de dois traços para os desafios relacionados com a aparência. Como regra, os bêbados da cidade são menos inclinados a discutir com você e com a maioria das pessoas irá assumir que você sabe lutar (mesmo que você realmente não o faça).

1 – Concentração: Você pode ignorar as distrações e eventos que atrapalhariam outras pessoas. Sempre que penalidades forem conferidas a algo que poderia lhe distrair (luz forte, chuva, muito barulho), você não sofrerá tais penalidades.

1 – Dedos Longos [Nosferatu]: Seus dedos são anormalmente longos e aracnídeos. Adquira a Característica Física Hável e uma Característica extra em todos os Desafios envolvendo coordenação digital ou para segurar alguma coisa.

1 – Digno de Pena: Há alguma coisa em você que desperta pena nos outros. Isto os compele a cuidarem de você como se fosse uma criança. Algumas Naturezas não serão afetadas por esta Qualidade (como Autocrata, Fanático, Excêntrico) e alguns Comportamentos podem possibilitar fingir que seus detentores não são afetados. Você precisa decidir o que desperta pena nas pessoas e o quanto você gosta (ou não) disso. Você recebe uma Característica extra em qualquer Desafio onde você esteja se defendendo de alguém que realiza uma ação com intenção de feri-lo.

1 – Equilíbrio Perfeito: Você praticamente nunca escorrega, tropeça ou cai. Sua noção de equilíbrio é tão bem desenvolvida que você pode até mesmo caminhar com facilidade sobre um fio de arame estendido. Você ganha um bônus de duas Características em qualquer Desafio em que seu equilíbrio seja um fator decisivo.

1 – Fisionomia Amigável: Você tem um rosto que faz com que todos se recordem de alguém, a ponto de fazer com que estranhos estejam inclinados a favorecê-lo por causa disso. Este efeito não desaparece se você explicar o “mal-entendido”, acarretando em 1 Característica adicional em tentativas de persuadir, seduzir ou convencer um estranho. Esta Qualidade só funciona no primeiro encontro.

1 – Frieza Lógica: Embora algumas pessoas se refiram a você como uma “pedra de gelo”, você tem uma aptidão para separar as informações reais das pinceladas emocionais ou histéricas que as acompanham. Sendo ou não emotivo, o fato é que você consegue enxergar claramente quando as outras pessoas estão turvando os fatos com seus próprios sentimentos. Você recebe uma Característica adicional em casos de empates em qualquer tentativa de persuadi-lo através das emoções (em Desafios Sociais onde seu oponente aposte as Características: Fraudulento, Carismático ou Sedutor, por exemplo).

1 – Gosmento [Nosferatu]: Como um verme ou molusco, sua pele secreta um muco gosmento. Ganhe um Nível de Vitalidade extra para resistir a dano de fogo, mais duas Características de bônus quando alguém tentar segurá-lo.

1 – Ingerir Alimento: Talvez você tenha desenvolvido esta capacidade após o seu Abraço ou talvez jamais tenha perdido a habilidade de ingerir alimentos. Seja qual for o caso, seus órgãos atrofiados ainda podem receber sólidos. Entretanto, você

não digere a comida e não ganha qualquer sustento da mesma; você precisará vomitar a comida mais tarde. Entretanto, esta Qualidade pode ser muito valiosa para manter a Máscara.

1 – Inofensivo aos Animais: Com raras exceções, os animais desprezam os Membros. Alguns fogem, outros atacam, mas o fato é que nenhum deles gosta de permanecer na presença de um vampiro. Você, no entanto, não tem esse problema. Os animais podem não apreciá-lo, mas é improvável que eles fujam de sua presença.

1 – Intimidante: Sua aparência provoca o medo nas pessoas, talvez seja sua cara fechada ou ainda aquela sua cicatriz. Você ganha 1 característica de bônus em todos os testes de intimidação.

1 – Introspecção: Você tem um conhecimento profundo dos motivos inconfessos de todas as suas ações. Através desse exercício, noite após noite, você adquiriu um conhecimento incrível dos motivos subconscientes das ações dos outros. Você possui duas Características a mais ao tentar utilizar a Habilidade Lábria para descobrir as Características Negativas, ou tentar descobrir a aura, de alguém com a mesma Natureza ou Comportamento que você.

1 – Líder Nato: Seu magnetismo natural e sua capacidade de liderança fluem de suas ações e palavras. Os outros querem lhe seguir e você facilmente toma o comando da situação. Você ganha duas Características de bônus em todos seus testes de liderança (incluindo a maioria dos testes de Presença). Você precisa possuir ao menos seis Características Sociais relacionadas ao Carisma para adquirir esta Qualidade.

1 – Madrugador: Ninguém sabe dizer o porquê, mas você parece ter a habilidade de precisar de menos descanso que seus companheiros de bando, tendendo a se levantar pelo menos uma hora antes de todo mundo. Você é sempre o primeiro a se levantar e o último a se deitar, mesmo que tenha ficado acordado até o amanhecer. Enquanto seus companheiros ainda estão grogues, você está desperto e alerta. Você pode acordar cedo, ou ficar acordado até tarde, sem precisar gastar Força de Vontade durante a primeira ou última hora de luz do sol para se manter acordado.

1 – Membros de Lagarto [Nosferatu]: Com um pouco de esforço, você pode “soltar” partes do seu corpo. Quando um de seus membros estiver preso ou seguro, gaste um Ponto de Sangue e uma Característica de Força de Vontade para soltar aquela parte do seu corpo e fugir. Pode-se fazer isso várias vezes, limitadas apenas pela quantidade de Pontos de Sangue e Força de Vontade disponíveis. Os vampiros podem eventualmente fazer seus membros crescerem de volta gastando sangue suficiente; entretanto, se você estiver sem um braço ou perna, adquira a Característica Negativa Aleijado para representar seu ferimento (não há nenhum bônus por isso). E lembre-se de ter cuidado: se você soltar ambas as pernas, terá um bocado de trabalho para escapar. Interprete a deformidade até que o membro cresça novamente.

1 – Mente da Presa [Gangrel]: Você é capaz de pensar como um animal caçado, o que lhe permite adivinhar a sua presa e antecipar os movimentos que vai fazer. Ganha dois Traços de bônus para os desafios relacionados com a caça de presas animais em estado selvagem. Ganha um bônus de um único traço para a caça de mortais. Esta qualidade não traz benefícios ao caçar Cainitas.

1 – Noção do Tempo: Você pode estimar o tempo transcorrido corretamente com a precisão de um ou dois minutos sem precisar recorrer a um relógio. Esta Qualidade é particularmente útil para calcular o tempo de voltar para seu refúgio antes do sol nascer.

1 – Píscio [Nosferatu] [Gangrel]: Você se sente anormalmente confortável debaixo d’água e prefere nadar a caminhar. Ganhe uma Característica extra em qualquer Desafio relacionado a nadar ou movimentar-se na água. Essa Qualidade só pode ser utilizada se você estiver com água na altura do tórax, pelo menos.

1 – Presas Exageradas [Nosferatu]: Você possui dentes enormes, presas salientes que lembram as dos elefantes ou morsas. Elas não podem ser retraídas, mas o concedem duas Características de bônus, utilizáveis em qualquer ataque de mordida. Sua mordida causa um nível extra de dano.

1 – Propósito Maior: Você tem um objetivo que o conduz e dirige em tudo que faz. Você não se preocupa com futilidades e problemas cotidianos, porque o seu propósito maior é tudo que importa para você. Embora ocasionalmente você possa ser conduzido por este propósito e se ver forçado a se comportar de forma que contrariam as necessidades de sobrevivência pessoal, ele também pode conferir-lhe uma grande força pessoal. Você adquire duas Características extras em todos os testes que tenham alguma coisa em comum com este propósito maior. Você precisa decidir qual é o seu propósito maior. Não se esqueça de primeiro falar a respeito dele com o Narrador. Você não pode possuir essa Qualidade em conjunto com o Defeito Objetivo Condutor.

1 – Phralmulo [Ravnos]: Phramulo representa a sua família cigana, antes de ser abraçado. Com Phramulo, seu sangue é cigano (o seu senhor não precisa necessariamente ter Phramulo para você comprar essa qualidade, representando apenas sua linhagem mortal). Ravnos com essa qualidade não são necessários escolher um "crime de assinatura", como eles mostram uma falta generalizada de respeito por todas as legislações dos Gaje. Phramulo só pode ser comprada na criação do personagem.

1 – Resistência Consanguínea [Giovanni]: Seu personagem não pode sofrer Laço de Sangue com ninguém que seja parte de sua linhagem mortal. Isso é, se você nasce na família Giovanni, não pode ser preso por ninguém que tenha nascido entre os Giovanni, embora você ainda possa ser preso pelos Pisanob do clã Giovanni, ou por Membros de qualquer outro clã. Similarmente, um Dunsirn com Resistência Consanguínea não poderia ser preso por outros que tivessem nascido na família mortal Dunsirn, mas poderia ser preso por um Milliner do clã Giovanni (por exemplo). Incidentalmente, os Giovanni são extremamente suspeitos com relação a alguém que reconhecidamente manifesta este subterfúgio. Embora esta aberração sanguínea não tenha sido documentada, alguns Giovanni têm uma idéia tosca e supersticiosa do que isso é e o que faz. Está geralmente associado com ser um jovem rebelde que precisa ser colocado em seu lugar (isto não é tão injusto quanto soa; pelo tempo que a resistência ao laço é realmente óbvio, é provavelmente por que uma punição não funciona). Um personagem que se descubra ter esta característica provavelmente merece a hostilidade de seu senhor no mais alto nível.

1 – Sangue Benevolente [Malkavian]: Seu sangue ainda carrega a Maldição de Malkav, mas seus efeitos são um pouco mais fracos. Os Carniçais que você criar não sofrem nenhuma das penalidades normais por beber sangue Malkavian – eles podem beber seu sangue à vontade, sem que aumentem as chances de ganharem uma perturbação (eles ainda podem ficar loucos por viver com você, dependendo do seu comportamento). É claro que qualquer descendente seu ainda ganha uma perturbação depois do Abraço como de hábito – apesar de sua vitae ser facilmente diluída com sangue mortal, o material puro ainda carrega a Maldição normalmente.

1 – Senhor de Prestígio: Seu senhor é bem conhecido na sociedade cainita e ele é estimado. Você possui algum grau do prestígio da fama dele, mesmo se há tempos não entra em contato com ele. Muitos vampiros irão lhe tratar com um mínimo de respeito por temer ou reverenciar o seu senhor. Você geralmente é tratado como se possuísse uma Característica de Status a mais do que realmente possui, embora esta Característica extra não possa ser usada – ela apenas mostra que as pessoas lhe respeitam mais devido ao seu senhor.

1 – Senso Climático [Lasombra]: Esta perspicácia é muito apreciada entre os Lasombra navegadores. Alguns Senhores conseguem transferir esta capacidade complexa para sua prole. O personagem sente inconscientemente a aproximação do mau tempo. Faça um Desafio Estático Mental contra sete Características; se for bem-sucedido, o personagem receberá informações de tempestades e outros problemas climáticos com várias horas de antecedência.

1 – Sensibilidade Mágica: Seja devido a sua atividade mortal, treinamento duro ou simplesmente por seu abraço, você consegue sentir todo o tipo de mágica que é usada no ambiente em que você se encontra, isso inclui o uso de disciplinas.

1 – Controle Sobre a Sede [Toreador]: Como o Toreador passa muito tempo entre os mortais, é mais fácil para ele resistir ao Frenesi causado pelo cheiro, visão ou gosto de sangue. Sempre que o membro testar Frenesi causado por sangue, o jogador ganha um ponto extra na virtude autocontrole.

1 – Senso para Beleza [Toreador]: O membro é um verdadeiro crítico nato. Você conhece e reconhece a arte em todas as suas normas, em qualquer lugar. Você recebe duas características adicionais de bônus em todos seus testes de Apreciação da Arte.

1 – Sentido Aguçado: Um de seus sentidos é excepcionalmente aguçado (visão, audição, paladar, tato ou olfato). Em todos os testes envolvendo este sentido, você ganha duas Características de bônus. Esta Qualidade pode ser combinada com a Disciplina Auspícios para produzir uma acuidade sensorial sobre-humana. Você pode ter diversos sentidos aguçados comprando esta Qualidade várias vezes. Entretanto, você não pode comprar esta Qualidade mais de uma vez para o mesmo sentido.

1 – Toque de Cura: Os vampiros normalmente só conseguem fechar os ferimentos que causam lambendo-os. Com essa Qualidade, um simples toca alcança os mesmos resultados.

1 – Valores de Família [Giovanni]: Você está comprometido com o que deve ser feito e em encontrar força para o compromisso, seja através de sua crença na baliza da noite sem fim, colocando o bem-estar da família acima de todos os outros valores ou simplesmente a fé em idosos do clã. Você pode fazer um reteste adicional livre para os desafios de consciência para atos que você faz para ajudar a família. No entanto, a prática de atos de traição à família pode exigir um teste de autocontrole para você não agir imediatamente em sua defesa.

1 a 3 – Dívida de Gratidão: Um vampiro lhe deve favores devido a algo que você ou seu senhor fez por ele no passado. Na estrutura da sociedade cainita, não há maneira fácil deste vampiro se livrar desta dívida, exceto por lhe pagar este favor. Uma Característica de custo indica um favor menor; duas, um maior; três Características indicam uma dívida de sangue. Combine com o Narrador em que circunstâncias alguém ficou lhe devendo algo.

1 a 7 – Iluminação [Gangrel]: Você deu os primeiros passos no caminho íngreme e espinhoso da Golconda. Enquanto a realização deste estado é um longo caminho, você compreende a abordagem adequada e gasta muito tempo em busca deste objetivo. Um Traço – significa que você sabe o que a palavra significa, e talvez você esteja começando neste caminho. Sete Traços indicaria que você tenha passado a maior parte de sua existência em busca da Golconda, e que você é experiente o suficiente para dar os primeiros ensinamentos a seus irmãos.

2 – Afinidade com Animal [Gangrel]: Você tem laços de parentesco com uma espécie animal em particular. Tais criaturas não ficam desconfortáveis com a sua presença e geralmente gostam de você. Você ganha um bônus de dois traços em todos os desafios de empatia com animais relacionados com o animal em particular. Personagens Gangrel com esta qualidade só ganham características de animais associados com o seu totem-animal.

2 – Aliança Familiar [Ravnos]: Você ganhou a confiança de uma família cigana mortal. Esta família conhece bem e respeita você. Ao lidar com qualquer membro dessa família, você tem 2 Traços a mais em qualquer Teste Social. A família vai ajudá-lo sempre que possível, a menos que você faça alguma coisa para perder esse respeito e confiança que eles têm por você eles estarão sempre perto. A maneira mais fácil de perder a confiança é roubá-los (o que inclui alimentação). Você não pode ter uma aliança com a Família Tsurara, Lupine ou as famílias dos Ravnos.

2 – Ardil das Roupas de Lobo [Gangrel]: Você estudou o comportamento dos animais ou é naturalmente bom em imitar seu comportamento. Ganha um traço de bônus para Empatia com animais ou desafios de Animalismo relativos a tentativas de misturar-se com um grupo de animais. Na maioria das vezes, eles vão pensar que você é um da matilha e dar-lhe pouca dificuldade. Esta qualidade vai funcionar com lobisomens apenas quando você está em forma de lobo e eles vão perceber as coisas que estão erradas com você, como uma falta de cheiro por exemplo. Dons de lobisomem que podem encontrar criaturas sobrenaturais irão encontrá-lo de qualquer forma.

2 – Boa Reputação: Você tem uma reputação sólida entre os Membros da cidade onde mora. Pode ser por próprio mérito ou derivada de seu senhor. Acrescente uma característica social quando for se relacionar com os Membros de sua cidade.

2 – Boca Exagerada [Nosferatu]: Você tem um talho detestável onde sua boca deveria estar. Você pode sorrir ou mostrar desaprovação e o mais importante: pode arreganhar os dentes cinco a dez centímetros além do que qualquer boca humana conseguiria. Um vampiro comum pode sugar até três pontos de sangue por turno. Você pode drenar quatro pontos de sangue por turno, desde que consiga fechar seu orifício cheio de dentes sobre uma quantidade suficiente de pele. Esta Qualidade reduz em 10 minutos o tempo das caçadas para se alimentar no decorrer dos LIVES.

2 – Código de Honra: Um código específico de conduta e comportamento, distinto daquele definido pela sua Moralidade, guia suas ações. Este código é pessoal, moldado pelas suas próprias experiências. Você deve combinar com o Narrador o seu código pessoal (o qual deve incluir algumas penalidades e proibir determinados tipos de atitudes em acréscimo às suas crenças e ideais). Você ganha um reteste adicional sempre que realizar um Desafio Mental ou Social que possa fazer com que você viole o seu código, seja através de uma persuasão sobrenatural, seja por entrando em frenesi.

2 – Coração Deslocado: O seu coração se moveu dentro do seu corpo, embora não se encontre a mais do que 30 centímetros de sua posição original, no meio de seu peito, e ainda esteja situado em seu tronco. Aqueles que tentarem acertá-lo com uma estaca terão dificuldade em encontrar a posição certa (que deve ser o seu segredo mais bem guardado).

2 – Couro Duro [Nosferatu]: Uma pele grossa e enrugada envolve você, concedendo um Nível de Vitalidade de Saudável adicional.

2 – Dormir Invisível [Nosferatu]: Você pode utilizar a Disciplina Ofuscação para se esconder enquanto dorme durante o dia. Esse uso prolongado da habilidade requer o gasto de um Ponto de Sangue extra antes de deitar-se para dormir para manter seu corpo oculto por um dia inteiro (além de quaisquer outros gastos exigidos pelo uso da Ofuscação). Obviamente, você precisa pelo menos estar escondido da luz do sol, e vampiros usando a Disciplina Auspícios ainda podem detectá-lo, mas os mortais ignoram sua presença. Esta é uma Qualidade útil para emissários e viajantes Nosferatu; muitos pereceriam sem ela.

2 – Ferocidade do Destemido [Gangrel]: Quando você se depara com situações que o deixam com medo ou terror, sente raiva de si mesmo. Quando confrontado com a luz solar, fogo ou outros desafios à sua coragem, em vez de entrar em Röttschreck, você pode optar por entrar num frenesi de raiva. No entanto, se você optar por entrar frenesi desta forma, você não pode usar Força de Vontade para controlar a sua loucura.

2 – Gosto Apurado [Tremere]: Por alguma razão, seu personagem acha a magia do sangue instintiva – mais do que para a maioria dos Tremere. Quando seu Tremere experimenta sangue, ele sente naturalmente as atuais correspondências sutis e ocultas na vitae. Para ele, isso nem mesmo é magia; é apenas um estado aguçado do paladar vindo do Abraço e da longa experiência dos Tremere com sangue. Ao provar sangue você automaticamente saberá se o sangue é de um vampiro e de qual Geração. Não há nenhum teste ou custo para isso. Se o sangue não for de vampiro, você só saberá isso – você não conseguirá distinguir o sangue Lupino ou feérico de sangue humano comum sem utilizar outros métodos de teste. Você ainda poderá utilizar outros poderes para obter mais informações sobre o sangue, mas nesse caso utilize as regras normais do poder. Esta afinidade nem sempre é benéfica – seu personagem pode experimentar acidentalmente overdose de medo, poder extraordinário ou veneno na vitae, e tal gosto pode causar náusea ou incapacitação à escolha do Narrador. Esta sensibilidade não pode ser desligada.

2 – Lingüista Nato: Você possui um talento memorável para qualquer idioma falado ou escrita. Você conhece o dobro de idioma normalmente ganhos através da Habilidade Lingüística.

2 – Médiun: As vozes dos mortos às vezes cruzam a Mortalha até você. Fantasmas reúnem-se para lhe passar recados ao mundo dos vivos e você sente a presença deles em um aposento sem precisar utilizar qualquer poder especial. Embora você não possa ver fantasmas normalmente, você sempre poderá ouvi-los e assim comunicar-se com os mesmos para troca de favor e informações. É claro que aqueles que não descansam sempre querem alguma coisa em troca.

2 – Memória Eidética: Sua memória é praticamente perfeita e você pode lembrar-se de praticamente tudo que você experimentou com uma clareza incrível. Um único turno de atenção é suficiente para você gravar uma página, fotografia ou conversa curta em sua memória. Se você se envolver em combate ou for de alguma forma distraído, você precisa fazer um Desafio Mental Estático contra 6 Características para memorizar com sucesso aquilo que deseja. Você como jogador, pode manter um registro de suas memórias para facilitar a sua vida e a do Narrador quando for preciso “lembrar-se” de algo.

2 – Mordida Venenosa [Setita]: Você desenvolveu glândulas venenosas no céu da sua boca. O veneno é virulento, sendo que Membros e outras criaturas sobrenaturais não são afetados por ele. Você, é claro, é imune. Quando você morde, você sempre injeta este veneno, usualmente matando suas vítimas humanas. Você precisa aprender a alimentar-se de outras maneiras, talvez você drene o sangue que você precisa com uma seringa ou navalha, se você não quiser matar cada vez que você se alimentar.

