

Biologia – Vampiros de Stock

O VÍRUS: Magnusvirus

A Doença de Stock é causada por um vírus chamado magnusvirus, um retrovírus da família Retroviridae, subgênero Desmovirus. É um vírus de RNA de fita simples com transcrição reversa (ssRNA-RT), ou seja, converte seu RNA em DNA para se multiplicar dentro das células hospedeiras.

Esse vírus sofre mutações com extrema facilidade, pois não possui mecanismos naturais de correção de erros durante a replicação. Essa constante mutação é justamente o que faz surgir os chamados “dons” dos vampiros — habilidades únicas que variam de indivíduo para indivíduo. É com base nesses dons que os novos vampiros são designados para funções específicas dentro da Ordem, como Reintegradores, Pacificadores, Médicos e etc.

Acredita-se que o *magnusvirus* tenha se originado de um morcego hematófago pré-histórico chamado *Desmodus Magnus*, hoje extinto. A doença leva o nome de Chester Stock, um grande paleontólogo quando humano, que foi um grande apoiador da Ordem depois de transformado, tendo contribuído para as pesquisas sobre a origem e história da Doença de Stock.

TIPOS DA DOENÇA

TIPO I – Vampirismo Estável

O organismo se adapta ao vírus sem rejeição.

O indivíduo se torna um vampiro funcional.

Nunca evolui para Tipo II ou Nível E.

Habilidades comuns que podem surgir:

- Regeneração acelerada
- Pele mais resistente que a de um humano
- Hipersensibilidade sensorial (luz, som, olfato)

- Crescimento dos caninos e formação de glândulas venenosas
- Força e velocidade aumentadas aparecem com o tempo, mas não são sobre-humanas inicialmente — essas capacidades se desenvolvem com a prática e com a natureza das atividades físicas e mentais que o vampiro executa em sua rotina.

TIPO II – Vampirismo Instável

O corpo reage contra o vírus, tentando combatê-lo.

É um estado crítico, que pode levar à morte ou ao Nível E se não for tratado rapidamente.

O maior avanço do último século foi a descoberta de um tratamento eficaz: o antirretroviral Tenofovir (TDF), o mesmo tratamento utilizado para HIV em humanos, e a descoberta dos pesquisadores da Ordem foi justamente que esse medicamento pode ser utilizado para outros fins nos portadores da Doença de Stock.

Sobre o tratamento:

- Deve ser aplicado por infusão intravenosa em ambiente controlado.
- Inibe a replicação do magnusvirus, permitindo que o corpo recupere o controle.
- Pode ser necessário por semanas ou meses, com monitoramento constante.
- Efeitos colaterais: anemia, náuseas, perda de massa muscular e, em casos raros, necrose de tecidos.
- Taxa de sucesso: 85–90%.
- Casos falhos evoluem para o nível E e, posteriormente, evoluem para a forma feral.

Até hoje, foi registrado apenas um único caso de falso positivo para o Tipo II da doença, caracterizado por uma rara falha genética. Nesse caso, o indivíduo apresenta dificuldades de desenvolvimento e o organismo permanece em constante rejeição da doença, exigindo acompanhamento médico e medicação contínua.

NÍVEL E – FERAL

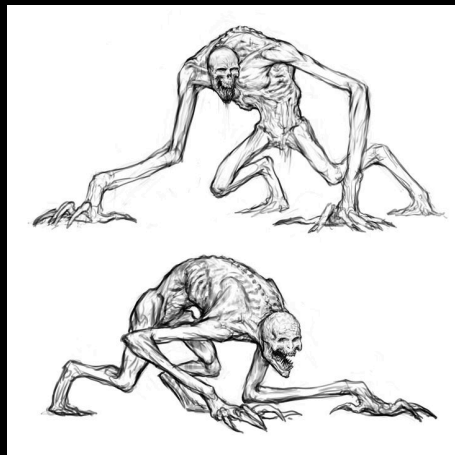
O estágio mais perigoso da Doença de Stock. É irreversível e sem cura conhecida. O paciente se transforma em uma criatura bestial, dominada por fome, instinto e violência. Este é um estágio avançado do Tipo II.

