

Vampiros: Réquiem Mitológico



Antônio Augusto Fonseca Jr.

Sumário

Introdução.....	3
Versões.....	4
Capítulo 1: O Mundo Vampírico de Trevas.....	5
As Leis.....	6
A História Macabra	9
Capítulo 2: As Raças	15
Asimani.....	16
Ekimmu	19
Kiang-Shi.....	23
Lamiai.....	26
Raskshasa.....	29
Strigoi	33
Vrikolakas	36
Capítulo 3: Disciplinas	39
Lamie.....	40
Forma Humana.....	43
Voar.....	46
Capítulo 4: Regras para a Maldição	49
Propriedades do Sangue.....	50
Frenesi	53
Humanidade	55
Capítulo 5: Guia Rápido de Regras	56
O personagem.....	57
O sistema	59

Introdução

Existem vários motivos para se jogar um determinado RPG, entre eles ambientação e o sistema. Sempre pensei no segundo como um acessório para se adaptar ao conjunto de necessidades da narrativa. Apesar de gostar muito do sistema Daemon, o que me atraiu no Mundo de Trevas não foi isso. A ambientação criada por Marcelo Del Debbio ainda naquele primeiro livro *Arkanun*, que era praticamente uma publicação extra da Dragão Brasil, foi a que captou meu interesse e me fez mestrar tantas partidas para meus jogadores além de escrever tanta coisa ainda com o pseudônimo Shaftiel. E mesmo quando usava outros sistemas, havia elementos de *Trevas* e *Arkanun* lá.

Vampiros Mitológicos é um dos livros que me atrai pelo mito transformado e modificado para a mesa de jogo. Tem um tom mais arcaico e menos melodramático do que os jogos da White Wolf. O objetivo do jogo é viver o passar dos anos, sobrevivendo como a maldição que lhe foi imposta exige. Assim esses vampiros, baseados em lendas, são muitas vezes mais distantes da humanidade e decrépitos. No entanto, às vezes o sistema Daemon não se encaixa perfeitamente com essas possibilidades.

Vampiro: o Réquiem, a nova versão do Mundo das Trevas da White Wolf, tem uma boa ambientação, apesar de não me atrair mais como o antigo *Vampiro: a Máscara*, outro jogo que narrei por mais de dez anos. O que existe nele, no entanto, é um excelente sistema que diminui (se não eliminou) boa parte das fragilidades do sistema d10. Além disso, aumentou ainda mais o impacto da perda da humanidade, da Besta e da necessidade de sangue do vampiro.

Todos esses fatores me inspiraram a escrever essa breve adaptação de *Vampiros Mitológicos* para *Vampiro: o Réquiem*. Adiante, o leitor não verá um livro, mas uma pequena descrição das raças vampíricas descritas em *Vampiros Mitológicos* pelo Marcelo Del Debbio com alterações feitas por mim, como em uma nova edição do livro com atualização da ambientação.

Antônio Augusto Fonseca Júnior (Shaftiel)

shaftiel @ gmail. com

Versões

1.0– Primeiras descrições

1.1– Acréscimo de disciplinas

2.0– Dados da história

3.0– Acréscimo de regras da maldição

3.1 - Mudança nas regras de simulação da vida

4.0– Acréscimo do guia rápido de regras

Capítulo 1: O Mundo Vampírico de Trevas



A sociedade dos vampiros de Trevas é desgastada e separatista. As poucas organizações que tentam exercer algum comando sobre esses imortais tendem a ruir rapidamente. Como se não bastasse o fato de esses predadores noturnos serem solitários e egoístas, as maldições que sofrem muitas vezes os diferenciam tanto que não conseguem se reconhecer como um conjunto.

Os vampiros de Trevas não possuem uma origem comum e sabem disso. Os motivos de um ser humano ser transformado são variados, havendo desde seres amaldiçoados pelos deuses àqueles que simplesmente nasceram marcados. É por isso que um vampiro não é um ser único. Cada um deles pertence a uma raça com poderes e fraquezas peculiares que podem variar até mesmo dentro desse grupo. Algumas raças são muito diversas, como os Strigoi, o vampiro mais conhecido pelos mortais. Dentre esses, há linhagens que vão desde guerreiros nobres a feiticeiros assassinos que sobrevoam as cidades caçando sangue e almas.

As Leis

Na calada da noite, no reino da violência e da loucura, ainda existem algumas regras que os vampiros devem

seguir. Começaram como conselhos durante desde a Idade Antiga, quando os vampiros foram se reconhecendo e se enfrentando ou lutando contra outros seres sobrenaturais. Criador e Cria precisavam de códigos e não tardava a encontrarem outros grupos com os quais precisavam interagir.

Aos poucos a perseguição e as guerras sobrenaturais foram exigindo que um mínimo de organização fosse mantido entre as raças e comunidades. A Inquisição e outros eventos da história transformaram os conselhos em regras a tal ponto que grupos de vampiros se unem para perseguir aqueles que quebram os mandamentos, principalmente o último, as Sombras.

A imposição de leis na caótica e distante sociedade dos vampiros não ocorre por eles mesmos. Essas criaturas são desconexas demais para se organizarem tão bem. Se o fazem é sempre por pressão de outras sociedades sobrenaturais que avançam sobre esses predadores da noite sem respeitar seus territórios e poderes.

A Primeira Lei.

A Palavra Acima de Todos

O primeiro conselho, criado pelos mais velhos, é o respeito devido àqueles

que viveram o passar dos séculos. A palavra dos anciões é lei, é o raio que parte os céus e o trovão que ensurdece. Talvez esse seja um dos mandamentos menos quebrados quando um dos mais velhos está ativo, afinal, é nesses momentos que os jovens vampiros acabam aprendendo quem são realmente os monstros.

A Segunda Lei:

Liderança

Toda comunidade deve ter seu líder, aquele que autoriza o passar da maldição para os outros e regula os rituais praticados. A liderança não precisa

ser formal, mas deve existir para garantir a quem se deve recorrer para resolver problemas de maior ordem como disputa de território e assassinatos. A segunda lei não dita necessariamente que deve existir um líder para todas as raças em uma cidade ou algo similar (posições assim existem mais por imposição de um vampiro ancião do que dos costumes dos imortais). A Liderança deve existir nos círculos ou comunidades podendo esses ser meros grupos de vampiros ou até bandos inteiros de uma região, de uma mesma raça ou não.

As posições de liderança realmente costumam existir quando os vampiros se reúnem. Na maior parte das vezes, os mais velhos ou mais



inteligentes alcançam o poder pela violência ou sagacidade. Se não estão nessa posição geralmente é por escolha própria.

Terceira Lei: Não Amaldiçoe Quem Já Está Amaldiçoado

Os dizeres da terceira lei não se encontram baseados em nada de politicamente correto. Para começar, seu nome já trata como amaldiçoados mutilados, crianças e aleijados. Ela impede que essas pessoas sejam transformadas em vampiros. Essa lei determina que só aqueles que podem cuidar de si mesmos devem receber o dom da noite.

Essa lei costuma ser sempre cumprida. Geralmente apenas vampiros próximos da insanidade passam a maldição para crianças ou mutilados. Quando isso ocorre, a maioria dos vampiros tende a se reunir para dar fim a Criador e Cria.

Quarta Lei: O Sangue Forte Deve ser Preservado

O poder dos anciões acumula-se com o passar do tempo, alcançado poderes que não podem ser imaginados

pelos mortais. Muitas vezes, o sangue dos mais velhos tem peculiaridades que alteram a transformação de um novo vampiro. O novo imortal pode sofrer consequências desde loucura a ter novos poderes que não estão de acordo com sua maturidade no mundo sobrenatural. É por isso que os mais velhos nunca deveriam ter novas Crias.

O maior problema é quem deve impor o cumprimento dessa lei. Se um ancião quer, ele costuma fazer. A maior parte deles, no entanto, entende o motivo de essa tradição ter começado e a segue rigidamente. Se precisam de companhia, pedem para um vampiro mais novo transformar alguém.

Quinta Lei: Direito de Destruição

Os vampiros não devem se destruir. Cada um recebeu sua maldição e deve conviver com ela. Apenas os loucos e aqueles que ameaçam a existência de outros devem ter o descanso final. E essa decisão deve ser feita em conselho ou pelo líder da comunidade.

Entre os grupos de vampiros mais bem organizados, essa lei costuma ser seguida à risca para evitar que o caos aflore. Alguns vampiros solitários preferem segui-la sabendo que destruir

outro pode gerar retaliações, mas a lei perde força em comunidades mais afastadas.

Sexta Lei: As Sombras

Um vampiro nunca deve revelar sua verdadeira natureza para um ser humano. Não se escreve sobre a história dos vampiros, não se conta nada a um mortal nem se revela as fraquezas. A maldição deve ser mantida em segredo.

Desde a Inquisição essa é a lei mais seguida. Apenas os mais incautos esquecem-se da necessidade dela. Nesses casos, se os caçadores não tratam de corrigir esse erro, outros vampiros ou monstros mais terríveis da noite invocam o Direito de Destruição.

A História Macabra

Primórdios

Os vampiros parecem ser verdadeiras fontes sobre a história e os acontecimentos do mundo, no entanto, cada fato que vivem é deturpado por sua própria visão egoísta dos acontecimentos. Assim, a história desses seres amaldiçoados é continuamente recontada cada vez que um ancião desperta ou uma das criaturas é destruída.

No Mundo de Trevas, os vampiros conseguem manter boa parte de suas memórias. A princípio, a cada volta do estado de torpor, estão fracos e desorientados, mas assim que recobram sua força, passam a contar sua própria história e impor sua verdade sobre os outros. Desse modo, é difícil saber como tudo começou. Cada raça tem sua lenda sobre suas origens e muitas versões são tão aceitas que são muitas vezes tomadas como as verdadeiras por estudiosos renomados.

Nos primórdios, quando o Egito ainda era grande e livre e a Babilônia independente, os vampiros viviam em feudos de acordo com suas raças. Eram poucos o que migravam de seus territórios em uma época em que havia poucas informações sobre os monstros que viviam nas partes mais distantes do mundo. Cada raça vivia em seu berço de origem, amaldiçoando novos mortais e se destruindo conforme seus desejos ou manipulação dos anciões.

Se algum dia as diferentes raças dos vampiros entraram em contato, não foi por iniciativa própria. Foram as migrações humanas e a ambição dos governantes mortais por novas terras que colocou diferentes culturas de amaldiçoados em choque. Conta-se que entre os vampiros de berço europeu, os primeiros culpados foram os Vrikolakas,

que seguiram seus familiares quando as cidades-estado formaram colônias em várias partes da costa do Mediterrâneo. Assim esses selvagens conheceram Strigoi e Ekimmu, sussurrando entre si sobre esses mistérios. Sem muito fazer além de lutar pela sobrevivência, eles apenas observaram o mundo mudar.

Os Ekimmu não foram tão quietos. Era próprio de sua natureza manipular e andar entre os homens como deuses. Junto dos persas, correram o mundo matando e espalhando a maldição. Seu sangue alcançou um território da Grécia até a Índia, quando tiveram contatos com raças de imortais nunca imaginadas. Nessa mesma época, presenciaram guerras entre Rakshasas e Kiang Shi, observaram os poucos Strigoi que andavam entre os etruscos e se maravilharam com raças menores que surgiam e eram extintas conforme a vontade dos deuses mais obscuros.

Quando Roma, ainda República, se tornou uma potência, os Strigoi saíram de sua letargia, assim como da ditadura de uma dos principais monstros da noite a pertencer à raça. Conta-se que nessa época, a bruxa vampira a quem se creditava o surgimento da raça caiu em sono profundo, libertando suas Crias para passarem a maldição adiante e exercerem suas ambições. Quando os Strigoi avançaram pelo mundo, foi como

uma praga de monstros. Transformaram reis, guerreiros e sábios sem piedade. Dominaram e destruíram outros vampiros. Foi a partir desse tempo que a raça, mesmo sem organização definida, começou a se tornar a mais famosa e numerosa entre os amaldiçoados.

Idade de Trevas

Roma passou de república a império, caiu, e, finalmente, tiveram início novos tempos. Os vampiros ocidentais viram a humanidade recontar sua história a partir de seus próprios punhos, a despeito de toda manipulação dos seres sobrenaturais. Reinos surgiram e com eles anciões e jovens dos imortais chegaram ao ápice e ao desastre. A política européia fragmentada favoreceu a criação de novos territórios em que tudo o que os vampiros tinham de comum eram suas fraquezas e a língua. Ali eles se uniam apenas para enfrentar forasteiros. Do Oriente surgiram histórias de uma nova religião que avançava como em um império e, com ela, boatos de uma nova maldição.

