

# Morbs

*"Este mundo é mais velho do que qualquer um pode imaginar. Ao contrário do que pensa a mitologia popular, nem tudo aqui era um paraíso. Por décadas e décadas os demônios andaram por aqui. Eles fizeram desse mundo seu lar... Seu Inferno. Mas eles foram expulsos daqui, desta realidade. E então surgiram os animais, os seres humanos. Tudo o que restou foram vestígios, algumas criaturas bizarras, algumas magias, alguns mistérios... E os vampiros".*

*Rupert Giles*

## Características

Estes vampiros estão entre os mais comuns tipos de vampiros encontrados, sendo muitas vezes, lacaios de um vampiro ou demônio mais poderoso, poucos deles têm um grande poder, porém, estes poucos são realmente poderosos e extremamente perigosos (ainda que NUNCA sejam respeitados). Estas criaturas são criadas do jeito clássico, formando hipóteses sobre o surgimento de sua raça, além daquela que muitos livros afirmam, dita resumidamente acima. Um vampiro desta raça, após sugar o sangue de um ser humano, dá um pouco de seu sangue para aquele que deseja criar, dando assim um pouco de seu poder também, tornando-os um pouco mais fortes.

A transformação traz à cria sérias conseqüências psicológicas, pois este tipo de vampiro na verdade é um demônio mestiço, um híbrido, com corpo humano (modificado por seus poderes de sangue, é verdade, mas ainda humano) e alma demoníaca. Ao ser transformado, a cria tem sua alma humana expulsa para Aether e um espectro demoníaco toma seu corpo. O vampiro tem todas as suas lembranças de quando humano, mas sua personalidade é outra. O espectro demoníaco não tem nenhuma memória dele mesmo, de antes da entrada no corpo do novo vampiro, nem nenhuma característica própria, mas após a entrada, ele se transforma em um novo ser aquele humano desafortunado que fora transformado. Todas as suas características psicológicas e suas memórias são distorcidas de forma negativa, tornando-o uma criatura extremamente vil, deixando-o um monstro sem consciência nem remorso. Alguns vampiros, que eram maus já como humanos, mantêm suas características psicológicas, com o demônio em seu corpo apenas físico, pois ele era tão mau quanto um espectro maligno. Existem também algumas exceções, criadas por fatores raros, como rituais de restituição de alma (casos extremamente raros em que o vampiro recebe uma alma humana), e mesmo uns poucos vampiros que não são completamente maus, por motivos distintos, e existem até vampiros que podem vir a ter um pouco, um resquício, de consciência, mas apenas se precisar muito e for muito contra a sua vontade.

A aparência destes vampiros é bem diferente: eles têm uma face demoníaca, que condiz com o seu estado psicológico. Quanto mais velhos e poderosos eles são, mais sua face demoníaca se assemelha com a besta que habita seu corpo, tornando-os parecidos até mesmo com animais. A face demoníaca, é usada sempre que os vampiros precisam se exaltar, ou é mostrada quando o vampiro é ferido fisicamente.

As fraquezas desses vampiros são um pouco diferentes das mesmas fraquezas encontradas nos outros tipos de vampiros. A fraqueza a estacas e setas pontiagudas de madeira destes vampiros é extremamente

forte, nem precisando de força para matá-los: tudo o que é necessário é que a madeira toque o coração do vampiro de modo a perfurá-lo. A fraqueza à Sol é menor, porém, a exposição direta ainda é mortal. Se eles tomarem sol de maneira indireta, com algo tapando o sol, eles não sofrem nada pela exposição, mas se eles tomarem o sol diretamente, eles se inflamam rapidamente, embora haja um vampiro ou outro que dura mais tempo tomando o sol. O contato com o sol pode, de uma maneira estranha, ser tapado por uma janela de vidro filmado, mas não por um cobertor, embora o cobertor aumente um pouco o tempo de vida que resta ao vampiro. Alho, símbolos, água benta e outros objetos religiosos são normalmente tratados, assim como as outras fraquezas.

Estes vampiros também são constantemente afetados pelas conjunções de astros, como no Halloween, dia e noite em que estes vampiros - e parte dos demônios - não saem de suas casas, uma tradição que, se quebrada, normalmente é punida com o ostracismo (se um vampiro desta raça é mal tratado normalmente, imagine como ele será visto após descumprir uma regra?). Até mesmo os menos honrados da raça cumprem esta "norma". Outra noite que os afetam é a Noite do Santo Vigéous, um poderoso vampiro que calculou que uma dada noite em um dado intervalo de tempo iria maximizar o poder de todos os vampiros até o final deste dia, fazendo da noite deste dia a mais perigosa para todos os seres humanos, uma vez que estes vampiros são extremamente poderosos.

## Organização e Subgrupos

Algumas semanas depois de serem criados, estes vampiros adquirem a noção de que em um mundo tão cheio de criaturas poderosas, o melhor a fazer é se unirem. Estes vampiros, como a maior parte deles, gostam muito de companhia dos seus senhores e de seus semelhantes, salvas as exceções. Em sua maioria, estes vampiros agem em conjunto, seguindo um Mestre em comum, vivendo juntos e seguindo pela eternidade unidos, para não perecer nas mãos de caçadores ou nas garras de criaturas mais poderosas que eles, o que não é difícil de existir. Sempre que são criados, eles costumam ir até seu mestre, tendo assim uma certa ligação com seus criadores.