2 – Não-Envelhecimento [Assamita]: Sua pele não escurece, assim como a da maioria dos Assamitas. Embora este seja de pequena vantagem para o neonato, ela irá tornar-se progressivamente mais valiosa enquanto você envelhece. Personagens com essa qualidade tem a mesma aparência física como Cainitas de outros clãs – que é pálido e sem vida –, eles não encontram as dificuldades sociais típicas de um Assamita após seus primeiros séculos de não vida, podendo inclusive se passar por membros de outros clãs. Esta qualidade só pode ser adquirida por Assamitas de 10ª geração ou maior, se por qualquer motivo o mesmo baixar de geração, perderá essa qualidade.

2 – Natureza Dupla: Você possui duas Naturezas distintas e ambas influenciam sua personalidade e seu comportamento. Ao escolher essas Naturezas, procure selecionar Arquétipos que sejam de algum modo compatíveis. Natureza Dupla não significa esquizofrenia (que é uma Perturbação). Além do reteste normal caso algo tente violar sua natureza, você ganha um segundo teste caso sua segunda natureza também esteja sendo ignorada. Você ainda pode escolher um Comportamento, que

pode ser tão diferente das Naturezas do personagem quanto o jogador quiser. (Esta qualidade está sujeita a aprovação da diretoria)

2 – Noção do Perigo: Você possui um sexto sentido que o alerta para o perigo, sempre que estiver em perigo seu sexto sentido irá avisar, cabe a você ouvi-lo ou não.

2 – Olhar Poderoso: Seu olhar é especialmente intimidante, apenas um lance de olhar e indivíduos tremem em sua presença, olhar poderoso lhe concede duas características de bônus em todos os testes de intimidação e em alguns testes sociais.

2 – Refinado [Toreador]: Você é membro da elite. Você sente-se a vontade na alta sociedade e nunca se sente deslocado quando se encontra perto das “pessoas bonitas”. Além disso, você costuma ser convidado para eventos do clã reservados a integrantes que detenham mais prestígio que você entre os Toreadores ou perante Camarilla. Você ganha duas características de bônus em todos seus testes de etiqueta que envolvam a Alta Sociedade.

2 – Resistência a Drogas [Setita]: Você é extraordinariamente resistente a drogas. Álcool, narcóticos e viciantes similares fazem pouco ou nenhum efeito sobre você. Você pode beber de fontes impunemente, ou pretender embriagar ou drogar um oponente tendo vantagem sobre ele neste campo.

2 – Resistência à Magia: As fórmulas e rituais místicos da Taumaturgia e outras magias têm uma dificuldade maior em lhe afetar. Você ganha um bônus de duas Características em testes para resistir a qualquer forma de magia, mas este bônus se aplica tanto a efeitos benéficos quanto malignos. Você nunca poderá aprender Taumaturgia se adquirir esta Qualidade.

2 – Rubor de Saúde: Diferente dos vampiros que se tornam pálidos, sua pele retém uma aparência saudável, você sendo apenas ligeiramente gelado. Esta Qualidade é de grande valor quando interagindo com mortais, embora você ainda sofra das Características Negativas conferidas pela baixa Humanidade (que são resultados de sua aparência mais monstruosa).

2 – Santidade: Essa Qualidade é, de vez em quando, chamada de efeito auréola: todos o consideram puro e inocente, mas não necessariamente ingênuo. Você tem uma qualidade quase santificada difícil de ser definida, mas que não pode ser negada. Você inspira confiança, mesmo que não seja confiável. A critério do Narrador, você tem uma tendência a receber punições menores por seus erros e a maioria dos humanos e cainitas gostam de você. Você possui duas Características a mais em Desafios Sociais ao iniciar uma ação social não agressiva.

2 – Selvageria: A Besta está em você, mas você sabe como orientá-la e tirar proveito dela. Você tem a capacidade de provocar um frenesi, e, portanto é capaz de ignorar suas penalidades de ferimentos até chegar ao Torpor. Contudo, precisa prestar atenção às consequências de seus atos durante o frenesi, como faria normalmente. As suas chances de entrar em frenesi sem querer também permanecem inalteradas.

2 – Sem Rastro [Gangrel]: O deserto é um amigo que trabalha para ocultar a sua passagem. Você não deixa nenhum rastro para seguir árvores e gramíneas cobrem o seu cheiro. Mesmo meios mágicos de rastreamento não conseguem te achar. Você passa por lugares como o vento, não deixando nada para trás, apenas um sussurro. Mesmo Lupinos tem dificuldade para seguir você. Meios normais de rastreamento como sobrevivência ou uso de cães não funcionam automaticamente. Métodos sobrenaturais de rastreamento que tenham você como alvo, como com Auspícios, tem uma chance, mas com maior dificuldade (2 traços a mais na dificuldade).

2 – Sexy: Você é atraente, algo em você seduz as pessoas e elas costumam demonstrar bem isso. Você ganha duas características em todos os testes sociais que envolvam sua aparência.

2 – Shaman [Gangrel]: Você possui uma afinidade inata com espíritos naturais. Embora você não possa ver espíritos, a menos que eles revelem-se, você pode falar livremente com qualquer espírito de sua afinidade na área e você ainda pode chamá-los para você, implorando ou bajulando. Espíritos nunca oferecem seus poderes ou conselhos de graça, no entanto, eles sempre querem algo em troca. Esta qualidade funciona de forma idêntica a MEDIUM, exceto que permite ao jogador ouvir Espíritos Umbral que optam por traduzir para eles.

2 – Sono Leve: Embora a maioria dos vampiros durma como uma pedra durante o dia, você ainda possui alguma noção do que acontece ao seu redor. Você acorda instantaneamente a qualquer sinal de acontecimentos ao seu redor. Você também não sofre penalidade em suas Características enquanto acordado, independente de quanto seja sua Moralidade.

2 – Sósia Mortal [Toreador]: Você tem a seu serviço alguém vivo que é exatamente igual a você. Porém, a não ser que seja transformado em carníçal, ele continuará a envelhecer normalmente. Haverá um momento em que seu sócio não mais será um sócio perfeito. O sócio pode agir livremente durante o dia, ajudando-o a esconder sua natureza vampírica. O sócio precisa ficar completamente ciente de sua vida íntima bem como de seus relacionamentos e suas atividades. O sócio precisa também ser um ótimo ator.

2 – Treinamento Rigoroso [Assamita]: "Sete mais sete" não é a forma tradicional dos Assamitas abraçar os filhos e ensiná-los. Este método de sete anos como um carníçal mais sete anos como Vampiro Fida'i foi trazida pelo (na época) Prestigiado Acampamento de Guerreiros Teia das Adagas. Em alguns casos, esta técnica de treinamento fluiu para dentro das outras castas, bem como caíram na casta guerreira. Se este for o caso, os jogadores que têm essa qualidade são vistos como se estivessem um a mais de prestígio que seus pares, porém não possuem realmente este prestígio isso simboliza apenas o respeito que os outros tem pelo seu treinamento. Mas esse defeito tem seu preço, na casta guerreira, isso significa que um indivíduo com essa qualidade pode ser visto e tratado como um Rafiq em vez de um Fida'i para agir de forma adequada, ou então receber mais castigo. Enquanto que nas outras castas esta qualidade faria seus pares esperar muito mais deles do que outros que foram abraçados e não colocados sob rigoroso treinamento.

2 – Tolerância à Dor [Tzimisce]: Seu corpo é endurecido à dor, possivelmente por seus nervos não comunicarem estas sensações adversas ou simplesmente porque você experimentou sofrimento e tortura além da compreensão e ela o empurrou para além da tolerância média. Como tal, você ignora as penalidades no nível de Vitalidade Contundido.

2 – Velho Amigo: Um velho conhecido seu dos tempos de quando respirava foi Abraçado no mesmo tempo que você. Felizmente seu amigo sobreviveu à destruição e está bem. Assim você encontrou uma fonte segura de ajuda. Ele espera o mesmo de você. Assim você tem com quem conversar sobre os velhos dias ou noites

2 – Visão Tenebrosa Controlável [Lasombra]: O personagem é capaz de inverter suas próprias percepções de luz e sombras. Para ativar ou desativar a Visão Tenebrosa, o vampiro deve gastar um turno se concentrando, mais um turno adicional para cada Nível de Vitalidade perdido durante a rodada de ativação. Enquanto essa habilidade estiver ativada, um lugar escuro como breu parecerá absolutamente claro e iluminado; no entanto, qualquer fonte de luz superior a uma lâmpada comum criará uma área de escuridão total. As penalidades relativas à escuridão parcial são aplicadas em condições de iluminação precária, e vice-versa. Essa Qualidade não permite sobrepujar as trevas geradas por Tenebrosidade, que brilharão como luz branca e pura, ofuscando quaisquer detalhes.

2 – Vômito Ejetável [Nosferatu]: Este talento é semelhante à Qualidade Ingerir Alimento, só que muito mais versátil. A comida entra; a comida sai, só que muito, muito rápido... Um vampiro com essa habilidade pode ingerir, e possivelmente até sentir o gosto da comida e bebida. Ele não recebe nenhum benefício nutritivo por esse material ordinariamente digerível, mas pode armazená-lo para uso posterior. Quando a necessidade surge, o Nosferatu consegue não apenas vomitar seu suprimento armazenado de alimento, mas também mirá-lo com grande precisão. Vômito não funciona exatamente como as armas de arremesso. Se você está tentando acertar alguém ou algo com esse desagradável projétil, precisa ser bem-sucedido em um Desafio Físico. Sua vítima pode resistir da maneira habitual (modificadores para esquiva e cobertura se aplicam). Apesar deste ataque não causar danos (a não ser ao orgulho do alvo), o tipo de comida ejetado pode obscurecer temporariamente a visão de uma vítima, fazê-la escorregar ou meramente forçá-la a chorar de vergonha no grande baile de um Toreador da Camarilla. Coitado do pobre Toreador banhado de vômito...

2 – Voz Encantadora: Sua voz é naturalmente bela e comandante. Todos os usos de sua voz garantem um bônus de duas Características. Você pode seduzir, intimidar e bajular pessoas com algumas poucas palavras bem escolhidas. Este dom é mais eficiente se usado em conjunto com Presença ou Dominação.

2; 4 ou 6 – Dom de Proteus [Gangrel]: Talvez Ennoia tenha abençoado de longe ou talvez a bênção do clã seja apenas mais forte em seu sangue ou ainda pode ter sido o seu conhecimento prévio do reino animal como um mortal. Independentemente do motivo, seu personagem é capaz de se transformar em outras formas de animais, de acordo com os pontos gastos nessa qualidade. Com dois pontos, você pode escolher um animal adicional, para se transformar, esta forma pode ser de luta ou de vôo. Com quatro traços você pode escolher uma forma de luta e uma forma de vôo adicionais e aos seis traços você pode escolher 3 formas diferentes, tais formas são meramente cosméticas não dando benefício algum diferente da sua forma original.

2; 3 a 4 – Pied Piper [Gangrel]: Animais gostam muito de você. Toda noite, quando você se levanta de seu sono, eles estão lá esperando. Eles o seguem como um bando, olhando para você e seguindo sua liderança. Eles se reúnem a partir da área próxima, geralmente, todas as criaturas de um tipo particular dentro de doze quilômetros. Recolhem-se durante o dia em torno de seu lugar de descanso ou eles se dispersam, enquanto você dorme, só para reagrupar com a chegada da noite. Em dois pontos, os animais afetados são pequenos como ratos ou camundongos. Com três pontos, eles são um pouco maiores e atraem mais atenção, como os gatos. Em quatro pontos, você será seguido por criaturas que são difíceis de ignorar – lobos, ursos ou veados. As pessoas podem usar isso para encontrar seus refúgios ou rastrear seus movimentos, e isso torna difícil para você para evitar a detecção se você permanecer no local por muito tempo.

3 – Abraçado Sem a Taça [Tremere]: Quando seu personagem foi Abraçado, seu senhor dispensou as tradições Tremere, ou talvez não tivesse os meios necessários para terminar o serviço, ou apenas morreu antes que pudesse ser feito direito. Seu Tremere foi drenado do sangue e então trazido de volta, mas nunca passou pela Transubstanciação dos Sete. Como resultado, mesmo se seu personagem fizer o juramento, ele não terá dado nenhum passo para um Laço de Sangue com o Conselho dos Sete. Por causa de seu personagem não ter nenhuma obrigação para os Sete, sua lealdade ao clã Tremere vem somente de sua própria consciência. Efetivamente, você pode fazer o que bem entender sem qualquer sentimento entrando no caminho. Claro, se qualquer Tremere leal descobrir sobre esse descuido, seu personagem provavelmente terminará arrastado para a Transubstanciação dos Sete, bem como algum interrogatório detalhado sobre "porque" ele não veio para tratar este descuido de sua própria vontade. Isso pode resultar num laço ao conselho, ou um tribunal de algum tipo, e ignorância pode não ser uma desculpa válida...

3 – Acuidade Cromática [Toreador]: O vampiro vê cores com mais nitidez e definição que os outros. Seu mundo é bem mais colorido. Infelizmente, o vampiro está sujeito a ser seduzido por objetos coloridos. A despeito de efeito colateral, quando usado em conjunto com Percepção da Aura, o vampiro descobrirá muito mais informações sobre seu alvo. Ganha-se mais 2 característica mentais nos testes para se ler a aura do alvo. Isto pode ser usado apenas uma vez por noite em cada alvo. Ganha-se mais 1 característica mental em teste de Expressão Artística que envolvam cores.

3 – Afinidade com o Refúgio [Tzimisce]: Você deve antes de tudo gastar uma Característica Mental e entrar numa Disputa Simples com o Narrador. Se tiver sucesso, você obtém uma Característica bônus em todas as disputas iniciadas dentro de seu refúgio, bem como sente uma força espiritual na direção de seu refúgio. Se seu refúgio está afastado a uma considerável distância, tal como em outra cidade, então o Narrador pode decidir que você deve fazer um Teste Difícil e gastar uma Característica de Vontade e então uma Característica Mental, para refletir a forte conexão mística que você compartilha com seu distante refúgio principal.

3 – Amigo Lupino: Você tem um amigo e aliado que por acaso é um lobisomem. Embora possa chamar esse ser em momentos de necessidade, ele também tem o direito de chamá-lo (afinal de contas, vocês são amigos). Entretanto, nem a sua espécie nem a dele apreciam esse relacionamento. Se a amizade for descoberta, suas respectivas sociedades punirão

vocês dois. Será difícil escolher locais de encontro e métodos de comunicação. O Narrador criará o personagem lobisomem, mas não revelará a plenitude de seus poderes e potencialidades.

3 – Amigo de um Clã: Um clã em particular (não o seu) tem um carinho especial por você. Talvez você tenha feito um favor para o clã como um todo ou simplesmente seja alguém que fala em prol dos objetivos deste. Qualquer que seja o caso, você recebe duas Características adicionais em todos os Desafios Sociais que envolvam um membro do clã em questão. Obviamente, a reação que seu relacionamento confortável com outro clã irá causar nos líderes de seu próprio clã é um assunto completamente diferente.

3 – Biblioteca de Ocultismo: Você possui uma biblioteca de assuntos ocultos, que pode incluir pelo menos uma versão do Livro de Nod. Você não está necessariamente familiarizado com o conteúdo dessas fontes de conhecimento (que é uma função de suas Habilidades), mas em momentos de necessidade a sua biblioteca pode ser uma fonte inestimável de pesquisa.

3 – Cheiro da Besta [Gangrel]: Seu corpo exala o cheiro de um predador e qualquer Cainita que é capaz de seguir um cheiro vai identificá-lo como um animal (como um lobo ou um urso, ou, talvez, um cão de caça grande) e não como um Cainita. Seu cheiro identifica como um urso, um lobo ou animal predador de outros grandes, o cainita que quiser lhe encontrar pelo cheiro deve realizar um desafio bem sucedido de auspícios (desafio mental, reteste com sobrevivência), assim o rastreador irá identificá-lo como um cainita. Animais irão tratá-lo como um grande predador, lobisomens podem achar a sua localização com pouca dificuldade.

3 – Companheiro Réptil [Nosferatu]: Sim, aquelas lendas sobre jacarés albinos nos esgotos são verdadeiras. Você vem criando alguns deles com seu sangue no lago da desova local há anos. Seu extremo cuidado e treinamento vigilante produziram um escravo reptiliano de inteligência excepcional. Ele tem a mente atenta de uma criança de cinco anos e dentes tão afiados quanto facas de açougueiro. A fera entende seu idioma nativo perfeitamente e pode até seguir instruções complexas. Mais rápido e mortal do que qualquer Carniçal humano, ele é uma máquina de matar bastante eficiente, plenamente capaz de patrulhar seu domínio com uma eficácia cruel. Companheiros répteis também adoram brincar de “pega-pega” com braços e pernas humanas (estejam elas presas ou cortadas). O seu companheiro possui as seguintes estatísticas: Características Físicas 7, Características Sociais 0, Características Mentais 2, Fortitude 2, Potência 2, Reserva de Sangue 12, Força de Vontade 3.

3 – Digestão Eficiente: Você consegue sustento extra do sangue do qual se alimenta. Você adquire três Pontos de Sangue para cada dois que bebe de um mortal (arredonde frações para baixo). Esta eficiência apenas se aplica a sangue mortal e, além disso, você não pode adquirir mais sangue que o máximo permitido pela sua Geração. Esta Qualidade reduz em 15 minutos o tempo das caçadas para se alimentar no decorrer dos LIVES.

3 – Disciplinas Revenantes [Tzimisce]: Você deve primeiro esclarecer a herança de sua família Revenante com o Narrador antes de comprar esta qualidade. Com a aprovação do Narrador você pode, na criação de personagem, tomar as três Disciplinas inatas de sua família Revenante ao invés daquelas dos Tzimisce. Qualquer Disciplina sem ser de sua família Revenante, mesmo aquelas passadas através do sangue dos Tzimisce, devem ser compradas como sendo de fora do clã.

3 – Dotado [Toreador]: Você nasceu com dons artísticos inigualáveis. Para criar arte, o membro ganha de bônus em todos seus testes duas características de atributos mentais. Com esta habilidade, o membro consegue se desenvolver artisticamente sozinho, sem a necessidade de um tutor (até o 5º nível de uma determinada Habilidade Artística).

3 – Habilidade Oracular: Os sinais e acontecimentos do dia a dia são claros a você, sendo a chave para determinar acontecimentos futuros. Uma vez por sessão de jogo, você pode tentar ler uma profecia particular por realizar um Desafio Mental Estático contra a dificuldade 8 ou mais Características (a critério do Narrador). Se você for bem-sucedido, você recebe alguma visão com respeito à situação atual, permitindo que você peça um reteste em algum ponto do restante da noite, como se lembrando das visões que interpretou.

3 – Harmonia Pelágica [Lasombra]: Estar próximo ao mar acalma o personagem e fortalece seu autocontrole. Você recebe um bônus de uma Característica em todos os Desafios de Força de Vontade feito enquanto o personagem estiver no mar ou com ele dentro de seu alcance visual.

3 – Identidade Alternativa: Além de sua identidade normal, você assumiu um papel alternativo que lhe permite participar de outros grupos ou até mesmo seitas vampíricas. Esse “eu” alternativo tem uma história e antecedentes acreditáveis capazes de resistir a investigações superficiais e são normalmente aceitos pelos associados. Contudo, seus contatos e aliados não sabem que você mantém essa segunda identidade e tratam o “estranho” de acordo.

3 – Informante: Você tem um informante dentro do Sabá (ou, menos provável, em um dos clãs independentes ou nos estados de Anarquia livre) que o passa todos os tipos de informação a respeito da seita (assim como você retribui as gentilezas). O que você faz com a informação é de sua conta, mas abusar do conhecimento pode ser uma maneira boa de ter seu informante morto. Caso queira uma informação mais detalhada ou que coloque o informante em risco será necessário um teste estático contra 8 características.

3 – Líder da Matilha [Gangrel]: Você tem uma aura de comando sobre você, uma presença, tão forte que outros acham difícil de ignorar. Outros recorrem a você como um líder em tempos de conflito ou sempre que a ação física é necessária. Mortais instintivamente submetem-se à sua liderança em tempos de tensão e ameaça física. Ganha dois Traços de bônus para os desafios relacionados à intimidação, liderança ou etiqueta durante situações estressantes ou conflitos quando os mortais se voltam para lhe pedir ajuda. Cainitas são afetados por esta aura se eles são de uma maior geração de seu personagem.

3 – Mentor Espiritual: Uma companhia fantasmagórica guia-o, exercendo os poderes que possui em seu benefício. Talvez seja um amante morto ou um amigo, talvez seja alguém apenas curioso ao seu respeito. Seus poderes exatos ficam a cargo do Narrador. Se ele realmente se esforçar, poderá algumas vezes afetar o mundo material, embora, vide regra, ele apenas sirva para lhe dar conselhos e servir de companhia.

3 – Peão: Você pode manipular e ter algum controle sobre outro vampiro – um de Geração mais fraca que a sua. Esse domínio provavelmente foi obtido mediante um Laço de Sangue, mas também pode provir de uma variedade de outras fontes, como chantagem, suborno ou ameaça – fique à vontade para decidir. O peão não precisa saber que está sendo controlado.