Foi em meio a esse caos, com os vampiros ainda mais separados e desorganizados que já eram, que surgiu a Santa Inquisição. O que começou como um mecanismo de perseguição religiosa e política entre

mortais se alastrou e ganhou poder para se tornar um elemento perigoso contra os seres sobrenaturais. Os vampiros, sozinhos ou em bandos pouco estruturas, caíram aos montes. Somente os mais poderosos ou aqueles melhor organizados sobreviveram próximos aos mortais.

Os bandos, ninhos, clãs e qualquer outro tipo de organização dos amaldiçoados se estruturou nessa época, principalmente entre os vampiros que ainda queriam viver em cidade. Por mais solitários que fossem, os imortais precisaram determinar territórios de caça, eliminar aqueles que chamavam a atenção de caçadores e ensinar os mais jovens a conviver com os horrores de sua existência. Dentre os orientais, boa parte dessa organização já era consistente devido aos combates com outros seres sobrenaturais. Vampiros poderosos e antigos ainda ativos copiavam a organização dos impérios humanos para reger suas Crias.

Mares de Sangue

As grandes navegações transformaram o mundo vampírico. Mesmo quando os navios ainda não eram adaptados para transportar os amaldiçoados, seus servos carregaram suas mensagens. Descobriram sobre as

raças espalhadas pelo globo e aprenderam a odiar e temer outros tipos de monstros. Quando portugueses e espanhóis colonizavam as Américas levaram consigo servos de vampiros empreendedores que logo aprenderam que o Novo Mundo tinha mais do que selvas e índios.

Desesperados para fugir da Inquisição ainda ativa e de seus anciões, vampiros mais novos fugiram para o continente recém conquistado. Alguns dos mais antigos começaram a acompanhá-los à medida que esses locais passaram a ser tornar mais interessantes como territórios de caças e fontes de segredos. Ainda sim, os jovens dominaram a América por muito tempo.

O império inglês e as navegações portuguesas espalharam a maldição Strigoi por todo o mundo. Se antes esses vampiros já eram uma praga, agora se consolidaram como a raça mais perniciosa dentre os amaldiçoados. Contava-se nessa época que a noite nunca acabava para os Strigoi. Enquanto alguns dormiam no Oriente, outros caçavam no Ocidente.

Muitos dos ninhos e clãs melhoraram sua união e estrutura, algumas vezes se espalhando pelo mundo. As linhas comerciais e de contatos tiveram o valor aumentado e o bando junto passou a se proteger melhor

das novas armas que ameaçavam a imortalidade.

Tempos Modernos

O Mundo de Trevas vive em convulsão. Vampiros, magos, anjos, demônios e caçadores batalham entre si pela supremacia. Não existem organizações definidas ou cujo poder possa controlar essa imensidão de seres sobrenaturais. Mesmo grupos do o Arkanun Arcanorum nada mais são que uma tentativa de colocar em ordem o que é fruto do caos e perversidade. Não existe bondade pura entre esses seres, por mais que se cerquem de auras de luz ou histórias bonitas.

A tragédia impera no mundo. Os vampiros tentam exercer seu poder, manipulando mortais e imortais na esperança de ter um rebanho dócil para servir de alimento tanto para o corpo quanto a ambição. Os clãs e ninhos mais antigos que conseguiram sobreviver a ataques externos ou revoltas internas reforçam seus territórios obsessivamente. Cada mais acuados, os grupos sobrenaturais sentem que talvez o momento dos humanos tenha chegado. Não existe criatura do Mundo de Trevas que seja capaz de acompanhar a tecnologia ou usá-la para controlar plenamente os humanos. Nunca a

informação trabalhou com tanta rapidez contra os vampiros. Mesmo quando transformam profissionais no ápice das áreas que esperam controlar, vêem que essas Crias logo se tornam ultrapassadas e é preciso recorrer a servos humanos que muitas vezes podem estar em várias esferas de influência.

O momento é de guerra. Se antes os vampiros tiveram tempo para conhecer o mundo, assustar mortais, lutar entre si por mesquinhas ou preconceito, agora precisam combater na política e nas ruas por uma questão de sobrevivência. Aqueles afoitos perecem. Os estagnados são carregados pela corrente. Somente os pacientes e conscientes tem sobrevivido.

Sobrevivência

Um dos temas principais na vida dos vampiros atualmente é a sobrevivência. É cada vez mais difícil conviver com outros seres sobrenaturais, o monstro dentro de si e ainda evitar os caçadores ou mortais vingativos.

Os vampiros não possuem nenhuma organização rígida que lhes permita uma proteção adequada ou se unirem contra um inimigo comum. A cada dia, precisam testar novas alianças e manter às antigas a despeito da



desconfiança. A Besta é paranoica e impulsiona essas criaturas umas contra as outras. Sua maldição os deixa cada vez mais solitários e à mercê de seus inimigos.

É claro que isso não significa o fim de todos os vampiros. Ainda existe uma parte deles que é humana e anseia por viver socialmente. É o que os faz forjar laços de amizade ou ao menos de apoio mútuo contra as outras feras da noite.

O vampiros montam círculos ou ninhos com frequência, principalmente os mais jovens. Os mais grupos são quase sempre formados por criaturas recém-transformadas que ainda possuem muito

do ser humano dentro de si. O envelhecimento aumenta a força de Besta e a desconfiança e os faz começarem a se destruir até restar apenas um ancião no comando de suas Crias e dos filhos dos oponentes que destruiu.

Organizações

Os vampiros tentam aprender magia, encontrar novos aliados, estudar o oculto e o mundo espiritual. A partir disso, muitos se esforçam para adentrar sociedades sobrenaturais. É comum as ordens de magia receberem

amaldiçoados e lhes ensinarem alguns truques, apesar de que nenhum vampiro consegue aprender magia como um humano.

O Arkanun Arcanorum enxerga as alianças com os vampiros com desconfiança. Eles sabem que muitos se entregam depressa à sede de sangue e logo atraem atenção de caçadores ou organizações que pretendem acabar com os magos. Assim, são bem conhecidas as leis de que todo vampiro que se uma a uma ordem filiada ao Arkanun Arcanorum

deve ser vigiado e ter um patrono responsável.

Os anciões que se juntam a outras sociedades não procuram apenas proteção. É comum que eles se infiltrem na política dessas sociedades e adentrem nos jogos de poder. Muitos daqueles que conhecem rituais mágicos sustentados por Vitae conseguem demonstrar poder místico suficiente para fazer valer suas posições e alcançar respeito por parte dos magos.

Capítulo 2: As Raças



ASIMANI

Todos os vampiros são monstros, seja sua aparência bela ou horrenda. O modo como expressão sua monstruosidade varia, mas de algum modo, sempre dão vazão a ela. Dentre os Asimani, a maldade está expressa na carne. Esses vampiros africanos nasceram da feitiçaria mais negra, de seres vindos de outros mundos e que se apossaram de humanos cuja vilania estava incrustada nos atos do dia a dia. Diz-se que o primeiro, Asasabonsan, assombrou vilas em Ghana e Tongo com tanta intensidade e há um tempo tão distante, que pinturas de sua forma eram feitas em cavernas para avisar ao povo do mal de garras e dentes de ferro que sobrevoava as vilas.

Dessa primeira criatura, vieram os Seis Obayifo, a primeira geração dos

Asimani a caminhar na Terra quando as pirâmides do Egito ainda eram novas e os hebreus mal haviam feito o pacto com seu deus único. Desde 2000 a.C. pelo menos quatro dessas criaturas ainda andam pela Terra, representando as lendas dos vampiros africanos. Seus descendentes nasceram todos dos rituais Obayifo para criação desses feiticeiros imortais. Os

novos amaldiçoados viveram apenas na África, lutando entre si ou contra outras criaturas sobrenaturais. A maioria cedia aos instintos malignos ou às tentações da magia negra, mas aqueles que aprenderam a

conviver com a praga que se tornaram tentaram por muitos anos proteger os mortais de seus irmãos mais impiedosos.

Um Asimani é antes de tudo um feiticeiro. Ele começa sua nova existência



como um mero vampiro de aparência terrível, mas cujos conhecimentos arcanos e espirituais são temíveis. Essa habilidade fica evidente pelo modo fácil como se difundiram entre as culturas africanas pelo mundo. Na época da escravidão, os Asimani acompanharam o fluxo, misturando-se aos homens e ajudando muitos deles a formar comunidades dominadas pelo misticismo.

O ritual de criação de um vampiro raça é altamente secreto. Envolve dois passos fundamentais. O primeiro é a presença de pelo menos três desses imortais e o segundo o fato de o alvo ter dons mágicos ou espirituais. Reunidos, os imortais bebem o sangue da vítima e nela inserem o seu. O candidato é então enterrado por três dias quando sua alma vagará pelo mundo das sombras, vendo fantasmas e outras criaturas das trevas. Na terceira noite ele se levantará já com a aparência modificada.

Alcunha: Bruxos Negros

Aparência: Existem semelhanças entre todos os Asimani e elas são as seguintes: dentes de aço, unhas pontiagudas, rosto cadavérico. O restante das características varia. Alguns possuem olhos de cores inumanas, orelhas de morcego ou fios de cabelo quase metálicos. Quando em seu meio, exibem sua verdadeira natureza com orgulho, deixando suas habilidades de

ocultamento apenas na presença de mortais. Mesmo diante de outros vampiros, os Asimani gostam de apresentar-se orgulhosamente como filhos do terror e representantes da morte.

Antecedentes: Os Asimani não precisam necessariamente ter raízes africanas, apesar de isso ser bastante comum, mas qualquer um tem em seu histórico uma ligação íntima com o sobrenatural, mesmo que não saiba disso. Todos esses vampiros já lidaram com magia ou possuem o dom místico. Alguns enxergavam fantasmas ou simplesmente tinham uma aura forte, outros eram magos experientes que queriam alcançar a imortalidade.

Esses dons muitas vezes não se manifestam depois da transformação, principalmente no caso da magia que precisa ser completamente substituída pelos rituais ou pelas disciplinas. O máximo que um vampiro Asimani consegue manter de seus antigos dons são aqueles possíveis de ser comprados com Vantagens.

Criação de Personagem: Um Asimani privilegia os atributos mentais e os conhecimentos, apesar de nunca negar a necessidade da força.

Atributos favorecidos: Inteligência ou Força

Disciplinas de raça: Ímpeto, Ofuscação, Pesadelo

Fraquezas: Todo Asimani tem aparência inumana, algo que transparece em sua aura e afeta todas as suas relações sociais. Graças a esse fator, todas as jogadas relacionadas com Presença e Manipulação em situações sociais não contam com a regra do 10 e cada 1 subtrai um dos sucessos da jogada. A fraqueza não se aplica a jogadas relacionadas com Autocontrole ou Intimidação. Além disso, deve-se escolher uma das fraquezas adiante.

- Símbolos Religiosos: uma pessoa de fé (não pode ser outro vampiro) pode usar o símbolo religioso de sua crença para afastar um vampiro. É preciso testar Perseverança + Ocultismo contra Perseverança + Potência de Sangue do amaldiçoado. O mortal pode ganhar bônus no teste caso esteja em posse de relíquias, tenha fé verdadeira ou esteja em solo sagrado. Caso o imortal perca a disputa, precisará se afastar do humano o mais depressa possível. Se for tocado pelo símbolo religioso usado para espantá-lo, recebe um ponto de dano não letal.

- Necrofagia: Além da necessidade de sangue, o Asimani também busca por carne humana. Ele precisa devorar o equivalente ao corpo de um humano adulto por mês ou ficará impossibilitado de utilizar suas disciplinas.

- Fogo: o Asimani recebe dois pontos de dano agravado a mais quando atingido por fogo.

Organização: Os Asimani quase sempre possuem ligações a cultos de religiões africanas, muitas vezes dominando templos ou os locais de reunião. Eles se tornam mestres espirituais na região, ditando todas as regras da comunidade.

Linhagens: Os Asimani são divididos em linhagens menores, algumas vezes dedicadas a cultos específicos de entidades como os Filhos da Morte, muito conhecidos na América Central e no Haiti pelo vudu. Os Azde são Asimani com traços de insetos cujos poderes estão relacionados com essas pequenas criaturas. Os Soucouyant invocam espíritos do fogo e viajam como espíritos pela noite.

Ekimmu

A linhagem dos Ekimmu (uma corruptela do original Edimmu) tem um dos registros mais velhos dentre as raças dos vampiros. Ao que parece, todos eles vem de Akasha de Kemet, a rainha que foi tomada pelo espírito maligno conhecido como Amel. Quando o poder tomou conta dessa criatura, a maldição se apossou do corpo e sangue, tornando-a imortal e sedenta. Seus primeiros atos foram transformar os mais amados e mais próximos, o rei Enkil e o amigo Khayman. Conta-se que foi desse último que realmente surgiu a raça, quando a maldição foi passada

para sete feiticeiros, homens e mulheres que usaram seus poderes como bem entenderam.