Os vampiros mais velhos, ao formar uma união duradoura entre companheiros de "Ninho", costumam tentar tornar aquilo uma sociedade secreta, na qual estudam magias, procuram artefatos e tentam de tudo para ganharem mais e mais poder, cada um com um propósito diferente. Muitas dessas sociedades vão a busca de Bocas do Inferno - lugar que, segundo os Morbs, é onde há alta influência sobrenatural - para que possam fazer magias poderosas ou para outros variados motivos, mas é fato que eles sentem uma certa atração por estas áreas.

Porém, essas Sociedades são cada vez mais raras. Agora, os vampiros têm se unido apenas para sobreviver, em Ninhos desorganizados, que possuem uma cadeia hierárquica baseada na força ou na idade e raramente na inteligência.

### Áreas de Influência

Eles se encontram espalhados por todo o mundo, sendo facilmente encontrados, mas costumam se concentrar em áreas com alta intensidade de atuação demoníaca e mágica (Nodes e Teiches, chamadas de Bocas do Inferno), por diversos motivos.

Os outros vampiros normalmente os tratam como se fossem... lixo. E nada mais. Uma raça que se encontra um pouco acima dos Ghoul na cadeia alimentar, às vezes com razão, pois são raros os vampiros desta raça que sobrevivem na condição de vampiro por mais de uma década. Poucos vampiros desta raça têm algum respeito, e mesmo estes ainda são tratados como se fossem inferiores.

Existem vários vampiros desta raça que atuam como servos para um Mestre de outra raça, principalmente para os Strigoí, que infestam seus castelos e mansões com estes seguranças, afinal é uma mão de obra barata e abundante.

### Fraquezas

Água Benta, Estacas, Sol, Decapitação, Símbolos e Objetos Religiosos, Alho, Não apresenta Reflexo, Convite.

### Poderes

Aumento de Atributos, Controle Mental, Bruxaria, Vôo, Garras, Spiritum, Chifres, Transformação [Humanos], Regeneração.

#### Controle Mental:

Nível 1: Hipnose, Telepatia, Blenden, Leitura de Auras;  
Nível 2: Previsão, Comandos Complexos, Esquecimento, Atração, Vanish, Objetos;  
Nível 3: Sonhos, Lealdade ao Mestre;  
Nível 4: Telepatia Avançada, Idéia Original, Escravo;  
Nível 5: Segredo Profundo.

#### Vôo:

Nível 1: Saltos;  
Nível 2: Saltos Espetaculares;  
Nível 3: Vôo.

#### Garras:

Nível 1: Unhas Longas;  
Nível 2: Garras.

Chifres: Normalmente um poder demoníaco, estes vampiros podem ter esta característica, ainda que seja extremamente rara. Este poder é somente concedido a vampiros muito antigos ou com hibridismo demoníaco. Os chifres podem ser de qualquer tipo e aparência, mas o dano é determinado pelo nível do Poder.

Nível 1: 1d6 + bônus de Força;  
Nível 2: 1d10 + bônus de Força;  
Nível 3: 2d6 + bônus de Força;

Nível 4: 3d6 + bônus de Força;

Nível 5: 2d10 + bônus de Força.

### Transformação em Humanos:

Nível 1: Humano. Este poder é de graça, todos os Morbs sabem usá-lo, ainda que no começo de sua pós vida a maior parte destes vampiros seja ignorante e exibicionista o bastante para pensar em se disfarçar, achando que saciar sua sede de sangue é mais importante do que se preocupar com a morte;

Nível 2: Humano Verdadeiro. Esse poder vampírico é o mais comum depois dos Aumentos de Atributos. Os principais e os mais poderosos Morbs têm esse poder, que os permite serem quase que identicamente iguais a seres humanos pelo tempo que quiserem, podendo usar também seus Aumentos de Atributos nessa forma, porém, o máximo que um vampiro em face humana pode usar em seus atributos é 20, só podendo ir além quando se transforma em vampiro. Ao tornar-se humano, o vampiro também está impedido de usar seu Sanguinus e sempre que sofrer um descontrole emocional, ou que quiser usar seus poderes, o vampiro volta a ficar com sua face demoníaca, voltando quando quiser ou quando se recobrar do descontrole emocional. O corpo, com a transformação, passa a funcionar, se o vampiro quiser e ele pode se disfarçar quase que perfeitamente – o que viabiliza estes vampiros de sentir prazer carnal.

### Regeneração:

Ao contrário dos outros vampiros, os Morbs têm a Regeneração como um poder e não como Aprimoramento, visto que não importa a idade deles, eles sempre têm um grau de recuperação mais rápido do que o dos seres humanos.

Nível 1: 1 Ponto de Vida a cada 12 horas;

Nível 2: 1 Ponto de vida a cada 6 horas;

Nível 3: 1 ponto de vida a cada 3 horas;

Nível 4: 1 ponto de vida a cada hora.



A face demoníaca dos Morbs