Vampiro

o réquiem

Vampiro

O Réquiem

Um Jogo Narrativo Gótico Contemporâneo

Vampiro® é uma criação de Mark Rein•Hagen

Prólogo:
Dança dos Mortos

"Quer dançar?", ela me perguntou. Eu morri naquela noite. Fazia frio, era inverno, mas, embora o frio lá fora nunca tivesse chegado até nós, o frio interno obliterou o calor do fogo que ardia no terraço e saiu para confrontar a frialdade da estação em seus próprios termos. Dançamos e, apesar de minha mão tocar-lhe a base das costas, era ela quem me conduzia. A música vinha... de algum lugar. Cordas. Um piano. Era tudo. Não cheguei a ver os músicos, mas eu ouvia a melodia. Era uma peça estranha para se dançar: uma nênia, quase um réquiem. A brisa movia as cortinas. Dançamos e ela se aproximou, como se quisesse beijar-me o pescoço. Mas não foi um beijo, e sim a mais doce perdição. Foi então que ela tomou minha vida, e eu senti a vitalidade escorrer por minha garganta numa explosão carmesim. E, em seguida, ela a devolveu.

Foram oito anos estudando medicina. Recém-saído da faculdade, fui trabalhar para um amigo da família, também médico. Depois de um ano clinicando, fui convidado para uma festa na qual uma paciente dele seria a anfitriã. Uma paciente especial, ele dissera, uma das poucas que ele ainda atendia em domicílio. Era para ser uma ocasião formal, uma festa a rigor freqüentada pela nata da sociedade.

Eu estava fora de mim. Afinal, não passava de um cirurgião jovem e inexperiente: na opinião da alta sociedade, era bem provável que eu não passasse de um curandeiro ou charlatão. Cheguei a tempo, mas estava ansioso, e foi lá que conheci os homens e as mulheres - não, os outros - que me acompanhariam no eterno desfile que até então eu ignorava estar prestes a acontecer.

Lembro-me de Lady Moltis, uma beldade européia que, pela fama, era uma viúva-negra (só depois de morrer entendi o significado dessa frase). O Sr. Audelia era um homem esquisito que nunca olhava as pessoas nos olhos e trazia o corpo sempre encurvado. O Sr. Bennett parecia rústico, mas minha anfitriã me assegurou que ele tinha muito mais poder e dinheiro do que sua aparência sugeria. O Sr. Maxwell viera de Chicago e, dependendo do interlocutor, dizia-se que ele era uma das estrelas em ascensão da cidade ou um de seus nobres arruinados. Lindsay era um escândalo, pois nunca se casara na vida e não chegava a ter um décimo da decência das outras mulheres.

Mal sabia eu que não se tratava de uma festa de verdade, e sim de uma monstruosa parada. Mesmo em retrospecto, meus sentidos me faltam, porque, depois de passar aqueles poucos e preciosos momentos com a Srta. Lindsay, não me recordo de nada que tenha ocorrido, mas sei agora que nossa relação foi muito além de uma simples atração (e que a mancha em meu pulso provavelmente não foi deixada pelo beliscão de uma abotoadura).

III

Mais uma noite, mais uma vítima: é assim que eu vejo a coisa. Se os desgraçados não querem morrer, que não cruzem meu caminho. É, "ainda que eu andasse pelo vale das sombras da morte, não temeria mal algum" porque eu sou o filho da mãe mais depravado do pedaço.

Eu não me contento só com as pessoas normais, não. Mato minha própria gente se for preciso. O que a porra da "Família" tem que entender é que o mais importante de tudo é o território. Ah, tenho certeza que eles já inventaram um nome gozado para gente como eu. 'Tou sabendo que eles têm títulos e cargos, e essa babagem toda é só para fazer um tremendo auê e dizer quem é responsável pelo que, e quem precisa manter quem na linha, e os desgraçados como eu são a causa disso tudo. Se alguém bate na sua porta logo depois de escurecer, você sabe que 'tá encrencado. Mesmo assim, sobreviver por conta própria faz parte disso tudo. Eu não aceitei essa penca de regras novas quando meu maldito genitor me Transformou. Merda, foi meio por causa disso que eu arranquei a cabeça dele e bebi a alma do filho da mãe junto com o sangue.

Respeito, é disso que eu 'tou falando. É tudo uma questão de respeito. E Deus é testemunha de que a maldita Família não vai te dar nada disso. Você vai ter que arranhar isso deles ou se fazer respeitar.

IV

Você não conhece o verdadeiro terror, fedelho. Essa coisa aí da qual você tanto fala? Não passa de medo. Depois de crescer, cercado de segurança, num subúrbio de classe média alta, como você poderia saber? E agora o poder do Sangue faz você se sentir ainda mais invencível. Agora que é um dos Amaldiçoados, você será procurado pelo verdadeiro terror. Você pode até rezar para isso não acontecer, mas não vai adiantar. Ele me encontrou. O horror — genuíno e visceral — está aqui em sua preciosa cidade. Eu não quero vê-lo de novo, mas isso faz parte do terror, não é mesmo? Está fora de meu controle. Só me resta torcer para que aquela *coisa* não queira *me* ver de novo.

Ela diz ser um príncipe. Achei que fosse algum tipo de anacronismo cultural ou erro lingüístico. Não temos "príncipes" e, mesmo se tivéssemos, príncipe não é a flexão de gênero correta para uma mulher. "Você nunca se equivocou antes?", ela me perguntou. "Nossa espécie tem regras diferentes. Sua espécie, agora." A orquestra invisível tocava em sotto voce.

Mais tarde, naquela mesma noite, recebemos uma visita. Minha senhora estava sentada numa cadeira no terraço. Recebi instruções para esperar no quarto, mas vi e ouvi toda a conversa desde a janela que se abria para o pátio.

O homem mais estranho que já vi conversava com ela. Sua pele era transparente. Eu esperava enxergar-lhe as veias, mas estas eram tão claras que só consegui discerni-las depois de aumentar deliberadamente a acuidade de meus sentidos. As veias dele estavam vazias e, se ali houvesse algum sangue, este não circulava. Não consegui ouvir as batidas de seu coração.

Ele olhou para a janela onde eu me encontrava e seus olhos eram orbes negros, sem pupilas.

"Desejo-lhe uma boa noite, meu Príncipe", ele disse tão logo dirigiu novamente sua atenção à mulher que me matara.

Eu já me equivoquei antes. Com uma rapidez impossível, ela entrou no quarto, tendo despedido o visitante apenas alguns segundos antes. Suas mãos em minha cintura. Meus lábios nos seus. Já me equivoquei tanto antes, e sem dúvida o faria de novo.

Contudo, nem todos os monstros se escondem tão bem quanto os convidados daquela festa. Desde que fui Amaldiçoado, tive a terrível infelicidade de conhecer alguns membros realmente horrendos de nossa espécie. Conheci aqueles que prefeririam voltar às noites de outrora em que havia reis e vassalos, aqueles que tiram crianças de seus pobres lares e com elas saciam sua sede, ou então as oferecem como sacrifícios flamejantes a deuses cujos nomes é melhor não pronunciar. Conheci fanáticos fervorosos que se empanturravam de sangue em nome de algum personagem bíblico, conversei com membros de uma seita do Velho Mundo que costuma dançar sob a luz nacarada da lua e acredita que nossa condição é apenas uma parada no caminho rumo a... algum outro lugar.

É certo que já vi de tudo um pouco em nosso meio: almas penitentes e abominações despudoradas, aristocratas maquiavélicos e revolucionários taciturnos, patifes ímpios e aqueles que não se submetem a ninguém.

Em verdade, o mundo dos Amaldiçoados, este constructo noturno, é diverso e inconstante. Somos cativos em nossas próprias prisões, vivemos em conflito com a criatura sequiosa de sangue que nos habita, mas temos de libertá-la vez ou outra para que ela não nos sobrepuje num momento de negligência. Considero-me um dos bailarinos mais tímidos desta Danse Macabre, e mesmo assim... Bem, digamos que cometi pecados pelos quais nenhum Deus justo me perdoaria. Mas continuo a despertar noite após noite, pois, mesmo tomado pela dúvida e pelo pesar, não consigo deixar de pensar que há algum propósito nisso tudo.

Faço o que quero e quando quero. Esta noite, por exemplo, fui ao bar. Pode me chamar de bêbado e idiota, mas eu gostava da sensação provocada pela bebida quando estava vivo, e ainda gosto, só que agora tomo uísque direto da veia, misturado com muito "suco de tomate". Mas as mulheres... Não são muitas as mulheres que bebem uísque. Quando bebem, são umas putas velhas e grosseiras que fedem a cigarro e suor, sem contar o cecê dos inúteis que andaram se enroscando com elas.

Mas então, peguei uma baranga no bar e puxei conversa. Essas fêmeas adoram homem que fala grosso. É só começar com um papo de ter quebrado o braço de um babaca qualquer ou ter enfiado o dedo no olho de alguém que elas abrem as pernas. Mas é bom não exagerar. Nem mesmo elas são loucas de se amarrarem num monstro que mata pessoas para beber sangue.

Então, eu 'tava traçando a vadia num dos reservados e me entra um maldito lacaio, o lambe-botas de algum figurão da Família que vive se metendo onde não é chamado. Sabe como são esses caras: querem sempre saber onde a gente 'tá para ter certeza que ninguém anda jogando merda no ventilador deles.

É como eu disse, você tem que arrancar o respeito deles ou se fazer respeitar. Saí do reservado e fui até o baba-ovo, mas peguei um taco de bilhar no caminho. Ele apertou os olhos quando me viu chegar e abriu a boca pra dizer alguma gracinha, mas então: CRAQUE! Bem no meio da boca, com toda a força destes meus músculos mortos. O queixo do cara rachou bonitinho. Em dois lugares. E uns dentes caíram.

Que se foda o cara. Voltei pro reservado, onde o jantar me esperava. Pelo cheiro, saquei que ela também 'tava empolgada, a puta velha e imunda, e 'cê sabe o que eu quero dizer com "empolgada".

Foi numa adega, num dos bairros étnicos da cidade, uma região tão antiga que todos os proprietários originais se mudaram para lugares melhores e venderam as casas de suas famílias a terceiros. Os bairros se transformaram em guetos: judeus, armênios, tchecos e alguns que eu nem sei dizer o que eram. Uma casa erguia-se acima da adega, mas meu guia insinuou que a adega não tinha conexão com a casa e que, na verdade, os proprietários não sabiam que havia um outro aposento abaixo do porão.

Meu guia era um desses infelizes que provaram da Vitae de um membro da Família, mas não chegaram a ser Amaldiçoados. Quem exatamente lhe fornecia o sangue não era da minha conta. Sei apenas que ele, e somente ele, sabia onde estava aquela *coisa* que andava me atormentando durante o sono, e eu só o reconheci porque ele também aparecia em meus sonhos.

Uma deplorável porta de madeira separava um pequeno aposento do resto da adega coberta de salitre. O guia trazia apenas uma vela agonizante; ele me apontou a porta. Eu a abri com todo o cuidado, e uma brisa gélida soprou lá de dentro, sobrecarregada com o fedor da podridão. Não fosse pela luz fraca da vela de meu guia, que mal penetrava as trevas além da porta, eu teria visto um pouco mais. Recordo-me de uma pelagem amniótica e lustrosa, e dezenas de olhos malignos, todos abertos e focados em mim. Boquiaberto, ouvi o latido de um cão, mas muito mais gutural que o de qualquer animal que eu conhecia. Além disso, o latido vinha de algum lugar *abaixo* de nós. Fechei com força a porta raquítica, empurrei meu guia para um lado e, afoito, subi correndo os degraus rústicos. Ganhei a noite, tonto e alucinado, e jurei esquecer o que eu... na verdade não vira, mas sentira.

Puh! Agora você me acha um fraco? Você ainda tem as expressões faciais dos vivos. Elas revelam seus pensamentos. Só fiz aguçar sua curiosidade, não é? Mesmo ouvindo meu conselho, o que você tem é apenas medo. Ainda não conhece o verdadeiro terror.

Créditos da edição original

Conceito e projeto: Justin Achilli, Philippe Boulle, Bill Bridges, Dean Burnham, Ken Cliffe, Conrad Hubbard, Mike Lee, Chris McDonough, Ethan Skemp, Richard Thomas, Mike Tinney, Stephan Wieck, Stewart Wieck e Frederick Yelk.

Conceito e projeto (segunda etapa): Justin Achilli, Bill Bridges, Ken Cliffe, Chris McDonough e Frederick Yelk.

Conceito e projeto (terceira etapa): Justin Achilli, Bill Bridges, Ken Cliffe, Conrad Hubbard, Chris McDonough, Mike Tinney, Aaron Voss e Frederick Yelk.

Consultoria adicional (conceito e projeto): Carl Bowen, John Chambers e Matthew McFarland.

Vampiro:o Réquiem foi inspirado em Vampiro: a Máscara.

Vampiro: a Máscara é uma criação de Mark Rein•Hagen.

Escritores: Ari Marmell, Dean Shomshak e C. A. Suleiman.

O Mundo das Trevas é uma criação de Mark Rein•Hagen.

O Mundo das Trevas é uma co-criação de Stewart Wieck.

Material adicional: Justin Achilli, Carl Bowen, John Chambers, Matthew McFarland, Sarah Roark, Matthew Rourke e Greg Stolze.

Desenvolvimento: Justin Achilli.

Consultoria (desenvolvimento): Bill Bridges e Ken Cliffe.

Editor: Carl Bowen.

Direção de arte: Pauline Benney.

Leiaute e composição: Pauline Benney.

Arte interna: Samuel Araya, Daren Bader, Tim Bradstreet, Brom, Avery Butterworth, Paulinne Benney, Shane Coppage, Marko Djurvjevic, Fred Hooper, Travis Ingram, Alex Maleev, Ken Meyer Jr., Mark A. Nelson, Michael Phillippi, Jeff Rebner, J. S. Rossbach, Mattias Snygg, Rich Thomas, Conan Venus e Cathy Wilkins.

Projeto da capa: Matt Milberger.

Jogadores da fase de testes (primeira e segunda etapas): Chastain Addington, Alan Alexander, Demian Anderson, Sara Anderson, Nils-Johnson Andreasson, David Bergkvist, Kraig Blackwelder, James Luke Boswell, Cassandra Brackett, Ryan Brandos, Daniel Byström, Ben Chism, James Comer, Chris Cowan, Tara De Blois, Corey Dixon, J. Entsminger, Gala Ferriere, Kevan Forbes, Douglas A. Forsyth, James Ganong, Fred Grass, Jasmine Marie Gribble, Brent Halstead, Aaron Harmon, Robert Holmberg, Conrad Hubbard, Julian Hubbard, Charles Kelley, Steve Kenson, Bishop Lewis, Terje Loklingholm, Chad McGrath, Mario Meo, Krister M. Michl, Albert Mowatt, Robin Nair, Mike Nudd, Corey Ovendale, Matthew Petosa, Chris Renfroe, Mattias Renmark, Steven Sharpe, Malcolm Sheppard, Kearley Shieder-Wethy, Dean Shomshak, Jeff Skagen, Justin Smith, Ted Sunnerton, Dra. Helen E. Taylor, Joseph Turner, Jarett Underwood, Rachel "Bunnie" Winter e Jim Zubkavich.

Jogadores dos testes internos e da terceira etapa: Justin Achilli, Charles Bailey, Andrew Bates, Philippe Boulle, Carl Bowen, Bill Bridges, Chad Brown, Dean Burnham, Brad Butkovich, Raphael Castle, John Chambers, Mike Chaney, Ken Cliffe, Lisa Eidson, Brian Glass, Paul Gregory, Conrad Hubbard, Terrence James, Becky Jollensten, Katie McCaskill, Chris McDonough, Matt Milberger, Ben Monk, DeCarlo Murray, Rebecca Schaefer, Mike Tinney, Aaron Voss, Adam Voss, Frederick Yelk e Diane Zamojski.

Agradecimentos

Agradecemos aos visionários que tanto inovaram e redefiniram os RPGs com a versão anterior de **Vampiro**: Mark Rein•Hagen, Stewart Wieck, Steven C. Brown, Tom Dowd, Andrew Greenberg, Jennifer Hastshorn, Robert Hatch, Lisa Stevens, Josh Timbrook e os colaboradores anônimos, que nunca foram mencionados mas sabem quem são. Não teríamos conseguido não fosse a trilha aberta por vocês.

Agradecimentos especiais a você, leitor, quer esteja se juntando a nós depois de treze anos de emoções e calafrios ou aparecendo para jogar pela primeira vez. Continue!

Créditos da edição brasileira

Copyright© White Wolf, Inc.

Título Original: **Vampire: The Requiem™**

Coordenação editorial: **Devir Livraria.**

Padronização da terminologia: **Maria do Carmo Zanini, Marcelo Alexandre Leite, Douglas Quinta Reis, Marcelo Suplicy e Patrícia Narvaes.**

Ajuda valiosa: **Solon Macedonia Soares.**

Tradução: **Maria do Carmo Zanini.**

Preparação dos originais: **Douglas Quinta Reis.**

Editoração eletrônica: **Tino Chagas, Gastão Esteves e Benson Chin**

Revisão de provas: **Douglas Quinta Reis**

DEVWW25000

ISBN: 978-85-7532-291-8

1ª Edição: impresso em 09/2007

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Vampiro : o réquiem : o jogo narrativo gótico
contemporâneo / [tradução Maria do Carmo
Zanini]. -- São Paulo : Devir, 2007.

Título original: Vampire : the requiem
Vários autores.
Vários ilustradores.
ISBN 978-85-7532-...

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia

97-0216 CDD-793.93

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos de aventura : Recreação 793.93
2. Jogos de fantasia : Recreação 793.93
3. Roleplaying games : Recreação 793.93

Todos os direitos reservados e protegidos pela
Lei 9610 de 19/02/1998.
É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora.
Todos os direitos desta edição reservados à

DEVIR LIVRARIA

Brasil

Rua Teodureto Souto, 624
Cambuci
CEP: 01539-000
São Paulo – SP
Fone: (11) 3347-5700
Fax: (11) 3347-5708
E-mail: duvidas@devir.com.br

Portugal

Pólo Industrial Brejos de Carreteiros
Armazém 4, Escritório 2
Olhos de Água
2950-554 – Palmela
Fone: 212-139-440
Fax: 212-139-449
E-mail: devir@devir.pt

Visite nosso site: www.devir.com.

1554 Litton Dr.
Stone Mountain
GA 30083
USA

©2004 White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Fica expressamente proibida a reprodução sem a permissão por escrito da editora, excetuando-se os casos de resenha e fichas de personagem em branco, que podem ser reproduzidas apenas para uso pessoal. Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida, armazenada em bancos de dados ou transmitida em qualquer formato ou por quaisquer meios, sejam eletrônicos, mecânicos, fotocópias, gravações ou outros, sem a permissão por escrito da editora. A proibição da reprodução não se aplica às fichas de personagem contidas neste livro, desde que reproduzidas para uso pessoal. *White Wolf*, *Vampire*, *World of Darkness*, *Vampire the Masquerade* e *Mage the Ascension* são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. *Vampire the Requiem*, *Werewolf the Forsaken*, *Mage the Awakening*, *Storyteller System* e *Storytelling System* são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Os direitos sobre todos os personagens, nomes, lugares e o texto desta obra pertencem a White Wolf Publishing, Inc.

A menção ou referência a qualquer companhia ou produto nestas páginas não constitui contestação das marcas registradas ou *copyright* pertinentes.

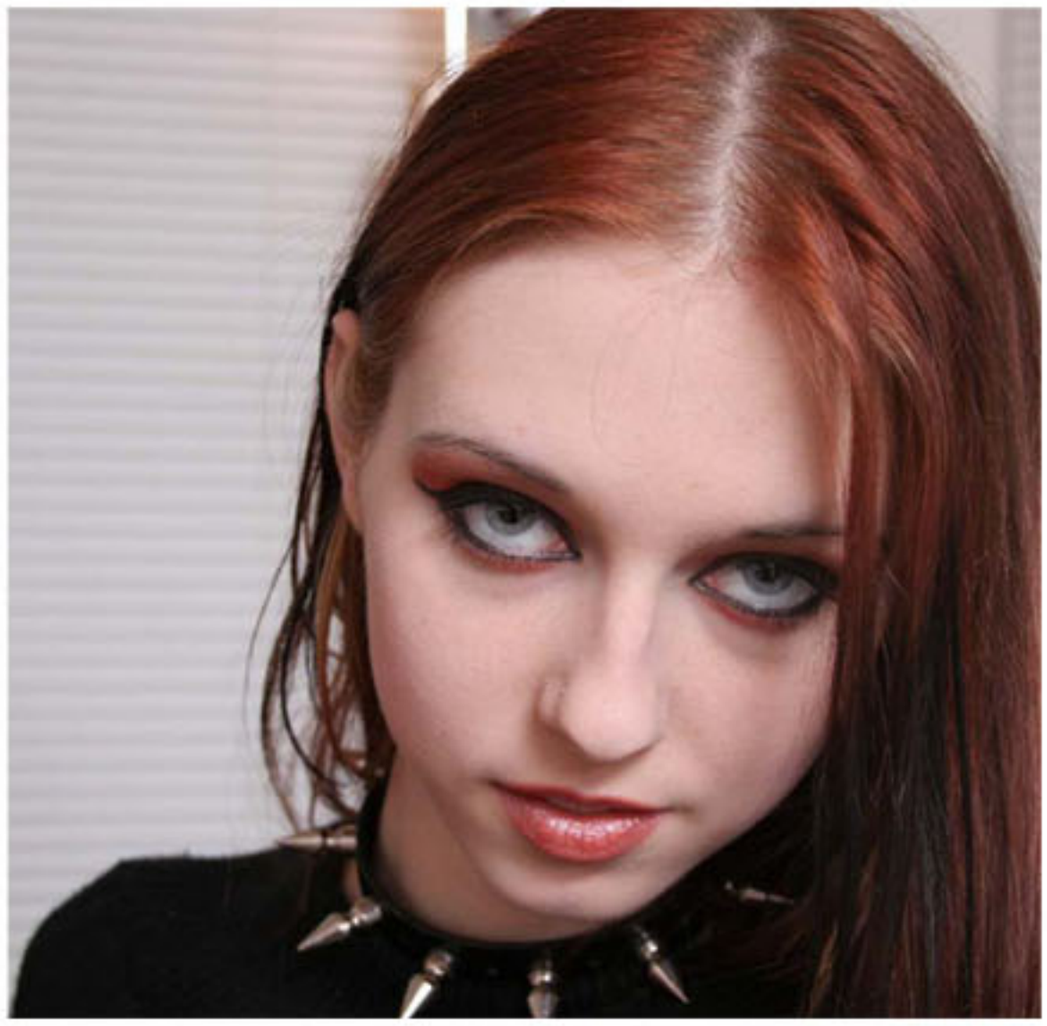
Este livro recorre ao sobrenatural como fonte de inspiração para cenários, personagens e temas. Todos os elementos místicos e sobrenaturais são fictícios e visam apenas à diversão. Este livro tem conteúdo adulto. Recomenda-se discernimento ao leitor.

Visite a White Wolf na internet: **http://www.white-wolf.com; alt.games.whitewolf e rec.games.frp.storyteller**

Vampiro
O RÉQUIEM

feito por:

Acodesh, o Tremere Camarada e Leticia Blue Eye, a Tzimisce Malvada



Este Livro foi Lançado Pela Comunidade do Orkut :
Acodesh Clan

Vampiro
O RÉQUIEM

Dedicatória:

Eu dedico este livro todos aqueles que contribuiram mesmo que de uma forma minima na produção de todos os livros lançados até hoje, em especial a Leticia que escaneou o Requiem sozinha e em menos de 24 horas. Quem me dera ainda ter tal paciência, hehe.
E se gostarem do Requiem, comprem a porra do livro, seus fanfarrões!

Acodesh

//////////////////////////////////

Dedico as 24 horas mal dormidas e vividas apenas para produção desse projeto, a digitalização desse livro ,a todos que como eu amam o RPG, quero deixar claro que nossa intenção não é falir a Devir ou fazer com que as pessoas não comprem mais livros de RPG no Brasil, considerem esse arquivo como um Test-Drive, para que se possa ter uma noção e quem sabe um dia vocês possam comprar esse livro, embora eu saiba que ele e muito caro.
Eu fiz isso pensando nos jogadores que como eu dependem dos Arquivos em formado PDF para poderem se divertir, perdi a conta de quantos PDFs li em toda a minha vida , muitos deles pelo fato de ser impossivel achar o livro em papel para comprar ou pelo fato de eu não ter mesmo grana para comprar .
Não custa nada dedicar algumas horas de sua vida , nem que seja uma única vez á esta causa , a essa enorme nação RPGista , ajude-nos .Escaneando livros ou ajudando na tradução de livros em grupos guerreiros como o Movimento Arnarquista. A você que esta usando esse livro eu peço que ele não seja apenas mais alguns megas em seu hd , mas sim um incentivo para você nos ajudar nessa causa .

Leticia Blue Eye .

Vampiro

O RÉQUIEM

Sumário

Prólogo: A dança dos mortos 2

Introdução 12

Capítulo Um: A sociedade dos Amaldiçoados 18

Capítulo Dois: Personagem 88

Capítulo Três: Regras e sistemas especiais 154

Capítulo Quatro: Narrativa e antagonistas 196

Apêndice Um: Linhagens e Disciplinas exclusivas 232

Apêndice Dois: Nova Orleans 266

Epílogo: Piano e cordas 296

Introdução

Cada noite se destaca com a mesma singularidade de uma nota distinta na obra de um compositor. Contudo, ao ouvirmos a composição, não examinamos toda e qualquer nota. Nós a experimentamos em sua totalidade. Eis a chave para evitar o mal-estar da eternidade. Deixe cada noite, cada nota, se destacar no contexto maior do Réquiem no qual sua vida se transformou.

— Charlotte Gaudibert, *Aequitas fatalis*

Morto, Vossa Majestade. Morto, meus senhores e cavalheiros. Morto, bispos à destra e à sinistra de todas as ordens. Morto, homens e mulheres, que nasceram com a sublime compaixão em seus corações. E assim se morre a nossa volta todos os dias.

— Charles Dickens, *Bleak House*

Vampiros: criaturas da noite que bebem sangue. Abominações nascidas das trevas cujo único objetivo na vida — não-vida, na verdade — é saciar sua sede devassa com o sangue dos vivos. Sem dúvida, os vampiros são monstros.

Mas os monstros nem sempre precisam ser horrores irracionais e indiferentes, desprovidos de remorso ou até mesmo compaixão, ou outras características humanas. De fato, os vampiros podem suplantar a maldição da imortalidade e tornarem-se antiheróis ou até mesmo heróis.

Por outro lado, alguns vampiros não deixam de ser verdadeiros monstros.

Este é o propósito de **Vampiro: o Réquiem**. O que você tem em mãos é um jogo narrativo gótico-contemporâneo, um RPG que permite a você desenvolver crônicas que exploram questões morais por meio da metáfora do vampirismo. Em **Vampiro**, você "interpreta o monstro", e aquilo que você faz como monstro não só dá uma história interessante como também pode até ensinar-lhe alguma coisa sobre seus próprios valores e os de seus colegas.

Um mundo gótico-contemporâneo

O cenário de **Vampiro** se inspira consideravelmente na literatura gótica, e uma boa parte dele vem da "cenografia" do movimento. Essenciais à tradição gótica literária são as idéias de barbárie, corrupção e a iconografia medieval. Pode-se dizer que este Mundo das Trevas é nosso próprio mundo visto por meio de um prisma escurecido.

Com relação à barbárie, o mundo dos vampiros é como o nosso, mas há uma elevação significativa da violência e da decadência. As ruas são mais brutais, os olhos desesperados dos desafortunados estão sempre atentos a alguém mais privilegiado de quem possam roubar alguma coisa para tornar mais confortáveis suas vidas desoladas. As gangues são mais ativas e violentas; os vagabundos são mais ousados ou então se entregam ainda mais ao esquecimento. Até mesmo aqueles com vastos recursos temem ainda mais as pessoas capazes de prejudicá-los, ou invejam ainda mais seus rivais em riqueza e poder. Seus atos podem se exacerbar à menor provocação.

A corrupção anda de mãos dadas com a idéia de barbárie. O mundo é desagradável e selvagem, e aqueles que desejam vencer na vida não devem deixar a oportunidade escapar. É um mundo de padres indulgentes, empresários avarentos, policiais subornáveis e gângsteres que não têm outras opções a não ser o crime. Até mesmo aqueles que não se encaixam nesses arquétipos icônicos e perfeitos enfrentam a própria corrupção, como a mãe solteira que se vicia em drogas e vende o filho em troca de alguns gramas de metanfetamina, ou o jornalista geralmente honesto que descobre que seu irmão se tornou uma criatura das trevas e sequiosa de sangue e agora tem de guardar o segredo para proteger um parente.

A iconografia medieval adorna todos os elementos visuais do cenário e pode até extravasar para outros aspectos. Os edifícios se elevam em direção aos céus, escorados por arcobotantes, ornamentados (quando os arquitetos podem se dar a esse luxo) e guarnecidos de gárgulas que afugentam espíritos malignos perfeitamente reais. As ruas foram relegadas ao descaso. Até mesmo as próprias cidades são como baluartes medievais, isoladas do mundo exterior, xenófobas e solitárias. Os anacronismos são abundantes, desde as decorações antiquadas de edifícios ultramodernos até as catacumbas esquecidas sob cofres de bancos e túneis de metrô. Castelos de verdade podem existir no Mundo das Trevas em lugares que, no mundo real, nada disso há. Musgos e trepadeiras aderem a toda e qualquer superfície. Tochas e velas iluminam corredores e antecâmaras. Os muros têm brechas, rachaduras ou outros sinais de abandono. A *ars moriendi* pontua as obras de arte. Uma sensação de terror e medo assombra visivelmente as fisionomias de todos os transeuntes.

Seria muito estranho, portanto, acreditar que esse mundo também abriga os Amaldiçoados?

Uma maldição intemporal

A maioria dos vampiros acredita que sua espécie não apareceu simplesmente uma noite para assustar a intimidada população mortal. Boa parte da Família, que é como os vampiros se referem a si mesmos, acredita que, ao menos de maneira metafórica, se não literal, os vampiros existem desde que os homens se tornaram suas presas, e que eles acompanham as civilizações dos mortais desde que a humanidade as formou pela primeira vez.

Outros acreditam numa gênese vampírica não muito diferente da origem bíblica de Adão, e que a Família foi escolhida por quem quer que tenha o poder de decidir para povoar a noite. Há outros ainda que acreditam que os vampiros são parte de uma ordem natural e secreta, o que conecta as origens dos vampiros a crenças pagãs e antigas mitologias. Muitos vampiros não dão a mínima, pois acreditam que o mistério seja tão evidentemente incognoscível quanto a origem da vida mortal. Seja qual for o caso e a verdade, sabe-se que os vampiros vêm predando o mundo desde a Antigüidade. A memória assumidamente faltosa da sociedade da Família sugere que os mortos-vivos já estavam em atividade no auge do Império Romano, se não antes. Até mesmo essas histórias duvidosas sugerem que a presença da Família remonta a épocas ainda mais distantes.

A tradição e as divergências

Os membros da Família, os vampiros inigualáveis de **Vampiro: o Réquiem**, diferem um pouco dos vampiros que você já encontrou na literatura e na cultura popular. Este jogo presume que a maioria das histórias envolva um grupo de vampiros — uma *coterie* de membros da Família — e não os predadores solitários da ficção relevante. Desde o Drácula do romance de Bram Stoker ao Lorde Ruthven do conto de John Polidori, *The Vampyre*, os mortos-vivos costumam ser descritos como personagens solitários. Por outro lado, os vampiros nos subterrâneos do *Theatre des Vampyres*, citado na obra de Anne Rice, agiam em grupo, assim como os *Garotos perdidos* e os demônios nômades de *Quando chega a escuridão*.

Contudo, nenhuma dessas representações dos vampiros atende ao propósito de **Vampiro: o Réquiem**. Os grupos de vampiros são intrinsecamente antagônicos nessas histórias, ao passo que os vampiros solitários não se encaixam muito bem na dinâmica de grupo dos jogos narrativos. Portanto, para o bem do jogo, adaptamos as idéias culturais do vampiro a uma trupe de jogadores. Acrescentamos à mistura nossas próprias mitologias e estruturas sociais para destacar melhor os altos e baixos da morte em vida. Nossos — *seus* — vampiros têm o individualismo do predador solitário, mas também as necessidades sociais de criaturas que temem o mal-estar da solidão eterna. O resultado é um misto conspiratório de horror e suspense, uma verdadeira mistura gótica de loucura, corrupção, sensualidade, desconfiança e violência, tudo destacado por um pano de fundo de lívida melancolia.

Clãs

Todo membro da Família pertence a um clã. O clã é um grupo de vampiros com certas características em comum. A mitologia popular da Família sugere que todos os vampiros talvez descendam de um único ancestral, o fundador do clã, apesar de ninguém saber ao certo quem seria um desses fundadores. Quando um vampiro Abraça um novo membro da Família, a progênie pertence ao mesmo clã do progenitor. Também existem certos "subclãs" de vampiros, conhecidos como linhagens, mas é impossível para um vampiro mudar de clã.

Coalizões

As coalizões são como os clãs no sentido de que também distinguem os vampiros. Contudo, a diferença entre clã e coalizão é que esta é eletiva. Se o clã corresponde à família, a coalizão é uma filiação política, filosófica ou até mesmo semi-religiosa. Na verdade, alguns vampiros optam por não pertencer a uma coalizão, pois reconhecem como autoridade superior apenas a eles mesmos.

Fatos e mitos

Em que ponto a mitologia de **Vampiro** diverge da crendice popular? Que fantasias são verdadeiras? As afirmações a seguir resumem as lendas do mundo real sobre os mortos-vivos e esclarecem o que é falso ou verdadeiro no Mundo das Trevas.

Os vampiros se alimentam do sangue dos vivos. Fato. Para a Família, o ato de se alimentar torna-se algo extremamente sensual. A fonte se extasia quando isso acontece e o vampiro também experimenta uma certa agitação inebriante. Certos vampiros sustentam sua morte em vida consumindo o sangue de animais, mas raramente o fazem durante muito tempo, pois as preferências ou as necessidades de seus corpos amaldiçoados obrigam-nos a procurar o sangue humano.

Os vampiros são "imortais". Fato e mito. Apesar de aparentemente não envelhecerem e, em alguns casos, sobreviverem séculos a fio, os membros da Família usam o termo "morto-vivo" em vez de "imortal". O vampirismo é uma maldição, e não uma bênção. Traz consigo grande poder, mas a condição de vampiro também é acompanhada por numerosas desvantagens, entre elas a fúria internalizada da Fera e a necessidade de ingerir sangue humano.

A vítima de um vampiro se transforma num vampiro. Mito. Ninguém se transforma *necessariamente* num vampiro ao ser mordido ou morto por um deles. É preciso um ato consciente da vontade, conhecido como o Abraço, para criar um novo vampiro. De fato, o vampiro cauteloso deixa poucos indícios de sua passagem. Para ocultar o ferimento deixado por sua mordida, ele só precisa lambê-lo ao terminar.

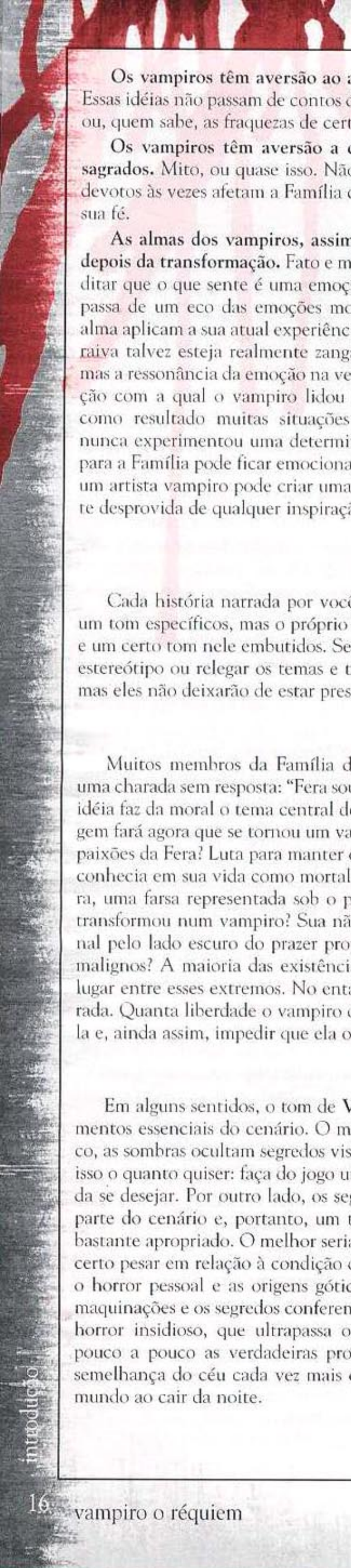
Os vampiros têm todo tipo de poder sobrenatural, como o de se transformar em animais, o de voar e a força de dez homens. Fato. Esses poderes não são universais, mas os vampiros possuem habilidades exclusivas, conhecidas como Disciplinas, capazes de conferir poderes como esses e muitos outros.

Os vampiros podem fazer sexo. Fato. O ato de se alimentar substitui todas as necessidades físicas, mas os vampiros ainda são capazes de fazer sexo e sentir prazer. No entanto, curiosamente, o aspecto emocional do sexo desaparece após o Abraço. É possível que o vampiro aprecie a sensação física do ato sexual, mas não mais do que apreciaria um odor particularmente fragrante ou o contato de um tecido suntuoso.

Estacas de madeira destroem vampiros. Mito. O estaqueamento não destrói o vampiro: este é apenas mantido em estase. O corpo do vampiro definhará lentamente enquanto se encontrar aprisionado nesse estado, dessecando-se e tornando-se cada vez mais cadavérico.

Os vampiros, ao contrário das pessoas normais, não aparecem em fotografias e espelhos. Fato. Os traços fisionômicos dos vampiros são obscurecidos nos meios fotográficos (entre eles o videoteipe) e nos espelhos. Eles são capazes de anular temporariamente esse efeito, mas a "norma" é uma espécie de oclusão. O mesmo já não se aplica a gravações de voz: as vozes dos vampiros podem ser capturadas normalmente.

A luz do sol queima os vampiros. Fato. Como parte de sua maldição, os vampiros recuam ao contato do sol, pois os raios revigorantes de luz queimam a carne morta dessas criaturas. Os vampiros geralmente passam o dia entregues ao sono gélido da morte em vida; apenas os mais obstinados conseguem se livrar do fardo de seu compulsório sono diurno e, mesmo assim, durante pouco tempo.



Os vampiros têm aversão ao alho e à água corrente. Mito. Essas idéias não passam de contos da carochinha, vieses culturais ou, quem sabe, as fraquezas de certas linhagens da Família.

Os vampiros têm aversão a crucifixos e outros símbolos sagrados. Mito, ou quase isso. Não é geralmente o caso, mas os devotos às vezes afetam a Família com os aspectos milagrosos de sua fé.

As almas dos vampiros, assim como seus corpos, morrem depois da transformação. Fato e mito. O vampiro pode até acreditar que o que sente é uma emoção, mas, na verdade, isso não passa de um eco das emoções mortais que os vestígios de sua alma aplicam a sua atual experiência. Isto é, o vampiro que sente raiva talvez esteja realmente zangado com o objeto de sua ira, mas a ressonância da emoção na verdade é fruto de alguma situação com a qual o vampiro lidou em vida. Essa condição tem como resultado muitas situações esquisitas. O vampiro que nunca experimentou uma determinada emoção antes de entrar para a Família pode ficar emocionalmente confuso, ao passo que um artista vampiro pode criar uma obra de "arte" estranhamente desprovida de qualquer inspiração emocional genuína.

Tema e Tom

Cada história narrada por você e sua trupe terá um tema e um tom específicos, mas o próprio **Vampiro** tem um certo tema e um certo tom nele embutidos. Sem dúvida, você pode fugir do estereótipo ou relegar os temas e tons gerais ao segundo plano, mas eles não deixarão de estar presentes.

Tema

Muitos membros da Família definem sua existência como uma charada sem resposta: "Fera sou para uma Fera não ser". Essa idéia faz da moral o tema central de **Vampiro**. O que o personagem fará agora que se tornou um vampiro? Ele se regozija com as paixões da Fera? Luta para manter os vínculos com as coisas que conhecia em sua vida como mortal? Sua não-vida é uma mentira, uma farsa representada sob o pretexto de que ele nunca se transformou num vampiro? Sua não-vida é uma incursão infernal pelo lado escuro do prazer proporcionado por estratagemas malignos? A maioria das existências vampíricas fica em algum lugar entre esses extremos. No entanto, esse é o dilema da charada. Quanta liberdade o vampiro dará a sua Fera para satisfazê-la e, ainda assim, impedir que ela o sobrepuje?

Tom

Em alguns sentidos, o tom de **Vampiro** corresponde aos elementos essenciais do cenário. O mundo é soturno e melancólico, as sombras ocultam segredos vis e ameaças terríveis. Enfatize isso o quanto quiser: faça do jogo uma fonte de angústia ilimitada se desejar. Por outro lado, os segredos e a espionagem fazem parte do cenário e, portanto, um tom conspiratório também é bastante apropriado. O melhor seria misturar as duas coisas. Um certo pesar em relação à condição de membro da Família realça o horror pessoal e as origens góticas do jogo, ao passo que as maquinações e os segredos conferem ao mundo um certo grau de horror insidioso, que ultrapassa o aspecto pessoal, revelando pouco a pouco as verdadeiras profundezas de sua maldade, à semelhança do céu cada vez mais escuro que vai encobrindo o mundo ao cair da noite.

Como usar este livro

Este livro se divide em vários capítulos, sendo que cada um deles trata de certos assuntos relacionados às informações que serão usadas durante o jogo e no transcorrer de sua crônica.

O papel da **Introdução** é oferecer a você uma breve exposição ao mundo da Família de **Vampiro**, bem como algumas idéias quanto ao que se pode esperar do jogo.

O **Capítulo Um** já é um olhar mais aprofundado sobre a sociedade da Família e o mundo no qual esta se esconde. Examina um pouco de tudo, desde as coalizões e os costumes até a política dos domínios e os antigos segredos da Danse Macabre, o conflito sem fim pela supremacia entre os membros da Família.

Os aspectos do personagem constituem o enfoque do **Capítulo Dois**, desde os detalhes sobre a criação de um *alter ego* até as características dos clãs, passando pelas regras para os próprios poderes malignos da Família.

Os sistemas e testes envolvidos no jogo compõem o **Capítulo Três**. Essas regras regem todos os aspectos do acaso que podem ocorrer durante uma história e lidam com qualquer coisa, desde personagens ameaçados por um frenesi gerado pela Fera até o dano físico sofrido, passando pela perda de Moralidade e sanidade, e muito mais.

Damos alguns conselhos ao Narrador no **Capítulo Quatro**, desde sugestões quanto a como lidar com o cenário até as preocupações que devem ser levadas em conta ao se estruturar uma crônica. O capítulo também apresenta uma série de antagonistas pré-fabricados que você pode usar em suas histórias.

O **Apêndice Um** trata de linhagens e novas Disciplinas. Uma das características de **Vampiro: o Réquiem** é uma regra personalizável segundo a qual os personagens podem criar as próprias genealogias e famílias exclusivas de vampiros, bem como os poderes exclusivos que eles reivindicam como seus. Este capítulo também apresenta algumas das linhagens que já fazem parte do cenário, além dos sistemas que permitem aos jogadores e aos Narradores gerar novas genealogias.

Por último, você encontrará um exemplo de cenário no **Apêndice Dois**. Este capítulo contém uma série de linhas narrativas e segredos — ah, e também algumas informações de conhecimento público! — em relação ao domínio de Nova Orleans, um dos bastiões da coalizão conhecida como a Lancea Sanctum.

Fontes e inspirações

Os vampiros fazem parte de nossas tradições narrativas há centenas de anos. **Vampiro** obviamente se atém à tradição gótica e a um cenário contemporâneo e familiar, de modo que certas fontes são mais preponderantes que outras. As seções intituladas "Inspirações adicionais", como veremos a seguir, contêm títulos não necessariamente protagonizados por vampiros, mas que são dignos de nota por seu teor temático ou dramático.

Ficção

As crônicas vampirescas, de Anne Rice. Um dos verbetes mais populares da ficção contemporânea no que se refere aos vampiros, esses livros são provavelmente muito mais lidos que seus seminais antecessores. Os primeiros três títulos da série são os mais adequados para **Vampiro**, pois os livros posteriores adotaram uma escala mais épica, relacionada às esquisitices periféricas do mundo sobrenatural

Drácula, de Bram Stoker. Este livro deu início a tudo e recorre à história real e ao folclore da Europa Oriental para transformar o vampiro num monstro contemporâneo.

The Vampyre, de John Polidori. Este conto talvez seja o marco do primeiro uso moderno do vampiro como uma criatura racional (pois as versões anteriores não passavam de cadáveres que bebiam sangue). Talvez um pouco homoerótico, este conto surgiu no seio de um grupo de amigos — entre eles Lorde Byron (no qual o vampiro, Lorde Ruthven, foi inspirado), Percy Shelley e Mary Shelley — que fez grandes contribuições para os movimentos gótico e romântico.

Carmilla, de Sheridan LeFanu. Um exemplo magnífico da idéia de que os vampiros se escondem entre suas vítimas, Carmilla (ou Millarca, ou...) entrava e saía das vidas de suas presas, retornando e reinventando-se à medida que era esquecida. *Carmilla*, assim como o conto de Polidori, tem conotações sexuais, o que ajudou a estabelecer a imagem do vampiro como uma metáfora sensualista.

Inspirações adicionais

Fear and Loathing in Las Vegas, de Hunter S. Thompson; *Trainspotting* e *Filth*, de Irvine Welsh; *A fogueira das vaidades*, de Tom Wolfe; *The Unburied*, de Charles Palliser; *O grande Gatsby* e *The Beautiful and Damned*, de F. Scott Fitzgerald.

Filmes

Nosferatu, tanto o original de F. N. Murnau, estrelado por Max Schreck, como a versão de Werner Herzog, com Klaus Kinski. No que se refere a vampiros estranhos e inquietantes com as próprias perturbações e esquisitices, nada supera a história do Conde Orlock.

A sombra do vampiro, com John Malkovich e Willem Defoe. Por falar em esquisitice, este filme mostra a filmagem do *Nosferatu* original e lança algumas dúvidas sobre vários elementos da produção. O filme foi amaldiçoado? O sobrenatural realmente atormentava a equipe? Schreck era *de fato* um vampiro?

Garotos perdidos, com Kiefer Sutherland, Corey Haime e Corey Feldman. Apesar de às vezes descambar para a sátira e o exagero, trata-se essencialmente de um filme de terror, principalmente no que se refere ao modo como aborda os vampiros. É o grande responsável por fazer do vampiro contemporâneo um ícone vanguardista e contracultural, à semelhança dos rebeldes e anti-heróis do movimento romântico.

Quando chega a escuridão, com Lance Henriksen e Bill Paxton. Quer morrer de medo com um bando de vampiros que não têm a menor responsabilidade moral por seus atos? Assista a este filme.

Fome de viver, com Catherine Deneuve e David Bowie. Leva a idéia do vampiro como metáfora sensualista para o cinema e é um dos filmes de vampiro mais sensuais já feitos. A abertura também conta com uma canja da banda Bauhaus, para aqueles que gostam de filmes com um pouco de música e contracultura.

Merece menção a adaptação cinematográfica, estrelada por Tom Cruise e Brad Pitt, de *Entrevista com o vampiro*, bem como o *Drácula* de Francis Ford Coppola, mas as duas obras já foram citadas na seção sobre ficção.

Inspirações adicionais

Ligações perigosas, *Blade Runner: o caçador de andróides*, *Cidade dos sonhos*, *Sob o domínio do mal*, *O sexto sentido*, *Crupiê: a vida em jogo*, *Casablanca* e *Amadeus*.

Música

É aí que a coisa pega: são tantas as bandas de sucesso que desaparecem sem deixar rastro logo depois de sua popularidade chegar ao auge. Portanto, vamos mencionar apenas alguns gêneros musicais e discutir a aplicabilidade de cada um deles, além de listar alguns intérpretes e compositores essenciais.

Erudita: Qualquer ancião que tenha passado mais de um século entre os mortos-vivos provavelmente conhece muito mais a música erudita do que a popular. Com seus arranjos instrumentais complexos e a composição esmerada, a música erudita é a sonoridade arquetípica do refinamento e da conspiração seculares. Como seria de esperar, os réquiens também constituem exemplos excelentes desse tipo de música. Os compositores recomendados são: Beethoven, Bach, Dvorak e Mozart.

Punk: A sonoridade original do *punk* surgiu do desejo de se rebelar contra o *status quo* e de ser visto e ouvido fazendo isso. O tempo não foi nada generoso com o *punk*, mas pelo menos o movimento conservou a pegada *pop* e perdeu apenas a ironia dessa acessibilidade. Entre as bandas *punk* imperdíveis temos: Sex Pistols, The Damned, The Misfits e Black Flag.

Gótica: Não há nada mais vampiresco que isso. As letras falam de morcegos, sangue e vampiros, e brincam com conotações religiosas, pagãs e até mesmo blasfemas, em contraste com uma muralha bombástica de som que pega pesado na percussão e nas guitarras distorcidas. As principais bandas góticas (apesar de muitas delas não admitirem tal coisa) são: Sisters of Mercy, This Mortal Coil, Faith and the Muse, Switchblade Symphony e Bauhaus.