Nenhuma raça vampírica e misturou aos mortais como o Ekimmu.

Eles observaram e viveram entre os homens durante toda a história, registrando todos os seus momentos e tentando viver com a mesma intensidade

que os mortais. Muito dessa convivência gerou eventos trágicos, o que nunca deixou de atizar ainda mais a curiosidade desses vampiros.

Quase todo Ekimmu é um ser social. Por mais tímido ou por mais que se sinta culpado por sua existência, um Edimmu sempre tenta de algum modo ter contato com os mortais ou outros de sua espécie. Os mais

monstruosos

perseguem e brincam com o sentimento humano ou de outras criaturas da noite, ainda que nem sempre compreendam o porque dessa necessidade de conversar e se relacionar com suas vítimas.



Hoje os Ekimmu estão espalhados por todo o mundo. Não há continente que não tenha um membro dessa raça perambulando para explorar as cidades, conhecer pessoas ou entender mais dos mistérios da terra. Só há algo que os pára, o medo de seus anciões. Antigamente, pensava-se que a maior parte dos vampiros mais velhos estava morta, mas eventos recentes demonstram que alguns dos mais lendários ainda rondam a noite e diversos deles acordaram sedentos pelo sangue de seus descendentes.

Os Ekimmu são os vampiros com os interesses mais diversos. Seus modos extremamente sociais os colocam em vários pontos da sociedade. É comum transformarem mortais que estão em seu ápice e isso inclui qualquer perícia, apesar de muitas vezes preferirem aqueles com habilidades sociais.

A raça é a segunda mais conhecida no Ocidente depois dos Strigoi e tem travado verdadeiras batalhas por territórios de caça em diversas cidades. Não é que não se tolerem, mas enquanto os Monstros são rígidos e tradicionais, os Ekimmu amam as mudanças da sociedade e consideram sinal de força conseguir se adaptar às mudanças culturais.

Um Ekimmu comum viaja o quanto pode. Nunca tiveram medo de

acompanhar os mortais em qualquer empreitada. Misturaram-se aos navegadores e líderes de caravanas, sendo levados aos confins do mundo. Conta-se que foram eles que tentam os primeiros contatos para que anciões influentes dentre as raças iniciassem a formação de uma sociedade que controlasse os mais novos e protegesse os vampiros das outras ameaças sobrenaturais.

Os anciões dos Condenados estão entre os mais ativos da sociedade vampírica. É comum que acompanhem suas Crias, manifestando interesse em como seu dom das trevas é distribuído. As lendas mais atuais especulam que até mesmo Akasha ou uma anciã muito poderosa realmente existe e é guardada por anciões poderosos que pretendem sempre garantir que a primeira da raça continue sua existência. Dizem que é preciso guardá-la em seu torpor, pois, caso seja destruída, toda raça se acabará.

A inimizade entre alguns dos anciões levou a verdadeiras batalhas que podem ter alcançado Akasha ou outra criatura poderosa, cuja despertar levou a destruição de muitos dos mais novos. Os boatos nas festas dos Ekimmu falam de monstros espalhados pelo globo, vampiros que procuram ninhos e círculos

disfarçados e cujo alvo não são os humanos, mas sim outros amaldiçoados.

Aos menos alguns desses boatos devem ser verdadeiros, visto que muitos vampiros desaparecerem e soube-se de alguns Condenados que procuraram refúgio em algumas sociedades sobrenaturais. Pelo menos um dos grandes anciões da raça, seres milenares, foi avistado em algumas das maiores cidades do mundo.

A transformação de um Ekimmu é parecida com a dos Strigoi. Basta beber o sangue da vítima e depois repassar o sangue do vampiro para o humano. Não é preciso nenhum ritual complexo para passar adiante o que chamam de o Dom Obscuro.

Alcunha: Condenados

Aparência: O Ekimmu padrão se preocupa com aparência. Ela é fundamental para se inserir na humanidade. Diferente dos Strigoi, que costumam ser formais e se atem a detalhes de seu tempo, os Ekimmu são mais ligados às mudanças e procuram acompanhar os padrões dinâmicos dos mortais. Para muitos, principalmente os mais velhos, é difícil, mas mesmo eles tentam.

O envelhecimento de um Ekimmu é marcado pela transformação de sua pele. A cada século, ele se parece mais

com uma estátua de mármore com unhas de vidro e pele fria.

Antecedentes: Os mortais desejados pelos Ekimmu estão sempre em evidência, geralmente em um contexto social muito forte. Eles são músicos, artistas, escritores, boêmios. De alguma forma, todos tendem a ser a alma das festas, aqueles que possuem sempre um convite garantido.

Essa não é a única característica dessa raça. Mesmo que prezem tanto pelo lado social, seus interesses são bastante diversos. Existem Ekimmu muito interessados no mundo espiritual e sempre aproveitam a oportunidade de transformar mortais que tenham contato com as forças do Além.

Criação de Personagem: Os Ekimmu sempre privilegiam os atributos e habilidades sociais.

Atributos favorecidos: Presença ou Destreza

Disciplinas de raça: Majestade, Celeridade, Auspício

Fraqueza: Os Ekimmu possuem as fraquezas de todo vampiro como a sensibilidade ao sol, mas, além dessas, algumas características peculiares. A primeira é a sensibilidade ao fogo, que sempre causa um ponto de dano agravado a mais nos Condenados. Devido a essa fragilidade, a regra do 10 não se aplica aos testes resistir ao

frenesi devido ao medo do fogo e os resultados 1 subtraem sucessos. A segunda fraqueza é sua incapacidade de ler os pensamentos de suas Crias usando qualquer disciplina ou ritual mágico. Esses vampiros são incapazes de penetrar na mente de suas Crias, o que muitas vezes os deixa paranóicos sobre o que acabaram de transformar.

Organização: Os Ekimmu gostam de se sentir livres. Odeiam pensar que existem

anciões que podem ameaçá-los e preferem pensar que é melhor viverem sem que nenhum poder os comande. Gostam de se reunir em Casas Comunais, locais badalados na sociedade humana onde interagem e fazem suas reuniões. Muitas vezes, esses locais se tornam centros de referências para quaisquer raças de vampiros.

Kiang-Shi

O Kiang-Shi (Jiangshi ou Chiang-shih) está destinado a se tornar um vampiro no momento em que nasce. Sua alma, de algum modo, nunca se desprenderá

totalmente de seu corpo,

principalmente

caso se suicide ou tenha uma morte traumática. Esse

fato já é bem conhecido desde que os primeiros começaram a

surgir por volta de 3000 a.C.

segundo os relatos mais

antigos. Fala-se

que essas

criaturas foram

amaldiçoadas pelos deuses que já sabiam dos males que o mortal sofreria ou provocaria no mundo.

O modo de vida Kiang-Shi sempre seguiu a meta de se infiltrar e dominar a sociedade humana. Eles se consideram

os donos justos da Terra, os únicos imortais destinados a ter o mundo em suas mãos. Sua própria morte e o modo como voltam à vida lhes parece um sinal

de que é sua sina ou destino permanecer

nesse mundo e moldá-

lo. O Kiang-Shi acredita

piamente que se os deuses não o lhe

deram a felicidade ou

lhe permitiram partir

para um mundo

melhor, é porque

queria que ficassem

nele e daqui tudo

arrancassem para

finalmente atenderem

seus objetivos. Outros

imaginam que existem

para atormentar os

mortais de modo que

dêem valor a vida que o vampiro não conseguiu.

A despeito das divergências filosóficas, esses vampiros vagam pela terra em conjunto, misturando-se nas comunidades chinesas para dominar



famílias e até grupos criminosos. Desde que o comunismo começou a desabar no mundo e a China abriu suas portas, os Kiang-Shi nunca foram os mesmos. Cada vez mais deles são encontrados em quaisquer países do mundo e seus servos se espalham coletando informações impacientemente.

O ritual de criação dos Kiang-Shi depende necessariamente que a pessoa tenha uma morte violenta ou se suicide. Algumas vezes o vampiro reconhece o espírito pesado da pessoa destinado a nunca voar para os mundos espirituais superiores, e então começa a atormentá-la para que sua vida se conclua da pior maneira possível. Alguns vampiros afirmam que tudo isso é preciso para que o mortal perceba como o mundo é efêmero e que tudo o que vai lhe restar é a existência imortal como um Kiang-Shi. Quando a morte finalmente ocorre, o vampiro realize um ritual breve que trás o indivíduo de volta.

Alcunha: Orientais

Aparência: Os Kiang-Shi costumam ter aparência semelhante a de sua vida terrena. Alguns guardam marcas de suas mortes, mas geralmente nada que afete seu semblante. É comum se vestirem com roupas tradicionais da China. Muitos deles se recusam a usar qualquer coisa ocidental, atendo-se aos antigos costumes e gerando verdadeiras guerras

com aqueles que se infiltraram na sociedade globalizada dos dias de hoje e que agora guardam as tradições apenas para os momentos de cerimônia.

Existem relatos de Kiang-Shi amaldiçoados que voltam à vida como zumbis ou com aparência tomada pelas trevas. Apesar de raros, esses seres sempre surpreendem até mesmo os anciões que os consideram como um sinal de que tempos ruins virão.

Antecedentes: Os Kiang-Shi não possuem um antecedente comum, visto que o que dita o que se tornarão é uma marca com a qual já nascem. O que mais importa para eles é o que se tornarão depois de transformados. Existem vários caminhos e como sempre a tentação é para o mal. Alguns ainda conseguem resistir, lutando para ajudar as comunidades acossadas pelo sobrenatural.

Criação de Personagem: Não existe uma regra para o Kiang-Shi, mas a maior parte deles tende a valorizar os atributos de Poder e Refinamento.

Atributos Favorecidos: Raciocínio ou Manipulação

Disciplinas de raça: Auspício, Dominação, Resiliência

Fraquezas: As barreiras místicas que são consideradas mitos estúpidos para outros vampiros são algo grave para os Kiang-Shi. Nenhum deles pode atravessar uma

barreira feita de limalha ou arroz. Além disso, um vampiro Kinag-Shi tem pelo menos uma dessas fraquezas:

- Símbolos Religiosos: como a fraqueza dos Asimani.
- Água Corrente: o vampiro não pode atravessar água corrente. Para que isso aconteça, deve estar a pelo menos 15 metros acima e não pode estar usando seus poderes como habilidades para voar ou saltar para chegar a essa altitude.
- Fogo: o Asimani recebe dois pontos de dano agravado a mais quando atingido por fogo.
- Alimentar-se do espírito: Uma vez por mês, o vampiro precisa se alimentar do espírito de um mortal. Muitos o fazem simplesmente ao beber todo o sangue da vítima e então destruir completamente a pessoa ao tomar para dentro de si a alma imortal. Outros são menos inescrupulosos, procurando indivíduos próximos da morte e então se alimentando (equivalente a um crime planejado no teste de Humanidade). Caso o vampiro não o faça, perderá um ponto de Potência de Sangue por dia até chegar a zero quando começará a receber um ponto de dano agravado por

dia até a destruição final. Quando em torpor, os Kiang-shi conseguem evitar essa fraqueza (equivalente a dano a terceiros, se o mortal concordar, ou a furto qualificado, se não estiver de acordo). O Narrador e o jogador deve ser cautelosos com essa fraqueza, apesar de que, se bem interpretada, pode render excelentes ganchos para histórias.

Organização: Existem atualmente dois grandes grupos de Kiang-Shi. Os imperialistas vivem em uma sociedade quase feudal, dominados por uma criatura desconhecida, talvez um grande ancião. Esses estão centralizados na China e cuidando para que ninguém ameace seus domínios. Os Corrompidos são aqueles que adotaram novas práticas, muitas vezes saindo da China para dominar novas terras e fugir dos anciões Imperialistas.

Linhagens: Existem poucas linhagens Kiang-Shi relatadas. Dentre elas, os Vingativos chamam a atenção por caçarem outros de sua raça com bastante persistência.

Lamiai

A terrível história dos Lamiai pode ser traçada até a Grécia. Foi entre as cidades-estados que se soube dos primeiros registros desses vampiros que devoradores de crianças. A lenda conta que um dia uma rainha da Líbia foi amada por Zeus.