Características do feral:

- Mandíbula alargada e deformada
- Unhas longas e curvas, adaptadas ao ataque

- Olhos completamente vermelhos
- Comportamento errático e agressivo
- Consome apenas sangue, sem controle
- Possui certo nível de cegueira, já que se assemelha aos morcegos *Desmodus Magnus*, guiando-se principalmente por sons.

Deve ser exterminado imediatamente para evitar ataques e a proliferação descontrolada da doença. A contenção é considerada prioridade máxima da Ordem.



TRANSFORMAÇÃO – FASES

1. Fase Não-Permanente (10–30 dias)

Sintomas: queimação, dores, alucinações, desmaios.

Inconsciência por mais de 3 dias = risco de Tipo II ou morte.

Após esse período, o paciente entra na fase permanente, quando surgem os primeiros traços da Criança da Noite.

Quando o indivíduo desperta: apresenta sede extrema, desidratação severa e dores intensas nas gengivas (devido ao crescimento dos caninos e das glândulas de Desmodus). Esse processo de crescimento é lento, fazendo com que as gengivas doam por dias.

A partir daí, permanece hospitalizado sob observação da Ordem, com exames diários para monitorar evolução ou sinais de rejeição.

2. Fase Permanente

Os primeiros traços de Criança da Noite aparecem

A alimentação com sangue se torna essencial

Quando o sangue é aceito sem rejeição, a transformação é considerada completa e o indivíduo pode ter alta iniciar o processo de reintegração.

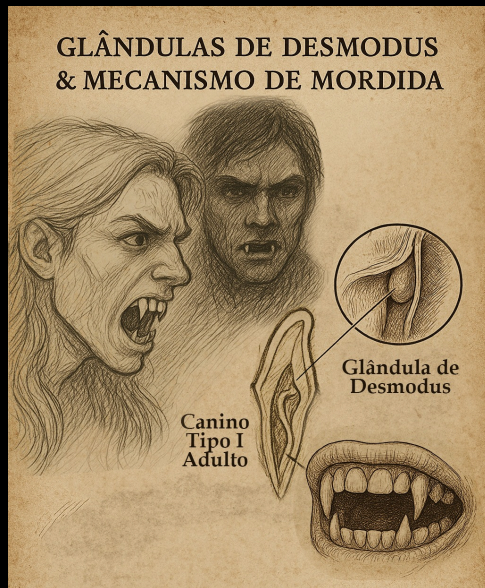
GLÂNDULAS DE DESMODUS & MECANISMO DE MORDIDA

Os vampiros possuem glândulas embutidas nos caninos superiores, chamadas Glândulas de Desmodus. São elas que armazenam e liberam o *magnusvirus* ativo.

A ativação é voluntária, como pressionar um botão mental. Na prática, ela acontece quando o vampiro afunda os caninos até que as glândulas entrem em contato direto com a ferida, liberando o vírus diretamente no sangue da vítima.

Mordidas sem veneno são as mais comuns e seguras, utilizadas apenas para alimentação. Não transmitem a doença.

No entanto, em casos de fome extrema ou descontrole emocional, o vampiro pode liberar veneno sem perceber, tornando-se perigoso até mesmo para aliados.



REPRODUÇÃO & PERÍODO AFANO

Período Afano

Essa é a **fase rara** de alta fertilidade que acomete **poucos** dos indivíduos infectados pela Doença de Stock. Esse estado de receptividade completa à procriação surge em média a cada 50 anos ou mais, durando até cinco anos no máximo. Importante destacar que não são todos os vampiros que chegam a passar pelo Período Afano e a condição genética que ocasiona esse período ainda é desconhecido.

Portanto, ter dois vampiros ao mesmo tempo em período Afano, é quase uma raridade. A Ordem monitora os Períodos Afanos e, durante esse período, os indivíduos recebem uma quantidade um pouco maior de sangue para sobrevivência.