Inspirações adicionais

Ei, quem somos nós para dizer a você o que ouvir? É claro que você tem as próprias preferências musicais e idéias de como usar uma certa canção para realçar suas experiências com **Vampiro**. Você nem mesmo precisa se restringir à "música vampiresca". Pode ser que uma canção de Johnny Cash ou do Public Enemy seja muito mais adequada a uma certa história ou crônica do que "The Bloodletting", do Concrete Blonde.

A César o que é de César, mas mesmo César
não passa de um rei entre os Homens.
— O testamento de Longino

Capítulo Um: A Sociedade dos Amaldiçoados

Vendo que Cristo estava morto,
os soldados não lhe quebraram as pernas.
Um dos soldados, no entanto,
abriu-lhe o lado com uma lança
e dali jorraram sangue e água.
Uma gota do sangue de Cristo
caiu sobre os lábios do soldado,
e ele a removeu com uma das mãos.
Mas, no dia seguinte, ele não despertou com
o nascer do sol e dormiu até o anoitecer.
E, depois de provar do sangue de Cristo,
ele queria mais.
Sei disso, pois aquele soldado era eu.

— O testamento de Longino

*(...) os lucros desonestos causam sempre contrariedades...**

— Sófocles, *Antígona*

* N. do T.: Tradução de J. B. Mello e Souza.

Por mais que tente, a Família não faz e nunca poderá fazer parte da sociedade dos mortais. Não importam seus sentimentos, seus desejos nem suas intenções, os vampiros estarão sempre à parte daqueles que os cercam. São lobos entre cordeiros, e sua própria natureza os impede de um dia esquecer ou ignorar esse fato. Não importa o quanto um membro da Família ame um mortal e deseje estar a seu lado, o Sangue clama constantemente. A Fera traz o risco de um frenesi que muitas vezes leva à morte violenta de entes queridos. A incapacidade da Família de suportar o olhar do sol distingue-a irrevogavelmente da maior parte da cultura, da sociedade e da *vida* que a cerca. Seus membros são criaturas provincianas, que pensam quase exclusivamente na esfera local, porque a maior parte do mundo está fora de seu alcance.

Os mortais criam comunidades, quase malgrado eles mesmos. Eles repartem nações, celebram culturas que evoluíram durante séculos ou milênios. Tomam parte em algo maior que eles mesmos, apesar de não reconhecerem — ou optarem por não reconhecer — esse fato.

Contudo, os membros da Família, em sua grande maioria, estão presos às cidades criadas pelo gado — os vivos —, e cada uma dessas cidades é um domínio distinto e separado. A Família desconhece nações e governos abrangentes: o soberano local é o único monarca. Apesar de conservar sua noção de identidade ou as lembranças de sua vida mortal, o vampiro não se adapta. Ele não é mais parte do organismo superior com o qual se identificava. Não, a lealdade ou a noção de adequação que ele talvez possua limita-se aos círculos locais: fidelidade ao Príncipe, associação a um clã ou a uma coalizão. São esses os únicos vínculos que a Família consegue manter, as únicas culturas às quais realmente pertence, e é em cima delas que toda a sua sociedade foi erigida.

O Abraço

Começa com a morte: uma abrasadora torrente de sangue que jorra da garganta ou do pulso da vítima. No momento certo, o vampiro rasga a própria pele e deposita algumas gotas da preciosa Vitae sobre os lábios da vítima. A magia negra opera seu milagre blasfemo. A fonte morre... e não morre. Seus processos fisiológicos são interrompidos e a Vitae do genitor a impregna com a força que a sustentará depois da morte. É o Abraço, o primeiro passo do mortal no mundo gótico dos Amaldiçoados.

Qual é o segredo? O que faz os vampiros retornarem, findas suas vidas naturais, para consumir o sangue de seus antigos irmãos mortais? Até mesmo os vampiros mais cultos desconhecem a resposta. As histórias sobre a origem do vampirismo remontam à Bíblia, a costumes pagãos e à bruxaria, ao famigerado Vlad Dracul, ao próprio Diabo e a uma série de outras fontes. Todas as culturas do mundo têm vampiros em suas mitologias e, muito provavelmente, também entre seu povo. "A condição da Família" é um completo mistério, sendo o número de membros desconhecido, mas não faltam pretensos profetas e filósofos com os próprios dogmas, teorias e heresias para explicar a gênese da maldição.

O que se sabe ao certo é que o Abraço não é uma espécie de imortalidade abençoada. A existência como vampiro é uma maldição muito provavelmente lançada por Deus. Ser um morto-vivo tem suas vantagens — as Disciplinas (os poderes místicos e sobrenaturais dos Amaldiçoados), a imortalidade, o potencial de transcender as limitações dos mortais —, mas as desvantagens não compensam. O preço da morte em vida é alto, como aprenderam alguns tolos românticos deslumbrados com o mito do vampiro. O indivíduo é apartado para sempre do mundo no qual nasceu e que agora inconscientemente o evita. De fato, só lhe resta fingir pertencer a esse mundo e, mesmo assim, durante pouco tempo, pois o estado vampírico o obriga a se alimentar das pessoas desse mundo. Elas são seu sustento agora, não mais suas companheiras. O vampiro nunca mais verá a luz do sol sem que esta o faça queimar. Ele nunca mais conhecerá os prazeres da vida. O Réquiem é um ostracismo forçado que pode literalmente durar para sempre. Não admira, portanto, que tantos membros da Família deixem de ouvir a música, tapando os ouvidos com suas tramas e rivalidades mesquinhas. Sua guerra sem fim, a Danse Macabre, talvez seja a única maneira de escapar à maldição e, mesmo assim, trata-se de um mero passatempo, e não da verdadeira redenção.

O Réquiem

É curioso, se não inconveniente, que o substantivo mais comum para a não-vida entre os membros da Família seja uma referência musical, o Réquiem. A palavra em si denota uma missa ou composição musical dedicada aos mortos. Em alguns

casos, o réquiem é uma nênia. Em outros, é um cântico que propicia o descanso do falecido. Em outros ainda, é um gesto de respeito.

Não é de surpreender, portanto, que a palavra tenha assumido um significado único no seio da Família. O termo tem conotações próprias, o que sugere que os Amaldiçoados devem tê-lo adotado numa época mais esclarecida e sofisticada. Nas noites de hoje, contudo, somente os membros mais reclusos sabem que a palavra tem uma acepção toda especial. O Réquiem é a não-vida da Família, a grande valsa predestinada que cada um de seus membros dança todas as noites, instigado pelos acordes metafóricos da música que representa os poderes ocultos que o guiam, manipulam e inspiram.

Mas por quê?

Os motivos para o Abraço são muitos e variados, e cada membro da Família no mundo de hoje provavelmente tem uma série de razões para ter Abraçado um infante. Acima de tudo, temos a solidão, pois entrar para a Família impõe um estado de isolamento que muitos vampiros tentam combater. Naturalmente, o Abraço cria um outro membro, que, por sua vez, também se aliena e se isola, dando continuidade ao ciclo de desespero e danação. Alguns Abraçam com a intenção de preservar os talentos de um mortal, mas acabam descobrindo que o Abraço torna esse infante incapaz de chegar ao ápice de suas capacidades. Outros Abraçam em nome do dever ou para evitar uma catástrofe, como quando matam acidentalmente a fonte e depois a "salvam" com a maldição da morte em vida — e a existência dela, por sua vez, provavelmente condenará outros mortais a trilhar o mesmo caminho. A tendência é inevitável e irreversível. Apesar de tantas boas intenções, o Abraço só leva à danação, pois dá à luz um novo vampiro.

Seja qual for o motivo, nenhum vampiro é Abraçado irresponsavelmente ou sem um mínimo de reflexão por parte daquele que gera o novo infante. A criação de um membro da Família exige um ato de grande vontade, e mesmo o vampiro que afirma ter criado outro "só por criar" sem dúvida esconde as próprias razões.

A Danse Macabre

Se a existência de um vampiro é o Réquiem, a maneira como ele interage com outros membros da Família é a Danse Macabre, o espetáculo no qual vários Réquiens são apresentados, entram em conflito, resolvem-se e chegam ao fim.

Para muitos membros, a Danse Macabre tem conotações negativas. Os poucos relacionamentos que se formam no seio da Família são artificiais, pois os vampiros aparentemente foram criados para se tornarem predadores solitários. Contudo, o Abraço não anula por completo os impulsos que o indivíduo conheceu como mortal. No decorrer da não-vida é inevitável que todos, com a exceção dos mais reservados, anseiem pelo contato com aqueles capazes de compreendê-los. Seria tão pouco natural buscar a companhia de outros seres que suportaram as mesmas dores e os mesmos pesares infligidos a eles (ou por eles) durante o Réquiem?

Na verdade, essa idéia tem riscos incontestáveis. Apesar de não despojar o indivíduo do Homem, o Abraço deixa a própria marca, o sinal da Fera, os impulsos e a astúcia da faceta da personalidade de cada vampiro que exige sangue para sobreviver e não se importa com quem é ferido em sua busca. Quando entram em contato, os membros da Família instintivamente temem uns aos outros ou vêem-se como um desafio. De fato, todos os vampiros competem por recursos limitados e pelo sigilo, e outros membros da Família ameaçam as duas coisas. Num mundo em que os vampiros são obrigados a se esconder para sobreviver, como se pode confiar em outro vampiro?

O Réquiem afeta a alma do membro da Família. Quando se sabe que não se vai morrer de verdade, perde-se o sentido de urgência. No transcorrer da eternidade, o que conseguiria despertar o interesse de um vampiro? Ou sustentar um membro da Família com cem anos de não-vida? Com a intenção de rechaçar o próprio mal-estar intemporal, a Família trama e conspira contra si mesma. Depois de esgotadas todas as fontes que trouxeram legitimamente um pouco de alegria ou interesse a suas não-vidas, muitos membros recorrem à traição para arrancar de suas personalidades embotadas qualquer tipo de resposta emocional.

Esta é, portanto, a verdadeira Danse Macabre, a "dança da morte" orquestrada pelos vampiros para se elevarem social, política e até fisicamente acima de seus pares. É uma dança perigosa, pontilhada de armadilhas vampíricas, anciões maquiavélicos, neófitos ambiciosos e ardis que podem levar décadas, séculos ou até mesmo milênios para se completarem. A Família, em teoria, tem a eternidade a sua disposição para arquitetar seus planos e premeditar suas vendetas: não é preciso pressa. Para muitos vampiros, a vingança é um prato melhor servido frio, o que estimula mais uma volta da Danse Macabre. E assim o ciclo se perpetua indefinidamente.

A Danse Macabre é, ao mesmo tempo, uma graça redentora e um resignar-se à danação, pois desvia a atenção dos membros da Família de seus Réquiens niilistas e introspectivos, mas ao custo de um conflito que ameaça esses mesmos Réquiens.

Clãs

O clã é uma estirpe vampírica. A Família reconhece cinco clãs, e todos os membros pertencem a um ou outro. A teoria mais aceita com relação aos clãs é que eles são como "famílias" de vampiros. Todos os membros dos clãs herdam certas características místicas comuns, desde a perspicácia no uso de certas Disciplinas às deficiências tradicionais de seu tipo específico. Uma das falhas da teoria das "famílias" é que não se conhece ao certo nenhum dos progenitores dos clãs e especula-se sem muita certeza sobre alguns deles. Sem dúvida, os clãs vieram de algum lugar, mas de onde? No contexto atual, sabe-se apenas de dois membros da Família que não pertencem a um clã, e eles não demonstraram por A mais B que tivessem a capacidade de Abraçar durante seus Réquiens. Esses vampiros, os lendários Drácula e Longino, o centurião romano, são responsáveis pela criação de certas coalizões, e não clãs, mas será que estariam prestes a criar os próprios clãs? E, se a origem dos clãs não está em certos progenitores, de onde derivam esses grupos? Se Longino e Drácula não possuem clã, quem poderá dizer que outros membros mais circunspectos da Família não suportaram a maldição da mesma maneira?

Nas noites de hoje, a influência dos clãs é sentida praticamente em todo lugar. Os cinco clãs marcam presença em todo o mundo ocidental, ou pelo menos é o que se acredita. A Família definitivamente chegou ao Novo Mundo com os primeiros colonizadores, o que sugere que esses vampiros eram de

origem européia ou então se desenvolveram a partir das primeiras civilizações que povoaram o mundo e acompanharam as migrações dos homens mortais. As histórias orais e os registros esparsos indicam a presença de alguns vampiros entre as culturas tribais da América do Norte antes de sua colonização, mas é impossível determinar se essas criaturas pertenciam a algum clã ou se eram seres únicos e solitários — ou até mesmo se eram realmente vampiros. As informações sobre o Extremo Oriente são fugazes, mas conhece-se a atividade de membros dos cinco clãs nessa região, assim como na África, na América do Sul e em boa parte do Oriente Médio. Mesmo assim, pouco se sabe sobre a maneira como as culturas indígenas entendem os clãs em todas essas regiões, e aconselha-se àqueles que tentam estudar o fenômeno não fazer pressuposições.

As linhagens são como clãs, mas suas características não são universais. Pode-se pensar numa linhagem como um "subclã". Nem todos os vampiros pertencem a linhagens. Cada uma delas descende de um clã do qual diverge distintamente, apesar das semelhanças. Os eruditos da Família não sabem precisar ao certo quantas linhagens existem no mundo de hoje porque elas podem surgir a qualquer momento e poucas se deixariam contar, mesmo que se fizesse um censo formal.

Devas

Os Devas são emocionais, sensuais e desejáveis. Predadores sexuais e hedonistas enchem as fileiras desses Súcubos sedutores.

Entre os historiadores da Família, desconfia-se que os Devas sejam um dos clãs mais antigos dos Amaldiçoados. O apelido aponta uma origem na mitologia persa, e seus talentos sugerem que podem estar relacionados aos demônios dos quais tomaram o nome emprestado. Algumas escrituras antigas indicam que o progenitor da linhagem foi um membro da Família conhecido como Aesma Deva, mas os vampiros eruditos discutem se esse indivíduo era de fato um morto-vivo ou se os escritos meramente traçam comparações com o demônio persa da luxúria e da ira.

O nome "Deva" é anterior ao ponto de origem comumente aceito pela sociedade da Família, que geralmente é atribuído à ascensão de Roma. Sem dúvida, houve uma encarnação dos Devas antes disso, mas não se sabe se possuíam a própria sociedade ou se eram simplesmente uma turba de espíritos reencarnados e lascivos. Após a ascensão de Roma, os Devas se tornaram uma parte inextricável da sociedade da Família, e a história dos vampiros mostra que eram muito atuantes na Camarilla, o primeiro contrato social conhecido dos mortos-vivos.

Gangrels

Os Gangrels são primitivos, intrépidos e selvagens. Personificam os mitos sobre vampiros que se transformam em animais ou mudam de forma (lobo, morcego e névoa).

Muitos membros da Família acreditam que o clã Gangrel é antigo, mas, devido a sua natureza bestial, existem poucos registros que possam vincular suas origens a qualquer época específica. A pré-história da Família compreende várias lendas sobre vampiros bestiais, mas nem todas essas fábulas coincidem com as características distintivas dos Gangrels.

Geograficamente, os Gangrels parecem provir do que é hoje a Europa Oriental, onde entraram em contato com a florescente Camarilla e foram relutantemente arrastados para essa sociedade. As terras romanas se deslocaram para o oeste, e assim também fizeram a Camarilla e os Gangrels. Os historiadores também falam de fortes raízes do clã no que é hoje a Escandinávia. Desde aquelas primeiras noites em sociedade, os Gangrels escolhiam as fronteiras remotas dos domínios como seus territórios. Por isso, os Gangrels costumam ser vistos como pioneiros que ganham a não-vida com dificuldade onde posteriormente serão formados domínios, ou como abutres que se apegam desesperadamente aos territórios e se recusam a cedê-los quando os domínios são conquistados.

Mekhet

Os Mekhet são rápidos, discretos e sábios. As lendas sobre vampiros que se escondem nas sombras, abatem suas vítimas em segredo e até mesmo descobrem mistérios que ninguém mais deveria conhecer provavelmente se referem às ações dos Mekhet.

Alguns dos membros mais antigos e conhecidos da Família pertencem ao clã Mekhet, apesar de a maioria passar boa parte do tempo no desterro desse sono imperturbável chamado torpor. Muitos têm um certo pendor para a solidão, mas alguns acompanham os exércitos humanos, e desconfia-se que outros tenham formado as próprias facções de mortos-vivos mercenários. Como no caso de outros clãs, nada se sabe ao certo sobre o progenitor da estirpe dos Mekhet. Muitas histórias falam de líderes religiosos e solitários entre os Mekhet, ou mestres de verdadeiras escolas de soldados furtivos, de modo que o clã pode ter se originado à época dos faraós ou dos reis-filósofos dos mundos Antigo e Clássico.

O próprio nome "Mekhet" oferece algumas pistas sobre a origem do clã, por ser a palavra egípcia para "amuleto". Alguns dos anciões mais venerandos sem dúvida têm fisionomias que podem ser descritas como egípcias, mas outros têm a clássica aparência helênica, o que não é nenhuma surpresa dada a proximidade de Grécia e Egito. O comércio entre egípcios e gregos, e depois os romanos, corresponde às viagens lendárias dos membros deste clã, bem como a seu papel formativo na florescente Camarilla. Desde aquela época, os Mekhet vão aonde as sombras cobrem o mundo, os segredos se escondem e a Família precisa de conselheiros.

Nosferatu

Os Nosferatu são furtivos, fortes e assustadores. Sua mera presença amedronta as pessoas: é uma conseqüência natural de sua feiúra, de seu fedor ou de sua indistinta perversidade.

Estudos sobre as lendas dos Nosferatu indicam que o clã é relativamente jovem e talvez tenha se originado entre os povos conquistados por Roma, não muito antes da ascensão da cidade. Sem dúvida, os Nosferatu eram atuantes entre os clãs da Camarilla, mas as provas de sua presença antes disso são, na melhor das hipóteses, esparsas. Mesmo assim, volta e meia aparecem alegações de que certos membros muito antigos da Família, se não forem Nosferatu, são muito *parecidos* com eles. Ainda se especula se esses vampiros são de fato membros do mesmo clã, representantes de um "proto-clã" que se transformou nos Nosferatu ou uma estirpe completamente diferente.

As lendas sobre os *nosferatu* são historicamente mais consistentes na Europa Central, principalmente na Alemanha, no norte da Itália e no leste da França. Os primeiros registros que descrevem o que parecem ser ninhadas de Nosferatu também se originam nas atuais Polônia, Eslováquia, Hungria, Romênia, Bulgária e Grécia, além de algumas indicações da presença dessas criaturas no norte da África. Como os Gangrels, os Nosferatu tendem a procurar outros territórios muito antes ou

depois de a maioria da Família se importar com eles. Ao contrário dos Gangrels, porém, os Nosferatu se adaptam relativamente rápido à presença de outros vampiros e contam com sua natureza monstruosa para obter um lugar na sociedade dos Amaldiçoados.

Ventrue

Os Ventrue são régios, imperiosos e aristocráticos. Pertence ao clã qualquer vampiro que se encaixe na idéia de nobreza: desde os senhores das montanhas da Europa Oriental até a aristocracia empobrecida e os empresários inescrupulosos.

Surpreendentemente, entende-se que os Ventrue constituem o mais jovem dos clãs e quase com certeza se originaram na própria Roma, provavelmente logo depois da formação da Camarilla. Sua história é relativamente breve (em termos vampíricos), mas também é distinta, pois os Ventrue foram criados para governar. Apesar de ninguém se lembrar do nome do primeiro Ventrue, inúmeras histórias vampirescas atribuem a origem do clã, que se acredita ter sido inicialmente uma coalizão, a uma única vampiresa. Uma história ainda mais sombria sugere que ela não foi a primeira Ventrue, mas teria consumido a alma do próprio genitor e, ao fazê-lo, fundou uma nova linhagem que ascendeu à condição de clã propriamente dito.

Como se pode inferir, os Ventrue são historicamente mais fortes na Europa, de onde partiram para colonizar as Américas do Norte e Central, mas sua presença em outras regiões do mundo é relativamente pequena. Como clã, são bem menos numerosos que qualquer um dos outros quatro, mas isso varia muito de um domínio para outro, pois uma comunidade de vampiros pode ser formada exclusivamente por Ventrue — provavelmente toda a progênie de um membro importante da Família.

Coteries

Décadas e séculos atrás, quando as cidades eram menores e a tecnologia não tão avançada, os membros da Família podiam se dar ao luxo de levar suas não-vidas como predadores solitários em meio às aglomerações humanas. Nas noites de hoje, o mundo mudou. Tanto a população mortal quanto a vampírica são substancialmente maiores do que qualquer um poderia ter imaginado quarenta anos atrás. Os membros da Família, principalmente os jovens que não têm qualquer influência política ou de outro tipo no mundo dos mortais, precisam mais de aliados do que os anciões em suas respectivas épocas. Combinada ao desejo persistente de companhia, herdado de suas vidas mortais, essa necessidade leva os Amaldiçoados de hoje a se juntarem em pequenos grupos sociais chamados coteries.

A coterie, que normalmente é composta de três a seis vampiros, sendo que alguns grupos atípicos chegam a ter dez, existe há séculos como um ideal. Antigamente, as coteries costumavam se formar para atender a um propósito específico, como a tomada de uma estrada importante e a construção de um covil, ou talvez a defesa de um domínio contra o ataque de forasteiros. A noção de uma coterie que se forma e permanece unida para cumprir objetivos de longo prazo, ou até mesmo por motivos sociais, parece estranha e artificial a muitos anciões nas noites de hoje. Suas posições na sociedade já estão asseguradas, seus refúgios estão bem escondidos, tanto de seus inimigos como do gado desavisado. Eles consideram a formação de coteries uma tolice juvenil ou, pior ainda, o comportamento de um bando de animais.

Contudo, para os membros da Família que não são considerados anciões, as coteries são uma questão de bom senso. Algumas coteries modernas de fato são formadas por uma razão específica, como no passado. Pode ser um objetivo que os membros tentam alcançar, ou talvez eles tenham sido reunidos sob as ordens de um líder ou de uma facção da Família, por seus genitores ou outros com autoridade suficiente para exigir os serviços dos participantes. Na maioria dos casos, as coteries são meros artefatos sociais, sem qualquer outro propósito que não o beneficiamento a longo prazo e a proteção mútua de seus membros. Elas proporcionam aliados e uma proteção que os vampiros jovens ainda não conseguiram encontrar em outros lugares. No mínimo, uma comunidade como essa oferece alguém para cuidar de sua retaguarda, ajudar na caçada e corroborar os relatórios que devem ser apresentados aos anciões ou às autoridades, vantagens que não se pode subestimar no mundo dos Amaldiçoados.

Por outro lado, as coteries não são bandos felizes de amigos que vagam pelo domínio em busca de diversão. A desconfiança típica de toda a Família não termina com a formação de um grupo. As coteries estão sujeitas a disputas internas, à falsidade e, às vezes, à franca traição, como qualquer outra instituição da Família, principalmente devido ao fato de a maioria das coteries ser cosmopolita com relação à origem de seus membros. Na verdade, quase toda coterie já formada é temporária: mesmo que dure algumas décadas, ela acabará se desfazendo. Quanto mais o tempo passa, mais oportunidades surgem para a escalada social pela traição (ou pelo simples abandono), e um dos membros acabará sucumbindo à tentação. Mesmo na remota possibilidade de ninguém deixar o grupo ou se voltar contra os colegas, os Amaldiçoados têm uma tendência a ficar cada vez mais paranóicos com a idade. Considerando-se o tipo de sociedade na qual "cresceram", essa reação não é incompreensível. Mas isso significa que, depois de uma certa idade, a maioria dos vampiros não se dispõe a confiar em seus antigos companheiros, mesmo que ninguém tenha se envolvido em alguma traição direta. Essas coteries que não se desfazem devido à desonestidade ou à ambição separam-se inevitavelmente por causa do medo de um dos colegas se tornar um traidor.

Existem exceções, é claro. Alguns anciões ainda operam ou pelos menos mantêm contato com suas antigas coteries, mesmo que seja apenas para preservar redes duradouras de contatos, aliados e coisas do gênero. Mas esses grupos de longa data são raros. Em sua maioria, os anciões continuam a desconfiar da noção de coterie — mesmo aqueles que, em sua juventude, fizeram parte de uma — e, por extensão, eles costumam desconfiar dos frangotes que as formam. De fato, apesar de poucos o admitirem, muitos anciões temem a disseminação do fenômeno das coteries, pois se preocupam com a possibilidade de esses grupos gerarem novos rivais com uma base de poder que eles mesmos não conseguem explorar.

Culturas mortas

A sociedade dos Amaldiçoados é uma coisa misteriosa e estranha. Afinal, a natureza da Família — a paranóia, a desconfiança e a animosidade imanentes que os vampiros geralmente demonstram uns pelos outros, para não mencionar suas constantes disputas por territórios de caça — parece sugerir que seus membros foram criados para serem caçadores solitários.

Alguns acreditam que a sociedade da Família é ainda hoje o que costumava ser milhares de anos atrás. Diz a lenda que os

vampiros um dia governaram como reis e que seus domínios feudais foram simplesmente passados adiante no decorrer dos séculos. Naturalmente, nenhum vampiro na face da Terra — ou pelo menos nenhum que seja conhecido — consegue recordar de fato os pormenores de acontecimentos tão remotos. As lembranças dos membros da Família que passaram décadas adormecidos são incertas, os sonhos se intrometem na realidade, e nenhum deles é capaz de diferenciar com certeza o que *aconteceu* daquilo que eles *acreditam* se lembrar.

Alguns membros da Família, particularmente os neófitos, acreditam que sua sociedade é um desenvolvimento mais recente, pelo menos em termos históricos. Eles afirmam que somente na era contemporânea, quando se esconder do gado se tornou algo realmente difícil graças à rapidez da comunicação e a outros avanços tecnológicos, é que o isolamento da Família em relação à humanidade se completou. Alegam que somente agora surgiu a necessidade de uma sociedade à parte.

A principal função da sociedade vampírica, acreditam os filósofos da Família, é a regulamentação. Os Amaldiçoados se juntam não só física mas também socialmente sob um governo local porque vários deles reconhecem a necessidade de policiar sua própria gente. Se a Família habitasse as cidades superpovoadas sem uma autoridade patente, nada impediria os estúpidos ou os indiscretos de travar uma guerra aberta uns contra os outros, de se alimentar indiscriminadamente ou de ameaçar a existência de sua espécie de outras maneiras. O personagem conhecido como Príncipe (ou quem quer que represente o governo local) é, acima de tudo, aquele que impõe a lei.

Fora isso, a Família alega que sua espécie se une socialmente por razões muito mais pessoais e arraigadas do que a necessidade de se proteger uns dos outros. A sociedade da Família confere a seus membros algo que eles nunca poderiam ter entre os mortais: uma sensação de adequação e comunidade. Os vampiros podem desprezar a grande maioria de seus iguais, além de seu Príncipe ou governante — e muitos desprezam mesmo —, mas esta é, apesar de tudo, sua comunidade, sua cidade. Os mortais recorrem às famílias, os Amaldiçoados aos clãs. Os mortais formam nações e culturas, os vampiros têm as coalizões. Esses artefatos sociais permitem que os membros da Família se sintam parte de alguma coisa, o que ajuda a remediar o isolamento radical que, não fosse isso, eles suportariam por toda a eternidade.

Os membros da Família ainda são estranhos, os expositores desse estado idealizado, mas ao menos seus domínios, clãs e coalizões lhes permitem constituir um grupo unido de estranhos.

Muitos anciões, é claro, consideram essas teorias um monte de excremento covarde, revisionista e comodista, produzido por infantes ociosos que não sabem como o mundo funciona. No entanto, como eles não conseguem justificar suas atitudes conservadoras, na linha de "a sociedade sempre foi assim", os anciões provavelmente ainda levarão bastante tempo até silenciarem os teóricos sociais. E, assim, a Danse Macabre continua em mais uma frente.

As Coalizões

A coalizão é uma unidade social de vampiros. Cada uma delas é um grupo artificial que reúne membros da Família com filosofias, ideais, objetivos políticos e até mesmo noções religiosas semelhantes. Os vampiros geralmente só podem pertencer a uma coalizão por vez, pois os membros costumam adotar princípios mutuamente exclusivos, mas os Amaldiçoados às vezes deixam uma coalizão para se unir a outra, disfarçam sua afiliação participando de várias delas ou criam deliberadamente falsas identidades para espionar outras coalizões. Alguns vampiros não pertencem a nenhuma coalizão. Apesar de todos esses grupos serem tratados de maneira mais aprofundada em outra seção deste livro, não custa apresentar aqui seus fundamentos.

Os Cartianos tentam reconciliar a sociedade da Família com as estruturas de governo e os sistemas sociais contemporâneos. Em qualquer cidade do mundo, a experiência cartiana está em alguma etapa de seu ciclo inexorável, que vai do idealismo ingênuo à "revolução que devora os próprios filhos".

O Círculo da Anciã venera uma série de personagens femininas como se estas fossem um amálgama da criadora dos vampiros, a Mãe de Todos os Monstros. Considerado pagão por algumas facções mais conservadoras da Família, o Círculo confia mais na abordagem holística e na redenção do que na penitência e na culpa de outras coalizões ideológicas. Seus membros são feiticeiros e bruxas que praticam a magia sanguínea.

O Invictus representa a aristocracia da noite. Neofeudalistas e corruptos até a alma, não deixam de ser uma coalizão poderosa que tira sua força da tradição. O Invictus alega que suas raízes remontam à antiga Roma, se não antes.

A Lancea Sanctum procura na história bíblica sua perspectiva espiritual. A coalizão tenta influenciar a sociedade da Família com as admoestações de Longino, que se acredita ser o progenitor da facção, transformado num dos Amaldiçoados pelo sangue de Cristo. A coalizão pratica um tipo de magia que recorre a elementos dos tempos bíblicos, quando a vontade de Deus se fazia valer.

A Ordo Dracul é uma facção neovitoriana não muito diferente de uma sociedade secreta. Possui grande conhecimento místico e domina rituais que permitem a seus membros transcender a condição vampírica. A coalizão alega descender do histórico Vlad Tepes, o próprio Drácula.

Os membros da Família que não pertencem a uma coalizão são conhecidos por muitos nomes, mas entre os mais comuns temos "os apartidários" ou "os desgarrados". Eles não apresentam uma estrutura formal, e muitos só desejam lidar com o Réquiem do seu jeito, e não da maneira como fazem as coalizões ou outras instituições.

O recenseamento dos mortos

Pois então, qual é o tamanho da Família? Por se tratar de uma sociedade, deve existir um número considerável de vampiros e, mesmo assim, eles conseguiram bem ou mal se esconder da maioria humana que os cerca.

A verdade é que o tamanho da Família varia de uma cidade para outra. Na maioria das cidades pequenas, a proporção de mortos-vivos tende a ser relativamente baixa: um vampiro para cada cem mil pessoas ou mais. Nas cidades grandes, a razão geralmente se aproxima de um vampiro para cada cinqüenta mil mortais. Em algumas cidades que, por algum motivo, parecem atrair a Família — como Nova York, Londres, Nova Orleans e Chicago —, a proporção pode ser consideravelmente mais alta. A maioria dos Príncipes não se dá ao trabalho de recensear a população. Desde que esta não aumente a ponto de as pessoas começarem a notar que há predadores entre elas, os números não importam muito.

A média mundial deve ser algo em torno de um para cinqüenta mil. O parâmetro varia tanto de um domínio para outro que não se deve pressupor que uma determinada população se comporta dessa maneira.

A gaiola dourada

Talvez o maior motivo para a sociedade dos vampiros ter se desenvolvido desse jeito é o vínculo inquebrantável da Família com as cidades. Os mortos-vivos são limitados pelas cidades do gado tanto quanto pelo próprio Sangue. Para eles, a cidade é de fato uma gaiola, por mais enfeitada que seja, e os membros da Família não conseguiriam abandoná-la tanto quanto não poderiam se tornar vegetarianos.

Seria uma tolice, é claro, sugerir que os membros da Família nunca viajam. Se não o fizessem, nunca teriam se espalhado com a humanidade e ainda estariam limitados a poucas regiões do Velho Mundo. Apesar de todos os motivos para não se deslocar, razões que literalmente deram forma à sociedade da Família como a conhecemos nas noites de hoje, as viagens às vezes são necessárias (ou simplesmente a opção menos ruim). Não é que os vampiros não viajem, é só que eles não viajam casualmente.

O que têm as cidades para prender tanto a Família como se seus pés estivessem pregados no chão? Por que cada cidade é um feudo que pouca ou nenhuma relação tem com seus vizinhos?

A proximidade da gente

Talvez o motivo mais óbvio para a Família se reunir nas cidades e ali permanecer seja o simples fato de que é lá onde se encontram as pessoas. Em última instância, não importa o tipo de faceta religiosa, cultural ou mística que os vampiros tentem impor a ele, o sangue é tudo o que importa e está no centro de tudo o que fazem. A caçada é sempre imprevisível, mas o membro da Família pode ter uma alguma certeza de que, com um grau razoável de cuidado e esforço, encontrará alguém de quem se alimentar numa cidade, sem que isso atraia demasiada atenção. As cidades têm favelas, casas noturnas, bocas de fumo, hospitais e, se for o caso, becos escuros. Mesmo quando os Amaldiçoados encontram pessoas em outros lugares, estas nem sempre representam uma oportunidade viável de alimentação.

Sem dúvida, seria possível que um vampiro particularmente intrépido e desesperado ganhasse a não-vida fora de um centro urbano. Uma cidadezinha rústica de quinhentos habitantes no meio do nada talvez proporcionasse Vitae suficiente para alimentar um membro da Família particularmente cauteloso durante algum tempo. No entanto, com uma população desse tamanho, alguém acabaria descobrindo-o quando ele inevitavelmente perdesse o controle e ficasse frenético. Na melhor das hipóteses, o vampiro teria de lidar com uma população de mortais assustados e enfurecidos, todos à procura do criminoso com espingardas nas mãos. Na pior delas, a elaborada mentira que esconde a Família estaria comprometida, pelo menos na esfera local.

Alguns vampiros vão um pouco além na idéia de escapar das cidades e tentam sobreviver no mato, alimentando-se de animais. Mas muitos desistem depois de pouco tempo. Eles não só enfrentam a relativa escassez do sangue disponível como também acabam não conseguindo mais extrair sustento dos animais. Por que apanhar migalhas no quintal quando podem simplesmente ficar ao lado da mesa e se banquetear?

Além das dificuldades envolvidas na alimentação, a existência fora de uma cidade invariavelmente deixa o vampiro exposto a outros perigos e problemas inerentes às viagens.

Apoio social

O paradoxo da Família é possuir tanto a natureza solitária do predador quanto as tendências sociais dos seres humanos. Seus membros se juntam em grupos, apesar de sua natureza competitiva e agressiva transformar essas associações em algo perigoso e, no mínimo, desconfortável. Eles competem entre si — tramam, conspiram e atraiçoam —, mas não conseguem sobreviver em outros ambientes. Mesmo se os Amaldiçoados conseguissem arranjar sangue com facilidade fora das metrópoles, poucos estariam dispostos a deixar as cidades, pois ali têm o apoio tanto da Família quanto da sociedade dos mortais.

Grande parte do poder e da força da Família não vem de suas capacidades inatas, e sim da influência que ela exerce sobre o mundo dos mortais. Não importam a idade e o poder de um vampiro, alguém sempre será mais velho e mais forte. Por que colocar em risco uma existência praticamente eterna, apesar de miserável em certos momentos, quando se pode manipular fantoches e convencê-los a aceitar esses riscos em seu lugar? Raro é o membro da Família que não tem influência, ou no mínimo alguns contatos, seja no governo, no mundo empresarial, no crime organizado ou em algum outro elemento potencialmente prestativo da sociedade do gado. E, em sua maioria, essas ligações se encontram todas na cidade porque é ali que as pessoas vivem.

O vampiro sem seus contatos está, em grande medida, indefeso. Ele sem dúvida tem seus poderes inatos — a força e as capacidades inerentes do Sangue e de sua natureza de morto-vivo —, mas seus inimigos também os possuem, e ele não tem a quem mais pedir ajuda.

Até mesmo a sociedade da Família serve como uma rede de segurança, conquanto todos os envolvidos estejam dispostos a seguir as regras. Na maior parte do tempo, é improvável que um vampiro ataque outro abertamente numa cidade. Somente os membros mais desesperados deixam de pensar duas vezes antes de infringir flagrantemente as Tradições de sua espécie ou a lei local, pois todos temem represálias por parte do Príncipe e de outras autoridades. Contudo, longe do alcance do Príncipe, vale qualquer coisa. Para os membros da Família, tudo o que se encontra fora dos limites da cidade é terra de ninguém, onde não existem leis nem uma autoridade suprema a quem apresentar queixas. Como muitos vampiros ajuizados permanecem em suas gaiolas, aqueles que não o fazem não têm aliados a quem recorrer, da mesma maneira que possuem poucos ou até mesmo nenhum fantoche mortal.

A Danse Macabre

A necessidade de angariar tanto influência entre os mortais como aliados na Família é um ciclo vicioso que se alimenta constantemente. Membros jovens e independentes da Família, inexperientes no Réquiem, logo descobrem que precisam de um certo grau de poder para conquistar um lugar no mundo dos Amaldiçoados. Talvez o frangote tenha acidentalmente irritado outro neófito; alguém guarda ressentimento de seu genitor; ele precisa convencer um ancião a deixá-lo se alimentar no território do vampiro mais velho; ou talvez ele simplesmente cruze o caminho de alguém que não gosta de sua coalizão, de seu clã, de sua linhagem ou da cor de seu cabelo. Ele precisa de aliados na Família local, ou no mínimo algo a oferecer ou com que ameaçar seu rival. O maior trunfo que a maioria dos membros da Família tem a oferecer uns aos outros é o acesso a seus contatos e relações na sociedade dos mortais. Sem dúvida, alguns vampiros particularmente habilidosos fornecem outros serviços, e um Príncipe pode oferecer territórios ou outros privilégios especiais, mas a influência é a moeda de troca com a qual a Família costuma negociar. Um ancião influente no aeroporto da cidade pode concordar em contrabandear alguma coisa para alguém, se a outra parte usar seus próprios contatos para garantir que a polícia não suspenda a operação de tráfico de drogas do primeiro. Sem um certo grau de influência na sociedade dos mortais, a maioria dos vampiros tem pouco com o que negociar.

E assim o vampiro jovem descobre que precisa fazer aliados e estabelecer contatos entre os mortais se quiser manter aliados na Família. Quanto mais aliados vampirescos ele tiver, porém, mais atenção ele atrairá. Os inimigos de seus aliados serão seus inimigos. Outros vampiros que até então o deixavam em paz de repente começam a prestar atenção a sua ascensão ao poder e decidem puxar-lhe o tapete antes que ele se torne perigoso. De uma hora para outra, seus aliados já não são suficientes. Ele precisa de mais ligações, mais patrocinadores influentes. Para tanto, ele precisa estabelecer mais contatos e exercer mais influência na sociedade do gado.

Apesar do nome aparentemente amigável que escolheu para si, "a Família" não se vê particularmente como tal a menos que seja obrigada a fazê-lo. Os laços de amizade inexistem entre os vampiros, e esses relacionamentos que se formam apesar de todas as dificuldades raramente duram tanto quanto aqueles que os estabelecem. Os membros da Família que tentam se manter distantes, que tentam evitar o envolvimento nos assuntos dos mortais ou dos Amaldiçoados, geralmente descobrem que essa sociedade não permitirá que eles só assistam ao jogo desde o banco de reservas.

E assim por diante, num ciclo sem fim que impede a grande maioria dos vampiros de sair do atoleiro que é a cidade contemporânea.

Os laços de clã, linhagem ou coalizão também proporcionam vínculos suficientemente amplos para unir os vampiros. Os membros da Família que residem em meio a uma grande população de — ou numa região dominada por — irmãos de clã e companheiros de coalizão apresentam uma inegável vantagem social e política sobre aqueles que não têm a mesma sorte. Quase que por definição, esses laços sociais são encontrados inteiramente nas cidades. Deixá-los todos para trás pode parecer uma idéia libertadora para os jovens membros da Família, pois desse modo não precisariam se preocupar com a possibilidade de irritar seus irmãos, enfurecer os anciões, caçar nos territórios errados ou falar com a pessoa errada. Contudo, inúmeros membros da Família descobriram que as dificuldades inerentes à sobrevivência longe dos centros populacionais são maiores do que o esperado, e eles não têm como pedir ajuda a ninguém.

Solidão

Um dos principais motivos para se permanecer nas cidades é a solidão. A Família já não é mais mortal, mas a transição é relativamente recente para a grande maioria de seus membros. Nem mesmo os mais velhos conseguem se livrar por completo dos vestígios remanescentes daquilo que foram um dia. Os predadores são solitários por natureza, mas as pessoas são gregárias ao extremo, e a sensação evanescente de comunidade e adequação da Família ajuda a prendê-la ao que resta de sua Humanidade. Os vampiros sem dúvida nenhuma se sentem solitários com a mesma freqüência ou facilidade com que os mortais o fazem

(se não mais), e aqueles que se afastam das massas durante muito tempo descobrem que não conseguem mais se misturar quando tentam voltar.

Alguns membros jovens da Família tentaram recentemente sobreviver nos ermos como coteries, e não indivíduos. Isso ajuda bastante a aliviar a solidão de tamanho isolamento, mas muitas dessas coteries têm dificuldades para encontrar sustento suficiente. Já é bem difícil para um membro solitário da Família se alimentar de animais e de viajantes ocasionais. Para um grupo, a tarefa acaba se tornando extremamente complicada.

Elísio

Um dos costumes mais antigos e respeitados da Família, cuja importância muitos neófitos contemporâneos subestimam drasticamente, é o do Elísio. Em resumo: um Príncipe pode declarar que locais específicos de sua cidade constituem Elísios, lugares livres de violência, seguros para toda a Família. A maioria dos negócios oficiais da Família é realizada no Elísio. A corte do Príncipe geralmente se reúne num lugar como esse, e a maioria dos vampiros jovens que precisam falar com um líder ou ancião vai procurá-lo no Elísio. A política e a intriga são tão comuns nesse local quanto os ratos que andam pelas ruas, sendo o debate e a negociação tão freqüentes quanto a fofoca casual. Muitos anciões passam noites inteiras no Elísio e, apesar de os neófitos serem bem-vindos (na maioria das vezes), espera-se que eles conheçam seus devidos lugares.

Muitos Elísios são centros culturais ou artísticos, propícios para atividades intelectuais e para a sensação de serena contemplação que a maioria dos Príncipes sonha manter. Vão desde teatros e casas de ópera até museus e galerias, passando por bibliotecas e *campi* universitários. À medida que um número maior de Príncipes passa a aceitar os costumes e as conveniências do mundo contemporâneo, e conforme os membros mais jovens da Família vão ascendendo a posições de poder, o número de casas noturnas e restaurantes declarados Elísios também aumenta. Em todo caso, onde quer que se encontre o Elísio, espera-se que os freqüentadores se vistam e se comportem de maneira adequada, pelo bem do sigilo se não o da simples cortesia.

Geralmente providenciam-se petiscos no Elísio, principalmente durante as reuniões da corte ou outras ocasiões formais, mas nem sempre é o caso. Considera-se falta de educação apresentar-se faminto no Elísio, pois isso não só leva à irritação e a possíveis transgressões das leis de não-violência como também muitos Príncipes desencorajam ou até mesmo proíbem a caça num raio de várias quadras do Elísio. Afinal de contas, esses locais são centros da atividade da Família. Se a caça fosse permitida na área, seria apenas uma questão de tempo até o número de mortes e ocorrências estranhas chamar a atenção. Os membros da Família que levam convidados ao Elísio — sejam eles escravos de sangue, criados mortais, novos infantes, vampiros de fora da cidade ou até mesmo membros locais da Família que não foram especificamente convidados para um determinado evento — são responsáveis pelo comportamento de seus acompanhantes e podem ser castigados severamente por violações cometidas pelos mesmos.

Qualquer tipo de confronto físico ou místico fica estritamente proibido no interior do Elísio (mas o conflito social elevou-se tanto à categoria de arte quanto à de guerra declarada). Os transgressores dessa regra são inevitavelmente banidos ou executados com toda a rapidez. Quando a cólera vai além das palavras, o Príncipe, o Xerife ou o Mestre do Elísio pode pedir que os envolvidos saiam e espaireçam em outro lugar, tentando evitar uma explosão que levaria à violência e a punições. O Elísio é estritamente um território neutro, e espera-se que os membros da Família deixem lá fora seus conflitos — ou pelo menos a extensão física dos mesmos. No entanto, os anciões são especialistas na arte de guardar ressentimentos e, mesmo que nada venha a acontecer ao neófito que destrata um ancião enquanto ambos se encontram do lado de dentro, é melhor o frangote ter providenciado um meio de transporte confiável em sua volta para casa e aprender a dormir com um olho aberto. Muitos dos conflitos Familiares que acabaram irrompendo em violência começaram com uma palavra mal empregada nos corredores do Elísio.

Refúgios

Qualquer discussão sobre as medidas de segurança da Família com relação a inimigos fanáticos acaba voltando-se para o conceito de refúgio: simultaneamente o local de descanso, o domínio pessoal e o santuário particular de um vampiro. O refúgio é o lugar (talvez o único) onde o vampiro pode se abrigar do sol durante seu sono diurno. Devido à relação inóspita da Família com o sol, a seleção e a administração dos refúgios costumam ser (ou logo passam a ser) um dos aspectos mais importantes da não-vida de um vampiro jovem.

Raríssimos neófitos começam suas não-vidas com um refúgio próprio já estabelecido. Como regra geral, os mortais não mantêm seus domicílios nas condições ideais para atender às necessidades dos vampiros e, portanto, o Abraço normalmente impõe ao frangote recém-criado uma mudança imediata de ambiente. O mais comum é o genitor fornecer um refúgio a sua progênie, mesmo que temporariamente. Depois de se acostumar às regras de sua nova existência, o neófito poderá — geralmente com o auxílio de seu genitor — procurar o próprio refúgio em algum lugar do domínio. Às vezes, o neófito simplesmente retorna a sua antiga residência mortal com a intenção de redecorá-la e, de fato, alguns lares surpreendentemente precisam de poucos ajustes para se transformarem em refúgios funcionais. Na maioria das vezes, porém, o genitor desaconselha essa estratégia, pois é o tipo de coisa que instiga a curiosidade das pessoas que conheciam o jovem vampiro e costuma complicar desnecessariamente sua existência.

A HOSPITALIDADE DO GENITOR

Com o passar do tempo, surgiu uma tradição estranha e extra-oficial no que se refere aos refúgios, um costume que já indispôs muitos genitores e infantes ao longo dos séculos. A tradição costuma ser encontrada com mais freqüência entre os Ventrue, e muitos acreditam que as origens do costume possam remontar a uma antiga convenção humana da Europa Oriental. Independentemente disso, alguns membros da Família seguem uma tradição que afirma ser o genitor responsável por abrigar sua progênie até esta ganhar o mundo. Afinal, eles argumentam, depois de conseguir um refúgio só seu, o neófito tecnicamente tem o próprio domínio pessoal, e muitos genitores antiquados acreditam que os infantes só têm direito ao domínio depois de emancipados. Portanto, o período de espera pelo refúgio próprio pode ser muito maior do que o neófito imagina, dependendo de como o genitor encara essa convenção. Muitos neófitos rancorosos são os primeiros a apontar o fato de que servir ao genitor em troca de

proteção contra as vicissitudes da existência, bem como em troca de uma posição política na sociedade vampírica, coloca toda a não-vida de alguém nas mãos do genitor, e é exatamente isso o que desejam muitos deles. Felizmente, essa tradição vem sendo praticada com cada vez menos freqüência e, nas noites de hoje, poucos genitores desejam conviver com seus infantes durante anos a fio.

O refúgio em si é uma questão muito pessoal. Em função da mera quantidade de tempo que o membro da Família passa dentro dele — no mínimo doze horas por dia, durante toda a eternidade —, o refúgio talvez venha a se tornar a única coisa que seu proprietário entenderá realmente como sua. Não é preciso ser um esteta inveterado para personalizar o próprio lar, e até mesmo o vampiro mais espartano acaba desenvolvendo uma certa noção de estilo individual (ou de eficiência) no que se refere ao projeto, à decoração e à disposição de seu refúgio.

Tecnicamente, o refúgio é a casa do vampiro, nada mais. Ao menos isso é tudo o que o refúgio precisa ser para se encaixar na definição. Portanto, existem tantos tipos diferentes de refúgio quanto de residências humanas, ou até mesmo mais, considerando-se as opções à disposição dos vampiros. Os mortais normais não conseguem viver sob condições extremas de temperatura ou pressão, mas essas preocupações não têm muito significado para os mortos-vivos. Alguns membros da Família (principalmente os Gangrels e alguns Nosferatu) apreciam a solidão proporcionada por ambientes inóspitos e optam por manter seus refúgios nos subterrâneos mais profundos, nas alturas mais vertiginosas ou até mesmo debaixo d'água. Outros optam por se misturar tanto quanto possível e preferem os confortos pródigos da alta sociedade contemporânea aos confortos esparsos do túmulo. Os Devas e os Ventrue, em particular, são conhecidos por seus gostos refinados no tocante aos refúgios (e todos os adornos associados), e alguns membros abastados da Família mantêm casas e coberturas pródigas que deixariam os mortais mais endinheirados verdes de inveja.

