

RIOV5

V A M P I R E L A R P



SUMÁRIO DE REGRAS



versão beta

Utilizando sistema **Mind's Eye Theater: Vampire The Masquerade** (MET:VtM ou simplesmente **MET**) criado pelo <http://www.bynightstudios.com/> e apenas o sistema, seguimos o caminho da Ambientação e *Metaplot* da Quinta edição de Vampiro: A Máscara - **Vampire: The Masquerade 5Th Edition (V5)** . Este Resumo Básico serve apenas de guia para os jogadores do projeto e não substitui o MET. Adquira o seu MET físico ou virtual hoje em https://www.storytellersvault.com/product/123666/Minds-Eye-Theatre-Vampire-The-Masquerade?manufacturers_id=5147 e o seu V5 físico ou virtual hoje em <https://www.modiphius.net/collections/vampire-the-masquerade>
Nosso projeto Rio V5 Vampire LARP completou 1 ano em julho de 2019 e irá para a sua quarta sessão de jogo (ato) além de diversos "mini-LARPS" Downtimes (Entreato). Contamos com o apoio da **WHITE WOLF™** e agora, com muita honra e orgulho, somos oficialmente o primeiro LARP do estado do Rio de Janeiro, Brasil sancionados pelo selo **DARK PACK™** ! Partes dos materiais são os direitos autorais e marcas registradas da White Wolf Entertainment AB e são usados com permissão. Todos os direitos reservados. Para mais informações, visite white-wolf.com.

ATRIBUTOS:

A maioria dos personagens tem classificações de atributo entre 3 (ruim) e 5 (média) características (as bolinhas da ficha), embora indivíduos excepcionalmente talentosos possam ter classificações de 7 (excelente) ou até 10 (ápice de capacidade) características. Como os vampiros são criaturas sobrenaturais, seus os jogadores recebem pontos de bônus que eles podem adicionar ao seu máximo de Atributos potenciais. O número de pontos a personagem de vampiro recebe desta maneira varia de acordo a sua Geração.

Focos de Atributos

Força (Strength):

Uma vez por combate, tais personagens podem usar uma manobra de combate baseada na Força sem custo (Desarmar, Agarrar, Derrubar ou Perfurar o Coração).

Destreza (Dexterity):

Uma vez por combate, tais personagens podem usar uma manobra de combate baseada em Destreza sem custo (Acelerar, Desarmar, Luta às cegas ou Saque rápido)

Vigor (Stamina)

Não sofra penalidades por ferimentos. Além disso, tais personagens não podem ser Nocauteados ou Derrubados por uma manobra de combate, a menos que o atacante tenha um atributo Físico maior que sua personagem.

Social (Carisma, Manipulação ou Aparência - Charisma, Manipulation or Appearance)

+3 características para o desafio que utilize o Foco de Atributo Social da personagem

Mental (Percepção, Inteligência ou Raciocínio - Perception, Intelligence or Wits)

+3 características para o desafio que utilize o Foco de Atributo Mental da personagem

Exemplo: Amunet tem 6 características de Atributo Mentais e foco em Percepção, além de Investigação 4, somando-se um Total de Teste de 10 características. Ao acionar os Sentidos Aguçados Amunet soma +3 características passando a contar com um Total de Teste de 13 características.

PERÍCIAS (SKILLS)

Atributos representam o potencial bruto de sua personagem, mas as perícias representam a experiência e o treinamento que ela recebeu ao longo de sua vida - tanto mortal quanto morta-viva. Perícias altas são sinônimos de uma personagem bem-instruída ou tem uma grande conhecimento sobre o mundo. Já uma Perícia baixa pode ser que, naquela área prática ou de conhecimento ela seja ingênua, desconhecida ou não instruída. *Mais que em Atributos, Perícias do Sistema MET seguem uma outra lógica de jogabilidade em LARP do que as Habilidades de jogo de mesa do Storyteller.*

- **Novato:** Você aprendeu os fundamentos de este campo de conhecimento.
- **Praticante:** Você dominou o básico deste área de estudo.
- **Competente:** Você é bom o suficiente para viver profissionalmente neste campo.
- **Especialista:** Você superou a maioria dos seus pares e é considerado um *expert*.
- **Mestre:** Você é uma autoridade mundial nesta atividade e considerado entre os melhores neste campo.

Área de Estudo: Algumas habilidades podem ser adquiridas várias vezes como Ofícios (Crafts), Performance e Ciência por terem Áreas de Estudos muito são muito amplos. Escolha uma Área de Estudo concentrado dentro dessas Perícias.

Exemplo: Ofícios: Caligrafia, Performance: Violão Clássico ou Ciência: Forense.

Reparo e modificação : Reparar ou modificar equipamentos é considerado parte da Perícia associada ao item.

Exemplo: Com Armas de Fogo pode consertar uma arma travada, com Computação pode reparar ou dar um upgrade em um computador ou com Condução pode reparar qualquer veículo que possa utilizar com essa Perícia.

Instrução (Academics)

Uma vez por noite, um personagem com Academia pode gastar 10 minutos de estudo. Depois disso, ela pode testar novamente um único desafio estático (sem combate) sem usar Força de Vontade. Esse novo teste deve ser relevante para uma das categorias acadêmicas específicas do personagem.

Empatia com Animais (Animal Ken)

Os animais não reagirão de maneira incomum à presença do jogador. Além disso, um personagem com a habilidade Animal Ken tem conhecimento da Besta e é capaz de usá-lo para aliviar os Características da Besta de outros personagens. Falando com um personagem por 10 minutos, você pode acalmar sua Besta e remover uma única característica da Besta. Nenhum personagem pode ser alvejado com mais de uma aplicação bem-sucedida de Animal Ken por jogo. sua

personagem não pode usar essa habilidade em si mesma para remover seus próprios Características da Besta.

Atletismo (Athletics)

O personagem pode nadar, escalar ou pular como uma ação simples, em vez de uma ação padrão. Além disso, personagens com a habilidade Atletismo podem usar manobras de combate quando apropriado, quando lutar com armas lançadas ou ao atirar um arco.

Intuição (Awareness)

Os personagens têm a chance de perceber poderes sobrenaturais sendo usados nas proximidades. Atributo mental + Força de vontade ou atributo mental + Subterfúgio (escolha do alvo)

Briga (Brawl)

O personagem pode usar manobras de combate apropriadas quando se envolver em combate desarmado.

Computação (Computer)

+1 ação de entreato. Pode ser usado para cancelar ou observar 1 ação de entreato despendida por outro personagem. (Nenhum personagem pode ser reduzido a menos de uma ação de entreato entre os jogos).

Ofícios (Crafts)

O personagem pode aumentar temporariamente seus recursos, gastando duas ações de entreato (uma para criar o item e outra para vender o item). Isso aumenta o background de Recursos do personagem em 1 por um mês.

Esquivar (Dodge)

O personagem pode escolher sacrificar sua ação padrão para aumentar um teste de Esquiva nesta rodada em +2. Além disso, se sua personagem for pego em um ataque de efeito de área (como uma explosão) você pode fazer um teste de Dodge (dificuldade 8) para reduzir o dano sofrido por 1

Condução (Drive)

Você pode dirigir um tipo de veículo a cada ponto usando uma ação simples em vez de uma ação padrão.

Empatia (Empathy)

O personagem examina seu alvo por alguns minutos, ele pode determinar qual/quais Perturbação/ções (derangement/s) o alvo tem. Se sua personagem estiver ciente do Perturbação de um alvo, ele pode gastar uma ação padrão para aumentar ou diminuir seus Características de Perturbação em 1 (mínimo 0, máximo 3) por uma hora. A empatia não pode reduzir os Características de Perturbação de um Malkaviano abaixo de 1. Você não pode usar a empatia em si mesmo.

Armas de fogo (Firearms)

Personagens com a habilidade de Armas de Fogo podem usar manobras de combate apropriadas ao se envolverem em combate à distância.

Intimidação (Intimidation)

NPCs (incluindo Retainers) com uma classificação de 1 ou 2 não atacarão um personagem com a skill Intimidation. Se o sua personagem age agressivamente contra um NPC de 1 ou 2 pontos, ele irá fugir. Não funciona para NPCs irracionais.

Investigação (Investigation)

Use uma ação padrão para examinar visualmente um indivíduo em três etapas ou use três ações padrão para examinar uma sala ou uma área pequena. Você detecta automaticamente quaisquer armas transportadas (mesmo sob roupas), explosivos ou objetos ocultos. Itens com a qualidade Ocultável são automaticamente notados apenas se você fisicamente apalpar ou fizer busca no alvo.