Os sinais de Período Afano incluem:

- Menstruação ativa com ciclos de 90 dias (em corpos menstruantes)
- Alterações nos feromônios
- Odor atrativo para outros vampiros (começa de forma sutil, podendo ficar mais intenso ao longo do período, diminuindo aos poucos conforme vai se encerrando)
- Mudanças nos padrões sanguíneos
- Irritabilidade ao sol
- Alterações hormonais
- Instabilidade emocional
- Aumento da libido
- Sede maior do que o habitual

Atualmente, existe uma poção recém desenvolvida pelos Pesquisadores e Médicos que estimula o período Afano. Embora já esteja sendo aplicada, ainda está em período de teste.

Reprodução

A reprodução entre dois vampiros só é possível quando:

- Ambos os parceiros estão em Afano
- Ambos consomem grandes quantidades de sangue humano por 30 dias antes do ato
- Ambos trocam sangue e veneno mutuamente durante a relação, via mordida

Apesar do *magnusvirus*, vampiros continuam com sistemas corporais funcionais, incluindo a circulação ativa de sangue, batimentos cardíacos (sutis) e necessidade de oxigênio. Dessa maneira permite que, por exemplo, ereções e outras respostas fisiológicas necessárias à reprodução sejam possíveis.

Mesmo com todos os fatores acima listados, a fecundação ainda é difícil e os abortos espontâneos são frequentes. Casais em busca de filhos costumam se isolar por anos, repetindo as tentativas várias vezes até vingar. Em todos os casos, a Ordem recomenda avaliação genética e o acompanhamento médico: quando há mais de 25% de chance do filho desenvolver o Tipo II, a gestação é desencorajada.

Quanto à reprodução entre vampiros e humanos, a possibilidade é considerada praticamente nula. Ainda assim, qualquer tentativa de procriação com humanos é estritamente proibida pela Ordem.

⚠ Observação: Todos os personagens que atenderem aos requisitos para reprodução devem notificar a base e solicitar uma rolagem de d20. A fecundação só ocorre em caso de resultado 20, representando a chance de 1 em 20.

Tabela Genética

→ **Legenda**

V_v/V_V = nascido vampiro

v_v = tipo II

V_h/V_H = transformado

→ **Totalidades**

Cruzamentos $V_v \times VV$, $VV \times VV$, $VV \times VH$, $VV \times \square$, $VV \times V_h = 100\%$ da prole vampira

$V_v \times V_v$

VV , V_v , vV , \square = 100% da prole vampira, 25% de chance de prole tipo II

$V_v \times \square$

V_v , V_v , \square , \square = 100% da prole vampira, 50% de chance de prole tipo II

$\square \times \square$

\square , \square , \square , \square = 100% da prole vampira, 100% de chance de prole tipo II

→ **Parcialidades**

$V_v \times VH$

VV , VH , vV = 75% da prole vampira

$VH \times \square$

V_v , V_v = 50% da prole vampira

$V_v \times V_h$

VV , V_h , vV = 75% da prole vampira

VH x Vh

VV, Vh = 50% da prole vampira

Vh x vv

Vv, Vv = 50% da prole vampira

⚠ Observação: Apesar da ciência, muitos ainda seguem antigos rituais considerados essenciais à eficácia da concepção.

GRAVIDEZ

Uma vez concebido, o bebê se desenvolve em um período aproximado de um ano. A gestação exige suplementação especial e acompanhamento pré-natal rigoroso com especialistas da Ordem. A mãe deve manter alimentação rica em sangue e vitaminas, além de exames regulares oferecidos por clínicas especializadas.

É comum que, já nos primeiros meses, a pessoa gestante sinta o bebê se mover, com os primeiros chutes surgindo mais cedo do que nas gestações humanas. No entanto, a gravidez vampírica também traz sintomas intensos:

- dores agudas nas costas e nas entranhas
- sede extrema
- aumento do apetite (especialmente por alimentos humanos)
- enjoos frequentes
- desejos incontroláveis
- irritabilidade
- descontrole emocional
- Irritabilidade e desconforto ao sol

Durante essa fase, é natural que os pais desenvolvam um vínculo emocional profundo, tanto entre si quanto com o bebê, fortalecendo laços de proteção e afeto que serão essenciais após o nascimento.

