

COMO CRIAR UM ANCIÃO

CUSTO EM PONTOS DE EXPERIÊNCIA					
IDADE DO CAINITA	Até 200 anos	201-350 anos	351-500 anos	501-750 anos	751 anos
Nova habilidade	3	4	5	6	7
Nova Disciplina	7	8	9	10	11
Nova Trilha de Taumaturgia	10	11	12	13	14
Humanidade/Caminho	Pax2	Pax3	Pax3	Pax4	Pax5
Virtude	Pax2	Pax3	Pax3	Pax4	Pax4
Habilidade	Pax2	Pax3	Pax4	Pax4	Pax5
Atributo	Pax4	Pax4	Pax5	Pax5	Pax6
Trilha Taumaturgica	Pax4	Pax4	Pax4	Pax5	Pax5
Disciplina do Clã	Pax5	Pax5	Pax6	Pax6	Pax7
Disciplinas (outras)	Pax7	Pax8	Pax8	Pax9	Pax10

CRIAR PERSONAGENS ANCIÕES

As regras de criação de personagens antigos são as mesmas que em **Vampire: Dark Ages**, com as seguintes modificações:

- **Passo Dois: Selecionar Atributos**

Começa com 1 ponto em cada Atributo; divide 10 pontos entre os Atributos primários, 7 entre os secundários e 5 entre os terciários.

- **Passo Três: Selecionar Habilidades**

Divide 20 pontos entre as Habilidades primárias, 12 entre as secundárias e 8 nas terciárias.

- **Passo Quatro: Selecionar Vantagens**

Divide 10 pontos entre Disciplinas (pelo menos a metade nas Disciplinas do Clã), 15 entre Antecedentes e 7 pontos entre as Virtudes (além de 1 ponto grátis em Caminho e Coragem). A geração base para os personagens anciões é a nona, de modo que um ponto em Geração desce para a oitava, etc.

- **Passo Cinco: Toques Finais**

- **Caminho:** A pontuação base é calculada normalmente, mas se subtrai 1 para cada 50 anos que o personagem tenha passado ativo (o que significa que todos os personagens antigos subtraem 2 de sua pontuação base).

- **Reserva de Sangue:** Role dois dados para determinar a reserva de sangue inicial. Os pontos que superem a capacidade do ancião são descartados.

- **Pontos de Bônus:** Pode-se gastar 30 pontos de bônus.

Em geral, os personagens anciões tem entre 201 e 350 anos de não-vida. Para cada 150 anos ativos, pode-se adicionar 15 pontos de bônus (o que significa que um personagem que tenha vários séculos em torpor não será tão poderoso como um que tenha estado desperto e trabalhado em seus planos). Porém, neste caso, sua pontuação de caminho inicial é mantido.

A SEDE DE CAIM

Os Cainitas antigos podem ser imensamente poderosos graças a seus conhecimentos, sua experiência e o poder de seu sangue.

Durantes seus primeiros anos (e séculos), a vitalidade e a força de vontade de um Cainita bastam para impulsionar as suas realizações, mas à medida que envelhece e vai produzindo uma continua degeneração de suas faculdades, começam a descobrir que são insuficientes. *Pode* chegar a um ponto na vida de um Cainita em que o sangue dos mortais não basta para sustenta-los e devem começar a beber o sangue de seus irmãos vampiros. Não existe um único fator que desencadeie esta mudança no metabolismo do vampiro e aqueles fatores que afetam um vampiro podem não ter (imediatamente) o mesmo resultado em outro. O passar de tempo (a maioria dos personagens que se vêem obrigados a beber a vitae de Cainitas superam os 500 anos de idade) e uma pontuação de caminho baixa