Naturalmente, a segurança é a preocupação suprema, e os membros da Família que possuem recursos materiais geralmente não poupam despesas para garantir a proteção do refúgio contra o sol e possíveis invasões durante o dia. Essa segurança pode se apresentar na forma de alarmes de última geração, uma bateria de câmeras, lajotas sensíveis à pressão e coisas do gênero, ou então advir simplesmente do próprio local. Um refúgio enterrado nas profundezas do subsolo ou num antigo cofre já é seguro por natureza, sem que outras medidas de segurança sejam necessárias.

Os Domínios dos mortos

Sem dúvida nenhuma, o isolamento e as atitudes e práticas decorrentes levaram às formas atuais de governo, cultura e sociedade vampíricas. A humanidade desenvolveu países enormes, religiões mundiais, culturas multinacionais e até mesmo os primórdios do que um dia pode vir a ser uma comunidade global, mas a Família ficou para trás, tão imutável quanto imortal. Certamente existem exceções, mas, em sua maioria, no que se refere ao desenvolvimento governamental e sociológico, a Família nunca abandonou — ou, no mínimo, voltou a — épocas bem mais primitivas.

Não existem dois domínios Familiares que sejam governados da mesma maneira, mas a grande maioria lembra as antigas nações feudais. Isso não significa que a Família ignore as conveniências modernas ou vista o figurino de uma tragédia shakespeareana. Significa, isso sim, que sua estrutura de poder geralmente é hierárquica e, em grande medida, inviolável.

Pensemos nos detalhes. Toda e qualquer cidade se encontra isolada segundo os critérios da Família. É um santuário amuralhado, e os bárbaros perambulam do lado de fora dos portões. A população geralmente é composta de vampiros de idades, graus de influência e poder drasticamente diferentes. E, o que talvez seja o mais importante, não existe nenhuma autoridade superior fora da cidade. Ninguém vai aparecer para dizer aos moradores locais que eles estão errados.

Some tudo isso e o resultado será um "governo" no qual qualquer um que tenha força suficiente para tomar e manter o poder tem, por definição, o direito de o fazer. Na maioria dos casos, trata-se de um único vampiro, geralmente um dos mais velhos e poderosos da cidade. O termo mais comum para o membro da Família que rege um determinado domínio é a forma neutra "Príncipe", mas muitos escolhem títulos alternativos que refletem com mais precisão suas personalidades e estilos de governo. Algumas cidades são governadas por grupos aliados de vampiros e um número ainda menor delas de fato tenta simular formas de governo mais modernas, mas essas cidades são de longe a exceção, e não a regra.

De um modo geral, não resta outra alternativa aos membros da Família se não aceitar os ditames e a liderança de um determinado Príncipe, não importando a tirania de seu reinado nem a ignomínia de suas leis. Afinal de contas, quais são as outras opções? Pedir ajuda? Para quem? Não existe uma autoridade superior. Derrubar o regime? É bem provável que nenhuma facção da cidade, por si só, tenha a força necessária para tomar o poder do Príncipe, caso contrário isso já teria ocorrido. É possível arregimentar diversas facções, vários anciões poderosos ou simplesmente uma grande parte da população vampírica em torno do objetivo, mas, para essa tática funcionar, será necessário que um grande número de membros da Família deixe de lado suas diferenças e trabalhe em equipe. Trata-se de um acontecimento muito raro para oferecer alguma esperança. A única maneira de algo assim ocorrer é o Príncipe ser tão genuinamente horrível e violento que quase todos os vampiros da cidade acreditem ter algo a ganhar se o soberano for deposto. Às vezes, um único e poderoso ancião tem êxito em sua maquiavélica ascensão ao poder e acaba depondo um Príncipe mais fraco, mas isso exige anos de planejamento, numerosas alianças e muitas décadas de experiência.

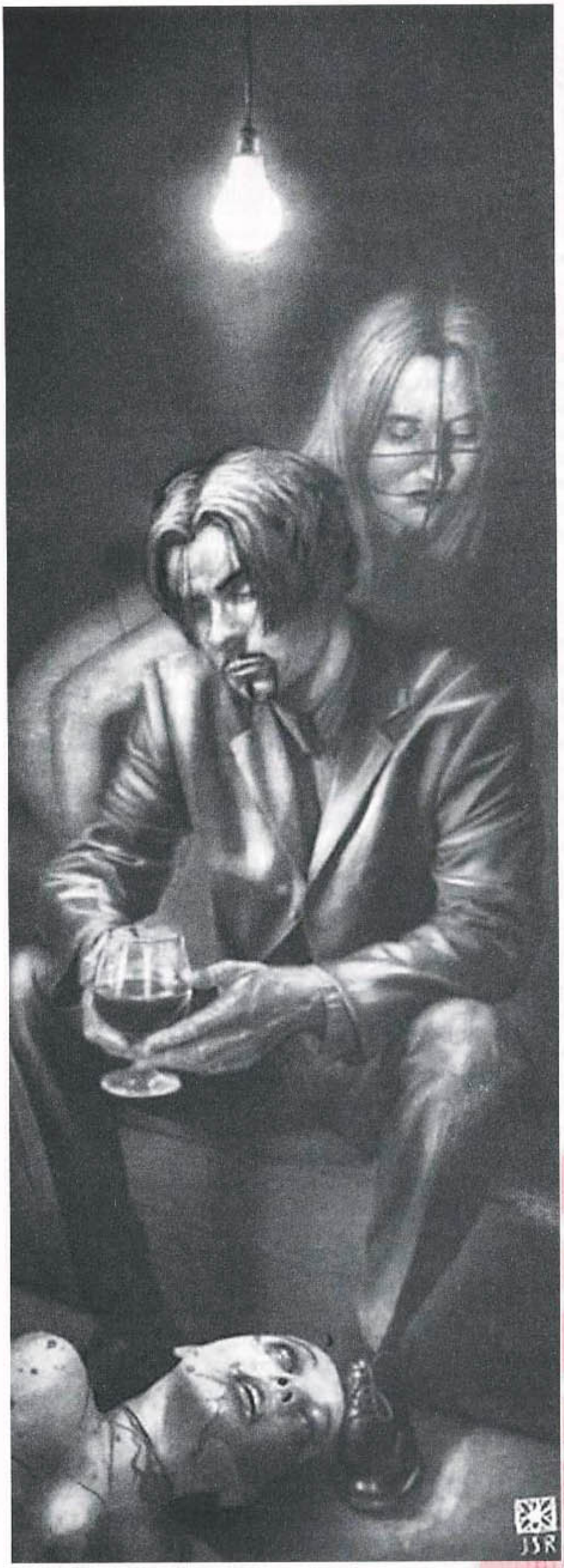
Portanto, se não há a quem apelar e a vitória da revolução é improvável, o que sobra? Sair da cidade e recomeçar em algum outro lugar? A Família conhece muito bem os riscos dessa opção. Para a grande maioria de seus membros, a única maneira de sobreviver é manter a cabeça baixa, sorrir e tolerar o Príncipe, por mais horrível que ele seja, e esperar acumular poder pessoal e influência suficientes uma noite dessas para então tomar providências.

Há que se dizer, contudo, que nem todos os Príncipes são tiranos sádicos que governam com mão de ferro. Raros Príncipes reinam de maneira tão absoluta a ponto de poderem fazer o que bem entenderem. Outros anciões muito provavelmente habitam seus domínios. Certos vampiros (conhecidos como Primogênitos e, no coletivo, como a Primogenitura) podem aconselhar o Príncipe, mas isso não significa necessariamente que todos eles têm os mesmos desejos e objetivos. Poucos são os

Príncipes absolutamente seguros em suas posições a ponto de se darem ao luxo de ignorar por completo as vontades dos anciões da cidade. Isso nem sempre é uma coisa boa — nada garante que os desejos dos outros anciões sejam melhores para os membros jovens da Família do que os do Príncipe —, mas a necessidade de fazer concessões ocasionais é ainda o único limite ao poder do Príncipe, tirando as Tradições (consulte a pág. 74).

Muitos domínios levam o modelo feudal ainda mais longe. Uma maneira de o Príncipe ao mesmo tempo apaziguar os outros anciões e delegar responsabilidades é dividir sua cidade em regiões e concedê-las a outros membros da Família como campos de alimentação pessoais. Raríssimos Príncipes dividem a cidade inteira. A maioria se concentra apenas nas melhores áreas: o centro, certas favelas, bairros com muitos hospitais e as regiões dos bares e casas noturnas (em muitas cidades, esse tipo de área é chamado o Cocho). Se o Príncipe conceder um desses territórios a um ancião, caberá a esse ancião decidir quem poderá se alimentar ali, isso se quiser permitir que alguém mais o faça. Isso dá ao ancião um poder considerável, pois muitos membros da Família dependem dos Cochos para conseguir alimento fácil. Se quiserem continuar a caçar nessas áreas, eles terão de prestar favores ou fazer concessões ao atual proprietário. Naturalmente, alguns vampiros preferem ignorar o fato de que o território não está mais aberto à caça. Muitos conseguem se safar, mas o gatuno apanhado em território alheio pode ser levado à presença do Príncipe e julgado como um criminoso.

Portanto, à semelhança de um reino feudal, o domínio é dividido em territórios menores, sendo cada um deles regido metaforicamente por um proprietário, que exerce poder sobre aqueles que gostariam de caçar ou residir em seu território. No entanto, esse poder ainda pertence, em última instância, ao Príncipe, que pode retirar o privilégio ou oferecê-lo a outra pessoa. É dessa maneira que o Príncipe inteligente apazigua aqueles que, não fosse por isso, seriam seus inimigos e, ao mesmo tempo, obtém poder sobre eles e reserva-o para uso futuro.



Domínios dependentes

O grau exato de poder particular dos anciões varia de uma cidade para outra. Em alguns domínios, eles exercem pouca influência. Podem se oferecer para trocar os direitos de caça e refúgio por favores ou serviços, mas qualquer coisa além disso já seria pisar nos calos do Príncipe.

Em outras cidades, os anciões regem seus territórios quase como se estes fossem domínios dentro de outros domínios. Em seus territórios, os anciões podem estabelecer suas próprias leis e impor os próprios decretos, desde que estes não contradigam ostensivamente os do Príncipe. É algo particularmente comum nas cidades em que os anciões são quase tão poderosos quanto o próprio Príncipe. Em alguns casos, o Príncipe sequer confere os direitos territoriais a um determinado ancião. Este simplesmente se apresenta e diz: "Estou reivindicando esta parte da cidade para mim. Tem alguma coisa contra?" Os Príncipes fracos (ao menos em comparação com os anciões locais) às vezes aceitam esses acordos para evitar conflitos.

Você encontrará mais informações sobre essas situações na seção "Enfeudação", pág. 35.

Em algumas cidades, o processo chega um pouco mais longe. Aqueles que controlam um determinado território podem subdividi-lo ainda mais, conferindo partes de suas próprias posses aos infantes ou aliados de sua predileção. Obviamente, isso só funciona nas maiores cidades e, mesmo assim, nem sempre. Quando funciona, o governo local costuma ter três ou mais escalões, o que resulta numa cadeia de comando que até mesmo os membros da Família, com seu pensamento bizantino, acham confusa.

O governo do medo

Niccolo Machiavelli escreveu, ao falar do exercício e da manutenção do poder político: "...é preciso ser tanto temido quanto amado, mas, como é difícil conciliar as duas coisas, é muito mais seguro ser temido do que amado, no caso de uma das duas faltar." Esta é a teoria seguida pelos membros da Família, que em grande parte são incapazes de amar uns aos outros segundo o entendimento dos mortais, desde a época mais remota que qualquer vampiro existente é capaz de recordar e talvez muitos séculos antes disso. É o medo, afinal de contas, mais do que qualquer outro fator, aquilo que une a sociedade da Família.

Na maioria dos casos, qualquer ação política ou social realizada pela Família é motivada pelo medo. O Príncipe teme perder seu poder e, por isso, ele é severo com aqueles que se rebelam contra sua autoridade. Os anciões temem perder seu status e, portanto, discutem entre si, tentando arrasar seus inimigos e, ao mesmo tempo, enaltecerem-se aos olhos do Príncipe. Os neófitos temem a tirânica máquina política e reagem tornando-se parte dela ou atacando-a na tentativa de mudar o sistema antes que o sistema os apanhe. As coalizões como um todo temem os mortais e os membros mais jovens da Família. O Invictus teme os jovens bem-informados, capazes de reagir ao mundo contemporâneo muito melhor que os anciões austeros, e também teme os anciões austeros que tiveram a seu dispor décadas ou até mesmo séculos para acumular poder e influência. A Lancea Sanctum teme as mudanças e a natureza secular do mundo contemporâneo. Os Cartianos temem a atual estrutura de poder. Os desgarrados temem ser tolhidos por leis alheias. O Círculo da Anciã parece temer a própria natureza da condição vampírica. A Ordo Dracul teme aquilo que não consegue quantificar nem compreender. Todos os Amaldiçoados temem não ter mais acesso ao sangue ou a possibilidade de serem obrigados a abandonar suas cidades natais.

Não seria de todo inexato dizer que o membro da Família que deseja ser Príncipe só precisa se tornar o mais temido, e nem tanto o mais poderoso ou o mais bem relacionado ou o mais velho. É por isso, portanto, que a maioria dos Príncipes é muito mais despótica do que suas situações talvez exijam. Eles sabem que a única coisa que mantém seus súditos na linha é o medo. Contudo, alguns vampiros são leais a seu Príncipe devido a um certo vínculo pessoal ou talvez a uma dívida por favores antigos. Como sempre, existem as raras exceções.

Um outro fator a modelar e dirigir a sociedade da Família, e que remete à idéia de governar pelo medo, é a proliferação de vendetas e rixas entre os mortos-vivos. A Família elevou a capacidade de guardar e exacerbar ressentimentos a uma forma de arte, e a maioria de seus membros nunca esquece nem mesmo a mais insignificante das desfeitas. Parte disso é uma questão fisiológica. Da mesma maneira que deixam de envelhecer, os membros da Família deixam de amadurecer mental e emocionalmente. Portanto, um vampiro de duzentos anos provavelmente sabe muito mais hoje do que sabia aos vinte, mas é improvável que seja mais maduro ou realmente mais sábio. E, como a maioria dos vampiros de hoje é Abraçada na flor da idade — e, portanto, é relativamente jovem —, poucos chegam a alcançar a maturidade que viria naturalmente com mais uma ou duas décadas de vida genuína.

No entanto, quase tudo volta à questão do medo. Os membros da Família respondem a pequenas ofensas guardando ressentimentos e fazendo de tudo para humilhar ou destruir aqueles que os ofenderam porque têm medo de agir de outro modo. Eles temem perder prestígio — e, por conseguinte, status e poder — aos olhos de seus compatriotas e, portanto, precisam demonstrar que são capazes de retribuir com ainda mais veemência. Eles temem a possibilidade de parecerem fracos diante daqueles que os ofenderam, o que leva a episódios mais freqüentes e ainda piores de desdém e também a ataques políticos. Sem dúvida, a famigerada capacidade da Família de se enfurecer também desempenha seu papel, mas o medo é, em última instância, a motivação mais forte.

Esses ressentimentos muitas vezes influenciam bastante a sociedade como um todo. As facções de uma determinada cidade, e até mesmo de domínios inteiros, lutam e se envolvem em guerras frias umas com as outras meramente por causa de um comentário incidental ou de alguma outra transgressão menor cometida por este ou aquele partido. Muitos anciões só lutam por suas posições e cargos para exercer o poder em detrimento de seus rivais.

Essas disputas geralmente extrapolam a esfera pessoal e chegam a grandes proporções. O vampiro envolvido numa rixa pode convocar irmãos de clã ou colegas de coalizão em busca de apoio e, mesmo que nem todos atendam ao chamado, alguns provavelmente o farão. Ele pode envolver aliados na

O predomínio do anacronismo

Alguns membros jovens da Família, particularmente aqueles que não conhecem muito bem o modelo feudal, ficam completamente confusos com a natureza espantosamente antiquada da sociedade vampírica. Mesmo quando estabelecida num contexto que eles são capazes de entender, trata-se de uma comparação assustadora com o mundo contemporâneo e progressista do qual eles saíram. A sociedade da Família tem várias rodas, e todas elas tendem a se unir e a desconsiderar quem quer que não faça parte de suas fileiras incestuosas. Proliferam os ressentimentos mesquinhos, as traições e as discussões inflamadas por causa de desfeitas insignificantes ou até mesmo imaginárias. E, à semelhança de muitas populações divididas em facções, a sociedade dos vampiros é governada com mão de ferro por um indivíduo (ou, em alguns casos, um grupo) que conseguiu se tornar o mais popular, em grande parte por ter manipulado o medo que todos os demais têm de serem excluídos ou vistos como diferentes.

É desnecessário dizer que a sociedade dos Amaldiçoados está longe de ser perfeita. O fato de esses costumes selvagens e bárbaros soarem verdadeiros mesmo em termos gerais ajuda bastante a demonstrar como os conflitos políticos e pessoais da Família podem ser mesquinhos e letais. sobre essas situações na seção "Enfeudação", pág. 35.

estrutura de poder da cidade, o que transforma o conflito num embate político, mesmo que o poder político não seja inicialmente o motivo da desavença. Ainda está em discussão se o conflito entre as coalizões, que tanto preocupa e até define esses grupos nas noites de hoje, realmente começaram como diferenças culturais ou se surgiram de rixas pessoais que logo escaparam ao controle.

Atividades governamentais

A descrição anterior dos domínios da Família como geralmente feudais pode dar a impressão de que todos eles apresentam uma estrutura semelhante. Na verdade, apesar de o resultado prático normalmente ser o mesmo, as especificidades do governo diferem de uma cidade para outra. Discutimos nesta seção apenas algumas das infinitas possibilidades de modelos governamentais encontrados nos domínios da Família. Todas as descrições partem do pressuposto de um único indivíduo como soberano — um Príncipe ou coisa que o valha —, mas o governo pela Primogenitura ou outro conselho também é uma possibilidade. Existem inúmeros outros tipos de governo; listamos a seguir aqueles que representam os mais comuns (ou, no caso da democracia, aqueles que são tentados com mais freqüência e sem êxito). Apesar de as formas variarem bastante, os resultados finais — uma ditadura controlada por uma oligarquia, sem que os subordinados tenham muitas instâncias às quais recorrer, ou até mesmo nenhuma — são praticamente universais.

Lembre-se também de que todos esses modelos de governo se aplicam *somente à sociedade da Família*. Nenhum Príncipe na face da Terra é poderoso o bastante para ter o prefeito, o chefe de polícia e os deputados locais comendo em suas mãos. Não há uma cidade sequer inteiramente subordinada aos caprichos de um vampiro. Mesmo que fosse possível, algo assim levaria inevitavelmente a uma violação da Máscara, pois alguém acabaria notando algo de errado. Os Príncipes poderosos e outros líderes da Família provavelmente exercem influência considerável na elite dos mortais. São colaboradores obrigatórios na campanha de um prefeito ou podem pressionar certos lobistas que, por sua vez, pressionam a câmara dos vereadores. A Família precisa continuar escondida, e até mesmo o Príncipe mais brutal sabe que deve ser delicado ao lidar com os mortais que vivem em seu domínio.

Figurino

Repare que, quando dizemos nas descrições que uma corte ou reunião "lembra" algo do passado, isso não significa que os membros da Família envolvidos usem mantos, abalonas e perucas empoadas. Alguns anciões realmente excêntricos ou anacrônicos podem conservar a aparência que mais gostavam quando ainda eram mortais (ao menos na privacidade de seus refúgios), mas a maioria não fica muitos anos atrás da moda atual. Vestir-se de maneira obviamente anacrônica chama a atenção, e a Família sabe muito bem que a atenção é capaz de abater toda a sua espécie. Quer se intitule Príncipe, Arcebispo, Diretor-Presidente ou Dom, o soberano de um domínio muito provavelmente vestirá Armani, e não arminho.

Monarquia feudal

Um dos modelos societários mais comuns, considerado "padrão" quando se discute uma cidade cujos detalhes são desconhecidos, é também o que mais de perto lembra o reino medieval. Um único soberano detém poder absoluto e não faz o menor esforço para ocultar esse fato. Sua palavra é a lei, imposta por outros anciões aos quais ele decidiu (ou, em alguns casos, foi forçado a) conferir títulos, autoridade e território. Os Príncipes desse tipo de domínio muitas vezes presidem cortes formais e geralmente decretam várias leis para limitar a movimentação de outros membros da Família por seus territórios, além de exigirem que todos os recém-chegados se apresentem e obtenham aprovação. Essas cortes geralmente envolvem grande pompa; um Senescal anuncia os membros ou suplicantes conforme estes vão chegando, títulos que nunca serão ouvidos nas ruas são empregados ou concedidos, e assim por diante. Encontra-se esse tipo de governo com mais freqüência em cidades dominadas pelo Invictus ou pela Ordo Dracul, mas este também constitui uma minoria significativa entre os domínios governados pela Lancea Sanctum e nos domínios particularmente tirânicos do Círculo da Anciã.

A Diretoria

Fruto das sensibilidades modernas, este tipo de cidade é dirigido quase como uma empresa. O Príncipe detém uma posição muito semelhante à de um diretor, e os outros anciões no poder servem como co-executivos. O resultado final não difere muito do sistema feudal e mais óbvio, mas os membros da Família envolvidos gostam de parecer mais esclarecidos. A maioria das decisões é tomada por meio do voto dos anciões governantes (a menos, é claro, que o Príncipe decida passar por cima deles), a política é decidida em comissões, e os anciões ao menos fazem alarde, se não uma prática honesta, do fato de recompensarem a lealdade e a competência de seus subordinados. Ao contrário de uma verdadeira diretoria, os líderes vampiros raramente têm o poder de votar o impedimento do dirigente, e aqueles que se encontram nos escalões inferiores da hierarquia nem sempre podem esperar que a morte ou a aposentadoria de um superior abra uma vaga. Tanto o Invictus quanto o Movimento Cartiano fazem uso freqüente deste modelo de governo.

A Diocese

A Igreja influenciou tanto a história dos mortais quanto a da Família mais do que qualquer outra entidade ou organização ocidental, e muitos vampiros baseiam seus domínios na hierarquia eclesiástica mesmo nas noites de hoje. Para os forasteiros desavisados, esse sistema muitas vezes parece idêntico ao feudal, só que com uma terminologia diferente. O Príncipe — que geralmente assume um título eclesiástico, como Arcebispo ou Cardeal — reina absoluto, auxiliado por um conselho de consultores (chamados de Sacerdotes, Bispos ou coisas do gênero), que atuam como executores das leis e proprietários de terras. A grande maioria dos domínios baseados na Igreja tende para um dentre dois extremos. Muitos deles — particularmente aqueles dominados pela Lancea Sanctum (e, em menor grau, pelo Círculo da Anciã), que recorre a este sistema mais do que qualquer outra coalizão — realmente impõem o regime segundo a doutrina religiosa. Exigem certas práticas e atitudes daqueles que residem em seus domínios — ou pelo menos daqueles que

detêm cargos — e de fato crêem na religião que adotam. No outro extremo, temos os membros da Família que tentam usar os aspectos superficiais da religião e as crenças de outras pessoas para seus próprios fins. Nesses domínios — geralmente encontrados em cidades mantidas pelo Invictus, a Ordo Dracul, o Círculo da Anciã ou os apartidários — a natureza evidentemente religiosa do governo é uma zombaria deliberada ou um plano para inspirar nos membros devotos da Família um tipo de lealdade que os próprios líderes não apresentam. Nos dois tipos de domínio, o simples fato de se questionar a liderança costuma ser um crime muito pior do que nos domínios mais ostensivamente feudais, pois o "criminoso" não desafia somente a autoridade secular como também a lei de Deus (ou de Longino, ou da Anciã, ou de quem quer que seja). Esses domínios geralmente celebram as funções oficiais com a mesma pompa das monarquias, mas essas reuniões normalmente são dedicadas a práticas religiosas, como orações e hinos ou rituais e cerimônias, e não à celebração dos próprios soberanos.

Pela Família, para a Família

Encontrado quase exclusivamente nos domínios cartianos (apesar de alguns apartidários terem tentado algo parecido e alguns membros do Invictus se esforçarem para fazer parecer que eles também estão tentando), este tipo representa tentativas recentes de imitar os sistemas de governo contemporâneos. Esses membros da Família tentam levar a sério as lições aprendidas com os mortais, querem eliminar o governo dos mais velhos ou mais poderosos que sempre tiveram de aturar e conferir a todos os vampiros direitos iguais de decidir o que acontece com eles, ou pelo menos oportunidades iguais de chegar ao poder. Até hoje, poucas dessas tentativas perduraram, pois os membros da Família que de fato chegaram ao poder acabaram descobrindo que não gostavam nada da idéia de renunciar quando seus irmãos lhes diziam para fazê-lo. As poucas cidades que ainda prevalecem muitas vezes lembram os piores aspectos do governo dos mortais. Estão atoladas em regras, normas e burocracias criadas para evitar que um único vampiro detenha poder demais, e são paralisadas por discussões entre vários administradores, todos convencidos de que suas próprias idéias de cidade e governo são as corretas. As cortes geralmente lembram fóruns públicos caóticos ou reuniões particulares muito ordeiras (e difíceis de agendar) com administradores do alto escalão.

Legislação comum

Apesar de formarem a base de todo o código legal da Família, as Tradições (pág. 74) não representam a totalidade desse código. Cada domínio Familiar tem as próprias regras e normas. Alguns têm mais leis do que outros, alguns impõem-nas com mais severidade do que outros, e algums são completamente bizarros, resultado dos desmandos de um Príncipe excêntrico ou insano. Mas todos as possuem. Algumas das leis mais comuns, aquelas encontradas em muitos domínios, são listadas nesta seção.

Apresentação

Muitos Príncipes exigem que todos os membros da Família recém-chegados a suas cidades se apresentem formalmente à corte, em parte para garantir que o Príncipe saiba exatamente quem se encontra na cidade num determinado momento e, em parte, para garantir que os recém-chegados entendam quem detém o poder e o que se espera que eles façam enquanto per-

manecerem na área. Naturalmente, pode ser difícil seguir esse costume, pois os recém-chegados raramente sabem como encontrar o Príncipe a fim de se apresentarem, mas isso, francamente, é problema deles. Nos domínios em que vale esta lei, os membros da Família que não se apresentarem no prazo de algumas noites serão provavelmente arrastados até a presença do Príncipe assim que forem capturados. Se for compreensivo, o Príncipe talvez dê simplesmente uma advertência. Mas é igualmente provável que ele venha a banir o ofensor do domínio sem que este tenha tempo para se preparar, o que equivale a uma sentença de morte.

Restrições de clã, coalizão ou linhagem

Em algumas cidades, os poderes constituídos têm uma certa aversão por um determinado clã, uma coalizão ou até mesmo uma linhagem, e decretaram que esse grupo é pária. Nesses domínios, o simples fato de alguém ser Nosferatu ou Cartiano, ou seja lá o que for, já constitui uma violação do contrato social. O membro desse grupo é obrigado a deixar a cidade, mas alguns Príncipes particularmente violentos ou preconceituosos convocam caçadas sangrentas contra os fugitivos.

Uma cidade pode ser dominada por uma única coalizão, mas é quase impossível uma cidade pertencer completamente a uma única facção, sendo que a maioria abriga membros de pelo menos três ou quatro das principais coalizões, quando não todas as cinco. Ainda mais raras, e quase inexistentes, são as cidades onde um clã específico detém poder absoluto.

Restrições alimentares

Alguns Príncipes proíbem a caça de certos tipos de mortal. O tipo sob restrição pode ser algo de definição tão específica quanto uma única família ("Que ninguém ponha as mãos nos descendentes de Philip Danforth, pois ele uma vez salvou-me a vida quando eu ainda era um mortal"), uma profissão ("Preciso da polícia para conter as gangues criminosas a serviço dos desgarrados") ou até mesmo uma parcela demográfica inteira ("Como sou católico e creio que somente nós enxergamos o verdadeiro caminho, que ninguém ponha as mãos nos católicos, para que possamos propagar a Palavra"). Obviamente, as razões do Príncipe para proibir a caça a um determinado grupo podem muito bem ser absolutamente egoístas — talvez ele mesmo se alimente apenas desse tipo e não queira competição —, mas isso não invalida a lei. Os transgressores dessas leis geralmente são banidos, mas alguns são destruídos.

Título, cargo e posição

Quem é que detém todo o poder na sociedade da Família? O que de fato define um Príncipe, um membro da Primogenitura ou um Xerife? Todos esses cargos são iguais? O que eles realmente fazem?

Apresentamos nesta seção os principais cargos e títulos encontrados nos domínios da Família. Nem toda cidade tem todos esses cargos — na verdade, as comunidades menores podem ter só dois ou três deles —, mas estes são suficientemente comuns para justificar uma explicação. Observe que, apesar de cada posição ser apresentada segundo seu título mais comum, todas são conhecidas por vários termos diferentes ao redor do mundo.

Príncipe

Sendo o personagem mais importante e universal na política da Família, o Príncipe normalmente governa sua cidade com poder quase absoluto. Alguns são mais fracos que outros, naturalmente, e alguns não passam de testas-de-ferro para poderosos Primogênitos ou outros anciões. Em sua maioria, no entanto, os Príncipes detêm essa posição pelo simples fato de terem demonstrado força suficiente para tomá-la de alguma maneira. Podem ser políticos consumados que chegaram ao posto angariando a preferência de todos os outros anciões e que agora administram seus domínios com diplomacia e por meio de concessões. Por outro lado, podem ser verdadeiros guerreiros que obtiveram o poder intimidando ou fazendo "desaparecer" seus rivais, e agora conservam-no por meio do simples expediente de matar quem quer que os questione. A maioria dos Príncipes, é claro, fica em algum lugar entre esses dois extremos, mas quase todos se vangloriam de alguma vantagem ou característica que os mantém por cima da carne seca.

Naturalmente, o Príncipe precisa fazer mais do que dar ordens e emitir sentenças de morte. Sua função não é simplesmente governar, e sim regular. Os domínios da Família são caldeirões de água fervente, repletos de conflitos pessoais e sectários, ressentimentos mesquinhos e intermináveis manobras políticas, além da violência inerente e inescapável de uma raça de predadores que se alimenta de sangue. A função do Príncipe é manter o caldeirão tampado — ou, o que talvez seja mais preciso, ser a tampa do caldeirão. A razão para muitos Príncipes se tornarem ditadores reside no fato de que eles precisam manter tantos vampiros poderosos e facilmente irritáveis na linha.

Repare que, em algumas raras cidades, em geral aquelas dominadas fundamentalmente pelos apartidários e os Cartianos, o Príncipe pode chegar ao poder por outros motivos além de sua mera competência. Esse Príncipe pode ser escolhido pelos anciões locais. Os Cartianos chegaram a tentar eleições gerais. O mais comum é que esses Príncipes sejam depostos por membros mais poderosos da Família ou se tornem tiranos para evitar que sejam depostos.

Outros títulos

"Príncipe" é, de longe, o termo mais comum, mas os líderes da Família se referem a si mesmos como Cardeais, Bispos, Arcebispos, Dons, Presidentes (geralmente no caso daquelas raras eleições mencionadas anteriormente), Sultões, Lordes, Duques ou qualquer título que lhes apeteça, dependendo da natureza de seu governo. Existem algumas pretensas "Rainhas", mas a maioria dos líderes da Família evita usar o título de Rei.

Senescal

Como o braço direito do Príncipe, o Senescal é responsável por boa parte dos detalhes cotidianos da administração. O Príncipe se preocupa com os conflitos da cidade e com a inviolabilidade da Máscara, mas o Senescal garante que as coisas corram sem problemas no governo propriamente dito. Ele é responsável por registrar os bens do Príncipe (e talvez os da Primogenitura ou outros organismos governamentais). Ele cuida das agendas e compromissos, da logística necessária para que nenhum ancião ache que um outro recebeu tratamento preferencial. O Senescal detém poder considerável no domínio, pois ele muitas vezes decide que petições serão repassadas ao Príncipe, quem será agraciado como uma audiência e em que ordem. Em alguns raros domínios dignos de nota, o poder do

Senescal é tão completo, e ele anda tão mais bem informado no que diz respeito aos anciões do que o próprio Príncipe, que fica a dúvida quanto a quem é o verdadeiro soberano.

Outros títulos

Apesar de Senescal ser, de longe, o termo utilizado com maior freqüência, os vampiros às vezes também se referem ao cargo como Amanuense, Camarista, Majordomus, Secretário e, em alguns dos domínios mais informais, simplesmente como assistente.

Arauto

O Arauto é o porta-voz do Príncipe. Quando o Príncipe baixa um decreto, cabe ao Arauto garantir que este chegue aos ouvidos de todos os vampiros da cidade (desde que seja essa a intenção...). Quando o Príncipe convoca uma sessão não programada da corte, fica a cargo do Arauto avisar todos aqueles que devem comparecer. O Arauto passa as sentenças, representa o Príncipe quando ele não pode (ou não deseja) comparecer pessoalmente a um evento e serve como uma espécie de "ministro". Fica implícito que o Arauto sempre fala pelo Príncipe. Alguns Arautos traiçoeiros ou ambiciosos se aproveitam disso para manipular outros membros da Família, fazendo sugestões que os demais presumem (erroneamente) ter a força das ordens do Príncipe. Alguns Arautos, não tão discretos quanto imaginavam, foram executados por esse tipo de coisa e, portanto, a maioria dos Arautos inteligentes conserva-se mais ou menos honesta.

A posição de Arauto não costuma aparecer nas cidades pequenas. Em muitos casos, o Senescal (ou mais raramente o Xerife) arca com esses deveres, além de suas outras responsabilidades.

Outros títulos

Além de Arautos, os detentores desta posição às vezes são chamados de Ministros, Mensageiros, Porta-vozes, Representantes ou Secretários (naturalmente, não nos domínios onde o Senescal ostenta esse último título).

Primogenitura

Se há uma posição que pode ser considerada praticamente tão universal e representativa na política da Família quanto a do Príncipe é a dos Primogênitos. A Primogenitura (formada pelos Primogênitos) serve oficialmente como o conselho consultivo do Príncipe no que se refere à política. A natureza exata desse conselho varia de um domínio para outro. Se o Príncipe é forte e particularmente tirânico, a Primogenitura talvez não passe de uma formalidade, um conclave de anciões que serve para endossar seja o que for que o Príncipe deseja fazer. Na maioria dos domínios, eles servem como verdadeiros consultores, e muitos Príncipes inteligentes tentam acatar seus conselhos sempre que possível, não só porque o conselho pode ser bom como também para não enfurecer um grupo inteiro de anciões. Alguns Primogênitos são poderosos o bastante (ou o Príncipe aconselhado por eles é fraco o suficiente) para de fato passar por cima do Príncipe em certas questões. Algumas Primogenituras chegam até mesmo a reger suas cidades, seja por meio de um Príncipe testa-de-ferro ou abertamente como um organismo governamental.

O tamanho e a natureza exatos da Primogenitura variam. Algumas são informais, reúnem-se em salas secretas quando a situação assim exige e discutem o motivo de sua convocação. Outras seguem uma pauta e procedimentos de ordem, e muitas vezes lembram uma diretoria, um congresso, um antiquado senado greco-romano, um conselho eclesiástico ou qualquer outra forma de organização imaginável. Esses conselhos podem variar desde meros três ou quatro vampiros nas comunidades pequenas a grandes juntas consultivas, formadas por doze membros da Família ou mais.

Em sua maioria, as Primogenituras são formadas pelos anciões locais com poder suficiente para reivindicar uma vaga. Também são comuns as Primogenituras que decidem entre seus membros quem será admitido. Mais raramente, o Príncipe pode selecionar os membros de seu conselho, mas isso só ocorre nas cidades onde o Príncipe é especialmente forte e a Primogenitura, especialmente fraca. A maioria das Primogenituras é formada por membros de diversos clãs e coalizões, mas algumas são mais homogêneas, dependendo do domínio. Ou seja, é bem provável que a Primogenitura de uma cidade em grande parte dominada pelos Cartianos tenha mais membros dessa coalizão do que de qualquer outra, e é improvável que a Primogenitura de uma cidade onde os Gangrels são perseguidos tenha muitos membros desse clã.

Outros títulos

A grande maioria dessas juntas adota o título de Primogenitura (sendo os membros chamados de Primogênitos), mas às vezes são conhecidas como Conselhos, Grêmios, Senados, Tribunais, ou simplesmente como consultores.

Priscus

O Priscus (ou Prisci, no plural) é o "líder" informal de um determinado clã no domínio. Essa posição não é oficial na estrutura de governo local. Não, é algo que se desenvolve organicamente quando um único membro poderoso da Família assume a responsabilidade por seus irmãos de clã. Talvez ele o tenha feito por escolha própria, em busca de poder, ou quem sabe porque outros membros de seu clã levem seus problemas até ele. Por se tratar de uma posição informal, os Prisci não têm poderes nem cargos institucionais. Mas a posição de fato implica um status considerável e, como geralmente só os membros poderosos e respeitados da Família são nomeados, o Príncipe e outros anciões fazem bem em ao menos levar em consideração as opiniões desses vampiros. Muitos Prisci também fazem parte da Primogenitura, mas as duas entidades não são sinônimas; nem todos os Prisci são Primogênitos e nem todos os Primogênitos são Prisci. Muitas cidades não têm Prisci, e muitas outras têm Prisci de alguns clãs, mas não de outros.

Corifeu

Talvez este seja um dos cargos mais estranhos na Família, mas a posição de Corifeu é tão informal quanto a de Priscus. Ele é responsável por "inspirar" seus irmãos de clã a apresentar uma mesma opinião sobre os assuntos importantes e a se fazerem ouvir no tocante aos assuntos locais, para garantir que os outros clãs os levem a sério. Ele é tanto líder quanto capataz, testa-de-ferro e rufião. Muitos membros da Família cometem o erro de pensar que o Corifeu é um assistente do Priscus. Na realidade, as duas posições são independentes e muitas vezes se vêem em conflito. O Corifeu só tem êxito quando obtém poder ou influência suficiente para obrigar seus irmãos de clã a fazerem o que ele quer. Os Corifeus só existem nas cidades com grandes populações de um determinado clã, e mesmo assim, somente se

um determinado membro desse clã sentir a necessidade de assumir a posição.

Outros títulos

Os Corifeus costumam ser chamados, com informalidade e uma certa raiva, de capatazes, feitores de escravos, reitores e vários outros termos não tão educados.

Harpia

Incomum pelo fato de ser uma posição tanto oficial quanto extra-oficial, a Harpia é, no nível mais simples, um membro da "elite da Família". As Harpias representam a nata da Família, as celebridades e os inventores de moda. Outros membros da Família voltam-se para as Harpias para determinar quem está na moda e quem não está, e que posições e opiniões serão populares na próxima estação. Uma Harpia bem conhecida pode influenciar a opinião pública com mais rapidez recorrendo a um comentário mordaz do que alguns Príncipes com um decreto sensato.

As Harpias que conquistaram sua influência e posição extra-oficialmente, contando apenas com seu carisma e poder pessoais, são muitas vezes mais respeitadas do que aquelas que são designadas pelo Príncipe ou pela Primogenitura. A Harpia extra-oficial provavelmente é sincera, mas geralmente se acredita que a Harpia nomeada não passe de um marqueteiro ou vigarista a serviço do Príncipe (seja isso verdade ou não).

Xerife

Uma combinação de investigador de polícia, executor da lei e inquisidor, o Xerife é responsável por impor as normas e as ordens do Príncipe, levar os infratores a julgamento e, às vezes, executar as sentenças. Alguns Xerifes realmente crêem na supremacia da lei e acreditam servir a sua sociedade e a seus irmãos mantendo a cidade o mais disciplinada possível. Outros adoram a posição devido ao poder que ela oferece, pois eles têm permissão para intimidar e ameaçar outros vampiros, até mesmo aqueles que normalmente seria perigoso demais abordar. Alguns Xerifes são investigadores inteligentes e discretos, mas outros não passam de valentões com patentes.

Outros títulos

Xerife é o título mais comum, mas o cargo às vezes também é chamado de Bailio ou Condestável.

Mastim

Em termos bem simples, o Mastim é o braço armado do Príncipe (ou da Primogenitura). Se o Xerife é o policial, o Mastim é o assassino ou espancador. Ele não investiga, não interroga. Sua função é punir aqueles que ele foi incumbido de punir. Em alguns casos, o Mastim e o Xerife entram em conflito devido à sobreposição de suas responsabilidades. Em outras cidades, os dois cargos são combinados numa coisa só. É possível incumbir o Mastim de executar o castigo público e oficial de um infrator, mas essa tarefa geralmente cabe ao Xerife. O Mastim normalmente é empregado quando o Príncipe deseja passar por cima dos procedimentos normais (e talvez públicos).

Outros títulos

Além de Mastim, esse executor costuma ser chamado de Assassino, Arconte, Verdugo ou Templário.

Mestre do Elísio

Por ser a combinação essencial de mestre de cerimônias e zelador, o Mestre do Elísio é responsável por manter o Elísio da cidade, garantir que o local esteja preparado para receber a corte ou outras funções oficiais, limpar tudo mais tarde e garantir que a notícia de acontecimentos específicos relacionados ao Elísio chegue aos ouvidos daqueles que terão de comparecer. O Mestre do Elísio também é responsável por impor o costume da não-violência nessas reuniões e, para esse fim, muitas vezes trabalha lado a lado com o Xerife ou os Mastins. Em muitas cidades, os deveres do Mestre do Elísio recaem sobre o Senescal ou Arauto. Nas cidades particularmente grandes, existe mais de um Mestre do Elísio, talvez até mesmo um para cada Elísio declarado.

Enfeudação

O modelo feudal no qual a sociedade da Família se baseia tem suas raízes em práticas históricas semelhantes dos mortais, mas somente o vampiro mais alienado se recusaria a reconhecer que o feudalismo foi extinto no mundo político dos seres humanos. Algumas das realidades que puseram fim ao feudalismo no mundo dos mortais afligem o mundo da Família. Contudo, ao contrário de muitos governos humanos, a Família encontrou uma maneira de contornar esses problemas.

Em termos bem simples, as cidades e as populações são grandes demais, e as minúcias são por demais avassaladoras para um único Príncipe governar de fato um domínio inteiro. Somente nas menores comunidades é que um Príncipe solitário pode tentar reivindicar a totalidade de um domínio. Como resultado, ocorre o processo de enfeudação do domínio, que é a divisão e a distribuição de diversos subdomínios, cada qual sob a responsabilidade de um "sub-Príncipe" que responde à autoridade suprema do verdadeiro Príncipe. Essas representações da autoridade são conhecidas como Regentes e seus subdomínios são chamados de domínios senhoriais.

Para todos os efeitos, o Regente é Príncipe, a não ser no nome, mas também há uma outra diferença importante. O Regente não tem a práxis em seu domínio senhorial, nenhum pretenso "direito de governar". Ao contrário, o Regente recebe sua posição do próprio Príncipe, que pode depor o Regente com a mesma facilidade com que o designou. A nomeação para a Regência é quase sempre acompanhada por um voto formal de subserviência, particularmente entre os Ventrue e nos domínios com uma forte presença das coalizões mais tradicionais, como o Invictus ou a Lancea Sanctum. Mesmo entre os clãs e as coalizões mais "progressistas", as Regências não são oferecidas levianamente, e o Príncipe inteligente garante a lealdade por meio de um juramento, contrato ou outro acordo pré-definido.

O grau de poder de um Regente sobre o domínio senhorial depende do poder do Príncipe da cidade e do motivo pelo qual o Príncipe designou-lhe o domínio em primeiro lugar. Um dos benefícios da Regência é a capacidade de estabelecer as próprias regras, desde que estas também imponham os ditames do Príncipe. É claro que alguns Príncipes restringem especificamente as ações de seus Regentes (por exemplo: "Você não pode designar uma área como Elísio"; ou: "Somente o verdadeiro Príncipe pode conferir o direito ao Abraço"), mas o título em si é acompanhado de uma autonomia quase absoluta, a menos que o Príncipe especifique o contrário.

Os Regentes são os mais variados. Alguns são anciões leais e respeitados, agraciados com certos domínios nos quais o Príncipe reconhece-lhes o status, a influência ou a especialização. Os Prisci e as Harpias são excelentes exemplos de candidatos a esse tipo de Regência, mas uma coisa não necessariamente leva à outra. Outros Regentes são ancillae ou até mesmo neófitos emergentes que recebem a tarefa de conservar e manter certos domínios senhoriais (seja como uma recompensa, uma oportunidade, um teste ou um castigo). Alguns Regentes são personagens importantes em seus próprios clãs e coalizões, agraciados com os domínios senhoriais para refletir esse status tanto quanto um bispo ou arcebispo da Igreja poderia ter recebido um território político na História dos mortais. Os Príncipes depostos que não são condenados à Morte Final quando da reivindicação da práxis por um novo Príncipe muitas vezes se vêem nomeados Regentes, seja para provarem sua lealdade ao novo regime ou para que o novo Príncipe possa ficar de olho neles. Mas há que se admitir que esses casos são bem raros.

Domínios senhoriais

Boa parte da Família tende a confundir os conceitos de domínio senhorial e campo de alimentação (pág. 81). Na verdade, as duas coisas geralmente se misturam, mas uma não necessariamente compreende a outra. O domínio senhorial é simplesmente uma área governada por um Regente específico, situada no interior de uma região maior. Por exemplo, um ancião particularmente poderoso talvez reivindique uma certa vizinhança, e o Príncipe da cidade pode legitimar a reivindicação do ancião. Pode ser que o Príncipe faça isso por querer que o ancião passe a lhe dever um favor, ou pode ser simplesmente que o Príncipe não tenha força suficiente para contestar o ancião. Em outras circunstâncias, o Príncipe de uma pequena cidade talvez conserve o poder mesmo depois de seu antigo domínio ser anexado por uma cidade maior e, portanto, transformado em senhorial.

Por outro lado, o Príncipe pode conferir a um servo ou aliado de sua predileção os direitos senhoriais sobre uma pequena área. O Príncipe sai ganhando de qualquer jeito. Ele faz da administração e da imposição dos costumes numa parte de seu domínio a responsabilidade de outra pessoa, concede a um aliado de sua predileção poder suficiente para deixá-lo grato, e tem a capacidade de tomar esse poder de volta com uma única palavra se o subordinado se mostrar traiçoeiro ou perigoso.

Outras vezes, o Príncipe não tem realmente a intenção de conferir tanto poder ao Regente, somente os "direitos de alimentação" num determinado território. Os membros mais astutos da Família são capazes de transformar os direitos de alimentação em poder de verdade negociando a licença para se alimentar em troca de favores ou até mesmo de nova enfeudação (afinal de contas, o Regente tem todo o poder de um Príncipe em seu domínio senhorial). Os Príncipes inteligentes aproveitam a oportunidade para deixar outros arcarem com a responsabilidade de administrar partes da cidade. Os Príncipes menos espertos ou mais receosos tentam restringir o desenvolvimento de todos esses domínios. Muitos desses pretensos tiranos são depostos quando os membros da Família a eles subordinados se cansam devido à falta de oportunidades.

Domínios incomuns

Lado a lado com a evolução dos domínios senhoriais, surgiram idéias um tanto quanto abstratas de domínio. Antigamente, os Príncipes concediam guetos étnicos ou bairros de prestígio aos Regentes, mas alguns Príncipes hoje conferem o controle de certas esferas de influência sob os auspícios do domínio, seja este próprio ou senhorial. O Príncipe que reconhece o poder de um de seus súditos sobre as autoridades locais talvez conceda a "polícia" como domínio senhorial. O vampiro que tem propriedades importantes nos portos comerciais talvez ganhe o direito de explorar "as docas", tanto como região geográfica quanto em referência à marinha mercante.

Esses tipos de domínio são tão válidos quanto qualquer outro domínio senhorial, mas são mais difíceis de controlar. Afinal, ao entrar na área que é sabidamente território de um outro membro da Família, o invasor entende que está atravessando uma fronteira física e concreta. Por outro lado, até onde chega a concessão de um domínio incomum? Se a infraestrutura de saúde pública de uma cidade constitui o domínio senhorial de um vampiro, será que isso inclui os hospitais (certamente), as clínicas independentes (talvez) e até mesmo as farmácias (provavelmente não)? A menos que o Príncipe delineie especificamente a extensão do domínio do Regente — o que favorece títulos de fraseado constrangedor e, às vezes, exaspera os membros da Família que são ostensivamente agraciados com a concessão —, as fronteiras continuarão indistintas.

Os domínios incomuns são facas de dois gumes. O Regente supostamente tem de ser mais vigilante em relação às dimensões de sua senhoria do que um membro da Família agraciado com o domínio sobre uma região física. Afinal de contas, como um membro da Família agraciado com o domínio senhorial sobre "a polícia" pode se certificar de que em algum ponto dessa organização não há alguém que responde a um outro Amaldiçoado? Além disso, se outros membros da Família considerarem a senhoria algo muito amplo, a consideração talvez venha a desfavorecer o Regente, pois aqueles que foram excluídos do domínio podem usar a Regência como exemplo de repressão a um determinado aspecto da não-vida e arregimentar outros vampiros contra o Regente. O Regente das Belas Artes provavelmente enfrentaria oposição considerável, assim como aconteceria com o Regente das Finanças. Não quer dizer que essas coisas não aconteçam, e sim que essas posições são alvo de ataques ou então são mantidas por membros da Família dotados de poder pessoal suficiente para deter vastos domínios senhoriais.