3 – Reflexo Falso [Nosferatu]: Quanto utiliza a Máscara das Mil Faces, um Nosferatu com essa Qualidade pode criar uma falsa impressão de seu disfarce em mídias de gravação. Ele pode ser fotografado, filmado e até mesmo gravar uma imitação da voz da pessoa. Os Nosferatu que não possuem esta Qualidade não podem se disfarçar para máquinas utilizando a Disciplinas Ofuscação. Gaste uma Característica Mental para cada uso dessa habilidade (além de qualquer gasto com Máscara das Mil Faces – assim, gaste uma Característica para sua voz, uma por seu reflexo, etc.). Você deve descrever o que o aparelho está gravando.

3 – Sangue Repugnante [Nosferatu]: O vitae correndo nas suas veias tem um gosto realmente horrível. Qualquer um que morda ou se alimente de você precisa fazer um Desafio Simples para evitar ter náuseas por uma cena inteira; não é possível gastar Força de Vontade para evitar esse teste (o gosto é muito ruim). Se a vítima sofrer com náuseas, recebe uma penalidade de uma Característica Física em todas as disputas. Isso torna o Laço de Sangue torturante, o Abraço ainda mais difícil, e tornar alguém um Carniçal é praticamente impossível. Qualquer idiota que tentar comer diablerie em você será obrigado a ser bem-sucedido em três Desafios de Força de Vontade (contra 9 Característica) para conseguir prosseguir (além de qualquer outro Desafio que seja necessário normalmente).

3 – Sangue Viciante [Setita]: O seu sangue é especialmente delicioso para os outros, Membros ou outros, contendo uma substância que eles acham fisicamente deliciosa e viciante. Tendo bebido seu sangue, eles precisam beber novamente, ou gastar pontos de Força de Vontade nos momentos em que tiverem chance de bebê-lo. Setita com essa Qualidade acham muito mais fácil criar Laços de Sangue em um oponente, eles irão fazer qualquer coisa para bebê-lo novamente.

3 – Sorte: Você nasceu com sorte – ou o demônio sempre olha pelos seus. Seja como for, você pode pedir três retestes por mês, embora você não possa usar isto para mais de um reteste envolvendo o mesmo Desafio.

3 – Temerário: Você não apenas gosta de tomar riscos, como também sobrevive a eles. Sempre que você tomar algum curso arriscado de ação (alguns poderiam dizer ser um idiota suicida) – isto é, um Desafio Estático contra pelo menos 8 Características ou algo que potencialmente pode lhe ferir – você ganha uma Característica de bônus em testes envolvendo tal tentativa. Este bônus apenas se aplica a combate em que você está enfrentando muitas pessoas ou certamente em posição difícil (a critério do Narrador).

3 – Temperamento Calmo: Embora exista uma Besta dentro de você, ela é mais sutil que em outros vampiros. Você consegue se controlar melhor que a maioria ou é apenas naturalmente calmo. Você possui uma Característica de bônus em todos os testes de Autocontrole/Instinto e de Coragem. Brujah não podem adquirir esta Qualidade.

3 – Temperamento de Dracon [Tzimisce]: No início de cada sessão de jogo, você pode escolher uma nova Natureza. Contudo, o Narrador pode, a seu critério, chamá-lo e trocar sua atual Natureza por uma nova para atuar.

3 – Verdade Rom [Ravnos]: Você tem um talento especial para esconder a verdade ou é realmente uma pessoa muito sincera, de qualquer forma são mentiras incríveis que saíam da sua boca. Você ganha um reteste livre sempre que alguém usar habilidades ou poderes sobrenaturais contra você para saber se está mentindo. Essa qualidade não tem efeito sobre qualquer item mágico.

4 – Amor Verdadeiro: Você encontrou (e quem sabe perdeu) um Amor Verdadeiro, uma razão para confortar sua vida e uma companhia para lhe livrar de um mundo de outra forma desesperador. Quando confrontado com a adversidade, pensar em seu Amor Verdadeiro lhe confere forças e uma paz interior. Você efetivamente adquire um ponto extra de Força de Vontade a cada sessão de jogo, gastando-o como se fosse uma Característica de Amor Verdadeiro (estas Características não são cumulativas; assim, você não pode guardá-las para sessões futuras). Entretanto, seu Amor Verdadeiro pode precisar de auxílio e resgate de tempos em tempos.

4 – Beijo de Procuração [Giovanni]: Antes do Abraço você recebeu o tradicional Beijo de Procuração Giovanni. Isso significa que você ganha o nível Básico de Potência em adição a suas outras Disciplinas, e os outros membros de seu clã tendem a se mostrar mais confiantes de que você seja alguém Abraçado na “devida maneira Giovanni”. O lado negativo é que você é parcialmente preso ao Laço de Sangue a outro Membro Giovanni. Dada à forma que os anziani gostam de balancear as coisas, você pode ter sido Abraçado por alguém que não gosta ou discorda de seu senhor. Você pode escolher essa Qualidade uma segunda vez (num total de 8 Características de Qualidade) para ganhar o nível Básico da Disciplina Fortitude, indicando um longo serviço como Carniçal. Se fizer isso, significa que você está parcialmente preso por um Laço de Sangue a dois Membros Giovanni ou completamente preso por Laço de Sangue a um Membro, que provavelmente estará em profundo débito com os anciões – se não é ele próprio um ancião. Obviamente essa Qualidade só pode ser comprada durante a criação do personagem.

4 – Clarividência [Gangrel]: Você está presciente, o que significa que você está ciente minuciosamente do funcionamento do destino e têm uma capacidade perturbadoramente precisa para prever o futuro. Infelizmente, não há nenhuma maneira de controlar este presente. Quando você escolhe esta qualidade, você deve escolher imediatamente a dificuldade para a implantação de seus flashes prescientes, de 4 a 8 (quanto maior a dificuldade, maior as informações). Sempre que você quiser, você pode gastar temporariamente uma Força de Vontade e se envolver em um Desafio estático Mental, reteste com

Enigmas, com uma dificuldade igual ao que você escolheu quando você adquiriu a qualidade. Se você falhar o desafio de ver o futuro, você vê algo terrível e (como todos os eventos futuros) impossível evitar. Se você usar esta qualidade, você não pode recuperar a força de vontade até a próxima noite você tiver sucesso, se você falhar, não poderá recuperar em um mês.

4 – Cônjuge Sobrenatural [Toreador]: Você compartilha um relacionamento equivalente a um casamento com uma criatura sobrenatural que não pertence à família. Vocês concedem os benefícios da qualidade: Amor Verdadeiro um ao outro. A criatura pode ser um Mago, Metamorfo, Fada, Aparição ou alguma coisa ainda mais incomum. Infelizmente, se seu relacionamento for descoberto vocês seriam considerados ameaças pelas suas duas espécies. Vocês podem declarar o amor que sentem um pelo outro abertamente, embora corram o risco de serem declarados parias – ou pior. Você e seu cônjuge morreriam ou matariam um pelo outro, sem sombra para dúvidas.

4 – Corpo Grande: Com mais de dois metros de altura e certamente mais de 100 quilogramas, você olha de cima para todos os seus adversários (e aliados). Você possui um nível de Escoriado extra em sua vitalidade. Além disso, devido ao seu tamanho, você pode vir a receber bônus ou penalidades em alguns Desafios apropriados onde seu tamanho faça diferença (de acordo com o Narrador). Isto representa de modo apropriado sua incrível massa – vestir roupas pesadas e que aumentem o seu tamanho pode ser uma boa idéia para interpretar isso.

4 – Misericordioso [Brujah]: Você tem o caráter moral dos Brujah de antigamente, os poetas guerreiros orgulhosos que faziam as coisas porque seus corações os conduziam. Se falhar em um Desafio de Consciência (e não de Convicção), você pode gastar uma Característica de Força de Vontade para ganhar um reteste, que é considerado como se estivesse em um nível mais alto na Hierarquia de Pecados. Você pode usar isso apenas uma vez para cada Desafio de Consciência; e você tem de aceitar os resultados do reteste. Você deve ter pelo menos três Características de Moralidade para se beneficiar dessa Qualidade.

4 – Patágios [Nosferatu]: Asas de couro se dobram para dentro de seu pequeno corpo horrendo. Imagine as asas deslizantes de um pterodátilo ou esquilo voador. Agora as visualize pendendo do distorcido esqueleto de asas de morcego. Com a ajuda de uma corrente ascendente ou de um vento forte, você pode planar por curtas distâncias – algo muito útil para Nosferatu que se esgueiram pelos telhados, não é? Os Narradores devem notar que um vampiro com essa Qualidade pode planar na mesma velocidade de caminhada normal. Você não pode voar ou flutuar de fato com essa Qualidade, apenas planar como um esquilo voador, usando os apêndices de pele enrugada que se estendem da parte inferior de seus braços até os lados de seu corpo. Você não pode levar um passageiro e somente itens pessoais podem viajar com você (a critério do Narrador). Além disso, é preciso vento para carregá-lo, e se não houver nenhum, você simplesmente cai como uma pedra (portanto nem pense em usar isso dentro de uma construção). Caso seus apêndices sejam visíveis, use um crachá para indicar sua aparência diferente.

5 – Cara de Mau [Nosferatu]: Seu rosto é horrendo, mas pode passar por um humano realmente feio. Se você escondesse todas as outras partes de seu corpo, poderia andar em meio à sociedade humana parecendo apenas um pouco suspeito. Apesar de ter uma corcunda, pele escamada ou um fedor horrível que nunca se dissipa você pode andar de fato entre os mortais – com extensas precauções – sem quebrar a Máscara automaticamente. Outros vampiros o torturam constantemente por não se parecer com um Nosferatu “de verdade”. Falando nisso, isso é o mais “atraente” que um Nosferatu pode ser.

5 – Carniçal Poderoso [Toreador]: Você possui um carniçal incrivelmente poderoso ligado a você por um laço de Sangue e ele, obviamente, sempre fará qualquer coisa que você lhe pedir, pois o ama demais. Entretanto, ele também poderá vir a ficar enciumado de qualquer relacionamento que você tenha com outros serviçais. Entende-se que o carniçal possua aproximadamente 5 pontos de disciplinas, bem como é versado em um maior número de habilidades e antecedentes dependendo da função do carniçal. (A ficha do carniçal é montada pelo Narrador e não pelo jogador).

5 – Cônjuge Vampiro [Toreador] Você detém influência sobre outro vampiro, o qual, por sua vez, detém influência sobre você. Ambos estão apaixonados um pelo outro e desfrutam dos benefícios da qualidade: Amor Verdadeiro. Seu Cônjuge se equipara a você em termos de poder e status. No entanto, como casal, a soma de suas capacidades é formidável. Você não permite que nada se interponha no caminho do seu amor, Tanto você quanto seu cônjuge morreria ou mataria um pelo outro.

5 – Disciplina Adicional: Você pode escolher mais uma Disciplina (a critério do Narrador) e tratá-la como se também fosse uma Disciplina de seu clã. Todos os custos para aprender essa Disciplina devem ser pagos como se ela fosse natural de seu clã. Um personagem não pode comprar essa Qualidade mais de uma vez.

5 – Faz-Tudo: Você possui uma grande quantidade de perícias e conhecimentos diversificados, obtidos em suas longas viagens, nos empregos que já teve, ou simplesmente no dia-a-dia. Você pode utilizar Habilidade que normalmente não possui, mas você precisa gastar uma Característica adicional para isso. Por exemplo, você pode gastar uma Característica Mental para tentar arrombar uma fechadura com Segurança, mesmo que você não possua essa Habilidade; você ainda precisará realizar qualquer Desafio associado (como o próprio Desafio para abrir a fechadura) normalmente. Obviamente, você ainda pode escolher gastar um ponto de Força de Vontade para utilizar uma Habilidade desconhecida, da forma usual.

5 – Homem Feito [Giovanni]: Esta qualidade representa uma das expressões predominantes da máfia, a estima para com um indivíduo. Isso significa que você sempre terá uma instituição poderosa e violenta atrás de você pronto para protegê-lo de volta pelos seus serviços a eles.

5 – Mentor Incorporado [Malkavian]: As vozes em sua cabeça falam com você, mas elas falam coisas importantes. Você tem um guia e conselheiro individual (comprado pelos meios habituais, através do Antecedente Mentor) que existe em grande parte dentro de sua própria cabeça. Ele pode ter sido um Malkavian que se incorporou à Rede, ou talvez seja só um ser imaginário que tem acesso às memórias compartilhadas do clã. De qualquer modo, é tremendamente difícil para seus

inimigos separá-lo de você e é muito fácil pedir seu conselho quando necessário. Infelizmente, às vezes essa Qualidade também tem suas desvantagens; seu mentor é capaz de encontrá-lo onde você estiver e isso pode ser muito inconveniente se você está querendo fazer algo que ele acha irrelevante. Você também não está livre de suas obrigações como pupilo; você deverá fazer trabalhos para seu mentor tanto quanto qualquer outro, e talvez até um pouco mais.

5 – Morto Honrado [Giovanni]: Esta qualidade é semelhante a Mentor Espiritual, porém esta qualidade permite a você ter um fantasma membro da família como mentor. Apenas Giovanni, Dunsirn, Pisanob, della Passaglia e famílias Ghiberti pode ter morto honrado, pelo fato dessas famílias existirem a mais tempo.

5 – Personalidade Dinâmica [Brujah]: As pessoas são atraídas por seu personagem devido a alguma característica que transpira dele. Você pode comprar mais Antecedentes com Características de Experiência. Quando compra Características em Aliados, Contatos, Rebanho, Lacaios ou qualquer Influência, você adiciona duas Características de Antecedentes para cada Característica de Experiência gasta, e devem ser adicionadas na mesma característica de antecedente comprada.

5 – Perspicaz [Ravnos]: As ilusões não te enganam. Esta visão pode ser um dom sobrenatural, uma percepção inata ou uma habilidade praticada. Ofuscação, Quimerismo e outras disciplinas que enganam a maioria dos observadores não vão funcionar tão bem como deveria com você. Você tem 2 traços adicionais ao tentar furar a ilusão Quimérica ou confusão. Outros poderes ficam ao critério do narrador.

5 – Segunda Visão [Gangrel]: Você vê além da mortalha do mundo mortal, para perceber as criaturas que trabalham além do alcance dos homens normais. Talvez você tivesse esta visão enquanto vivo ou talvez a sua nova condição trouxesse esta proximidade. De qualquer forma, você sabe as astúcias do povo Changeling, mesmo quando eles se escondem dos olhos dos outros homens. Os sons dos juncos são os risinhos Pukje e as ondas na praia são causadas pelas vibrações de grandes espíritos do oceano. Em termos de jogo, você não é afetado pelas ilusões usadas por muitas das criaturas que vivem na beira do mundo do homem. Você vê as verdadeiras formas de Elfos, anões e outros seres estranhos e às vezes você pode até mesmo perceber as formas dos espíritos poderosos (dificuldade desafio estático mental contra 8 características, reteste com ocultismo). Este poder funciona sempre, e não lhe custa nada – exceto, talvez, sua sanidade. Seu personagem automaticamente vê tudo, Quimera e aparências, embora não necessariamente consiga afeta-los.

6 – Anjo da Guarda: Alguém ou alguma coisa o observa e protege. Você não tem idéia de quem ou do que seja, mas tem noção de que está sendo observado e protegido. Em momentos de grande necessidade você pode ser protegido de forma sobrenatural. Contudo, não se pode contar sempre com um anjo da guarda. O Narrador precisa decidir por que você está sendo protegido, e pelo que (não necessariamente um anjo, a despeito do nome)

6 – Luminar [Ventruel]: O Abraço despertou em você um aspecto de sua personalidade que os outros acham particularmente irresistível. Você pode escolher um Antecedente para seu personagem se destacar, podendo então comprar uma Característica Antecedente a mais do que o máximo normalmente permitido por sua Geração. Você pode obter essa Qualidade para apenas um Antecedente, que pode diminuir (e possivelmente subir de novo) a critério do Narrador. Obviamente, o Antecedente escolhido deve ser apropriado ao personagem e sua história.

6 – Nove Vidas: Você tem nove chances de enganar a morte. Seu Narrador deve manter um registro das suas vidas (você também pode marcá-las em sua ficha). A qualquer momento que um teste causaria sua morte, você ganha um reteste. É possível seguir retestando, no mesmo teste, até que sobreviva ou que use todas as suas nove vidas.

3.2 – DEFEITOS PERMITIDOS:

1 – Acromatopsia: Você enxerga apenas em preto e branco. A cor não significa nada para você, embora seja sensível à densidade cromática, que percebe como nuances de cinza. Isto impossibilita o uso do poder de Auspícios de Nível Dois Percepção da Aura

1 – Alvo de Recrutamento: O Sabá quer você, e lhe querem mal, Todo o esforço está sendo para recrutá-lo, querendo ou não, e essa gangue apressada deve aparecer no pior momento possível.

1 – Anacronismo: Você tem dificuldade em acompanhar a mudança dos tempos, e nunca teve tempo para entender completamente as maravilhas da idade moderna. Você não pensa em utilizar um computador para buscar informações na internet, e tem dificuldade em lidar com aparelhos de telefone celular. Você possui duas Características a menos ao lidar com tecnologias modernas, como computadores.

1 – Analfabeto: Devido a uma falha em sua educação, ou a alguma doença (como dislexia), você não é capaz de ler ou escrever.

1 – Anosmia [Nosferatu]: Você não possui olfato ou paladar. Os piores cheiros e sabores imagináveis não o afetam; na verdade, você nem reconhece sua presença. Do fedor de leite estragado ao delicado perfume das magnólias em flor, do forte gosto do sangue em sua língua à lembrança de seu último Martini, o mundo dos odores e sabores está perdido para você. Contudo, você não será afetado por qualquer ataque sobrenatural envolvendo odores e gostos horripilantes. É bem verdade que os Nosferatu se cercam de lixo por tempo suficiente se tornam imunes a praticamente qualquer odor ruim, mas você simplesmente não reconhece cheiro algum. Você não pode adotar este Defeito e as Qualidades Sentido Aguçado: Olfato ou Sentido Aguçado: Paladar. Você perde automaticamente todas as disputas relacionadas a olfato ou paladar; o poder de Auspícios não tem efeito sobre essas sensações.

1 – Artista Torturado [Toreador]: Você sente uma grande necessidade de sofrer por sua arte. Ela nunca é boa o suficiente para satisfazê-lo. Às vezes, você se sente entediado por longos períodos de tempo, o que o impede de manter uma rotina de trabalho. Além disso, você costuma sofrer todo tipo de incidentes infelizes. Talvez o seu subconsciente induza-o a estas situações para adquirir a experiência necessária para o seu trabalho.

1 – Brisa Frígida: Uma brisa gelada o segue onde quer que você vá. Embora isso ajude em entradas dramáticas, esse efeito também traz desconforto aos mortais e coloca a Máscara em perigo. Um vento frio passando pelo escritório da diretoria ou por clubes noturnos abarrotados podem levantar todo tipo de perguntas. Você possui uma Característica a menos em qualquer interação social com mortais. É recomendado que você porte um crachá descrevendo esse aspecto do seu personagem.

1 – Chamado de Poseidon [Lasombra]: Seu autocontrole varia com o clima. Você recebe um bônus de uma Característica em Desafios para resistir ao frenesi quando o clima está completamente calmo; mas recebe uma penalidade de uma Característica no caso de mares agitados e trovoadas, e duas Características no caso de furacões e outras tempestades fortes.

1 – Cheiro de Túmulo: Você exala um odor de terra úmida que não pode ser disfarçado. Isto lhe dá uma Característica de penalidade em todas as interações sociais com os mortais automaticamente. Este odor é facilmente reconhecido por aqueles que o conhecem.

1 – Compulsão: Você sofre algum tipo de compulsão psicológica, que pode causar-lhe vários problemas diferentes. A sua compulsão pode ser por limpeza, perfeição, furto, jogo, exagero, mentira ou apenas conversa. Uma compulsão pode ser evitada temporariamente com o gasto de Força de Vontade, mas continua exercendo efeito o restante do tempo.

1 – Coração Mole: Você não pode presenciar sofrimento, uma vez que a dor ou perturbação emocional lhe causa mal. Você precisa evitar causar dor e sofrimento aos outros; apenas gastando um ponto de Força de Vontade, você supera as limitações desta fraqueza por uma cena (ou uma hora). Você precisa ter ao menos quatro Características em sua Moralidade para adquirir este Defeito.

1 – Deficiência Auditiva: Você possui certa dificuldade em ouvir as coisas. Você sofre uma penalidade de duas Características em todos os testes de audição. Evidentemente, você não pode possuir esse Defeito e a Qualidade Sentidos Aguçados: Audição simultaneamente.