Liderança (Leadership)

NPCs que estão seguindo as instruções de sua personagem recebem +2 para qualquer ação que eles sejam capazes de fazer. Além disso, para cada ponto de Liderança que sua personagem possui, você pode aprender os detalhes do Característica de status específico de outro vampiro, uma vez por noite.

Linguística (Linguistics)

Para cada ponto de linguística que um personagem possui (incluindo o primeiro), ela é fluente em um idioma, além de sua língua nativa.

Cultura (Lore)

Sempre que um personagem requer conhecimento que pode estar disponível através desta categoria, o jogador faz um desafio estático (Mental + Lore) para obter insight específico e detalhado da perspectiva daquele tópico específico. Se você falhar em um desafio de Lore, não poderá tentar o teste novamente até adquirir novas informações.

Medicina (Medicine)

Ao gastar uma ação de paralisação no estudo do sangue, cabelo, pele ou restos mortais do alvo (incluindo cinzas) em uma instalação médica adequada, você pode determinar o tipo sobrenatural de uma criatura (se houver). Personagens que estão familiarizados com vampiros também podem determinar o clã e a geração. Com o uso de equipamento adequado, você pode preservar sangue (incluindo sangue vampírico) por até um mês por ponto na habilidade Medicina.

Armas Brancas (Melee)

Personagens com a habilidade corpo a corpo podem usar manobras de combate apropriadas ao usar armas brancas.

Ocultismo (Occult)

Use uma ação padrão para examinar visualmente o indivíduo em três etapas. Você detecta automaticamente os sinais indicadores de rituais ativos na pessoa ou itens mágicos carregados por aquele indivíduo. Isso não permite que você identifique o que esses rituais ou itens fazem, nem identifique os feitiços que eles lançam que não estão ativos (nem para dizer se o indivíduo possui Taumaturgia ou se os rituais foram lançados por outro).

Performance

Um personagem com a habilidade Performance pode aumentar temporariamente sua fama gastando duas ações de entreato (uma para promover o próximo desempenho e outra para executar). Isso aumenta o histórico de fama do personagem em 1 por um mês.

Ciência (Science)

Um personagem com Ciência recebe 1 ação adicional de entreato, que só pode ser gasta em um tempo de inatividade relevante para aquela Ciência. Um personagem que possui a habilidade Ciência: Psicologia pode passar 10 minutos conversando com uma pessoa sofrendo de um desarranjo e fazer um desafio estático usando seu atributo Mental + Ciência: habilidade Psicologia com uma dificuldade de 10. Se ela for bem sucedida, ela pode diminuir o características de Perturbação atuais do alvo em um.

Segurança (Security)

Você pode abrir uma fechadura ou afanar um item pequeno como uma ação simples em vez de uma ação padrão.

Furtividade (Stealth)

Contanto que você tenha os itens apropriados, você pode se passar automaticamente como um tipo específico de pessoa. Por exemplo, convencer outras pessoas de que você é um policial ou se misturar com os dançarinos de um clube.

Manha (Streetwise)

Desde que o seu caminho passe por uma área urbana densamente povoada, não será possível segui-lo sem usar poderes sobrenaturais projetados especificamente para rastrear.

Lábria (Subterfuge)

Uma vez por jogo, se sua personagem for pego usando um poder sobrenatural, ao invés disso, você pode fazer parecer que um outro personagem de sua escolha dentro de três passos de você usou o poder e não você. Isso não se aplica a poderes que possuem uma fonte óbvia.

Sobrevivência (Survival)

Uma vez por hora, quando sua personagem está sofrendo de raiva ou fome, ele pode alterar sua resposta e entrar em um frenesi de medo.

ANTECEDENTES (BACKGROUNDS)

Definem e dão o estofamento do Conceito de uma personagem ajudando a retratar itens e esferas pessoais, criando uma estrutura para a sua pós-vida. Cada Antecedente só pode ser adquirido até o nível 5, porém alguns como Refúgio, Lacaio e Identidade Alternativa podem ser adquiridos múltiplas vezes. Toda Ficha deverá ter pelo menos 1 ponto de característica em Geração, senão será considerado um Carniçal (Lacaio).

Aliados (Allies)

Cada ponto corresponde a um grupo de indivíduos que sua personagem é aliado. São mortais e não estão cientes do mundo sobrenatural dos vampiros, acreditando que a Máscara da personagem é uma amiga, e por isso farão uma tarefa relacionada à área que estão envolvidos podendo pedir um favor no futuro. Cada grupo de Aliados deve ser descrito e, se necessário, podem ser chamados como 3 níveis de Stock NPC (1 Nível 3 e 2 Nível 1) que podem até eventualmente lutar, mas não podem ser de forma alguma considerados um exército pessoal. Podem ser usados uma vez por sessão de jogo para cada ponto de Aliados.

Exemplo: 3 pontos de Aliados podem significar um grupo de trabalhadores mortuários, uma gangue da sua vizinhança e uma banda de rock local independente.

Identidade alternativa (Alternate Identity)

Uma segunda identidade, completa com papéis, certidão de nascimento ou qualquer outra documentação necessária para se esconder entre a população mortal ou mesmo para se passar por um vampiro de outro Clã, apesar de não enganar poderes sobrenaturais.

- Sua identidade é muito superficial. Uma carteira de motorista ou outra documentação menor, e pode sobreviver a uma pesquisa superficial na Internet.
- Tem uma identidade bem fundamentada que poderia resistir ao escrutínio de um investigador menor de criminosos. Isso pode incluir certidões de nascimento, CPF e INSS ou, na sociedade vampírica, pode representar uma infiltração recém-estabelecida.
- Sua identidade está muito bem estabelecida e resistirá a tudo menos um escrutínio mais intenso. Esta persona tem uma história longa e crível, incluindo amigos, família e testemunhas oculares. Na sociedade vampírica, pode ter arranjado um Senhor plausível (Porém morto) e uma história verificável.
- Sua identidade é projetada para se infiltrar em outro clã ou seita. Neste nível, estabeleceu uma identidade rudimentar como um novo (ou relativamente novo) vampiro do clã / seita você está tentando se infiltrar. Arranjou um Senhor pós-vivo que afirma ter lhe abraçado e você esteve presente em vários eventos históricos como um membro deste clã.
- Sua identidade é um membro respeitado da sociedade; tem um cargo poderoso no mundo mortal ou entre vampiros, concretamente influenciando outro clã ou seita. Você tem uma longa história, uma linhagem bem aprofundada, e seu disfarce é sólido o suficiente para passar até meios sobrenaturais de verificação. Note que isso não impede que a personagem seja

"descoberta" se cometer um erro e outros jogadores o pegam. Mesmo o mais forte identidade Alternativa falhará se não puder manter um segredo.

Contatos (Contacts)

Para cada ponto de Contatos, deve definir um indivíduo com quem sua personagem tenha relação próxima. Esse indivíduo é considerado muito bem conectados em seu campo ou área de atuação; sabendo muito e permanece ativamente ciente dos eventos atuais dentro de sua esfera de influência. Quando chamar estes Contatos, deve informar ao Narrador qual indivíduo (ou indivíduos) ele está entrando em contato e explicar como Contato em questão pode conhecer informações úteis para seu personagem. A partir daí pergunte uma informação sobre uma trama (*plot*) em andamento que o ao Narrador considere apropriado a responder, ou solicite informações sobre uma transação de influência que ocorreu dentro da cidade no último mês, podendo ganhar uma descrição do resultado da influência e informações que possam ser usadas para descobrir quem controla essa influência (se houver). Podem ser usados uma vez por sessão de jogo para cada ponto de Contatos.

Exemplo: 3 pontos de contatos podem significar indivíduos como Betânia, a socialite rica; Carlos, o chefe de contabilidade de um conglomerado financeiro local; e Jane Anne, proprietária de uma das boates mais populares na cidade.

Fama (Fame)

Decida o motivo dessa Fama mortal. O número de pontos determina o alcance dessa aclamação mortal do personagem. Quando interagir com os mortais que o reconhecem, adicione +5 a quaisquer Desafios sociais não-sobrenaturais. Além disso, os SPCs (NPCs) geralmente oferecem favores ou, ajuda sem questionar e concedem a você o benefício da dúvida. Note porém que pedidos de ajuda se tornarão públicos e poderão levantar especulações sobre o pedido.