Disputa territorial

De quando em quando, surge algum problema entre o Príncipe e seus Regentes, e mais freqüentemente entre os próprios Regentes. Raríssimos Regentes são poderosos o bastante para conseguir promulgar leis contrárias aos decretos do Príncipe ou, no mínimo, recusar-se a impor os ditames do soberano. Os domínios às vezes também se sobrepõem, principalmente quando os domínios incomuns entram em conflito com os geográficos. Por exemplo, se um crime ocorrer no bairro de um Regente, o problema será dele ou estará sob os auspícios do Regente da Polícia?

Em muitos desses casos, o único vencedor evidente é o Príncipe, pois os recursos que os Regentes rivais dedicam a frustrar uns aos outros desviam a atenção deles para bem longe do soberano. De fato, se as coisas ficarem feias e um dos Regentes acabar encontrando a Morte Final, isso deixará aberta uma nova vaga, que poderá ser usada para recompensar outro membro da Família.

Como seria de esperar, o conflito pelos domínios senhoriais é comum. Raramente ultrapassa os limites dos ressentimentos e das vendetas, mas essas rixas podem ser amargas e longevas, como qualquer interação entre os membros da Família. Na verdade, algumas cidades foram atiradas numa verdadeira guerra

civil por causa de disputas territoriais, mas a maioria dos Príncipes bem informados sabe intervir e reavaliar seus Regentes antes que as coisas cheguem a esse ponto.

Alta e baixa sociedade

Muitas ações da Família parecem ter uma orientação política, mas suas interações pessoais não se limitam a isso. Na verdade, o grosso das interações da Família ocorre em foros sociais, mas, como é o caso desses relacionamentos, os resultados não são definidos de maneira tão rígida. A estrutura de poder da Família é formalizada. A estrutura social da Família tem muito mais facetas do que seria possível explicar num único livro.

Os Réquiens dos membros da Família são coisas curiosas: como já foi observado anteriormente, os vampiros são predadores solitários, mas anseiam pelo contato social capaz de rechaçar sua solidão imortal. Todo membro da Família tem um motivo ou outro para freqüentar os eventos sociais. Para os Devas, a sensualidade desse contato é o mais importante. Os Ventrue aproveitam toda e qualquer oportunidade de exibir sua grandiosidade e munificência. Os Gangrels sem dúvida gostam de se deixar levar nas circunstâncias corretas. E até mesmo os Mekhet e os Nosferatu precisam sair das sombras de quando em quando e esquecer que são monstros, mesmo que por pouco tempo.

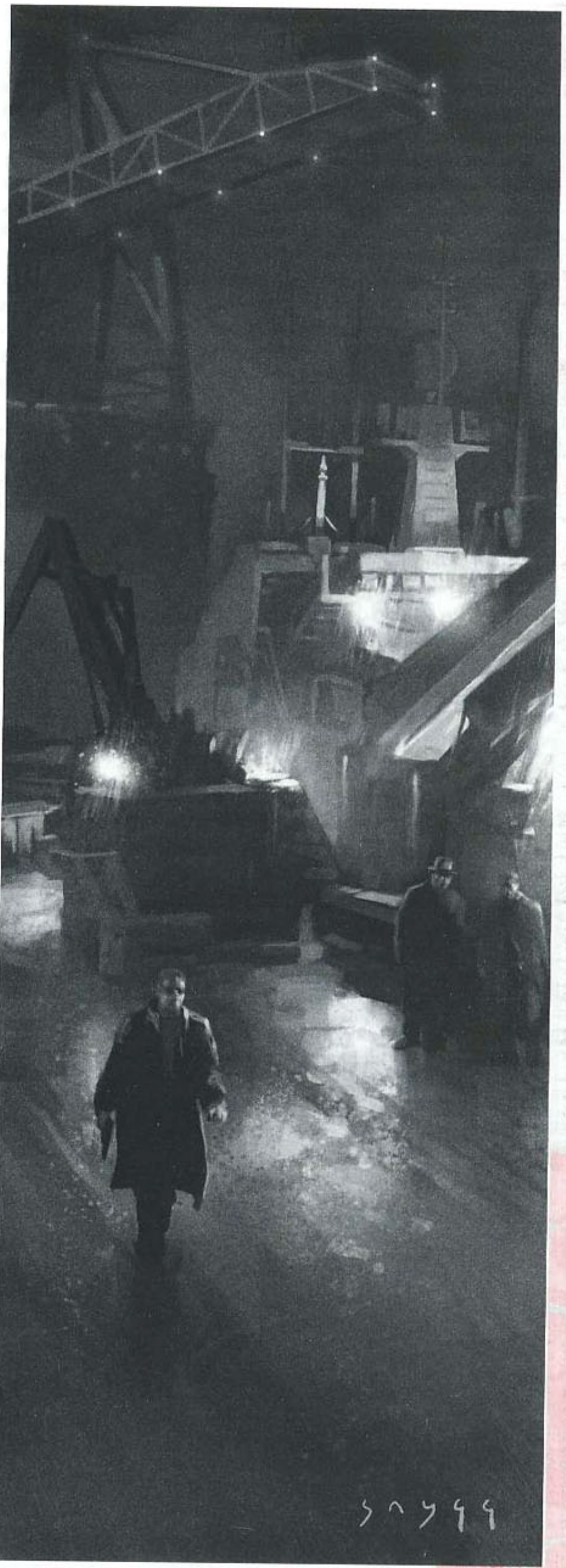
Veremos a seguir apenas alguns exemplos de como os membros da Família podem se reunir sem a imposição das formalidades da política territorial. Naturalmente, o que acontece nesses foros sem dúvida é capaz de afetar a política (e somente os membros mais ingênuos da Família pensam que essas coisas só acontecem raramente), mas pelo menos essa política não é a ordem da noite em toda e qualquer negociação entre os vampiros.

Vida noturna: Os Amaldiçoados não são estranhos às danceterias, aos bares, *lounges*, salões de bilhar e inúmeros outros lugares aonde os mortais vão para se divertir. Para boa parte da Família, visitar esses lugares tem dois objetivos: permite-lhes procurar presas que se sentem à vontade em seu próprio elemento e também proporciona aquele contato tão desejado com outras pessoas.

Eventos culturais: Toda vez que uma galeria de arte inaugura uma nova exibição, uma ópera ou apresentação de balé é montada, um museu é palco de uma cerimônia ou ocorre qualquer outro acontecimento que representa a singularidade da condição humana, os membros da Família estarão presentes, sorvendo a magnificência do evento e fazendo-se conhecer. Não precisam ser eventos da alta sociedade, pois os espetáculos podem ocorrer nas galerias boêmias de artistas famintos e nem toda peça é uma produção da Broadway.

Festas: Não há maneira melhor de esquecer a dor da Maldição do que celebrar alguma outra coisa, qualquer que seja. Desde as generosas noitadas nos salões de baile dos grandes hotéis ou mansões particulares até as festas em armazéns, as *raves* clandestinas e os festivais da contracultura, as festas podem ser acontecimentos grandiosos ou comemorações inconseqüentes. Alguns membros da Família chegam até mesmo a dar suas próprias festas, de tamanhos variados, desde os compromissos quase vitorianos dos colunáveis à incitação das massas nas classes menos favorecidas, passando por todo o resto. Nas festas que têm membros da Família como anfitriões, os mortais às vezes são convidados, outras vezes não, dependendo da escala e do propósito das mesmas.

Cerimônias religiosas: Antigamente, a igreja era o centro da comunidade. Nestes tempos desprovidos de fé, esse tipo de



coisa é menos comum, mas ainda vale o ditado: a comunidade que ora unida permanece unida. Nesses domínios com forte presença religiosa ou espiritual entre as coalizões e os indivíduos, os centros de fé formam a base dos relacionamentos e das interações que ofuscam sua fundação clerical. A unção de um novo infante, por exemplo, ou a iniciação formal de um novo membro numa coalizão religiosa pode servir para reunir vampiros de várias classes. Na verdade, algumas cerimônias religiosas envolvem mortais, sejam como sacrifícios ou participantes, como é o caso das seitas que veneram o sangue ou dos grupos que misturam os dogmas dos mortais e da Família.

Saraus: Os saraus geralmente são acontecimentos intelectuais, nos quais os membros da Família convidados se reúnem para discutir uma certa idéia. Em alguns casos, o assunto a ser discutido pode ser uma nova filosofia, uma polêmica ou uma nova teoria. Outros saraus reinterpretam idéias clássicas ou até mesmo antigas. Os saraus podem ser eventos formais da alta sociedade, semelhantes a seus homônimos históricos, debates que pouco se distinguem dos encontros políticos ou até mesmo discursos informais nos quais um membro da Família declama sua paixão pessoal a quem quiser ouvi-la. Os saraus geralmente conferem grande prestígio a seus anfitriões — isto é, quando tudo corre bem.

Elísio: Nem toda reunião do Elísio é uma função política convocada por um Príncipe e com uma pauta a ser discutida. Algumas não passam de eventos sociais, foros onde os membros da Família podem se encontrar sem precisar se preocupar com as... desavenças que às vezes surgem entre os de sua espécie. A maioria dos Elísios de uma determinada cidade encontra-se aberta (somente à Família, naturalmente) a qualquer hora depois do anoitecer, o que maximiza o número de lugares onde a Família pode se reunir em relativa segurança.

A Danse Macabre

No decorrer de sua longa história, a Família vive um confronto sem fim: a mais fria das guerras, travada nas sombras da sociedade dos mortais. Esse conflito mortífero é conhecido como a Danse Macabre e, noite após noite, ameaça destruir toda a raça dos Amaldiçoados.

Essa guerra secreta da Família representa tanto o início quanto o fim para os mortos-vivos. Como raça, seu destino é o derramamento de sangue e a violência, mas sua sobrevivência depende da paz entre eles. Afligem-se constantemente com a possibilidade de que a guerra venha a consumi-los uma noite dessas, e mourejam incessantemente, receosos de ter de lutar para sempre contra sua própria espécie. O conflito talvez seja o maior e mais triste paradoxo do mundo da Família e, como tal, é um aspecto fundamental da não-vida entre os Amaldiçoados.

Deus Vult

Talvez seja uma ironia que o cristianismo tenha assinalado o princípio da Danse Macabre. O faccionalismo se espalhou como fogo entre os mortais da Europa e da Terra Santa e, pela primeira vez, ondas paralelas de dissonância surgiram na própria Roma. Frutos da Crucificação, os "Infantes de Longino", como os membros da Lancea Sanctum insistem em chamar os primeiros vampiros conhecidos, dificilmente se contentavam em se acotovelar em seus aposentos iluminados por velas, dedicar preces a um pai cujas próprias ações os haviam amaldiçoado e, ao mesmo tempo, aceitar em silêncio e irrefletidamente tudo o que seus genitores haviam lhes ensinado. Não, o mundo estava mudando e com ele mudaram os mortos-vivos. Alguns vampiros comparavam a ressurreição de Cristo ao simulacro que era seu próprio retorno de além-túmulo, e muitos deram para questionar a natureza divina do Filho do Homem. Na verdade, alguns membros blasfemos da Família chegaram a sugerir que Cristo era algum tipo de vampiro ou o próprio Longino! E, naturalmente, essas e outras cisões sociais só fizeram entrincheirar ainda mais anciões e genitores.

Durante a Idade das Trevas, aquilo que durante muito tempo fora visto como um movimento herético cresceu e se transformou na ordem da noite. Muitos acreditavam que Deus havia abandonado completamente o mundo, e eles trocaram as antigas tradições pelos caprichos do desejo e a mesquinharia da vaidade. As hostilidades entre os membros da Família chegaram a um auge histórico, pois os genitores se esforçavam para manter os infantes na linha em meio a um mar interminável de escuridão e fogo. Várias ordens religiosas surgiram no seio da Família, cada uma delas dotada de uma opinião diferente sobre a natureza dos Amaldiçoados e seu lugar no mundo de Deus. Muitos vampiros apegaram-se às seitas marginais da Igreja e a seus rebentos, e os Amaldiçoados estavam entre os apoiadores mais participativos das primeiras Cruzadas. Na verdade, o próprio Deus tornou-se a espada que os vampiros usariam uns contra os outros, cada qual com mais habilidade que o anterior, em nome do poder ou da justiça. E quando sua temeridade ímpia era descoberta? Mais derramamento de sangue, para "desagravar" as ofensas.

Todo esse paroxismo levou a uma crise durante os tempos ardentes da Santa Inquisição. As lutas internas dos vampiros haviam aumentado tanto, e a arrogância da Família era tão completa, que eles acabaram chamando a atenção do mundo dos mortais. A conseqüência foi a violação generalizada da Primeira Tradição, mas a principal causa foi a transgressão cada vez mais freqüente da lei que proibia os filhos do Sangue de matarem uns aos outros e um decréscimo no nível geral de respeito e amor por Deus (ou qualquer coisa remotamente semelhante).

Quando as fogueiras da Inquisição se apagaram, a Família olhou ao redor e viu-se reduzida, suas propriedades haviam caído por terra, sua sociedade havia se despedaçado e novas facções surgiam quase todas as noites. Quando analisaram o que seu conflito havia produzido, os vampiros não aprenderam com o que viram nem tentaram determinar as origens da catástrofe. Em vez disso, todos os membros da Família culparam uns aos outros em segredo pela queda do sistema, e a espécie como um todo ensimesmou-se. Se antes ocorriam avanços premeditados e intromissões periódicas nos domínios e assuntos de outros membros da Família, havia agora planos secretos e pacientes que levavam anos para se desenrolarem. Os Amaldiçoados ainda se opunham uns aos outros e ainda se envolviam na Danse Macabre, mas agora eles sabiam apreciá-la, aprenderam a arte de jogar com cautela. A Família é uma raça paciente — quando se tem a morte em vida como mentor, a paciência é a primeira lição que se deve aprender — e descobriu como usar essa virtude.

Está no Sangue

O advento da Era Industrial viu emergir uma dicotomia quase paradoxal no mundo da Família. As cidades se expandiram a taxas astronômicas e, acompanhando cada avanço tecnológico, apareciam mais oportunidades de influenciar o mundo

dos mortais. Na mesma medida, contudo, a localização do poder e do dinheiro fazia de cada novo recurso algo muito mais almejado entre os mortos-vivos. O território nas cidades tornou-se um problema grave e, pela primeira vez, os grupos políticos surgiram como fatores importantes na sociedade da Família. O momento exigia grandes adaptações no modo como os mortos-vivos faziam as coisas, mas, como é típico de uma espécie egoísta e predatória, pouquíssimos membros da Família assumiram a responsabilidade com a intenção de garantir que todos se adaptassem ao mesmo tempo.

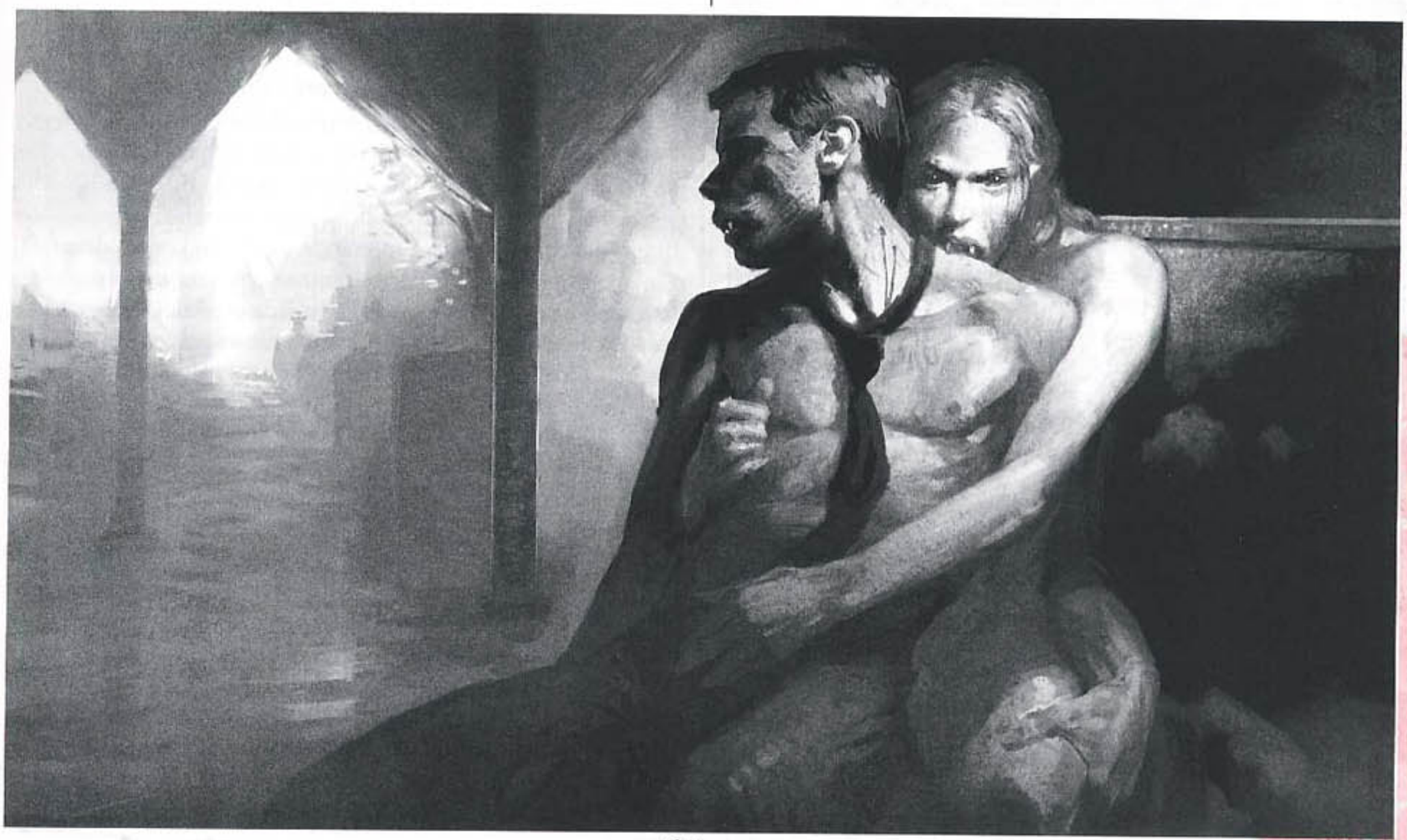
Mesmo com a expansão do mundo dos mortais, a Família continuou a praticar seus joguinhos locais de amor e ódio, ponto e contraponto. A natureza da existência vampírica não mais permitia a movimentação planejada de unidades ou forças em mapas de guerra multinacionais. Os vampiros já não eram mais os generais que comandavam legiões de infantes e vassalos de sangue, prontos para entrar em batalha de uma hora para outra como alguns chegaram a fazer anteriormente. Eram chacais humanóides, abutres territoriais que só tinham o alimento e a terra. E, no fim das contas, cada vampiro era um prisioneiro dessa terra, quer ele a chamasse ou não de lar. E, confrontados com essa concepção, muitos vampiros tentaram se tornar os carcereiros desses lares-prisões, lutando pela superioridade com os outros condenados. Somente sendo o carcereiro é que um vampiro poderia garantir como a prisão deveria funcionar noite após noite.

Essa noção em particular, o conceito de controle, é fundamental para a Danse Macabre como esta é conhecida nas noites de hoje. Com o passar dos anos, muitos membros da Família sentem as rédeas do controle escaparem lentamente de suas garras. Apesar do poder temporal, eles são obrigados a não fazer nada, incapazes de construir, criar ou evoluir como antes, e só observam o mundo girar ao redor deles. E por isso tentam acumular o máximo possível de poder e influência no mundo dos mortais, na esperança de viver indiretamente por meio de seus vínculos com a realidade contemporânea. Buscam em vão um excesso de poder material, tentando compensar de alguma maneira a impotência espiritual e criativa de sua existência.

Para piorar as coisas, outros membros da Família muitas vezes são o único instrumento com o qual um vampiro isolado consegue medir seu próprio arremedo de sucesso. Se seus irmãos e irmãs da noite não estão se saindo bem, então, logicamente, ele deve ser bem-sucedido. O sistema inteiro vai se alimentando da própria falta de lógica até restar apenas a luta pela supremacia. Alguns membros da Família conseguem enxergar a verdadeira natureza dessa existência e alegam que essa é a única maneira de sua espécie amaldiçoada progredir em paz no transcorrer das eras. Afinal de contas, eles concluem, somente quando se tem o controle sobre tudo é que não se precisa recorrer à diablerie ou à destruição da própria espécie. Eles se atrevem a declarar que a Danse Macabre, na verdade, é a salvação da Família! É desnecessário dizer que muitos vampiros discordam veementemente, mas vale a pena mostrar até que ponto os mortos-vivos tentam racionalizar aquilo que eles se tornaram.

As brumas da eternidade

Alguns neófitos contemporâneos se surpreendem ao descobrir como o conhecimento é escasso entre os de sua espécie. Como muitos de seus antecessores, eles cometem o erro de supor que criaturas que existem por toda a eternidade devem também recordar toda a eternidade. O choque é ainda maior para aqueles que foram Abraçados nas últimas três décadas, devido à supremacia e à disponibilidade de informações no mundo atual. Ao serem informados da verdadeira antigüidade da Família, muitos ficam ansiosos — tontos até — para encontrar vampiros antigos e enchê-los de perguntas sobre pessoas, lugares e acontecimentos do passado remoto.



Contudo, eles logo descobrem que a história é uma companheira inconstante da Família. Mesmo se uma única mente (antes) mortal pudesse concebivelmente reter tudo o que viu, aprendeu e experimentou durante séculos, a própria fisiologia da Família impediria essa memória clara e detalhada. O sangue de um vampiro ficará cada vez mais potente quanto mais tempo ele passar acordado e ativo no mundo dos mortais, e quanto mais potente for o sangue de um vampiro, mais dificuldade ele terá para ficar em paz com o mundo que o cerca. O Sangue potente é algo difícil de satisfazer. Ele clama pela Vitae de outros membros da Família: um desejo que pode levar ao terrível pecado da diablerie. Em não se obtendo isso, resta o clamor do sono, para que o sangue ao menos tenha a oportunidade de se diluir com o passar do tempo e o vampiro possa recuperar um pouco de sua identidade mais serena. Para piorar as coisas, certas atividades vampirescas podem fazer com que o sangue de um membro da Família se concentre prematuramente, levando assim a mais distorções mentais, à frustração e à angústia.

Esse fato por si só já questionaria a capacidade de qualquer ancião de recordar detalhes específicos dos séculos que se foram, mas o Sangue não é o único nem o maior responsável pela eterna inconstância da História no que se refere à Família. Ao sucumbir enfim à necessidade de descansar, o ancião entra num estado conhecido como torpor, um sono comatoso durante o qual sua essência vampírica é diluída. Entorpecido, o membro da Família não precisa se alimentar para manter sua forma sobrenatural nessa estase. Ele simplesmente dorme e rejuvenesce o corpo enquanto o sangue retorna a níveis mais tratáveis.

A dificuldade está na qualidade e na natureza do sono induzido pelo torpor. Estar entorpecido é como jazer prostrado durante um devaneio de décadas. Visões, lembranças e imagens de acontecimentos do passado (e talvez até mesmo do futuro) afligem a mente aturdida do vampiro entorpecido, e isso quando falamos de um torpor leve. Para alguns, o torpor é um pesadelo demorado, repleto de lembranças medonhas de atrocidades e fracassos do passado. Imagine toda a intensidade de uma poderosa viagem induzida por drogas, combinada com a transposição lúcida do sono mais profundo, e o resultado será a descrição do que é cada hora passada em torpor. Agora, tente imaginar esse estado mental prolongando-se durante cinqüenta anos. Que tal cem? Os resultados podem ser graves.

Nem mesmo a mais resistente mente mortal conseguiria suportar essa coerção psíquica durante mais do que alguns dias, que dirá anos. Despertar desse estado deixaria seqüelas psicológicas em qualquer mortal, se não o deixasse completamente catatônico. E, mesmo assim, a Família é obrigada a suportar esse castigo regularmente e repetidas vezes para sobreviver à passagem dos séculos. É de admirar, portanto, que seu conceito de tempo e cronologia seja um pouco (ou, em alguns casos, mais do que um pouco) distorcido? Na verdade, alguns são simplesmente fracos demais para suportar o impacto do furioso ataque mental de seguidos torpores. Suas mentes acabam de esfacelando com a pressão, o que os impede de despertar por vontade própria. Dizem por aí que centenas ou milhares desses vampiros jazem sob a superfície da Terra, tendo a sanidade sido arrancada de suas mentes imortais como a palha do milho. Alguns acreditam que esses membros insanos da Família despertarão uma noite dessas e formarão um exército que se levantará contra a sociedade dos Amaldiçoados da qual foram afastados.

Os membros inteligentes da Família tomam providências para garantir que seus preciosos pensamentos e lembranças continuem frescos e, acima de tudo, estáveis. Muitos usam diários e outros meios terrenos para registrar acontecimentos e datas, ao passo que outros recorrem a expedientes mais drásticos e muitas vezes místicos. Um grupo em particular, uma facção conhecida como os Agonistas, assumiu a responsabilidade de catalogar um pouco do conhecimento que a Família perdeu no tempo e no torpor, além de procurar maneiras de minorar os piores efeitos do grande sono. Até agora, os eruditos entre os Agonistas fizeram pouco progresso no tocante a esse último objetivo, mas avançaram tanto em relação ao primeiro que hoje são "requisitados" no mundo todo. De fato, muitos anciões, quando o torpor é iminente, convocam um dos Agonistas para supervisionar a transição, bem como para ajudar em várias outras tarefas relacionadas aos registros. O grupo leva muito a sério o "sigilo" das atividades e lembranças dos clientes e, até hoje, foram poucas as acusações de improbidade.

A natureza da carne

Portanto, faz parte do caráter da Família tramar, planejar e por fim arruinar as não-vidas de sua própria espécie, mas isso também vai contra sua natureza. É tanto uma questão de destino quanto de opção pessoal. Mesmo aqueles que tentam produzir um mundo melhor para sua raça (ou pelos menos para um subconjunto de sua espécie) meramente promovem as crenças e os ideais equivocados que levam a uma calamidade Familiar ainda maior. Alguns acreditam que as coisas simplesmente são desse jeito: é a vontade de Deus, uma maldade espiritual inerente ou o aspecto mais natural de uma espécie sobrenatural.

Outros vêem para onde a Danse Macabre caminha e temem pelo futuro, e com razão. Nos últimos anos, surgiram novos indícios sobre os vampiros de antigamente, os anciões há muito esquecidos que podem ter sido os progenitores originais dos clãs contemporâneos. Os anciões de idade avançada são muito temidos, e não sem motivo, mas a posição mais comumente adotada é a de racionalização do desejo. Finja que não se trata de uma ameaça e o perigo desaparecerá.

Do mesmo modo, lacaios e pecadores continuam a trazer notícias para os domínios esparsos da Família. Histórias sobre uma outra era de fogo ainda por vir, quando os Amaldiçoados pervertidos terão de enfrentar as conseqüências. Alguns acreditam que os arautos de um grande ajuste de contas despertarão; que as profecias de vários textos sagrados ou esotéricos da Família se realizarão; que Longino ou a Anciã julgarão os pecados de suas estirpes; que Drácula retornará, encontrará sua coalizão em desordem e fará uma limpeza; ou que somente os mais puros dentre os puros estarão a salvo de seja qual for a forma assumida por essa justiça portentosa. Muitos ainda estudam as tradições e os textos antigos, em busca de sinais e presságios que determinem quando essa idade de trevas chegará. Eles acreditam nas palavras de profetas e loucos da Família, e que Deus ajude aqueles que os abandonarem. Outros acreditam que essas histórias não passem de boatos: mais uma manobra política das mentes perturbadas dos jovens e imprudentes. Há também quem acredite que uma certa concordância entre todos esses inúmeros contos, ou a natureza e o formato enigmáticos das próprias histórias, indique o retorno de uma linhagem ou coalizão conhecida como as Moiras, que há muito é tida como extinta, mas ainda é mencionada em voz baixa nas noites de hoje.

O que se concorda, pelo menos entre aqueles que pararam de prestar atenção, é que a Danse Macabre segue em direção a uma nova era. Os progressos vistos somente nos últimos trinta anos permitiram que o conflito interno da Família ganhasse arenas nunca vistas. Vampiros jovens e bem informados usam a internet com a mesma freqüência com que empregam qualquer outro instrumento de manipulação e trapaça e, com o advento da fibra ótica, das redes digitais e de uma série de outras invenções, as possibilidades são infindáveis. Nunca antes houve tanto potencial na arte da guerra e, apesar do discreto incômodo do que resta da consciência vampírica, tudo parece muito bom para o vampiro mediano.

E, assim, os infantes continuam a tramar contra seus genitores, os genitores continuam a tramar contra seus infantes e rivais. As coalizões continuam a tramar umas contra as outras, e os apartidários continuam a resistir à autoridade de todas elas. A experiência cartiana não dá sinais de que vá abrandar sua marcha em nenhum lugar do mundo, para o bem ou para o mal, e além disso tudo, resta o Círculo da Anciã, vigilante e enigmático. O palco está montado para o próximo ato da Danse Macabre, e todos os atores já estão em seus lugares. Não restam dúvidas em suas mentes de que estão preparados para a peça prestes a começar.

Afinal de contas, eles já interpretaram os mesmos papéis anteriormente.

In Vitae veritas

Apesar de possuir muitas propriedades curiosas, o Sangue da Família reage de maneiras especiais ao de outros vampiros. Não se sabe ao certo como isso acontece. Nenhum especialista ou hematologista vampírico estudou o fenômeno tempo suficiente, e nenhum místico compreende tão bem a natureza da Maldição. Mas, sem dúvida, as situações a seguir ocorrem com freqüência e amplitude suficientes para serem conhecidas por toda a Família.

A Mácula do Predador

Os vampiros reconhecem instintivamente outros membros da Família à primeira vista, pois a Fera parece provocar as outras Feras próximas. Os pêlos da nuca se eriçam, as presas se distendem e uma sensação de medo ou territorialismo acomete o membro da Família que encontra outro vampiro pela primeira vez. O impulso é primitivo e bestial: o membro da Família com o sangue mais potente vê o invasor como uma ameaça a sua superioridade, ao passo que o vampiro de sangue mais fraco sente instintivamente o desejo de fugir do grande predador. Os dois membros da Família correm o risco de ficar frenéticos diante da avassaladora onda instintiva, sendo que o vampiro agressivo sente o desejo de atacar o mais fraco para reafirmar sua supremacia, e o vampiro "subordinado" sente uma vontade urgente de fugir. Os membros da Família de mesma potência do sangue sentem o desejo de atacar um ao outro e resolver a questão da primazia de uma vez por todas. É verdade que essa compulsão cede um pouco depois de dois vampiros se familiarizarem um com o outro, mas a experiência inicial pode ser terrível, ou perversamente emocionante.

O Doce Pecado

O sangue da Família é doce e delicioso, estimula o paladar com seus sabores intoxicantes e proibidos. Aqueles que consomem a Vitae da Família, principalmente a de seus membros mais antigos, flagram-se sequiosos de prová-lo mais uma vez. Os Amaldiçoados nunca se rebaixariam tanto a ponto de su-

gerir que seu sangue vicia, mas a realidade desafia-lhes o orgulho semântico. Há quem desenvolva essa dependência, a ânsia se faz sentir, e o vício puro e simples certamente não está fora de questão.

Como resultado, o compartilhamento de sangue entre os membros da Família é desprezado por sua sociedade como um todo. Apesar de às vezes ser perdoado em circunstâncias triviais, como o compromisso ou outro símbolo de afeição de um apaixonado, aqueles que transformam a ingestão da Vitae de outro vampiro num hábito são vistos como degenerados na melhor das hipóteses, e possíveis diableristas na pior delas.

O Vinculum

O responsável por parte da aversão da Família pelo ato de provar do sangue de outros vampiros é o Vinculum, às vezes conhecido como laço de sangue. Os membros da Família que consomem o sangue de um outro vampiro em três ocasiões diferentes ficam sujeitos a um estado singular de controle emocional. Esse Vinculum gera uma paixão forte, mas artificial, pelo vampiro de quem as três doses foram tomadas.

Entende-se por vassalo qualquer criatura que se encontre, no momento, sob a influência de um Vinculum. O vampiro a quem o vassalo está ligado é chamado de suserano ou *domitor*. Em situações sociais, o termo vassalo é aplicado aos membros da Família comprometidos pelo Vinculum, já que a maioria dos mortos-vivos pensa nos mortais subjugados exclusivamente como *ghuls*, mortais que provaram a Vitae da Família (pág. 80). Contudo, não se trata de uma diferenciação totalmente precisa. É possível ter um vassalo mortal que não seja um ghul, pois os mortais que experimentaram a Vitae não se transformam automaticamente em ghuls. Aqueles que o fazem conservam os poderes e as características de ghul somente enquanto a Vitae da Família permanecer em seus organismos, mas o poder do Vinculum ultrapassa em muito esses limites. Dizem que o Vinculum é capaz de subverter a vontade até mesmo das entidades sobrenaturais mais ariscas, mas são poucas as informações que confirmam esse boato.

Os vassalos não se deixam escravizar completamente por seus mestres, mas chegam perto disso. Eles sentem constantemente o amor artificial, a afeição e a lealdade impostas pelo laço, mesmo que venham simultaneamente a odiar seus domitores por terem-nos humilhado ou escravizado. Entre aqueles que são receosos, ingênuos, mentalmente instáveis ou até mesmo voluntários, o laço de sangue cria um sentimento de devoção exclusiva. A maioria dos Vincula leva a essa condição, pois muitos vassalos sabem no que estão se metendo ou têm alguma idéia rebuscada de qual será sua relação com os futuros domitores. Os ghuls que vêem seus mestres como anjos negros, os vampiros amantes que expressam sua devoção mútua por meio de laços de sangue, até mesmo os pervertidos "bibelôs de sangue" que oferecem prontamente o próprio sangue para agradar seus patronos mortos-vivos... Todos eles, ao menos a princípio, entram nos Vincula de livre e espontânea vontade (ou pelo menos sem guardar ressentimentos mais tarde). Outros não se mostram tão entusiásticos, como é o caso dos membros desgarrados da Família dominados pelo Príncipe por meio do Vinculum, ou dos infantes truculentos forçados a se submeterem aos genitores "para seu próprio bem". É realmente um amor blasfemo, pois não é natural, e a consciência geralmente se rebela contra ele. Os vassalos normalmente são incapazes de desobedecer de maneira ostensiva a seus suseranos ou de tomar atitudes contra os mesmos, mas alguns são obstinados o bastante para sabotar seus mestres de maneias mais sutis.

Algumas raríssimas coteries tentam vencer a inevitável desconfiança que se desenvolve entre seus membros entrando numa teia de Vincula. Os laços recíprocos não ajudariam a manter a coterie unida; não, isso só produziria a lealdade entre duplas. Em vez disso, essas coteries se envolvem numa prática que alguns membros jovens da Família chamam grosseiramente de "punhetagem circular". Isto é, um neófito se liga a outro, que se liga a um terceiro, que se liga a um quarto, que, por sua vez, se liga ao primeiro. O grau de confiança necessário para aceitar um acordo como esse é incalculável, e os resultados são inevitavelmente dolorosos para os envolvidos, pois eles terão de passar boa parte do tempo observando o objeto de suas afeições adulando outra pessoa. Muitas coteries que tentam esse processo acabam se destruindo por causa da obsessão e do ciúme mesquinho. As poucas que conseguem fazer esse método funcionar são de fato extraordinariamente coesas.

As coalizões da Família

Se os clãs representam a família e talvez a cultura entre os vampiros, e as cidades são seus domínios, então as diversas coalizões representam o equivalente vampírico mais próximo de nações, partidos políticos e até mesmo religiões. As coalizões constituem a pedra angular da sociedade dos mortos-vivos e — tanto quanto é possível determinar, dada a visão bastante indistinta que a Família tem de sua própria história —, são tradições antigas que fazem parte do mundo dos vampiros há centenas de anos. As coalizões que são (supostamente) mais antigas ostentam um "pedigree" mais respeitado que outras, mas nenhuma delas é realmente contemporânea. Mesmo aqueles jovens vampiros que acreditam que a sociedade da Família nas noites de hoje é um desenvolvimento recente admitem que as coalizões quase certamente antecedem a Revolução Industrial em uma ou outra forma.

As coalizões servem como nações, pois proporcionam à Família uma sensação de comunidade que não se encontra em nenhum outro lugar. Os membros da Família são Abraçados num clã, algo que eles não podem escolher. Como muitos mortais, mesmo que sejam leais a sua estirpe e a sua família, eles geralmente divergem em suas opiniões e crenças. Em sua maioria, estão aprisionados em seus domínios natais, e sua lealdade ao regime local geralmente é comprada com o medo e imposta pela ambição. A fidelidade às coalizões, contudo, é algo que os membros da Família podem controlar pessoalmente. São atraídos por facções que adotam doutrinas nas quais eles acreditam (ou ao menos às quais não fazem objeções). É nas coalizões, mais do que em qualquer outra organização, que eles muito provavelmente encontrarão, no mínimo, outros membros da Família com as mesmas idéias e os mesmos objetivos.

As coalizões servem como partidos políticos, pois proporcionam aos vampiros ambiciosos um apoio implícito. A maioria das coalizões tenta obter o máximo possível de influência na estrutura de poder da Família local para promover os próprios objetivos ou para simplesmente impedir os rivais de chegarem ao poder. Em sua maioria, os membros da Família politicamente ativos prefeririam ter um colega de coalizão no poder do que qualquer outro rival (apesar de muitos com certeza preferirem deter pessoalmente o poder, quando isso é possível). O vampiro com muitos aliados entre os anciões, todos empenhados em ajudá-lo em sua carreira, leva uma vantagem incontestável sobre os rivais que não encontram tanto apoio.

O mais estranho, talvez, seja o fato de as coalizões servirem até mesmo como religião para alguns de seus membros. Algumas coalizões — a Lancea Sanctum e o Círculo da Anciã especificamente — são ostensivamente religiosas em sua composição, mas todas as facções defendem com unhas e dentes certas crenças e atitudes que muitas vezes beiram o dogmatismo. Alguns membros jovens da Família passam rapidamente de uma ideologia para outra, em busca de um lugar que os acolha ou tentando entender as próprias atitudes, mas muitos outros vampiros se apegam tão completamente às doutrinas das coalizões de sua escolha que são incapazes de compreender outros pontos de vista. Apesar de apenas algumas coalizões declararem com toda a sinceridade que sua doutrina foi outorgada por Longino, Deus ou algum outro poder superior, a maioria tem fanáticos que certamente parecem agir dessa maneira.

Para diferenciá-las ainda mais dos clãs, as coalizões têm quadros sociais inconstantes. O membro da Família nunca muda de clã, mas pode mudar de coalizão. Sem dúvida, é difícil rejeitar sua coalizão e ingressar em outra, mas não impossível. Esse comportamento muitas vezes é acompanhado pela já esperada falta de confiança, mas apenas os membros mais severos da coalizão abandonada ou da nova chegam a dirigir acusações (infundadas) de traição contra um convertido. Em muitos casos, a filosofia do membro da Família simplesmente muda com o transcorrer do Réquiem. A maioria dos integrantes de uma coalizão preferiria perder um diletante cujo coração não mais se encontra de fato na causa do que deixar a falta de fé deste abalar os demais. Há que se admitir que aqueles que repudiam todas as coalizões geralmente perdem prestígio considerável aos olhos de seus antigos iguais, mas às vezes um vampiro simplesmente... se afasta.

Sendo esse o caso, é com sobrancelhas erguidas que os Amaldiçoados permitem que outros de sua espécie passem de uma coalizão a outra. Estranhamente, a transição é mais fácil para os neófitos e ancillae pouco conhecidos, pois a falta de laços concretos com as coalizões nos escalões inferiores ocasionalmente lhes permite passar despercebidos. Alguns vampiros chegam a se considerar membros de várias coalizões, mas só até serem descobertos e obrigados a parar de jogar em todos os times. Os membros mais célebres da Família têm dificuldade para mudar de lado, geralmente por causa dos contatos que fizeram ou do conhecimento secreto que acumularam como integrantes de suas coalizões originais. As "deserções" patentes costumam dar origem a muita fofoca, e não foram poucos os boatos que motivaram uma certa má vontade ou até mesmo vendetas sangrentas.

As coalizões não necessariamente vivem em conflito constante. A maioria das cidades apresenta membros de todos os grupos principais (ou pelo menos de alguns), e os governos Familiares operam efetivamente com dignitários e consultores de várias facções. Da mesma maneira que as igrejas rivais no passado ou os partidos políticos de hoje, as coalizões geralmente conseguem coexistir, mas raramente concordam nas questões mais importantes.

Ainda assim, o simples fato de essas coalizões existirem leva inevitavelmente à discórdia. Até mesmo os poucos membros da Família que não desejam o poder para si entendem por que é interessante para eles que os colegas de coalizão detenham o máximo possível de autoridade. Toda facção quer estar no controle, e toda coalizão tem opiniões diferentes quanto à maneira mais adequada de governar (e até de se comportar). Na maioria das cidades, esse conflito é dissimulado e assume a forma de manobras políticas, espionagem, sabotagem, subornos, chantagem e o ocasional assassinato. Em certos domínios, essa constante guerra fria se aquece e as coalizões se envolvem em conflitos francos (tão francos quanto é possível para a Família). Muito semelhantes às guerras entre as gangues mortais, esses conflitos geralmente são breves — quanto mais longa for a guerra, mais difícil será proteger a Máscara —, mas excessivamente sangrentos. Esses conflitos muitas vezes não acabam, eles simplesmente arrefecem quando um ou todos os partidos envolvidos ficam exaustos demais para continuar. A paz duvidosa que parece resultar, na medida em que as coalizões são obrigadas pelo atrito a novamente coexistirem, muitas vezes dura apenas até uma delas recuperar suficientemente suas forças para recomeçar tudo outra vez.

As coalizões mundo afora

A Família está presente onde quer que a humanidade erga suas cidades e dissemine suas culturas. Os vampiros cobrem o planeta e, apesar de serem poucos em comparação com aqueles de quem se alimentam, sua população não chega a ser tão pequena a ponto de ser facilmente dividida em facções nítidas. As coalizões descritas neste capítulo diferem um pouco — e talvez de maneira significativa — de um domínio para outro. Isto é, um membro do Invictus em Londres provavelmente tem as mesmas atitudes fundamentais de um colega Invictus de Detroit, mas eles provavelmente diferem em muitos outros pormenores.

O mais importante é que existem outras coalizões além das cinco grandes em várias regiões do mundo. As facções descritas neste capítulo são as maiores ou as mais poderosas, pelo menos no Ocidente, mas existem outras em culturas diversas, em comunidades menores e nas nações do Terceiro Mundo. As coalizões desta seção representam a maioria dos vampiros e a maior parte do poder da Família, mas não a totalidade de uma coisa ou outra.

É importante notar que, apesar de os membros de uma determinada coalizão terem uma tendência a concordar com certos princípios fundamentais, e muitas vezes se aliarem contra rivais externos, existe muita tensão e inimizade internas. Na verdade, nas cidades dominadas por uma coalizão, a rivalidade interna é bem mais comum. Os vampiros do Invictus competem com seus colegas, os Cartianos se digladiam com Cartianos rivais, e assim por diante. A coalizão de um vampiro é um bom indicador de certos princípios políticos e filosóficos, mas tudo o mais é questionável.

A Camarilla

Antigamente, toda a sociedade vampírica se unia sob uma mesma bandeira, pelo menos no mundo ocidental. Essa organização era conhecida como a Camarilla, termo que corresponde aproximadamente à palavra espanhola bem mais tardia para "grupo influente" ou cabala de consultores confidenciais. O poder da Camarilla era inconteste: onde quer que o Império Romano detivesse o controle, também o tinha a Camarilla. Desconfia-se até que muitos dos costumes da Família que sobreviveram até as noites de hoje tiveram suas origens na estrutura da Camarilla, como a idéia dos Príncipes que governam domínios autônomos. Os indícios de vampirismo anteriores a Roma são raros ou incompletos, mas quase toda a Família aceita que provavelmente existiram vampiros pré-romanos. Geralmente

são tidos como selvagens, monstruosos e completamente desorganizados. Quando muito, sua "sociedade" provavelmente se resumia a domínios vagos e dispersos, povoados por um único vampiro e suas ninhadas. A Camarilla hoje extinta foi a primeira tentativa bem-sucedida de criar uma verdadeira sociedade da Família.

Contudo, com o desmoronamento do Império Romano, as estruturas que suportavam a Camarilla também ruíram. Por precisar do sangue dos mortais para sobreviver, a Família depende da sociedade dos mortais como base para a sua. Com a fragmentação da Europa em domínios feudais isolados durante a Idade das Trevas, a sociedade da Família tinha pouca escolha a não ser fazer a mesma coisa ou decair completamente na barbárie de antes.

A natureza da própria Família também acelerou a derrocada da Camarilla. Sempre conspiratórios e invejosos, poucos vampiros que chegaram a posições de importância na ordem social da Camarilla o fizeram por altruísmo ou justiça. Os membros da Família de então, como os de hoje, desejavam ardentemente poder e influência, e isso era obtido cortando-se o acesso dos rivais aos mesmos.

Não é surpresa, portanto, ver que dos vestígios da Camarilla esfacelada surgiram várias facções diferentes, cada uma delas com uma política ou filosofia diferente, defendida por anciões de mesma mentalidade e demagogos carismáticos. Se antes havia uma única organização, um punhado de coalizões distintas emergiu da obscuridade da era. Esse acontecimento acabou instituindo os critérios para que as coalizões mais tardias se distinguissem da sociedade já estabelecida da Família.

Muitas dessas coalizões pereceram no decorrer dos séculos, destruídas por facções opositoras, absorvidas por seitas semelhantes, erradicadas por serem heréticas ou simplesmente abandonadas por serem consideradas inválidas. Os vampiros procuravam com afinco coalizões às quais pudessem se aliar, tentando chegar ao poder, mas ainda desconfiavam que essas facções exigiriam demais em troca ou limitariam demasiadamente os movimentos deles com seu dogmatismo.

Com o avanço da História, dois grupos da Família européia formaram uma aliança. Como a força da sociedade dos mortais provinha dos pilares gêmeos da Igreja e do Estado, essas coalizões formaram sua própria versão do equilíbrio entre o poder temporal e o religioso. A Lancea Sanctum, uma coalizão terrível e evangélica que defendia uma origem bíblica para os vampiros, ascendeu e reivindicou a primazia como liderança espiritual da Família. Sua contraparte, conhecida como o Invictus (uma referência às origens romanas do grupo), posicionou-se como a nobreza vampiresca. Nos domínios onde a aliança era forte, o Invictus servia como soberano político da Família, ao passo que a Lancea Sanctum garantia que os residentes adorassem devidamente a Deus e conhecessem o lugar dos vampiros no mundo.

A aliança entre o Invictus e a Lancea Sanctum era um modelo eficaz que se escondia facilmente entre as camadas da sociedade dos mortais que as duas facções imitavam. O compromisso teve grande êxito e logo se espalhou pela Europa, não muito diferente do modelo feudal na qual suas estruturas foram inspiradas.

Contudo, nem todos os membros da Família apoiaram a supremacia da aliança. Muitos domínios antigos, que abrigavam vampiros dedicados a ritos e mitologias anteriores ao cristianismo e a Roma, discordaram. Apesar de nunca terem formado uma frente unificada, já que suas crenças e localizações geográficas eram muito díspares, uma tendência rebelde ocasionalmente impedia a aliança de se instalar em vários lugares. A magia tradicional rechaçava os milagres profanos da Lancea Sanctum, e os pagãos tinham os próprios em muitos casos. Essas religiões sobrevivem nas noites de hoje como uma confederação indefinida de facções, raramente organizadas mas definitivamente poderosas, e com as próprias esferas de influência. Unida apenas pela crença comum numa progenitora ou patronesse da Família, a coalizão conhecida como o Círculo da Anciã cultivou o poder recorrendo a políticas menos esmagadoras que as táticas de conquista da aliança.

Uma outra coalizão da Família acabou surgindo na Europa Oriental, conduzida por um líder popular e notório proveniente da nobreza mortal. O fundador dessa coalizão dizia não ter sido Abraçado por vampiro algum, e sim abandonado por Deus. Destituído, ele se tornou um dos Amaldiçoados. Com sua filosofia de transcendência vampírica, esse líder e seus seguidores, a Ordo Dracul, abalaram o equilíbrio de poder entre o Invictus e a Lancea Sanctum e correram para se apossar do que puderam na instabilidade que se seguiu. A idéia de transcendência atraía muitos membros da Família e, desse modo, os ideais da Ordo Dracul criaram raízes e se disseminaram. Desde a fundação da coalizão por volta do século XV ou XVI até as noites do século XXI, a Ordem continua a crescer em poder e a aumentar sua influência.

O tempo também passa para a Família, mesmos que seus corpos permaneçam em estase. Para muitos vampiros, o modelo feudal sobre o qual a aliança erigiu seu poder era um anacronismo por volta do século XVIII. Enquanto o mundo dos mortais cerrava fileiras em torno da causa por novas formas de governo, muitos vampiros jovens adaptaram novos sistemas políticos à sociedade dos Amaldiçoados. Esses Cartianos nem sempre concordavam quanto a qual sistema político seria o melhor, mas estavam todos decepcionados com os regimes antiquados de governo aos quais tantos outros membros da Família se apegavam irrefletidamente. Essa filosofia encontrou guarida principalmente no Novo Mundo, cuja própria soberania foi arrancada das garras das nações aristocráticas. Os Cartianos acreditam que a ordem vampírica também conseguirá repetir esse feito.