costuma considerar os fatores principais, mas há outros, inclusive as Perturbações, diablerie e votos de sangue, que podem desempenhar um papel importante nesta transformação. A decisão de fazer que um personagem tenha que depender da vitae de um Cainita para sobreviver é uma das mais importantes em uma crônica e não convém que se baseie no azar ou em um sistema meramente mecânico. Como pauta, quanto mais fatores desencadeantes reúne um personagem, mais provável é que necessite de vitae de vampiros para sobreviver. Uma vez que já comece a necessitá-la, é quase impossível que reverta aos hábitos alimentares convencionais. Acredita-se que o estado mítico de Golconda possa curar a Sede de Caim, mas o único método provado para escapar a esta adição é converter-se em um modelo de perfeição do caminho que segue (veja **Vampire: Dark Ages**). E inclusive isso pode não bastar no caso dos seguidores dos Caminhos da Besta ou do Sangue, para quem estas práticas formam parte do sistema de suas crenças.

Aqueles Narradores que preferam uma solução mais sistemática devem pedir a seus jogadores que realizem testes de Força de Vontade a cada poucos séculos de jogo. A dificuldade do teste é o número de “condições desencadeantes” possuídas pelo personagem, com um mínimo de 2 (um fator desencadeante teria uma dificuldade de 2, enquanto que 7 fatores seriam traduzidos em dificuldade 7). Os personagens que superem com sucesso este teste, não precisam beber sangue Cainita (ainda que possam decidir fazê-lo). Uma falha significa que o Cainita está fraquejando e começa a experimentar a necessidade de fazê-lo. Estes personagens deveriam voltar a fazer o teste quando o Narrador achar oportuno (normalmente ao fim de uns poucos anos). Uma nova falha significa que o personagem deve beber sangue vampírico para sobreviver. Uma falha crítica em qualquer fase deste processo indica que o personagem somente poderá extrair seu sustento da vitae de um Cainita.

PERSONAGENS ANTIGOS

Os Cainitas antigos podem desempenhar um papel muito significativo em muitas crônicas, tanto como Npc's como dos jogadores. Ainda que no geral sejam regidas as mesmas regras que os personagens normais,

determinadas forças fisiológicas e psicológicas minam as suas atividades.

Além do efeito da idade no processo de aprendizagem, o Sono das Idades (idade de torpor) e a Sede de Caim (o desejo de consumir vitae Cainita) afetam os Cainitas anciões, no geral depois do quinto século de idade.

DESENCADEANTES POTENCIAIS DA SEDE DE CAIM

- O personagem é um diabolista.
- Seu senhor é viciado em vitae Cainita.
- Sua pontuação de Caminho é inferior a 4.
- O personagem segue o Caminho da Besta, Metamorfose ou do Sangue.
- O personagem tem mais de 500 anos ativo.
- O personagem tem uma Perturbação associada ao sangue ou a alimentação.
- O personagem criou cinco ou mais Neófitos.
- O personagem submeteu cinco ou mais Cainitas em um voto de sangue.
- A Natureza do personagem não é Arquitecto, Protetor, Cavaleiro ou Mártir.

O SONO DAS IDADES

A razão mais normal para entrar em torpor é ser ferido gravemente, mas depois de um período de atividade prolongado, o Cainita médio se vê atraído a este sono semelhante à morte. Usará este tempo estendido de inatividade para recuperar forças antes de voltar a emergir ao mundo. Este tipo de torpor é denominado torpor por idade ou torpor voluntário.

Estes personagens se apartam temporariamente da partida (menos nos períodos de interlúdio) e “dormem” durante vários meses ou anos, em função de sua pontuação de Caminho.

O personagem pode tentar despertar depois que a metade do tempo indicado tenha passado, mas normalmente dormem até que este se conclua.

O jogador pode gastar 1 ponto de Força de Vontade para reduzir o tempo de torpor e cada ponto divide o período pela metade. Estes personagens se apartam temporariamente da partida (menos nos períodos de interlúdio) e “dormem” durante vários meses ou anos,

em função de sua pontuação de Caminho. O personagem pode tentar despertar depois que a metade do tempo indicado tenha passado, mas normalmente dormem até que este se conclua. O jogador pode gastar 1 ponto de Força de Vontade para reduzir o tempo de torpor e cada ponto divide o período pela metade.