Exemplo: uma celebridade famosa não terá dificuldade em conseguir uma sala privada, pegar emprestado o carro de alguém ou convencer as pessoas em um hotel que as coisas estranhas que eles viram eram apenas cenas sendo gravadas para um novo filme de terror. Porém, sendo uma celebridade famosa, essas ações podem acabar virando notícia e as pessoas poderão especular os motivos dos pedidos ou veracidade das histórias.

- Cena local
- Cidade
- Estado
- Região e Estados adjacentes
- O país inteiro

Geração (Generation)

Medida da capacidade de um vampiro, com base na força do seu sangue. A geração só pode ser comprada na criação da personagem e é estática, determinando várias características do vampiro

em questão, como seu Total de Sangue, Gasto de Sangue por Turno, acesso á Techniques e/ou Poderes de Ancião (Elder Powers) e principalmente os gastos de XP para sua maturação.

A desvantagem Geração Menor (*Lesser Generation Flaw*) pode ser aplicada para diminuir a Geração 1 de 11.^a para 12.^a ou até para 13.^a (1 XP/ 2 XP) e de Geração 2 de 9.^a para 10.^a (1 XP)

Regras da Casa (House Rules): Apesar de serem balizadas em geral pela idade, é possível uma neófito ter a geração de um Ancião ou um Ancião ter a geração de Ancilla. só pode ser aumentada com o hediondo ato da diablerie. Com a aproximação do Metaplot do V5 da Demanda (The Beckoning) a tendência é cada vez mais da geração ser mais distante de Caim. Nosso Rio V5 começou usando as regras de MET em que um jogador pode ser até de Sexta geração, porém agora apenas os de 7.^a ainda estão com jogadores. Em caso de passarem para 5.^a viram SPCs automaticamente.

Título na Tabela de XP	Geração	Total de Sangue	Sangue/Turno	Bônus de Atributo	Acesso a poderes
Neófito (<i>Neonate</i>)	• (11. ^a - 13. ^a)	10	1	1	<i>Techniques</i>
<i>Ancilla</i>	••(9. ^a - 10. ^a)	12	2	2	<i>Techniques</i>
Pretendente a Ancião (<i>Pretender Elder</i>)	•••(8. ^a)	15	3	3	<i>Techniques</i> e 1 Poder de Ancião
Ancião Mestre (<i>Master Elder</i>)	••••(7. ^a)	20	4	4	Poderes de Ancião
Ancião Luminar (<i>Luminary Elder</i>)	•••••(6. ^a)	30	5	5	Poderes de Ancião
SPC Matusalém (<i>Methuselah Stock NPC</i>)	5. ^a	40	8	6	Poderes de Ancião e Poderes de Matusalém
SPC Matusalém Mestre (<i>Master Methuselah Stock NPC</i>)	4. ^a	50	10	8	Poderes de Ancião e Poderes de Matusalém
SPC Épico (<i>Epic Stock NPC</i>)	3. ^a - 1. ^a	o que o narrador precisar	o que o narrador precisar	o que o narrador precisar	o que o narrador precisar

Refúgio (Haven)

Cada ponto de Refúgio vem com as seguintes vantagens não-acumulativas para cada Refúgio

- **Guardas:** 5 níveis de Lacaio que guardam seu Refúgio (cinco Lacaio de nível 1, um de nível 5 qualquer outra combinação que corresponda a 5 níveis). Seus guardas trabalham apenas em seu refúgio.
- **Biblioteca:** Bônus de +3 teste de Pesquisa ou Cultura (Lore) depois de passar uma hora procurando coisas na sua biblioteca
- **Localização:** Quem deseja usar ações de entreato para afetar negativamente, deve gastar o dobro de ações, conquanto o vampiro permaneça regularmente em seu refúgio. Além disso, vários benefícios de histórias (a polícia responde rapidamente quando chamada, as estradas são limpas primeiro quando o tempo está ruim etc.)
- **Luxo:** Bônus de +3 para Testes sociais versus mortais quando estão no seu refúgio.
- **Segurança:** Quaisquer desafios feitos para invadir o seu Refúgio ou evitar a detecção sofre uma penalidade de -3. Além disso sempre receberá pelo menos um Turno de aviso quando alguém tentar invadir seu refúgio (não importa quão bem o seu invasor teste). Personagens com o Perícia Segurança ganham esse bônus de graça.
- **Tamanho:** Pode acomodar confortavelmente até 10 caracteres adicionais.
- **Staff:** Vários funcionários não-combativos que vêm às suas necessidades de seus convidados. Se forçados a lutar, trate-os como Lacaio Nível 1 sem especialidades aplicáveis ao combate.
- **Ocultismo:** Proteções as quais Stock NPCs sobrenaturais não podem entrar sem serem convidados. Isso não tem efeito nos personagens ou NPCs com fichas de personagem completas. Essa vantagem está disponível apenas para quem tenha a Perícia Ocultismo.

Rebanho (Herd)

Rebanho dá uma Ação de Entreato gratuita que precisa ser declarada de Alimentação. Se Trama (plot), ações influência, ou outras circunstâncias exigem que os vampiros gastem mais de uma ação de entreato para isso, reduza o número de ações de Entreato exigidas pelo número igual a seus pontos no Rebanho. Os pontos não utilizados de rebanho nas ações de entreato permitir

que outros vampiros se alimentam do seu rebanho, inclusive como ações de entreato gratuitas porém declaradas. A qualquer momento em uma sessão de jogo, passe cinco minutos fora do jogo para se alimentar em vez dos 15 minutos padrão, ganhando assim um número de pontos de sangue igual à seu número de rebanho. Esta última vantagem não é acessível para outros personagens.

Influência (Influence)

Existem dois tipos de influência: Elite e Submundo. Ambos são comprados separadamente e você pode comprar até 5 pontos de uma das duas categorias:

A Elite: Você tem influência sobre a camada superior, aqueles que são ricos, possuem poder legítimo, possuem corporações, ou influenciar instituições notáveis. Estes indivíduos vivem em um mundo de riqueza e prestígio.

O Submundo: você tem influência sobre aqueles que trabalham a margem ou fora da lei: pessoas da classe trabalhadora que faz vista grossa, ou aqueles que vivem nas ruas, gangues de controle territorial e cartéis de drogas, que direcionam redes de ladrões, ou manipulando a intrincada burocracia cultural. Essas pessoas vivem em um mundo de rumores, sussurros e mentiras.

Informações sobre ações de influência acesse
<https://www.riov5larp.com/post/acoes-de-influencia>

Recursos (Resources)

Fundo de reservas que mede o poder de compra da sua personagem, como crédito disponível, ativos acumulados e reservas líquidas de caixa.

- Suficiente: Com uma gestão cuidadosa de suas finanças e evitando excessos, pode gastar até US \$ 1.000 em dinheiro líquido por mês.
- Moderado: Pode gastar US \$ 2.500 em dinheiro líquido por mês.
- Confortável: Pode gastar até US \$ 20.000 em dinheiro líquido por mês sem muita preocupação.
- Rico: Pode gastar facilmente até US \$ 100.000 em líquidos dinheiro por mês sem atrair o tipo errado de atenção.
- Extremamente rico: Pode gastar facilmente US \$ 250.000 em dinheiro líquido por mês, sem atraindo o tipo errado de atenção.

Lacaios (Retainers). Lacaios podem confiar em supervisionar seus dados pessoais, defender sua propriedade e promover seus objetivos, e ao contrário de Aliados, estão sempre disponíveis quando seu vampiro precisa. Um Lacaios não possui o conhecimento especializado de um Contato, nem a ampla capacidade de realizar favores como Aliados mas ele é mais leal e resistente do que os outros dois. Um Lacaios lutará pelo seu vampiro, se necessário, defendendo enquanto dorme de dia ou realizando sua vontade. É geralmente um ghoul (Carniçal), controlado através do Laço de Sangue; mesmo que o Lacaios seja voluntário, colocará as necessidades e a sobrevivência do vampiro à frente das suas. Eles podem executar qualquer ação que um NPC possa executar, mas não com total perfeição. Use as regras de criação de Stock NPCs do MET de ações para criar Lacaios. Você pode adquirir este Antecedente Lacaios várias vezes, representando vários Lacaios, mas deve comprar pontos separadamente para cada Lacaios Nenhum Lacaios pode ter mais de 5 pontos. O Total de teste do Lacaios para a maioria das ações será igual a Classificação dele x2. Além disso ele pode ter níveis de Especialidades de igual a sua classificação, podendo colocar em quantas Especialidades de habilidade quiser mas apenas uma Especialidades de Disciplina de Clã do Vampiro. A Especialidade de habilidade dá +5 características. A Especialidade de Disciplina dá acesso a um poder por ponto(!) do Lacaios. Lacaios não têm Força de Vontade e não podem retestar desafios, a menos que possam dar Sobre-aposta. Todos tem 5 pontos de sangue que podem ser gastos 1 por rodada em poderes vampíricos e 5 pontos de sangue mortal, que não

podem ser gastos, além de terem seu nível de características como níveis de vitalidade. Para mais informações sobre Lacaio, consulte a página 489 do MET.