No desenrolar da era contemporânea, formou-se um equilíbrio estranho. No Velho Mundo, muitos domínios ainda respeitam a soberania da aliança. Aqui e ali, pequenos bolsões de resistência se apegam às tradições do Círculo da Anciã, ao passo que a Ordo Dracul ainda reina na Europa Oriental. No Novo Mundo, porém, existe algo muito mais semelhante a uma igualdade de condições. A causa cartiana atrai novos seguidores, principalmente entre os jovens, que nunca conheceram o domínio da nobreza e que não têm razão para desconfiar que exista algo desse tipo à medida que o mundo da Família vai se revelando. O Invictus e a Lancea Sanctum ainda detêm o poder, mas a aliança é muito mais tênue. Os domínios individuais muitas vezes pertencem exclusivamente a um Príncipe da Lancea Sanctum ou do Invictus, havendo pouco esforço para preservar a relação habitual que sobrevive entre as duas coalizões no Velho Mundo. As bases da Ordo Dracul e do Círculo da Anciã não são desprezíveis, apesar de suas versões do Novo Mundo se basearem menos nas tradições das quais derivam e mais na busca de alternativas viáveis (quando não um tanto misteriosas) para o atavismo imorredouro da aliança decadente.

É nessas circunstâncias que os vampiros contemporâneos se vêem Abraçados. As coalizões que há tempos são aliadas se fragmentam, ao passo que novas alianças se formam todas as noites para se oporem aos poderes constituídos. A Lancea Sanctum e o Invictus costumam ser parceiros estranhos, exceto quando as diferenças os levam à guerra facciosa. Coalizões aparentemente opostas, como o Círculo da Anciã e os Cartianos, contendem por causa de ideologias, exceto quando decretam uma trégua para enfrentar juntas a opressão. O mundo dos vampiros é realmente gótico e persistem os anacronismos bárbaros de séculos ou milênios atrás. Ao mesmo tempo, a tecnologia e o *Zeitgeist* cultural do mundo se manifestam num espírito de rebelião que oferece a oportunidade de remover as velhas algemas e substituí-las por novos e estimulantes ideais. O mundo é ao mesmo tempo medieval e moderno, e a sociedade dos Amaldiçoados personifica todos os aspectos desse paradoxo.

De quando em quando, um grupo de historiadores, vampiros pró-unificação ou rematados conspiradores tenta restabelecer a Camarilla de antigamente. Até hoje, essas tentativas viram-se condenadas ao fracasso, cederam sob o peso de seja qual for a política arrogante (ou clandestina) que tenha gerado a idéia. Isso não significa que uma tentativa futura de consolidação não venha a funcionar, só que algo assim ainda não aconteceu.

À Lady Tanit Pene Baal e ao Lorde Baal Hammon,
os votos deste novo infante da noite, pois ela o ouviu e o abençoou.
— Prece abracial do Círculo da Anciã

O Círculo da Anciã

Poucos vampiros fora do Círculo da Anciã compreendem mesmo que remotamente as crenças e condutas sigilosas do grupo. Como coalizão, o Círculo é tão dedicado quanto o Movimento Cartiano, de organização mais rígida que o Invictus e geralmente mais temido e incompreendido que a Lancea Sanctum e a Ordo Dracul. Para muitos neófitos, esses membros misteriosos da Família são os "bichos-papões" da sociedade vampírica: aqueles que se reúnem em cabalas isoladas e praticam ritos antigos e misteriosos em louvor a deuses sanguinários, tanto masculinos como femininos, provenientes de culturas esquecidas ou desprezadas. São os vampiros contra os quais os anciões alertam seus infantes: os párias políticos, os iconoclastas e, para alguns, os hereges entre os Amaldiçoados.

Panorama

O Círculo da Anciã execra os mitos da criação mais aceitos entre os vampiros. Para esses devotos, não há que se venerar, adorar nem mesmo ouvir o progenitor da Lancea Sanctum. O fundador quase mítico da Ordo Dracul tampouco passa de uma grande farsa. O Círculo da Anciã defende uma origem mais naturalista para os vampiros: eles sempre fizeram parte do mundo, foram gerados na escuridão que os mortais temem explorar, onde a desconfiança comedida dá lugar ao medo explícito. Suas histórias sobre a criação citam a bruxa russa Baba Yaga; o deus galhado Cernunnos; a deusa trácia da lua e da magia, Bendis; o deus-animal Pashupati; os sacrifícios bovinos em nome de Mitra e as encarnações mais sangrentas da Morrigan. Os membros do Círculo da Anciã às vezes chegam a incorporar a sua filosofia certos elementos anteriores ao dogma da Lancea Sanctum, por meio de Lilith, a primeira esposa de Adão. Os Acólitos, como são comumente conhecidos os membros do Círculo, rejeitam completamente as idéias vampirescas de penitência. Em vez disso, adotam uma abordagem mais orgânica da não-vida, que permite a todas as criaturas — até mesmo aos mortos-vivos — continuar a aprender, amadurecer e chegar ao esclarecimento com o passar do tempo. Boa parte das tradições da Família enfatiza a culpa e a penitência de acordo com o modelo judaico-cristão, mas o Círculo da Anciã se vê à parte desse cânone.

Os integrantes desta coalizão afirmam que a primeira a lição a ser aprendida, seja qual for a origem dos mortos-vivos adotada pelos membros da Família, é que os vampiros, mesmo condenados a uma eterna não-vida, não são nem mais nem menos vítimas do que escolheram ser. Tanto a investidura no poder quanto o esclarecimento estão ao alcance de qualquer criatura suficientemente fiel e dedicada para obtê-los, seja esta um vampiro ou outra coisa. Apesar de o Círculo ser fundamentalmente um fenômeno vampiresco, sua ideologia ultrapassa as fronteiras terrenas da condição da Família e também atrai os não-vampiros. Sendo assim, o Círculo se vangloria de ter os contatos mais amplos e incomuns entre outras criaturas de inclinação semelhante, como os magos e até mesmo os lobisomens.

Como seria de esperar, os Acólitos não são muito populares entre os fervorosos membros da Lancea Sanctum, que se sentem extremamente ofendidos com a "corrupção" de seus mais caros ideais pelo Círculo. Alguns membros da autêntica linha dura da Família, principalmente aqueles que detêm o poder em domínios conservadores, chegam a banir a prática e a propagação daquilo que eles chamam de "culto ao demônio", e castigam terrivelmente aqueles que são flagrados violando essa lei. Na maioria das vezes, porém, até mesmo o Príncipe ou Arcebispo mais intransigente se contenta em garantir que aqueles que o cercam não tenham sido contaminados pela heresia dos Acólitos, cortando assim todas as possíveis ameaças pela raiz.

Membros

O Círculo da Anciã se orgulha de ter entre seus partidários os vampiros mais variados. Membros de todos os clãs e de qualquer idade são atraídos pelo *ethos* singular do Círculo, e a coalizão sem dúvida é mais forte por causa disso. A fraqueza demográfica da coalizão provavelmente está no número de Ventrue

com as mesmas crenças. Os Ventrue são filhos da tradição e, entre os membros mais conservadores do clã, a tradição sugere que a principal ideologia dos Acólitos é, na melhor das hipóteses, uma bobagem, e uma heresia na pior delas. Por outro lado, os Gangrels (conhecidos por seu desprezo tanto pela mortalidade quanto pelas convenções da Família) talvez sejam a combinação perfeita para a mentalidade da coalizão. Muitos Acólitos realmente provêm das fileiras dos Selvagens, que podem encontrar uma ressonância simbólica entre sua natureza e a dos diversos deuses e espíritos do panteão do Círculo.

Em função da natureza relativamente radical de sua filosofia, é compreensível que os Acólitos se preocupem com o crescimento contínuo de suas fileiras. Nos últimos anos, muitos começaram a procurar convertidos, principalmente entre os membros oprimidos e desprivilegiados da sociedade da Família. Essa busca costuma levar à porta dos apartidários, muitos dos quais são mais tolerantes com os Acólitos do que com a Lancea Sanctum ou o Invictus. E há outros que acham a ideologia dos Acólitos compatível com suas próprias opiniões políticas. Como resultado, o empenho missionário do Círculo tem valido a pena, e o número de independentes que se tornam membros cresce a cada noite. Afinal de contas, se os vampiros são reais, quem há de dizer que os deuses e as divindades sanguinárias das Antigas Tradições não o são?

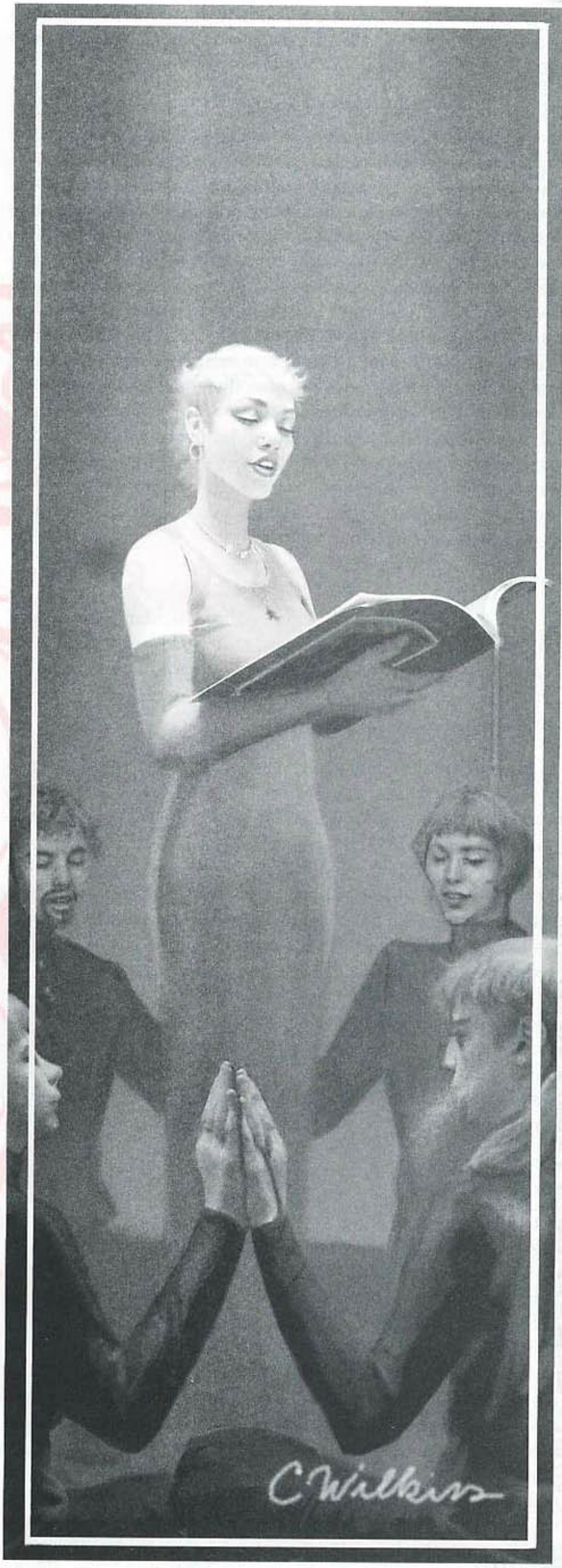
FILOSOFIA

No centro da doutrina dos Acólitos está a Anciã, uma espécie de conselheira vampírica e amante de "monstros" mitológicos durante várias fases da História e em inúmeras culturas. Obviamente, o culto à Anciã é a origem do nome do Círculo, e ela é ora um amálgama de espíritos ou deuses dos quais os vampiros se originaram, ora uma personagem propriamente dita, não muito diferente do progenitor da Lancea Sanctum. Os Acólitos veneram a imagem e os ensinamentos de várias deusas-mães que, de acordo com diversos textos mitológicos e religiosos, foram banidas da companhia de outros deuses por tentarem se aprimorar consumindo o sangue daqueles a quem os deuses haviam feito a sua imagem e semelhança. Depois de muita dor e provação, a Anciã conseguiu descobrir os segredos da criação e sobreviver aos ermos agrestes que constituíam a vida fora do paraíso divino. Dizem que, sozinha, a Anciã criou a forma e a beleza a partir da inanidade estéril que jazia além do conhecimento dos homens e dos deuses, e os membros de seu Círculo tentam repetir essa experiência para que também eles possam adquirir a sabedoria e o poder de sua fundadora.

Dois temas subjacentes derivam desse preceito fundamental:

O poder está na criação

Os vampiros desta coalizão são talvez os mais honestos consigo mesmos quanto ao que acreditam ser a verdade sobre a condição da Família. Eles reconhecem que o Réquiem os separa do mundo natural e os suspende num estado de estase perene, incapacitando-os para todo o sempre de criar a vida. Para aqueles que se deixam destruir pela certeza dessa conclusão, a existência se transforma numa espiral infinita de manipulação rumo à destruição, sendo os recursos investidos simplesmente com o objetivo de perpetuar o ciclo. A criação, portanto, torna-se tanto a fonte do verdadeiro poder como também a única maneira de uma criatura estática continuar a ser uma parte vibrante da ordem terrena. Alguns Acólitos praticam essa ideologia nas pequenas coisas, cuidam de jardins ou criam animais, ao passo que outros adotam uma visão mais ampla, ten-



tando criar coisas de beleza ou utilidade duradoura, como obras de arte ou invenções. Não importa como, todos os Acólitos se esforçam para simular a criação a sua maneira.

A adversidade gera o esclarecimento

Os Acólitos acreditam que toda criatura é capaz de superar as próprias fraquezas e defeitos morais pondo continuamente à prova suas limitação físicas, mentais e espirituais. Somente mediante a adversidade constante é que a consciência pode se expandir e, desse modo, alcançar a verdadeira compreensão. Os devotos ganham poder estimulando e desafiando alternadamente os sentidos e, por meio dessa recém-descoberta compreensão, eles finamente transformam a natureza estática da não-vida no milagre da criação. Muitos devotos interpretam esse preceito de maneira literal e se envolvem em práticas de autoflagelação que reviriariam o estômago de qualquer mortal. Outros simplesmente colocam seus corpos em situações inusitadas e difíceis para poderem entender melhor a si mesmos e também a seus medos e limitações. Seja qual for a motivação, os resultados são inquestionáveis: aqueles que persistem são fortalecidos por suas experiências, o que os torna ainda mais capazes de resistir ao que virá a seguir.

PRÁTICAS E RITUAIS

O Círculo da Anciã é uma coalizão rigidamente formal. Afirma ter diversos ritos especiais, muitos dos quais são exclusivos dos Acólitos de certas coteries ou determinados domínios. Dentre os mais comuns, três se destacam:

A Liturgia da Anciã

Uma das récitas ouvidas com mais freqüência nos encontros da seita, esta prática consiste na leitura de trechos de vários relatos da criação ou de histórias mitológicas. A Liturgia se tornou a abertura cerimonial (ou o encerramento, dependendo do domínio) das reuniões regulares dos Acólitos. Os próprios trechos contam — ou, em algumas assembléias, cantam — a história de como a Anciã superou adversidades depois de ser banida da companhia dos deuses. O texto tem um certo aspecto lírico devido à natureza de ação-reação da vida da Anciã, e muitos Acólitos passaram a utilizar o método grego do responsório ao declamarem a Liturgia (o que faz com que todos os presentes se envolvam, e não só o orador). Como a maioria dos trechos é relativamente longa, muitos Acólitos preferem limitar cada leitura à subseção da Liturgia mais adequada ao tema ou temas do encontro.

A Ciranda

Os Acólitos alegam ter muitos feriados, adaptados a partir das mitologias com as quais eles se identificam, e tendem a celebrá-los com grande sinceridade e respeito. O acontecimento mais importante para a coalizão como um todo é um rito anual conhecido como a Ciranda. A noite propriamente dita cai numa data diferente todos os anos e depende de uma série de variáveis, entre as quais o alinhamento das estrelas e a fase da lua. Mas, em geral, a data gira em torno do solstício de inverno (o que não a diferencia muito do Yule celta, apesar da associação bem menos óbvia com divindades masculinas). Nessa noite, os Acólitos listam as provações que superaram, as dores que suportaram e as coisas que criaram ou destruíram no último ano. Como essas questões são específicas de cada devoto, o ritual é sempre algo muito pessoal e geralmente é conduzido no mais absoluto silêncio, sob a luz das estrelas. Durante o rito, cada participante oferece um pouco de sua própria Vitae ao solo para purificar seu espírito antes do ano novo. O rito termina com o Hierofante colocando uma coroa de louros sobre a cabeça de cada participante, para representar o restabelecimento da ligação de cada Acólito com o mundo natural, tanto o interior quanto o exterior.

Outros feriados associados à Ciranda e celebrados em seus formatos singulares pontuam o calendário do Círculo. O Festival do Samhain (31 de outubro) representa a Anciã que se despede do mundo, preparando-se para o inverno, e é comemorado com muita folia e orgias de sangue. O Latha Lunasdal (por volta de 1 de agosto) comemora a época do ano em que as noites passam a ser mais longas que os dias (no hemisfério norte), quando a Família pode usufruir de um pouco mais de tempo. Os Acólitos que decidem Abraçar alguém geralmente o fazem na Noite de Valpúrgis (25 de fevereiro), em respeito ao ritual da fertilidade associado a esse feriado. As Pianépsias (26 a 27 de setembro) marcam o culto à própria Anciã e são celebradas de todas as maneiras, desde as comemorações vampíricas que mais parecem vandalismo até a contemplação daquilo que significa ser uma criatura da noite.

Crúac

O Círculo da Anciã tem em alta conta as tradições místicas do Crúac, o "crescente sangrento". Por ser um tipo de magia ritualística, a execução do Crúac recorre basicamente a sistemas religiosos xamanísticos, à prática druídica e até mesmo a artes que lembram a "magia negra". A prática dessa magia é sempre sanguinária, pois no mínimo envolve sacrifícios de sangue e ocasionalmente a mortificação da carne, a escarificação do corpo do vampiro ou até mesmo a morte ritualizada de uma vítima no caso dos efeitos mais poderosos. Mesmo sendo terrível a aparência exterior da prática, não há como negar sua eficiência. Aqueles que não pertencem à coalizão podem zombar do Crúac, classificando-o como "bruxaria", mas os próprios Acólitos nunca se rebaixariam a ponto de empregar termo tão vil para descrever sua feitiçaria espiritual.

TÍTULOS E FUNÇÕES

A natureza ritualística do Círculo da Anciã parece se prestar a uma hierarquia de títulos e funções, cada qual ocupando um nicho ou aspecto exclusivo dos procedimentos esotéricos da coalizão, mas não é esse o caso. Na verdade, existe praticamente um único título "oficial" na coalizão. O resto é composto de títulos temporários, específicos de cada cidade, ou então simples descritores convenientes para as obrigações que quase todos os Acólitos têm de cumprir.

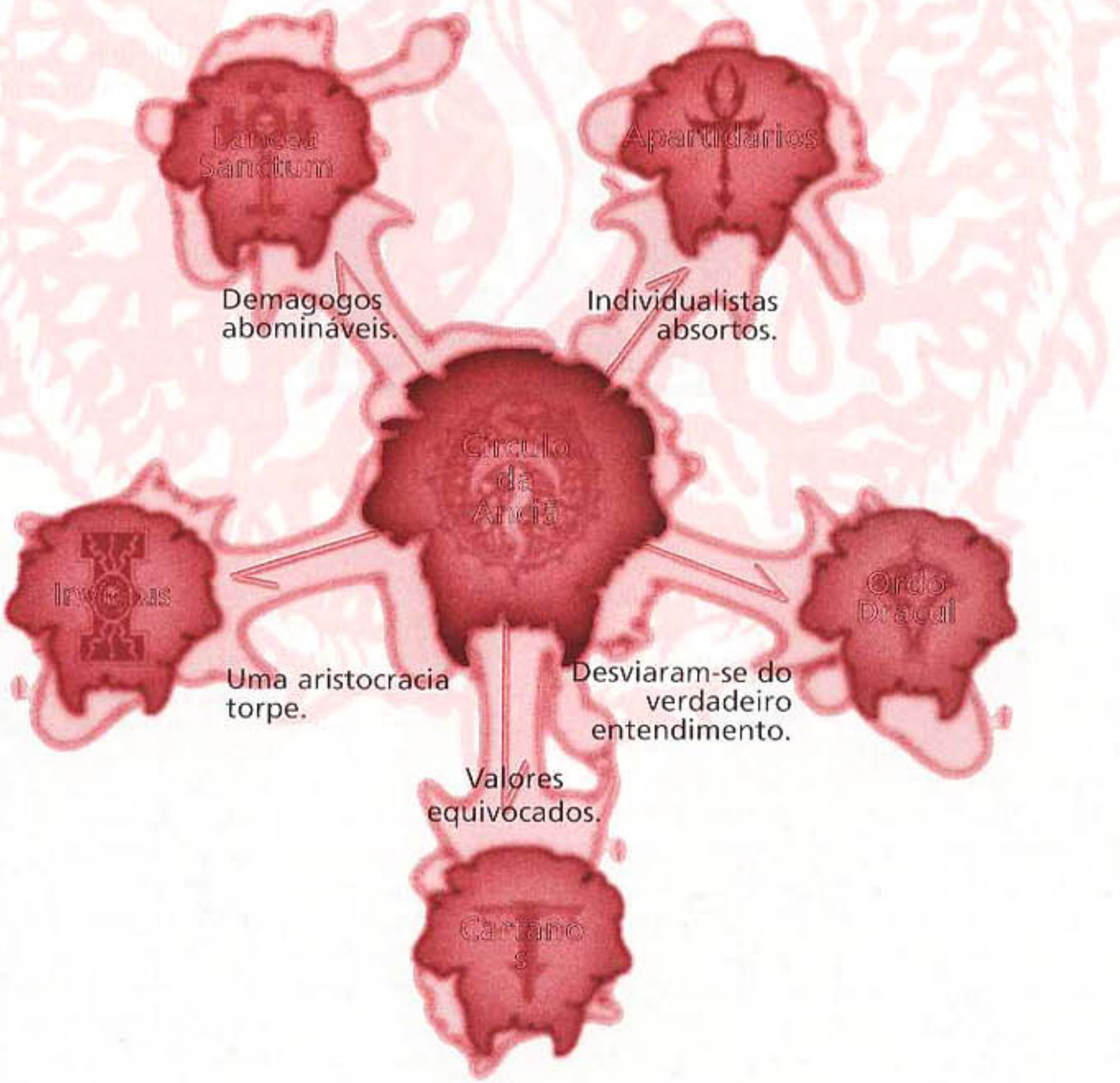
Hierofante

Nos domínios em que o Círculo da Anciã marca presença significativa (ou seja, nas cidades com três ou mais membros), o Acólito mais sábio assume a função equivalente à de sumo sacerdote. Esse líder espiritual é chamado de Hierofante e tem uma série de obrigações para com seus colegas. O Hierofante é responsável por abrir as sessões e presidir vários rituais (como a Liturgia da Anciã). O Hierofante também supervisiona a iniciação de novos membros no Círculo, e nenhum Acólito será completamente aceito sem sua permissão. "Hierofante" também é um termo respeitoso e pode ser que até os anciões que já não conduzem os rituais continuem a portar o título como "insígnia" ou sinal de esclarecimento.

Entre as responsabilidades do Hierofante se encontra a efetiva formação do dogma a ser seguido pela coalizão num determinado domínio. Por exemplo, alguns Hierofantes recorrem bastante ao panteão celta ao interpretar a condição da Família, ao passo que outros invocam "demônios" que, na verdade, são espíritos da natureza em certas denominações religiosas da Europa Oriental. Outros ainda podem ter uma visão de mundo de forte inspiração judaico-cristã, substituindo a Anciã por Lilith, ao passo que outros grupos se vêem como as encarnações dos *wendigo* ou manitus dos índios norte-americanos. Há também aqueles que misturam uma série de religiões em sua visão singular da Família. Esse *corpus* dogmático quase sempre se desenvolve de maneira orgânica com o passar do tempo, incorporando novas crenças dos Acólitos, mudando ao sabor das preferências da coalizão, ou levando em consideração novas informações ou descobertas. Mais do que em qualquer outra coalizão, as políticas do Círculo da Anciã mudam e se adaptam, e a responsabilidade de manter a coerência está nas mãos do Hierofante.

O coro

O coro, na verdade, não é um título na coalizão, e sim um descritor para um certo tipo de membro. "Coro" é o coletivo para os "novos convertidos" à ideologia dos Acólitos e para os membros probatórios do Círculo. Poucos candidatos à conversão são capazes de entender a verdade muitas vezes dolorosa da mentalidade dos Acólitos, de modo que muitos novos membros passam por um período de "aprendizado" durante o qual são gradualmente aclimatados à existência no Círculo da Anciã. Por uma questão de ordem, os segredos da coalizão, como o Crúac, nunca são revelados ao coro, que é observado tanto quanto orientado durante o período de experiência. Esse período introdutório existe tanto para a segurança do coro quanto para a da coalizão, pois não há de fato como voltar atrás após a iniciação.



O Invictus

Aos olhos daqueles que não o compreendem — e, há que se admitir, dos poucos que o fazem —, o Invictus é a aristocracia desprezível dos mortos-vivos, a pequena nobreza que nada fez para merecer essa posição, mas faria qualquer coisa para mantê-la. São os proprietários de terras, os intendentes, os ditadores. Pode ser que o Invictus não tenha realmente muito mais autoridade que as outras coalizões sobre os domínios, mas faz tamanho alvoroço com o poder que de fato exerce que muitos membros da Família costumam associá-lo com os cargos dos escalões mais altos. O Invictus geralmente tenta se situar entre as coalizões mais antigas, quer isso tenha ou não fundamento. Seja ou não uma das mais antigas, a coalizão sem dúvida tem posses. Também tem grande interesse — e influência — nos assuntos dos mortais, e muitos membros de outras coalizões vêem o Invictus como o guardião da Máscara (às vezes com um certo exagero).

Panorama

Até certo ponto, essa visão comum sobre o Invictus é exata, mas superficial. O chamado Primeiro Estado está entranhado até a alma no sistema feudal. Foi supostamente durante algum estágio logo depois da derrocada do Império Romano que o Invictus se transformou gradualmente naquilo que é hoje, consolidando um dogma que seus anciões (estejam corretos ou não) alegam anteceder a queda. Pode chamar de direito divino, ordem natural, supremacia dos mais fortes ou o que quiser: o Invictus funciona inteiramente como um sistema de monarquias interligadas. Tudo gira em torno do poder. Aqueles que não o têm desejam-no, ao passo que aqueles que o têm querem conservá-lo ou aumentá-lo.

Segundo o Invictus, a coalizão representa uma meritocracia. Os membros da Família mais competentes, ambiciosos e, no fim das contas, com maior direito à liderança acabam chegando ao poder. No decorrer do processo, eles são temperados, aprendem a lidar com todo tipo de obstáculo, seja ele político, social ou marcial. O Invictus é governado por Príncipes, mas são Príncipes de sua própria criação.

É uma bela idéia. Em algumas regiões, chega mesmo a ser verdade. Contudo, o Primeiro Estado é, em grande parte, como qualquer outro governo feudal: quem está no topo fica no topo, e quem está por baixo é esmagado. Se a força pessoal determina o poder político, como é que os jovens membros da Família podem progredir? Afinal de contas, seus rivais mais velhos já levam uma vantagem de décadas ou séculos. São mais fortes. Mais sábios. Muito mais experientes na arena política. E, ao contrário das aristocracias humanas, nas quais os candidatos promissores podem contar com eventuais aberturas de vagas, é improvável que os anciões do Invictus venham a morrer de causas naturais, e aqueles que sucumbem ao torpor têm tempo para preparar seus aliados e fantoches a fim de tomarem seus lugares. O Invictus, portanto, representa o ponto culminante para a aristocracia: a ilusão, e não a realidade, das oportunidades iguais. Muitos membros jovens da Família não se deixam enganar, mas outros sim, e um número suficiente de jovens consegue de fato uma posição vantajosa para que a coalizão tenha um certo apelo. Afinal, apesar da aparente escassez de oportunidades, o Invictus realmente é uma das facções mais poderosas e influentes. Sem dúvida, é difícil ascender na hierarquia, mas ao conseguir essa façanha, o vampiro será muito mais poderoso do que, digamos, alguém de posição equivalente entre os Cartianos ou um tiranete dos apartidários.

O Invictus alega ter popularizado o uso de muitos dos títulos e cargos hoje comuns na sociedade da Família, particularmente o de Príncipe. A coalizão sempre pensa nos termos da aristocracia ou da pequena nobreza. No Velho Mundo, ainda sobrevive a imagem do nobre que preside a corte. Nos Estados Unidos, essa imagem transformou-se, em algumas regiões, nos barões da indústria e nas famílias tradicionais, uma elite extra-oficial mas nem por isso menos efetiva. Seja qual for o caso, uma coisa não mudou: quem tem, tem; quem não tem, não tem.

Em última instância, portanto, o Invictus existe em parte para manter a ordem no seio da Família. Como todos os aristocratas, o Primeiro Estado sofre na anarquia. Somente por meio de uma existência organizada e do arbítrio da lei é que os líderes da coalizão conseguem manter o poder. Com a possível exceção da Lancea Sanctum, que tem motivos religiosos para fazer o que faz, o Invictus é a coalizão mais draconiana no que se refere a impor o texto exato das Tradições e das leis da Família. Mantém a ilusão de liberdade e oportunidade dentro da coalizão, disfarça seu sistema tirânico com a metáfora do "governo pelos mais capazes" — na tentativa de atrair vampiros de fora —, mas o grupo na verdade está mais preocupado em manter a ordem em suas próprias fileiras. Se as massas não se comportarem, então todo o poder que os anciões erigiram nas costas do povo acabará ruindo.

E isso leva, naturalmente, ao segundo propósito não declarado (mas dificilmente secreto) do Primeiro Estado: o de não simplesmente manter a ordem, mas manter a cargo da ordem os anciões que já detêm o poder. Podem falar o quanto quiserem da expansão do arbítrio da lei e da nobre causa que o Invictus representa. No fim das contas, tudo se resume aos Príncipes, à Primogenitura e aos outros anciões que se mantêm no topo da pirâmide pisando nas cabeças daqueles que estão abaixo.

O que mais deixa inquietos os vampiros jovens, sejam eles membros ou possíveis membros, é o pensamento incômodo de que o Invictus talvez tenha o direito de governar. Por mais horrível que pareça essa idéia de manter todo o poder nas mãos de alguns poucos anciões imortais, há que se perguntar: se não forem eles, então quem? Quem mais teria o conhecimento e o poder necessários para ocupar essa posição e garantir a funcionalidade de uma coalizão de predadores intrinsecamente egoístas? Se a natureza opressora e tirânica do Invictus já dura tanto tempo, talvez seja porque ela funciona.

Membros

Por razões que deveriam ser relativamente óbvias, o Invictus costuma atrair muito mais os anciões do que os neófitos da Família. Na incestuosa arena política que o Invictus prefere, a idade e a experiência são muito mais valiosas que qualquer coisa que a juventude possa oferecer. Os membros jovens da Família são mais numerosos que os anciões e entendem muito melhor as mudanças produzidas pelo mundo contemporâneo. Muitos anciões confrontam esses fatos com um temor semelhante àquele inspirado pelas chamas, e a idéia de um governo criado especificamente para manter a força dos ilustres e a fraqueza de seus infantes tem imenso apelo.

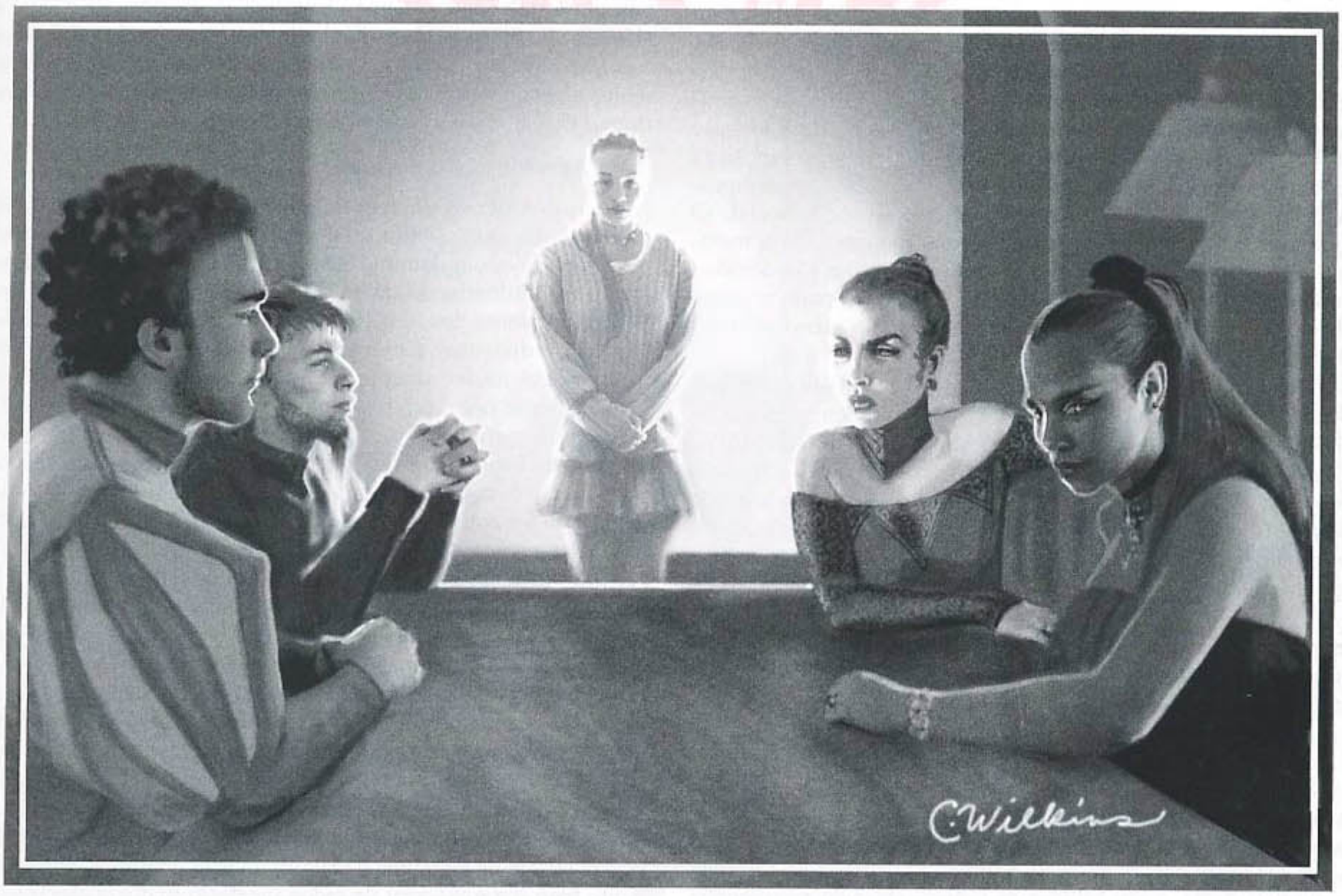
Por outro lado, um número surpreendente de ancillae e até mesmo de neófitos pertence ao Invictus. Em alguns casos, é uma simples questão de Abraço. Tradicionalmente, os infantes são obrigados a cuidar dos interesses de seus genitores, pelo menos durante algum tempo. Mais do que qualquer outra coalizão, o Invictus impõe um assombroso grau de servilismo. Os descendentes de muitos vampiros do Invictus permanecem na coalizão, inicialmente por uma questão de dever, depois porque conseguiram um pouco de status ou porque desconhecem outras alternativas.

Outros neófitos se associam por pura ambição ou autoconfiança (ou arrogância). É verdade que a maioria dos membros jovens da Família tem poucas chances de realmente progredir, mas os poucos felizardos e competentes conseguem de fato deixar sua marca, obter posições de poder ou até mesmo os próprios feudozinhos. Pode ser complicado progredir dentro do Invictus, mas são grandes as recompensas do sucesso.

O Invictus facilita as coisas nesses casos. Afinal, a coalizão quer o maior número possível de membros. Mais associados significa uma base de poder mais ampla, mas até mesmo os anciões mais temíveis reconhecem que precisam dos vampiros jovens para entender e aproveitar ao máximo o mundo contemporâneo. Naturalmente, como acontece com todos os nobres, o que os anciões do Invictus realmente querem são servos e vassalos, não iguais. Os reis não constroem estradas, eles inspiram e comandam as pessoas que o farão. Quanto maior for a criadagem e o exército de um rei, mais poder ele deterá, e o Invictus deseja todo o poder para si. Os membros da coalizão procuram deliberadamente outros vampiros para que estes se associem, expõem as vantagens e os benefícios da coalizão e, ao mesmo tempo, atenuam os consideráveis inconvenientes.

Não há qualquer procedimento ou teste para se juntar ao Invictus. O candidato muitas vezes tem de prestar um juramento de lealdade diante de um mandatário da coalizão ou dignitário local (um Príncipe, um Primogênito ou um "patrono" de menor importância, por exemplo). Naturalmente, a coalizão tem membros e *membros*. O novo recruta pode contar que será cuidadosamente observado durante anos, talvez até mesmo durante décadas, antes de outros membros do Invictus sequer se dignarem a ouvi-lo ou permitirem que ele tenha acesso a informações confidenciais.

Em vista disso tudo, as duas linhas comuns seguidas por quase todos os membros do Invictus, sejam eles anciões ou neófitos, são



a ambição ardente e a fé no arbítrio da lei. Aqueles que não estão dispostos a lutar por cada migalha de poder — e, o que talvez seja mais exato, a viver constantemente em guarda contra seus rivais, que fazem a mesma coisa — não têm lugar nas cortes e diretorias do Primeiro Estado. Aqueles que não se acham preparados para operar no âmbito dessas regras implícitas, participar dos joguinhos políticos e trocar favores nunca conseguirão aliados suficientes para obter êxito (ou talvez até mesmo para sobreviver).

Filosofia

Se o Invictus se dedica a uma única filosofia, esta tem de ser a idéia de que o poder no seio da Família precisa permanecer nas mãos daqueles que o merecem. Por si só, não se trata de nenhum despropósito. A Família é uma raça violenta, paranóica e ambiciosa. Se é para sua sociedade ter alguma esperança de sobreviver e manter o sigilo, alguém tem de tomar as rédeas. A grande discordância das outras coalizões em relação à filosofia do Invictus é o significado de "mérito".

O Invictus acredita em deter o maior poder possível nas próprias mãos e também em obter mais. O bom membro é aquele que melhora sua posição na sociedade ou ajuda outros vampiros do Invictus a melhorar as suas. Os vampiros apáticos ou ineficientes são tolerados apenas como lacaios e marionetes.

A filosofia da coalizão gerou várias outras diretrizes, todas tradicionais. Isto é, ninguém vai colocá-las no papel, mas qualquer um que tenha passado algum tempo na coalizão sabe que não vale a pena ignorá-las.

O Invictus tem de ser respeitado

Sem dúvida alguma, o Invictus prefere alardear sua presença, mas não faz disso uma estupidez. Os membros do Primeiro Estado são especialistas em acordos escusos e tramas dissimuladas, e guardam segredos como ninguém. Contudo, se detiver o poder numa região, o Invictus vai querer que o resto da Família saiba quem está no comando. Isso inspira os demais a se juntarem a sua causa; afinal de contas, todos querem estar do lado dos poderosos. A exibição pública também ajuda a esmagar a oposição local, pois muitos vampiros relutam em enfrentar um membro de uma coalizão tão poderosa quando poderiam encontrar muito menos objeção ao desafiar, por exemplo, um líder cartiano. Por último, as demonstrações de poder são simplesmente uma convenção social. O Invictus é extremamente hierárquico e muito formal. Seus membros costumam exigir o respeito e o status que lhes são devidos. Muitos Príncipes e outros líderes do Invictus que optam por presidir cortes formais anunciam sua filiação sem ao menos precisar dizer a palavra "Invictus".

O Invictus é a única coalizão que se considera uma entidade de fato, digna de admiração. Os Cartianos tendem a evitar os votos de fidelidade, e a Lancea Sanctum e o Círculo da Anciã, antes de mais nada, prestam juramento a poderes superiores, como deuses ou espíritos, ficando a obediência à coalizão em segundo lugar. O Invictus é o único a não só exigir juramentos de fidelidade aos líderes locais da coalizão como também a considerá-los superiores a qualquer outro compromisso.

Provavelmente é essa prática que cria a ilusão de que tantos Príncipes pertencem ao Invictus. Como os líderes do Invictus fazem tanto alarde de sua coalizão, muito mais que os de outras facções, o Primeiro Estado é associado ao cargo.

O poder reside nos mortais

Todas as coalizões entendem a necessidade da Máscara, mas o Invictus enfoca bastante a necessidade de não só se infiltrar na sociedade dos mortais como também de manipulá-la e influenciá-la. Em sua busca pela dominação política, a coalizão não desperdiça oportunidades, e seis bilhões de cabeças de gado representam uma oportunidade e tanto. A maioria dos anciões de todas as coalizões da Família exerce alguma influência nos assuntos locais ou entre os homens de negócios, mas quando se imagina um vampiro no centro de uma rede de contatos empresariais, políticos, criminosos e sociais — um estereótipo raro, mas que ainda subsiste —, é bem provável que se tenha em mente um membro do Invictus.

Práticas e rituais

São poucas as práticas do Invictus que valem para toda a coalizão. O Primeiro Estado se preocupa mais com as tradições gerais do que com atividades específicas. Mesmo assim, certos costumes sociais sobreviveram até a era contemporânea, apesar de terem se tornado uma parte tão automática do Réquiem do Invictus que muitos membros da Família já não os reconhecem como tal.

Juramentos de fidelidade

Devido a sua estrutura em grande parte feudal, quase todos os níveis de interação dentro do Invictus têm um juramento de fidelidade ou lealdade correspondente. Os seguidores prestam juramentos aos líderes, os infantes aos genitores, os vassalos aos suseranos. Isso sem contar, naturalmente, os votos que os dignitários do Invictus da cidade geralmente exigem de todos os seus súditos, quer estes pertençam ou não à coalizão. Raro é o membro do Invictus que não arca com o peso de no mínimo três ou quatro juramentos.

Declamação da estirpe

Apesar de alegarem que os líderes se fazem, não nascem feitos, o Invictus dá grande importância à ascendência de seus membros. Quanto mais longe o membro conseguir recitar sua estirpe, mais respeito ele obterá. Descender de um vampiro particularmente importante confere grande status na coalizão. Descender de um ancestral de má reputação, ou a incapacidade de declamar uma boa parte da própria estirpe, é motivo de desdém. Pertencer a algumas das linhagens mais respeitadas (como a dos chamados Ventrue mitraicos) é quase sinônimo de realeza, e o Invictus tem muito respeito por qualquer linhagem ou família capaz de se distinguir do clã original nas palavras ou nos gestos.

Apresentações formais

A maioria dos Príncipes do Invictus preside cortes bastante formais e governa domínios bem estruturados (tanto quanto for possível). Quer um domínio seja governado como uma diretoria, um antigo latifúndio do sul dos Estados Unidos ou uma corte feudal propriamente dita, é quase certo que ele apresente formalidades e procedimentos que devem ser observados. Os vampiros do Invictus, em média, usam muito mais os títulos locais descritos anteriormente neste capítulo do que os membros de outras coalizões, precisamente por causa de sua preocupação com a posição e a formalidade. Muitos Príncipes do Invictus fazem seus Senescais anunciarem os convidados por nome, título (se for o caso) e estirpe (se esta for conhecida). Eles insistem que os cortesãos utilizem formas específicas de tratamento e até mesmo certos modos de vestir. Podem até insistir num certo grau de refinamento quando se trata da interação social na corte (piadas vulgares e linguajar grosseiro podem ser proibidos). Destratar um Príncipe, um Regente ou qualquer outro ancião é motivo para reprimendas severas, e já não foram poucos os neófitos respondões — "Quem é você para me dizer o que fazer?!" — que se viram submetidos a um Vinculum, ao exílio ou até mesmo ao nascer do sol quando as primeiras advertências se mostraram insuficientes.

Em algumas cidades onde o Invictus detém boa parte do poder, essa formalidade se estende até mesmo para além do Elísio. Espera-se que os membros da Família nesses domínios conheçam muito bem o status social de todos aqueles com quem eles intera-

gem e se comportem de acordo. Nessas cidades, não demonstrar o devido respeito a alguém de posição mais elevada pode levar à punição, e demonstrar respeito demais a alguém de posição inferior tem como conseqüência considerável zombaria e perda de prestígio. As Harpias detêm quase tanto poder nessas cidades quanto a Primogenitura, pois podem conferir ou revogar status social a seu bel prazer.

Meios de comunicação antiquados

Como subproduto da questão da formalidade, muitos anciões do Invictus insistem que boa parte de sua correspondência seja trocada por meio de mensageiros ou cartas escritas. Os telefones e o correio eletrônico são considerados grosseiros, os instrumentos de uma juventude iletrada e mal educada (além disso, muitos anciões se preocupam de maneira legítima com o fato de não saberem o bastante para se protegerem de bisbilhoteiros). A maioria dos anciões não leva esse protocolo às raias da idiotice. Quando se trata de notícias vitais ou emergências, eles não fazem objeções a receber um telefonema ou *e-mail* (mas mesmo assim, os Príncipes geralmente preferem que seus Senescais ou outros criados recebam a informação e a entreguem a ele pessoalmente). Contudo, o emprego dessas técnicas para qualquer outro propósito é no mínimo motivo de censura social (alguns membros jovens da Família dizem que essa "tradição" na verdade só existe para que os anciões não sejam obrigados a revelar como se sentem pouco à vontade e ineptos com os apetrechos modernos; mas eles raramente dizem essas coisas na frente dos anciões).

Monomaquia

Diz a tradição que, no passado, o Invictus usava duelos formais, torneios e ordálios para resolver disputas que de outra maneira não teriam solução. Esses duelos e ordálios são conhecidos coletivamente como monomaquia. Alguns membros da coalizão acreditavam, como também muitos mortais da Idade Média, que Deus interferiria e garantiria a vitória daquele que estivesse com a razão. Outros simplesmente queriam um método para que os anciões resolvessem questões pessoais sem arrastar seus lacaios ou até mesmo domínios inteiros para o conflito. Nas noites de hoje, o Invictus abandonou em grande parte suas alegações de direito divino — até mesmo as almas mais devotas têm dificuldade em acreditar que Deus se envolve diretamente nos duelos —, mas a monomaquia ainda é praticada pelos partidários mais ferrenhos do Primeiro Estado quando aparece uma causa justificável.

Títulos e funções

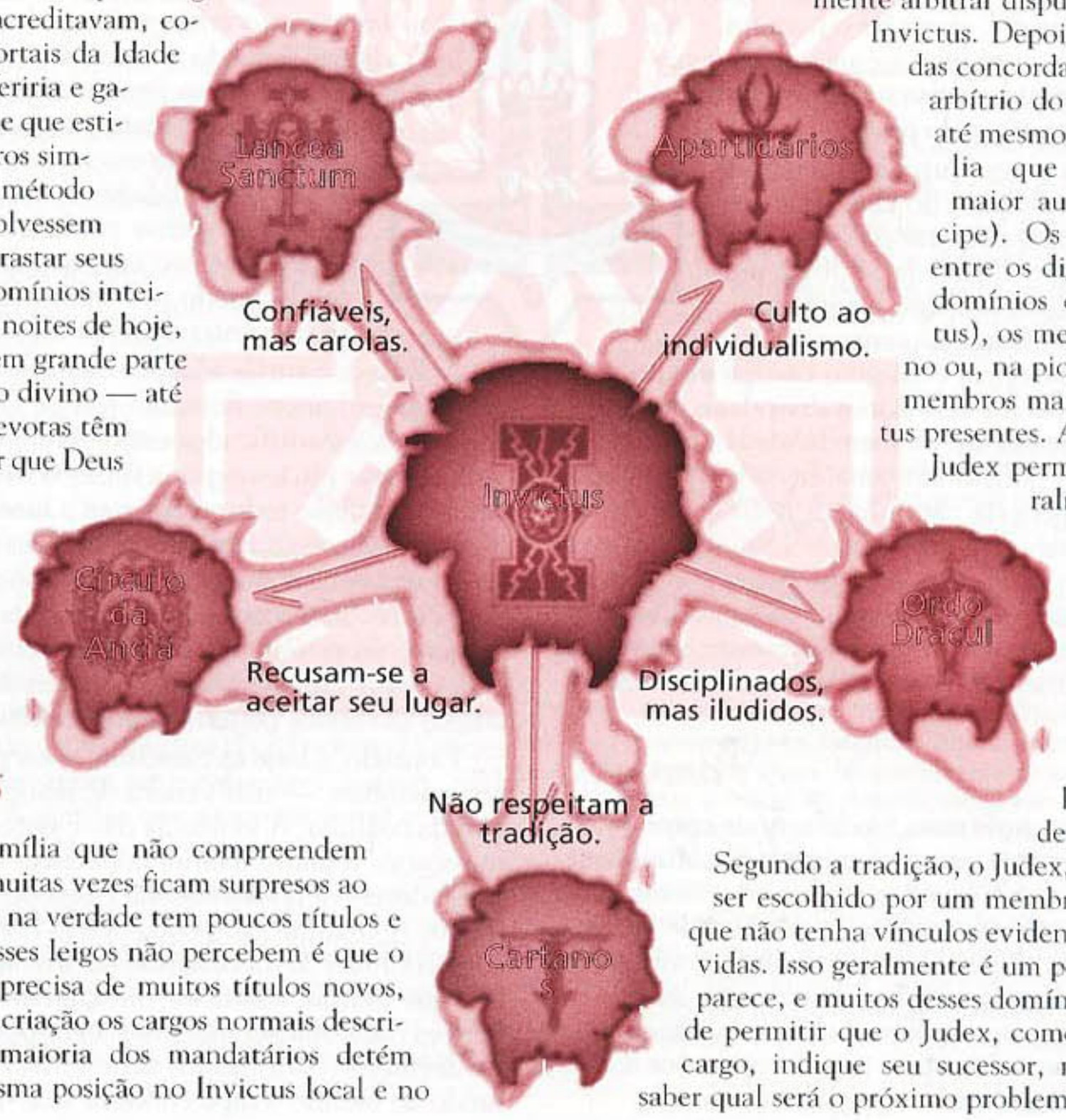
Os membros da Família que não compreendem totalmente o Invictus muitas vezes ficam surpresos ao descobrir que a coalizão na verdade tem poucos títulos e cargos oficiais. O que esses leigos não percebem é que o Invictus não acha que precisa de muitos títulos novos, pois já considera de sua criação os cargos normais descritos anteriormente. A maioria dos mandatários detém aproximadamente a mesma posição no Invictus local e no governo do domínio. Isto é, um Príncipe do Invictus também é provavelmente o líder local da coalizão. Os Primogênitos e Prisci do Invictus exercem poder na cidade e na coalizão. Um Xerife do Invictus provavelmente impõe a ordem no Invictus local e também no domínio como um todo.