1 – Dentes Rombudos [Nosferatu]: Seus dentes são grandes e quadrados, em vez de afiados como nos demais vampiros. Você precisa ser bem-sucedido em um Desafio Físico extra (além de qualquer um necessário normalmente) para afundar seus dentes em sua presa. Depois que tiver alojado seus dentes em sua caça, sua mordida causa um nível de dano à sua vítima para cada dois Pontos de Sangue que você adquirir. Depois que suas presas estiverem presas na carne de sua vítima, você precisa continuar mastigando. Este Defeito aumenta em 5 minutos o tempo das caçadas para se alimentar no decorrer dos LIVES.

1 – Dificuldade de Fala: Você é gago, possui a síndrome de Tourette ou tem algum outro impedimento de fala que faça a comunicação difícil para você. Interprete esta deficiência e sofra uma penalidade de duas Características em toda comunicação verbal. Você não pode possuir este defeito e a Qualidade Voz Encantadora.

1 – Estatura Baixa: Você possui problemas em ver sobre as coisas, interagindo com pessoas altas e escapando de ser notado devido às suas proporções. Você pode tomar apenas dois passos em ações ao invés dos três usuais, devido ao seu pequeno tamanho. Você também possui problemas em alcançar determinadas prateleiras ou utilizar-se de objetos desenhados para pessoas de tamanho convencional (como dirigir automóveis). Você deverá portar um crachá que indique às demais pessoas o seu tamanho se você não for realmente muito baixinho.

1 – Excesso de Confiança: Você nutre uma opinião exagerada e inabalável sobre o seu próprio valor e as suas capacidades – nunca hesita em confiar em suas habilidades, mesmo em situações nas quais você corra o risco de ser derrotado. Quando as suas habilidades não são suficientes, este tipo de excesso de confiança pode ser muito perigoso. Quando você fracassa, encontra logo alguém ou alguma coisa para culpar. Se você for convincente o bastante, pode contagiar os outros com o seu excesso de confiança.

1 – Exclusão de Presa: Por alguma razão, você se recusa a caçar certa classe de presas, como crianças, clero ou polícia. Se você acidentalmente se alimentar de uma vítima excluída, você imediatamente deve fazer um Desafio de Consciência/Convicção com dificuldade de 4 Características ou perder uma Característica de Moralidade. Além disso, se você testemunhar alguém se alimentando de seu tipo excluído, você deve realizar um Desafio de Autocontrole/Instinto como se estivesse sendo provocado. Ventrue não podem comprar este Defeito devido à sua dieta mais restritiva. Este Defeito não pode ser comprado várias vezes. Se você não se alimenta de velhos, crianças e mulheres, este grupo conta como uma única Exclusão de Presa. Este Defeito aumenta em 5 minutos o tempo das caçadas para se alimentar no decorrer dos LIVES.

1 – Fedor [Nosferatu]: Até mesmo os outros Nosferatu se afastam diante de seu odor horripilante. Perca todos os empates relacionados à furtividade automaticamente, caso possua esse defeito; é bem difícil se esgueirar por trás de alguém quando ele pode sentir seu cheiro. Não é necessário negligenciar sua higiene pessoal para interpretar esse Defeito, apenas use um crachá indicando sua deformidade.

1 – Grossoiro [Gangrel]: Mesmo para um camponês ou estrangeiro, você tem maneiras extremamente pobres e uma reputação manchada. Dependendo do seu carisma, outros indivíduos de classe baixa podem cuspir quando você passar ou rir de seu humor ousado, mas aristocratas e Cainitas dos clãs elitistas não acharão divertido. Ao interagir com seus superiores, você não pode apostar mais traços em uma categoria social do que duas vezes o seu Status (exemplo: caso você tenha status 2, poderá apostar apenas 4 características). Esse limite deve ser avaliado pelo narrador de acordo com a situação (tentativas de intimidação tendem a renunciar esse limite).

1 – Identidade Trocada: Outro cainita é muito parecido com você. Pior que isso, outros na região já ouviram a descrição dele e assim que o virem pensarão que você é ele, causando inúmeras confusões. Você precisa exibir um crachá para

indicar sua Identidade Trocada. Este Defeito pode ser problemático se você for confundido com um ancião ou alguém caçado.

1 – Imagem Sem Reflexo: Como os Lasombra (clã do Sabá), você não reflete em espelhos e superfícies polidas. Obviamente, além de este Defeito ser uma óbvia quebra Máscara, você pode chamar muita atenção com ele – além de ser confundido pelos anciãos com um Lasombra (os quais não podem comprar este Defeito).

1 – Intolerância: Você sente uma aversão irracional por uma determinada coisa. Pode ser um animal, classe de pessoas, cor, situação – qualquer coisa mesmo. Você recebe uma penalidade de duas Características em todos os Desafios Sociais que envolvam a coisa pela qual você sente aversão. Repare que algumas intolerâncias podem ser triviais demais para serem refletidas aqui – por exemplo, não suportar lenços de papel exercerá pouco efeito na maioria das crônicas. O Narrador deverá ser o árbitro final quanto ao que você pode ou não ser intolerante.

1 – Mácula do Apodrecimento: As plantas murcham quando você se aproxima, e morrerão se você tocá-las. Costuma-se dizer que o próprio Caim possui este Defeito.

1 – Marcado pelo Mal [Gangrel]: Você foi ritualmente marcado contra a sua vontade. Em algum lugar em seu corpo há uma grande coleção de símbolos ou de marcas, pelo menos do tamanho de duas mãos adultas. Além de ser símbolo de alguma coisa, a marca o deixou particularmente vulnerável em um ponto, quando alguém descobre sobre essa marca ganha um sucesso automático contra você em combate.

1 – Mau Gosto [Toreador]: Você é incapaz de dominar a perícia Apreciação da Arte. Será para sempre um Blefador, sendo incapaz de distinguir uma obra de arte de um monte de lixo. E, se tivesse escolha, escolheria o monte de lixo.

1 – Pesadelos: Horríveis pesadelos assombram sua mente sempre que você dorme. O critério é do Narrador, você pode sofrer pesadelos particularmente tão ruins que você é incapaz de dormir bem, fazendo com que você sofra penalidade de uma Característica em todos os testes da noite. Um Narrador esperto sempre sabe como usar este Defeito como ferramenta de jogo contra você.

1 – Repulsa ao Alho: Mesmo o menor odor de alho é suficiente para fazer com que você saia da sala. Quando você for confrontado com um pedaço de alho, precisará gastar um ponto de Força de Vontade ou será forçado a recuar para pelo menos 3 metros de distância. Se você gastar Força de Vontade, será capaz de evitar os efeitos disto por uma cena.

1 – Ressentimento do Senhor: Por alguma razão, seu senhor decidiu que seu Abraço foi um erro completo e deseja-lhe mal. Você dificilmente possuirá um Mentor ou qualquer aliado entre os vampiros, e o seu senhor irá tentar estragar todos os seus planos se tiver oportunidade.

1 – Rival [Toreador]: Você e outro membro são grandes rivais. Vocês sempre competem um com o outro, seja por diversão ou maldade. Para superar esse outro vampiro, você chega a extremos, e ele também. De vez em quando, seu rival leva a melhor, mas você tem seus dias de caçador também.

1 – Segredo Sombrio: Você possui alguma espécie de segredo que, se revelado, irá lhe causar um embaraçamento profundo. O Narrador deve fazer certo que seu segredo possa ser descoberto se determinadas ações forem tomadas durante o transcorrer dos jogos. Se o segredo for descoberto, você imediatamente deve recomprar com experiência este Defeito e adquirir a Característica Social Negativa: Duvidoso ou perder uma Característica de Status, dependendo das circunstâncias.

1 – Senhor Indigno: Seu senhor é bem conhecido e muito odiado entre os outros vampiros de sua seita. Você é tratado como se tivesse uma Característica de Status a menos do que realmente possui. Esta penalidade não afeta sua quantidade real de Status; simplesmente significa que os outros esnobam de sua descendência.

1 – Sono Pesado: Você possui o sono mais pesado do que a maioria dos vampiros. Você tem grandes dificuldades em acordar, mesmo quando há perigo por perto. Durante o dia, acordar requer um Desafio Mental Estático contra 10 Características.

1 – Timidez: Diferente da Característica Social Negativa Tímido, a qual indica a dificuldade em interagir com outros indivíduos, este Defeito representa problema com um grande número de pessoas. Você possui uma penalidade de duas Características em todo Desafio Social contra três ou mais pessoas – uma penalidade de três Características para dez pessoas ou mais.

1 – Toque de Congelamento: Suas carícias dissipam o calor e matam as plantas. Este Defeito possui um efeito assustador e você deve mencionar o seu toque gelado a qualquer pessoa que entre em contato físico com você.

1 – Vulgar [Toreador]: Você é rude, grosso e socialmente inconveniente. Você é visto como tendo menos um de status.

1 a 2 – Fera no Espelho [Gangrel]: Sempre que você olhar para uma superfície reflexiva, você vê sua besta espiando para trás de você. Se esse horror é visível apenas para você, este defeito vale apenas um ponto. Se espelhos traírem sua natureza monstruosa a todos, este defeito vale dois pontos. Mesmo com a intensidade de um ponto, magos e outras almas talentosas podem, ocasionalmente, ter vislumbres da sua verdadeira natureza por um momento. Mesmo mortais comuns podem sentir levemente que há algo de errado com você, acrescentando 1 a dificuldade da maioria dos desafios sociais, se eles já viram o seu reflexo

1 ou 3 – Deficiência Visual: Sua visão ruim lhe causa um problema atrás do outro. A qualquer momento em que você seja chamado para um desafio envolvendo sua cuidadosa acuidade visual, você sofre uma penalidade de duas Características. Se o seu problema puder ser corrigido com óculos ou lentes de contato, ela equivale a apenas 1 Característica de Defeito; se for incorrigível, reverter-se-á em 3 Características de Defeito. Obviamente você não pode ter esse Defeito e a Qualidade Sentidos Aguçados: Visão simultaneamente.

1 a 3 – Escamas [Setita]: Durante seu abraço, uma porção de sua pele virou escamas. Se é em apenas uma pequena área, facilmente escondida, como uma parte de pele sob sua roupa, este é um Defeito de um ponto. Um membro inteiro afetado,

como um braço, forçando você a vestir luvas e casacos, dois pontos. Uma face sem lábios e escamada é um Defeito de Três pontos.

1 a 3 – Vício: Você depende de algum sustento biológico ou químico e agora precisa conseguir tal substância diluída no sangue bebido. Você tenta se alimentar de pessoas em cujo sangue se encontre o sustento desejado. Tanto pode ser álcool, nicotina, drogas pesadas, antidepressivos ou simplesmente adrenalina. Esta substância sempre o enfraquece de alguma maneira. O número de Características do Defeito indica o quão comum é o seu vício ou o quão forte são seus efeitos. Em caso de dúvida em relação ao custo desse Defeito, pergunte ao seu Narrador. Você pode apenas conseguir sustento do sangue contendo esta substância, vomitando qualquer sangue que não contenha a devida substância. Por esse motivo, esse Defeito aumenta em 5 a 15 minutos (dependendo da facilidade de encontrar) o tempo das caçadas para se alimentar no decorrer dos LIVES. Abaixo uma lista de sintomas e Características Negativas adquiridas com o uso de algumas substâncias:

Substância	Sintomas	Características Negativas
Álcool	Desinibição, entorpecimento, euforia	Estabanado ou Chato ou Desagradável
Anfetaminas/Merla	Aagitado, excesso de confiança e euforia	Impaciente
Ansiolíticos (Calmantes)	Sonolento	Distraído ou Submisso
Cocaína/Crack	Eufórico e agitado	Impaciente
Cogumelo	Alucinógeno	Distraído
Ecstasy	Aagitado, eufórico e alucinações	Distraído
Heroína	Sonolência e entorpecimento	Letárgico
Inaláveis (varia de acordo com a substância)	Agressivo ou confuso ou sonolento ou impulsivo ou sente tonturas	Violento ou Distraído ou Letárgico ou Impaciente
LSD	Deformação nos sons e alucinações	Distraído
Maconha/Skank	Perda do tempo espaço, sonolência	Distraído
Ópio	Ansiedade, tontura e enjôo	Doentio

1 a 4 – Defeitos puros [Giovanni]: Há uma verdade nos boatos que há algo errado com o clã Giovanni, Isso só agrava o problema, Devido a cruz com membros da própria família alguns membros do clã Giovanni tendem a nascer com anomalias cromossômicas. Esta falha pode ser desde uma mão ou um rosto disforme até Síndrome de Down, a uma série de falhas mentais ou sociais que este efeito pode abranger. Pode-se até ter distúrbios agregados com este defeito, este defeito jamais poderá ser recomprado.

1 a 5 – Amaldiçoado: Uma poderosa maldição – outra que o vampirismo – aflige-o. O número de Características de Defeito adquiridas determina o poder da maldição. Uma maldição de uma Característica pode fazer com que você tropece toda vez que cruze o batente de uma porta; três Características podem fazer com que qualquer arma quebre após o primeiro uso; cinco Características podem resultar que tudo que você fizer, mais cedo ou mais tarde, voltar-se-á contra você. As particularidades exatas da maldição, assim como os meios que ela tem para lhe atingir, ficam a cargo do Narrador. Exemplos:

- Se você passar adiante um segredo que lhe foi confiado, sua traição irá voltar-se contra você de alguma maneira (1 Característica)
- Você gagueja incontrolavelmente ao tentar descrever algo que tenha visto ou ouvido (2 Características)
- As ferramentas quebram ou não funcionam quando você tenta usá-las (3 Características)
- Você está condenado a tornar aqueles de quem gosta ou a quem admira em seus inimigos (4 Características)
- Todos os seus triunfos e realizações acabarão sendo aviltadas ou falharão de alguma maneira (5 Características)

1 a 5 – Ecos [Assamita]: Este defeito é apropriado para os feiticeiros Assamitas, flui a partir da natureza sobrenatural desses seres. É graduado de 1–5 pontos e faz com que a realidade em torno do feiticeiro se comporte estranhamente. Se for de 1 ponto o efeito é pouco notado; leite coalha, turbilhões de água na direção ao contrario que é suposto e efeitos semelhantes. Para níveis mais elevados, os efeitos são mais distintos; fumo de um cigarro flui contra as brisas de vento ou a luz permanentemente acompanha o vampiro. Aos níveis extremos o defeito é muito grave, as coisas começam a levitar, portas abrem e fecham, coisas caem no sentido oposto e assim por diante. Este defeito não cria coisas

1 a 5 – Forma Lupina Deformada [Gangrel]: Sua forma lupina é de alguma maneira deformada. Você pode não ter pêlos, o que renderia 5 (cinco) pontos de defeito; não ter uma das presas, 3 pontos, reduzindo o dano da sua mordida à metade; conservar seu olfato e audição da forma humana, 1 ponto de defeito cada.

1 a 5 – Inimigo: Um inimigo deseja lhe arruinar, ou pior, matar você. Você pode até mesmo ter um grupo poderoso de inimigos seguindo seus passos. O valor deste Defeito depende do poder do inimigo: um único vampiro de poder equivalente ao seu custa uma Característica de Defeito, enquanto uma cabala de magos ou uma organização inteira de caçadores pode chegar a cinco Características de Defeito. O Narrador deve assegurar que os inimigos estejam incluídos nas tramas do jogo. Eles podem não aparecer todo jogo, mas suas maquinacões estarão sempre lá.

2 – Amnésia: Seu passado é um branco total. Você não sabe nada de sua história, família, amigos ou inimigos. O Narrador criará a sua história, incluindo as razões para a sua amnésia. O Narrador poderá até mesmo esconder de você parte de sua planilha, apenas revelando seus Atributos, Habilidades, Disciplinas, Qualidades e Defeitos quando você tentar utilizá-los. Em geral, as únicas coisas óbvias que você sabe a seu próprio respeito são aquelas que você pode ver no espelho.

2 – Artisticamente Inepto[Toreador]: Você tem que dar mais duro do que a maioria dos outros artistas para fazer grandes obras. Ainda é capaz de criar uma obra-prima, mas é mais difícil para você do que para qualquer outro com seu treinamento. Todas as dificuldades em testes de Criatividade e Expressão Artística são aumentadas em dois até o máximo de nove pontos.

2 – Atormentado [Gangrel]: Você está em todo lugar sendo seguido por sinais ruins, maus presságios e sonhos ruins. Bandos de aves inauspiciosos lotam as árvores atrás de você de olhos amarelos, hienas seguem você em todo lugar. Se há ou não são significativos efeitos sobrenaturais (talvez ilustrados com outro defeito) não importa, você tem certeza de ser mal visto.

2 – Bairrismo: Você se fixou em uma determinada região e reclamou-a como sendo seu campo de caça. Você não tolera invasores, especialmente outros predadores (como vampiros e lupinos). Se você pegar outro vampiro entrando em seu território sem ser convidado, você deve fazer um teste de Autocontrole/Instinto como se estivesse sendo provocado ou entrar em frenesi e atacar. Você geralmente odeia deixar seu lar por períodos longos de tempo. Interprete esta característica.

2 – Cabeça Quente: Mesmo para um vampiro, você é esquentadinho. Você sofre penalidade de uma Característica em todos os seus testes de Autocontrole/Instinto. Brujah não podem adquirir este Defeito.

2 – Caolho: Devido a um ferimento ou defeito, você possui um olho faltando ou um de seus olhos não funciona. Você possui duas Características de penalidade em Desafios envolvendo a percepção de profundidade, incluindo combate de longo alcance. Dependendo da natureza do dano de seu olho, você pode escolher usar um tapa-olho ou ter simplesmente um olho cego.

2 – Complexo de Inferioridade: Você carece de autoconfiança. Você tem uma penalidade de duas Características nas situações nas quais não espera ser bem-sucedido (a critério do Narrador, embora a penalidade possa ser limitada a uma Característica se você ajudar o Narrador apontando momentos nos quais este Defeito possa afetá-lo). O Narrador pode exigir que você gaste Força de Vontade para realizar feitos que requeiram autoconfiança.

2 – Compulsão Pelágica [Lasombra]: O personagem fica cada vez mais agitado quando está em terra-firme. Você sofre uma penalidade de uma Característica nos Desafios de Força de Vontade quando estiver afastado do mar há 24 horas ou mais.

2 – Compulsão por Uivar [Gangrel]: Você é tomado por uma irresistível vontade de uivar toda vez que vê a lua cheia. Você só estará livre do efeito se não conseguir vê-la. Para resistir aos seus impulsos, um teste de Autocontrole (dificuldade 4) precisará ser feito.

2 – Confusão: Você costuma se sentir confuso, o mundo parece muito distorcido, de vez em quando você é simplesmente incapaz de entender o significado das coisas. Interprete este comportamento o tempo inteiro num grau baixo, mas torne sua confusão se torna especialmente forte sempre que estiver cercado por estímulos em excesso (como várias pessoas falando ao mesmo tempo ou quando você entra numa casa noturna onde se esteja tocando música alta). Você sofre uma penalidade de duas Características em todos os Desafios em tais situações. Você pode gastar Força de Vontade para sobrepujar os efeitos da sua Confusão, mas apenas por uma cena (ou uma hora).

2 – Curiosidade: Você tem a necessidade de saber tudo sobre a vida de todo mundo, qualquer cochicho ou segredo você precisa saber e fará de tudo para isso. Essa curiosidade pode lhe fazer desrespeitar alguns e colocá-lo em situações perigosas.

2 – Décima Quarta Geração: Abraçado nos tempos atuais, seu sangue é mais fraco mesmo comparado com a maioria dos Caitiff. Você não pode ser vampiro a mais de cinco anos, tendo sido criado por alguém de 13ª Geração. Você possui 10 Pontos de Sangue, mas penas pode usar oito deles; os outros dois são inertes, sendo tratados como sangue mortal. Você precisa também, obrigatoriamente, comprar o Defeito Sangue Fraco (ganhando pontos por ele) e será praticamente um Caitiff para todos os efeitos, visto que seu sangue é fraco demais para adquirir as características de um determinado clã.

2 – Desfigurado: Um desfiguramento horrível o aflige, deturpando sua aparência de forma perceptível. Você não pode comprar nenhuma Característica Social relacionada à aparência. Além disso, você sofre uma penalidade de duas Características em todos os seus Desafios Sociais, excluindo-se os de intimidação. Nosferatu e outras linhagens deformadas não podem adquirir esse Defeito.

2 – Digestão Seletiva: Você pode digerir apenas alguns tipos de sangue. Você pode escolher se pode beber apenas sangue gelado (de cadáver), sangue com sabor de medo (encontrado apenas em momentos de horror), sangue com sabor de prazer ou talvez apenas certo tipos sanguíneos (A+, O-, etc.). Este Defeito não pode ser atribuído a personagens Ventrue, porque eles já sofrem de algo semelhante. Este Defeito aumenta em 10 minutos o tempo das caçadas para se alimentar no decorrer dos LIVES.

2 – Dormindo com o Inimigo: Você tem algum tipo de contato íntimo com um Membro de uma seita ou clã inimigo. Você pode ter um amor, uma criança, um amigo ou um contato trabalhando do outro lado da cerca, mas que não respeita as regras e retém um relacionamento amigável (ou mais do que amigável) com seu suposto inimigo. Seus laços próximos a alguém do outro lado seriam considerados como traição por seus superiores dentro do Camarilla, e se você for descoberto a penalidade será certamente morte.