Hera, enciumada, matou todos os filhos da amante do marido e a impediu de sonhar. Enlouquecida e no fim da vida, a mulher fugiu para uma caverna, onde clamou por vingança. Passou a se alimentar do

sangue de recém-nascidos e assim sua maldição se completou. Alguns dizem que foi o dom de alguns deus da noite ou do Hades, mas pode ser bem provável que, abandonada pelos deuses, a rainha tenha finalmente chegado ao estado de monstruosidade em que a maldição possui o corpo e a alma, dando origem a mais uma das raças dos vampiros.



Os Lamiai se tornaram uma das raças menos conhecidas entre os vampiros. Devido a sua maldição, sua aparência se torna cada vez mais terrível com o passar dos anos, de modo que muitos caçadores nem conseguem reconhecer os anciões como vampiros, enxergando-os mais como demônios ou monstros enviados pelo Inferno. A natureza dos Lamiai é por si só reclusa, mais ligada ao mundo místico e aos

mistérios mais terríveis do submundo. Dentre os vampiros, são os que mais estudam as forças do sangue, da destruição e das sombras, aprofundando-se nos mistérios da magia.

A busca por conhecimento e a necessidade de se alimentar de crianças leva os Lamiai a sempre se aproximar da humanidade. Em eras passadas, eles

exigiam sacrifícios, hoje, precisam usar de subterfúgio para conseguir o mínimo de alimento. A imortalidade dessas criaturas costuma ser ainda mais conturbada do que a de outros vampiros. A queda da humanidade é brusca e em pouco tempo eles são pouco mais do que feras que ameaçam qualquer criatura próxima.

Quando um Lamiai surge em uma cidade, há sempre muita discussão sobre como se lidar com esse amaldiçoado. Dentre as raças ditas como ocidentais, poucas são vistas com tanta desconfiança como as Serpentes. Um dos poucos modos que esses vampiros têm de se manter em locais mais organizados é pela força e pelo medo. Se assim não conseguem, tentam se fazer úteis com seus rituais e conhecimento.

A transformação de um Lamiai é trágica. Deve ocorrer sempre na lua cheia, a partir de um ritual que todos conhecem instintivamente. O vampiro suga todo o sangue da vítima e injeta nela seu veneno, enquanto chama pelas forças das trevas e da vingança durante uma hora. Terminadas as palavras e o chamado, o mortal começa a se transformar. Durante duas semanas, sentirá dores terríveis enquanto seus ossos e músculos se quebram e se reformam para dar origem a um ser quase cadavérico que precisa se sangue

urgentemente para voltar a ter uma aparência quase humana.

Alcunha: Serpentes

Aparência: Os Lamiai costumam se vestir com roupas pesadas e maquiagem escura na tentativa de esconder muitos dos traços ofídicos que adquirem ao longo dos anos. É comum que se cerquem se símbolos místicos para demonstrar sua ligação com o sobrenatural, mesmo que seja apenas para impressionar.

Antecedentes: Uma Serpente pode vir de qualquer grupo social. A escolha dos mortais é baseada em alguns pontos. Em primeiro, é comum passar a maldição a pessoas que tenham sofrido e anseiem por vingança. De algum modo, o vampiro também tem que ter enxergado que, apesar de precisar se vingar, essa pessoa também precisa ser amaldiçoada para aprender mais sobre o mundo e renascer. O segundo arquétipo procurado é o do monstro, aquele que se tornará uma arma das trevas. O terceiro tipo de alvo dos Lamiai é o dos conhecedores de poderes místicos.

Criação de personagem: Os Lamiai têm ênfase nos atributos habilidades mentais.

Atributos favorecidos: Vigor ou Inteligência

Disciplinas de raça: Animalismo, Ofuscação, Lamie

Fraquezas: Conta-se que a primeira Lamiai se tornou tão horrenda por beber sangue de crianças e matá-las. Isso parece ser bem verdade, pois a medida que envelhecem e se alimentam, todos os Lamiai passam a ter características de serpentes como olhos fendidos, escamas espalhadas pelo corpo, unhas que caem, caninos longos, língua bifurcada. Sempre que se alimenta de uma criança (o vampiro deve fazer isso pelo menos uma vez por mês), o Lamiai deve testar Autocontrole + Perseverança para não entrar em frenesi e matar a vítima. Sempre que mata uma criança, além das consequências para sua humanidade, o Lamiai ganha uma característica ofídica. A cada três ele recebe um redutor de -1 nos testes sociais, exceto para intimidar.

Organização: os Lamiai são quase sempre solitários. A não ser em eventos

de grande importância para a raça, como o despertar de um ancião, eles preferem permanecer isolados. Uma vez ou outra, um vampiro mais velho monta um pequeno ninho com mais duas Crias para trabalhar em rituais. Esses grupos são chamados de Fúrias e costumam gerar terror em todos os místicos da região.

Linhagens: Existem poucas linhagens Lamiai. As Górgonas são formadas apenas por mulheres amaldiçoadas e conhecedoras de misticismo ou das artes da guerra cujo principal objetivo é guardar um local ou pessoa. Os Hecatai são os vampiros responsáveis por caçar os humanos, dizendo-se enviados divinos cuja missão é mostrar aos mortais o terror da noite.

Rakshasa

Um Rakshasa (feminino Rakshasi) é uma das criaturas horrendas que, para a infelicidade dos homens, percorre o Mundo de Trevas para tomar o sangue dos mais fracos. Há os bons e os maus entre eles, cada um com sua história, mas todos com a mesma aparência terrível e animalésca de um predador prestes a atacar.

A origem desses vampiros está na Índia. Há relatos deles desde 3000 a.C. quando viajantes Kiang-Shi e de cortes de magos da China viajaram para o sul para coletar informações sobre os seres sobrenaturais das florestas e montanhas mais próximas do Oceano Índico. É difícil, no entanto, definir como foram criados. As histórias hindus os ligam ao sábio Kashyapa, mas os épicos como Ramayana e Mahabharata já os mostram

apenas como uma raça sobrenatural sem origem definida com grande propensão para o mal, servos do terrível Rei Ravana. Lutaram junto dessa entidade contra o herói Rama. De acordo com o

Mahabharata, essas criaturas se alimentavam dos humanos e temiam apenas a heróis como Bhima, que os caçou inclemente.

Os Rakshasa estiveram restritos à Índia por muitos séculos. Quando Alexandre o Grande chegou à região,

ocorreu o primeiro contato desses vampiros com o Ocidente. Até então suas informações vinham apenas dos Ekimmu persas que ocasionalmente apareciam. Seguindo as tropas do rei macedônio, esses vampiros apareceram na Grécia, Egito e norte da África. Poucos deles sobreviveram ao embate com os Strigoi, Lamiai e Asimani, mas aqueles que



conseguiram montaram pequenos clãs que se mantiveram como postos avançados dos Rakshasa por séculos.

A verdadeira força desses vampiros surgiu mesmo apenas após o século XVI com as Grandes Navegações. Quando portugueses e espanhóis encontraram novas rotas para o Oriente, surgiram novas oportunidades de esses vampiros viajarem. Desse ponto em diante, essas criaturas passaram a freqüentar os círculos sociais do mundo sobrenatural com bastante intensidade. Usando suas habilidades de camuflagem, conseguiram caminhar entre vampiros, humanos e magos por anos sem serem descobertos. Foram espiões perfeitos e também anfitriões de festas que causavam inveja aos Ekimmu. Ao contrário dos Condenados, os Cruéis não se preocupam apenas com observar, divertir-se e se misturar. Eles aprofundam-se na depravação, no sexo e na luxúria, muitas vezes recorrendo à violência e ao medo para aumentar as sensações. São chamados de Cruéis por tratarem o coração alheio como nada, despedaçando esperanças de pessoas apaixonadas, destruindo famílias e até matando.

A criação de um Rakshasa envolve um ritual complexo que demora pelo menos dez horas para se executado. O primeiro passo é tomar o

sangue do humano sem sugar seu espírito. Enquanto a vítima se encontra quase mortal, os incensos, palavras mágicas e espíritos do submundo a mantem em um estado entre a vida e a morte. Durante esse tempo, o corpo da vítima começa a mudar. Aos poucos ele assume uma forma mais animalesca, condizente com o restante da raça.

O Rakshasa, nascido das trevas e do submundo, tem escolhas difíceis em sua imortalidade. A primeira delas é se vai usar os novos poderes para se tornar uma maldição para os mortais, vivendo como a maioria dos seus irmãos. Esse é o caminho mais fácil e muitas das novas Crias dos Rakshasa aprofundam-se nas depravações e sadismo que dão fama a raça.

Alcunha: Cruéis

Aparência: Os Rakshasa possuem corpos bonitos e sensuais, porém com cabeças de tigre ou de babuíno. O modo como lidam com essa aparência costuma variar, mas em geral são orgulhosos do que são. Alguns caçam nus pela noite ou muito pouco vestidos. Outros se vestem elegantemente. Aqueles poucos que se envergonham ou odeiam essa natureza terrível tentam esconder o que são de toda forma possível.

Antecedentes: O mito conta que os Rakshasa eram pessoas perversas em outra encarnação e que agora

renasceram como monstros. É bem comum que essas criaturas façam jus a essa fama, algo facilitado já que os mais perversos insistem em transformar assassinos e predadores sexuais. Obviamente, existem boas exceções. Alguns Rakshasa preferem ser a salvação dos homens do que o tormento. Acreditando o quanto foram ruins em vidas passadas, agora querem se redimir, pagando pela eternidade apenas com boas ações, a despeito das dificuldades.

A origem dessas criaturas é bastante variada. Rakshasa apreciam qualquer pessoa que saiba conseguir informações, seja espionando, torturando ou dando uma boa festa. Eles abusam de seus vícios, adentrando-se nesse mundo pervertido com ou sem culpa.

Criação de Personagem: Os Cruéis privilegiam atributos e habilidades sociais.

Atributo Favorecido: Presença ou Raciocínio

Disciplinas de raça: Celeridade, Pesadelo, Metamorfose

Fraquezas: Os Rakshasa têm um sangue amaldiçoado. São criaturas horrendas por fora e por dentro. Por causa disso, todas as jogadas relacionadas com Presença e Autocontrole em situações sociais não contam com a regra do 10 e cada 1 subtrai um dos sucessos da

jogada. A fraqueza não se aplica a jogadas relacionadas com Perseverança, Manipulação ou Intimidação. Essa fraqueza funciona mesmo quando conseguem esconder sua verdadeira aparência, pois o mortal sente a energia maligna do predador. Além disso, deve-se escolher uma das fraquezas adiante.

- Símbolos Religiosos: como a fraqueza dos Asimani.

- Água Corrente: como a fraqueza dos Kiang-Shi.

- Pregos de Ferro: Os pregos de ferro enfiados nas mãos ou nos pés do Rakshasa causam efeito como ao de uma estaca no peito, deixando-o paralisado, além de causar um ponto de dano agravado assim que é enfiado nesses locais.

- Rosas: O Rakshasa não tolera rosas. Caso sinta o cheiro dessas plantas, deve testar Perseverança + Vigor para permanecer no local. O mesmo deve ser feito caso queira atravessar uma barreira feita de rosas ou de suas pétalas, fazendo um teste de Perseverança + Potência de sangue contra Perseverança + Ocultismo de quem criou ou plantou a barreira. Se for forçado a ingerir rosas receberá dois pontos de dano agravado.

- Alimentar-se do espírito: fomo a fraqueza dos Kiang-Shi.

Organização: Os Rakshasa seguem as ordens de seus anciões que ainda vivem

na lendária cidade de Lanka, um local no plano espiritual onde a noite é eterna e essas criaturas caçam sem descanso. Não existem dissidentes em Lanka, mas muitos dos Cruéis que pretendem abandonar os vícios vivem fora da cidade, espalhados pelo mundo. Não há formalidade entre eles, a não ser o respeito pela idade ou pelo vampiro com o maior número de contatos e rede social.

Os Rakshasa medem o grau de respeito pela força imposta, seja essa

força social ou física. De algum modo, sempre ocorrem embates entre essas criaturas até o dominante se destacar. Os vampiros perdedores cedem território ao vitorioso, passando a fazer parte de seu secto ou fugindo para locais menos disputados.

Linhagens: Os Rakshasa possuem algumas linhagens como os Vibhishana, criaturas de bom coração que pretendem caçar outros membros da raça, os Hidimba, canibais com dentes de aço.

Strigoi

Os Strigoi nasceram da Deusa Noite. Eles vieram do dom concedido pela divindade à Strix, uma bruxa antiga que viveu por volta de mil anos antes de Cristo. É uma ironia que esse dom, apesar de trazer poderes, destruía aos poucos a sanidade e a humanidade dentro do vampiro.