Círculo Interno

Em alguns domínios onde o Invictus não detém o controle pleno, ou pelo menos onde muitos cargos são ocupados por membros de outras coalizões, a facção precisa de uma liderança que não seja inteiramente composta de dignitários do governo da cidade. A isso chamamos de Círculo Interno. Seus membros podem ser qualquer um, desde o Príncipe e alguns Primogênitos até membros da Família que não detêm nenhum cargo oficial na cidade. Eles determinam a política do Invictus local e estão sempre atentos a oportunidades de elevar as próprias posições. As cidades com forte predominância do Invictus raramente têm um Círculo Interno. O Círculo Interno só existe quando o governo da cidade é diferente da estrutura de poder da facção. Além disso, esta "sub-Primogenitura" específica do Invictus só é possível nos domínios maiores, onde a população da Família é capaz de sustentar um grupo como esse.

Judex

Às vezes, os integrantes do Invictus entram em conflito uns com os outros. Nessas circunstâncias, a maioria dos membros concorda que é uma péssima idéia procurar gente de fora (como os dignitários da cidade) para resolver a questão, pois isso faria a coalizão parecer dividida. A monomaquia fica reservada apenas para as disputas mais graves, pois poucos anciões estão dispostos a arriscar suas não-vidas só para resolver uma discordância. Portanto, a maioria das cidades, desde que a presença do Invictus ali não seja desprezível, tem um Judex. A função dele é simplesmente arbitrar disputas entre os vampiros do Invictus. Depois que as partes envolvidas concordam com essa mediação, o arbítrio do Judex terá de ser aceito até mesmo pelos membros da Família que normalmente teriam maior autoridade (como o Príncipe). Os Judices são escolhidos entre os dignitários da cidade (nos domínios controlados pelo Invictus), os membros do Círculo Interno ou, na pior das hipóteses, entre os membros mais importantes do Invictus presentes. Algumas cidades têm um Judex permanente, e a posição geralmente é ocupada por um candidato aceito tanto pelo Príncipe quanto pela Primogenitura(ou então alguém que o Príncipe consiga obrigar os Primogênitos a reconhecerem). Outros domínios escolhem seus mediadores dependendo do conflito. Segundo a tradição, o Judex, nessas ocasiões, tem de ser escolhido por um membro respeitado da Família que não tenha vínculos evidentes com as partes envolvidas. Isso geralmente é um pouco mais difícil do que parece, e muitos desses domínios adotaram o costume de permitir que o Judex, como seu derradeiro ato no cargo, indique seu sucessor, muito antes de alguém saber qual será o próximo problema.



A Lancea Sanctum

Para os membros da Lancea Sanctum, os autodenominados arautos da moral dos mortos-vivos, sua origem define tudo o que são e tudo o que fazem. De fato, o apelido contemporâneo de "Santificados", pelo qual a coalizão às vezes é conhecida, exaspera muitos anciões e tradicionalistas da facção, que preferem usar a expressão latina "Lancea Sanctum" ao se referirem à coalizão como um todo. Sim, eles são a espinha dorsal religiosa e até mesmo moral da Família, mas também são sacerdotes e inquisidores autoproclamados. Os mais inumanos representantes de uma raça inumana, eles enaltecem o papel do predador. Universalmente respeitada e temida, esta coalizão procura sempre obter poder sobre toda a Família em todo lugar, não para governá-la politicamente, como faz o Invictus, e sim para impor os ditames, as atitudes e até mesmo os pensamentos que eles crêem ter sido transmitidos por seu fundador, Longino, e, por extensão, pelo próprio Deus.

A Lancea Sanctum prega que seus membros são os descendentes ideológicos do centurião romano que usou a lança para espetar o Cristo crucificado. De acordo com o dogma da coalizão, um pouco do sangue de Cristo borrifou o soldado, e esse sangue deu a vida eterna ao centurião. No entanto, ele também carregava consigo o castigo divino e, apesar do ato de Longino ter revelado a divindade de Cristo, isso aconteceu depois de um ato de incredulidade por parte do soldado. Daí em diante, Longino foi amaldiçoado a viver eternamente, mas ele só poderia caminhar à noite e subsistiria apenas do mesmo sangue que se revelara sua ruína. O mito da criação se mistura com a filosofia da coalizão e, portanto, os vampiros são uma espécie de "pecado original", mas Deus permite que eles existam e, na verdade, chega mesmo a encarregá-los da tarefa de representar os riscos de Seu divino descontentamento.

Panorama

Talvez uma das diferenças mais fundamentais entre a Lancea Sanctum e o Invictus seja que os membros deste último querem ser os soberanos de toda a Família, ao passo que os membros da primeira acreditam que sua coalizão já governa de todas as maneiras que importam. O fato de seus membros controlarem um número menor de domínios que o Invictus não chega a ser uma preocupação. Eles falam em nome de Deus e representam o ponto culminante do que os mortos-vivos deveriam ser. Claramente, em última análise, o verdadeiro poder é deles.

Se o Invictus representa a nobreza e a aristocracia, então os Santificados são os padres, bispos, paladinos e conselheiros religiosos e espirituais (os membros do Invictus às vezes se referem à Lancea Sanctum como o Segundo Estado, numa extensão de sua própria metáfora, uma perversão do primeiro e segundo estados históricos). A maioria dos membros da coalizão leva muito a sério o papel de guia eclesiástico para seus colegas mortos-vivos. Muitos Amaldiçoados — a Lancea Sanctum prefere o termo mais antigo e mais austero à expressão mais recente, "membros da Família" — aconselham os Príncipes e outros líderes nas questões morais e religiosas. Eles discutem as conseqüências teológicas das decisões e apontam como a ação proposta ou um suposto crime infringe (ou deixa de infringir) as Tradições segundo a interpretação de Longino. Alguns membros da Lancea Sanctum levam suas obrigações ainda além e ensinam aos Santificados mais jovens o que significa ser um vampiro, como são a mitologia e a espiritualidade da raça, e até mesmo como podem se tornar predadores mais eficientes. Eles acham que isso faz parte de suas obrigações, como foi decretado por seu fundador: garantir que todos os fiéis entendam seu lugar na criação divina.

E se os Santificados se resumissem a fazer isso, é improvável que a Lancea Sanctum tivesse a reputação temível que adquiriu. Os Santificados estão determinados a fazer com que todos os seus irmãos sigam a filosofia de Longino. E, mais especificamente, que todos eles sigam a interpretação que a Lancea Sanctum dá a essas leis. A coalizão não aconselha simplesmente: impõe. Seus membros não fazem só pregar: eles exigem. Os integrantes da facção são conhecidos por seu fanatismo não só porque o próprio Longino foi amaldiçoado por Deus, mas também porque eles alegam que a violência e o derramamento de sangue são meios perfeitamente aceitáveis de conversão.

Contudo, a Lancea Sanctum — ou pelo menos a maioria de seus membros — não venera de maneira irrefletida os princípios da coalizão. A violência não é necessariamente seu primeiro recurso. É muito melhor convencer outros vampiros quanto à sabedoria e à retidão de sua causa do que abater um possível irmão. A coalizão tampouco deseja esvaziar as próprias fileiras com conflitos desnecessários ou irremediáveis. Nos domínios em que outras coalizões nitidamente detêm o controle, a Lancea Sanctum geralmente está disposta a cooperar com elas. Os membros Santificados aconselham a liderança atual, tentando ao mesmo tempo conduzir suas decisões e ganhar status.

Eles também circulam em meio à Família nas ruas, pregando sua mensagem de um caminho melhor e angariando apoio para ações futuras. Os Santificados constituem a seita mais paciente dos mortos-vivos; não há razão para evitar a violência, mas tampouco é necessário usá-la sem motivo. Contudo, depois que a Lancea Sanctum tiver decidido que o derramamento de sangue é o melhor caminho para um objetivo, que Deus tenha piedade daqueles que se colocarem no caminho da coalizão.

Naturalmente, por mais que temam a Lancea Sanctum, os membros da Família podem se consolar com a idéia de que a coisa é muito pior para os mortais. Os Santificados têm a reputação de serem vampiros no sentido mais verdadeiro da palavra. Não são os vândalos irracionais e sanguinários que representam os piores dentre os desgarrados. Tampouco são os ex-generais meditabundos do Invictus, que enviam seus seguidores para a morte por um capricho qualquer. Não, os Santificados são tão assustadores pelo fato de serem tão sinceros e até mesmo reverentes em relação a sua natureza vampírica. Desde a fundação da coalizão nas noites que se seguiram à maldição de Longino, um de seus preceitos fundamentais declara que o autêntico Santificado tem de reconhecer plenamente que ele não é mais mortal. Os vampiros ocupam um nível superior. São predadores que se alimentam dos mortais do mesmo modo que a Canalha se alimenta de vacas e ovelhas. Para ser fiel aos ensinamentos de Longino e aos propósitos do Todo-poderoso, o Santificado tem de ser um predador e não mais fingir ser parte do gado de onde saiu. A Lancea Sanctum não morre de amores pela crueldade (pelo menos não a maioria de seus membros), nem suas crenças ou leis permitem tamanha devassidão. Ela simplesmente trata sua presa como meros animais, e essa impiedade indiferente geralmente é muito mais perturbadora que qualquer rompante aleatório de maldade consciente.

Membros

Ao contrário do Invictus, que atrai muito mais os anciões do que os vampiros jovens, ou dos Cartianos, que tendem a fazer justamente o inverso, a Lancea Sanctum atrai igualmente mortos-vivos de todas as idades. Contudo, aquilo que o ancião geralmente procura não costuma ser a mesma coisa que interessa a um neófito.

A maioria dos anciões se associa por motivos religiosos ou espirituais. Alguns procuram os Santificados em busca de esclarecimento e compreensão. Já passaram na Terra várias vidas mortais e perceberam que eles — e sua raça — devem ter um propósito mais elevado. Crêem que Deus deve ter tido uma razão para fazer deles o que eles são, e que a filosofia de Longino oferece-lhes ao menos os primeiros passos de um caminho capaz de levar às respostas. Outros se unem à coalizão não para procurar respostas, e sim para proporcioná-las aos demais. Os fanáticos religiosos geralmente acreditam que o mundo inteiro seria melhor se todos simplesmente adotassem seu modo de pensar, e os intolerantes da Lancea Sanctum não são exceção. Muitos anciões se juntam aos Santificados (ou com eles permanecem) não para seu próprio bem, mas pelo bem do próximo. Eles desejam fazer com que os vampiros do mundo todo entendam o que são, o que deveriam ser e o que têm de fazer. Seria muito melhor assim... E aqueles que precisam sofrer e morrer para isso, bem, é pelos melhores motivos possíveis.

Naturalmente, seria idiotice implicar que todos os Santificados que buscam a conversão de toda a raça dos mortos-vivos o fazem por razões altruístas. Alguns querem converter seus irmãos apenas para enaltecerem suas próprias posições. Sem dúvida, eles acabarão recompensados por Deus, ou ao menos por seus superiores na coalizão. Tudo o que precisam fazer é se mostrarem dignos convertendo mais alguns infiéis.

A maioria dos vampiros jovens atraídos pela coalizão é instigada não por uma profunda convicção religiosa, e sim pela falta dessas mesmíssimas convicções e de qualquer outra noção consistente de identidade. A Lancea Sanctum, mais que qualquer outra coalizão (com a possível exceção do Círculo da Anciã), permite e até mesmo exige que os membros aceitem o que são. Para um neófito em busca de orientação em algo tão drasticamente diferente da vida mortal — à procura não só de um lugar apropriado para si como também de alguém capaz de fornecer respostas para os "porquês" e os "comos" —, poucas coisas são tão consoladoras quanto ouvir que é aceitável ser um monstro. Mesmo que o novato não acredite nisso ainda, o fato de ouvir que ele se tornou algo maior do que era antes é reconfortante numa não-vida marcada por impulsos novos e estranhos.

Obviamente, estamos falando de generalidades, e não de regras invioláveis. Muitos neófitos realmente se unem à coalizão porque já têm certas convicções religiosas, e muitos anciões procuram a mesma sensação de comunidade que atrai os infantes. E, é claro, Santificados de todas as idades se associam simplesmente por serem ambiciosos, pois a promoção costuma ser mais fácil na Lancea Sanctum do que em outras coalizões.

A coalizão exige que os novos membros dêem provas de compromisso com Longino, Deus e os objetivos da facção. Eles celebram muitos rituais e passam por provações para testarem sua fortaleza e sua fé. Esses testes vão desde a tortura até as discussões teológicas. As provações não são necessariamente usadas para determinar se um recruta pode se unir à Lancea Sanctum, mas aqueles que se saem bem ganham o respeito de seus novos colegas. Aqueles que não fazem boa figura enfrentam meses ou anos de escárnio e zombaria, o que geralmente já basta para afugentar novos membros.

Excerto de *O testamento de Longino*

Primeiro: Que apesar de serdes Amaldiçoados, há propósito em vossa Maldição. É a vontade de Deus que sejais o que sois, e é a vontade de Deus que os Amaldiçoados existam para demonstrar como é ruim se afastar Dele. Os maus tornam-se Amaldiçoados; Deus levou aqueles dignos de Seu amor para junto de Si.

Segundo: Que não sois hoje aquilo que fostes um dia. Os mortais são cordeiros, e os Amaldiçoados caminham entre eles como lobos. Esse papel é definido pela natureza: os lobos se alimentam de suas vítimas, mas não são cruéis com as mesmas. A função do predador é natural, mesmo que o predador não seja.

Terceiro: Que existe uma hierarquia organizada. Assim como o homem se eleva acima dos animais, os Amaldiçoados são superiores aos homens. Somos poucos para que nosso propósito seja executado a contento.

Quarto: Que com o poder da Maldição vem a limitação. Os Amaldiçoados se escondem entre aqueles que ainda gozam do amor de Deus, fazendo-se conhecer somente para exemplificar o medo. Os Amaldiçoados não devem criar outros de sua espécie, pois o julgamento das almas cabe somente a Deus. Os Amaldiçoados hão de sofrer ainda mais se matarem o próximo para roubar-lhe a alma.

Quinto: Que nossos corpos não nos pertencem. Nosso propósito é servir, e seremos punidos quando nos desviarmos desse propósito. A luz do sol nos esfola; as chamas do fogo purificam o mal encarnado. Qualquer alimento que não seja a Vitae tem o sabor das cinzas em nossas bocas.

Filosofia

A Lancea Sanctum acredita com toda a sinceridade que seus membros são os escolhidos de Deus. Os Santificados não são intrinsecamente superiores a outros vampiros, mas se enaltecem aceitando entusiasticamente os ensinamentos de Longino. Uma noite, todos os vampiros vão adorar a Deus e venerar Longino como fazem os Santificados. A Lancea Sanctum defende que é a obrigação de todos os Santificados bons e fiéis acelerar o advento dessa noite. É por isso que eles se dedicam constantemente à conversão de outros vampiros e persistem muito depois de outras coalizões já terem desistido e partido para outra.

O próprio Longino ocupa a posição de Profeta Negro. Apesar de não ser o "primeiro morto-vivo" de acordo com a doutrina da seita, ele sem dúvida foi um dos primeiros a se diferenciar de um monstro proativo, pouco mais do que um animal. Com Longino surgiu um código de ética. Seu ato de espetar Cristo com a lança é mais relevante que o homem ou o vampiro: a importância de Longino decorre desse ato, e não o contrário. Ele é um "devorador de pecados" que representa as maldades cometidas pelo homem na ausência da fé, seu castigo e a justa retribuição.

Essa filosofia leva a uma estranha dicotomia de princípios que rivaliza com as religiões humanas mais extremistas e até mesmo bizarras. Os preceitos filosóficos que regem os membros da Lancea Sanctum — ou pelo menos os membros que realmente acreditam no que fazem — parecem quase mutuamente exclusivos, mas a coalizão conseguiu mantê-los unidos durante o que poderiam ser séculos ou até mesmo milênios.

Mandamentos e Tradições

A regra suprema observada pela Lancea Sanctum é que as Tradições são absolutas e invioláveis — ou quase. A coalizão tenta estimular toda a sociedade vampírica a aderir estritamente a esses preceitos, pois somente assim a Lancea Sanctum conseguirá glorificar seu progenitor e fazer com que os outros mortos-vivos o compreendam melhor.

Contudo, ao mesmo tempo, a maioria dos Santificados é pragmática, e os líderes sabem que a coalizão nunca terá êxito em sua tarefa designada por Deus se eles fraquejarem. Os Santificados, portanto, Abraçam infantes, apesar disso contrariar as Tradições. Eles preferem converter outros vampiros sempre que possível, mas sabem que a coalizão atrofiaria sem a ocasional infusão de sangue novo. Do mesmo modo, a Lancea Sanctum não hesita em matar aqueles que ameaçam seus objetivos (mas, de novo, os Santificados costumam preferir converter ou pelo menos ludibriar esses inimigos sempre que possível). O assassínio também é permitido porque a coalizão não conseguiria sobreviver de outro modo. O mais estranho é que os verdadeiros crentes da Lancea Sanctum não alegam estar isentos em relação às Tradições que violam. Não, eles defendem que se arriscam voluntariamente a desagradar a Deus pelo bem da comunidade, à semelhança de Longino, que foi amaldiçoado por ter marcado Cristo e provado sua natureza divina. Eles aceitam qualquer que seja a sentença imposta a eles por fazerem o que fazem.

Mas a Lancea Sanctum não opta por infringir a Tradição do Sigilo, pelo menos não no sentido de deixar os mortais saberem exatamente o que são os vampiros. Os membros da coalizão entendem tão bem quanto quaisquer outros a importância da Máscara para a sobrevivência da raça e, por conseguinte, para o cumprimento de sua incumbência divina. Naturalmente, os integrantes violentos, por levarem ao pé da letra as lições filosóficas de superioridade em relação ao gado, consideram matar as testemunhas de atos vampirescos um método aceitável de manter o sigilo. A liderança da coalizão desaprova esse comportamento despudorado e sabe-se que já castigou ou fez desaparecer os Santificados que atraíram demasiada atenção. Eles sabem, porém, que controlar a totalidade das gerações jovens restringiria grandemente sua capacidade

de recrutamento — supondo-se que conseguissem tal coisa — e, portanto, eles rilham os dentes e fazem o possível para se livrar dos infantes imprudentes.

Orientação

Todos os Santificados são dignos de orientação espiritual. Aqueles que acreditam de verdade na causa da coalizão nunca dão as costas a qualquer vampiro que procure ajuda ou aconselhamento em questões religiosas, independente de afiliação. Na verdade, o código da coalizão proíbe os membros de não atenderem a um pedido como esse. Obviamente, esse rigor permite interpretações razoáveis. Um Santificado não precisa recepcionar de braços abertos um inimigo conhecido em seu refúgio, nem é obrigado a parar no meio de um tiroteio para consolar um companheiro acometido por uma crise de fé. Contudo, sempre que possível, os membros da Lancea Sanctum servem a toda a sociedade vampírica como sacerdotes e conselheiros, e é por meio dessa solidariedade que o grupo ganha muitos de seus partidários mais fiéis. Mesmo que a conversão não seja viável, a coalizão acredita que a oferta de ajuda só pode aproximar mais ainda os outros vampiros de Deus.

Conversão

Aqueles que não abrem voluntariamente os olhos precisam ser obrigados a fazê-lo. A violência nunca é a primeira opção, mas se os mortos-vivos se recusarem a entrar para a Lancea Sanctum, e se os Santificados acreditarem que conseguirão fazê-lo com o mínimo de risco, eles não terão o menor escrúpulo em derramar sangue. Estritamente falando, a conversão pela espada é impossível. Um vampiro pode facilmente afirmar ter se convertido e depois fugir à primeira oportunidade. Aqueles que nunca morrem podem se dar ao luxo de esperar outra chance. Nas regiões em que a coalizão predomina, a Lancea Sanctum pode impor suas leis e as Tradições com as punições mais terríveis e medonhas. Pode até ser que os outros vampiros da área não creiam com o mesmo fervor da Lancea Santum, mas, por Deus, eles agirão como se acreditassem! E, quem sabe, talvez depois de terem sido obrigados a se comportar como os Santificados tempo suficiente, eles venham a enxergar a sabedoria desse estilo de não-vida.

Práticas e Rituais

Poucas organizações, sejam da Família ou do gado, conseguem se igualar à Lancea Sanctum no que diz respeito à quantidade absoluta de rituais. Por representarem a principal facção religiosa entre os mortos-vivos, os Santificados têm um rito, uma prática ou uma tradição para muitos aspectos do Réquiem. Seria impossível descrever todos eles, mesmo que tivéssemos muito mais espaço a nossa disposição. Portanto, apresentamos uma pequena amostra dos ritos e das tradições mais importantes ou comuns. É importante observar que, apesar de serem observadas onde quer que os Santificados se encontrem, essas práticas geralmente diferem um pouco de um domínio para outro ou até mesmo de uma coterie para outra. Como todas as cerimônias religiosas, elas são definidas por seus celebrantes tanto quanto por seu significado. Portanto, os pormenores fornecidos nesta seção constituem a norma, mas não são necessariamente universais. Observe que o uso do termo "Sacerdote" nestas descrições representa uma posição formal, e não o conceito mais geral de que todos os Santificados devem "servir como sacerdotes" para seus irmãos.

Feitiçaria Tebana

Segundo os Santificados, os membros da coalizão são capazes de operar nada menos que milagres. Na verdade, a Lancea Sanctum conhece de fato uma forma poderosa de magia espiritual, mas se são ou não milagres é discutível. Em algum momento após a formação da coalizão — supostamente no século III d.C. —, alguns de seus membros seguiram um exército romano até Tebas (ou "Thebias", de acordo com os fragmentos de um diário supostamente da época). Nessa cidade, uma legião de soldados cristãos foi recrutada entre os habitantes locais. Quando os membros da coalizão acompanharam a legião tebana em sua marcha até a Gália, uma Santificada levou consigo os segredos dessa magia, que ela alegava ter aprendido com um anjo durante a jornada. Até hoje, os membros da coalizão estudam e praticam essa feitiçaria, que é usada para ostentar seu poder, "demonstrar" sua condição de escolhidos e punir aqueles que transgridem seus preceitos.

Rito de Criação

A iniciação de um novo infante no Réquiem é um episódio intenso para os Santificados. Por um lado, simboliza o crescimento contínuo de sua coalizão e o nascimento de mais um discípulo de sua religião. Por outro lado, é uma violação das próprias Tradições que a Lancea Sanctum jurou defender. O Rito de Criação, portanto, comemora o novo infante, mas também é um ato de penitência para o genitor. Deve ser conduzido assim que possível, logo depois do infante ser Abraçado ou, o que seria ideal, no momento exato do Abraço. Um Sacerdote ou outro membro do alto escalão da Lancea Sanctum celebra o ritual, que envolve muitas orações e litanias recitadas pelo Sacerdote e o genitor. O infante, em seguida, é ungido (veja a descrição a seguir) e abençoado com uma marca de ferro em brasa. O ferro não toca a pele do infante. Não, o Sacerdote o brande sobre o jovem vampiro, à semelhança do batismo católico. O genitor, entretanto, é exposto ao ferro, que é aplicado diretamente a seu peito. O contato é apenas momentâneo, mas gritar ou sucumbir a um frenesi de medo por causa das brasas é um sinal de ignomínia. Somente quando esse rito tiver se completado é que o infante será considerado "realmente" Santificado, e o infante cujo genitor resistir bem será tratado com mais respeito do que aqueles que não tiverem a mesma sorte.

Existem diversas variações desse rito, pois poucos domínios e coteries da Lancea Sanctum operam exatamente da mesma maneira. Alguns Ritos de Criação exigem que o genitor se exponha ao sol nascente ou a uma noite inteira de sessões de flagelação com açoites farpados. Uma variação particularmente perigosa exige que o infante (depois de ser abençoado) estaqueie o próprio genitor e depois ateie fogo a uma de suas extremidades. A idéia é o infante deixar o genitor queimar tempo suficiente para produzir uma ferida, mas não o bastante para provocar a Morte Final. Se o infante se sair bem, o genitor será elogiado por sua escolha. Se o infante não se sair bem, o genitor não terá mais de se preocupar com o que vier a ser dito a respeito.

Unção/Banhos de Sangue

Empregada toda vez que um Santificado obtém um novo título ou posição, a Unção, que deve ser conduzida por um Sacerdote ou um dignitário reconhecido da coalizão, é caracterizada pela declamação de uma litania, por uma série de respostas formalizadas oferecida pelo suplicante e a inscrição de qualquer um dentre vários símbolos religiosos na cabeça do mesmo. O desenho é feito com sangue, e o suplicante fica proibido de removê-lo até a noite seguinte (os Santificados recém-ungidos não costumam circular em meio ao gado). Devido a essa cerimônia é que muitos dignitários e agentes da Lancea Sanctum são chamados coletivamente de os Ungidos.

Entre alguns Santificados jovens, a Unção assume um caráter mais primitivo. Eles celebram esses momentos não com uma simples pincelada de sangue, e sim com o que é chamado de Banho de Sangue. O Banho de Sangue tem o mesmo propósito, mas o indivíduo (e geralmente os outros participantes) é literalmente encharcado de sangue. Aqueles que não ficam frenéticos são tratados com grande respeito, ao passo que aqueles que sucumbem são ridicularizados devido a sua falta de controle. Os anciões da Lancea Sanctum consideram o Banho de Sangue a corrupção de uma antiga tradição, mas desde que os jovens Sacerdotes não os celebrem de modo a ameaçar a Máscara, os críticos reprimem sua aversão e "deixam os fedelhos brincarem".

Missa Noturna

Liderada por um dos dignitários mais importantes da Lancea Sanctum de uma cidade, a Missa Noturna é simplesmente isso: um culto a Deus, celebrado nas trevas da noite. Os domínios Santificados realmente devotos celebram essa missa várias vezes por semana, mas estas ocorrem somente uma ou duas vezes por mês na maioria das cidades dominadas pelos Santificados. Espera-se que todos os membros da coalizão que se encontram na região assistam à missa quase regularmente. Muitos outros rituais e celebrações, que geralmente incluem os Ritos de Criação e as Unções, ocorrem durante a Missa Noturna.

Outros

Entre as dezenas ou centenas de ritos não listadas nesta seção encontram-se a Dança do Fogo (uma cerimônia popular entre os jovens Santificados, na qual eles dançam em volta do fogo ou atravessam as chamas para provar que conseguem dominar a fraqueza dos vampiros), os Mistérios (uma festa anual de celebração e ação de graças à qual todos os Santificados locais devem comparecer) e os ritos de aceitação e obediência (testes e juramentos solenes que têm lugar quando se entra para a coalizão ou para uma determinada coterie). Além desses ritos que são mais ou menos universais, os domínios e até mesmo as coteries muitas vezes têm os próprios ritos, desenvolvidos internamente e não compartilhados com o resto da facção.

Títulos e Funções

À semelhança do Invictus, muitos títulos da Lancea Sanctum se sobrepõem aos cargos locais. Mas já não é o caso de muitos outros, e aqueles que parecem comuns geralmente têm algo de singular.

Bispo

O líder religioso da Lancea Sanctum num domínio é chamado de Bispo. O Príncipe pode governar a cidade, mas o Bispo é a maior autoridade no que diz respeito à Lancea Sanctum. Muitos Bispos detêm outras posições na estrutura de poder da cidade (como a de Regente, Senescal ou Primogênito), mesmo se essa estrutura de poder não for dominada pelos Santificados, pois muitos Príncipes são suficientemente inteligentes para reconhecer o poder substancial de um Bispo.

As obrigações do Bispo englobam as de Sacerdote, mas ele também é responsável por administrar as atividades locais da coalizão como um todo.

Arcebispo

Este é simplesmente o título que a maioria dos Príncipes Santificados escolhe para si, pois "Arcebispo" convém muito mais à mentalidade da Lancea Sanctum que o título secular de Príncipe. A surpresa está no fato de que o Arcebispo e o Bispo não costumam ser a mesma pessoa, pois a responsabilidade de governar uma cidade geralmente não deixa tempo livre suficiente para que o Arcebispo acumule as duas funções. Contudo, o Arcebispo está de fato acima do Bispo e, portanto, pode desautorizar este último quando necessário.

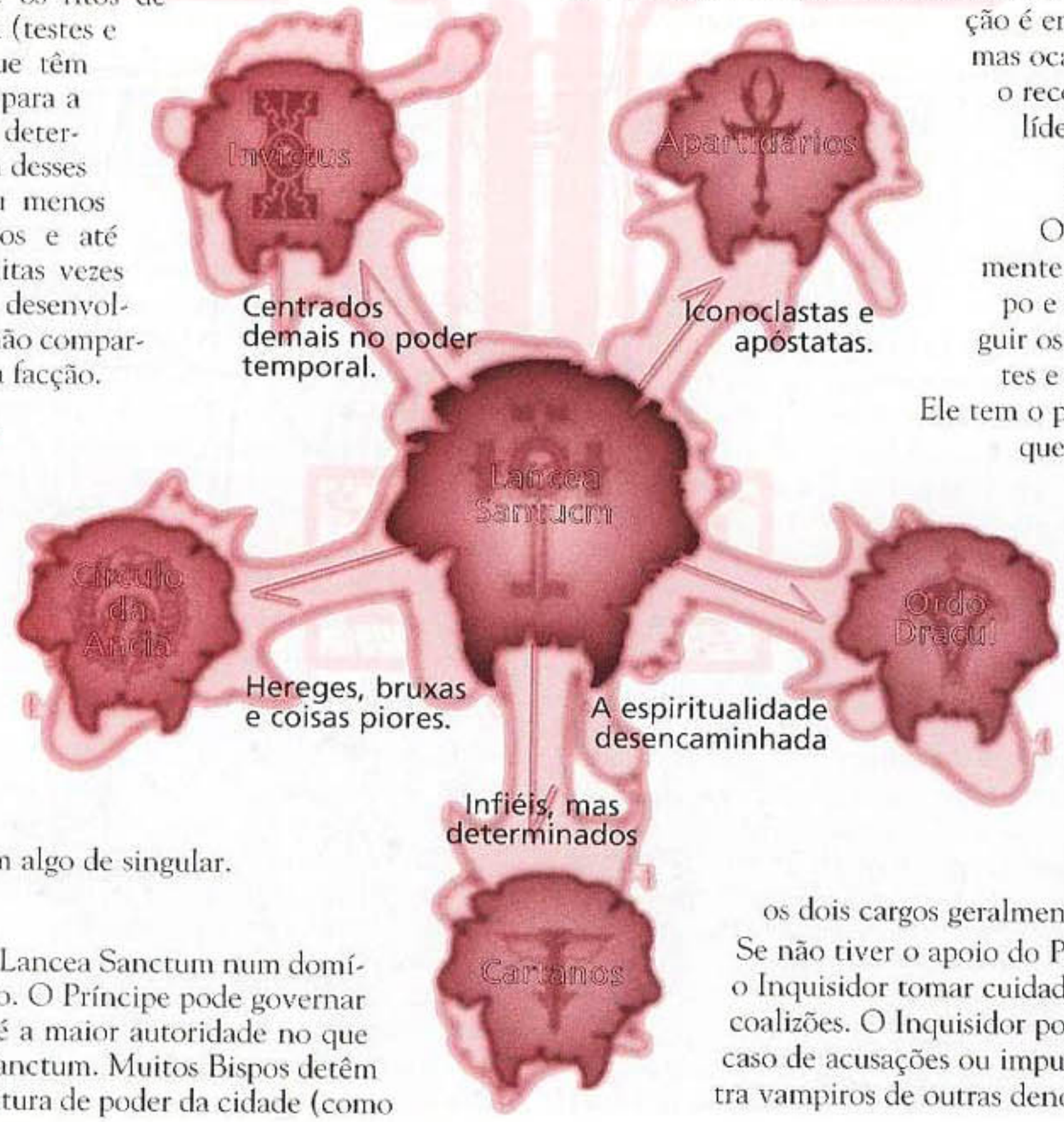
Cardeal

Nas poucas cidades em que um único líder é poderoso o bastante para ser tanto o Arcebispo quanto o Bispo, este geralmente opta pelo título de Cardeal. Não se trata de um título "formal" da coalizão da mesma maneira que os dois anteriores; é, na verdade, apenas um jeito arrogante de dizer: "Minha posição é superior à de vocês dois. Quem ousa me desafiar?"

Sacerdote

O Santificado responsável pela instrução e a orientação espiritual de outros vampiros é conhecido como Sacerdote. Alguns Sacerdotes servem como consultores do governo local.

Outros servem como Sacerdotes de coteries específicas (e muitas coteries com mais de três membros têm um). Esta posição é em grande parte informal, mas ocasionalmente conta com o reconhecimento formal dos líderes da Lancea Sanctum.



Inquisidor

O Inquisidor responde somente a um Bispo ou Arcebispo e é responsável por perseguir os hereges, os desobedientes e os traidores da coalizão. Ele tem o poder de investigar qualquer um e qualquer coisa, e todos os membros inteligentes da Família o temem. Apesar de tecnicamente deter uma posição inferior, sua autoridade ao conduzir uma investigação chega perto de ser absoluta. Nas cidades em que existe um Xerife, os dois cargos geralmente se vêem em conflito. Se não tiver o apoio do Príncipe local, é melhor o Inquisidor tomar cuidado ao tratar com outras coalizões. O Inquisidor pode se ver sozinho no caso de acusações ou imputações levantadas contra vampiros de outras denominações.

O MOVIMENTO CARTIANO

Incontestavelmente a mais jovem das grandes coalizões da Família, os Cartianos são reformistas ardorosos, dispostos a, se necessário, derrotar o *establishment* para propiciar uma mudança política positiva. Se os desgarrados são solitários e individualistas irascíveis, então os Cartianos são suas contrapartes politicamente engajadas, os radicais que tentam abalar o *status quo* com a sinceridade de sua paixão e a engenhosidade de suas idéias. Devido ao predomínio de membros jovens da Família na idade contemporânea, o Movimento Cartiano encontra bastante apoio no mundo todo.

PANORAMA

Os Cartianos estão cheios de idéias. Enxergam novas e esplêndidas possibilidades de autogestão da Família, modelos que crêem ter sido os primeiros a conceber, e desejam compartilhar essas concepções com outros vampiros, principalmente aqueles que, na opinião dos Cartianos, reprimem a coalizão e suas idéias. Poucos param e se perguntam se não há uma razão para o *status quo* atual (seja ele qual for e onde estiver) ter perdurado. A maioria se contenta em desafiá-lo, tentando fazer algo de positivo num mundo tão desolado quanto o da Família.

Se os Cartianos têm um inimigo no universo dos Amaldiçoados, este é a imobilidade. A mudança é vital para todos os sistemas sociais. Portanto, muitos Cartianos temem os anciões de sua raça. Não por acharem que os anciões representam uma ameaça direta, e sim porque os anciões são os membros mais estagnados de sua espécie, os menos capazes de ouvir ou aceitar novas idéias. Por esse motivo, muitos submovimentos da causa cartiana têm políticas rígidas quanto a quem pode ou não fazer parte deles, pois temem que seus sonhos possam se tornar alvo da cruzada de um ancião.

E, em grande parte, eles estão certos. A maioria dos anciões tem pouco ou nenhum interesse em ver um bando de neófitos refazer sumariamente a estrutura de poder que há séculos é a mesma e, desse modo, privar os anciões de seu poder e influência, cultivados com tanta resignação. Os vampiros são criaturas predatórias e maldosas que só fazem ficar mais maldosas e predatórias com a idade, e poucos anciões gostam dessa última "moda" entre os neófitos. Como resultado, o Movimento Cartiano se tornou o bode expiatório preferido dos anciões poderosos. Não fosse a presença de algumas mentes brilhantes no Movimento (e alguns anciões de outras coalizões), a facção poderia muito bem ruir sob o peso da tradição. Mesmo assim, o Movimento ao menos teve êxito limitado em algumas áreas e, à semelhança de um sindicado persistente, os Cartianos começaram a mostrar algum progresso digno de nota simplesmente por não perderem a paciência e jogarem segundo as regras. Nem todos apreciam suas idéias democráticas, mas o que lhes falta em sabedoria e apoio, os Cartianos tendem a compensar com seu fervor e sua união (apesar de também terem seu quinhão de rebeldia e conflitos internos).

MEMBROS

Os Cartianos personificam a geração mais jovem da Família, ainda mais que os apartidários. A grande maioria dos autodenominados Cartianos é formada por neófitos, com a participação de um pequeno número de ardilosos ancillae que obtiveram um certo grau de poder ou satisfação por participarem do movimento ou que simplesmente têm muito medo de abandonar a facção depois de tantos anos e dos relacionamentos formados (ou destruídos). De quando em quando, aparece um raro ancião com vínculos no Movimento Cartiano, mas em geral os anciões simplesmente não vêem a idéia com bons olhos.

Ao se juntar à causa cartiana, o vampiro geralmente o faz devido a um desejo genuíno de ver a implementação de algumas mudanças radicais no mundo secreto dos Amaldiçoados. Como seria de esperar, o clã mais representativo (e ruidoso) do movimento é o dos Mekhet, muitos dos quais são atraídos pela oportunidade apresentada pela coalizão. Muitos consideram a coalizão uma última chance de estabelecer relações positivas entre a Família e o gado e, por isso, alguns estão dispostos a fazer qualquer coisa para garantir a sobrevivência e a prosperidade do Movimento. A maioria dos Ventrue normalmente evita tudo o que é cartiano, mas certos Nosferatu e Devas podem ser encontrados nas reuniões do Movimento — os primeiros por apreciarem um foro no qual o medo é a grande motivação, e os últimos pelo desejo tipicamente vampiresco de se envolver nos assuntos alheios.

FILOSOFIA

A origem do Movimento Cartiano é a idéia de que os vampiros não precisam aceitar o *status quo* irrefletidamente. Esses membros da Família reconhecem que são Abraçados num

mundo com tradições e uma história secreta próprias, mas não acham que precisam aceitar essa história nem essas tradições simplesmente porque alguém mais velho do que eles diz que tem de ser assim. Não, eles acreditam que todo homem pode e deve ter voz ativa, na morte assim como em vida, e que essa voz tem de ser ouvida para que a paz ou a justiça prevaleça no sistema, qualquer que seja ele.

Essa filosofia gira em torno de dois conceitos centrais que dão brilho à causa:

Poder para o povo

O primeiro e mais importante princípio da causa cartiana é que qualquer sistema de governo que funcione para os mortais é também aplicável à Família. A democracia, em particular, é a pedra angular do pensamento cartiano, pois dá a cada indivíduo voz ativa nos negócios e na administração do povo como um todo. O socialismo também é um modelo popular. Devido à escala relativamente pequena da sociedade vampírica, muitos consideram a adoção do socialismo mais viável no caso da Família do que no caso dos mortais. Os Cartianos abominam a idéia de governo divino (seja ele imaginário ou real) e lutam para convencer os poderosos de que as estruturas atuais devem ser examinadas minuciosamente e depois modificadas ou derrubadas, como for necessário, para criar um mundo melhor para toda a Família. É desnecessário dizer que poucos vampiros em posições de poder concordam de imediato. Eles compreendem a natureza vampírica, talvez até bem demais, e sabem que, até mesmo quando os Cartianos são "bem-sucedidos", o resultado muitas vezes não passa do equivalente morto-vivo de um sindicato trabalhista, e esses expedientes artificiais são intrinsecamente perigosos para a sociedade da Família.

A mudança é necessária

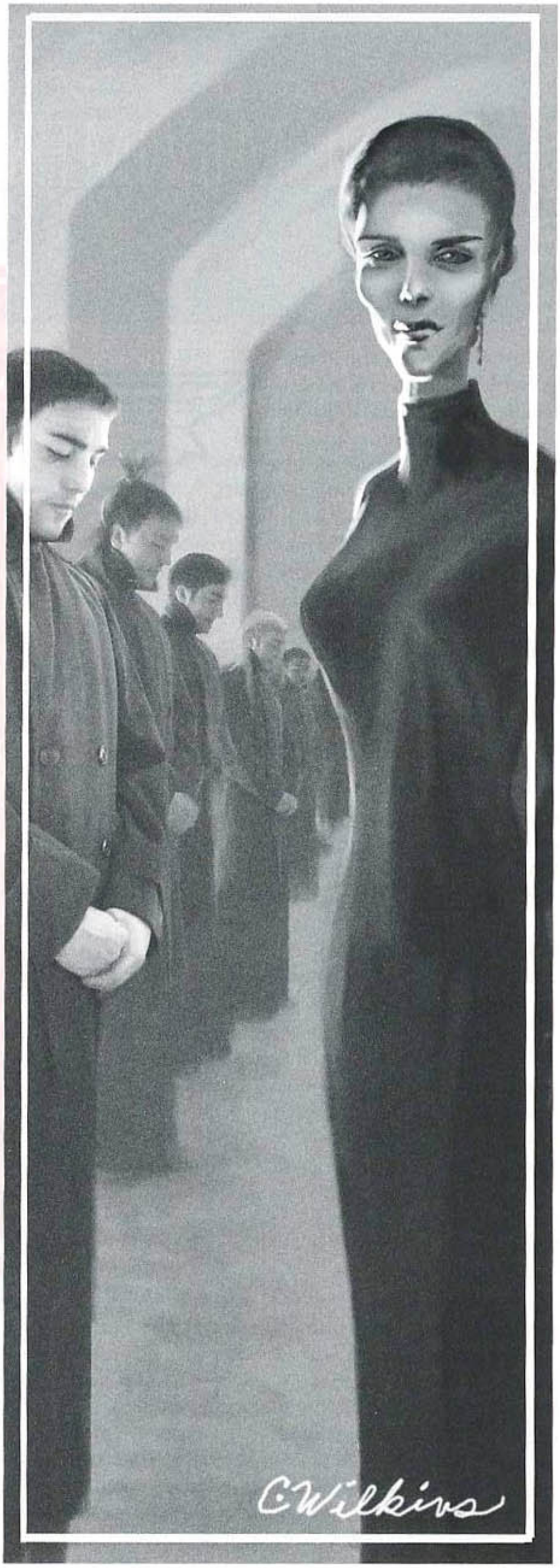
Se parte da maldição da morte em vida é a estagnação e a estase, então a Família tem de se dispor a mudar e a adaptar-se aos novos tempos se quiser persistir. Descartar idéias novas de imediato simplesmente porque elas não correspondem ao que se fazia antes é a insensatez da ignorância, e essa insensatez leva os Cartianos às lágrimas. Se eles, tão jovens, são capazes de entender a verdadeira existência vampírica, então por que não o são os anciões de sua espécie? Ou será que esses anciões já esqueceram? Seja qual for o caso, os Cartianos assumem a responsabilidade de lembrar seus veneráveis genitores e antegenitores de que nenhum reino dura para sempre e que, com o tempo, a mudança atinge todas as coisas em todos os sistemas, seja ou não desejada.

PRÁTICAS E RITUAIS

Apesar de não serem tão ritualísticos quanto a Lancea Sanctum ou o Círculo da Anciã, os Cartianos ainda têm seu quinhão de práticas sagradas. Em geral, os "ritos" cartianos giram em torno da política, e aquilo que começa como um debate pode facilmente se transformar num ritual dependendo dos membros da Família envolvidos.

A Corrente

Em quase todas as reuniões cartianas, em algum momento da noite, um dos membros da Família (geralmente o Prefeito) dá um passo adiante e pede a todos os presentes que participem de um costume antigo que os Cartianos chamam de a Corrente. O rito inteiro (tal como é) leva apenas alguns instantes, de modo que mesmo os membros mais turbulentos da



Família geralmente concordam em participar. A idéia é simples. Todos os Cartianos presentes formam um círculo e, depois de algumas palavras inspiradoras do Prefeito, cada um passa um artefato estimado pelos Cartianos locais para o membro da Família que se encontra a seu lado, formando assim uma corrente simbólica que representa o fato de um vampiro afetar todos os outros. O simbolismo é grosseiro, mas eficaz. Cada vampiro do círculo é devedor do próximo e responsável por outro, mas não diretamente. É desse modo que os Cartianos recordam sua visão de mundo e lembram uns aos outros que têm metas e objetivos comuns. O artefato pode ser qualquer coisa, como a relíquia de um líder cartiano morto, a efígie de um inimigo ou o objeto pessoal de alguém que logo entrará para as fileiras do Movimento.

Dia da Independência

Os Cartianos, por serem fãs da democracia em todas as suas formas, têm um apreço especial pelo Dia da Independência. O termo, contudo, pode ser enganoso, já que a data da celebração nem sempre coincide com o feriado norte-americano, no dia 4 de julho. Em outros países que não os Estados Unidos, como o México e a França, os vampiros cartianos geralmente celebram na mesma data que os mortais, de modo que o 5 de maio, por exemplo, é uma das efemérides mais comuns. Nos domínios realmente controlados pelos Cartianos, a Família celebra a noite em que seu sonho de um novo mundo se tornou realidade. A vitória de um modelo político alternativo é ao mesmo tempo rara e maravilhosa no mundo dos Amaldiçoados, e os Cartianos comemoram a noite de seu advento. Quando podem, os Cartianos fazem uma grande arruaça, e suas festas são de fato lendárias.

TÍTULOS E FUNÇÕES

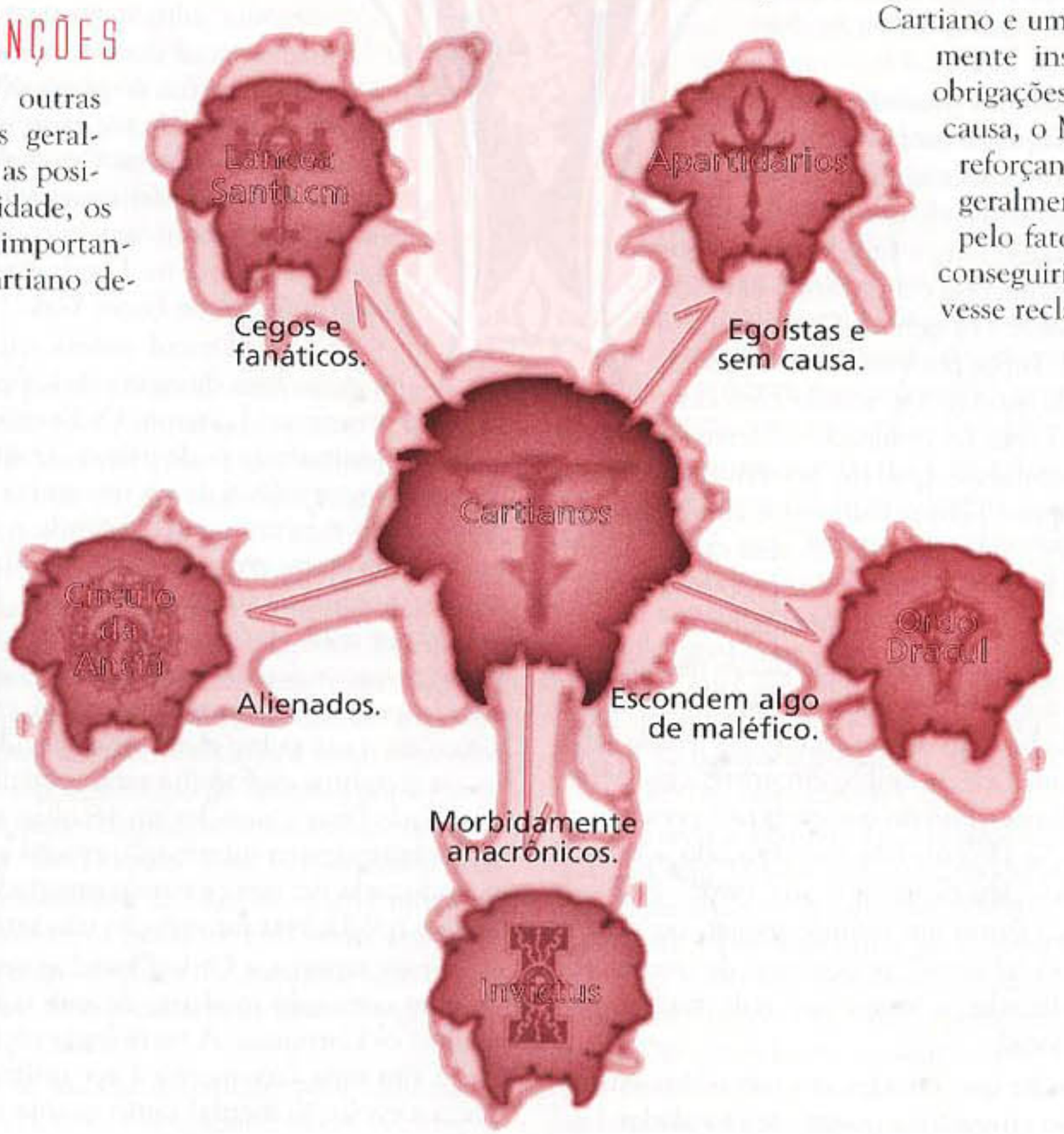
Ao contrário de outras coalizões, cujos títulos geralmente coincidem com as posições clássicas de autoridade, os títulos de personagens importantes no Movimento Cartiano denotam níveis de responsabilidade e respeito, e não de verdadeira autoridade.