2 – Estereotipo: Você cumpre rigorosamente com as lendas dos vampiros que leu e ouviu. Você usa uma capa, fala com sotaque estranho e age como nos filmes. Tal comportamento é embaraçoso ao extremo para os outros Membros, que condenam ou zombam de você (aumento de duas características na dificuldade de qualquer teste social com membros que não partilham dos mesmos hábitos). Você também é uma presa fácil aos caçadores e corre riscos de quebrar a Máscara andando nas ruas.

2 – Fedor [Gangrel]: Mesmo para uma sociedade cética do banho, você fede. Ninguém está de bom grado a favor do vento de você e mesmo os Nosferatu acham você revoltante. Você ganha uma penalidade de duas características em testes sociais ou para se esconder, a menos que você esteja parado a alguns metros do seu alvo. Além disso, qualquer um dentro de dez metros deve reflexivamente fazer um desafio estático físico contra seis características (ou 8 para indivíduos com um alto senso de cheiro). Aqueles que falharem sofrem uma penalidade de uma característica em todos os desafios, devido à náusea esmagadora, os indivíduos sofrem dessa penalidade até se retirarem de sua presença.

2 – Fobia: Algum objeto, circunstância ou criatura enche você de medo. Este pavor vai além do nível normal das fobias: sua Besta vampírica instintivamente se manifesta, tratando a razão de seu medo como uma ameaça. Quando confrontado com o objeto de seu medo, você precisa passar em um Desafio de Coragem com a dificuldade de 3 características (mais se o Narrador decidir que as circunstâncias são particularmente severas). Se você falhar, deverá sofrer as penalidades normais de um Röttschreck.

2 – Fraqueza de Clã: Mesmo que não tenha se tornado um membro integral do clã do seu senhor e não possa usufruir da redução no custo das respectivas disciplinas, você ainda sofre da fraqueza natural do clã. E mais, alguns Caitiff simplesmente reproduzem uma fraqueza de clã espontaneamente, sem nenhuma relação com a ancestralidade. Apesar de ajudar um vampiro a fingir que pertence a um determinado clã, este defeito pode ser fatal caso o portador não saiba do que se trata ou desconheça o que outros vampiros possam pensar a respeito. (No território da notória fraqueza do clã Lasombra – pode-se ver obrigado a responder perguntas desagradáveis). Esse defeito só pode ser adquirido por Caitiff.

2 – Infestação Parasitária [Nosferatu]: Outras criaturas vivem sobre ou dentro de você. Seres exóticos que se alimentam de sangue – larvas, mosquitos, pulgas, piolhos, sanguessugas e inomináveis esporos de fungos – consideram as rugas, dobras e camadas escabrosas de sua pele deliciosas. Sua carne se movimenta e se contorce continuamente, e coisas vivam se enterram dentro de você, possivelmente até fazendo ninhos nas cavidades de seu corpo. Apesar de todos os seus engenhosos métodos para desencorajá-los, essa horda repulsiva não se dispersa. Você não pode comandar esses vermes de nenhuma maneira; na verdade, os piores deles o desafiam, pois estão fortificados e corrompidos graças a seu sangue imundo. Todo dia, quando você acordar, faça três Testes Simples – cada perda ou empate indica um Ponto de Sangue que você perde para os parasitas intoxicados pelo sangue que moram dentro e sobre você. Além disso, a coceira constante o deixa nervoso, fazendo com que sofra uma penalidade de uma Característica durante Desafios de Autocontrole/Instinto. Interprete a constante coceira que os parasitas provocam; use também um crachá para indicar a observadores que sua pele literalmente formiga.

2 – Inimizade Familiar [Ravnos]: Esse defeito tem o mesmo efeito de “Inimizade de Clã” exceto pelo fato do jogador ter que escolher uma das famílias ciganas ou indiana Jati Ravnos. Só porque eles são em menor grupo não significa que são menos letais. Você não pode ter inimizade com a Família Tsurara, Lupine ou as famílias dos Ravnos.

2 – Inimigo Wuhzo [Ravnos]: Você chamou a atenção de um dos Wuhzo, o inimigo é muito perigoso ele desejará sempre seu fim. Embora ele não confronte-o diretamente, ele trabalhará para frustrar seus planos sempre que possível. A destruição de laços familiares ou influenciando os outros vampiros contra você à espera de uma noite, quando você já não for mais capaz de se defender contra ele.

2 – Língua Bifurcada [Setita]: Sua língua é bifurcada e chicoteante, como de uma cobra. Você fala com um sibilar característico prolongando a pronúncia da letra “S”: asssssim, Sssssetita. Esta língua não causa dano agravado e nem suga sangue.

2 – Lunático: As fases da lua afetam seu comportamento, fazendo-o imprevisível e selvagem. Sob a lua crescente, minguante ou meia-lua, você sofre a penalidade de uma Característica em seus testes de Autocontrole/Instinto; sob a lua cheia, esta penalidade sobe para duas Características.

2 – Marca do Amaldiçoado: Você irradia um mal palpável. O clero e mortais com Fé Verdadeira sabem, instintivamente, que você é uma criatura sobrenatural da escuridão e reagem de acordo. Além disso, você sofre dos efeitos de Fé Verdadeira enquanto estiver em solo sagrado ou outros locais de adoração.

2 – Mordida Entorpecida: Por alguma razão, suas presas nunca se desenvolveram completamente – ou nunca chegaram a se manifestar. Ao alimentar-se você precisa encontrar algum outro método de fazer com que o sangue escoe. Se não conseguir, você precisa vencer um Desafio Físico (além de qualquer desafio necessário para segurar sua vítima) a fim de fazer com que sua mordida penetre corretamente. Vários Caitiff vampiros de geração alta manifestam este Defeito.

2 – Olhos Incandescentes: Seus olhos brilham no escuro, não meramente refletindo a luz como olhos de gato, mas realmente produzindo luz. Essa radiação o cega parcialmente e, no escuro, dificulta sua ocultação. Além disso, sua mera presença em público é uma ameaça a Máscara. Apenas óculos realmente escuros e grandes conseguem esconder essa iluminação – óculos escuros normais e lentes de contato não funcionam. Você recebe a Característica Social Negativa Bestial e a Característica Mental Negativa Distraído, e nenhuma delas pode ser recomprada com Características de Experiência. Entretanto, você também recebe a Característica Social Intimidador de graça. É recomendado que você utilize um crachá que indique sua deformidade incomum.

2 – Obcecado pela Caça [Gangrel]: Na conversa, você não pode deixar tudo fraseado você fala em termos de caça. Você não falará de rivais e inimigos, você falará de presas. Você não fala das nações e dos círculos sociais, você fala de territórios e bandos. Esta falha pode ser considerada como uma peculiaridade no início, mas ela rapidamente se torna irritante. Você está obcecado com a caça ao ponto de interferir em suas interações sociais. Você pode expressar as suas conversas em termos de caça, ou você pode agir como um animal de caça. Obviamente você sofre uma penalidade de duas características em interações sociais em um ambiente educado como um Elysium. O critério é do Narrador, você pode sofrer outras sanções em algumas situações sociais.

2 – Predador Óbvio [Brujah]: Sua face ou seu temperamento permite que as pessoas saibam que você não tem nada de bom reservado para elas. Os mortais reagem mal diante de pessoas que têm um ar tão obviamente ameaçador, e por isso você perde os empates em todos os Desafios Sociais contra humanos. Esse Defeito não impõe penalidades nos Desafios relacionados à Intimidação. É recomendado que você utilize um crachá descrevendo esse aspecto do seu personagem.

2 – Presas Permanentes: Suas presas não se retraem, tornando impossível que você esconda sua natureza verdadeira. Embora alguns mortais pensem que você tenha precisado cortar seus outros dentes ou que esteja usando próteses, mais cedo ou mais tarde você irá se deparar com alguém que sabe quem você realmente é. Você é uma ameaça constante à Máscara e alguns Membros podem querer assegurar-se de que você nunca cometa infrações. Você recebe a Característica Social Negativa Bestial, que não pode ser recomprada com Características de Experiência. Nosferatu e outras linhagens deformadas não podem adquirir esse Defeito.

2 – Presença Sinistra: Você irradia um ar sobrenatural que deixam nervosos e apreensivos todos ao seu redor. Você sofre uma penalidade de duas Características em todos os Desafios Sociais com mortais. Além disso, sua aparência incomum é evidente a qualquer um que interagir com você. Você deverá exibir um crachá que indique que você tem a Presença Sinistra.

2 – Sangue Bom [Assamita]: De alguma forma a sua vitae não é adequada para os efeitos tóxicos da disciplina Quietus. Por isso exige muito mais esforço para transformar seu sangue em venenos e outras substâncias ofensivas. Todos os custos de sangue para poderes adequados de Quietus são duplicados ou os seus efeitos são reduzidos para metade.

2 – Sede de Inocência: A visão da inocência – de qualquer tipo – incita em você uma enorme sede de sangue. Teste seu Autocontrole/Instinto; se fracassar, o personagem entrará em frenesi e atacará o alvo de sua sede.

2 – Semblante da Morte [Giovanni]: Você ostenta a marca da morte em seu rosto e palidez, revelando a verdade de seu estado morto-vivo para que todos possam ver. Você não pode imitar a "onda de vida" que outros Cainitas podem evidenciar, e seu semblante cadáver faz você ter uma penalidade de uma característica em todos os testes sociais exceto testes de intimidação.

2 – Senhor das Moscas: Os precursores da decadência zunem a seu redor onde quer que você vá. A presença constante desses insetos torna muito difícil o seu relacionamento com pessoas e quase impossibilita suas tentativas de andar furtivamente ou esconder-se com eficiência. O zunido das moscas inevitavelmente o denunciará – você possui uma Característica a menos em qualquer Desafio Social ou baseado em Furtividade. É recomendado que você utilize um crachá descrevendo esse aspecto do seu personagem.

2 – Senhor Diabólico: O seu senhor está envolvido em atos que poderiam causar uma grande polêmica na Camarilla. Ele pode estar colocando a Máscara em risco, ou caçando os anciões da cidade para beber seu sangue. É certo que as autoridades vampíricas venham lhe procurar para interrogar sobre o paradeiro do seu senhor, e eles podem não acreditar em você se lhes disser que não sabe.

2 – Senhores Rivaís: Não apenas 1, mas 2 vampiros queriam presentear-lo com o abraço. Um deles foi bem sucedido, o outro fracassou – e não está feliz com o seu fracasso. Você, seu senhor ou ambos, tornaram-se alvo da ira do vampiro frustrado. Em qualquer dos casos, seu perseguidor recebe um bônus de 2 características em qualquer teste quando estiver na sua presença. Além disso, ele pode muito bem estar trabalhando para manchar o seu nome ou mesmo destruí-lo.

2 – Suscetibilidade à Magia: Você é suscetível aos rituais mágicos dos Tremere, bem como a feitiços de magos de outras crenças e ordens. Você recebe uma penalidade de duas Características em Desafios para resistir aos efeitos de mágicas sobre você, que sofrerá os efeitos de todas as mágicas duas vezes mais do que o normal.

2 – Supersticioso [Gangrel]: O personagem possui uma idéia errônea do que ele é. Na falta de um senhor, ele se torna o que ele acredita que é. A forma mais comum pela qual este defeito se apresenta é a “hollywoodinização” das características do Cainita, porque este acredita que seus poderes e limites sejam aqueles que ele viu num dos muitos filmes de vampiro. Uma manifestação mais grave desse defeito (que pode vir a valer mais pontos) é um Gangrel que acredita ser um Lupino (Garou/Lobisomem).

2 – Unido ao Sangue: Você tem um laço de sangue com outro vampiro. Seu amo não precisa, necessariamente, tratá-lo mal, mas o fato é que você não é dono de sua vontade. A consciência disso o corrói por dentro mesmo enquanto você venera seu mestre vampírico. Esse Defeito só pode ser escolhido com a permissão expressa do Narrador e, se aplicável, do jogador cujo personagem você está ligado.

2 – Vingança: Você quer se vingar de algo vindo de seus dias mortais ou de algum grupo de indivíduos após isto. Você planeja sua vingança constantemente e, se a oportunidade de agir se apresentar, você deve gastar um ponto de Força de Vontade se desejar tomar alguma outra ação pelo restante da cena.

2 – Vingativo: Alguma parte de sua personalidade é fragmentada o que o torna extremamente vingativo, ninguém lhe insultará ou machucará sem receber na mesma moeda.

2 – Visão Agonizante: Tudo lhe parece podre e deteriorado. O mundo se manifesta como um cadáver; os mortais parecem estar doentes ou esqueléticos, as construções parecem decrépitas e seus companheiros Membros assemelham-se a cadáveres ambulantes deteriorados. Além disso, você encontra dificuldade em se relacionar com as pessoas. Você recebe a Característica Social Negativa Insensível e a Característica Mental Negativa Distráído, que não podem ser recompradas com Características de Experiência. Por outro lado, você recebe duas Características a mais em Desafios Sociais baseados apenas na aparência física (onde o seu oponente aposte a Característica Deslumbrante ou Atraente, por exemplo).

2 – Visão Tenebrosa Incontrolável [Lasombra]: A luz e as trevas foram invertidas de modo permanente para você. Um lugar escuro como breu lhe parece absolutamente claro e iluminado, enquanto qualquer fonte de luz superior a uma lâmpada comum cria uma área de escuridão total. As penalidades relativas à escuridão parcial são aplicadas em conduções

de iluminação precária, e vice-versa. Esse Defeito não permite sobrepujar as trevas geradas por Tenebrosidade, que brilharão como luz branca e pura, ofuscando quaisquer detalhes.

2 – Vulnerabilidade a Prata: Para você a prata é tão dolorosa e mortal quanto os raios do sol. Você recebe danos agravados de qualquer arma de prata (projéteis, facas, etc.) e o mero contato com objetos de prata o incomodam. Por isso, você é tratado como se possuísse uma Característica a menos em todos os Desafios enquanto estiver em contato com prata.

2 ou 4 – Escarificado [Tzimisce]: Como um Defeito de 2 pontos, você sofre da Característica Social negativa: Escarificado x2 que deve ser aberta e notoriamente apresentada, num distintivo ou decalque. Como um Defeito de 3 pontos, suas Características Sociais nunca podem exceder cinco Características, e como um Defeito de 4 pontos, você sofre as negativas dos níveis menores, bem como sofre da penalidade de uma Característica para todas Disputas Físicas.

2 ou 4 – Estigmata [Malkavian]: Você sangra constantemente de ferimentos fantasmas; apesar de sua pele ficar intacta, você sangra. O sangramento é fraco, mas constante, custando a você um Ponto de Sangue extra por noite (contado logo antes do amanhecer). Por duas Características você sangra de locais visíveis (como das palmas das mãos, um lugar comum em estigmata), fazendo com que sofra uma penalidade de uma Característica em todos os Desafios Sociais, apesar de alguns vampiros levarem mais a sério sua reputação como vidente. A versão de quatro Características deste Defeito significa que você sangra das órbitas de seus olhos; isso obviamente faz com que seja quase impossível transitar entre os seres humanos normais sem ser notado e é incômodo para os outros cainitas (e penalidade nos Desafios Sociais é de duas Características). Além disso, o sangramento constante interfere com sua visão, fazendo com que sofra uma Característica de penalidade em Desafios relacionados à percepção visual. É recomendado que você utilize um crachá que indique sua deformidade incomum.

2; 4 ou 6 – Forma Animal Extinta [Gangrel]: Devido a algum laço espiritual ou aos anos que passou em torpor você consegue se transformar em uma forma animal que agora é extinta. Você ainda pode ofuscar essa forma, porem ela não se esconderá de possíveis fotos e vídeos, com 2 pontos você tem uma forma de vôo extinta, com 4 pontos você tem a forma de luta extinta e com 6 pontos ambas são extintas. Sua forma animal não poderá passar o tamanho estabelecido pelo poder de metamorfose, portanto você pode ter a capacidade de se transformar em um dinossauro, porem seu tamanho será diminuído. (Necessária aprovação da coordenação para PC's)

3 – Alergia: Você é alérgico a alguma substância, de uma forma não muito diferente das alergias mortais. Contudo, você não espirra ou fica com urticária. A sua reação é ficar incapacitado. Se a substância estava no sangue que bebeu, a reação será muito forte, embora baste um toque para perturbar o seu organismo. Se a substância estava no sangue, você ficará com cinco características a menos em todos os seus testes durante 10 minutos. Se apenas a tocou, a penalidade será de duas características.

3 – Assombrado: Um fantasma malicioso, possivelmente uma de suas vítimas, decidiu atormentar você da tumba. Embora isto normalmente se limite a gemidos fantasmagóricos, manifestações tétricas e empurrões ocasionais, o fantasma dará o melhor de si para tornar sua vida um inferno. O Narrador deverá interpretar o espírito e seguir você, fazendo certo que valeu a pena receber os pontos por este Defeito.

3 – Bloodrot [Giovanni]: Você está sendo afligido com uma forma insidiosa de decadência que escurece a pele e as veias com o mofo enquanto lentamente devora sua carne não-viva. Você não pode ter quaisquer traços de aparência relacionados e você sofre três níveis de dano letal não absorvível ao levantar cada noite ao anoitecer. Apesar de sua doença não ser contagiosa, o seu rosto mofado faz outros Cainitas ficarem desconfortáveis e dá-lhe dois traços negativos sociais: chocante e repugnante.

3 – Criança: Você foi Abraçado quando era uma criança entre 5 e 10 anos de idade. Sua idade lhe causa certos transtornos: você não pode normalmente possuir mais de seis Características Físicas e sofre uma penalidade de duas Características em Desafios envolvendo sua autoridade perante adultos. Uma vez que você nunca envelhecerá e nem crescerá, este Defeito provavelmente irá acompanhá-lo pelo restante de sua existência. Você, além disso, deve comprar simultaneamente o Defeito Estatura Baixa (ganhando os pontos respectivos pelo mesmo).

3 – Cura Demorada: Seu sangue não é tão eficiente quando o assunto é curar seus ferimentos ou talvez você nunca tenha realmente aprendido a maneira correta de desviar seu sangue para se regenerar. Restaurar um nível de dano custa-lhe dois Pontos de Sangue e você apenas pode regenerar um nível de dano agravado por semana (embora o sangue ainda possa ser armazenado para curar este tipo de ferimentos).

3 – Deformidade: Uma deformidade física de algum tipo não somente marca a sua aparência, mas também torna as atividades físicas mais difíceis para você. Você possui a penalidade de uma Característica em todos os seus Desafios Físicos e a penalidade de duas Características em seus Desafios Sociais. Você precisa combinar com o Narrador a natureza de sua deformidade (corcunda, perna de pau, braço mal formado).

3 – Distração: Este Defeito não pode ser usado em conjunto com a Qualidade Concentração. Embora você não esqueça coisas como Habilidades, você esquece nomes, endereços e compromissos. Em situações de estresse, para lembrar qualquer coisa a mais que o seu próprio nome, telefone e a localização do seu refúgio, você precisa ser bem-sucedido em um Desafio Mental Estático (o Narrador determina a dificuldade) ou, em último caso, gastar um ponto de Força de Vontade.

3 – Falso Terceiro Olho [Tremere]: Por razões desconhecidas por você e seu senhor, seu Abraço deixou você com a marca de um terceiro olho em sua testa. Esta lembrança da diablerie de Tremere sobre Saulot lhe rende tanto uma vergonha aos outros membros de seu Clã quanto uma imagem de desconfiança para todos, exceto aqueles que o conheçam. O "Terceiro Olho" não abre nem funciona. A menos que você o esconda sob um capuz, ou entre os cabelos, o estigma é óbvio a todos que o veem. Em todo Teste Social com um Membro suficientemente velho para recordar dos Salubris você deverá

apostar duas características extras. Tentar passar-se por Salubri não é aconselhável. Em adição a isso, Membros com suficiente conhecimento do Sabá, podem confundir-lo com um Salubri Antitribu.

3 – Ferimento Permanente: Antes de você ser Abraçado, você sofreu algum tipo de ferimento que sua transformação falhou em regenerar. Como resultado, toda noite você sofre desta mesma aflição. Você acorda toda noite com quatro Níveis de Vitalidade de dano letal (além de outros danos que você tenha recebido), embora isso possa ser curado normalmente.

3 – Fraqueza Revenante [Tzimisce]: Como dito acima, você sofre da fraqueza de seu clã bem como da limitação de sua família Revenante. Você deveria trabalhar com seu Narrador se decidir manifestar uma limitação de uma linhagem Revenante perdida ou destruída.

3 – Gosto pela Morte [Gangrel]: Você se recusa a consumir sangue que não vem de uma morte que você ou o seu bando tenha feito diretamente. Você não pode ter comida trazida para você e você não pode se alimentar a partir de um drogado, dormindo, bêbado ou desamparado. Você adquire sustento tanto do ato de perseguição e assassinato como do gosto do terror que tem no vitae da presa. Isso significa que você precisa além de caçar, matar a sua vítima. Você prefere tomar seu sangue como um caçador por perseguir e matar a presa adequada. Você não vai beber de presas incapacitadas ou se permitir ser alimentado como um cão de estimação. Se você tiver fome e não tiver a capacidade de caçar, testes frequentes de frenesi poderão ser aplicados.