<p><i>Exemplo de Lacaio</i> Cracudinho, o Carniçal Nosferatu Lacaio de quatro pontos ●●●● Especialidades: Briga, Furtividade, Esquiva e Ofuscação Sangue: OOOOO, gasto em 1 / rodada Níveis de Vitalidade : OOOO Cracudinho tem um Total de testes de 8 (4x2) na maioria dos testes. Nos desafios envolvendo Briga, Furtividade, Esquiva tem 13 (4x2+5). Cracudinho tem acesso ao primeiros 4 pontos de Ofuscação.</p>
--

DISCIPLINAS (*DISCIPLINES*)

Disciplina	Total de Teste (<i>Test pool</i>)
Animalismo (<i>Animalism</i>)	Atributo Social + Empatia com Animais contra o Atributo Social + Força de Vontade do Alvo <i>Social attribute + Animal Ken versus the target's Social attribute + Willpower.</i>
Auspícios (<i>Auspex</i>)	Atributo Mental + Investigação contra o Atributo Mental + Força de Vontade do Alvo <i>Mental attribute + Investigation versus the target's Mental attribute + Willpower.</i>
Quimerismo (<i>Chimerstry</i>)	Atributo Social + Lábria com Animais contra o Atributo Social + Força de Vontade do Alvo <i>Social attribute + Subterfuge versus the target's Social attribute + Willpower.</i>
Daimonion	Atributo Mental + Instrução contra o Atributo Mental + Força de Vontade do Alvo <i>Mental attribute + Academics versus the target's Mental attribute + Willpower.</i>
Demência ou Dementação (<i>Dementation</i>)	Atributo Social + Empatia contra o Atributo Social + Força de Vontade do Alvo <i>Social attribute + Empathy, versus the target's Social attribute + Willpower.</i>
Dominação (<i>Dominate</i>)	Atributo Mental + Intimidação contra o Atributo Mental + Força de Vontade do Alvo

	<i>Mental attribute + Intimidation versus the target's Mental attribute + Willpower.</i>
Melpominee	Atributo Social + Empatia contra o Atributo Social + Força de Vontade do Alvo <i>Social attribute + Subterfuge versus the target's Social attribute + Willpower.</i>
Mytherceria	Atributo Mental + Instrução contra o Atributo Mental + Força de Vontade do Alvo <i>Mental attribute + Academics versus the target's Mental attribute + Willpower.</i>
Obeah	Atributo Mental + Medicina contra o Atributo Mental + Força de Vontade do Alvo <i>Mental attribute + Medicine versus the target's Mental attribute + Willpower.</i>
Ofuscação (Obfuscate)	Atributo Mental + Furtividade contra o Atributo Mental + Força de Vontade do Alvo <i>Mental attribute + Stealth versus the target's Mental attribute + Willpower.</i>
Tenebrosidade, Oblivion (Obtenebration)	Sem teste padrão <i>Non standard</i>
Presença (Presence)	Atributo Social + Liderança contra o Atributo Social + Força de Vontade do Alvo <i>Social attribute + Leadership versus the target's Social attribute + Willpower.</i>
Metamorfose, (Protean)	Sem teste padrão <i>Non standard</i>
Quietus	Atributo Mental + Atletismo contra o Atributo Mental + Força de Vontade do Alvo <i>Mental attribute + Athletics versus the target's Mental attribute + Willpower.</i>
Serpentis	Atributo Social + Lábria contra o Atributo Social + Força de Vontade do Alvo <i>Social attribute + Subterfuge versus the target's Social attribute + Willpower.</i>

Temporis	Atributo Físico + Sobrevivência contra o Atributo Físico + Força de Vontade do Alvo <i>Physical attribute + Survival versus the target's Physical attribute + Willpower.</i>
Thanatosis	Atributo Mental + Medicina contra o Atributo Mental + Força de Vontade do Alvo <i>Mental attribute + Medicine versus the target's Mental attribute + Willpower.</i>
Valeren	Atributo Mental + Medicina contra o Atributo Mental + Força de Vontade do Alvo <i>Mental attribute + Medicine versus the target's Mental attribute + Willpower.</i>
Vicissitude	Sem teste padrão <i>Non standard</i>
Visceratika	Atributo Mental + Atletismo contra o Atributo Mental + Força de Vontade do Alvo <i>Mental attribute + Athletics versus the target's Mental attribute + Willpower.</i>
Necromancia, Oblivion (Necromancy)	Atributo Social + Oculto contra o Atributo Social + Força de Vontade do Alvo <i>Social attribute + Occult versus the target's Social attribute + Willpower.</i>
Taumaturgia, Feitiçaria de Sangue (Thaumaturgy)	Atributo Mental + Oculto contra o Atributo Mental + Força de Vontade do Alvo Físico: Atributo Físico + Esquiva do Alvo <i>Mental attribute + Occult versus the target's Mental attribute + Willpower.</i> <i>Physical: target's Physical attribute + Dodge.</i>

Sistema Dramático:

No **MET** existem dois tipos de testes ou Desafios (*Challenges*), todos eles feitos na base do Pedra, Papel ou Tesoura (*Junkempô*):

1. Desafios ESTÁTICOS (contra o narrador), ou
2. CONTESTADOS (contra jogadores, PvP).

Se você perde o Desafio, Você falhou o teste.

Tanto no caso perder em um desafio estático, ou no caso de jogadores perderem um desafio contestado, um ponto de força de vontade pode ser gasto para retestar. **Isso pode ser feito apenas uma vez por teste.**



Como calcular a parada de características (as bolinhas da ficha), que aqui vamos chamar de Total do Teste, para fazer um desafio

Total de Teste: Atributo + perícia + "etc." (Attribute + Skill + Wild Card)

- **Atributo (Attributes)** é o número de bolinhas em Físico, Social, ou Mental aplicáveis;
- **Perícia (Skill)** é a perícia que está sendo testada
- **"Etc." (Wildcard)** é o bônus por equipamento, méritos, Disciplinas, outros personagens, etc. etc.

Já a resolução dos Desafios seguem de formas diferentes:

Desafios Estáticos:

O narrador irá estabelecer uma dificuldade, e um dos seguintes resultados poderá ocorrer:

Vitória: o jogador ganha do narrador e compara o total de teste do sua personagem com a classificação de dificuldade para verificar se há um sucesso excepcional;

Empate: O total de teste é comparado. Se a personagem possuir mais características do que a classificação de dificuldade, ele será bem-sucedido. Não é possível marcar um sucesso excepcional em um empate.

Derrota: O jogador falhou. Mas, poderá gastar força de vontade para testar novamente por uma vez apenas.

Sucesso Automático: Se a personagem possuir o dobro da classificação de dificuldade de um desafio estático, o Narrador pode optar por acelerar o jogo e conceder uma vitória automática.

Então, segue o jogo:

1. Verifique a dificuldade (Tipo de Dificuldade)
2. Jogue Pedra/Papel/Tesoura
3. Compare as características
4. O Narrador determina o resultado

Tipo de Dificuldade	Classificação de Dificuldade	Exemplo
Fácil	5	Subir escadas
Padrão	8	Subir escadas durante uma perseguição
Difícil	15	Subir escadas durante uma perseguição na chuva
Desafiador	20	Subir escadas durante uma perseguição na chuva enquanto seus inimigos atiram em você
Épico	30	Subir escadas com uma perna quebrada durante uma perseguição na chuva enquanto seus inimigos atiram em você

Desafios Dinâmicos (Contestados):

Desafios dinâmicos ou contestados são feitos contra outros jogadores, e eles usam a mesma fórmula que antes para resolver os desafios. Existem algumas diferenças nas comparações de características: Ao invés de uma dificuldade alvo, o agressor testará suas características ofensivas contra as características defensivas do seu oponente.