Os Cainitas que superam os quinhentos anos de idade tem menos opções. O Sono das Idades os chama e o personagem deve entrar em torpor ou vencer esta compunção pela força de sua vontade. Para resistir ao Sono das Idades, o personagem deverá gastar um ponto de Força de Vontade e realizar um teste com tantos dados como a sua pontuação de Caminho (dificuldade 8). Se supera-la, poderá resistir ao torpor por algumas décadas (tantas quanto os sucessos obtidos no teste), passadas as quais terá que voltar a testa-la. Se obtiver uma falha, o personagem não é capaz de resistir a sedutora modorra; terá que realizar os preparativos apropriados, e cair em torpor. Uma falha crítica faz com que o personagem entre em torpor, mas, também, o esforço para permanecer desperto já afeta as suas capacidades mentais, pelo qual deverá receber uma Perturbação apropriada. Um personagem que entra em torpor após ter fracassado no teste ou ter tido uma falha crítica não poderá despertar antes do tempo previsto a menos que o jogador gaste um ponto de Força de Vontade. Um personagem que possua uma vontade bastante forte (Força de Vontade de 7 ou mais e Percepção de 4 ou mais) continua gastando pontos de maturação enquanto esta em torpor e pode desenvolver suas faculdades mentais com mais facilidade. Além, se o Narrador considerar adequado, o tempo passado em torpor não se contabilizará em sua idade total e por tanto não o impõe penalidades na hora de aprender características.

O PASSAR DOS ANOS

O transcurso do tempo é um elemento importante nas crônicas; as regras que oferecemos pretendem ajuda-los na tarefa de conceber uma crônica que se prolongue por décadas, inclusive séculos. Estas regras abordam a mecânica de desenvolvimento do personagem e os sistemas que representam as mudanças fisiológicas que afetam os Cainitas quando envelhecem. Ainda assim, incluem-se algumas sugestões para vincular crônicas que começaram em **Vampire: Dark Ages** e que prosseguem em **Vampiro: A máscara**.

ENVELHECENDO

No capítulo cinco de **Vampire: Dark Ages**, é detalhado o desenvolvimento do personagem através dos pontos de experiência e os de maturação; os primeiros reconhecem a atividade durante as sessões de jogo e os segundos, o tempo medianamente passivo entre as histórias. Essa seção aprofunda as informações contidas em **Vampire: Dark Ages**, proporcionando mais detalhes e guias.

Os pontos de maturação se acumulam ao longo de um período de tempo maior que os de experiência anos e décadas, no lugar de dias ou semanas - e refletem a natureza inerte da existência vampírica. Carecem de imediato estímulo que os proporciona a atividade e a aventura, os vampiros contariam com poucas possibilidades para aprender e desenvolver suas habilidades. Como o mostrado em *As Idades de Caim* e *Personagens Antigos*, os Cainitas se confrontam às vezes, com fatores psicológicos e fisiológicos que perturbam a sua evolução.

INTERLÚDIO PONTOS DE MATURAÇÃO

1-5 anos	1 por ano (1-5)
6-35	1 para cada 5 anos (6-10)
36-135	1 para cada 10 anos (11-20)
136-500	1 para cada 20 anos (21-40)
501-750	1 para cada 25 anos (41-50)
Mais de 751	1 para cada 30 anos (mais de 51)

GANHANDO PONTOS DE MATURAÇÃO

Os pontos de maturação representam o desenvolvimento realizado pelos Cainitas “no intervalo”. O número exato de pontos depende da duração do interlúdio e do nível de atividade do personagem durante este período. Um Cainita que tenha passado um século encerrado em seu refugio nos Cárpatos obterá tão somente um punhado de pontos de maturação enquanto que outro que tenha passado uma década manobrando a política de Veneza obterá facilmente o mesmo número. Talvez, a natureza do interlúdio influencia o número e o tipo dos pontos de maturação obtidos pelo personagem.