3 – Incapacidade de Atravessar Água Corrente: Como nos contos populares antigos, você acredita que é incapaz de atravessar água corrente e, assim, previne-se de fazer isso. Você precisa estar a pelo menos 15 metros acima da água para poder cruzá-la. Água corrente é considerada qualquer corpo de água com pelo menos 60 centímetros de largura e que não esteja completamente estagnada e fechada (assim, linhas de esgoto sob a cidade não contam).

3 – Infeccioso [Malkavian]: Sua mordida transmite a loucura de seu clã. Toda vez que você se alimenta de um mortal, o poder do Beijo o mantém imóvel como de hábito. Porém, o mortal ganha uma perturbação temporária para cada três Pontos de Sangue que você tira dele; essa loucura dura aproximadamente uma semana. Os Malkavian com esse Defeito geralmente são aqueles sobre os quais você ouve falar que atacam em hospícios; é o local mais seguro para eles se alimentarem.

3 – Inquebrável [Assamita]: Por alguma razão desconhecida, a maldição Tremere atingiu seu personagem com mais força do que os demais Assamitas. Isso não fazia diferença quando todos foram afetados. Porém, quando ur-Shulgi realizou a Quebra, o grande poder do ritual não o livrou totalmente do problema. Seu personagem agora sofre da mesma sede pela vitae cainita de sua casta, mas a substância consumida ainda é venenosa para um vampiro com este defeito. Por isso, sofre-se um nível de dano letal para cada Característica de Sangue da vitae não-Assamita ingerida, apesar de essa Característica entrar em seus Pontos de Sangue depois que o dano é causado. Seu personagem não pode usar Fortitude ou outras habilidades sobrenaturais para reduzir esse dano.

3 – Ligado ao Conselho [Tremere]: Seja por causa de um regente altamente suspeito, uma Faux Pas no passado ou uma missiva superiora, seu personagem foi laçado ao Conselho – uma condição que ele não tem escapado. Isso não impede seu personagem de ter motivos e metas pessoais, mas o amor ao clã Tremere sempre vem primeiro. Você deve gastar uma Característica de Força de Vontade para ir contra a política Tremere; violar o juramento, para seu personagem, é literalmente tão difícil quanto para um vassalo de laço de sangue tentar trair seu regente. Quando o conselho ou seu representante devidamente apontado (leia-se: qualquer um superior a você na Pirâmide) diz, "Pule", você pula, então espera para saber quão alto antes de cair. Se de algum modo você arranjar para sair desse problema, seja participando de uma Vaulderie, aceitando outro Laço de Sangue ou usando o ritual Abandono dos Grilhões, você pode ser ver marcado para a destruição se alguém descobrir. Se o Laço de Sangue não foi o bastante para mantê-lo na linha, e ele fez o bastante para merecer isso, então a destruição é o único meio para ter certeza que ele não será um problema mais tarde. O Narrador pode e deve usar todos os recursos Tremere disponíveis tanto para checar a lealdade do personagem quanto para caçá-lo como o renegado que ele é se ele falhar em entrar nos eixos. Este Defeito mantém todas as ramificações sociais listadas previamente – suas ações serão altamente constrangidas, você pode ser incumbido em situações desagradáveis contra sua vontade, e você estará num mundo de dor se você tentar livrar-se do Laço.

3 – Manco: Mais que simplesmente ter um membro inapto, como denotado na Característica Física Negativa Aleijado, você recebeu muito dano em suas pernas. Você pode apenas tomar um passo em cada ação ao invés dos três usuais, não pode correr e deve obrigatoriamente comprar a Característica Negativa Aleijado (ganhando os pontos correspondentes). Você precisa interpretar esse Defeito através de uma bengala, par de muletas ou dificuldade grande para caminhar.

3 – Marhime [Ravnos]: Algo aconteceu em seu passado que gravemente perturbou ou deixou furiosa algumas das famílias ciganas. Eles não vão procurá-lo ativamente para lhe causar problemas, mas se você começar a sentir ventos próximos à cidade pode ser melhor para você sair até que eles passem. Qualquer Ravnos com Lore Ciganos (nível necessário escolhido pelo narrador) pode dizer que você tem esse defeito e deve agir de acordo dependendo da família que você enfureceu.

3 – Monstruoso: Algo em você se tornou completamente monstruoso durante o seu Abraço. Seu maneirismo é deturpado, assemelhando-se ao de sua Besta. Você não pode iniciar Desafios Sociais, exceto aqueles relacionados à intimidação, enquanto sua forma verdadeira estiver aparente. Você também não pode comprar Características Sociais relacionadas à aparência. Nosferatu e outras linhagens deformadas não podem adquirir esse Defeito.

3 – Mordida Infecciosa: Devido a enzimas, uma doença ou algum fator místico desconhecido, você não pode curar sua mordida apenas por lamber o ferimento. Além disso, mortais realmente podem ser infectados com uma doença séria se você se alimentar deles – se você perder um Teste Simples após deixar um mortal vivo, mas mordido, o mortal contrai uma doença séria.

3 – Necrófilo [Nosferatu]: Não, você não faz sexo com os mortos, mas você certamente adora sua companhia. Você é obcecado por cadáveres e os “convida” para visitar seus domínios. Seu refúgio é detestavelmente decorado com membros

mutilados e cortados de todos os tipos. Você fala com seus amigos mortos, dança com eles, transforma-os em obras de arte e diverte-os com frequência. Alguns vampiros de temperamento particularmente refinado precisam ser bem-sucedidos num Desafio de Coragem contra 4 Características para entrar na câmara onde você deixa seus hóspedes e seus “equipamentos”. Os Toreador ficam loucos; os Toreador Antitribu aplaudem. Por alguma razão, este Defeito é bastante popular entre Caras de Couro.

3 – Ninhada Inimiga [Nosferatu]: Uma ninhada de seus companheiros Nosferatu tem uma incessante vendeta contra você. Você pode correr deles, mas não pode se esconder. Se você permanecer na mesma cidade, eles reunirão todos os recursos que puderem para fazer de sua existência um inferno na terra. Viajar pelos esgotos locais é um pesadelo. Se você fugir, eles utilizarão sua influência e contatos para pedir favores na próxima cidade em que você mostrar sua cara feia. O Narrador pode permitir que você pague os pontos para eliminar este Defeito, mas somente após você completar uma história que resolva e supere esse estigma social. Essa é uma variação especializada do Defeito Caçado. Consulte seu Narrador antes de adotá-lo, e trabalhe com ele para determinar por que você é caçado.

3 – Objetivo Condutor: Você tem um objetivo pessoal, que às vezes o compele e o conduz por caminhos surpreendentes. O objetivo é sempre ilimitado em profundidade e você nunca conseguirá alcançá-lo verdadeiramente. Pode ser algo como erradicar o Sabá, ou atingir a Golconda. Como você precisa se esforçar toda a crônica para levar seu objetivo a cabo (embora possa evitá-lo durante períodos curtos mediante o dispêndio de Força de Vontade), isto irá colocá-lo em apuros ou poderá prejudicar outras ações. Escolha com cuidado o seu objetivo condutor, porque ele orientará tudo o que seu personagem fizer. Você não pode possuir esse Defeito em conjunto com a Qualidade Propósito Maior.

3 – Ódio: Você nutre um ódio irracional por uma determinada coisa. Este ódio é absoluto e incontrolável. Você pode odiar uma espécie de animal, classe de pessoa, cor, situação – qualquer coisa. Você precisa fazer um teste de frenesi sempre que se defrontar com o objetivo do seu ódio. Você persegue constantemente as oportunidades de ferir o objeto odiado ou de obter poder sobre ele. Repare que alguns ódios podem ser triviais demais para serem refletidas aqui – por exemplo, odiar lenços de papel exercerá pouco efeito na maioria das crônicas. O Narrador deverá ser o árbitro final quanto ao que você pode ou não ter ódio.

3 – Pária [Toreador]: Você cortou completamente os laços com o clã Toreador. Você não participa mais de seus “jogos” tolos por poder e influência. Por isso, você não pode aumentar seu prestígio de clã, sendo visto como um anarquista. Por outro lado, os anarquistas também não o aceitam em seu meio por algo que você fez no passado. Não há lugar para você no mundo dos amaldiçoados.

3 – Preguiçoso: Você é simplesmente preguiçoso, e evita qualquer coisa que exija esforço de sua parte. Você prefere deixar os outros fazerem o trabalho duro, e fica vagabundeando. No caso de qualquer ação que exija preparação, existe uma grande chance de você não estar adequadamente preparado. Você é tratado como se possuísse uma Característica a menos em qualquer ação espontânea (incluindo combate, a menos que ela faça parte de uma ofensiva planejada).

3 – Protegido: Você é devotado à proteção de um mortal. Você pode descrever seu protegido, embora seja o Narrador quem o criará de fato. Este personagem pode ser um amigo ou um parente de seus dias pré-Abraço, ou simplesmente um mortal que você admira e considera importante. Os protegidos têm uma tendência de serem envolvidos na ação das histórias, funcionando frequentemente como alvos dos inimigos do personagem.

3 – Reflexo da Morte [Lasombra]: O personagem gera um reflexo normalmente, o que anularia a fraqueza do clã – se não fosse seu reflexo sempre mostrar o estado de decomposição em que estaria se estivesse morto. Qualquer Lasombra com mais de algumas décadas de idade gera o reflexo de um esqueleto avançado. Os vampiros mais jovens aparecem como cadáveres podres. É recomendado que você utilize um crachá que indique sua deformidade incomum.

3 – Repulsa a Cruzes: Você pode possuir alguma culpa religiosa residual ou talvez leve as lendas vampíricas a sério demais. Seja qual for o caso, a visão de uma cruz lhe causa pânico e você foge a menos que gaste um ponto de Força de Vontade (caso em que você pode resistir pelo restante da cena). Se você for atingido por uma cruz sobre sua pele nua, você recebe um nível de dano agravado por cada golpe e não pode reduzir este dano através de Fortitude (este Defeito se refere ao símbolo religioso real, não a candelabros ou pedaços de pau cruzados e artifícios similares).

3 – Traidor Duplo [Tremere]: Em algum ponto no passado, seu personagem participou de Vaulderie. Ele pode ter tentado se juntar ao Sabá legitimamente, ou talvez ele não conhecesse algo melhor ou foi obrigado. A despeito disso, ele agora traz a marca do Traidor. Desde então ele tem sido redimido e aceito de volta nas fileiras do clã, mas a marca o assombrará sempre. Como normal com a marca, todo Tremere pode dizer que seu personagem traiu o clã uma vez. Aqueles que sabem do seu passado o tratarão com desprezo; você tem duas Características a menos em todos os Desafios Sociais com outros Tremere, desde que eles sejam leais ao clã. Os Tremere que não sabem das circunstâncias provavelmente assumirão que seu personagem é um traidor Sabá, e pode tentar capturá-lo ou destruí-lo, ou no mínimo tentar informar a pirâmide de seu paradeiro. Se você falhar em seus relatórios ou tenha um comportamento relapso, pode esperar para ser caçado justo como os Tremere fazem com outras ameaças. Porém, por você ser um expatriado do Sabá, você não sabe o bastante dos sinais e códigos atuais para passar-se como um membro. Em breve, você vacilará, e você pagará por isso sempre.

3 – Um Braço Só: Você tem um braço só – escolha qual, ou determine aleatoriamente durante a criação do personagem. Isto aconteceu antes do Abraço. Assuma-se que você se acostumou a usar a mão que lhe resta, de modo que não sofre nenhuma penalidade por não ter uma das mãos. Contudo, você sofre uma penalidade de duas Características em Desafios onde as duas mãos seriam normalmente necessárias. Além disso, você não pode utilizar nenhum equipamento feito para ser utilizado com as duas mãos (como alguma arma de fogo). É óbvio que um personagem não pode combinar este Defeito com a Qualidade Ambidestro.

3 – Vontade Fraca: Os poderes de alterar a mente como a Dominação ou mesmo simples ameaças podem derrotá-lo facilmente. Você não testa contra usos de Dominação sobre você (embora a Dominação de cainitas de Geração mais baixa ainda não surta qualquer efeito). Você também sofre uma penalidade de duas Características em todos os seus Desafios Mentais e Sociais. Você não pode possuir mais que três pontos de Força de Vontade, independente de sua Geração, a menos que você supere este Defeito com o tempo.

3– Vitae Infértil: durante seu Abraço, algo deu errado, tornando seu sangue extremamente fraco. Todos que você tenta abraçar, morrem. Entretanto, seu sangue ainda pode ser usado no Vaulderie e para qualquer outra necessidade vampírica, incluindo a criação de carniçais.

3 ou 5 – Viciado em Magia [Assamita]: Seja devido a uma força de vontade fraca, a uma anormalidade residual dos seus tempos como humano ou ao uso excessivo de componentes de rituais, como o Kalif, seu personagem ficou viciado nas drogas alquímicas psicológicas que alguns feiticeiros utilizam para concentrar a magia do sangue. Como algo além de um mero vício físico ou psicológico, essa dependência chega a afetar o domínio de seus próprios poderes. Sua competência para a Feitiçaria Assamita depende da frequência com que seu personagem alimenta seu vício. Se você adquiriu o Defeito com 3 pontos para seu personagem, você terá de apostar duas Características extras em todos os desafios relacionados à sua magia do sangue quando seu personagem não estiver sob a influência da substância escolhida. Com 5 pontos, seu personagem não será capaz de usar nenhum dos poderes ou rituais da magia do sangue sem consumir sua droga favorita. Não se pode adquirir este Defeito sem possuir pelo menos um poder básico de Feitiçaria Assamita.

4 – Aperto dos Amaldiçoados: Não há prazer em seu Abraço – apenas terror e dor. Quando você morde para se alimentar, você não gera o Beijo e assim, suas vítimas gritam e se debatem. Este Defeito necessita de alguma forma de restringir sua presa. A tortura que você inflige em suas vítimas pode ser considerada uma forma de sofrimento e podem ser contrárias a pessoas com alta taxa de Humanidade.

4 – Animalismo Restrito [Gangrel]: Sua disciplina Animalismo é restrita a apenas um tipo de animal, que deverá ser decidido pelo narrador ou jogador, no início da crônica.

4 – Bode Expiatório [Gangrel]: Sempre que alguma coisa der errado, você é o primeiro suspeito. Culpa real é irrelevante, você é o saco de pancadas local e todos sabem disso. Você nunca pode ganhar status, a menos que de alguma forma alterar a sua reputação – o que será uma façanha hercúlea. Mesmo se você mudar para outra cidade, a sua reputação manchada segue você.

4 – Caçado: Um mortal caçador perigoso e poderoso decidiu que sua existência é uma ameaça ao mundo e irá fazer de tudo para eliminá-lo. O mortal possui os contatos e talentos necessários para fazer sua vida perigosa e desagradável (e em muito pouco tempo, se você não tomar cuidado). Seus amigos e outros associados podem também estar se arriscando se o caçador decidir voltar sua atenção para eles.

4 – Consumo Conspícuo: Os órgãos e tecidos mergulhados em sangue completam a sua dieta. Você acredita que precisa consumir fígado, rins, coração e outras partes do corpo para poder se sustentar. Você precisa comprar a Qualidade Ingerir Alimento para que possa consumir isto tudo. Você consegue apenas absorver Pontos de Sangue se comer estes órgãos. Sangue bebido de outra forma é imediatamente vomitado. Esta fome necessitará da morte de suas vítimas e isto pode gerar problemas interessantes quanto a manter a Máscara e a sua Humanidade. Além disso, este Defeito aumenta em 20 minutos o tempo das caçadas para se alimentar no decorrer de um LIVE.

4 – Culpa Destruidora: Você simplesmente não consegue aceitar o fato de que precisa beber sangue para sobreviver. Você sente uma culpa profunda toda vez que se alimenta. Você deve passar de um Desafio de Coragem toda e cada vez que tentar se alimentar, ou não conseguirá prosseguir com o ato. Isso significa que você raramente dispõe de muito sangue em seu sistema, o que o deixa vulnerável tanto a ataques como a um frenesi causado pela fome.

4 – Dependência do Solo Ancestral [Tzimisce]: Sua dependência no solo magicamente rico e doentio da Europa Oriental é tão severa que, até você estar em posse de dois punhados dela, sofrerá uma penalidade de duas Características em todas as disputas.

4 – Inimigo de um Clã: Um clã em particular quer vê-lo morto. Você conseguiu ofender o clã como um todo e, agora, todos os membros da linhagem querem ver sua cabeça em uma bandeja. Os efeitos desse Defeito podem variar desde críticas e insultos públicos até atentados reais a sua existência. Além disso, você recebe uma penalidade de duas Características em todos os Desafios Sociais relativos aos membros do clã em questão.

4 – Matricida/Patricida: Seu personagem matou e diablerizou seu próprio senhor, se descobrirem certamente ele vai pra praia durante o dia sem protetor solar. Ele se torna um alvo fácil de chantagens e precisa estar sempre atendo a outros Vampiros que estejam à procura de seu senhor. (E com certeza alguém estará à procura)

4 – Membro de Seita Sob Observação: Você deu as costas para a sua organização original e agora pertence à outra seita. Você pode ser um vira casaca da Camarilla, um traidor do Sabá ou um independente que jurou fidelidade a uma das grandes seitas. Enquanto você possuir este Defeito, você é colocado sob suspeita dentro de sua nova organização. Você pode manter seu Status normalmente, mas os anciões sempre colocarão um olhar suspeito sobre seus afazeres, independente de sua lealdade (tratando você como se possuísse duas Características de Status a menos do que realmente possui). Aqueles com que você se associa também podem ser considerados maculados por você.

4 – Mudo: Você não pode falar nada. Para se comunicar, você precisa escrever ou gesticular. Você ainda pode explicar suas ações ao Narrador, mas isto é o máximo que você pode falar durante o jogo. Sem Lingüística, você será até mesmo incapaz de usar a linguagem de sinais. Este Defeito pode ser difícil de interpretar. Portanto, escolha-o com cuidado.

4 – Nervos Amortecidos [Malkavian]: Seja por algum problema em vida ou resultado inesperado do Abraço, faltam algumas conexões no seu sistema nervoso. Você tem pouquíssimo senso tátil, seja de prazer ou de dor. O prejuízo é óbvio:

um de seus sentidos está seriamente prejudicado, o que pode impedi-lo de receber avisos importantes (uma lâmina em suas costas, por exemplo – ou dentro delas). Você possui uma penalidade de três Características em todos os Desafios relacionados ao tato, e você pode precisar ser bem-sucedido nesse tipo de Desafio até mesmo para reparar no óbvio; você pode não notar que foi atingido por uma bala a menos que ela o derrube de uma vez. Porém, seus nervos mortos também o protegem da dor, permitindo que você ignore seus ferimentos até que sua carne seja literalmente separada de seus ossos. Você mantém seus níveis de Características completos em todos os Desafios empatados enquanto estiver Machucado. Quando Ferido, você não precisará apostar Características adicionais, mas ainda perde automaticamente todos os empates.

4 – Portador de Doença Contagiosa: Você sofre de uma doença fatal e a espalha potencialmente para todas as pessoas que bebem o seu sangue, por isso os mortais que se alimentarem do seu sangue irão acabar morrendo em pouco tempo. Embora isto tenha pouco efeito em Cainitas, isto requer que você gaste um Ponto de Sangue adicional toda noite em que acorda para evitar sofrer os sintomas debilitantes. Além disso, os vampiros que se alimentarem de seu sangue precisam fazer dois Testes Simples – se perderem ambos, os vampiros contrairão a doença também.

4 – Putrescência [Nosferatu]: Depois de receber o Abraço, seu corpo continuou a apodrecer. Os processos místicos que inibem a decomposição natural da forma vampírica são menos eficazes em você. Como resultado, você nunca para de apodrecer. Se você for abalado ou golpeado com violência, faça um Desafio Físico contra 6 características. Em caso de empate, parte de seu rosto ou um de seus membros cairá. Se for uma falha, um dos níveis de dano será agravado; quando este ferimento for curado, as partes do corpo que você perdeu crescerão novamente. Além disso, você também fede bastante – sempre que sua forma verdadeira estiver visível, use um crachá proclamando que você se parece e cheira como um cadáver apodrecido tirado de um filme B de terror.

4 – Rostos Familiares [Assamita]: Em seu passado, você diablerizou um inimigo seu, depois de fazer isso o seu sangue ainda circula em suas veias, por algum motivo estranho nunca saiu e nunca sairá. Qualquer um que ingerir seu sangue ganhará "traços distintivos" de seu velho inimigo, dependendo da quantidade ingerida de você. Abraçar alguém transforma completamente a pessoa sem seu inimigo que você uma vez diablerizou e transformar alguém em carniçal muda a pessoa de formas extremas. Aqueles que bebem de você ou ingerem seu sangue não através do abraço ou como carniçal ganharia certas características da pessoa, dependendo de quanto é tomado:

1 Ponto de Sangue – maneirismos, gestos

2 Pontos de Sangue – Voz de Pessoa

3 Pontos de Sangue – cabelo, olhos, cor da pele

4 Pontos de Sangue – altura, peso

5 Pontos de Sangue – transformação mental e física por completo

6 + Pontos de Sangue – memórias residuais permanecem por semanas.