Prefeito

O membro da Família encarregado de boa parte da administração cotidiana das operações cartianas numa determinada cidade é conhecido como o Prefeito. Em quase todos os casos, o Prefeito é eleito (seja de que forma for) pela maioria cartiana, com a exceção do Mirmídone em exercício, que tradicionalmente se abstém de votar. O Prefeito é ao mesmo tempo o representante do Movimento em seu domínio, o "presidente" e organizador dos eventos cartianos e o responsável por garantir que as ações de um único membro da facção não prejudiquem os demais. O Prefeito, portanto, precisa entender um pouco de relações públicas, pois o Príncipe inevitavelmente vai procurá-lo quando se suspeitar que um Cartiano fez algo errado. Apesar de exercer influência considerável sobre seus confederados, o Prefeito não é seu líder nominal nem de fato, e a maioria prefere as coisas desse jeito.

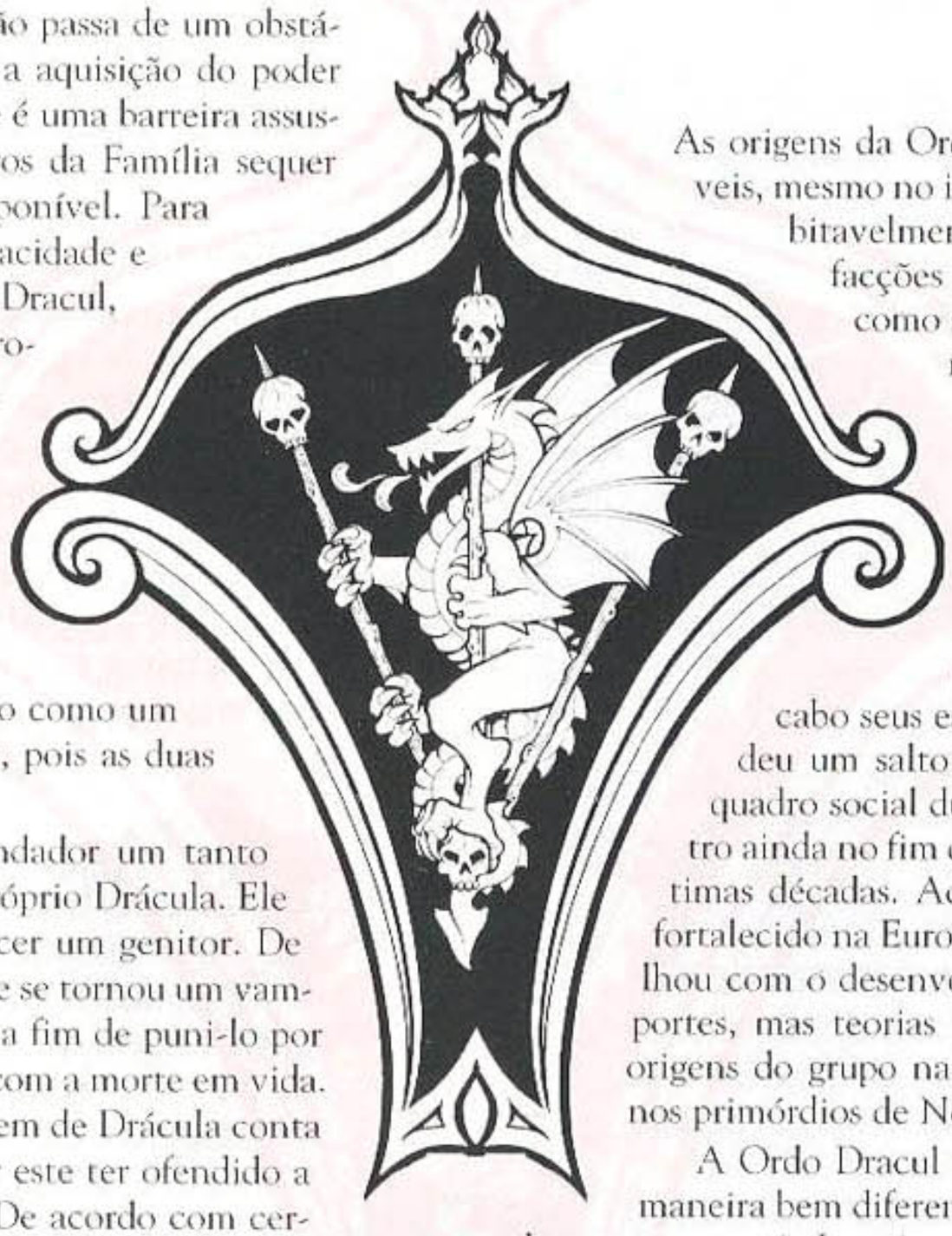
Mirmídone

A maioria das versões da experiência cartiana exige que a Família se reúna e divida democraticamente tanto os direitos de alimentação quanto possíveis soluções para as disputas. Sendo assim, surge logo a necessidade de uma "parte neutra" para ajudar a manter a ordem e retomar as negociações pacíficas. Um Cartiano conhecido como Mirmídone assume essa função. Apesar de cooperar intimamente com o Prefeito, o Mirmídone não é o "braço direito" deste, não importam as aparências. Ao contrário, é ele quem geralmente atua como intermediário na briga entre dois membros da coalizão ou entre um Cartiano e um não-Cartiano politicamente insignificante. Devido às obrigações do Prefeito para com a causa, o Mirmídone pode acabar reforçando os deveres deste, e geralmente o faz, simplesmente pelo fato de que ninguém mais conseguiria fazê-lo sem que houvesse reclamações.



A Ordo Dracul

A maldição do vampirismo não passa de um obstáculo, uma barreira que antecede a aquisição do poder verdadeiro. Há que se admitir que é uma barreira assustadora que a maioria dos membros da Família sequer consegue vislumbrar como transponível. Para aqueles que têm a devoção, a tenacidade e a inteligência necessárias, a Ordo Dracul, a Ordem do Dragão, é capaz de proporcionar os meios. Os vampiros da Ordo Dracul vão desde os fundamentalistas obstinados, quase tão fervorosos quanto qualquer fanático, até os teosofistas de uma secularidade insensível que simplesmente procuram um meio de destruir um inimigo. A coalizão como um todo acolhe as duas mentalidades, pois as duas têm muito a ensinar.



Esta facção afirma ter um fundador um tanto quanto malvisto: Vlad Tepes, o próprio Drácula. Ele é digno de nota por não reconhecer um genitor. De acordo com o relato de Drácula, ele se tornou um vampiro porque Deus o abandonou e, a fim de puni-lo por seus atos perversos, o amaldiçoou com a morte em vida. A história mais aceita sobre a origem de Drácula conta que Deus castigou Vlad Tepes por este ter ofendido a religião durante sua vida mortal. De acordo com certos registros históricos, Tepes foi nomeado o "defensor da cristandade", uma responsabilidade que ele posteriormente usou para promover seus próprios planos políticos e como desculpa para cometer atrocidades. Além de todos os seus crimes contra a humanidade, Drácula acabou colocando os próprios desejos à frente de seu voto sagrado, e esse ato o Amaldiçoou.

Naturalmente, resta provar a veracidade dessas declarações, e o principal obstáculo a essa empreitada é o fato de o próprio Drácula ter desaparecido há mais de um século. As lendas sobre Drácula também atribuem a ele estranhas circunstâncias. Membros instruídos da Família desconfiam que ele tenha gerado pouquíssimos infantes, mas, se Drácula não foi Abraçado, a que clã ele pertenceria e como classificaríamos sua prole? Segundo outros relatos, ele nunca gerou um infante sequer, ou aqueles gerados por ele são como "abortos", pouco mais do que abominações horrendas condenadas a saciar sua sede num estado constante de fúria irracional.

De fato, a organização que cresceu em torno dos ensinamentos de Drácula é tão enigmática quanto seu fundador.

Panorama

As origens da Ordem são um tanto quanto discutíveis, mesmo no interior da própria coalizão. É indubitavelmente uma das mais jovens dentre as facções principais da Família. Os Dragões, como são sinistramente (ou abominavelmente) conhecidos, têm registros de noviciados já no século XVI. Com o advento da imprensa, a coalizão se tornou mais eficiente na disseminação da vasta coleção de escrituras arcaicas e arcanas de que seus integrantes precisam para aprender e levar a cabo seus estudos transcendentais. A coalizão deu um salto repentino em termos de poder e quadro social durante a Revolução Industrial, outro ainda no fim do século XIX e um terceiro nas últimas décadas. Acredita-se que a coalizão tenha se fortalecido na Europa Oriental, e sua filosofia se espalhou com o desenvolvimento da tecnologia de transportes, mas teorias igualmente verossímeis situam as origens do grupo na Londres vitoriana ou até mesmo nos primórdios de Nova York.

A Ordo Dracul venera seu fundador, mas de uma maneira bem diferente da Lancea Sanctum, por exemplo, que reverencia Longino. Os Dragões acreditam que a maldição do vampirismo pode e deve ser superada, que o Abraço é uma sentença passível de ser revogada e até mesmo suplantada. Nada, *nada* é permanente, defende a Ordem, nem mesmo a prolongada morte em vida que a Família experimenta. Naturalmente, nenhum vampiro conhecido jamais escapou do Réquiem por meio dos ritos da Ordem (pelo menos não de uma maneira que os demais achassem satisfatória; um ritual mal executado pode muito bem reduzir um vampiro a um monte de cinzas ou a um pobre-diabo entorpecido). De qualquer maneira, os membros da Família estão perfeitamente dispostos a admitir que essas coisas levam séculos, se não milênios. Talvez ainda falte alguma informação crucial e, agora que o mundo vai ficando cada vez menor e mais integrado à medida que a tecnologia o revela, essa informação não tardará a chegar.

Nesse aspecto, a Ordo Dracul se sente muito mais à vontade com o mundo moderno do que o Invictus, mas não tanto quanto os Cartianos. A tecnologia não é uma coisa a ser temida, e sim uma ferramenta a ser utilizada, e já que a coalizão preza a evolução mental tanto quanto o progresso espiritual, os

anciões que desejam conservar suas posições são obrigados a se livrar da inércia de anos e aprender a usar um telefone ou um *scanner*. Os tradicionalistas tacanhos não são censurados publicamente (afinal de contas, talvez eles saibam de algo que seja útil, e não vale a pena fechar certas portas), mas é costume deixá-los em paz, na solidão de seus refúgios, para que vivenciem o Réquiem e conduzam suas pesquisas.

A busca pelo conhecimento é um dos objetivos declarados da Ordem, mas é algo deliberadamente vago. É verdade que os integrantes da Ordo Dracul se interessam pelo conhecimento, mas isso tem mais a ver com o tipo de personalidade que a coalizão atrai do que com suas verdadeiras metas. Os Dragões procuram informações verdadeiras sobre a condição vampírica e, para tanto, eles gostam de conversar com outros membros da Família sobre suas experiências, o que sentiram ao receber o Abraço, como seus corpos mudaram e como suas atitudes em relação aos mortais evoluíram (os Gangrels, em particular, são um dos interesses da Ordem, e os Selvagens que se unem à coalizão logo passam a figurar entre seus membros mais respeitados). Os Dragões tentam estabelecer padrões no plano divino, na maldição da morte em vida e em qualquer outra faceta do Réquiem que possa levá-los à resposta que tanto procuram: como transcender os limites do vampirismo.

A Ordo Dracul tem uma estrutura hierárquica única, conhecida internamente como a Língua do Dragão. A Ordem apresenta inúmeros ritos e iniciações, cuja conclusão simboliza a passagem de um "círculo de mistério" ou nível de progresso para outro. A ascensão na hierarquia parece corresponder ao domínio dos Anéis do Dragão, mas não se sabe ao certo se isso é real ou simplesmente um equívoco dos leigos. Essa estrutura também serve para proteger os segredos da coalizão. A Ordo Dracul reluta em permitir que qualquer um, até mesmo os membros do baixo escalão, deixem a facção. Quanto mais elevada for a posição de alguém na coalizão, mais esse vampiro terá investido e realizado e, portanto, maior será sua relutância (teoricamente) em abandonar a Ordem. Mesmo assim, ocorrem deserções e renúncias, e com mais freqüência do que a Ordem faz crer.

Membros

A Ordo Dracul não precisa fazer proselitismo. Apesar de acolher novos integrantes, não é tão aberta quanto o Invictus porque sua força depende da inteligência dos membros da Família que a compõem, e não de sua lealdade. A Ordem não deseja subverter o *status quo* atual nem impô-lo, e muito menos tem a intenção de adotar um antigo código legal ou venerar um deus. Seus integrantes querem simplesmente transcender, e isso atrai uma certa categoria de vampiros. Os membros da Família insatisfeitos com sua sina e que atribuem essa insatisfação a uma condição mística ou espiritual, e não política ou temporal, dão bons candidatos à Ordo Dracul. Também é esse o caso dos vampiros que acreditam em algum tipo de origem para a Família, mas sem o fanatismo nem o dogmatismo necessários para se unir à Lancea Sanctum. Os Dragões mais bem-sucedidos da Ordem tendem a ser os membros da Família que já antes do Abraço se mostravam razoáveis e realistas. Eles vêem aquilo no que se transformaram e não aceitam de imediato que o Réquiem seja o fim definitivo de sua existência. Esses Dragões são a *crème de la crème*.

Contudo, a maioria se associa à coalizão para ludibriar a maldição da morte em vida, pura e simplesmente. A fascinação dos ritos solenes do grupo atrai todos os clãs, e sabe-se até mesmo de membros da Lancea Sanctum que deixaram sua coalizão — e, portanto, cometeram uma blasfêmia impensável — para se unir à Ordo Dracul. A recíproca também é verdadeira. Ocasionalmente, um membro da Ordem decide que as cerimônias que ele segue são pecados contra a natureza ou algum poder superior e decide nunca mais recorrer ao conhecimento que penou tanto para obter, passando o resto de suas noites em silenciosa penitência por ter se dedicado a mistérios proibidos. A Ordem chegou até a notar que certas áreas específicas de estudo induzem essa resposta mais do que outras, e esses textos e fórmulas são um alvo tentador para os Dragões jovens que querem fazer nome.

A Ordo Dracul ostenta integrantes de todos os clãs. A coalizão não cuida para que uma estirpe tenha alguma vantagem sobre as demais. Naturalmente, uma determinada linhagem pode gerar membros da Ordem, pois os genitores treinam seus infantes segundo as tradições da coalizão, e esses infantes farão a mesma coisa, mas no geral, os Dragões ignoram o clã ao avaliar seus membros. O processo decisório tem mais a ver com o temperamento e a capacidade intelectual. Nem todos os membros da Ordo Dracul — aliás, sequer a maioria — são teóricos ou eruditos, mas muitos são no mínimo relativamente cultos e instruídos.

A parte mais complicada de se associar à coalizão tende a ser encontrar Dragões que confiem suficientemente em outros membros da Família para se disporem a ensinar. Com isso em mente, a primeira tarefa de um candidato a Dragão é fazer com que um possível mentor se interesse por ele. Investigar a Ordo Dracul (o que significa indagar vampiros experientes o bastante para saber alguma coisa sobre a coalizão), fazer experiências com a forma vampírica e com as diversas Disciplinas é o mesmo que submeter os limites do Réquiem à prova e também uma boa maneira de chamar a atenção. Se uma coterie inteira desejar encontrar um mentor, as chances de seus integrantes aumentarão dramaticamente. A Ordem aprova essa estratégia por várias razões. Fora a vantagem evidente de se ter alguém com quem trocar idéias, a coterie pode se proteger melhor do que um vampiro solitário, tanto dos inimigos quanto de erros místicos possivelmente desastrosos. Além disso, apesar de os anciões da Ordem nunca mencionarem tal coisa, um pouco de competição saudável é até bom para a coalizão, pois elimina aqueles que só se associaram com a intenção de ludibriar a morte em vida.

Tão logo um candidato a Dragão encontra um mentor, o período de aprendizado tem início. Esse período nunca termina de fato. Como se espera que todos os membros da Ordo Dracul aprendam constantemente, todos os integrantes podem ensinar constantemente. A Ordem celebra cerimônias de "colação de grau" das mais elaboradas. Na verdade, a coalizão aprecia o fato de que até mesmo um ancião ainda pode ser capaz de aprender com um membro mais sábio e poderoso da Ordem (um fato que assusta as outras coalizões mais do que estas gostariam de admitir).

Da mesma maneira que realiza cerimônias de colação de grau, a Ordo Dracul como um todo também celebra as iniciações (apesar de os integrantes terem a opção de testar os pretensos alunos em particular antes de apresentá-los em definitivo). Fica claro nas primeiras semanas de treinamento se um aluno tem a índole certa para aprender os Anéis do Dragão, que os Dragões consideram o primeiro passo necessário para se juntar à coalizão. Se o pupilo não é capaz de aprender sequer os fundamentos desse *corpus* esotérico de cerimônias — e as razões

para tanto variam da simples falta de inteligência até uma relutância em se entregar de corpo e alma aos estudos espirituais —, o mentor simplesmente interrompe o treinamento. O aluno pode continuar a praticar o que já aprendeu, mas é extremamente difícil progredir sem a ajuda de um instrutor.

Filosofia

A Ordo Dracul é uma sociedade ao mesmo tempo religiosa e secular, mas apenas na medida em que a condição vampírica não pode ser explicada sem a existência de Deus. De acordo com as crenças dos Dragões, o próprio Drácula foi amaldiçoado por Deus, assim como o progenitor da Lancea Sanctum segundo os Santificados. A diferença, naturalmente, é que Drácula se tornou um vampiro muito depois de outros vampiros já existirem. A Ordo Dracul não precisa do fanatismo da Lancea Sanctum ou dos Acólitos, pois seus princípios não o exigem. A filosofia dos Dragões é colocada à prova com o mesmo rigor de qualquer uma de suas cerimônias e, portanto, eles operam seus milagres sem o culto nem a veneração a um poder superior. Eles acham que o respeito já basta.

Para o não-iniciado, a filosofia da Ordo Dracul é um lamaçal de postulados teosóficos e até mesmo neo-vitorianos. Alguns membros da Família comparam a Ordem a uma sociedade secreta como a Maçonaria ou a Aurora Dourada, e essa especulação não está muito longe da verdade. Mas não se pode contestar os fatos: aqueles que ascendem na Ordem sem dúvida ganham benefícios e são capazes de realizar coisas impossíveis para outros vampiros.

Os principais dogmas da Ordem do Dragão são:

Nada é permanente

Os membros da Ordo Dracul sabem que não devem se considerar "imortais". Os vampiros morrem, sim, e para tanto não é preciso contar com conspirações inimigas nem lobisomens raivosos. Basta um incêndio descontrolado ou um erro de cálculo na determinação da hora exata em que o sol vai nascer para que séculos de não-vida e experiência cheguem ao fim. Mas os Dragões não encaram essa fraqueza como uma vulnerabilidade. Eles consideram sua condição algo mutável. Afinal, eles concluem, se Deus realmente quisesse que os vampiros nunca mudassem, Ele não teria permitido que os métodos para a destruição dos mesmos fossem tão acessíveis, e Ele sem dúvida não teria dado à Família a capacidade de mudar de forma. Sendo assim, a Ordem encara a mudança arrebatadora, até mesmo a mudança que parece fazer mais mal do que bem, como essencialmente benéfica. Um edifício é consumido pelas chamas, um avião cai, o Príncipe da cidade é deposto, as coalizões conspiram, os lobisomens atacam e a Ordo Dracul simplesmente não deixa seus integrantes esquecerem que nada dura para sempre. Não se trata de um lamento desolado e fatalista, e sim de um desafio. "Que lição podemos tirar dessa mudança?" No mínimo que toda mudança é um lembrete de que a mudança é possível.

A mudança precisa de um propósito

Para transcender a condição vampírica é essencial que se compreenda por que isso é necessário. A Ordem encara o Réquiem mais como um desafio do que como uma maldição, mas seus membros nunca esquecem nem negam que seja *de fato* uma maldição. Pesquisando e compreendendo os Anéis do Dragão e, desse modo, alterando a si mesmos num nível místi-

co e fundamental, os Dragões trabalham em prol do objetivo supremo de deixar para trás as limitações de seus corpos.

Este princípio também tem uma aplicação mais ampla. A cada ação corresponde uma reação e, até que consiga entender as reações provocadas por uma determinada ação, o Dragão não é estimulado a tomar uma atitude. Essa lição se reflete mais intensamente no poder espiritual da Ordem. Os Anéis do Dragão distinguem os membros da Ordo Dracul de seus semelhantes muito rapidamente, proporcionando uma demonstração soberba da natureza da causalidade. Quanto mais poder se obtém, menos se compreende o poder. Os membros jovens da coalizão, ávidos pelos benefícios que os Anéis podem lhes conferir e encantados com a idéia de ultrapassar os limites de sua condição, geralmente não entendem esse paradoxo. Muitos mentores da Ordo Dracul consideram-no a lição mais dura e necessária do Réquiem. As ações que não obedecem a um propósito logo descambam para a entropia e acabam levando à destruição. A Ordem não acredita em provocar o caos insensato e depois se esquivar da responsabilidade por suas ações, dizendo: "A mudança é uma coisa boa."

Práticas e Rituais

A relação mais importante na coalizão é aquela que se estabelece entre mentor e aluno. Os ritos e as práticas variam bastante entre os mentores. Enquanto um pode manter as lições extremamente informais, outro talvez trate seus alunos como noviços de um monastério, obrigando-os a copiar manuscritos ou executar tarefas subalternas durante grande parte da noite para então, só na última hora antes do sol nascer, instruí-los nos métodos transcendentais.

Contudo, a coalizão como um todo de fato segue alguns rituais importantes, e alguns métodos individuais de ensino se tornaram suficientemente difundidos para serem mencionados aqui.

Os Anéis do Dragão

Essencial para a Ordo Dracul é a filosofia da transcendência, o desejo de se alçar acima das limitações da forma amaldiçoada dos vampiros. O aprendizado dos Anéis do Dragão permite à Família "ludibriar" certos aspectos do Réquiem. Por exemplo, pode ser que um vampiro consiga desacelerar seu metabolismo místico para consumir menos sangue do que o normal ao se levantar todas as noites. Um outro aspecto da transcendência talvez permitisse a um membro da Família saciar sua sede com o sangue de animais, independente da potência de seu próprio sangue. Ao derrotar essas manifestações do vampirismo, a Ordem acredita estar no caminho certo rumo à eliminação ou à evasão total do mesmo, com o objetivo de passar ao nível seguinte, seja ele qual for.

A Língua do Dragão

Como uma linha dicotômica de progressão, a Língua do Dragão é a estrutura através da qual os membros da coalizão avançam ao aprenderem mais segredos e dominarem aspectos mais extremos de sua condição. A compreensão da hierarquia por parte daqueles que não pertencem à coalizão é no mínimo nebulosa, mas parece que todos os membros seguem uma única trilha de progressão até certo ponto, depois do que cada um deles escolhe uma especialização. Vários membros da coalizão reivindicam inúmeros títulos, mas se representam funções e responsabilidades autênticas ou são meros honoríficos é ainda uma incerteza para os leigos. A Língua do Dragão é um conceito tortuoso. Distingue-se dos Anéis do Dragão, mas o conhecimento dos Anéis parece ser um pré-requisito para o progresso segundo a Língua. Em termos laicos, a Língua do Dragão parece se igualar grosseiramente à hierarquia, ao passo que os Anéis do Dragão se assemelham à capacidade ou ao potencial.

Em busca dos ninhos do Dragão

O mundo está constantemente em movimento, em níveis que nem mesmo a Família é capaz de perceber. Tempos atrás, a Ordo Dracul notou que certos lugares conservavam a magia melhor que outros. Essas áreas, chamadas diversamente de "nexos", "sítios sagrados" ou "ninhos de dragão" por diferentes culturas, não permanecem estáticas. Elas migram à medida que são impelidas pelas correntes de energia mística do mundo. Do mesmo modo, novos locais de poder surgem todos os anos. A Ordem descobriu que muitos lugares que os mortais consideram assombrados ou malditos (ou abençoados) são simplesmente o resultado dessa energia que é "arrastada" para um novo local. De anos em anos, portanto, os Dragões redesenham os mapas místicos do mundo, retraçando a localização dos sítios e das correntes de poder místico que levam até eles (às vezes chamadas de "linhas de força"). Essa prática tem lugar no transcorrer de semanas e meses, começando normalmente na semana que antecede o solstício de inverno, pois isso dá aos cartógrafos mais tempo para trabalhar. Um certo grau de veneração, quando não a mais inequívoca cerimônia, acompanha o mapeamento. Os cartógrafos místicos são tratados com respeito absoluto, e receber o encargo de verificar a existência de um nexo é considerado uma honra pela Ordem. É de aceitação geral que quaisquer artefatos místicos descobertos nessa investigação são de propriedade daqueles que os encontraram (depois de a coalizão ter tido a oportunidade de catalogá-los e examiná-los, naturalmente).

Na esteira do Dragão

Uma técnica pedagógica que se difundiu com o crescimento das populações mortais, seguir na esteira do Dragão exemplifica como a mudança não ocorre no vácuo. O mentor acompanha seu aluno numa caçada e o instrui a matar um mortal ao se alimentar (o que não costuma ser um problema, principalmente se o aluno tiver se dedicado aos estudos). O mentor, em seguida, instrui o pupilo a seguir as inumeráveis cadeias de acontecimentos provocadas pela morte. Quem é que o mortal deixará para trás? O que constará de seu obituário? Sua morte será lamentada? Quem estará presente ao funeral? A polícia investigará o caso? Com que empenho? Outros vampiros se envolverão? Segundo dizem, o primeiro vampiro da Ordem a seguir essa lição ainda acompanha os efeitos do assassinato cometido por ele na sociedade dos mortais... mais de duzentos anos depois. Em termos menos formais, o membro da Ordo Dracul que supostamente segue "na esteira do dragão" se ocupa das pontas soltas, ou então traça um plano e tenta predizer os resultados de cada uma de suas etapas.

A reverência ao mentor

Apesar de não ser uma exigência, e de certamente não ser desencorajada, a prática de reverenciar anualmente seu(s) superior(es) na hierarquia da Ordo Dracul se tornou lugar-comum. Todo membro da coalizão que opta por adotar esse costume tem um método diferente de demonstrar respeito e, naturalmente, é algo que depende bastante do mentor em questão. Para alguns professores, não há nada melhor que um presente (livros, o tipo predileto de fonte, uma descoberta arqueológica

roubada de um museu). Para outros, o melhor presente é uma demonstração do que o aluno aprendeu no último ano. As coteries que têm o mesmo mentor às vezes colaboram para reverenciar seu professor... mas é quase tão comum elas competirem entre si para determinar quem obterá o maior apreço.

Títulos e Funções

Como foi mencionado anteriormente, a relação mentor-aluno é a espinha dorsal da Ordem do Dragão. Muitos membros se apresentam como os protegidos de seus mentores (quando estes são respeitados), e o Dragão já idoso que tem um aluno particularmente promissor pode até mesmo inverter o elogio, denominando-se "o mestre de fulano".

Contudo, nem todos os membros da Ordo Dracul se envolvem constantemente no processo de aprendizado, e a coalizão tem um grande respeito por aqueles que assumem as outras funções que os Dragões consideram importantes.

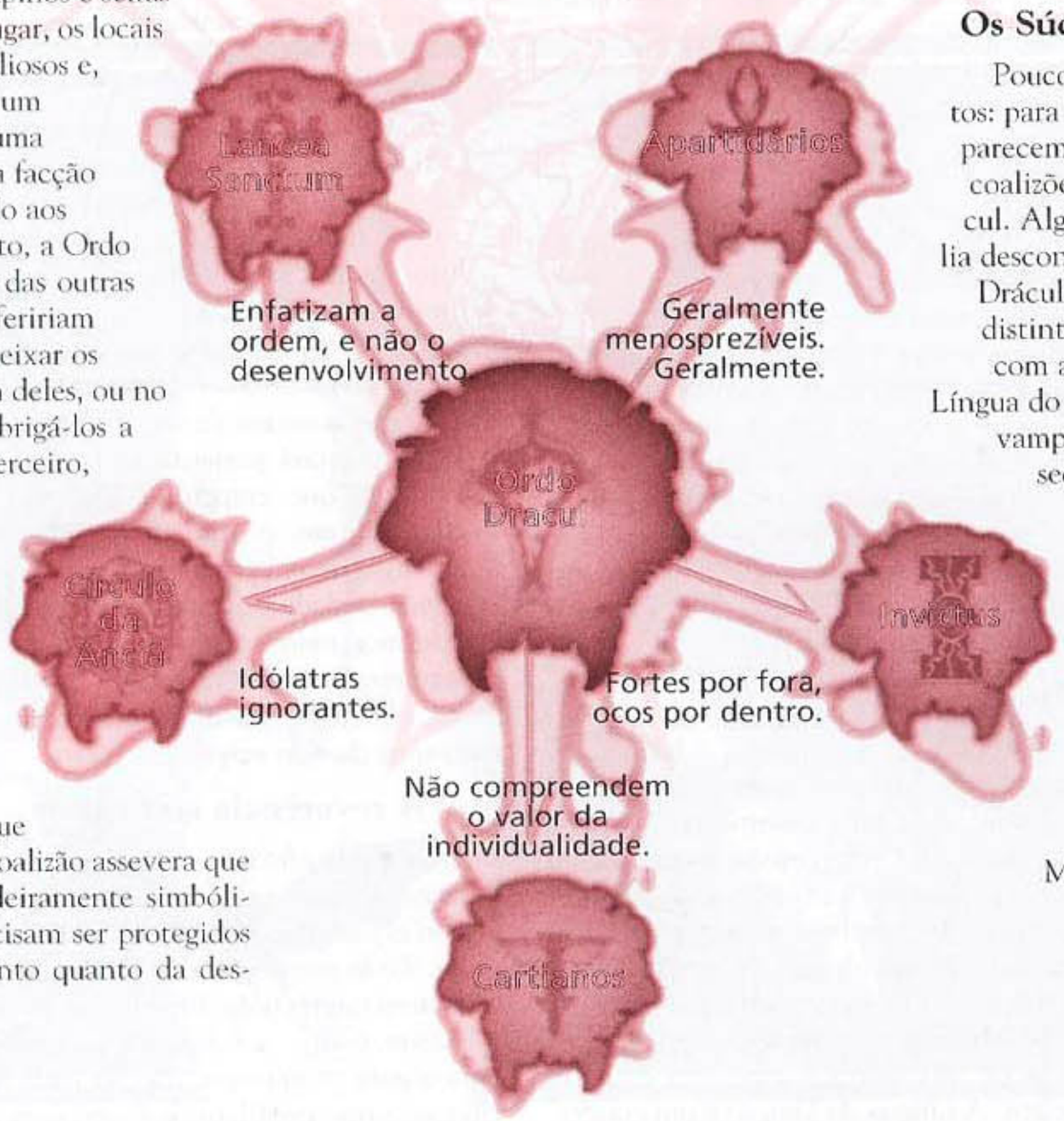
Guardiões

Entre os respeitosos membros da Ordo Dracul, os Guardiões são responsáveis por zelar pelos locais místicos mencionados anteriormente. A coalizão tem vários motivos para querer impedir o acesso de outros seres a esses nexos. Em primeiro lugar, um idiota desavisado com algum talento místico, mas não o treinamento adequado (com o que os Dragões querem dizer qualquer entidade mágica que *não* pertença à coalizão, particularmente a Lancea Sanctum e o Círculo da Anciã) poderia arruinar o local e devastar uma área inteira. Na verdade, as lendas urbanas dos vampiros perpetuam as histórias de ritos mal celebrados num local particularmente poderoso, cortesia de conciliábulos de magos mortais, xamãs lupinos e seitas satânicas. Em segundo lugar, os locais de poder são recursos valiosos e, quando a Ordem possui um deles, trata-se tanto de uma vantagem adquirida pela facção quanto um trunfo negado aos rivais. Como contraponto, a Ordo Dracul sabe que muitas das outras coalizões da Família prefeririam destruir esses lugares a deixar os Dragões se aproveitarem deles, ou no mínimo gostariam de obrigá-los a negociar o acesso. Em terceiro, esses locais místicos estão sempre mudando e, apesar de normalmente fazerem-no depois de anos ou décadas, às vezes a magia dá um grande salto e a Ordem gosta de se inteirar desses acontecimentos assim que possível. Por último, a coalizão assevera que alguns sítios são verdadeiramente simbólicos ou espirituais e precisam ser protegidos contra a profanação tanto quanto da destruição pura e simples.

Os Guardiões geralmente são os Dragões com um certo pendor para a habilidade marcial e a dissimulação. Contudo, eles raramente estão dispostos a dar fim a suas não-vidas no cumprimento de seus deveres. Afinal de contas, nada é permanente, e desperdiçar a não-vida por causa de algo que pode mudar numa questão de cinqüenta anos é simplesmente idiotice.

Kogaion

Toda cidade com uma presença significativa da Ordem tem um Guardião preeminente conhecido como Kogaion. Ele protege os mapas que mostram as linhas de força e os nexos da cidade, a localização de seus maiores tesouros místicos (quando não os próprios tesouros) e uma lista de todos os Dragões na área. Em geral, o Kogaion memoriza essas informações ou as registra recorrendo a charadas, códigos e idiomas mortos para impedir que as mesmas caiam em mãos inimigas. O título em si parece ser de origem trácia e significa "a cabeça do magnífico". Um novo Kogaion é eleito somente quando o velho morre, renuncia ou não é mais digno de confiança (e ser considerado indigno de confiança exige uma declaração nesse sentido de pelo menos sete outros Kogaion). Ser declarado um Kogaion é uma das maiores honrarias da coalizão, mas também isola efetivamente o vampiro de outros membros da Ordem. Todos respeitam o Kogaion, mas como ele é um alvo evidente para os inimigos da coalizão, ninguém quer se associar intimamente com ele. Os Kogaion costumam ser eremitas e são procurados como consultores e conselheiros, mas muito raramente como mentores de noviciados de longo prazo. Os Kogaion também tendem a ser assustadoramente poderosos no que diz respeito aos Anéis do Dragão... apesar de alguns simplesmente acreditarem que o são.



Os Súditos de Drácula

Pouco se sabe sobre os Súditos: para quem está de fora, eles parecem ser subfacções ou subcoalizões dentro da Ordo Dracul. Alguns membros da Família desconfiam que os Súditos de Drácula abrangem três grupos distintos, cada qual associado com algum ramo superior da Língua do Dragão. A maioria dos vampiros de fora da coalizão sequer sabe os nomes dos Súditos, apesar de três títulos distintos aparentemente demonstrarem uma certa consistência nos lugares em que a Ordem chega a se apresentar em números consideráveis: os Súditos do Machado, os Súditos dos Mistérios e os Súditos da Luz Agonizante.

Os Apartidários

Quando um vampiro se refere à ordem predominante na Família como a "aristocracia desprezível dos mortos-vivos" é porque ele provavelmente é um desses espíritos livre-pensadores: aqueles que o mundo dos vampiros apelidou um tanto quanto erroneamente de "apartidários" ou "desgarrados". São os rebeldes, os fora-da-lei e os iconoclastas da sociedade vampírica, aqueles que escarnecem livre mente (e muitas vezes intencionalmente) da chamada lei dos anciões entre os de sua espécie. Os membros independentes da Família também podem ser meros vampiros apolíticos, aqueles que reconhecem apenas a própria autoridade, mas não necessariamente fazem alarde de sua rebeldia contra os Príncipes e Regentes. Existem tantas razões para renunciar a toda e qualquer idéia de coalizão quantos são os membros da Família que se incluem entre os desgarrados, qualquer coisa desde a rebelião fingida até o não reconhecimento de uma autoridade superior ao próprio indivíduo, passando pelo livre-arbítrio e por filosofias místicas e até mesmo heresias completamente bizarras.

Os apartidários são encarniçadamente independentes, e muitos prefeririam enfrentar o sol com um sorriso nos lábios a passar a eternidade como súdito de uma outra criatura da noite. Apesar de não formarem realmente uma coalizão, os desgarrados muitas vezes são ignorados como indivíduos e levados em consideração quando unidos a outros de mentalidade semelhante, mesmo que não apresentem uma organização única. Ainda assim, existem pontos em comum suficientes para que o grupo seja discutido como um fenômeno, mesmo que sua situação como coalizão formal seja irreal. Se um vampiro desdenha a estrutura governamental predominante, sem que ele próprio pertença a uma coalizão estruturada, o resto da Família quase sempre vai considerá-lo um apartidário.

Panorama

Os membros "independentes" da Família se ressentem ou pelo menos não compram a idéia do *establishment* neofeudal que é a sociedade vampírica contemporânea. Eles existem há tanto tempo quanto qualquer uma das coalizões, mesmo que seja apenas em virtude do fato de que, enquanto houver um movimento político vigente, alguém fará oposição ou não se interessará por ele. Antigamente, alguns vampiros com uma certa independência política às vezes eram conhecidos como "anarquistas" ou "autarcas", uma referência a sua desconsideração pela ordem e pelas leis rígidas da Família. Esses vampiros não davam a mínima para as proclamações e os decretos dos Príncipes opressores e, em grande medida, só queriam ser deixados em paz. Naquelas noites, os apartidários eram considerados tolos, mas essencialmente inofensivos, desde que cada um de seus membros fosse esperto o bastante para não colocar em risco nem a si mesmo nem a sua espécie com suas ações anárquicas.

A disseminação de uma simpatia informal pelos desgarrados mudaria tudo isso. Muitos membros indisciplinados e praticamente indiferentes da Família contribuíram bastante para abalar o mundo da sociedade vampírica num breve intervalo de tempo. As linhas divisórias ficaram indistintas, fronteiras foram violadas e tomaram-se decisões temerárias, tudo em nome da independência em relação à ordem estabelecida, e foi isso o que causou alvoroço. Aquilo que se passava por um "movimento" apartidário desde então sossegou um pouco (ou pelo menos retirou-se para as sombras dos domínios nos quais esses membros da Família eram encontrados), mas o mal já estava feito. Nas noites de hoje, muitos anciões de outras coalizões tomam os atos de apartidários particularmente truculentos como representativos do todo... ou no mínimo tiram proveito das situações resultantes tentando dar um aperto nesses renegados.

Membros

Assim como o Invictus simplesmente atrai os anciões, a existência dos apartidários é um imã para os membros jovens e oprimidos da Família. Os neófitos predominam entre os desgarrados, e novos adeptos descobrem-se sequiosos de independência todas as noites. Muitos futuros desgarrados renunciam a suas afiliações depois de experiências esclarecedoras ou humilhantes numa das coalizões. As vezes, isso ocorre logo no início, e o neófito rancoroso proclama sua independência em alto e bom som em busca de ajuda e libertação. Outras vezes, o gostinho da liberdade atrai ancillae que tentaram durante décadas participar do jogo político dos vampiros, mas simplesmente tiveram seus planos frustrados ou se desencantaram com o preço a pagar com o passar do tempo. Os independentes provavelmente recebem mais "convertidos" que qualquer uma das outras coalizões, o que é mais um motivo para que esses párias sejam muitas vezes tão menosprezados pelas coalizões estabelecidas.

Apesar de muitos membros apartidários da Família serem neófitos ou ancillae jovens, isso não significa que os anciões não renunciem a seus hábitos sectários. Alguns membros mais velhos da Família, principalmente os Mekhet e os Gangrels, têm os desgarrados em alta conta devido a essa liberdade e

podem até mesmo tentar usar sua influência para unir os desgarrados locais sob uma mesma bandeira, na esperança de formar uma neo-coalizão que promova seus próprios planos. Na verdade, esses poucos anciões manipuladores são responsáveis pelos sentimentos hostis que certas células de independentes nutrem pelos grupos mais formalizados da Família. Isso não quer dizer que todo ancião se torna independente na tentativa de formar um exército particular. Muitos anciões entre os desgarrados se contentam simplesmente em ignorar as censuras sociais que eles pessoalmente acham desagradáveis. Aos olhos de muitos membros "ilustres" da Família, a responsabilidade acompanha o poder dos anciões, e as pressões sociais às vezes forçam a entrar para as coalizões os anciões que ficariam muito mais satisfeitos se fossem liberados dessas obrigações.

Filosofia

O princípio filosófico central por trás da mentalidade apartidária é o conceito fundamental de que todo vampiro — como todo homem — é livre. Independente de clã ou idade, nenhum membro da Família deveria ser obrigado a se curvar como um servo submisso aos pés de um governante morto-vivo e provinciano. Não é de surpreender que os desgarrados achem desprezível a idéia de títulos e funções entre os vampiros. Eles não reconhecem "Príncipes" a quem devam demonstrar uma recatada obediência e consideram toda a noção de dívidas sociais formalizadas algo completamente desnecessário. Quase que por definição, todo Amaldiçoado é um indivíduo, separado da raça-irmã da humanidade e condenado à solidão para todo o sempre. Os apartidários tendem a achar que a raça dos vampiros não precisa de nenhum contrato falso e forçado para garantir que cada membro da Família mantenha a palavra e cumpra suas promessas. Por mais solitários que sejam, os vampiros percebem que tudo o que realmente possuem é a própria palavra — sem o auxílio de hierarquias artificiais — e eles agem de acordo com isso. Aqueles que não o fazem são eliminados naturalmente, e não pela vontade arbitrária de um ancião.

Essa única idéia forma aproximadamente a base da ideologia dos independentes, mas, como qualquer fundação sólida, ela se manifesta numa série de princípios práticos e cotidianos. Essas tendências do pensamento desgarrado dão aos membros da Família uma sensação de individualidade e, ao mesmo tempo, proporcionam a instrução necessária na realidade da não-vida.

Mais uma vez, observe que os desgarrados não possuem códigos formalizados de princípios. Cada membro independente da Família é seu próprio Príncipe, ou pelo menos deseja sê-lo. Tratamos apenas dos pontos de concordância mais comuns numa não-coalizão de vampiros marcadamente individualistas.

Os vampiros são solitários por natureza

Para os desgarrados, as idéias irmãs de liberdade e individualidade — no que dizem respeito à existência vampírica — têm suas raízes na simples verdade de que os vampiros são criaturas solitárias. O âmago de um membro da Família é a solidão. Ele é isolado do mundo que conhecia antes do Abraço e obrigado a levar o Réquiem como um lobo entre cordeiros, mergulhando e reaparecendo nas margens da sociedade dos mortais sem nunca se integrar a ela de verdade.

O mesmo vale para o novo mundo no qual o membro da Família é arremessado a partir do Abraço. Apesar de muitos entenderem a sociedade vampírica como um subnível que se estende abaixo e por dentro da sociedade dos mortais, os apartidários tendem a rejeitar esse ponto de vista como um todo. Para eles, a noção de uma "sociedade vampírica" é uma invenção vergonhosamente artificial, uma tentativa deliberada por parte de anciões ambiciosos de impor a estrutura e a ordem a um universo onde nada disso existe. Os vampiros são predadores imortais e bestiais. Obrigá-los a coexistir sob um pretexto artificial é pedir para um desastre acontecer. Somente respeitando-se a condição natural da Família — a de igualdade isolada e independente — é que se pode encontrar a harmonia entre os Amaldiçoados.

O poder corrompe

Os apartidários não são idiotas (em sua grande maioria). Eles tendem a enxergar como o poder corrompe terrivelmente os vivos. Combine esse problema com a morte em vida, a sede literal de sangue e a perspectiva de uma eternidade imutável, e o resultado será uma catástrofe iminente. Os desgarrados acreditam que os membros da Família são as últimas criaturas que deveriam estar em posição de exercer grande poder sobre si mesmas, que dirá umas sobre as outras. São chamados de "Amaldiçoados" por um motivo, e os Amaldiçoados não deveriam liderar os Amaldiçoados. Trata-se de uma caravana que só pode levar diretamente aos portões do Inferno, e os desgarrados sabem que não devem seguir um curso tão malfadado. É melhor cada vampiro se preocupar com o próprio progresso ao longo da própria estrada.

Isso não significa que os membros independentes da Família se esquivem do poder e da influência. Eles ainda são vampiros, e muitos acham que o fogo é a única maneira de combater o fogo. Mesmo aqueles que pensam diferente ainda conseguem apreciar o benefício de acumular riquezas ou influência em vários círculos mortais. A distinção importante é como e de que maneira seu poder afetará negativamente os de sua espécie. Ter consciência da própria natureza solitária não implica fingir que o resto da Família inexiste. Esse mesmo erro já complicou a não-vida de muitos desgarrados bem intencionados. O truque é aprender a equilibrar a aquisição de poder com as necessidades e os desejos legítimos de seus vizinhos. E é claro, a aquisição de poder e influência especificamente vampíricos é considerada um terreno perigoso entre os apartidários, e é por isso que muitos preferem se ater às esferas de influência humanas.

O Sangue de Cristo trouxe a luz a meus olhos cegos.
Apesar de Otávio ter me fendido a língua e arrancado-me os dentes,
eu ainda assim o exortei a abandonar seus ídolos.
Fui enterrado e retornei; fui abatido, mas voltei a me levantar.
Se isso não for um milagre, o que será então?
Mas, se isso for um milagre, por que o Senhor o concedeu a mim,
a encarnação do pecado?
— O testamento de Longino

A Prole de Belial

Nem toda coalizão é tão bem estruturada quanto as anteriores. De fato, algumas coalizões são fenômenos locais ou simplesmente pequenas demais para fazerem jus aos sistemas elaborados de que se utilizam as maiores. No entanto, no caso da Prole de Belial, a legislação é desnecessária, pois "faze o que queres é a única lei."

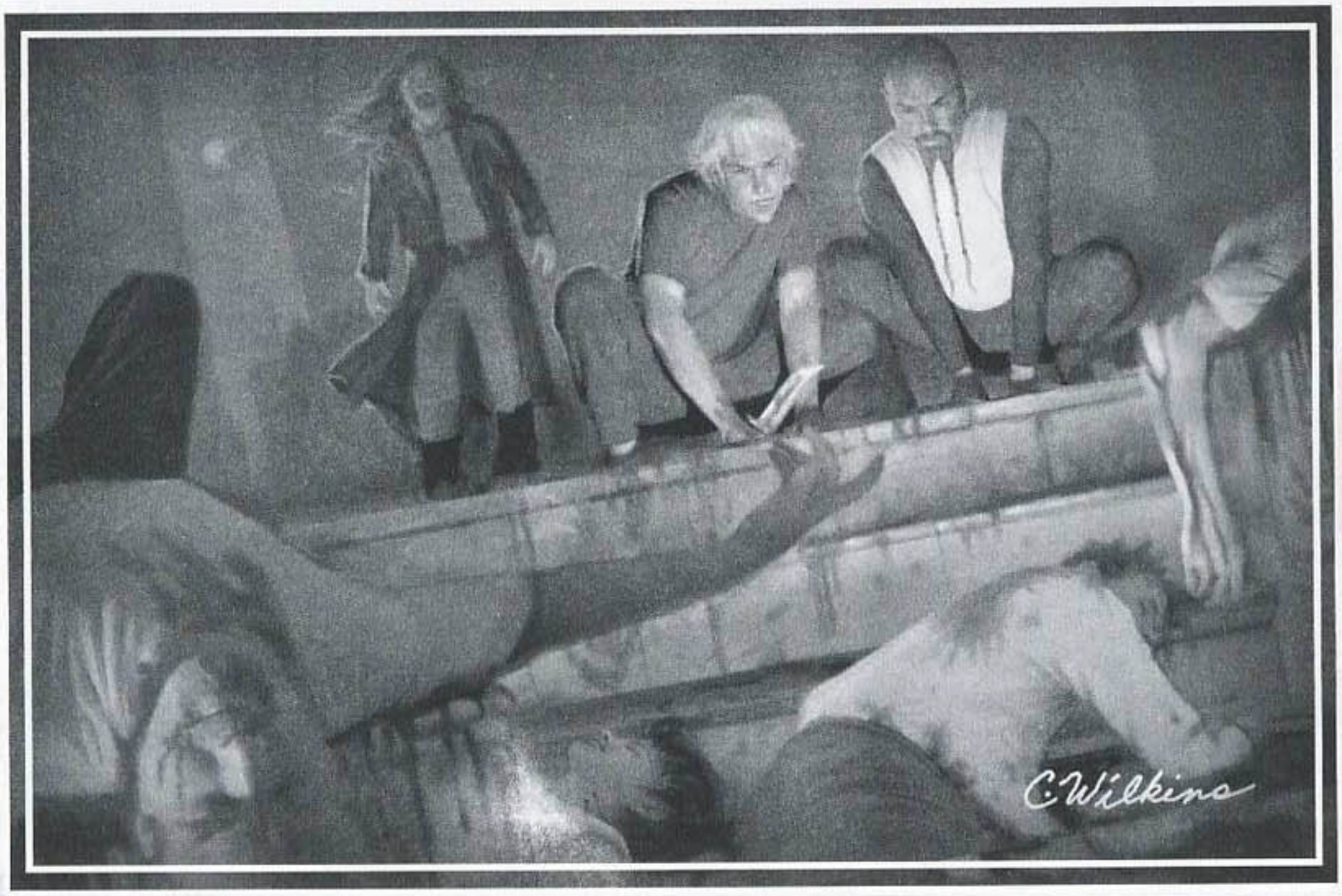
Por ser uma confederação desconexa de satanistas, adoradores do demônio e rematados canalhas, a Prole de Belial alega que a origem dos Amaldiçoados é o próprio Inferno. Os vampiros não constituem uma espécie: eles são "demônios" em forma humana ou diabos que descobriram como passar das profundezas sulfurosas do Poço para a superfície do mundo. O propósito dos Amaldiçoados, na opinião desta coalizão, é se entregar aos desejos tenebrosos da Fera.