• **Ativo:** Por ausência, o nível de interlúdio é “ativo”, o que indica que o personagem está levando uma não-vida normal, sem riscos excessivos nem precauções exageradas. Para esse personagens, o número de pontos de maturação obtidos depende tão somente a duração do interlúdio, e não tem restrições na hora de gastá-los.

• **Investigação:** Um Cainita pode passar anos ou décadas estudando um manuscrito ou questão intelectual. Estas investigações costumam requerer enorme concentração e permitem ao personagem obter um ponto de maturação adicional por década de interlúdio. Porém, estes pontos somente podem ser



investidos na aquisição ou melhoria de Conhecimentos. Na hora de realizar os testes para ganhar Antecedentes, considera-se que estes personagens estejam “inativos”.

• **Prática:** Igual a muitos mortais, os Cainitas podem passar anos aperfeiçoando uma habilidade física freqüentemente marcial -. Esta busca de excelência física requer uma determinação a toda prova e costuma se traduzir em um ponto de maturação adicional por década. Não obstante, estes pontos somente podem ser usados para melhorar as Habilidades ou alguns Talentos (como Briga, se o Narrador considerar apropriado). Na hora de realizar os testes para ganhar Antecedentes, considera-se que estes personagens estejam “inativos”.

• **Reclusão:** Um personagem pode tratar de minimizar os riscos que corre, ocultando-se, por exemplo, em um bosque ou em um monastério, ou conduzindo-se com muita cautela em seus negócios com os demais. Os personagens reclusos desfrutam de uma redução dos efeitos negativos de qualquer atividade que realize durante o período (veja Riscos e Recompensas, página 78), mas também se perde muitas oportunidades. Conseqüentemente, ganham somente a metade (arredondado para baixo) dos pontos de maturação normais. Na hora de realizar os testes para ganhar Antecedentes, considera-se que estes personagens estejam “inativos”.

• **Perigo:** Em algumas ocasiões, um personagem pode encontrar-se em uma situação de perigo constante, que requer uma atividade contínua para garantir sua sobrevivência. Esta classe de personagens vive experiências muito frutíferas e obtém pontos de maturação adicionais (multiplicar por 1,5 o número de pontos correspondentes ao período de perigo; por exemplo, um período de interlúdio que normalmente proporciona 10 pontos de experiência, concederia 15 no caso de ser perigoso). Não obstante, melhorar ou sequer manter os Antecedentes enquanto se está em perigo resulta ser extremamente difícil (leia mais adiante).

• **Torpor:** Os personagens em torpor podem, se o Narrador considerar apropriado, ganhar pontos de maturação durante este período. Porém, isso somente é possível se os personagens possuir faculdades mentais superlativas (Força de Vontade 7+ e Percepção 4+) e pelo menos quinhentos anos de idade. Pode-se somente usar estes pontos para adquirir características mentais e pode obter um máximo de um ponto a cada trinta anos. Durante este período de interlúdio, um personagem pode realizar uma única atividade ou implicar-se em uma ampla variedade delas. O Narrador pode dividir o período em cenas de ação menores desenvolvidas dentro da história ou usar qualquer outro método que reflita os acontecimentos chave produzidos em seu transcorrer. Estas cenas podem ser planejadas com antecedência ou podem ser extraídos de diários e outras formas de comunicação à disposição dos jogadores.

Porém, se o período de atividade começa a derivar em uma história, o personagem deixa de ganhar pontos de maturação. No caso de um interlúdio continuado, os níveis de atividade antes indicados podem ser usados do mesmo modo. Em um mesmo período pode ser aplicado diferentes níveis de atividade, o Narrador deve decidir qual corresponderá a cada período de vinte anos. Também terá que decidir o nível de atividade predominante (ativo, inativo ou em torpor) para cada cinquenta ou cem anos de interlúdio, para determinar assim a dificuldade de manter os Antecedentes neste período.