Os traços permanecem no indivíduo até que o sangue saia de seu organismo.

Qualquer um que diablerizou alguém que possua este defeito passa a sofrer do mesmo.

4 – Sangue Fraco: A maldição de Caim é fraca em seu sangue. Como resultado, seu sangue o sustenta de uma forma pouco eficiente. Todos os custos que exigirem emprego de Pontos de Sangue são dobrados e você pode demorar alguns turnos por conta disso para acumular sangue o suficiente para ativar Disciplinas ou se curar. Você não pode prender ninguém em um Laço de Sangue com você e somente consegue Abraçar uma cria se vencer (mas não empatar) em um Teste Simples – de outra forma, a vítima simplesmente morre.

4 – Surdo: Você é completamente surdo, precisando utilizar-se de linguagem dos sinais ou outra forma de comunicação. Você não pode ouvir os comandos da Dominação e normalmente é imune aos mesmos (a menos que eles sejam telepaticamente implantados ou entenda de outra forma um comando que não empregue a voz). Você também sofre uma penalidade de três Características em Desafios de prontidão. Você não pode ter Sentido Aguçado: Audição se adquirir este Defeito e é automaticamente surpreendido por alguém que se aproxime fora de sua linha de visão.

4 – Sem Coração [Setita]: Tendo removido seu coração com o quinto nível de Serpents, você o perdeu! O coração pode estar em posse de um inimigo, ou simplesmente perdido. Se ele estiver de posse de algum outro Cainita, (talvez um Ancião Setita, ou seu Senhor) você deve obedecer cada comando que ele der. Se ele estiver perdido, a ansiedade que isto lhe causará uma existência noturna terrível.

4 – Sede por Viagens [Gangrel]: Como o próprio Caim, você está condenado a vagar pela Terra, nunca encontrar socorro ou descanso até o próprio Deus conceder a você. Você só pode dormir três dias consecutivos em uma área de dois quilômetros. Se você ultrapassar esse limite, cada dia sucessivo leva a redução para metade de todas as categorias de características, cumulativamente (para uma pontuação mínima de 1 em qualquer categoria). Você não sofre essa agitação em torpor.

4 – Traidor [Nosferatu]: Ah, você é um perfeito canalha, e se os outros Nosferatu descobrirem sobre isso irão lhe matar no mesmo instante. Você tem vazado informações (através de um ponto de entrega pré-determinado) sobre seus supostos aliados. Isso pode envolver e-mails regulares, mensagens escondidas num local combinado ou um pacote enviado por um serviço de entregas. Você precisa revelar segredos sobre seus aliados, geralmente os membros de seu próprio círculo, em toda sessão de jogo. No final da sessão, você deve contar ao Narrador o que fez; se você não foi suficientemente canalha, um de seus segredos acaba na rede de informações local.

5 – Aura da Wyrms [Setita]: Você irradia tanta corrupção a um grau que qualquer Garou nas proximidades estará sendo atraído para você. Este é um defeito muito sério, visto que sua não-vida estará constantemente ameaçada por ataques frenéticos direcionados contra você por Lobisomens em Frenesi.

5 – Carne Cadavérica: Quando você sofre algum ferimento, sua carne exibe horríveis cicatrizes e rugas. Toda vez que você receber um ferimento, você passa a sofrer da Característica Negativa Repugnante e esta persiste mesmo após o ferimento ter sido curado. Após um dia de sono, sua pele finalmente retorna ao normal, mas as marcas ainda permanecem como uma dificuldade adicional à Máscara até que você vá dormir.

5 – Contagioso [Nosferatu]: Os cadáveres contêm todo tipo de bactérias, fungos e esporos infecciosos. Existe um motivo para que os policiais usem luvas quando investigam corpos. Graças a uma versão deveras virulenta da maldição de Nosferatu, algumas variedades condenadas de Nosferatu retêm essas infecções após seu Abraço. Os Nosferatu Contagiosos jamais podem interagir com os mortais sem a possibilidade de espalhar doenças entre eles. Um mortal que tocar um Nosferatu Contagioso precisa ter sucesso em um Desafio Físico contra 9 Características ou ser vítima de uma enfermidade durante a próxima semana. No fim de cada semana, a vítima precisa fazer outro Desafio; quando for bem-sucedida, ela se recupera da doença. Ainda que esse Defeito possa parecer muito limitante, ele força os jogadores a pensarem em novas maneiras de interagir com o mundo dos humanos. Para manter o equilíbrio do jogo, a maior parte das demais criaturas sobrenaturais tem meios de lidar com a doença de um Rato de Esgoto Contagioso: Lobisomens regeneram bem rápido, magos podem remover misticamente a infecção de si mesmos e de outros magos, aparições simplesmente não são afetadas por serem incorpóreas, e assim sucessivamente.

5 – Consumo [Tzimisce]: Quando testar para o sangue no início de cada sessão de jogo, você sofre um nível de dano por contusão que só pode ser curado pela ingestão de carne humana, o suficiente para substituir o tecido que falta em seu corpo como resultado deste Defeito. Você não pode prevenir o efeito desta bactéria corrosiva ao ingerir carne humana antes que o dano seja tomado; sem a Qualidade Ingerir Comida você irá vomitar esta carne como qualquer outra comida.

5 – Incoerente [Nosferatu]: Você é incapaz de falar como um humano. Talvez sua mandíbula tenha sido destruída, sua língua tenha caído durante seu Abraço, ou você foi abandonado por tempo demais nos esgotos e suas cordas vocais sejam atrofiadas por falta de uso. Seja qual for a razão, você não consegue falar claramente. Apontar, grunhir, ofegar e gesticular desordenadamente estão contidos em seu repertório, mas formar palavras de fato não está. Você pode usar linguagem de sinais ou escrever o que gostaria de dizer, ou então ficar simplesmente com os grunhidos e gestos selvagens. Ainda que o jogador que estiver interpretando esse personagem possa descrever o que está fazendo, o personagem jamais pode dizer uma palavra. A única exceção para isso é se comunicar com animais; você pode se expressar para as feras utilizando linguagem não-verbal. Você pode conversar com seu Narrador para resolver questões de regras, mas dentro do jogo você deve interpretar este Defeito.

5 – Incongruência Sanguínea [Giovanni]: Os Giovanni com este atavismo são poucos e afastados – menos do que uma dúzia de ocorrências reportadas desde que o clã se ergueu das cinzas do clã que o precedeu. Os Membros que o possuem não suportam a Maldição de Lâmia: seu Beijo não causa mais o dano do que a perda de sangue causaria. Estes vampiros adquirem uma palidez peculiar depois de seu Abraço, contudo – eles parecem cadáveres, e nenhuma quantidade de sangue ingerido pode corar esta característica (como os outros vampiros são capazes de fazer). Os Giovanni com esta Qualidade são tratados com muito cuidado, uma vez que os membros do clã Giovanni tendem a ser muito supersticioso sobre isso. Pela sua aparência peculiarmente cadavérica dá a você uma penalidade de uma Característica em todos os Desafios Sociais baseados em Características relacionadas com Aparência. Contudo, você não sofre da desvantagem normal dos Giovanni. É recomendado que você utilize uma maquiagem especial para representar o azul em torno das bochechas e lábios, negro sob os olhos e um branco geral em torno do resto do rosto, ou pelo um crachá descrevendo esse aspecto do seu personagem.

5 – Incontrolável [Brujah]: Fúria e paixão lutam constantemente na alma de um Brujah volátil. Talvez você já fosse mal-humorado antes do Abraço, ou talvez sua linhagem Brujah tenha despertado alguma fúria latente. De qualquer maneira, você está bem mais predisposto ao frenesi do que seus companheiros de clã. Você sempre perde os empates de tentativas de resistir ao frenesi. Prepare-se para uma experiência curta e infernal.

5 – Inepto: Você não está em harmonia com suas aptidões naturais. Você começa o jogo sem nenhuma Habilidade. Além disso, você não pode aumentar nenhuma Habilidade acima de um a não ser que tenha superado esse Defeito.

5 – Sensibilidade a Luz: Você é ainda mais vulnerável à luz que os demais vampiros. Luz do sol lhe inflige dano dobrado e mesmo o luar pode lhe ferir – luz do luar diretamente incidente sobre você causa um nível de dano letal por turno. Você precisará usar óculos escuros para proteger seus olhos e tende a permanecer em locais sombrios por hábito e segurança.

5 – Taumaturgicamente Inepto [Tremere]: Os Tremere e o conselho levaram décadas para desenvolver os princípios da Taumaturgia, assim ela não é uma Disciplina "natural". Pelos séculos ela se espalhou através do clã Tremere como uma prática habitual, mas alguns desafortunados Tremere parecem nunca conseguir dominá-la. Você é um destes desafortunados. Para você, Taumaturgia é um dos piores assuntos. Como resultado, ao utilizar essa Disciplina, adicione uma Característica à dificuldade de qualquer Desafio Estático, e adicione cinco minutos ao tempo de conjuração de qualquer efeito (pois você pronuncia mal as palavras, desenha os círculos errados, etc.). Você ainda pode aprender Taumaturgia (Tremere superiores estarão felizes em dividir seus segredos tão logo você deva favores a eles), mas isso leva um esforço real. A Taumaturgia ainda conta como uma Disciplina de Clã para ele, embora você não possa começar com mais de um ponto. Socialmente, isso tente a marcá-lo como um pobre estudante entre os outros Tremere, fazendo com que você receba uma penalidade de uma Característica em qualquer Desafio Social enquanto estiver lidando com um Tremere de graduação maior que a sua. Dificilmente você receberá promoções ou responsabilidades, simplesmente por “não ser bom o bastante”.

6 – Cego: O mundo da visão foi perdido para você. Você automaticamente perde todos os empates onde visão pode influenciar (como destreza manual, por exemplo). Você falha automaticamente em qualquer Desafio no qual a visão seja indispensável. Você não pode ser afetado por Dominação devido ao fato de não poder ver os olhos do oponente, mas isto é

o único benefício. Se você possuir este Defeito, deverá mostrar isso em um crachá ou utilizar óculos escuros para indicar a sua natureza. Incrivelmente, você ainda pode se utilizar do poder de Leitura de Aura de Auspícios, embora você perceba a aura através de seus outros sentidos (cheiros, sons, etc.).

6 – Paraplégico: Você dificilmente pode se mover sem ajuda (como um par de muletas ou uma cadeira de rodas). Mesmo assim fazê-lo poderá ser doloroso e incômodo. O Narrador e você devem tomar cuidado para representar corretamente este Defeito, não importa a dificuldade. Obviamente, um personagem não poderá combinar este Defeito com a Qualidade Articulações Ultra-flexíveis.

Outras qualidades e defeitos podem ser adicionados com a autorização do narrador responsável, ele também tem o direito de negar o uso de qualquer qualidade ou defeito que juntar não explicado ou não aplicável.

4 – O Vampirismo e suas particularidades:

O Vampirismo consiste em vários estados, desde o princípio como neófito até o estado iluminado da Golconda o vampiro passa por inúmeros estágios, devendo-se atentar a isso quando se interpreta o personagem. Neste capítulo veremos algumas particularidades deste estado assim como aquilo que o Sangue de Cain é capaz de fazer.

4.1 – O Abraço:

O ato da transformação tem diversas interpretações dependendo da Seita e do Clã aos quais pertencem os vampiros, bem como algumas particularidades dentro de algumas famílias específicas, porém, em resumo, todos estes atos podem ser unicamente chamados de Abraço. Neste processo o Vampiro–Senhor morde um mortal e suga todo o sangue deste deixando-o a beira da morte, devendo provocar algum dano físico após sugar o sangue, após deve alimentar o mortal com pelo menos 3 pontos de sangue. Após, a cria deve fazer 3 testes simples, para sobreviver ao abraço ela deve ganhar ou empatar pelo menos 2 (podendo retestar com Sobrevivência), caso contrário ele não completará o processo do abraço e simplesmente morrerá. Senhores geralmente abraçam crias que eles tem certeza que sobreviverão ao abraço, pois o processo é doloroso e perigoso para o mortal.

Vale comentar que o Abraço foi criado somente para mortais; se fosse possível combinar elementos sobrenaturais com o Abraço, vampiros teriam evoluído para verdadeiros super-híbridos mortos-vivos há muito tempo atrás. Entretanto, para maior clareza e pelas poucas raras exceções, a tabela abaixo deve bastar para verificar-se o resultado de Abraçar uma criatura diferente. Note-se que um vampiro recém criado não adquire automaticamente seus três pontos de Disciplina, precisando-os comprar posteriormente após o devido tempo de aprendizado.

Criatura	Efeitos
Lobisomem	Desafio de Gnose Estático: se o lupino vencer, ele morre naturalmente e sem dor; em um empate, a morte vem lenta e dolorosa. Uma perda e permissão do Mestre/ posterior aprovação junto a OWBN , uma abominação vampírica/lupina é criada (Força de Vontade deve ser gasta obrigatoriamente para retestar, em caso de vitória). Abominações perdem todos os benefícios de regeneração e da idade dos Garou, mas podem continuar usando os Dons que já possuam (não podem aprender novos Dons). Além disso, eles aprendem Disciplinas e gastam sangue como qualquer outro vampiro. Nota: tanto vampiros quanto lupinos caçam e matam nações à menor indicação da presença delas. Jogadores devem preparados para uma existência deveras curta.
Outros Metamorfos	Bola de pelo morta, a menos que o Mestre decida pelo contrario; veja lobisomem acima para uma lista de possíveis efeitos.
Magos e Mágicos	Um vampiro normal é criado. Todos os poderes mágicos desaparecem para sempre
Fantasmas	Fantasmas não podem ser Abraçados, mesmo que se materializem em um corpo.
Erguidos	Nada acontece.
Fadas	Cadáver de Fada.
Múmias	Nenhum vampiro; múmias reentram em seu ciclo de vida e ao invés disso (e ele ou ela irá voltar zangado mais tarde para acertar as contas com o vampiro que lhe fez isso).
Canibal ou Revenante	Vampiro normal, disciplinas que não sejam de seu novo clã são perdidas.
Parente Kinain ou de outras criaturas sobrenaturais	Vampiro normal
Ciganos	Um vampiro normal é criado, sem poderes ciganos. Dependendo da pureza de sangue e da família

	adotada, as Disciplinas podem ser diferentes para um cigano.
Mortais com númina	Um vampiro sem qualquer númina, que é perdida para todo o sempre.
Caçadores	Os caçadores escolhidos pelos mensageiros jamais podem ser abraçados, simplesmente morrendo no processo.

4.2 – Crianças da Noite:

O termo Criança da Noite é difundido dentro da Camarilla, porém outras seitas também utilizam termos parecidos para este estágio da evolução do vampiro. Refere-se aos primeiros anos de existência imortal, aqueles em que você está começando a aprender sobre as coisas, sobre seus poderes, sobre sua família, sobre a sua seita e por isso ainda não é completamente responsável pelos seus atos. A Camarilla possui regras específicas para responsabilidade sobre as Crias e um Senhor apenas pode libertá-la se ela possuir conhecimentos Lore: Camarillax1 e Lore: Família x1 a ser comprovado pelo Príncipe ou pela Harpia.

Na Camarilla, se você cometeu alguma falta grave e não tiver pontos de Status para lhe serem retirados a não ser o Status de Reconhecido, a critério do Príncipe, você pode ser rebaixado ao nível de Criança da Noite e começar a ser Tutorado por algum vampiro no mínimo Reconhecido caso seu Senhor não esteja presente. Isso equivale a uma humilhação, pois você estará, durante o tempo que seu Tutor decidir, posto em uma situação de completa não-importância para a Camarilla, você é o lixo do lixo até reconquistar seu Status de Reconhecido. Vários vampiros deixam aquela cidade após serem colocados sob Criança da Noite, porém, muitas vezes a má reputação deles os acompanha e por mais que no próximo território que ele se encontre ele seja Reconhecido, os olhos da Harpia de lá estarão sempre atentos sobre ele esperando uma nova gafe para humilhá-lo o quanto puder.

4.3 – Neófitos:

Neófitos continuam a grande massa de vampiros no mundo, são aqueles entre 15 e 200 anos de existência é nesta faixa etária que se encontram os vampiros dos personagens. Eles são relativamente fortes se trabalharem em conjunto e em outras Seitas já não existe quase vampiros mais antigos que isso visto que os Neófitos acabam com eles antes. Porém, na Camarilla Neófitos são muito mais utilizados como massa de manobra dentro da Jyhad do que eles próprios sabem ou consegue imaginar. Não é raro ver um neófito de pouco mais de 20 anos de existência subir a cargos de Primogênito ou Principado, mas você pode muito bem imaginar que algum Ancião está por trás dessa ascensão rápida e é provável que você esteja certo.

4.4 – Ancillae:

Ancillae é o estágio intermediário entre um Neófito e um Ancião. Eles são comuns na Camarilla e são normalmente eles quem aparecem ditando ordens na cidade como se fossem Anciões ou a mando deles, com idade entre 200 e 500 anos de existência eles já sabem muito bem como as coisas funcionam e como conviver com os dois lados da moeda, aqueles que comandam as cordinhas e aqueles que acham que podem cortá-las.

4.5 – Anciões e Matusaléns:

São os vampiros mais antigos em existência na face da terra, entre acima de 500 anos de existência. Eles lutam uma guerra aparentemente sem fim chamada Jyhad, onde um só poderá vencer quando destruir todos os outros, ou algo do gênero, nem eles sabem ao certo visto quantos anos já se passaram desde que a guerra foi iniciada. São eles que controlam os fiozinhos de longe, nas escuras. Geralmente quando você os vê você já não vê mais nada depois disso.

4.6 – A Golconda:

Alguns vampiros procuram um estado místico de autoconhecimento denominado de Golconda, no qual eles finalmente aceitam o fato de terem se tornado vampiros pela Maldição de Caim. A Camarilla desdenha abertamente da existência da Golconda, chamando tudo do sonho de um tolo. Contudo, nestas Noites Finais, mais e mais vampiros procuram pelos mistérios da salvação de suas almas. O Sabá e os clãs independentes consideram a Golconda algo além do alcance, uma fantasia judaico-cristã surgida da culpa que não possui qualquer lugar no coração de criaturas malditas como os caínitas.

A busca pela Golconda é muito pessoal e os Mestres são encorajados a serem extremamente exigentes com jogadores que procuram por ela. Tenha-se sempre em mente que a Golconda é uma meta que somente é atingida após anos e anos de tempo de jogo e progresso constante através de diversas crônicas. Há apenas uma regra tangível para personagens buscando a Golconda: eles precisam sempre manter quatro ou mais Características de Humanidade e pelo menos quatro

Características de Consciência no caminho da Golconda. Se eles perderem sua Moralidade ou baixarem permanentemente sua Consciência no processo, seus mentores irão os abandonar até que ele se recupere de sua degradação espiritual. Golconda não é uma meta fácil para cada personagem de cada jogador.

Afora a paz interior e o estado iluminado da transcendência, personagens que milagrosamente tenham atingido a Golconda ganham diversos benefícios em termos de jogo. Um personagem na Golconda não perde um Ponto de Sangue por noite ao acordar, mas perde somente um Ponto de Sangue por semana. Personagens na Golconda também não entram nem em frenesi, nem em Röttschreck, poderes sobrenaturais que os instigam também não funcionando sobre eles. Enfim, a personagem pode aprender todas as Disciplinas igualmente, mesmo se não for da geração ou clã apropriado para aprendê-las. Se ele cair da Golconda, entretanto, todos estes benefícios desaparecerão imediatamente.

4.7 – Carniçais:

Carniçais são mortais que regularmente são alimentados com sangue de um vampiro. Dependendo da geração e do clã do vampiro Regente este carniçal desenvolverá algumas particularidades. Todo carniçal, independente do clã, tem acesso ao 1º ponto de Potência representando uma capacidade de resistência dada pelo sangue vampírico existente em seu corpo.

No entanto, criar e manter um carniçal não é tão simples e descomplicado como parece, não é apenas abrir seu pulso e jogar algumas gotas de seu sangue para dentro da garganta do indivíduo. Mesmo o mortal absorvendo o sangue do Regente, é necessário um treinamento intensivo para que ele consiga transformar o sangue imortal em alguma coisa útil. Mesmo as coisas mais básicas como regeneração de ferimentos, incremento de força física ou aumento da resistência precisa ser ensinada e treinada pelo Carniçal antes que ele consiga realizar livremente, o que dizer do uso de Disciplinas, que normalmente já são complicadas de ensinar a um Cainita.

Porém, após estas etapas iniciais complicadas, possuir carniçais pode se revelar extremamente útil a qualquer vampiro. Imagine um indivíduo extremamente forte e resistente (parecido com você), que possui uma capacidade inata de comandar outras pessoas (parecido com você), que sabe de suas necessidades como vampiro e preza por elas (parecido com você), mas que pode se passar completamente por humano e ainda por cima pode andar durante o dia (bem diferente de você). Bem útil não?!