O primeiro passo de um desafio contestado é declarar uma condição de vitória. Certifique-se de que isso é algo que sua personagem é capaz de fazer, como "usar uma disciplina" ou "socar meu oponente".

Depois disso, o jogador verificará o total de teste de sua personagem, que é o mesmo listado para os Desafios estáticos, contra o total defensivo do oponente.

Total Defensivo Físico: Atributo Físico + perícia + Etc

Total Defensivo Mental/Social: Atributo + Força de Vontade + Etc.

Após estabelecer os totais, eles jogam Pedra / Papel / Tesoura

Para Retestar:

Força de Vontade: No caso de perder um desafio, o perdedor de um desafio estático ou o perdedor de qualquer dos lados de um desafio contestado pode pedir um reteste. Em ambos os casos, o jogador pode gastar uma força de vontade do sua personagem para forçar um novo teste. Isso pode ser feito uma vez por desafio.

Sobre-apostar (*Overbidding*): No caso de um Desafio Contestado, se o total de teste de Uma personagem for duas vezes maior que o total defensivo do oponente, o jogador pode usar uma sobre-aposta (*overbid*). Isso pode ser adicional a um teste de Força de Vontade, e eles não serão tomados em uma ordem específica.

Sucessos Excepcionais:

Sucessos Excepcionais são quando se ganha todos os testes (incluindo retestes) em um desafio e também ter um total de teste superior à dificuldade ou seu oponente. Isso geralmente significa que a personagem tem um sucesso espetacular de alguma forma.

Este sucesso excepcional geralmente está descrito no livro sob o poder/disciplina/pacto demoníaco usado, a menos que seja em caso de dano em geral, onde o atacante adiciona um dano ao seu total.

Testes não treinados:

Quando um desafio for requerido para testar algo com alguma perícia sem características (sem bolinhas) falhar a personagem falhou espetacularmente. O que acontecerá exatamente será descrito pelo Narrador. Se a personagem empatar e não alcançar a dificuldade com seu total de testes, ela simplesmente falhou.

Combate:

Atenção: todos jogadores participantes têm que saber sua iniciativa e a duração do turno.

Iniciativa:

total de números de atributo físico ou mental de uma personagem (o que for maior). Se dois ou mais personagens tiverem a mesma iniciativa, então aquele com o maior número de atributos mentais vai primeiro, se ocorrer empate, então aquele com os atributos físicos mais altos vai primeiro, se eles empatarem aquele com os atributos sociais mais altos, primeiro. Se todas as características forem iguais, a ordem é escolhida aleatoriamente.

Turno:

Aproximadamente 3 segundos de tempo. Eles são divididos nos *rounds* (ou rodadas) comuns e de Celeridade ou Rapidez (*Celerity*).

Round comum: Onde todo mundo sem Celeridade age.

Round de Celeridade: Ações extras para aqueles que agem mais de uma vez por turno.

Ações:

Uma personagem poderá realizar dois tipos de ações em um turno, uma simples e uma padrão. A diferença entre uma ação padrão e uma ação simples é muitas vezes decidida pela necessidade ou não de um desafio. Cada personagem tem direito a uma ação simples e uma padrão por round.

Simple: Uma ação que não requeira um desafio oposto ou estático. Exemplos incluem usar uma disciplina em si mesmo, sacar uma arma ou correr ao virar da esquina. Uma ação simples é algo que sua personagem pode fazer sem um desafio estático ou um desafio oposto.

Padrão: Qualquer ação que exija qualquer forma de desafio (teste). Exemplos são atacar alguém ou destravar uma fechadura sem a chave.

Movimento:

O quanto uma personagem poderá se mover em um determinado turno de combate. Uma única ação, seja simples ou padrão, poderá mover uma personagem 3 passos. Se usarem as duas ações para movimento, se moverão 6 passos no total do ponto onde iniciou sua iniciativa.

Movimento Avançado: isso inclui saltos, escaladas, natação e geralmente tem um desafio estático associado a ele e é uma ação padrão e não uma simples.

Fuga Justa (Fair Escape):

O jogador levanta sua mão e anuncia que deseja tentar uma fuga justa. Ele pode tentar escapar a qualquer momento em que puder realizar uma ação, mesmo em rodadas de celeridade. Para realizar uma Fuga Justa, ele deve deixar claro sua intenção durante sua iniciativa. Se pelo restante do round (não turno) a personagem não estiver sujeito a um Desafio contra seu atributo Físico, incluindo desafios mentais ou sociais que seriam direcionados a ela, o jogador consegue a Fuga Justa. Mas, se estiver sujeito a um Desafio de ataque antes de sua iniciativa, mesmo se falhar, a Fuga Justa é malsucedida. Se não for possível atacar fisicamente a personagem, a Fuga Justa sucede automaticamente.

Etapas do Combate:

1: Mediação

Se os jogadores concordarem sobre os Desafios a serem feitos, podem pular direto para esta etapa.

2: Avaliação do Narrador

O narrador congela a cena e decide o que ocorre (Desafios, etc)

3: Ordem de Ação

A partir da ação que iniciou o combate, todas as ações seguem a ordem de iniciativa. Os jogadores podem agir na sua iniciativa ou posteriormente.

Surpresa:

Quando um jogador começa um combate, sua personagem toma um ação única, simples ou padrão, fora do pedido de iniciativa. Esta ação será resolvida antes que qualquer outra pessoa possa responder. Todas as ações restantes são resolvidas normalmente por iniciativa da personagem .

Ação adiada:

Um jogador poderá escolher adiar sua ação até mais tarde, depois de outra personagem ou se certos eventos acontecem. Se adiar sua ação até que outra personagem atue, então a personagem em sua Iniciativa natural resolve sua ação primeiro. Se dois ou mais caracteres atrasarem para o mesmo ponto, o modificador de Iniciativa mais alta vai primeiro.

4: Rounds de Celeridade

Ações tomadas após o round comum, mas por personagens que têm uma velocidade sobrenatural, podendo atuar em uma ordem de rounds de Celeridade. Eles seguem como anteriormente declarado na Ordem de Iniciativa até que todas as ações de Celeridade sejam concluídas.

Depois de todas as rodadas de Celeridade (se houver) serem terminadas, o próximo turno começa.

Tipos de Ataques:

Desarmado: Físico+Brawl vs. Físico+Dodge+etc

Armas de contato: Físico+Melee vs. Físico+Dodge+etc

Arremesso: Físico+Athletics vs. Físico+Dodge+etc

Armas de fogo: Físico+Firearms+etc (Athletics pode substituir Firearms para arcos e bestas, e se você tiver foco em Wits, pode substituir o físico por mental)

Ataques mentais ou sociais: Mental/Social +perícia vs. Mental/Social + Força de Vontade.

Mental/Social vs. Físico: Mental/Social + Perícia vs. Físico+Dodge+etc

Combate em massa:

Número de ataques máximos por round: Uma personagem só pode ser alvo do seguinte número de desafios em um turno:

Físico: 2

Mental: 1

Social: 1

O limite se aplica mesmo que os desafios sejam perdidos. Se em dúvida sobre o atributo usado, o limite contará para o atributo usado pelo defensor para resistir.

Táticas de combate de massa:

Num combate de massa, você pode usar duas ações no lugar de suas ações usuais:

Ajudar o Atacante: Declare qual atacante você está ajudando e como você está ajudando. Isso permitirá que uma manobra de combate seja usada sem gasto de Força de Vontade. Isso requer que você gaste sua ação padrão.

Ajudar o Defensor: Declare qual personagem você está ajudando e como você está ajudando. Fazer isso faz de você o alvo do ataque, ao invés do alvo original. Esta tática pode ser usada mesmo se a personagem já tiver sido sujeito a dois ataques no round. Em tal circunstância, a personagem pode estar sujeito a ataque adicional naquele round além do ataque físico máximo.

Estacar:

Se um vampiro estiver no nível incapacitado, ele pode ser empalado por uma arma com a qualidade de estaca. O agressor deve usar a manobra de combate *Pierce the Heart*, e se bem-sucedido o alvo cai em torpor. Um ST, em certas situações, como torpor, sono ou desamparo, poderá permitir uma ação de estacar em um alvo acima do nível de ferimento incapacitado.