O parto pode ser natural ou cesariana, sendo o primeiro mais comum por não ser um processo tão doloroso quanto os partos humanos. Entretanto, casos de hemorragia ainda são comuns e é essencial o acompanhamento médico pós-natal da mãe e do bebê.

Crianças Vampiro

Ao nascer, as crianças vampiro possuem 100% da medula óssea vermelha e, apenas em torno dos 13 anos, é que a diferenciação de medula óssea ocorre, graças ao começo da puberdade vampira.

Os primeiros trinta anos da adolescência vampira correspondem ao período de nascimento das presas e glândulas de desmodus, dores no corpo, cansaço repentino e troca do dia pela noite, surgimento da hipersensibilidade e irritabilidade costumam ser características comuns. Essa é a “pré adolescência”. Período de aparecimento das primeiras habilidades especiais, adaptação à alimentação híbrida com sangue.

Os cinquenta anos seguintes correspondem à adolescência em si. Aqui a sede intensa pode surgir, mas ao fim dos primeiros 100 anos de vida do puro sangue, a sede fica moderada de sangue, tendo uma possibilidade muito menor de surtos de sangue. No entanto, se ficar muito tempo sem, poderá entrar em frenesi (obsessão por sangue) e agir irracionalmente.

Já tem domínio de todo o funcionamento da ordem e já está certo de suas habilidades especiais, se preparando para iniciar seus trabalhos na ordem.

O primeiro Período Afano costuma surgir (em grau leve) após os primeiros 50 anos de vida do puro sangue.

ALIMENTAÇÃO

Adultos

O *magnusvirus* altera a fisiologia digestiva, tornando o sangue uma fonte essencial de energia e regulação metabólica. Portanto, a nutrição vampírica é baseada no consumo de sangue humano, mas depende também de alimentos convencionais, sendo que a tolerância a proteínas, carboidratos, legumes e verduras variam conforme a mutação da flora intestinal.

Todos os vampiros e clãs regulamentados e que contribuem em suas funções na Ordem recebem um estoque mensal de sangue, sendo as formas de alimentação mais comuns e de livre escolha dos indivíduos:

- **Ingestão oral direta**

A forma mais comum: mordida em humanos ou a ingestão de bolsas de sangue.

- **Transfusão intravenosa**
Pode ser feita em hospitais da Ordem, indicada para recém transformados idosos, vampiros doentes ou com algum tipo de rejeição via oral.
- Os indivíduos ainda podem decidir os períodos de reposição (se será diário, semanal ou mensal), sendo a necessidade média por adulto:
 - 47,5 ml por dia
 - 330 ml por semana
 - 1.325 ml por mês

A ingestão de sangue animal não é incentivada e pode ocasionar severos quadros de intoxicação alimentar e, em casos graves, morte. Os típicos sintomas são: náuseas, vômitos, dor abdominal, febre, alucinações e desidratação.

Crianças de Stock

A maioria dos médicos especializados em Stock indicam uma alimentação humana às crianças nascidas com Stock até os 13 anos, que é quando a diferenciação de medula óssea nos acontece e há o surgimento das presas.

Em casos onde os pais insistem muito em introduzir a alimentação mista aos seus filhos, os médicos ainda não recomendam essa prática com menores de 6 anos, para não prejudicar o desenvolvimento físico e mental da criança.

HÁBITOS NOTURNOS & EXPOSIÇÃO AO SOL

Portadores da Doença de Stock tendem a preferir a noite por instinto e conforto sensorial. O *magnusvirus* altera o sistema nervoso, causando hipersensibilidade à luz, sons e temperaturas elevadas. Por isso, a luz solar pode provocar irritabilidade, tontura, fotofobia e fadiga, tornando os ambientes diurnos desagradáveis, embora não sejam letais.