Para expressar essa dificuldade e compensar os jogadores por investirem seu tempo (e seu XP) na criação de Carniçais bem como para regular estas criaturas que desequilibram o jogo se empregadas de forma incorreta ou excessiva, mesmo que sem desrespeitar nenhuma regra, foram criadas as seguintes Regras para Carniçais, que seguem abaixo. Estas regras servem tanto para Carniçais Humanos quanto para Carniçais Animais. Os narradores são encorajados a modificar pontuações e especificações desta regra conforme o ON necessitar.

4.7.1 Habilidade Lore: Carniçal:

Habilidade que representa o conhecimento puro de como criar e treinar seus carniçais. Sem esta habilidade você sabe da existência de Carniçais, mas não tem nenhuma noção de como criá-los ou como mantê-los, toda e qualquer tentativa de criar um carniçal será falha se você não tiver este Lore. Esta habilidade também pode ser utilizada como reteste para criação e treinamento dos carniçais.

X1: Você sabe o que são carniçais e sabe como criá-los e dar pequenos treinamentos sobre utilização básica do sangue vampírico.

X2: Você sabe que alguns humanos dão melhores carniçais que outros (assim como alguns animais), e que alguns treinamentos prévios podem ser feitos para que os carniçais se tornem mais poderosos.

X3: Você ouviu falar das famílias de Carniçais, mas não sabe exatamente como isso funciona.

X4: Você sabe o que são famílias de Carniçais, como criá-las e quais as vantagens que isso proporciona.

X5: Você tem tanto conhecimento sobre Carniçais que poderia criar um que dificilmente seria considerado diferente dentro da sociedade Cainita.

A quantidade de pontos que você possui neste conhecimento define a quantidade máxima de pontos que você pode dedicar a um único carniçal. Você pode manter, sem prejuízos, uma quantidade de carniçais igual a esta Habilidade x (11–Geração). Vampiros de 11º Geração ou menores podem manter apenas 1 carniçal por ponto.

4.7.2 Antecedente Carniçal (nome):

Este antecedente expressa na ficha do jogador a posse e o poder de seu carniçal, como já comentado, a quantidade máxima de pontos que você pode dedicar a um único carniçal é igual à quantidade máxima de pontos possuída por você na Habilidade Lore: Carniçal, salvo algumas exceções:

1. A Vantagem do clã Toreador Carniçal Poderoso equivale a possuir na ficha (sem custo adicional) o antecedente Carniçal (nome)x3. Este antecedente só pode ser comprado na criação do personagem e é o único caso onde um vampiro pode possuir um Carniçal sem possuir a Habilidade Lore: Carniçal. Em ON uma devida explicação para isso deve ser aplicada, um bom exemplo é que seu personagem ganhou este carniçal de presente do seu senhor com a única orientação de alimentá-lo com seu sangue regularmente.
2. Outro Vampiro com Lore: Carniçal maior que o seu pode treinar o seu carniçal para você em um nível que você não tem capacidade de atingir, você ganha um ponto a mais para este carniçal, porém o gasto de XP referente a esta compra do antecedente deve sair do XP do jogar que treinou o carniçal para você. Além disso, complicações em ON podem surgir deste treinamento com relação à confiança e serventia do Carniçal.
3. Você pode ganhar ou roubar Carniçal de alguém, neste caso você recebe o Carniçal com a quantidade de pontos que ele possui gastando apenas os pontos que você poderia investir de acordo com a sua Habilidade. Durante certo período de tempo (a ser fixado pelo narrador) este carniçal mostrará todas as vantagens que possuía antes, porém, com o passar do tempo ele invariavelmente desenvolverá as habilidades que você pode proporcionar a ele (questões do clã) e perderá aquelas proporcionadas pelo antigo Regente. O que inclui quaisquer vantagens adquiridas com os pontos a mais que você não pode investir por não possuir o conhecimento necessário.

Você pode manter, sem prejuízos, uma quantidade de carníçais igual à Habilidade Lore: Carniçal x (11–Geração). Vampiros de 11º Geração ou menores podem manter apenas 1 carniçal por ponto. Cada carniçal criado deve ser comprado na ficha com o devido gasto de XP, seja ele humano ou animal.

4.7.2.1 Níveis de Carníçais:

O nível do seu antecedente Carniçal também expressa o quão poderoso ele é e consequentemente quantos pontos ele poderá ter em sua ficha. Consulte a tabela abaixo para saber quais são os níveis máximos de seu Carniçal. As ações que seu carniçal realizar renderá para ele pontos em XP e dessa forma você poderá auxiliá-lo a evoluir sua ficha fazendo treinamentos com ele. Você também pode investir seu próprio XP na ficha de seu carniçal forçando-o a aprender determinadas coisas que você pense ser fundamental para ele. Os pontos de XP do carniçal podem ou não ser divulgados para o jogador que interprete seu Regente a critério do narrador. O jogador não tem controle exato sobre aquilo que seu Carniçal deseja aprender ou evoluir em sua ficha que é de controle total do narrador, mas “pitacos” são bem vindos, afinal é comum que um Regente oriente seu Carniçal no sentido que ele deseja.

Você não pode ensinar ao seu Carniçal algo que você desconheça, mas pode solicitar a outros que ensinem, porém o gasto de XP será dobrado para o Carniçal ou para o Cainita que venha a investir seu próprio XP no treinamento de um Carniçal que não é seu.

Critério	Carniçalx1	Carniçalx2	Carniçalx3	Carniçalx4	Carniçalx5
(Inicial)Máximo Atributos	(5/4/2)7	(6/4/2)7	(6/4/3)8	(6/5/3)9	(7/5/3)11
Pontos Iniciais de Habilidades	5	6	8	10	14
(Inicial)Máximo de Disciplinas	(Potênciax1)2	(Potênciax1 +1)3	(Potênciax1 +1)5	(Potênciax1 +2)7	(Potênciax1 +3)10
Máximo de Desenvolvimento em Disciplinas	2º Básicas	1º Intermediária	2º Intermediárias	1º Avançada	2 disciplinas Avançadas
Antecedentes e Influências	2	2	3	4	5
Máximo de FV	2	2	3	3	4
Pontos de Sangue Limite	3	5	7	9	11

Um carniçal deve sempre ser criado no nível 1 e com o tempo evoluído (treinado), a pontuação inicial de um carniçal é a seguinte:

- **Carniçais(Base)**

Atributos: 5/4/2

Habilidades: 5

Disciplinas: 1

Antecedentes e Influências: 2

Virtudes: 7

Pontos de Bônus: 5

Além disso, eles possuem as seguintes vantagens inatas:

- **Cura Acelerada:** O Carniçal pode utilizar o sangue de seu senhor armazenado no seu corpo para acelerar sua cura de dano Contundente para alguns minutos, dano Letal seria curado em menos de um dia, dano Agravado em alguns dias.
- **Incrementar Força:** O Carniçal pode utilizar um ponto de sangue armazenado para incrementar em um ponto seus atributos em um ponto no caso de empates.
- **Potenciax1:** Todo carniçal sabe usar Proeza.

A principal desvantagem é que em todo LIVE, para cada Carniçal possuído, o personagem inicia o jogo com um Ponto de Sangue a menos por nível do carniçal, para refletir a dedicação em alimentar seu(s) carniçal(is). Ações para se alimentar podem ser feitas antes do LIVE, mas isso indicaria um atraso do seu personagem em chegar à reunião.

Os carniçais serão sempre NPCs e suas fichas serão feitas pelos narradores, exceto em casos especiais, com o auxílio do histórico fornecido pelo jogador.

Há a possibilidade de jogadores interpretarem Carniçais, mas isso será avaliado caso a caso pelos narradores.

O príncipe da cidade pode reconhecer o carniçal, o mesmo será visto com “Tolerado”, a destruição do carniçal de outro indivíduo pode implicar na dívida de grandes favores, afinal um carniçal é uma propriedade valiosa.

Carniçais só podem comprar disciplinas físicas (Rapidez, Potência e Fortitude) além é claro das disciplinas de clã do seu dono

Carniçais podem aprender algumas habilidades especiais para carniçais, aqui citaremos algumas, os detalhes devem ser pesquisados no livro dos carniçais:

- **Conhecimento do Sangue:** Define o quanto o Carniçal sabe sobre o sangue Vampírico, sobre o laço-de-sangue, sobre gerações, sobre o sentimento que ele tem com seu regente ser um sentimento falso, etc. Isso pode ser usado contra o regente do carniçal, nem todo mundo quer ser escravo de alguém por vontade própria. (Página 51 do Liber des Ghoules).

- **Encontrar Refúgio:** Capacidade do carniçal em encontrar um refúgio seguro, pode ser usada tanto para proteger seu regente em uma emergência, ou para encontrar outros vampiros pela cidade. Normalmente requer um teste mental. (Página 51 do Liber des Ghoules).

- **Máscara:** Diferente da Máscara para Vampiro, em vez de se passar por mortais, os carniçais podem usar máscara para se passar por Cainitas. (Página 52 do Liber des Ghoules).

- **Reconhecer Cainita (Sniping):** O carniçal tem uma afinidade natural com vampiros, com sucesso num teste social contra a criatura observada o carniçal saberá dizer se trata de um vampiro ou não. Nem Máscara de Mil Faces protege um vampiro deste talento quase sobrenatural. (Página 53 do Liber des Ghoules).

- **Mordomo (Steward):** Um cainita cujo carniçal possua esta habilidade é um cainita de sorte, um carniçal com a habilidade de Mordomo sabe tudo sobre o refúgio do cainita, até mais que ele mesmo. Pode ser usado tanto para defender o refúgio contra invasores, como para servir seu regente com eficiência e segurança durante o dia e durante a noite. (Página 53 do Liber des Ghoules). Além disso tudo, carniçais podem fazer partes de “famílias revenantes” as quais são carniçais de geração em geração há tanto tempo que o sangue vampírico passa de pai para filho, estas famílias tem dons especiais e sua aprovação deve ser consultada com o seu narrador.

Observação: Existem Qualidades, Defeitos e Perturbações próprias para Carniçais, recomendadas se quiser fortalecer mais o seu Carniçal que procure estas Qualidades e Defeitos no livro dos carniçais (Liber des Ghoules).

4.8 Laços de Sangue:

O Laço de Sangue é utilizado por vampiros de várias seitas como forma de controle sobre outros Membros. É necessário que você possua Lore: Famíliax2 para saber o que é um Laço de Sangue e como se faz, com menos que isso

você só ouviu falar do nome, mas não sabe exatamente o que é. De mesmo modo, você precisa ter Lore: Camarillax2 para saber as consequências exatas de um Laço de Sangue para a Seita, com menos que isso você ouviu falar que a Camarilla não curte, mas não sabe exatamente os motivos. Alguns pontos a se saber sobre o Laço de Sangue:

- A vitae vampírica ficando por mais de cinco minutos fora do corpo, exceto por meios místicos específicos, perde todas as propriedades sobrenaturais que possua.
- A quantidade necessária para criar laço é de 10% de um ponto de sangue, corresponde aproximadamente a um copo de cafezinho. Ficando a cargo de o narrador dizer se a quantidade é a suficiente ou não em casos de dúvida por parte de algum jogador.
- Colocar na boca e cuspir não causa laço, mas o ato de beber e vomitar sim, mesmo sendo regurgitado em seguida.
- Sangue diluído em bebidas só causa laço se toda a quantidade de bebida usada na diluição for ingerida, respeitando o tempo limite de 5 minutos fora do corpo e a quantidade mínima do vitae. A última palavra do funcionamento do laço desta forma continua sendo o narrador.

4.9 – Elíseos:

O Elísio é mais antigo que a Camarilla. A idéia é funcionar como local seguro, terreno neutro e local de contato entre humanos e vampiros, para que os últimos ainda possam reter sua humanidade. A única proibição padrão em Elísio é de praticar a violência, Elíseos são locais de paz. O não uso de disciplinas e o porte de armas será mais convenção que regra, embora estejam sujeitas à definição do Príncipe e do Guardião de Elísio do que é um Elísio. Na dúvida, confira antes. O Elísio, teoricamente é inviolável. Atos de violência em Elíseos são quebras de Elísio, tendo autorização ou não, seja do Guardião do Elísio ou do Príncipe.

Elísio não é uma das Tradições da Camarilla. O Elísio é garantido através de uma combinação de várias tradições, principalmente Domínio, Hospitalidade e Destruição. O que constitui uma quebra de Elísio é matéria de discussão e é sujeito fortemente à interpretação pessoal do Príncipe e do Guardião de Elísio de cada Domínio. Na prática, quanto mais status você tem, mais privilégios você terá na hora de decidir se o que você fez foi ou não quebra de Elísio.

Somente o Príncipe pode “criar” um Elísio, este ato não deve ser leviano afinal, trata-se de um local considerado “sagrado” pelos membros, um local onde eles sabem que podem conversar e negociar com segurança. O Príncipe ou Guardião podem permitir quais disciplinas, armas e demais “atos de violência” são praticados a fim de preservar a segurança dos membros. É uma atitude drástica, o ideal é que um Guardião de habilidade detenha o perigo antes que ele chegue ao Elísio, afinal, que membro vai querer frequentar um local que hora é tido como seguro, hora pode-se usar de violência? Membros cuja aparência possam ser Quebra de Máscara (principalmente Nosferatu e Gangrel), têm o direito de usar o poder de Ofuscação em Elísio. Isto é um Édito do Ctarinov. Às vezes reuniões de membros são organizadas em locais que não um Elísio, nestes casos o Príncipe pode decretar que em tal local imperam as mesmas regras dos Elísio.

5 – Experiência:

5.1 – Avaliação:

Até 6 pontos em mesas comuns. LIVES garantem a todos os participantes um bônus de experiência no final do mês em que este participou do LIVE. A avaliação será feita de forma mensal, sendo entregue o XP no início dos meses. A avaliação será baseada em diversos critérios, entre eles: presença, interpretação, cooperação, representação, caracterização, interação, etc. Além disso, será baseada na avaliação de todos narradores para cada jogador, proporcional ao tempo de jogo que o personagem tenha dentro do quadrimestre.

- **LIVE:** Valerá de 2 a 8 pontos de experiência bônus para cada participante.
- **Presenças:** De 1 a 2 pontos.
- **Interação:** 0 a 1 ponto.
- **Caracterização:** Esta fará parte da avaliação do LIVE. De 0 a 3 pontos.
- **Cooperação:** De 0 a 2 pontos.
- **Interpretação:** De 0 a 2 Pontos.
- **Relatório:** De 0 a 2 pontos.

Downtimes: Atividades extras e breves para serem adicionadas nos relatórios. São pequenas ações repetitivas que o jogador pode determinar que seu personagem fará no começo de todas as noites a partir de determinado dia.

5.2 – Utilizando os Pontos de Experiência:

- **Atributos:** Custo de 1 XP, sendo no máximo 1 ponto em cada categoria por mês.
- **Habilidades:** Custo de 1 XP, sendo ilimitado o número de habilidades para compra.
- **Especialização:** Custo de 1 XP, aprovação do narrador e coerência em jogo, sendo no máximo uma Especialização por mês.
- **Disciplinas:** Pode-se gastar no máximo 10 XP entre Disciplinas e Metadisciplinas por mês, levando em consideração também o tempo de aprendizado dito anteriormente. Para Disciplinas do clã o custo é de 3 XP para Nível Básico, 6 XP para Nível Intermediário ou 9 XP para Nível Avançado. No caso de Disciplinas de outro clã o custo é aumentado em 1 XP. Metadisciplinas exigem aprovação do narrador, um professor capaz de ensinar e todos os pré-requisitos explicados na seção sobre tempo de aprendizado. Além disso, é preciso pagar o custo em XP e é possível comprar no máximo uma Metadisciplina por ano.
- **Virtudes, Moralidade e Força de Vontade:** Custo de 3 XP, aprovação do narrador e coerência em jogo, sendo no máximo 1 ponto por mês.
- **Antecedentes:** Custo de 1 XP, aprovação do narrador e coerência em jogo, sendo no máximo 1 ponto em cada Antecedente por mês.
- **Influências:** Custo de 1 XP, aprovação do narrador e seguir as regras de movimentação de influências ditas anteriormente, sendo no máximo 1 ponto em cada Antecedente por mês.
- **Ritual Básico:** Custo de 2 XP, aprovação do narrador e seguir as regras do tempo de aprendizado ditas anteriormente.
- **Ritual Intermediário:** Custo 4 XP, aprovação do narrador e seguir as regras do tempo de aprendizado ditas anteriormente.
- **Ritual Avançado:** Custo 6 XP, aprovação do narrador e seguir as regras do tempo de aprendizado ditas anteriormente.
- **Qualidades:** Custo normal da Qualidade x2 e aprovação do narrador.
- **Recomprar Atributos Negativos e Defeitos:** Custo normal x2 ou x3 (dependendo do caso) e aprovação do narrador.

6 – Específico Para LIVE:

6.1 – Regras Gerais:

- Não é permitido o consumo de bebidas alcoólicas em LIVES, isso inclui a pausa para o lanche.
- Não é permitido o uso de armas reais, ou réplicas perfeitas, se houver dúvida entre em contato com um narrador antes, para ver a possibilidade de uso.
- Procure se caracterizar no local e evite sair do local do LIVE caracterizado, especialmente se a sua caracterização for muito atípica para as pessoas fora de nosso mundo.

6.2 – Pontos de Sangue:

No início do LIVE é feito um Teste Simples, em caso de vitória o personagem sairá com os pontos de sangue completos, em caso de empate o personagem sai com dois pontos de sangue a menos, e em caso de derrota, o personagem sairá com quatro pontos de sangue a menos. Após determinado isso, deve-se aplicar os seguintes modificadores:

- Se o personagem tem Rebanho ele inicia com um ponto de sangue a mais por nível no Antecedente.
- Se o personagem possui a qualidade Digestão Eficiente ele inicia com um ponto de sangue a mais.
- Se o personagem tem Carniçais ele inicia com um ponto de sangue a menos para cada Carniçal.
- Se é um Ventrue ele inicia com dois pontos de sangue a menos, o mesmo vale para os personagens que tenham o Defeito Digestão Seletiva.
- Os personagens que tiverem o defeito Portador de Doença Sanguínea, e não quiserem sentir os sintomas, também iniciam com um ponto de sangue a menos.
- O personagem que tiver o defeito Ferimento Permanente, inicia com o número de pontos de sangue igual ao que ele curou na noite.
- O personagem que tiver o defeito Vício inicia com um ponto de sangue a menos.
- O personagem que tiver o defeito Consumo Conspícuo inicia com dois pontos de sangue a menos.
- O personagem que tiver o defeito Exclusão de Presas inicia com um ponto de sangue a menos.

Podem existir outras características que influenciem os números finais, nestes casos consulte o narrador.

No caso do personagem querer se alimentar leva-se um tempo de 10 minutos em OFF para cada ponto de sangue adquirido. No fim desse tempo faz-se um Teste Simples e se o jogador ganhar ou empatar ele teve sucesso. Caso queira mais pontos de sangue deve repetir toda a sequência. Algumas Qualidades e Defeitos aumentam ou diminuem o tempo da caçada. Além disso, existem algumas outras peculiaridades que podem alterar esse tempo:

- O Antecedente Rebanho reduz o tempo em 5 minutos para cada nível.
- Influência na Saúde reduz o tempo em 5 minutos.
- A utilização da Disciplina Presença ou Animalismo reduz o tempo em 5 minutos.

De qualquer forma, contando todos os agravantes ou facilitadores, o tempo mínimo para a caçada é de 5 minutos.

7 – Políticas Disciplinares:

Todos os aspectos relacionados à aparência do personagem (e que sejam visíveis aos demais) devem ser descritas pelo jogador no início das interações com outros personagens, caso contrário, o jogador pode receber alguma advertência. Características Negativas, Defeitos, Perturbações e outros pontos negativos do personagem DEVEM ser interpretados tanto quanto os pontos positivos. Caso o jogador se recuse a interpretar certas coisas (após advertências do narrador), ele será forçado a utilizar seus Pontos de Experiência para recomprar qualquer Característica Negativa ou Defeito que não esteja sendo interpretado (com o custo de três vezes o valor e não duas vezes o valor como normalmente custa). Assim como qualquer tipo de condução (meta-jogo) vulgo “onff” e intrigas e brigas provocadas entre jogadores em OFF serão SEVERAMENTE punidas.

Dependo do nível de infração que o jogador venha a cometer ele poderá receber certas ações disciplinares a critério dos narradores:

- Advertência (máximo 3, quando chegar a este valor o jogador é suspenso automaticamente)
- Perda de XP (o jogador pode ser penalizado por conduções ou infrações cometidas)
- Suspensão (no mínimo 1 mês, máximo de 6 meses)
- Expulsão (não é necessária nenhuma pena anterior, será empregada apenas por motivos graves)
- O Reingresso de qualquer jogador que tenha sido expulso, suspenso e se retirado, ou que tenha se retirado por motivos conflitantes com outros jogadores/narradores, dependerá da aprovação dos narradores.

Ademais, segue-se o By Laws.