Os pontos de são distribuídos de acordo com a discricção do Narrador e este pode incrementa-los ou diminui-los de acordo com as atividades dos jogadores e outros fatores. Poderia, Por exemplo, conceder mais a um jogador que escreveu um diário para o interlúdio que a um que decidiu não contribuir a história. Porém, deve-se ter cuidado para que os interlúdios não se transformem em um elemento discriminatório em suas crônicas. A maturação é um incentivo útil para animar os jogadores a usar as Técnicas Avançadas de Narração (descritas na página 85), mas não deve distrair da experiência de jogo normal nem permitir que os jogadores tenham “dinheiro fácil”. Por mais detalhada que seja a história, o número de pontos que um personagem pode obter em um período determinado é limitado. Os pontos de maturação são uma forma de simular um crescimento ao longo do tempo, não um substituto para a experiência.

Normalmente, os pontos de maturação que não são usados se acumulam até o próximo interlúdio. Porém, se prefere ser mais taxativo, poderá fazer que os pontos não gastos se percam antes do seguinte período de narração normal. Esta opção pode parecer muito severa, mas



UM EXEMPLO DE MATURAÇÃO

Abraçado no ano de 775d.C., o Brujah Arnulfo participa de uma história ambientada no saque viking de Lindisfarne. Na conclusão da história, em 785d.C., o Narrador concede a Arnulfo trinta pontos de maturação (10 para cada década dos quase trezentos anos que transcorreram entre as histórias) e pede a Ricardo, o jogador do guerreiro Brujah, que descreva o que ocorre a Arnulfo durante este período. Para cada século de interlúdio, Ricardo realiza um número de testes iguais que Força de Vontade de Arnulfo. Decide que durante o primeiro período de século, Arnulfo estará “em perigo” (dificuldade 6) enquanto enfrenta os invasores, e que passará o segundo século em reclusão (dificuldade 9) e que o terceiro século será de atividade normal (dificuldade 7). Obtém quatro sucessos no primeiro teste, mas nenhum no segundo. Por azar, o terceiro é uma falha crítica. Agora rola um dado para determinar os pontos de maturação perdidos. O resultado é três, que cancela quase todos os sucessos obtidos no primeiro teste. Por tanto conta com um total de trinta e um pontos de maturação para gastar: 19 ($10 \times 1,5 + 4$) para o período em perigo, cinco ($10/2$) para o tempo recluso e sete ($10/3$) pelo terceiro período.

Para começar, Ricardo aumenta a Potência de Arnulfo de 2 para 3 por três pontos de maturação (visto que o personagem tem menos de duzentos anos de idade) e seu Auspícios de 1 para 2. Este último custa quatro pontos, visto que essa não é uma Disciplina de Clã dos Brujah. Decide também aumentar de 3 para 4 as habilidades de Esquiva e Armas Brancas, assim como adquirir um segundo ponto em Liderança, em um total de seis pontos de maturação (2 por cada um). Também adquire 1 ponto a mais de Destreza, Força e Percepção, que lhe custam 15 pontos no total (5 pontos cada um, visto que a Força de Vontade é 5 e tem menos de quinhentos anos de idade). Ricardo decide incrementar a pontuação de Caminho de Arnulfo de 4 para 6. Isto lhe custa três pontos, um para o primeiro incremento (4 para 5) e dois para o segundo (5 para 6), visto que supera a pontuação de Força de Vontade do personagem (5).

RISCOS E RECOMPENSAS

Ao final de cada período de interlúdio (ou cada século, o que seja menor), cada jogador realiza um teste de Força de Vontade (dificuldade 7). Se o personagem evitou o perigo (por exemplo, se estava recluso) a dificuldade aumenta para 9. Se o personagem estava em perigo ativamente, a dificuldade é 6.

Os personagens em torpor não poderão realizar este teste. Cada sucesso obtido é traduzido como um ponto de maturação adicional para o personagem.