Dano

Personagens vampíricos não morrem quando perdem todos os níveis de pontos de vida, mas caem em torpor. A partir daí um esforço maior deve ser feito para destruir o corpo do vampiro ou remover a cabeça. Exemplos incluem:

- Gastar uma ação simples e padrão para remover a cabeça do vampiro
- Passar 3 turnos para destruir o corpo de um vampiro com pauladas
- Jogar um vampiro de um lugar alto o suficiente para cair por 3 turnos
- Acender o corpo de um vampiro e deixá-lo queimar por 3 turnos.

Força de Vontade:

Usada para retestes e, manobras de combate, e resistir poderes mentais e sociais.

Você pode ganhar força de vontade através de narradores ou jogadores. Uma vez por sessão, um player pode te dar um ponto de força de vontade. Esse jogador poderá fazer o mesmo por outros jogadores, mas não novamente para você. Vale notar que esse ponto de força de vontade é um prêmio por boa atuação.

Limite de ataques por Rodada

Durante uma rodada individual, um personagem só pode ser alvo de um número limitado de ataques:

- Um ataque social
- Um ataque mental
- Até dois ataques físicos

Impulso (de Sangue)

Um vampiro pode gastar Sangue para aumentar seu atributo Físico, aumentando sua classificação para a duração de **um desafio**. Cada ponto de Sangue gasto dessa maneira aumenta em 1 a classificação de atributo Físico de um vampiro. O gasto de sangue para aumentar seu atributo Físico não requer uma ação, e esse gasto pode ser feito a qualquer momento. Pode até ser feito antes da sua iniciativa. Note que existe uma limitação de gasto de sangue por Turno, portanto isso limita bastante a quantidade de cada desafios com impulsos durante cada rodada.

Personagens normalmente não podem usar poderes Mentais ou Sociais durante as rodadas de Celeridade.

Ataque corpo a corpo

Ao atacar alguém com uma arma corpo-a-corpo (como uma faca, uma espada ou um taco), use seu atributo Físico + Melee versus o atributo Físico do seu oponente + Dodge. Por padrão, os ataques corpo a corpo bem-sucedidos causam 1 ponto de dano. Para usar um ataque corpo-a-corpo, você precisa estar a dois passos do seu alvo.

Mordidas causam dano agravado no lugar do dano normal de luta corpo a corpo.

Morder para se alimentar não causa dano aos vampiros, mas drena 1 ponto de Sangue por ação padrão usada para alimentar. Sugar Sangue dessa maneira prejudica os mortais, causando 2 pontos de dano normal por Sangue drenado de uma vítima viva.

Ataque de Arremesso

Ao lançar uma arma no seu alvo, use seu atributo Físico + Atletismo versus o atributo Físico do seu oponente + Esquiva. Por padrão, ataques bem-sucedidos causam 1 ponto de dano. Para usar um ataque de arremesso, você precisa estar a 10 passos do seu alvo, e você deve usar uma arma com uma qualidade que permita que ela seja lançada, como Balanced.

Ataque de armas de fogo

Ao disparar uma arma contra seu alvo, use seu atributo Físico + Armas de fogo contra o atributo Físico + Esquiva do seu oponente. Se sua personagem é focado em Raciocínio, você pode usar seu atributo Mental em vez de seu atributo Físico ao fazer um ataque à distância. Por padrão, ataques bem-sucedidos por armas de fogo causam 2 pontos de dano.

Ataques Mentais / Sociais

Ao tentar um ataque Mental, use seu atributo Mental + habilidade apropriada em relação ao atributo Mental do seu oponente + Força de Vontade atual. Ao tentar um ataque Social, use seu atributo Social + habilidade apropriada em relação ao atributo Social do seu oponente + Força de vontade atual.

Manobras de combate

Para usar uma manobra de combate, você deve declarar qual manobra você está usando antes do teste e gastar um ponto de Força de Vontade. Você só pode ativar uma única manobra de combate por rodada.

Foco em Força

Com foco na força, você pode executar uma das seguintes manobras de combate uma vez por combate, sem gastar Força de Vontade: Desarmar, Acertar, Derrubar ou Perfurar o Coração.

Desarmar: Modifique seu pool de testes de ataque por -2. Se você tiver sucesso no desafio, você força seu alvo a soltar um item de sua escolha. Escolher o item requer uma ação padrão. Se você é focado em Destreza e tem uma mão livre, você pode escolher acabar segurando o objeto desarmado. Normalmente, essa manobra só pode ser usada em um objeto que o alvo esteja segurando em suas mãos, mas o Narrador pode permitir que você use essa manobra para retirar itens não protegidos do alvo, como um cordão amarrado no pescoço, um chapéu ou um vara saindo do bolso. Desarmar não pode ser usado para remover itens grandes ou seguros, como uma jaqueta ou cota de malha.

Agarrar (*Grapple*): Se você tiver sucesso com um ataque Grapple, seu oponente recebe 3 less de dano (mínimo 0) e é agarrado. Enquanto estiver agarrada, ela não pode se mover e não pode usar sua ação padrão para realizar uma ação física. Ela pode escapar do seu Grapple usando uma ação simples e superando você em um desafio oposto (Briga ou Armas Brancas). Ao escapar, o alvo recupera o uso total de sua ação padrão. (Ela não precisa esperar até a próxima rodada para usá-la.) Você renuncia ao seu Grapple se realizar alguma ação que tenha como alvo alguém que não seja o personagem que você está enfrentando ou se você mover mais de um passo por rodada. Se um único personagem está sendo agarrado por mais de um oponente, ela precisa apenas vencer um dos oponentes para escapar. Se os personagens não conseguirem decidir quem resistirá à tentativa de sair, o Narrador decide. Enquanto sua personagem estiver agarrado, ela é considerada alvo de um desafio Físico a cada rodada (permitindo que outros apenas a ataquem com um ataque Físico adicional por rodada).

Derrubar: Se você tiver sucesso com um ataque de derrubar, seu oponente recebe 1 dano a menos (mínimo 0) e acaba no chão. Enquanto caído, seu oponente pode usar uma ação para rastejar um passo. Um personagem caído pode usar uma ação simples para se levantar e se mover um passo.

Perfurar o Coração: Se os ferimentos do seu oponente estiverem na trilha Incapacitada, você pode tentar usar uma arma corpo-a-corpo ou de longo alcance para Perfurar o Coração dela. Modifique seu pool de testes de ataque por -3 ao tentar esta manobra. Se você acertar um mortal com este ataque, ela será morta instantaneamente. Se este ataque atingir um vampiro e sua arma tiver a qualidade de estacar, o vampiro estará estacado. Uma manobra bem-sucedida de perfurar o coração estaca qualquer NPCs, independentemente de quanto dano eles possuem atualmente, já que eles não utilizam trilhas de feridas.

Foco em Destreza

Com foco na destreza, você pode executar uma das seguintes manobras de combate uma vez por combate, sem gastar Força de Vontade: Rajada de Velocidade, Desarmar, Lutar Contra Cego ou Sorteio Rápido.

Acelerar: Esta manobra de combate permite que você execute sua ação simples imediatamente, fora de ordem, e depois tome sua ação padrão em sua iniciativa normal. Essa manobra não permite que você tome uma ação adicional, mas permite que você use sua ação simples antes de sua iniciativa. Se você tentar agir ao mesmo tempo que outro personagem, o personagem que age em sua iniciativa natural é o primeiro. Se dois jogadores usarem acelerar ao mesmo tempo, o personagem com a maior iniciativa será o primeiro.

Desarmar: Modifique seu pool de testes de ataque por -2. Se você tiver sucesso no desafio, você força seu alvo a soltar um item de sua escolha. Escolher o item requer uma ação padrão. Se você é focado em Destreza e tem uma mão livre, você pode escolher acabar segurando o objeto desarmado. Normalmente, essa manobra só pode ser usada em um objeto que o alvo esteja segurando em suas mãos, mas o Narrador pode permitir que você use essa manobra para retirar itens não protegidos do alvo, como um cordão amarrado no pescoço, um chapéu ou uma vara saindo do bolso. Desarmar não pode ser usado para remover itens grandes ou seguros, como uma jaqueta ou cota de malha.

Luta as Cegas: Se você não consegue ver seu oponente, você deve usar essa manobra de combate para atacá-la. Se você não usar essa manobra de combate, seu ataque errará automaticamente.

Saque Rápido: Você pode desenhar uma arma ou outro item pequeno em sua pessoa sem usar uma ação simples.