A história dos Strigoi acompanha Roma desde os primórdios por volta de 500 a.C., onde realmente viveu a bruxa Strix que, se não foi fundadora da raça, foi uma das mais poderosas vampiras dos relatos antigos. Ela permaneceu ativa por muito tempo controlando boa parte dos amaldiçoados da Itália. Com a expansão da república e, depois, do império, ela ordenou que alguns dos seus seguissem os humanos. Durante esse período,

quando os Strigoi começaram a se espalhar, a bruxa desapareceu. Aproveitando os planos iniciais, os vampiros fizeram quantas Crias quanto desejaram e apossaram-se de vários territórios.

A Idade Média quase decretou o fim do domínio Strigoi. Estima-se que cerca de metade deles foi destruída pelos templários e inquisidores, inclusive alguns dos mais antigos da raça. Foram os sobreviventes que geraram o novo perfil com bandos melhor organizados pelo

mundo e impondo as Leis.

Os Strigoi são o protótipo do vampiro. Deram origem a maior parte dos mitos do mundo e são os mais retratados na mídia dos mortais. Depois de transformados, mantém a mesma aparência, apesar da palidez e do toque



frio. Geram novas Crias sugando todo o sangue do mortal e depois lhes devolvendo um pouco desse líquido precioso.

Alcunha: Monstros

Aparência: Os Strigoi se vestem conforme a época em que vivem, geralmente com um tom tradicionalistas, visto que raramente esses vampiros passam a maldição para rebeldes e iconoclastas. Adquirem um tom de pele pálido e, às vezes, os olhos se tornam mais claros. Existe uma tendência a exibirem modos educados que os permitam adentrar com facilidade as altas rodas sociais.

Antecedentes: As Crias Strigoi normalmente são surgem da alta sociedade. São expoentes dentre os mortais seja pela beleza ou pelos dons políticos. O modo como lida na sociedade e mantém seu status é fundamental para que o humano seja transformado por um Strigoi. Para eles, passar a maldição adiante é um estado de arte e planejamento. Obviamente, isso não é uma regra, visto que a variedade é a norma mais comum na raça mais prolífica entre os vampiros.

Criação de Personagem: Os atributos sociais e mentais costumam ser enfatizados.

Atributos Favorecidos: Manipulação ou Força

Disciplinas de Raça: Dominação, Ímpeto, Metamorfose

Fraqueza: Os Strigoi possuem uma variedade de fraquezas. Assim como características genéticas são passadas adiante em famílias mortais, Criadores muitas vezes passam fraquezas características para os vampiros. Todos possuem a sensibilidade ao sol natural dos vampiros além de duas das descritas a seguir.

- Não apresenta reflexo em espelho: o vampiro não tem reflexo e sua imagem surge sempre embaçada em fotografias, metais polidos, câmaras de segurança, etc. Esta anomalia curiosa também se estende às roupas que usam e objetos que carregam. Essa característica também aumenta em um ponto o dano causado pela luz solar.

- Convite: o vampiro só pode entrar em uma residência se for convidado. Só é capaz de penetrar no recinto caso vença um teste de Perseverança + Potência de Sangue contra a Perseverança do dono. Caso force sua entrada, assim que cair no local, estará incapaz de utilizar suas disciplinas.

- Símbolos Religiosos: uma pessoa de fé (não pode ser outro vampiro) pode usar o símbolo religioso de sua crença para afastar um vampiro. É preciso testar Perseverança contra Perseverança + Potência de Sangue do amaldiçoado.

Caso o imortal perca a disputa, precisará se afastar do humano o mais depressa possível. Se for tocado pelo símbolo religioso usado para espantá-lo, recebe um ponto de dano não letal.

- Locais Religiosos: o vampiro é incapaz de pisar em locais religiosos como igrejas, sinagogas e mesquitas. Para entrar em um desses locais precisa testar Perseverança + Potência de Sangue. Cada sucesso permite que fique um turno no local. Caso seja colocado naquele lugar à força, não será capaz de regenerar ferimentos enquanto estiver ali nem usar pontos de sangue para sustentar suas disciplinas.

- Dormir em Caixão/Solo Natal: o Strigoi deve dormir dentro de um caixão feito de madeira nativa de sua terra natal ou junto de um pouco de terra vinda do local onde nasceu ou foi transformado. Para cada dia que não durma, perderá um dados

em todas os seus testes (o redutor não pode passar de -5).

Organização: Os Strigoi gostam de se organizar em pequenos bandos cujo comando varia desde a mais pura ditadura a democracia. Os nomes desses grupos variam conforme a ligação dos vampiros com o sobrenatural. Podem se chamar ninhos ou covens, caso tenham tendência para a magia, bando, quando são vampiros novos com pouco conhecimento da Noite Eterna, círculos, se são grupos políticos fortes.

Linhagens: Existem muitas linhagens Strigoi. Dentre as mais famosas estão as Striges, bruxas da Itália que afirmam ter o mesmo sangue de Strix. Outra linhagem com grande número de vampiros nos países latinos são as Brujas, profundas conhecedoras de magia.

Vrikolakas

Lycaon era um rei de Arcádia e como todo rei, vivia em abundância. Naqueles tempos, quando os deuses andavam pela terra, esse grande senhor recebeu a visita de Zeus e Hera disfarçados de mortais. Animado, resolveu oferecer um banquete para as visitas, mesmo que todos na corte desconfiassem da identidade dos convidados. Os filhos de Lycaon mataram uma criança e serviram a carne para o casal divino.



Obviamente, Zeus e Hera descobriram o plano. O que aconteceu a partir daí é tão dúbio quanto as lendas dos Vrikolakas. Conta-se que Lycaon foi transformado em lobo e dele surgiram os lobisomens e vampiros, enquanto seus filhos foram mortos por raios divinos. Outros dizem que na verdade os cinquenta filhos do rei foram

os transformados e parte desses, que tinham sangue divino, deram origem aos seres amaldiçoados que atormentaram a Grécia e os Balcãs.

Seja qual for a lenda de origem em

que se acreditar, é certo que os Vrikolakas nasceram no leste europeu e ainda possuem conexão com a natureza e as forças de Arcádia. Vampiros brutos e selvagens, eles viveram toda a antiguidade pelas florestas européias, raramente se aventurando para muito longe. Seus

anciões mantinham grupos extensos desses monstros, verdadeiras alcatéias que ameaçavam vilas inteiras, às vezes fazendo populações inteiras desaparecerem em uma noite. Quando os romanos dominaram a Grécia, os Strigoi chegaram e controlaram as feras. Nessa mesma época, magos e heróis se

juntaram para combater os Vrikolakas tomados pelo instinto primitivo.

Acuados, as Feras foram obrigados a deixarem seus territórios e se misturarem aos humanos ou se embrenharem pela natureza. Sem seus anciões, formaram novos bandos, procurando por esconderijos e novos povos para atormentarem. Só quando se sentiram fortes, voltaram prontos para a guerra para seu território de origem, onde ainda batalha para encontrar alguns de seus anciões perdidos e usar sua ajuda para destruir os invasores. Outros preferem se abster dessa luta, principalmente devido ao medo do que pode acontecer por acordar monstros milenares que mais o lobo do que o humano no coração.

A criação de um Vrikolaka é terrível e gera raízes profundas no psicológico do vampiro. O Criador sente o cheiro da Fera, o sangue de Lycaon, na vítima e dela arranca um pouco do sangue. O corpo machucado é levado para a terra virgem e então a pessoa é enterrada viva. Quarenta dias depois, ela renasce como vampiro. Essa nova criatura é atormentada desde o primeiro dia, quando, dentro de um caixão, percebe-se no fundo da terra e, fraco demais, não consegue escapar. Percebe-se preso sozinho, sem comunicação e, depois de algum tempo, sabe que não

morrerá asfixiado ou de fome. Somente no fim dos quarenta dias conseguirá força suficiente para abrir caminho por madeira e terra. O que sai do solo parece humano, mas é um monstro por dentro, por mais que tente se controlar.

Alcunha: Feras

Aparência: Os Vrikolakas não são preocupados com a aparência. Precisam ser apenas funcionais. Vestem-se do modo que mais lhe pareça útil para exercerem suas atividades. quando começam a ser tomados pela Besta, muitas vezes continuam com as mesmas roupas imundas por muito tempo, até os trapos desaparecerem e apenas o predador nu caçar e matar ser parado.

Antecedentes: Todo Vrikolaka tem algo em seu sangue que atrai seu Criador. Não é beleza, aptidão ou dom, mas um instinto primitivo que atrai esses vampiros e os leva a passar a maldição adiante. Há quem especule que é o sangue de Lycaon passado de geração a geração. Outros dizem que é algo mais simples, o mal encontra o mal.

A verdade é que um Vrikolaka precisa entender a si mesmo para não ser tomado pela Besta. Desde que sai do solo na primeira noite, o vampiro precisa entender que há uma fera dentro de si e precisa domá-la para não se tornar o monstro típico descrito nos livros de ocultismo. Sempre haverá rompantes de

fúrias e perturbações, mas cabe a cada um decidir seu caminho e como fará sua caça.

Criação de Personagem: As Feras possuem uma predileção por atributos de poder como Força e Presença e privilegiam habilidades físicas, sem se esquecerem de algumas sociais como Intimidação e Trato com Animais.

Atributos Favorecidos: Vigor ou Perseverança

Disciplinas de raça: Animalismo, Metamorfose, Resiliência

Fraquezas: Todo Vrikolaka é tomado pela fúria e corre o risco de sucumbir ao mal. A regra do 10 não se aplica a testes de Autocontrole e Presença e todo resultado 1 subtrai um dos sucessos nessa jogada. Além disso, deve escolher uma das seguintes fraquezas.

- Símbolos Religiosos: como a fraqueza dos Asimani.

- Locais Religiosos: o vampiro é incapaz de pisar em locais religiosos como igrejas, sinagogas e mesquitas. Para entrar em um desses locais precisa testar Perseverança + Potência de Sangue. Cada sucesso permite que fique um turno no local. Caso seja colocado naquele lugar à força, não será capaz de regenerar ferimentos enquanto estiver ali nem usar pontos de sangue para sustentar suas disciplinas.

- Dormir em Caixão/Solo Natal: o Vrikolaka deve dormir dentro de um caixão feito de madeira nativa de sua terra natal ou junto de um pouco de terra vinda do local onde nasceu ou foi transformado. Para cada dia que não durma, perderá um dado em todas os seus testes (o redutor não pode passar de -5).

- Estacas: estacas de madeira ou de ferro que atravessem o coração do vampiro causam dano agravado no vampiro, sendo que esse dano não pode ser absorvido pela disciplina Resiliência.

Organização: Os Vrikolakas podem caçar sozinhos ou em bando. Seja como for, optam sempre pelo que torna mais apto sua sobrevivência. Quando um grupo de vampiros atrai muito a atenção, viajam sozinhos e criam seus esconderijos em locais ermos. Havendo possibilidade, criarão alcatéias.

Linhagens: Os Vrikolakas deram origem aos Eretik da Rússia, vampiros ligados à religião e ao lobo branco, aos Nosferatu, as criaturas horrendas que viveram na Alemanha, além de outros monstros da noite.

Capítulo 3: Disciplinas



Os poderes especiais dos vampiros acrescentam diversas peculiaridades aos personagens e ajudam a fundamentar as raças, conferindo habilidades especiais a determinados grupos de amaldiçoados.

As disciplinas descritas a seguir estão divididas em dois grupos. Algumas estão presentes na lista de disciplinas de raça, o que representa os poderes mais comuns daqueles vampiros. Outras não estão em nenhuma lista. São tipos especiais que nunca devem ser específicas de nenhuma raça ou grupo. Esses poderes são desenvolvidos ao longo do tempo e mais difíceis de serem dominados. Entre essas estão Forma Humana e Voar.

Lamie

A disciplina Lamie é uma exclusividade dos vampiros gregos conhecidos por se alimentarem de crianças. É um dos primeiros poderes a serem aprendidos, pois as formas ofídicas adotadas são importantes nos rituais da raça. É um segredo muito bem guardado por esses vampiros, mas ocasionalmente um vampiro consegue

aprendê-lo, para desgosto das Serpentes.

1 - Sangue Venenoso

O vampiro torna seu sangue venenoso por um curto período de tempo. O líquido é tão agressivo que causa queimaduras leves mesmo ao toque.

Custo: um ponto de Vitae

Parada de dados: Vigor + Ocultismo + Potência de Sangue

Ação: Reflexiva

Falha Dramática: O vampiro não consegue transformar seu sangue. Durante o processo, parte da energia vital se esvai, o que acarreta a perda de 3 pontos de Vitae.

Falha: O vampiro não consegue transformar seu sangue.