Diferente dos mitos, vampiros não queimam ao sol, mas a maioria evita se expor por causa do desconforto. Cidades com clima nublado e pouca incidência solar, como Edimburgo, são consideradas ideais para a vida diurna dos portadores de Stock.

Por instinto, muitos indivíduos desenvolvem rotinas noturnas e se sentem mais alertas e saudáveis após o pôr do sol — comportamento comparado ao de morcegos hematófagos.

MORTES

Apesar de sua longevidade, resistência e regeneração avançada, vampiros podem morrer. A doença impede que os corpos entrem em decomposição natural, o que torna crucial o descarte correto para evitar riscos biológicos e exposição da existência da Ordem.

PRINCIPAIS MEIOS

1. Hemorragia fatal (interna ou externa)

A perda extrema de sangue, seja por perfuração de órgãos, rompimento de artérias ou ferimentos múltiplos, pode levar um vampiro à morte.

Apesar da capacidade regenerativa, existe um limite — especialmente em vampiros jovens ou feridos previamente. Vampiros não podem “colar” ou regenerar membros perdidos, mas se recuperam mais rapidamente de doenças e ferimentos que humanos.

2. Golpe direto no coração ou artérias vitais

Um ataque certo ao coração ou artérias cervicais pode matar instantaneamente, se o corpo não tiver tempo de ativar o processo de regeneração.

3. Fogo

O fogo consome rapidamente e não deixa rastros de regeneração.

4. Decapitação

Separar completamente a cabeça do corpo rompe todas as conexões neurais e corta o acesso do organismo ao sistema nervoso central.

A regeneração é impossível a partir deste estágio.

5. Doenças

- Tipo II da doença, se não tratado e se não evolir ao nível E
- Intoxicação Alimentar: caso grave de ingestão de sangue animal
- Hemorragia pós parto

6. Envenenamento por *Noctis rubra*

Uma planta extremamente rara e venenosa, com cultivo supervisionado pela Ordem. Sua seiva contém a toxina hemoclastina, que ataca diretamente as hemácias infectadas pelo magnusvírus.

O contato da seiva ou pó da planta com o organismo vampírico provoca a morte total das células em minutos, levando à falência sistêmica.

A toxina age silenciosamente, com sintomas iniciais semelhantes à sede extrema e depois asfixia. Poucos sobrevivem por mais de 10 minutos após a ingestão.

Lâminas e armamentos banhados em pó ou seiva de Noctis Rubra é extremamente eficiente na destruição de ferais Nível E.

O contato da flor, folhas, pó ou seiva da Noctis Rubra com a pele de um vampiro estável pode gerar dermatite aguda e, em piores casos, necrose dos tecidos.



PROCEDIMENTO PÓS-MORTE: DESTRUIÇÃO COMPLETA

Um vampiro morto não se decompõe como um corpo humano comum. A Doença de Stock preserva a integridade física do hospedeiro, mantendo suas células "congeladas" em um estado de estabilidade viral. Isso representa não só um risco virológico, mas também social — corpos intactos após dias ou semanas da morte levantam suspeitas entre humanos.

Portanto, o protocolo oficial da Ordem é:

1. Decapitação (se não realizada previamente);
2. Desmembramento do corpo;
3. Cremação integral dos restos;

A falha em cumprir esse processo pode resultar na reativação do vírus em células mortas ou na exposição da doença a curiosos ou autoridades humanas. Membros da Ordem que negligenciam esse procedimento estão sujeitos a julgamento e punição severa.

MORDIDAS ENTRE VAMPIROS

Vampiros podem ser mordidos por outros vampiros (ou ferais), mas no caso de ferais, dependendo do nível do ataque, isso pode gerar danos de vida e até a eventual morte.

Um vampiro estável matar outro por mordida é praticamente impossível, visto que ele teria que drenar até a morte e seria uma quantidade grande demais para ingestão.