Foco em Vigor

Com foco no vigor, você não pode ser Desacordado ou Derrubado por uma manobra de combate, a menos que seu atacante tenha um atributo Físico maior do que você.

Manobras Gerais

Ataque Cegante: Se você tiver sucesso com um Ataque Cegante, seu oponente sofre 3 de dano a menos (mínimo 0), mas fica cego até que ela gaste duas ações simples limpando seus olhos.

Desacordar: Se você surpreender seu alvo, você pode tentar derrubá-lo inconsciente. Modifique seu pool de testes de ataque por -2. Se você tiver sucesso, seu alvo ficará inconsciente por 10 minutos. Você só pode usar essa manobra durante a primeira rodada de combate e não poderá usá-la se seu alvo estiver esperando um ataque. (Algumas criaturas sobrenaturais, como vampiros, não podem ser deixadas inconscientes.)

Laço de sangue

O sangue de vampiro é um afrodisíaco, mais viciante do que qualquer outra substância conhecida pelo homem. Ele fornece falsas emoções e afeta tanto os mortais quanto os outros vampiros com amor inebriante e sem vontade pela pessoa de quem eles bebem. Essa sensação - e o efeito persistente - é perigosa, pois os vampiros escravizam uns aos outros, superando a resistência da vítima através de repetidos gostos de sangue. Muitos mortos-vivos exploram as emoções inebriantes encontradas em beber sangue de vampiro, ou vitae, para agitar a paixão em seus corações mortos, mas é uma onda perigosa. Se um ser, mortal ou vampiro, bebe do mesmo vampiro em três noites distintas, ela cai sob a influência de um estado místico conhecido como laço de sangue. O laço de sangue é uma escravização das emoções, onde o indivíduo é afetado por um amor obsessivo e abrangente pelo indivíduo de quem bebeu. Este encantamento é mais forte do que supera inclusive o instinto de autopreservação e toma conta dos pensamentos dia e noite do escravizado: Poderes sobrenaturais, como Dominação ou Presença, não podem mudar as emoções ligadas ao sangue da vítima. Ela fará qualquer coisa, sofrerá qualquer coisa, para agradar seu amado. O escravizado ama seu regente acima de tudo, e mesmo que saiba que é um amor artificial, coloca sua existência em risco em prol do seu regente. Apenas o amor verdadeiro tem a chance de derrotar esse vínculo. Diz-se que um vampiro que detém outro em tal escravização é chamado de Regente, enquanto o indivíduo assim vinculado é chamado de Escravizado.

- **Primeira bebida:** O bebedor começa a experimentar sentimentos intermitentes, mas fortes de paixão pelo vampiro. Ela pode sonhar com ele, ou encontrar-se "coincidentalmente" freqüentando lugares onde ele pode aparecer. Não há nenhum efeito mecânico neste estágio, mas deve ser interpretado. Todas as Crias têm esse nível de vínculo com seus Senhores, pois o próprio Abraço requer uma bebida do Senhor; a cria pode amar seus Senhores, odiá-lo ou ambos, mas ela raramente é indiferente.

- **Segunda bebida:** os sentimentos do Bebedor tornam-se fortes o suficiente para influenciar seu comportamento. Embora ela não seja de modo algum escravizada ao vampiro, ele é definitivamente uma figura importante em sua vida. Ela pode agir como quiser, mas deve gastar um ponto de Força de Vontade por hora, se ela quiser prejudicar diretamente o seu regente. Além disso, os totais de testes sociais defensivos para resistir aos poderes de seu regente sofrem uma penalidade de -1.

- **Terceira bebida:** ligação total de sangue. Nesse nível, o bebedor está completamente ligado ao vampiro. Ele é a pessoa mais importante em sua vida; amantes, pais e até filhos tornam-se secundários à sua paixão obsessiva.

Um Escravizado deve gastar um ponto de Força de Vontade sempre que ela desejar fazer algo que ela acredita que seu regente desaprovava, e ela deve gastar 3 de Força de Vontade por hora para tentar causar dano direto a ela. Além disso, os totais de testes Mentais e Sociais defensivos para resistir aos poderes do seu regente sofrem uma penalidade de -3. Um bebedor pode experimentar vínculos menores (de uma e duas doses) com vários indivíduos, mas com a formação de um vínculo de sangue completo, todos os laços menores são eliminados. Além disso, o vampiro é imune a outras ligações de sangue até que seu vínculo total de sangue caia para um vínculo de duas bebidas ou menos.

Quebrando um laço de sangue

É possível, embora difícil, quebrar um vínculo de sangue. Se o regente for morto, o vínculo irá desaparecer lentamente no próximo mês.

- Um laço de sangue de três pontos deve ser reforçada regularmente. Se o escravizado evitar beber o sangue de seu regente por três meses (ou dois entreatos, o que for maior), seu vínculo vai desaparecer e se tornar um vínculo de dois pontos.
- Um vínculo de dois pontos dura até que o escravizado possa passar seis meses sem se encontrar ou falar com seu regente.
- Um vínculo de um ponto dura até que o escravizado tenha passado um ano inteiro sem se encontrar ou falar com seu regente

Cura Vampírica

Dano normal: Vampiros não curam naturalmente. Gastar um ponto de Sangue permite que um vampiro cure instantaneamente um ponto de dano normal. A cura não requer uma ação e você pode curar a qualquer momento (mesmo quando não é sua iniciativa).

Dano Agravado: Para curar dano agravado, um vampiro deve gastar 3 pontos de Sangue antes de ir dormir. Quando ela acorda na noite seguinte, ela cura 1 ponto de dano agravado. Normalmente não é possível curar mais de 1 ponto de dano agravado por dia.

Personagens vivos morrem se não tiverem níveis de vitalidade restantes e sofrerem 3 ou mais pontos de dano. Além disso, um personagem vivo que fica inconsciente de dano morrerá em 5 turnos, a menos que seja tratado por um personagem com a perícia Medicina. Personagens focados em resistência sobreviverão por até 10 turnos sem atenção médica.

Vampiros são mais difíceis de matar. Para destruir permanentemente um vampiro, você deve danificar todos os níveis de saúde do alvo, derrubá-lo em torpor e remover sua cabeça ou destruir seu corpo.

Força de Vontade

No início de cada jogo, sua personagem começa com sua Força de Vontade máxima, desde que ela tenha um dia completo de descanso antes de começar o jogo.

Força de Vontade pode ser gasta para testar novamente um desafio estático ou oposto. Qualquer tipo de desafio (físico, social ou mental) pode ser testado novamente com força de vontade.

Força de Vontade pode ser usada para usar uma manobra de combate.

Há duas maneiras de recuperar a Força de Vontade gasta através do *roleplay*:

Reconhecimento dos Jogadores: Quando outro jogador o impressionar com sua representação através de atuações impressionantes em uma cena dramática ou interpretação simbólica com seu

Arquétipo, você poderá recompensá-lo atualizando toda a Força de Vontade necessária do personagem. Um personagem só pode se beneficiar da sua atualização uma vez por noite. A Força de Vontade Refrescante deve ser comunicada verbalmente após a cena, ou através do símbolo da mão “Eu concedo a você Força de Vontade”. Para usar o símbolo da mão, comece com a palma da mão voltada para o peito e quatro dedos tocando o queixo. Em seguida, estenda a palma da mão para o personagem que deseja recompensar.

Reconhecimento do Narrador: Quando o Narrador perceber um jogador interpretando bem sua personagem, ele pode escolher atualizar algumas ou todas as Forças de Vontade gastas do personagem.

Luz solar

Um vampiro exposto ao sol leva entre 1 e 5 pontos de dano agravado por turno. A pequena exposição (como colocar a mão no raio de sol) causa 1 ponto de dano agravado. Permanecer ao sol em um dia brilhante causa 5 pontos de dano por turno. Poderes vampíricos, como o Fortitude, não reduzem a quantidade de dano que os vampiros recebem quando expostos à luz solar. É possível reduzir a quantidade de dano sofrido pela luz do sol com roupas grossas, mas um vampiro sempre terá pelo menos 1 ponto de dano por turno de luz do sol, a menos que haja algo sólido e opaco entre ele e o sol (o teto do seu refúgio é seu melhor amigo).

Humanidade

Toda vez que sua personagem comete um pecado, você ganha Características da Besta temporárias iguais ao nível do pecado. É possível mitigar o número de Características da Besta que sua personagem ganha ao cometer um pecado fazendo um desafio de degeneração.