Êxito: O vampiro consegue transformar seu sangue. Caso seja bebido, causará 1 ponto de dano letal por ponto de Vitae ingerido. Também pode ser usado para se jogar na pele de uma pessoa, causando um ponto de dano não letal por ponto de Vitae que o vampiro retirar de seu corpo.



2 – Braços

O vampiro consegue criar mais um par de braços. Apesar de não ter boa coordenação com esses, ainda consegue ter força e destreza suficientes para pequenas tarefas.

Custo: no mínimo um ponto de Vitae;

Ação: Instantânea

Parada de dados: Não envolve testes. O par de braços cresce logo abaixo dos membros superiores normais do vampiro e se manterá por uma cena, a não ser que o vampiro os retraia. Eles possuem um ponto a menos de Força e Destreza que o normal do personagem e não pode ser utilizados para ataques extras, no entanto, garantem dois dados extras em testes de escalas ou para agarrar pessoas.

3 – Voz Melodiosa

A voz do vampiro muda para um tom melodioso capaz de atrair as pessoas.

Custo: nenhum

Ação: Instantânea

Parada de dados: Manipulação + Persuasão + Lame contra Autocontrole + Potência de Sangue do alvo.

Falha Dramática: O vampiro não consegue mudar sua voz para o tom belo esperado. O som sairá fantasmagórico e estranho, deixando em alerta quem ouvir.

Falha: Os testes empatam. Ouve-se a voz do vampiro mas ela não parece ter nada de peculiar.

Êxito: O vampiro muda a voz para um tom bonito e apaixonante. Aqueles que falharem no teste se sentirão atraído, rumando na direção da criatura sem saber o motivo ou sem entender para onde estão indo. Se perguntados, simplesmente evitarão a conversa ou atentarão para o fato que precisam saber de onde vem a bela voz. Enquanto caminho, a pessoa perde um número de dados em seus testes relacionados a atributos mentais igual à Potência de Sangue do vampiro.

Esse poder pode ser usado em um elevado número de pessoas e durará enquanto o vampiro continuar falando ou cantando. Se concentrado em apenas uma pessoa, a voz se torna tão inebriante que paralisa a vítima, colocando-a em um estado de admiração tão grande que ficará apenas paralisado e à mercê do vampiro. O efeito dura de acordo com o número de sucessos descritos a seguir, mesmo que a criatura se cale.

Sucessos	Duração
1 sucesso	dois turnos
2 sucessos	cinco turnos
3 sucessos	20 turnos (1 minutos)
4 sucessos	10 minutos

5 sucessos

1 hora

4 – Cauda

O vampiro transforma suas pernas em uma longa e poderosa cauda, capaz de estrangular seus inimigos ou ferroá-los.

Custo: um ponto de Vitae

Ação: Instantânea

Parada de dados: Não envolve testes. O vampiro transformará suas pernas em uma cauda de serpente. Essa cauda tem um bônus de força de +2 e tem um ferrão capaz de causar dano agravado em um teste de Força + Briga. Essa forma demoníaca tem uma extensão de dois metros, mais 0,5 metros para cada ponto de Vigor além do primeiro. A cauda também pode ser utilizada para segurar objetos ou pessoas. Nesse último caso, é frequentemente usada como uma cobra constritora, quebrando ossos e sufocando a vítima. A transformação dura o tempo que o vampiro quiser.

5 – Monstro

O vampiro se transforma no lendário monstro Lamiai, tornando-se uma besta enfurecida preparada para o combate. Agora ele tem seis membros e uma longa cauda de serpente. O rosto se deforma e os olhos se tornam fendidos com o poder de enxergar na escuridão.

Custo: um ponto de Vitae a cada três turnos.

Ação: Instantânea

Parada de dados: Não envolve testes. O vampiro se transforma em um monstro de seis braços e cauda de cobra. Com esses novos membros, ele pode atacar três vezes por rodada com coordenação perfeita (esse bônus não soma nenhum outro de luta com duas armas) e ganha +3 dados nos testes para escalar ou agarrar. As garras lhe dão um bônus de +1 no ataque, causando dano letal. Graças aos novos olhos, o vampiro pode enxergar perfeitamente na escuridão. A cauda funciona como o poder de nível quatro.

Um dos problemas desse poder é a necessidade de gastar pontos de Vitae para manter a forma monstruosa. O tempo máximo que o vampiro pode ficar nessa forma é igual a Vigor ou Perseverança (o que for maior) + Potência de Sangue.

Forma Humana

O poder da forma humana não pertence a nenhuma raça específica de vampiros. Todos eles são capazes de desenvolver aos poucos essa habilidade, seja para se disfarçarem entre os seus

ou esconderem sua aparência vampírica para se deslocarem entre os humanos.

1 – Rosto de Ovelha

O vampiro consegue mudar sua aparência para a que tinha quando vivo. Nesse estado, parece ter um tom de pele de uma pessoa viva. Aqueles com aparência monstruosa assumem a forma de um humano normal, mesmo que suas fraquezas que impeçam a convivência social continuem atuando.

Custo: um ponto de Vitae.

Ação: Instantânea

Parada de dados: Manipulação + Dissimulação. Esse poder tem mais benefícios para os vampiros que não possuem aparência alterada pela maldição. Nesse caso, o vampiro recebe um bônus de três dados nos testes sociais durante uma cena.

Falha Dramática: O vampiro acredita ter mudado sua aparência, mas continuará sua forma monstruosa. Aqueles que possuem forma parecida com a humana deixam expostos seus instintos predadores, perdendo 3 dados nos testes sociais pelo restante da cena.

Falha: O vampiro não consegue se transformar.

Êxito: O vampiro assume a forma humana original por uma cena. Caso não tenha fraquezas relacionadas à aparência, consegue simplesmente

assumir uma aparência normal que não assustará os humanos. Isso não evita que as fraquezas ainda se manifestem, pois os humanos ainda conseguem sentir que existe algo de errado e que o predador está à solta. Esse poder tem mais benefícios para os vampiros que não possuem aparência alterada pela maldição. Nesse caso, o vampiro recebe um bônus de dois dados nos testes sociais durante uma cena. Além disso, ele pode utilizar metade desse bônus nos testes para ativar Disciplinas como Dominação e Majestade.

2 – Bela Forma

O vampiro consegue ir além de tomar sua aparência de humano. Com o poder da sua vontade, assume uma forma sedutora que lhe permite novos avanços na sociedade dos mortais. Esse poder só pode ser usado em conjunto com o primeiro em uma sequência (ou na mesma rodada se a Potência de Sangue do vampiro permitir gastar o custo de Vitae).

Custo: um Ponto de Vitae.

Ação: Instantânea

Parada de dados: Presença + Persuasão.

Falha Dramática: O vampiro acredita ter mudado sua aparência, mas continuará sua forma monstruosa. Aqueles que possuem forma parecida com a humana

deixam expostos seus instintos predadores, perdendo 3 dados nos testes sociais pelo restante da cena.

Falha: O vampiro não consegue melhorar sua aparência.

Êxito: O vampiro deixa sua forma mais bela e atraente. Seus olhos hipnotizam, sua voz seduz e seus gestos encantam. Esse poder funciona de duas maneiras. A primeira é pela capacidade de diminuir a resistência que os mortais têm ao interagir socialmente com o vampiro. A regra da explosão do 10 não funciona nos testes de resistência contra jogadas de Presença ou Manipulação do vampiro, mesmo quando envolvem testes para ativação de disciplinas.

3 – Disfarces

O vampiro consegue fazer alterações em sua forma. Essas mudanças não permitem que copie uma pessoa, mas apenas que se modifique a tal ponto que será difícil ser reconhecido.

Custo: um Ponto de Vitae.

Ação: Instantânea

Parada de dados: Manipulação + Dissimulação.

Falha Dramática: O vampiro imagina que conseguiu modificar sua aparência, no entanto, de algum modo, tornou seus traços mais evidentes. Fica fácil alguém reconhecê-lo. Testes para seguir, definir

sua verdadeira natureza ou reconhecê-lo recebem um bônus de 3 dados.

Falha: O vampiro não consegue modificar sua aparência.

Êxito: O vampiro consegue fazer pequenas modificações, uma por sucesso como cor dos olhos, tom de pele, tamanho dos cabelos e barba. Ele pode aumentar ou diminuir sua estatura em 10%. Cada sucesso reduz em um dado os testes de outros indivíduos para reconhecê-lo ou identificá-lo. Os efeitos duram uma cena.

Êxito excepcional: Caso consiga mais de cinco sucessos no teste, o vampiro se torna outra pessoa completamente diferente por uma cena. Será impossível reconhecê-lo a não ser por meios mágicos.

4 – Moldar

O vampiro consegue moldar o próprio corpo, podendo fazer modificações bizarras como torcer seus ossos para se libertar de algemas.

Custo: um ponto de Vitae.

Ação: Instantânea

Parada de dados: Não exige nenhum teste. Para cada ponto de Vitae gasto, o vampiro pode alterar uma parte do corpo. Isso permite que se transforme a tal ponto que pode trocar os pontos de atributos físicos na razão de um para um como quiser. Além disso, as alterações

podem somar um bônus de até dois dados em testes de ataque (como para gerar protuberâncias ósseas) ou para escapar de agarramento.

5 – Cópia

O vampiro pode beber o sangue de qualquer criar e se transformar em uma cópia exata. Sua aparência será a mesma, apesar de não poder simular os mesmos poderes.

Custo: um ponto de Vitae.

Ação: Instantânea

Parada de dados: Inteligência + Expressão. Caso o vampiro beba todo o sangue da vítima e a mate, ganha um bônus de três dados no teste. Caso consuma sua alma durante o processo, como em Diablerie (com as mesmas conseqüências negativas), tem automaticamente um êxito excepcional e pode manter a aparência indefinidamente.

Falha Dramática: O vampiro modifica parcialmente sua aparência, assumindo um misto entre seu objetivo e sua forma real. O resultado é bizarro como mais de uma íris, tom de pele incomum, dentes e unhas de tamanhos diferentes, nariz deformado. Recebe um redutor de 3 dados em testes que envolvam atributos e habilidades sociais.

Falha: O vampiro não consegue modificar sua aparência.



Êxito: O vampiro torna-se idêntico à criatura da qual bebeu o sangue. Essa nova forma não tem benefícios mágicos, mas cheiro, modos e até aura são idênticos. O efeito dura uma noite inteira.

Êxito excepcional: O vampiro sugou não apenas a aparência do indivíduo, mas parte de suas memórias. Sempre que questionado quanto a algum fato da vida da criatura copiada, tem direito a um teste de Inteligência + Persuasão contra a Inteligência do acusador para se lembrar perfeitamente do ocorrido. O vampiro não tem controle sobre essas memórias. Elas tendem a surgir como um instinto de defesa para se proteger dos

questionamentos, portanto ele não pode simplesmente copiar uma pessoa para dela extrair todos os seus segredos.

Voar

Um dos poderes mais peculiares entre os vampiros é o de Voar. Nos primeiros níveis, essa disciplina não tem muito de incomum quando comparada às outras disponíveis, no entanto, quanto mais se aprimora, mais próximo o amaldiçoado fica de muitas lendas sobre

criaturas do mal que sobrevoam a noite se alimentando dos humanos.

A disciplina Voar não pertence a nenhuma raça específica e nem é recomendável que o seja. Como faz parte de um mito genérico do vampiro que muitas vezes extrapola algumas das ações normalmente vistas, pode ser excluída do jogo pelo menos. É necessário, no entanto, entender que os mitos sobre vampiros voadores são até bastante comuns.

1 – Salto

O vampiro pode aumentar a distância dos seus saltos ao ponto de parecer que está quase voando. É um dos poderes mais simples de Voar e o nível mais comumente aprendido pelos vampiros, muitas vezes sem que ninguém lhes ensine.

Custo: um ponto de Vitae.

Ação: instantânea

Parada de dados: Não exige nenhum teste. O vampiro simplesmente triplica qualquer distância que consegue saltar, somando inclusive com os benefícios de Ímpeto. O efeito dura uma cena.

2 – Patas de Aranha

O segundo nível da disciplina Voar envolve dons mais complexos, mas muito comuns nas lendas vampíricas. As mãos e pés do vampiro pode se grudar a

superfícies, permitindo que se movimente pelas paredes e escale qualquer tipo de superfície.

Custo: um ponto de Vitae.

Ação: instantânea

Parada de dados: Não exige nenhum teste. Além de poder se deslocar pelas paredes como um inseto, o vampiro consegue um bônus de dois dados para agarrar. Caso alguém tente puxá-lo da superfície a qual esteja grudado, deve-se fazer um teste de Perseverança + Esportes do vampiro contra Força + habilidade apropriada do atacante. O efeito dura uma cena.