Quem estiver evitando o perigo não pode ter uma falha crítica no teste. Se o personagem está envolvido em um interlúdio ativo, de investigação ou prática, perde um ponto de ponto de maturação se o teste de Força de

Vontade for uma falha crítica (mas obterá pelo menos um ponto pelo período). Um personagem que esteve ativamente em perigo deverá obter no mínimo um sucesso no teste ou caso contrário perderá um dado de pontos de maturação.

GASTANDO OS PONTOS DE MATURAÇÃO

Igual aos pontos de experiência, os pontos de maturação são usados para melhorar as características. Este fato representa um crescimento continuado da experiência e do conhecimento do Cainita, que se produz à medida que os anos passam, um refinamento e uma compreensão progressiva que deriva do estado não-morto do vampiro. Por desgraça, o crescimento não é inovador, de modo que os pontos de maturação podem ser usados tão somente para melhorar características já possuídas pelo personagem e não para adquirir Habilidades e Atributos novos. A construção do conhecimento básico e a realização das conexões necessárias se adequam melhor aos pontos de experiência que a aprendizagem lenta que é realizada durante os interlúdios. Se considerar adequado, os pontos de maturação podem ser combinados com os pontos de experiência para melhorar as Características já existentes. Por exemplo, um personagem com dois pontos de maturação e três de experiência poderia combiná-las para adquirir um segundo nível em uma Disciplina do Clã.

O Narrador determina quanto podem ser gastos os pontos de maturação. Pode ser no princípio do processo de aprendizado, o que representaria os esforços prematuramente encaminhados na aquisição do novo nível, ou no final, para representar o esforço investido pelo personagem. Os pontos também podem ser gastos durante o período de estudo, talvez com uma inversão inicial que reflete o firme propósito de conseguir o avanço. Em muitos casos, o método não tem demasiado impacto sobre a história, assim que escolhe-lo de maneira que se adeque a crônica e suas preferências. Igual como os pontos de experiência, o jogador deveria explicar como o personagem chegou a obter o novo nível, o que pode requerer um pequeno resumo da história. O aprendizado do segundo nível de Arqueirismo poderia não desempenhar um papel significativo no desenvolvimento do personagem, mas encontrar um mestre de Valeren implica em muitos riscos e aventuras e poderia perfeitamente constituir o coração de uma história inteira.

Quando são usados os pontos de maturação, o tempo necessário para adquirir o novo nível é consideravelmente maior do que no caso dos pontos de experiência. A quantidade necessária varia razoavelmente, dependendo da característica e das atividades do personagem. Em geral, aumentar uma característica em um nível requer entre um ano e uma

década por ponto. Assim, por exemplo, adquirir o terceiro nível de uma característica determinada iria requerer entre três e trinta anos. Os pontos de maturação também não podem ser usados mais do que uma vez por interlúdio (ou século, o que for menor) para incrementar uma característica determinada.

Os Cainitas antigos que tenham obtido pontos de maturação enquanto estavam em torpor não podem investi-los mais do que em Atributos Mentais, Conhecimentos e Disciplinas mentais. Qualquer característica que requeira uma atividade física do personagem como parte de sua execução ou aprendizagem- não pode ser adquirida usando estes pontos. O aumento de características mentais enquanto se esta em torpor custa somente 75% (arredondado para cima) do normal.

ESTE SUPLEMENTO FOI RETIRADO DO LIVRO DARK AGES: COMPANHEIRO DO NARRADOR.

ESTE É O MODO OFICIAL PARA CRIAR ANCIÕES, DIFERENTEMENTE DO LIVRO DE ANCIÕES QUE ESTÁ LIBERADO NA INTERNET. O MODO QUE SE CRIA NO LIVRO DOS ANCIÕES É UM MODO CRIADO PELA DRAGAO BRASIL, NÃO SENDO OFICIAL DA WW.

BOM DIVERTIMENTO.