Quando um vampiro comete um pecado, ela pode tentar sentir remorso para mitigar a perda da Humanidade. O grupo de testes é Mental + Força de Vontade com uma classificação de dificuldade padrão (10) +1 por nível de pecado.

Nível de Pecado	Descrição
1	Prejudicar outra pessoa: você prejudicou significativamente outra pessoa física, mental ou financeiramente de uma maneira que levará semanas para a vítima se recuperar. <i>Por exemplo, você pode ter quebrado o braço de um mortal, infligido um ponto de dano agravado a um vampiro ou danificado seriamente o sustento de um mortal.</i>
2	Lesão permanente: você prejudicou outra pessoa de uma maneira que a vítima levará anos para superar (se alguma vez). <i>Por exemplo, você pode ter arrancado a perna de um mortal, deixado um vampiro estacado e enterrado ou levado alguém permanentemente a loucura.</i>

3	Assassinato: Você matou outro indivíduo.
4	Assassinatos múltiplos: você matou mais de um indivíduo.
5	Atos Hediondos: Você cometeu atos desumanos que não podem ser perdoados. <i>Por exemplo, você pode ter torturado brutalmente sua vítima ou cometido diablerie.</i>

Uma vez que o vampiro adquire 5 Características da Besta, ela sofre a perda de um ponto de Humanidade permanente. Cada 5 Características adicionais da Besta custam um ponto permanente adicional da Humanidade.

Efeitos de Humanidade

Humanidade	Efeitos
6 (Santo*)	Sem efeito
5 (Normal)	Sem efeito
4 (Distante)	Aparência um pouco desumana; o custo para assumir uma aparência de humanidade é dobrado (2 de sangue por cena).
3 (Insensível)	Todos os Totais de Testes são reduzidos pela metade durante o dia.
2 (Bestial)	Aparência muito desumana A dificuldade de resistir a todos os frenesis é aumentada em 5
1 (Horrendo)	Não pode acordar durante o dia Não acorda automaticamente do sono quando danificado
0 (<i>Wight</i>)	Entra no <i>wassail</i> , um estado permanente de frenesi A Besta assume o controle, e nenhum vestígio da personalidade ou espírito humano permanece. O personagem se torna um SPC (NPC) e será controlado pelo Narrador, conhecido entre os Cainitas como um <i>Wight</i>

* É difícil para os mortos-vivos permanecerem santos. Personagens com Humanidade 6 ganham 1 Característica da Besta quando infringem a lei ou quando prejudicam outro personagem. Mesmo ferimentos leves, como se alimentar, contam como dano.

Perturbações

Aviso:

Perturbações (Derangements) são representações de doenças mentais. Condições mentais reais não são engraçadas. Elas são debilitantes e difíceis, e algumas são até assustadoras. Elas devem ser interpretadas com uma seriedade medonha, não como peculiaridades comportamentais de desenho animado divertidas ou boba.

Criando sua Perturbação:

Uma Perturbação pode ser comprada como uma desvantagem (flaw) de 2XP. Cada Perturbação tem uma ativação: uma situação, objeto ou condição que desencadeia essa Perturbação. Não são permitidos que as personagens dos jogadores tenham ativações sejam extremamente raros, e nem são permitidas Perturbações que não afetem significativamente uma personagem. Perturbação Severa é quando a ativação é extremamente comum (desvantagem de 3XP) e tem que ser interpretada corretamente o ponto a mais será removido. Verifique com o Narrador e no MET pag. 267-269 os Conceitos (Incapacitação, Compulsão, Fobia, Destruição, Obsessão e Crença) as Descrições e Exemplos de Perturbações .

Características de Perturbação (Derangement Traits)

Quando sua personagem encontra a ativação ela tem três opções:

- 1.** Você pode responder a esse ativação com uma resposta da sua Perturbação de forma óbvia porém leve, claramente interpretando a disfunção diária causada por essa Perturbação. Se interpretar desta forma, você não ganha nem perde Característica de Perturbação.
- 2.** Você pode resistir à compulsão de responder a ativação e não demonstrar nenhum sinal óbvio de sua desordem. Se assim fizer, você deve marcar um Característica de Perturbação na sua Ficha de personagem.
- 3.** Por último, você pode responder a ativação com uma resposta severa, interpretando a profundidade mais assustadora e instável da Perturbação da sua personagem. Uma resposta severa dura cinco minutos de jogo. Responder de tal maneira eliminará todas as Características de Perturbação atuais de sua ficha, redefinindo sua personagem para 0 Características de Perturbação.

Se uma personagem atingir 3 Características de Perturbação(normalmente resistindo a sua Perturbação por muito tempo), ela entrará no limite de um surto psicótico. Quando sua Perturbação for novamente ativada, você tem que interpretar uma resposta severa. Esta resposta elimina todas as características de Perturbação da sua personagem, e o nível é redefinido para 0.

Se você tem mais de uma Perturbação, qualquer ativação de qualquer uma delas lhe dara Características de Perturbação, que são contado no total. Quando você alcança 3 Características de Perturbação, independentemente de qual Perturbação foi acionada, esta ativação provoca uma resposta severa e subsequentemente apaga todas as Características de Perturbação acumuladas.

Os Malkavianos sempre têm 1 Característica de Perturbação. Redefinir as Características de Perturbação de um Malkaviano a retorna para 1, em vez de 0.

Frenesi

Frenesi de Raiva:

Você ataca a coisa que te deixou bravo, e você continuará a lutar até que você a danifique em torpor ou inconsciência. Se seu alvo escapa, você gasta três turnos desabafando sua raiva em seu entorno antes que a raiva desapareça. Enquanto sob os efeitos de um frenesi de raiva, um vampiro recebe um bônus de +1 em todos os pools de teste de ataque Físico, mas sofre uma penalidade de -2 em todos os grupos de teste de defesa Física. Se você entrar na trilha da ferida Incapacitada, o seu frenesi de raiva se transformará automaticamente em um frenesi de medo.

Frenesi da fome:

Você ataca a fonte mais próxima de sangue mortal e bebe até saciar sua fome (pool de sangue esteja cheia). Esse frenesi só terminará depois que o pool de sangue for atualizado.

Enquanto sob os efeitos de um frenesi de fome, um vampiro recebe um bônus de +1 em todos os pools de teste de ataque Físico, mas sofre uma penalidade de -2 em todos os grupos de teste de defesa Física.

Frenesi do medo:

Você foge de qualquer pessoa e de qualquer coisa que tenha o potencial de prejudicá-lo ou de agir agressivamente com você. Você só pode atacar se estiver encurralado e, mesmo assim, abandonará a luta e correrá assim que tiver uma oportunidade. Frenesi de medo termina quando você escapar de ameaças e encontrar um lugar calmo para se esconder por 10 minutos.

Para resistir ao frenesi, você deve fazer um desafio de Mental + Força de Vontade. A classificação de dificuldade é 10 + o número de Características da Besta que o personagem possui atualmente. Um vampiro pode gastar um ponto de Força de Vontade para evitar o efeito de frenesi em uma cena, ou três turnos se estiver em combate.

Acionando o Frenesi

Características da Besta:	A personagem deve tentar resistir ao frenesi se as seguintes condições forem atendidas:
0	Resiste automaticamente a todos os tipos de frenesi
1	Atingido por um único golpe que causa 4 ou mais pontos de dano (frenesi de raiva) Total de sangue atinge 0 (frenesi da fome) Engolido por um grande incêndio (frenesi de medo) Totalmente exposto à luz solar intensa (medo do frenesi)
2	Atingido por um único golpe que causa 3 ou mais pontos de dano (frenesi de raiva) Total de sangue é reduzido para um terço do máximo (frenesi da fome) Danificado pelo fogo ou luz solar (frenesi de medo)
3	Atingido por um único golpe que causa 2 ou mais pontos de dano (frenesi de raiva) Total de sangue é reduzido para metade do máximo (frenesi da fome) Três passos ou mais perto da luz solar ou de uma fonte de fogo maior que uma tocha (frenesi de medo)
4	Alvo de qualquer dano (frenesi de raiva) Teste de sangue é reduzido abaixo do máximo (frenesi da fome) Ver ou farejar mortais ou seu sangue (frenesi da fome) Ver a luz do sol ou uma fonte de fogo maior que um isqueiro (frenesi de medo)
5	Qualquer um acima aciona