3 – Levitar

O vampiro consegue alçar vôo verticalmente vencendo as distâncias com mais facilidade. Ele simplesmente flutua fugindo de seus inimigos ou alcançando suas presas.

Custo: um ponto de Vitae.

Ação: instantânea

Parada de dados: Não exige nenhum teste. O vampiro pode levitar até uma altura de 10 metros por ponto de Potência de Sangue. Ele não pode se movimentar na horizontal, a menos que encontre alguma superfície e se empurre. Em caso de ventos fortes ou algo que tente movê-lo, tem direito a um teste de Perseverança + Esportes. O efeito dura uma cena.

4 – Asas

O vampiro adquire a habilidade de voar, mas isso depende de gerar asas de morcego. Suas mãos e braços transmutam com os dedos se alongando e membranas surgindo entre cada um deles e entre os membros e o tronco.

Custo: um ponto de Vitae.

Ação: instantânea

Parada de dados: Não exige nenhum teste. O vampiro consegue voar a uma velocidade de até 60 km/h mais 2km/h por ponto de Força (pode ser aumentado por Ímpeto). A transformação dura enquanto o vampiro desejar mantê-la, mas é grotesca e impõe grandes limitações no movimento no chão, reduzindo em 1 a Destreza quando pousado.

5 – Terror Noturno

O vampiro se transforma em um monstro do horror folclórico. Ele sobrevoa a noite carregando suas vítimas e causando medo. Nessa forma, parece-se com um morcego com orelhas pontudas, focinho com dentes pontiagudos e asas membranosas.

O Terror Noturno é um poder difícil de ser dominado e geralmente reservado a anciões que já dominaram as disciplinas de raça e agora aperfeiçoam a maldição do vampiro.

Existem algumas lendas sobre transformações de vampiros não ligadas a morcegos como Lamiai que se transformam em seres parecidos com dragões, mas muitos casos se devem à mistura com outras disciplinas de transformação corporal.

Custo: um ponto de Vitae.

Ação: instantânea

Parada de dados: Não exige nenhum teste. O vampiro consegue voar a uma velocidade de até 80 km/h mais 5km/h por ponto de Força (pode ser aumentado por Ímpeto). A transformação dura enquanto o vampiro desejar mantê-la, mas é grotesca e impõe grandes limitações no movimento no chão, reduzindo em 2 a Destreza quando pousado. Entretanto, a forma consegue mais bônus como a capacidade de utilizar um sonar para se movimentar na escuridão, o que lhe dá um bônus de +2 dados nos testes de percepção. As garras e dentes lhe conferem um bônus de +1 nos testes de briga para morder e atacar os oponentes. Além disso, recebe um ponto em Força e em Vigor.

O vampiro pode se manter nessa forma quanto tempo quiser. De fato, alguns amaldiçoados com baixa humanidade ou anciões mais reclusos preferem viver assim, demonstrando aos olhos mortais a escuridão de seu coração.

Capítulo 4: Regras para a Maldição



Vampiro: o Réquiem tem regras específicas para se trabalhar com a maldição do vampiro. Algumas delas serão apresentadas aqui como versões modificadas para se explicar como se adequam a Vampiros Mitológicos.

Propriedades do Sangue

Potência de Sangue

A Potência de Sangue descreve o poder bruto da maldição do vampiro. Ela determina os limites aos quais pode chegar e também como precisa se alimentar para viver. O nível de Potência de Sangue se modifica de acordo com a idade do personagem, Diablerie ou pontos de experiência gastos.

A Potência de Sangue inicial de um vampiro é igual a do seu Criador – 3 (mínimo 1), fator que influi diretamente no poder daqueles transformados por anciões e determina por que uma das leis

vampíricas é a de que os mais velhos nunca devem passar sua maldição adiante. Essa regra deve ser usada apenas para personagens do Narrador. Caso um jogador deseje começar com a Potência de Sangue mais alta devido ao histórico do personagem (Criador ancião, Diablerie), deve pagar 3 pontos de vantagem por ponto de Potência de Sangue.

A tabela a seguir mostra alguns fatores diretamente ligados a essa característica. Um deles é a alimentação do vampiro. Nos primeiros níveis, ele pode se alimentar de animais e humanos, mas a medida que seu poder aumenta, a necessidade de sangue mais poderoso impede que se alimente de animais. Com o tempo, o sangue humano passa a não saciar da mesma maneira, exigindo que o amaldiçoado se alimente mais vezes para saciar a fome. Os dados da tabela indicam que a partir da Potência de Sangue 8, cada dois pontos de Vitae

Potência de Sangue	Máximo do Atributo/Habilidade/Disciplina	Máximo de Vitae/Máximo de Vitae por turno	Alimentação	Idade
1	5	10/1	Animais +	0 a 20 anos
2	5	11/1	Animais +	21 a 50 anos
3	5	12/1	Humanos	51 a 100 anos
4	5	13/2	Humanos	101 a 200 anos
5	5	14/2	Humanos	201 a 350 anos
6	6	15/3	Humanos	351 a 550 anos
7	7	20/5	Humanos	550 a 800 anos
8	8	30/7	Humanos (1/2)	801 a 2000 anos
9	9	50/10	Humanos (1/4)	2001 a 3500 anos
10	10	100/15	Vampiros (?)	+3500 anos

humanos valem apenas um para o vampiro. O fato se agrava em Potência de Sangue 9, em que cada quatro pontos de Vitae humanos valem apenas um para o vampiro. Dizem que os anciões com Potência de Sangue 10 sofrem de um grande mal que é apenas se alimentarem de vampiros.

O nível máximo dos atributos e disciplinas é controlado pela Potência de Sangue, conforme listado na tabela. Esse é um ponto importante na evolução dos vampiros. Os mais velhos conseguem alcançar atributos sobre-humanos.

A idade do vampiro (o tempo desde que foi transformado) é fundamental para o aumento do poder do seu sangue. Com o tempo, a maldição vai se tornando cada vez mais profunda e a Besta se desenvolvendo, permitindo que a mente e o corpo se desenvolvam mais. Esse aumento de poder começa rápido, mas depois tem a velocidade diminuída com maior ganho de vantagens nesse intervalo. Caso um amaldiçoado comece com Potência de Sangue em níveis mais altos, utiliza-se o intervalo equivalente para se determinar quando receberá mais um ponto nessa característica.

Ex: James Lastwish é Cria de um vampiro poderoso. Sua Potência de Sangue inicial era 3, portanto, caso

pretende-se deixar apenas a idade influenciar o aumento do seu poder, precisaria deixar passar pelo menos 50 anos (Potência de Sangue 3 tem um intervalo de idade de 51 a 100 anos) desde sua criação para alcançar Potência de Sangue 4.

Acordar

Todo vampiro precisa gastar um ponto de Vitae para acordar. Caso não tenha nenhum no momento, cai em torpor por um tempo determinado pela humanidade e Potência de Sangue.

Simular a Vida

Os vampiros de Vampiros Mitológicos não conseguem simular a vida a não ser quando possuem a disciplina Forma Humana. Faz parte da maldição desses predadores se distanciarem de suas presas fisicamente, necessitando de seus poderes para se misturarem ao rebanho. A única situação em que podem simular o ser humano ocorre nas relações sexuais, algo que é parte intrínseca do mito do vampiro.

Incremento Físico

Um vampiro pode usar pontos de Vitae para aumentar seus atributos na

razão de um para cada bônus de dois dados em um atributo a sua escolha. O efeito dura um turno, a ação é reflexa.

Diablerie

Diablerie é o crime cometido quando um vampiro bebe totalmente o sangue de outro até chegar ao ponto de tomar-lhe a alma e seus poderes. Para fazê-lo, toda a Vitae da vítima deve ser consumida, então o diablerista deve testar Perseverança + Vigor em uma ação prolongada até alcançar o equivalente aos pontos de Força de Vontade daquele que está sendo sugado. Sendo bem sucedido, recebe um ponto

de Potência de Sangue caso a Potência de Sangue dele ser menor do que a do vampiro assassinado e um ponto na disciplina de maior nível que o outro possuía (caso seja maior do que a do diablerista).

O vampiro perderá automaticamente um ponto de Humanidade e deverá fazer um teste para degeneração. Além disso, terá veios negros na aura por cinco anos para cada ponto de Potência de Sangue da vítima.

Vinculum

Um vampiro que beba até três vezes em três dias diferentes o sangue



de outro se tornará um vassalo. Ele não conseguirá tomar ações contra seu suserano se não passar em um teste de Perseverança + Autocontrole com redutor de -3. Caso essa seja uma ação direta, o redutor vai para -5. O suserano ainda pode usar Dominação sem a necessidade de contato visual.

Parentesco

Vampiros que sejam Crias do mesmo Criador podem sentir a proximidade do seu sangue. Se forem criados diretamente pelo mesmo vampiro recebem um bônus de +2 ao usar os poderes de Auspícios, Dominação, Pesadelo e Majestade um contra o outro.

Caso experimentem a Vitae do outro, podem determinar o grau de parentesco, sabendo a quantas gerações de diferença estão com o máximo de cinco gerações. A partir de cinco gerações, as relações de sangue tendem a se confundir. Testa-se Raciocínio + Ocultismo. O número de sucessos necessário é igual ao número de gerações, portanto, vampiros que tenham o mesmo Criador precisam de apenas um sucesso. Caso o Criador de seus Criadores seja o mesmo, necessitarão de dois sucessos para se verificar esse parentesco.

Regeneração

O vampiro pode usar pontos de Vitae para recuperar-se de ferimento.

- O dano contundente custa 1 ponto de Vitae por 1 ponto de dano. Pode-se recuperar um máximo de pontos por turno igual ao permitido pela Potência de Sangue.
- O dano letal custa 1 ponto de Vitae por 1 ponto de dano. Pode-se recuperar um ponto de dano letal por turno.
- O dano agravado custa 5 ponto de Vitae por 1 ponto de dano. Pode-se recuperar um ponto de dano agravado a cada cena turno.

Frenesi

A Besta é um mal presente no interior de todos os vampiros. Ela se manifesta de maneiras diferentes, mas esse mal sempre tentará escapar e lutar pela sobrevivência do monstro a qualquer custo. Os frenesis, a libertação em fúria da Besta, podem ser causado por raiva, medo ou fome. Em todos os casos, o vampiro deve testar Perseverança + Autocontrole a cada turno até acumular um número de sucessos adequado para resistir à tentação monstruosa que vem de seu interior. Caso falhe em algum ponto, será tomado pela fúria. Nesse



estado, não é capaz de tomar decisões racionais, ganhará um bônus de +2 para resistir a poderes mentais (ou -2 para outros usarem esse tipo de poder contra ele) e ainda +1 em todos os atributos físicos.

O número de sucessos necessário é descrito a seguir:

Raiva

Importunado	2 sucessos
Roubado	2 sucessos
Insultado publicamente	3 sucessos
Insultado por um inimigo	5 sucessos
Pessoa amada em perigo	7 sucessos
Perder tudo	7 sucessos

Fome

Sentir ou ver o sangue

(tem metade dos pontos de Vitae) 2 sucessos

Experimentar sangue

(tem metade dos pontos de Vitae) 3 sucessos

Sentir ou ver o sangue

(tem 1/4 dos pontos de Vitae) 3 sucessos

Experimentar sangue

(tem 1/4 dos pontos de Vitae) 4 sucessos

Sentir ou ver o sangue

(tem 1 dos pontos de Vitae) 4 sucessos

Experimentar sangue

(tem 1 dos pontos de Vitae) 5 sucessos

Medo

Avistar uma tocha 2 sucessos

Fogueira 4 sucessos

Edifício em chamas 6 sucessos

Luz solar obscurecida 7 sucessos

Luz solar direta 10 sucessos

Humanidade

Os vampiros de Vampiros Mitológicos estão sujeitos à degeneração e perda da humanidade. Eles se distanciam cada dia mais dos mortais, começando aos poucos a se tornar os monstros noturnos descritos nas lendas. Alguns aceitam isso facilmente e logo decaem na moralidade a ponto de se tornarem feras perigosas, pois, mesmo tomados pela Besta, são inteligentes e capazes dos planos mais sagazes e sem o mínimo de princípios.

A Humanidade tem nível inicial de 7 podendo ser aumentada com pontos de experiência e interpretação e perdida ao longo do jogo. Sempre que o vampiro cometer um crime que esteja no nível ou abaixo do de sua moralidade, ele deve fazer um teste jogando um número de dados igual ao descrito para aquele crime. Caso tenha sucesso, arrepende-se. Uma falha indica a perda de um ponto de Humanidade. Falha crítica indica a

perda de um ponto de Humanidade e ganho de uma perturbação.

Um vampiro não pode usar um número de dados durante o dia maior do que sua Humanidade.

Humanidade	Limiar	Dados
10	Pensamentos egoístas (ex: magoar alguém)	5 dados
9	Pequeno ato egoísta ((ex: sonegar impostos)	5 dados
8	Dano a terceiros (acidental ou não, ex: conflito físico)	4 dados
7	Furto simples (ex: lojas)	4 dados
6	Furto qualificado (ex: arrombamento)	4 dados
5	Dano ao patrimônio (ex: incêndio criminoso)	3 dados
4	Crime irrefletido (ex: homicídio culposo)	3 dados
3	Crime premeditado (homicídio doloso)	3 dados
2	Crime insensível (ex: assassinato em série, tortura)	2 dados
1	Perversão absoluta (ex: assassinato em massa)	2 dados

Capítulo 5: Guia Rápido de Regras



As regras descritas a seguir são apenas um guia bastante rápido para consulta. Para algo mais completo, recomendo a aquisição dos ótimos livros *Mundo das Trevas* e *Vampiro: o Réquiem*.

O personagem

Atributos

Os personagens desse sistema possuem nove atributos básicos divididos em três grupos: físicos, mentais e sociais. São características cujos níveis vão de 1 a 5 para seres humanos e vampiros com Potência de Sangue menor do que 6. Todos os personagens que começam a ser criados já começam com um ponto em cada atributo e ainda recebem 5 pontos para distribuir no grupo primário

escolhido, 4 no grupo secundário e 3 no terciário.

Atributos Físicos: Força (mede quão forte o personagem é), Destreza (mede o quão habilidoso e rápido o personagem é), Vigor (mede a saúde do personagem)

Atributos Mentais: Inteligência (mede a capacidade de o personagem entender e registrar informações, assim como processar seus conceitos), Raciocínio (a agilidade mental do personagem, o ato de pensar rápido e estar atento ao ambiente), Perseverança (mede a determinação e concentração para resistir a influências mentais externas)

Atributos Sociais: Manipulação (mede a capacidade de convencer os outros, persuadi-los, agradá-los, coagi-los), Autocontrole (a defesa emocional do personagem, capacidade de controlar as



emoções e não demonstrá-las), Presença (a personalidade, o quanto o personagem atrai atenção não importando sua aparência)

Habilidades

As habilidades do personagem são suas perícias e conhecimentos divididas em três grupos: físicos, mentais e sociais. Elas medem o quanto ele consegue praticar alguma coisa, desde pintar a atirar. São características cujos níveis vão de 1 a 5 para seres humanos e vampiros com Potência de Sangue menor do que 6. Todos os personagens que começam a ser criados já começam com um ponto em cada atributo e ainda recebem 11 pontos para distribuir no grupo primário escolhido, 7 no grupo secundário e 4 no terciário.

Todo personagem, quando criado, pode escolher 3 especializações para suas habilidades. Cada especialização garante +1 dado de bônus nas jogadas quando os testes envolverem diretamente o conceito no qual o personagem é especializado.

Vantagens

Os personagens recebem 7 pontos para gastar em vantagens. Essas características envolvem o histórico do

personagem profundamente e contam como são as relações sociais, dons físicos ou aprendizado especial. Existem Vantagens Físicas (como gigante, resistência a doenças, conhecimento de artes marciais), Mentais (línguas, memória eidética) e Sociais (aliados, contatos). O quinto nível de cada vantagem custa 5 pontos.

Vantagens Mentais

Bom Senso

Custo: 2 pontos

Sistema: Uma vez por capítulo da narrativa, o jogador pode testar Raciocínio + Autocontrole do Personagem para que o Narrador lhe dê dicas.

Idiomas

Custo: 1 a 3 pontos

Sistema: gasta 1 ponto no mínimo por idioma que quiser aprender, podendo aumentar cada um até 3. No terceiro nível fala fluentemente e sem sotaque.

Senso do Perigo

Custo: 2 pontos

Sistema: Recebe bônus de +2 nas jogadas de Raciocínio + Autocontrole para detectar emboscadas.

Vantagens Físicas

Ambidestria

Custo: 3 pontos

Sistema: O personagem não recebe o redutor de -2 quando usa a mão “ruim”.

Desarme

Custo: 2 pontos

Pré-requisito: Destreza 3 e Armamento 2

Sistema: Ao atacar usando armas brancas, o personagem pode desarmar o inimigo ao invés de causar dano se obtiver um número de sucessos igual ou superior a Destreza do oponente.

Vantagens Sociais

Aliados

Custo: 1 a 5 pontos

Sistema: Compra-se um nível de 1 a 5 para cada aliado. Quanto mais pontos, maior a influência e poder desse aliado.

Recursos

Custo: 1 a 5 pontos

Sistema: A riqueza varia de acordo com os pontos gastos: 1 ponto (\$500 por mês e \$1000 em bens), 2 pontos (\$1.000 por mês e \$5.000 em bens), 3 pontos (\$2.000 por mês e \$10.000 em bens), 4 pontos (\$10.000 por mês e \$500.000 em bens), 5 pontos (\$50.000 por mês e \$5.000.000 em bens).

Força de Vontade

A força de vontade é a energia extra que o personagem despende em uma ação. É igual a Perseverança + Autocontrole. Para cada ponto gasto, recebe-se 3 dados na Parada de Dados em um determinado teste ou +2 na resistência de algum atributo (como para resistir a disciplinas). Recupera-se ponto de Força de Vontade na razão de um por noite dormida, quando o personagem cumpre seus objetivos, quando obtém uma vitória significativa na história.

O sistema

Parada de Dados

O sistema de jogo é baseado no dado de 10 faces. O d10 é jogado na razão de um dado para cada ponto (cada círculo) nos atributos e habilidades na ficha de personagem. Sempre que um teste precisar ser feito, o número de dados jogados é determinado pela Parada de Dados. Essa quantidade é resolvida de acordo com a ação atual do personagem, envolvendo quase sempre um Atributo + a Habilidade relacionada (veja adiante uma lista de testes). Além disso, é possível adicionar modificadores como equipamento e bônus e redutores que o Narrador considera apropriados.



Sucessos e falhas

Todo teste na parada de dados é realizado contra um número alvo 8. Apenas os resultados iguais ou acima de 8 são contados como sucessos. Em determinadas ações, basta um sucesso (um resultado igual ou acima de 8) para que o personagem tenha êxito em uma ação. Em outros casos, pode-se exigir mais.

O número 10 é um resultado especial. Além de ser um sucesso, determina a chamada regra da **explosão do 10**. Cada vez que se obtém um resultado 10 na jogada, pode-se rolar de novo aquele dado. Caso o resultado seja

8, 9 ou 10, mais um sucesso é somado. Um resultado 10 indica que o dado pode ser rolado mais uma vez e assim sucessivamente.

Todo jogador tem direito ao **teste de sorte**. Quando todos os redutores o deixarem com nenhum dado ou menos, ele ainda pode jogar um dado, só que agora só obtém sucesso se o resultado for um 10. A regra da explosão do 10 se aplica aqui, mas existe um porém. Se o resultado no primeiro dado jogado for 1, ocorre uma falha dramática e algo muito ruim acontece.

Ação

O Narrador deve determinar qual o tipo de ação que o personagem pretende realizar. Elas são divididas em quatro:

Reflexa: Ocorre em menos de um turno. O personagem pode tomar outras ações enquanto faz uma ação reflexa naquele determinado turno.

Instantânea: Resolvidas em um único turno, geralmente bastando um sucesso para ser completadas. Quanto mais sucessos, melhor o êxito do personagem ao executar seu intento.

Prolongada: Demora quanto tempo o Narrador desejar, ou seja, de acordo com o número de sucessos necessário para a ação ser completada.

Disputada: Dois ou mais personagens jogam suas Paradas de Dados, vencendo quem obter o maior número de sucessos.

Combate

Os combates são resolvidos por ações instantâneas. No início, testa-se a Iniciativa para cada personagem. Joga-se um d10 para cada personagem e soma-se o benefício Iniciativa descrito na ficha de cada um. O maior resultado começa o combate, seguido pelos menores em ordem decrescente.

Todos os testes são resolvidos jogando-se um número de dados igual ao Atributo relacionado com o combate + Habilidade + modificador da arma se houver (o bônus que a arma dá na parada de dados) + modificadores de ocasião definidos pelo Narrador (distância, mira, cobertura).

Ataques com armas brancas ou corpo a corpo são resolvidos com teste de Força + Armamento ou Briga + modificador da arma – o Benefício Defesa e a Blindagem do alvo (ex: armadura).

Combate à distância com armas de fogo é resolvido com testes de Destreza + Armas de Fogo + modificador da arma – Blindagem (ex: armadura).

Combate à distância com armas de arremesso ou arcos é resolvido com Destreza + Esportes + modificador da arma – o Benefício Defesa e a Blindagem do alvo (ex: armadura).

Depois que todos os pontos e modificadores são somados, joga-se a Parada de Dados calculada. Cada sucesso é equivalente a um ponto de dano na Vitalidade do personagem atingido.

Todo personagem que está se defendendo pode anunciar a Esquiva. Ele dobra sua Defesa naquele turno, mas não poderá atacar quando for a sua vez.

Ex: O Strigoi James Lastwish pretende atacar um caçador de vampiros que o importuna com uma espada. Ele tem Força 4, Armamento 5. Seu oponente tem Defesa 2 e usa uma armadura com Blindagem 3. A Parada de Dados de James será de 6 dados, o que vem da seguinte equação: 4 (Força) +5 (Armamento) +3 (modificador de dano da espada) -3 (Defesa do caçador) -3 (Blindagem do caçador). Ele joga seis dados e obtém quatro resultados iguais ou maiores do que 8. Assim terá causado quatro pontos de dano na Vitalidade do inimigo.

Exemplos de Modificadores de Armas

<i>Faca</i>	<i>1</i>
<i>Espada</i>	<i>3</i>
<i>Machado grande</i>	<i>3</i>
<i>Estaca</i>	<i>1</i>
<i>Lança</i>	<i>3</i>
<i>Revólver calibre pequeno</i>	<i>2</i>
<i>Revólver calibre grosso</i>	<i>3</i>
<i>Besta</i>	<i>3</i>
<i>Fuzil</i>	<i>5</i>

Exemplos Modificadores de ocasião

Ataque com a mão "ruim": -2.

Encobrimento: pouco, -1; parcial, -2; considerável, -3.

Mira: +1 por turno, máximo +3.

Saque: sem a vantagem apropriada exige uma ação; pode anular a Defesa.

Dano

Existem três tipos de dano: contundente (causado por pancadas que não perfuram), letal (todo golpe perfurante ou cortante) e agravado (dano sobrenatural). O tempo de cura de cada um deles varia. Lembre-se de computá-los de modo diferente na ficha de personagem.

Contusão: um ponto a cada quinze minutos

Letal: um ponto a cada dois dias

Agravado: um ponto por semana

Resumo de Criação de Personagem

Escolha a Raça

Asimani: vampiros bruxos da África.

Ekimmu: vampiros mesopotâmicos que apreciam sua maldição misturando-se aos humanos.

Lamiai: vampiros gregos ligados às forças do submundo.

Kiang-Shi: o vampiro chinês destinado a ser amaldiçoado.

Rakshasa: vampiros indianos com aparência de monstros. Viciados em prazeres.

Strigoi: vampiros tradicionais das lendas.

Vrikolaka: vampiros gregos bestiais.

Escolha os Atributos

Distribua os atributos escolhendo qual grupo será primário, secundário e terciário. Distribua-os na razão de 5/4/3. Cada atributo já começa com um ponto (círculo).

Atributo Favorecido

Cada raça vampírica tem dois atributos que podem ser favorecidos. Escolhe-se um e ganha-se um ponto.

Asimani: Inteligência ou Força

Ekimmu: Presença ou Destreza

Lamiai: Vigor ou Inteligência

Kiang-shi: Raciocínio ou Manipulação

Rakshasa: Presença ou Raciocínio

Strigoi: Manipulação ou Força

Vrikolaka: Vigor ou Perseverança

Disciplinas

Distribua 4 pontos de disciplinas. Pelo menos três desses devem ser gastos em poderes da raça.

Benefícios

Potência de Sangue: Todo personagem começa 1 ponto. Cada ponto adicional custa 3 pontos de Vantagem.

Defesa: Raciocínio ou Destreza (o que for menor)

Vitalidade: Vigor + tamanho (usualmente tamanho 5 para humanos adultos)

Força de Vontade: Perseverança + Autocontrole

Modificador de Iniciativa: Destreza + Autocontrole

Deslocamento: Força + Destreza + 5

Humanidade inicial: 7