A Prole é realmente uma facção infernal da Família. Os membros exultam em sua perversidade, infligem a dor e a aflição sem qualquer remorso ou propósito. Quando a Prole de Belial está nas proximidades, prédios são queimados, pessoas morrem sob carros tombados e as vítimas em choque e cobertas de sangue cambaleiam pelas ruas até desmaiarem. Ela prega que os Amaldiçoados devem ser a encarnação da Fera. Os vampiros servem a ninguém menos que o próprio Diabo!

A Prole de Belial raramente sobrevive durante muito tempo num determinado domínio. Seu comportamento é antagônico à existência da Família, de acordo com interpretações literais ou metafóricas da Máscara, de modo que poucos Príncipes toleram que essa laia estabeleça refúgios ou pernoite em suas propriedades. Mesmo que os Príncipes não incitem domínios inteiros contra a Prole, seus integrantes provavelmente provocarão as próprias Mortes Finais cedo ou tarde. Seus atos descarados e a perversidade patente tendem a chamar a atenção de caçadores de bruxas, das autoridades humanas e de outros grupos que não querem ser ameaçados por esses assassinos demoníacos.

O aspecto verdadeiramente digno de nota da Prole de Belial é que, mesmo com todo o empenho bem-intencionado da Família para erradicá-la, essa ideologia satânica sobrevive para se enraizar em outro lugar. A Prole de Belial raramente tem a sofisticação necessária para permanecer em segredo durante muito tempo, e os Príncipes que destruíram as células até o último integrante geralmente ficam surpresos ao ver o fenômeno reaparecer coisa de vinte anos depois.

A filosofia caótica do grupo é maníaca demais para a coalizão apresentar um centro propriamente dito em algum lugar, mas, sendo esse o caso, como é que a mesma filosofia sectária consegue ressurgir se os diversos inimigos da coalizão são tão cautelosos ao desentocá-la e destruí-la?

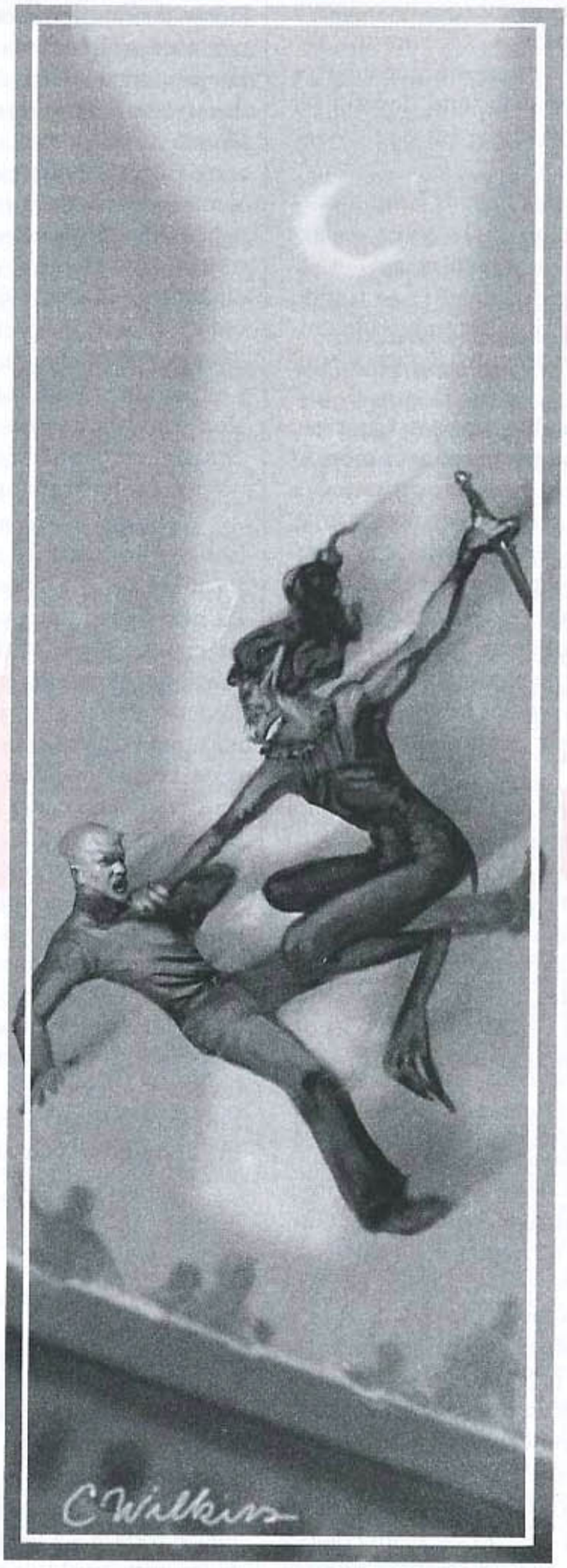


VII

Uma "coalizão" no mundo dos mortos-vivos não tem nome. Apesar dessa facção compreender vampiros, esses seres parecem odiar todos os membros da Família que não fazem parte de sua ordem misteriosa e tentam literalmente destruí-los à primeira vista. Pode ser até que a idéia desse grupo como uma coalizão esteja equivocada, pois não se sabe se a facção é uma verdadeira coalizão, um clã isolado ou uma seita particularmente fanática. "Sete", o nome pelo qual o resto da Família reconhece a facção, advém de um símbolo que os vampiros afiliados deixam às vezes após ataques particularmente hediondos ou dignos de nota: o número sete em algarismos romanos.

Segundo dizem, os membros do Sete são poucos e nem toda cidade abriga sua população genocida. O que lhes falta em tamanho, no entanto, eles compensam com fervor e um ódio intenso pela Família. Alguns membros de sua organização foram capturados por outros vampiros e, a partir de seus testemunhos (a maioria colhida sob tortura ou por meios sobrenaturais), surgiram informações arrepiantes. Dizem que os integrantes do Sete não se submetem à agonia de um possível frenesi ao verem outros mortos-vivos pela primeira vez. Contudo, eles conseguem identificar outros vampiros à primeira vista, pois afirmam ser capazes de enxergar "a marca do Traidor" nos membros da Família. Mesmo a compreensão artificial do "nome" do grupo é uma tradução obscura na melhor das hipóteses. Quando forçados por meios sobrenaturais a dizer a verdade, essas criaturas não conseguem definir o que são, e a devassa de suas mentes produz apenas imagens mentais do algarismo romano "VII" ou um caractere do que aparentemente seria um alfabeto desconhecido que o vampiro interrogado não consegue explicar muito bem.

Apesar dos mistérios que envolvem suas origens e seus objetivos, uma coisa é certa: os membros do Sete se dedicam



com fanatismo a sua intenção de destruir outros vampiros. O Sete acredita ser o legado perdido de um rei que foi ultrajado séculos ou até mesmo milênios atrás, e que seu propósito é destruir os Amaldiçoados. Somente com a remoção da mácula da Família é que eles terão direito a seu "Sabá", algo que eles entendem como a possibilidade de reivindicar esse reino perdido. Os pormenores diferem. Alguns membros acreditam que o reino surgirá a partir de uma maldição mística, ao passo que outros crêem que o reino é metafórico e eles são os operários escolhidos por Deus para livrar a face da Terra do flagelo que é a Família. Sem dúvida nenhuma, o Sete é composto de vampiros. Seus membros consomem sangue como qualquer outro morto-vivo e a verdadeira natureza de sua missão fanática continua desconhecida.

Seja qual for a causa de seu ódio cáustico pela Família, o Sete não é formado por idiotas. A facção sabe que o mundo em geral não vê diferença entre ela e seus odiados inimigos e, portanto, também pratica algo equivalente à Máscara. Eles não se lançam cegamente no conflito quando percebem que isso seria sua ruína: escolhem suas batalhas com cuidado de modo a conseguir o maior número possível de vantagens. Devido a seu tamanho reduzido, o conflito franco com grupos de vampiros da Família é raro, mas não desconhecido. Assassinatos, contratados ou não, e táticas de dissimulação convêm melhor às habilidades da coalizão, mas achar que o Sete é formado apenas por covardes diabólicos é subestimar extremamente suas capacidades. Muitos membros da Família encontraram a morte nas garras de uma coterie do Sete depois de pensarem que os matadores haviam sido destruídos.

A mitologia da Família

Por serem predadores imortais e consumidores de sangue com habilidades que desafiam as leis da ciência humana, os membros da Família são criaturas que pertencem ao mito, às lendas e ao folclore. Portanto, a maioria dos mortais ficaria indubitavelmente surpresa ao descobrir que os próprios vampiros têm seus mitos e lendas. E que, na verdade, a maior parte da história da Família é conhecida apenas na forma indistinta e distorcida do mito. De um modo geral, a civilização dos mortais compreende seu passado muito melhor que a Família entende o seu.

Parece ilógico à primeira vista. Para todos os efeitos, a Família é imortal. Sem dúvida, alguns de seus membros vivenciaram diretamente esses acontecimentos históricos. Os mortais são obrigados a recorrer aos registros e aos vestígios arqueológicos para reunir as peças que compõem o passado, mas deveria ser possível à Família simplesmente questionar alguém que tivesse vivido na época. Ou não?

Não. À medida que envelhecem, os membros da Família descobrem que precisam de sangue cada vez mais potente para sobreviver até que, por fim, passam a se alimentar apenas de outros vampiros. Isso inevitavelmente leva a Família ao torpor, seja voluntariamente, com a intenção de dormir tempo suficiente para o sangue se diluir, ou involuntariamente, devido à simples falta de alimento disponível.

Durante o torpor, os membros da Família sonham. Quer isso se deva a um elo místico do Sangue que conecta todos os mortos-vivos ou a alguma coisa inerente à mente vampírica, todos os membros da Família tendem a vivenciar sonhos parecidos. Isto é, eles revivem tudo o que viram e fizeram repetidas vezes. As imagens continuam, infindáveis, inescapáveis... e sempre mutáveis. A Família sonha com acontecimentos antigos, mas nunca os vê exatamente como eles se deram. Ao final de apenas duas ou três décadas de torpor, o vampiro tem uma lembrança ligeiramente distorcida de todo o seu Réquiem. Após séculos de sono, a semelhança entre as lembranças de um ancião e os fatos históricos talvez não passe de mera coincidência.

Isso significa que, para cada membro da Família que tenha presenciado um acontecimento em primeira mão, há um relato ligeiramente (ou não tão ligeiramente) enviesado desse fato. Não existe um único membro da Família que consiga saber toda a verdade a respeito de uma determina era ou ocorrência. Assim como não há um investigador externo capaz de chegar à verdade a partir da reunião de relatos diferentes, pois cada membro da Família tem absoluta certeza de que sua versão dos fatos é a correta, e é bastante improvável que venha a aceitar que a história de um outro seja mais precisa.

Portanto, a Família é obrigada a recorrer à mitologia, a antigas crenças e a documentos escritos passados de uma geração a outra, assim como os mortais. Alguns desses registros contêm elementos que confirmam as lembranças de muitos anciões, pontos comuns suficientes para sugerir que ao menos algumas dessas lembranças são parcialmente exatas, como é o caso dos primórdios da sociedade vampírica em Roma. Outros provêm de épocas e lugares que nenhum vampiro contemporâneo pode alegar ter conhecido e, por isso, formam o único registro sobrevivente. Se é possível ou não acreditar nesse tipo de coisa, bem, somente os indivíduos mais escandalosamente ingênuos esperariam que a Família um dia chegasse a um consenso.

Para os vampiros, esses textos antigos formam essencialmente a base de várias religiões ou mitos da criação — assim como a Bíblia, o Alcorão e outros formam a base de muitas crenças humanas — e são excepcionalmente difíceis de aceitar para alguns membros da Família. É estranha a relação da Família com a fé. Sua existência é prova suficiente, pelo menos para a maioria de seus membros, de que deve existir alguma coisa para além dos domínios da ciência. A maioria dos vampiros acredita que, sim, deve existir algum tipo de Deus ou poder superior. Contudo, atribuir a Ele uma benevolência e uma noção de ordem inerentes, como faz a maioria das religiões, é algo completamente diferente. Poucos vampiros aceitam de fato o que são, ou até mesmo a própria existência de sua raça. Seria isso a obra de uma divindade benévola que só deseja o melhor para Suas criações? Muitos membros da Família crêem em Deus, de uma forma ou de outra. Entretanto, nem tantos assim O consideram digno de adoração.

Pense também na natureza intrinsecamente falaz e manipuladora da Família. É raro o vampiro que não tenha feito da mentira e da traição uma prática comum. E daí se O *testamento de Longino* diz que isto é verdade e aquilo não é, e que a Família deveria se comportar dessa maneira ou daquela? Os *ritos do Dragão* afirmam exatamente o contrário. Quem saberá dizer ao certo quem foi que escreveu realmente um dos livros que apresentam uma origem para os Amaldiçoados? A Família só tem a palavra de outros membros para atribuir qualquer boato ou escritura a uma determinada fonte. Poucos vampiros aceitam de olhos fechados as informações oferecidas por um outro morto-vivo, por mais insignificantes que elas sejam. Por que deveria ser diferente com algo tão importante quanto as origens, as crenças e até mesmo o propósito de sua raça? Naturalmente, como acontece com muitas coisas no Réquiem, o árbitro final é o próprio Sangue, que impõe as Tradições com mais cuidado e eficiência do que qualquer instituição jamais seria capaz.

Portanto, a maioria dos membros da Família se divide em campos distintos. A Lancea Sanctum e seu parceiro de longa data na aliança pós-romana, o Invictus, acreditam que O *testamento de Longino* representa a verdade, ou pelo menos algo muito próximo da mesma, e os Santificados modificam suas atitudes e crenças religiosas na mesma medida. (Há que se dizer, no entanto, que o Invictus demonstra, na melhor das hipóteses, uma devoção da boca para fora quando esse credo entra em conflito com os interesses de seus membros. Na maior parte do tempo, os integrantes do Invictus parecem não dar a mínima.) A Ordo Dracul tem a própria escritura, *Os ritos do Dragão*, que, apesar de não descartar a teoria de Longino, certamente não a exige para validar sua própria posição. O Círculo da Anciã raramente se incomoda com obras formais sobre as origens dos vampiros, pois se apóia em tradições orais muito mais antigas que as dos Santificados e Dragões. Outros rejeitam esses postulados sobre as origens de sua espécie como algo absolutamente sem sentido, ficção ou propaganda de autoria de anciões manipuladores para seus próprios fins inescrutáveis. Pouquíssimos vampiros adotam posições intermediárias. Em geral, a Família tende a acreditar veementemente num determinado mito ou então em nenhum deles.

A mitologia, a fé e o comportamento da Família

A religião adotada pelos membros da Família que de fato consideram uma dessas diversas teorias particularmente pungente ou ressonante é tão influente que gerou muitas das leis vampíricas, reconhecidas e obedecidas mesmo por aqueles que não aceitam o dogma de uma determinada filosofia como a palavra de Deus. Por exemplo, as três Tradições formais seguidas por quase toda a sociedade da Família são decretadas e explicadas (supostamente) nas próprias palavras de Longino e também na-

quelas da hoje extinta Camarilla. Muitas tradições locais também se inspiram, apesar de não tão diretamente, em passagens do *Testamento* (consulte a pág. 74 para mais informações sobre as Tradições). A Máscara, em particular, é muitas vezes empregada como um exemplo excelente da sabedoria e da previsão de Longino. Seus seguidores afirmam que, se o progenitor foi capaz de prever a necessidade de a Família se esconder dos mortais, mesmo numa época em que os vivos não eram tão mais numerosos que os mortos-vivos como são hoje, então seus outros mandamentos sem dúvida são igualmente sábios.

Por outro lado, muitos grupos regionais do Círculo da Anciã tomam emprestado certos preceitos de culturas e mitologias que já existiam muito antes da Crucificação ou que são completamente independentes do cristianismo. Sua própria teologia se desenvolveu concomitantemente às mesmas limitações da forma Familiar que os membros da Lancea Sanctum vivenciam. Para eles, mesmo se Longino tivesse realmente existido, sua única pretensão à fama foi ter deixado seu memorial por escrito, e não o fato de explicar a gênese da Família.

Do mesmo modo, a Ordo Dracul não nega a teoria de Longino, e sim a corrobora, isso se seu próprio mito da criação for verdadeiro. Se a entrada de Drácula no mundo da Família se deu sem a participação de um genitor, por que não a de Longino ou de qualquer um antes deles, cujos nomes ou feitos já foram esquecidos?

Os clãs obscurecem ainda mais a prova da origem da Família. De onde tiraram seus nomes? Quem foram seus progenitores? Eles vieram do mesmo lugar ou surgiram independentemente, misturando-se apenas na memória relativamente recente de um mundo que é muito mais antigo do que as pessoas desconfiam? Os clãs obviamente antecedem as coalizões, mas será que eles provêm do mesmo período?

É claro que essas perguntas não têm respostas, exatamente como aquelas que buscam as origens da própria Família. Não há nada no assunto que seja eminentemente comprovável — ou pelo menos foi assim até hoje. Sem dúvida, os membros da Família que têm fé, energia ou o desejo ardente de *saber* pesquisam incessantemente as origens de sua espécie. Templos ocultos em terras esquecidas, domínios mais antigos do que a História reconhece, refúgios abandonados sob cidades arruinadas tempos atrás. Tudo isso e muito mais encerra relíquias capazes de responder à pergunta suprema: por que a Família existe? Mas, até aí, talvez essas coisas simplesmente gerem uma pergunta diferente... ou talvez a resposta nunca venha a ser conhecida.

Motivos e fundamentos lógicos

A Lancea Sanctum, naturalmente, é a coalizão ligada de maneira mais íntima e óbvia à história da criação de um fundador messiânico. Os membros da coalizão geralmente interpretam *O testamento de Longino* em seu sentido mais literal, e os Sacerdotes Santificados muitas vezes portam cópias de certos trechos, quando não do texto inteiro, ao conduzirem rituais. Os guerreiros da coalizão costumam citar *O testamento de Longino* antes (ou até mesmo durante) a batalha, o que só faz aumentar sua reputação de defensores fervorosos entre as outras facções.

A interpretação do Invictus para sua origem é menos rígida, mas não menos importante para a coalizão. Os anciões do Primeiro Estado recorrem a passagens freqüentes d' *O testamento de Longino* — referências à lei dos mais velhos, façanhas deste ou daquele clã e coisas do gênero — para justificar sua posição como líderes da comunidade da Família. É uma questão pura e simples de direito divino que eles governem seus domínios e venham um dia a controlar outros. É improvável que alguns acreditem realmente nesse cânone, mas a fé sem dúvida era característica da época de origem de muitos anciões, e a crença num poder superior responde a muitas perguntas incitadas por uma existência sobrenatural e imortal.

Os Cartianos (e, até certo ponto, os membros independentes da Família) muitas vezes têm em comum uma interpretação um tanto quanto cética para a origem da espécie. A saber, que se trata de um instrumento usado por aqueles que se encontram no poder a fim de oprimir aqueles que não o detêm. Isso não significa que os membros da coalizão deixem de acreditar num determinado mito da criação ou que não creiam nisso com toda a devoção. Muitos deles o fazem. Eles simplesmente acreditam que a Família não é necessariamente capaz de explicar quem foi o primeiro vampiro ou, mesmo se um único membro da Família representasse a origem da espécie, que este fosse o resultado de uma intervenção divina. É bem provável que Longino mesmo não tenha escrito "seu" livro e, mesmo que o tivesse, os sistemas de ordem que funcionavam na aurora da civilização são simplesmente inaplicáveis ao mundo contemporâneo. Eles apontam várias outras mitologias, particularmente aquelas defendidas pelos Acólitos locais, e sua própria inaplicabilidade à condição atual do mundo como prova de que a Família não pode se dar ao luxo de permanecer estática e precisa acompanhar as mudanças engendradas pelo tempo apesar de sua natureza intrinsecamente imutável.

O Círculo da Anciã, naturalmente, segue um número quase ilimitado de antigas mitologias e combinações inusitadas do novo e do velho. *O testamento de Longino* não passa de uma corrupção das antigas tradições, da mesma maneira que a Igreja adotou ritos e práticas pagãs em seu próprio calendário religioso. Aos olhos dos membros da coalizão, o mau uso e a invocação profana de *seja qual for* a religião de sua escolha é uma paródia perpetrada e imposta à Família por anciões blasfemos. Eles não podem ignorar as religiões nem as filosofias de outros membros da Família, que deram forma a tantos aspectos da sociedade vampírica, mas muitos consideram-nas o epítome de tudo o que está errado tanto no presente quanto no passado da Família. Outros vampiros acreditam que sua raça existe desde a Criação e que eles são parte do plano de Deus desde o princípio. Os vampiros mais xamanísticos ou mesmo necromânticos geralmente acreditam que os primeiros membros da Família eram espíritos dos mortos que, devido a bruxedos hostis ou a algum tipo de desassossego espiritual, não conseguiram abandonar seus corpos após a morte.

Para a Ordo Dracul, a questão representa tanto o poder quanto uma limitação. Muitos dos mistérios conhecidos pela coalizão certamente repercutem nas épocas retratadas por vários mitos da criação, mas o grupo como um todo é um pouco mais secular do que suas diversas contrapartes. Os Anéis do Dragão e a filosofia da Ordem não dependem de trechos de nenhum documento, muito menos de um texto que exige súplicas a um poder superior ao indivíduo. Todas as mitologias têm lá seu quinhão de sabedoria, é verdade, mas numa era de milagres operados por criaturas tão misteriosas quanto os membros da Família, quem aceitaria de olhos fechados um relato supostamente escrito por qualquer um deles? *Os ritos do Dragão* podem ser interpretados literal ou figurativamente, e o resultado ainda será o mesmo.

É claro que os grupos muito menores que as grandes coalizões deixam-se guiar pelos preceitos dos mais ilustres de sua espécie. Assim como todas as religiões têm suas facções e seitas, a Família também se divide em subgrupos. Alguns vampiros, considerados fanáticos mesmo entre os membros da Lancea Sanctum, passam cada momento em atividade se comportando da maneira como crêem que o *Testamento* ordena, aceitam a autoridade da escritura até mesmo sobre a do Príncipe ou Arcebispo local, ou chegam

até a insistir que Longino foi o primeiro vampiro, apesar das evidências históricas em contrário. Muitos vampiros do Invictus, para quem a religião normalmente seria, na melhor das hipóteses, uma preocupação menor, juntam-se àqueles que interpretam da mesma maneira as filosofias mais convenientes como meio de encontrar algo em comum com possíveis aliados. Alguns grupos religiosos, muitas vezes ridicularizados por outros membros da Família como se não passassem de seitas apocalípticas, formam-se simplesmente com base em sua crença de que os antigos progenitores da Família reaparecerão uma noite dessas e destruirão toda a raça dos vampiros. Naturalmente, não existem indícios de que algo assim possa vir a ocorrer,e muito menos que isso venha a acontecer em breve. A maioria dos membros da Família tende a encarar essas coalizões com boa parte do mesmo desdém exasperado que o mortal típico dedica às pessoas que pregam "a porra do Juízo Final" nas esquinas.

Outros ainda estão determinados a encontrar algum tipo de fundamento científico para a existência da Família. Estes últimos são normalmente encontrados entre membros relativamente jovens da Família, e muitos passam a acreditar em outra coisa quando finalmente aceitam o que são e o que conseguem fazer.

Coteries, facções, clãs, coalizões (pelos menos num nível local) e até mesmo domínios inteiros muitas vezes se aliam (ou se opõem) a esses outros grupos baseados unicamente na doutrina religiosa. Essas discordâncias raramente explodem no conflito franco, mas quando o fazem, não são menos fanáticas nem menos violentas que as guerras religiosas entre os mortais.

É importante observar, a esta altura, que grande parte da mitologia da Família não constitui um substituto para a religião, e sim um acréscimo. As mitologias dos Acólitos se somam aos panteões venerados pelas culturas humanas ou são adaptações dos mesmos. Os membros da Família que veneram Longino como um modelo moral também crêem no Deus da religião abraâmica. Em vez de trocar uma coisa pela outra, a Família geralmente segue suas próprias religiões e filosofias e também a fé budista, cristã, hindu ou muçulmana.

Golconda

Um conceito que aparece apenas brevemente tanto em *Os ritos do Dragão* quanto n'*O testamento de Longino*, mas mais freqüentemente em outros textos (como o *Rakta-veda* e *O ciclo de Deméter*), é o da Golconda. De acordo com o mito, a Golconda é algo como um estado vampírico de iluminação, no qual um membro da Família equilibra perfeitamente as necessidades da Fera e sua Fome com a mente consciente. O vampiro em Golconda não fica frenético, não sucumbe ao Rötschreck e consegue até mesmo ter acesso a habilidades que normalmente só estariam disponíveis aos vampiros de sangue extraordinariamente potente. Algumas lendas chegam a sugerir que o vampiro que chega à Golconda é capaz de se tornar mortal novamente. Os detalhes específicos não foram e provavelmente jamais poderiam ser determinados, pois a Golconda, por ser uma condição, não só é rara como também é exclusiva daqueles que a alcançaram. Os efeitos exatos dessa condição superior da existência vampírica provavelmente variam de um vampiro para outro.

Poucos membros da Família acreditam na Golconda nas noites de hoje, pois consideram-na, na pior das hipóteses, um mito ou um erro de tradução e, na melhor delas, uma indicação de como os membros religiosos da Família devem se comportar, e não uma meta real a ser atingida. Ainda assim, alguns seletos membros da Família se esforçam para encontrar esse estado perfeito e lendário de equilíbrio, pois vêem nele uma promessa de redenção, ou pelo menos uma escapatória para uma eternidade de carência — uma condição que, sem dúvida, soa muito semelhante à redenção.

Para aqueles que enxergam além das conotações aparentemente agradáveis da Golconda, uma consideração assustadora jaz sob a superfície. Um vampiro nesse estado não necessariamente se torna "amável". De fato, pode ser que a verdade seja praticamente o contrário. O vampiro que atinge a Golconda pode muito bem ser uma das criaturas mais temíveis que outro membro da Família poderia encontrar, pois sua alma está em perfeito estado de equilíbrio *no tocante ao vampirismo*. A Golconda talvez não seja um estado de serenidade natural, e sim uma condição capaz de elevar o vampiro ao status de predador consumado. Na natureza, tanto o lobo quanto o tubarão estão em perfeita harmonia com aquilo que são, e uma criatura com mais capacidade cognitiva que essas máquinas de matar talvez seja mais uma ameaça que um santo.

Profetas e oráculos

Nenhuma discussão sobre a mitologia dos vampiros estaria completa sem que mencionássemos uma certa facção de ocultistas, eruditos e profetas da Família que talvez não passe de lenda.

Atendem pelo nome de Moiras, e dizem por aí que se trata de uma linhagem, mas ainda se especula de qual clã (a mitologia costuma atribuir sua estirpe aos Mekhet ou aos Devas, mas as lendas mais obscuras ligam as Moiras a outros clãs ou até mesmo a um grupo da Família há muito esquecido).

Dizem que as Moiras mantêm registros anteriores à época de Cristo, que encontraram alguma maneira de resistir aos sonhos do torpor e conservaram as lembranças de eras passadas de seus anciões. Possuem bibliotecas secretas do saber esotérico capazes de fazer inveja a qualquer Mekhet ou Dragão. E, o mais estranho de tudo, diz-se que as Moiras têm o dom da profecia e da visão oracular. Conhecem não só o passado como também o presente e o futuro de todos os membros da Família sobre a face da Terra. Supostamente muito mais comuns no passado, os integrantes do grupo foram considerados insanos por outros vampiros, devido a suas visões e profecias, e aparentemente exterminados. Na verdade, poucos membros da Família ativos nas noites de hoje alegam sinceramente ter conhecido alguém que pertencesse a essa misteriosa linhagem, e a maioria dos vampiros a considera extinta ou um mito que nunca existiu de fato.

Mesmo assim, alguns membros da Família sustentam que as Moiras eram realmente proféticas. Sem dúvida, o grupo teria previsto o próprio fim e certamente teria tomado providências para se esconder onde ninguém jamais viesse a encontrá-lo...

As Tradições

A sociedade vampírica, tal como ela é, teria sucumbido sob o próprio peso tempos atrás não fossem os laços que a unem. Como qualquer sociedade, o mundo da Família sobrevive com base em regras estabelecidas e aceitas por seus residentes. As "leis" dos vampiros são ainda mais essenciais para a sociedade de que elas se ocupam devido à natureza dessa sociedade. Os membros da Família são assassinos manipuladores cuja sobrevivência mútua depende de sua capacidade de conviver sem problemas e, desse modo, esconder-se de suas presas. Como as coalizões conservadoras gostam de dizer, a anarquia entre os mortos-vivos talvez seja a maior ameaça para a Família nas noites de hoje.

Conseqüentemente, a Família tem um código de leis vampíricas conhecidas como as Tradições. As três leis mais importantes são curiosamente universais, considerando-se o fato de que não se aceita uma única origem comum para a Família. São regras imutáveis do Sangue, passadas adiante como uma verdade líquida por meio da maldição da morte em vida, e estão conectadas à própria fisiologia dos Amaldiçoados. Por ocasião do Abraço, cada membro da Família passa a conhecer intuitivamente todas essas leis.

Além das Tradições, encontramos os costumes menos oficiais e mais falíveis que vão surgindo no seio da Família com o passar do tempo. Depois de séculos e séculos de adesão nominal, alguns desses costumes transformaram-se em tradições extra-oficiais. Algumas dessas leis recentes têm pontos de vista provincianos ou são exclusivas de uma determinada coalizão da Família. Três delas, em particular, são consideradas quase tão importantes quanto as próprias Tradições, mas não têm aquela ligação fundamental. Elas servem meramente para cingir e apoiar ainda mais a sociedade como a Família a conhece. Cada uma das Tradições deu origem a um desses costumes, e cada um deles é discutido logo após a norma relevante.

Muitos membros da Família levam as Tradições a sério. Há quem apresente outras justificativas além da clássica "as coisas sempre foram assim", ao passo que outros ainda as aceitam cegamente como parte da condição da Família. Os membros da Família que estudam essas coisas geralmente sugerem que, apesar dessas condições fisiológicas existirem há tanto tempo quanto a própria Família, o enunciado vigente das Tradições foi obra da extinta Camarilla. Essa é a teoria mais aceita. Os integrantes particularmente ardorosos da Lancea Sanctum, o que não chega a ser uma surpresa, às vezes alegam que a codificação vigente desses costumes é parte do dogma original de Longino. Também existem outros enunciados semi-religiosos ou filosóficos, como aqueles defendidos pelos membros do venerável Círculo da Anciã e da Ordo Dracul, mas as idéias centrais das Tradições ainda são as mesmas. Os verdadeiros "hereges" da Família eram poucos e infreqüentes nas primeiras noites dos Amaldiçoados. Apesar de suas diferenças (e havia muitas), a maioria dos membros da Família concordava quanto a o que era ou não uma boa idéia para sua gente, principalmente quando seus próprios corpos lhes diziam que era isso mesmo. Discordavam quanto às teorias ou à implementação, ou até mesmo quanto aos preceitos fundamentais, mas poucos contestavam a sabedoria dessas leis incontroversas.

A Primeira Tradição: A Máscara

Não revelareis vossa verdadeira natureza àqueles que não pertencem ao Sangue. Se o fizerdes, perdereis o direito ao Sangue.

A Segunda Tradição: A Progênie

Se gerardes outro como vós, que o risco seja vosso e de vossa progênie. Ao criardes um infante, o fardo será vosso e somente vosso.

A Terceira Tradição: O Amaranto

Não consumireis o sangue vivo de outro como vós. Se violardes este mandamento, a Fera reclamará vosso próprio Sangue.

A Primeira Tradição

Talvez o aspecto mais importante da sociedade da Família ao redor do mundo seja a primeira Tradição: a da Máscara. Sem ela, a existência dos vampiros em meio à Canalha logo viria à tona, colocando em risco a não-vida de toda a raça. Em função dos hábitos alimentares da Família, o mundo dos mortais nunca entenderia nem permitiria que seus membros continuassem por perto. Seria um *pogrom* jamais visto desde as noites ardentes da Inquisição espanhola, quando os caçadores de bruxas mortais provaram pela primeira vez que a união e a fé eram páreo até mesmo para os mortos-vivos.

Antes do início da era contemporânea, essa Tradição não era imposta com tanto vigor e, em alguns casos, chegava até mesmo a ser ridicularizada pelos mortos-vivos mais arrogantes (e tolos). Os vampiros do passado podiam perambular livremente por suas propriedades e exibir sua danação diante dos mortais aterrorizados que se acotovelavam nas trevas e a seus pés. Não existiam telefones que o gado pudesse utilizar para pedir ajuda e, mesmo que existissem, não haveria a quem chamar. Era uma vez um tempo em que os Amaldiçoados eram de fato os senhores da noite.

Mas são tempos diferentes agora, é um mundo diferente. Os mortais não poderiam fugir para sempre dos predadores que vivem entre eles. À medida que o mundo dos vivos crescia e progredia, o mundo dos mortos-vivos encolhia. Nas noites de hoje, o mundo é realmente uma caixa de fósforos para os Amaldiçoados, mas só do lado de fora. Apesar do próprio planeta ter mudado muito pouco, os mortais em sua superfície são mais espertos, mais evoluídos e mais numerosos do que nunca. E agora, o advento da internet e da comunicação independente de cabos aproximou ainda mais os mortais, o que coloca a Máscara em risco ao toque de um botão. Os Amaldiçoados, poderosos como são, nunca se viram tão expostos ou vulneráveis.

Devido a essa situação precária, a violação da Máscara é geralmente entendida como uma das transgressões mais revol-

O Semblante Perdido

Apesar do destino terrível que acometeria a Família caso sua existência fosse descoberta, a Máscara continua firme em seu lugar. Parte do motivo é o fato de que a própria Maldição deu aos Amaldiçoados um meio de preservar melhor a Máscara (e, desse modo, esconder-se dos mortais). Após o Abraço, o vampiro novato percebe que sua imagem refletida começa a desaparecer. Depois de ele acordar três noites seguidas como vampiro, a transformação se completa, o que provoca o obscurecimento da imagem do membro da Família em qualquer superfície refletora. Portanto, a fisionomia dos vampiros não aparece em fotografias nem em vídeo (mas as gravações de áudio não são afetadas). Os membros da Família conseguem neutralizar este aspecto da Maldição com um pouco de força de vontade (o que "petrifica" sua imagem numa superfície refletora), mas o efeito geralmente dura pouco tempo. O semblante de um vampiro pode ser filmado ou registrado durante esse período mas, na maioria dos casos, a imagem ficará borrada logo em seguida. A potência do sangue de um membro da Família parece influenciar exatamente quanto tempo sua imagem permanecerá no meio fotográfico, sendo que a Vitae menos robusta indica uma duração maior.

Ocorrem exceções de quando em quando, mas os eruditos da Família não sabem explicar por que ou em que circunstâncias elas se repetirão.

tantes que um membro da Família é capaz de cometer. Dependendo do Príncipe, as infrações mais danosas podem ser interpretadas como motivo para a Morte Final do transgressor, e não foi pouca a má reputação angariada por vários Príncipes devido à imposição veemente desta norma. Portanto, isso se tornou uma fonte de debates acalorados nos círculos Familiares, devido à natureza subjetiva dessas determinações. Alguns Príncipes não têm escrúpulos de usar a Máscara como justificativa para a remoção de oponentes políticos, e aqueles que irritam um Príncipe precisam tomar cuidado com a maneira como agem em público e escolher muito bem suas companhias.

Domínio

Uma outra tradição de longa data é o direito ao domínio. Antigamente, quando eram mais disseminados do que são hoje, os membros da Família reivindicavam muitos territórios. Quando surgiam disputas, os resultados eram geralmente sangrentos, pois os mortos-vivos discutiam entre si por causa de desfeitas tanto reais quanto imaginárias. Com o tempo, a civilidade exigiu que a noção de domínio se tornasse um aspecto respeitado universalmente na sociedade da Família. Os vampiros precisavam chegar a um acordo elementar, mesmo que fosse apenas para evitar o conflito interno e a destruição desnecessária de seus colegas. O acordo a que se chegou (informalmente e com o tempo) foi o direito ao domínio.

De acordo com a tradição, um vampiro pode reivindicar uma determinada área — desde que esta já não se encontre sob a jurisdição de um outro membro da Família — como seu domínio pessoal. Dentro desse domínio, sua palavra é a lei entre os mortos-vivos e espera-se que ele não seja contestado. Se desejar reclamar parte do domínio ou todo ele, o vampiro terá de negociar os termos pelos quais o proprietário cederá o controle ou então tomar o domínio inteiro pela força. Essa situação foi a norma durante séculos e, apesar de tal coisa também levar muitas vezes a conflitos internos e ao fratricídio, o costume propriamente dito era em grande parte respeitado.

Com o advento da era contemporânea, as antigas tradições sofreram uma alteração significativa. À medida que a Família foi se amontoando em ambientes cada vez mais claustrofóbicos, o conceito de domínio se dividiu e polarizou-se em dois extremos. Nas noites de hoje, a Família reconhece apenas duas definições de domínio (no sentido tradicional). Primeiro, há a noção de domínio num sentido mais amplo; o domínio de um Príncipe, por exemplo, que geralmente compreende uma cidade ou região metropolitana. O Príncipe é o árbitro definitivo de todos as controvérsias da área, entre as quais quem receberá ou não os campos de alimentação e a proteção oficial. Contudo, no interior do domínio maior existe o domínio menor e "individual", o vestígio moderno dos velhos costumes. O refúgio pessoal de cada vampiro se beneficia, como diz o costume, das proteções estabelecidas por essa tradição. Portanto, muito embora o refúgio de um determinado membro da Família se situe no interior do domínio maior do Príncipe, esse vampiro ainda pode invocar as proteções costumeiras da tradição. O lar de um vampiro é seu castelo, mesmo que esse castelo fique nas terras de um poderoso ancião. Somente nos domínios mais selvagens o Príncipe tentaria reivindicar um dos refúgios pessoais de seus súditos depois de concedidos e estabelecidos esses mesmos refúgios.

A Segunda Tradição

A Segunda Tradição talvez seja a responsável pela maior polêmica, confusão e consternação entre os membros da Família. De acordo com o enunciado da Tradição, nenhum vampiro pode criar um infante. E, mesmo assim, vejam só quantos membros da Família existem! Talvez seja este o maior paradoxo da Família como espécie (pelo menos para aqueles que obedecem às Tradições).

A Família sequer consegue concordar quanto às origens da própria Tradição. Até as noites de hoje, nenhuma resposta satisfatória foi oferecida à simples pergunta: "Por quê?" Se o responsável pela criação dos mortos-vivos, fosse quem fosse, estava tão irredutível quanto a garantir à ausência mundana de propagação dos Amaldiçoados, por que ele mesmo teria criado um e conferido a sua criação a capacidade de se propagar? Muitos especulam que o primeiro membro da Família, condenado a trilhar a noite eternamente sozinho, começou a se sentir solitário, como fazem todas as criaturas, e que ele tomou para si um companheiro ou companheira, como fazem muitas criaturas. Alguns afirmam que foi esse companheiro, o segundo vampiro do mundo, quem descumpriu os desejos de seu genitor e criou a primeira e genuína ninhada de Amaldiçoados. Alguns consideram essa primeira ninhada os verdadeiros progenitores da Família contemporânea. Na maioria dos casos, aqueles que acreditam em origens diferentes acatam o princípio de que Deus (não importa sua forma) pretendia que os primeiros membros da Família sofressem na solidão, uma lição que os Amaldiçoados tiveram de aprender com a traição e a perda.

Sejam quais forem as origens da Tradição, resta o fato de que sua mensagem foi corrompida desde então. Poucos membros da Família negariam ser errado (ou pelo menos complicado) perpetuar a raça dos Amaldiçoados, mas muitos discordam da maneira como a Tradição é imposta nas noites de hoje. Muitos entre os desgarrados (e alguns membros de coalizões formais) crêem que a própria Maldição já basta para limitar o número de novos mortos-vivos no mundo, por meios naturais e sem precisar da política ou da hierarquia. Por sua vez, os Cartianos costumam adotar a posição de que o assunto deve ser debatido e decidido por toda a sociedade da Família, e não se limitar ao enunciado de uma Tradição antiquada. Naturalmente, há vampiros no Invictus que acreditam no direito do "ancião" de um domínio de decidir essas questões, e os Santificados apontam passagens importantes d'O *testamento de Longino* como prova de suas alegações. A Ordem do Dragão às vezes Abraça para transmitir seus segredos a um aprendiz e perpetuar seu conhecimento. Dentre todos os membros da

A determinação abalada

Toda vez que um dos membros da Família planeja criar um infante, ele tem a intenção de violar conscientemente um dos mandamentos aceitos pelos Amaldiçoados. Como a Máscara, este decreto é um aspecto da condição da Família e não pode ser sumariamente ignorado pelos vampiros. O ato de amaldiçoar outra pessoa com a morte em vida é um fardo para a alma do vampiro e exige que o genitor invista uma quantidade significativa de força de vontade no Abraço.

Família, os seguidores do Círculo da Anciã são talvez os que mais desafiam esta Tradição e sabe-se que ocasionalmente criam novos infantes como parte de suas convicções sagradas.

Tutela

Um subproduto social da Segunda Tradição, a tradição da tutela tem suas raízes na Antigüidade, quando a Família não era tão numerosa e o sistema social era mais rígido. Naquele tempo, esperava-se que o vampiro que violasse a fisiologia Familiar ao propagar a Maldição garantisse que sua progênie entendesse todas as regras e os costumes do Réquiem (entre os quais se encontrava a própria Segunda Tradição). Gerar uma progênie não passa de uma concessão de responsabilidade, o que confere a um vampiro o direito de tomar um fardo considerável sobre os ombros. Até o vampiro ser emancipado, sua educação (ou deseducação) é responsabilidade do genitor. Não existem "aldeias" entre os Amaldiçoados. É preciso que um indivíduo crie o neófito, e qualquer erro que o jovem venha a cometer até o momento de sua emancipação não precisa ser perdoado pela sociedade em geral. Do contrário, de que adiantaria emancipá-lo para começo de conversa? Esse mesmo fundamento lógico é muitas vezes desvirtuado por genitores controladores como justificativa para os períodos excessivos de aprendizagem ou servidão que eles exigem de sua progênie: "Só posso mantê-lo em segurança enquanto não emancipá-lo." É desnecessário dizer que alguns infantes prefeririam se arriscar com o Príncipe.

A partir da emancipação, os pecados do infante passam a ser de sua própria responsabilidade. Nenhum infortúnio se abaterá sobre o genitor como resultado dos atos do infante (exceto num sentido social mais geral). Sendo assim, o infante não mais terá o benefício da proteção do genitor, pelo menos não oficialmente. Ele tem pleno domínio de si e precisa se comportar como tal. No entanto, esse também é o benefício da emancipação. Tão logo se veja por conta própria, o infante não estará mais submetido aos caprichos, aos desejos ou ao nome de seu genitor. Bem ou mal, ele agora está livre.

A Terceira Tradição

Em função da natureza predatória e traiçoeira da Família, o terceiro e último "mandamento" — a proibição da diablerie — é o mais violado e deturpado para servir aos interesses do indivíduo. Na verdade, esta única lei tem sido a causa de mais controvérsias no interior e nas proximidades dos salões do poder do que qualquer outra, e a interpretação e a administração da mesma são duas das polêmicas mais encarniçadamente debatidas pelos Amaldiçoados nas noites de hoje.

Como no caso da Segunda Tradição, o enunciado desta é a principal causa de queixa, bem como a principal justificativa para usos e abusos. Muitos acreditam que a intenção original da lei era dar aos genitores o direito e a responsabilidade de destruir os infantes que criaram (em violação à Segunda Tradição) quando esses infantes infringissem essas mesmas Tradições. No entanto, a destruição não implica necessariamente o consumo da alma do vampiro destruído. Aqueles que destroem seus inimigos completamente muitas vezes alegam sorver a essência dos adversários derrotados para "garantir" que estes nunca mais retornem, apesar dessa prática ser ao mesmo tempo primitiva e falsa, pelo menos no contexto da sociedade contemporânea da Família.

A morte humana é tanto inevitável quanto necessária, mas somente Deus pode julgar aqueles que amaldiçoou. Portanto, a condição da Família coíbe a finitude da diablerie em todas as suas formas. De acordo com algumas versões d'*O testamento de*

Longino, as últimas palavras de Longino a toda a sua descendência foi uma advertência simples, mas sensata: "Ensinai vossa progênie a respeitar minha lei, e dizei-lhes que façam o mesmo com seus infantes. Quando minha estirpe não mais conseguir conter o sangue derramado por ela — na noite em que os descendentes de vossos descendentes não mais ouvirem o sangue de seus irmãos desde o solo clamar por eles —, nessa noite toda a vossa esperança estará perdida."

Como corolário dessa passagem, muitos membros da Família recorrem às palavras do *Testamento* para defender o costume da Lextalionis — a caçada sangrenta no linguajar contemporâneo. Esses Príncipes reivindicam o título de "anciões" mencionado no texto e usam-no para invocar o "direito" de destruir qualquer membro da Família que venha a incitar-lhes suficientemente a ira. Eles raramente executam a tarefa em pessoa, é claro, pois o ato em si é nocivo à força espiritual de um vampiro. Foi por isso que, com o tempo, surgiu o costume de envolver toda a Família do domínio na caçada (o que é bastante conveniente). Em muitos domínios, espera-se que todos os membros da Família façam sua parte na consumação de uma caçada sangrenta.

A *HUMANITAS* PERDIDA

Como no caso das duas primeiras Tradições, a Terceira se integra completamente à psique de toda a Família. Na verdade, grande parte da Família concorda que a proibição da diablerie é um dos aspectos mais fundamentais da condição de Amaldiçoado, devido ao preço elevado exigido daqueles que a violam. Toda vez que um vampiro consome a alma de outro, sua moralidade se desgasta significativamente. A corrosão da identidade é automática, pois, no caso do homicídio a sangue-frio, presume-se que o assassino não sente remorso imediato pelo que fez (se sentisse, ele não teria cometido o crime).

Deferência

Um derivado natural dessa tradição é o costume do respeito entre os vampiros. Quando a raça como um todo tentou sair da selvageria com o desenvolvimento da noção de domínio (e os direitos conferidos subseqüentemente), o passo seguinte foi incutir a idéia de que todo e qualquer aspecto da existência de domínios Familiares precisava ser respeitado. Foi com esse empenho que surgiu a noção de que um vampiro deveria se apresentar toda vez que entrasse no domínio de outro. Afinal de contas, não se respeita de fato a tradição do domínio quando se caça nas terras de outro sem permissão. Não é preciso contestar deliberadamente a justa reivindicação de outro vampiro para desrespeitar tanto o domínio quanto seu proprietário.

É claro que até mesmo essa tradição aparentemente bem-intencionada é controversa. Os Príncipes contemporâneos invocam esse código como um meio de monitorar quem se encontra ou não em suas propriedades a todo o momento, pedindo a cada visitante ou candidato a residente que se apresente ao chegar. Tão logo o visitante o faz, o Príncipe atende ao pedido — e, nesse caso, o recém-chegado pode permanecer no domínio (sob a proteção do Príncipe) — ou se recusa a atendê-lo — caso no qual se espera que este deixe o domínio tão logo lhe seja conveniente ou talvez antes. Conseqüentemente, é esta tradição que costuma ser mais ignorada pelos membros jovens da Família, muitos dos quais sequer sabem da existência da mesma (geralmente porque não foram educados adequadamente após o Abraço).

Um dos motivos mais comuns para essas transgressões é a confusa distinção entre visitantes e candidatos a residentes. Os membros da Família que simplesmente estão de passagem em geral não se sentem obrigados a fazer uma parada só para arriscar os pescoços apresentando-se ao Príncipe local. Somente aqueles que têm a intenção de permanecer no domínio durante algum tempo é que precisam se apresentar, e alguns acham que a expressão "algum tempo" está sujeita à interpretação pessoal. Alguns Príncipes são conhecidos por especificar um período (em termos de noites) para que não ocorra nenhuma confusão quando o Verdugo ou o Xerife apresentar os visitantes para interrogatório. Conseqüentemente, esta prática tende a complicar a já complexa dinâmica social e a alargar ainda mais o abismo entre anciões e neófitos.

Tecnicamente, essa tradição se aplica apenas àqueles que têm a intenção de caçar no interior de um domínio. Se conseguir provar que não competirá pelos recursos do domínio (demonstrando ter acesso a um suprimento particular de sangue, por exemplo), o vampiro poderá argumentar que, na prática, não está sujeito a essa tradição e que se apresentar ao Príncipe não passa de uma cortesia social. Obviamente, essa situação não é corriqueira e, quando ocorre, a maioria dos Príncipes não gosta muito da idéia de ser desconsiderada por uma tecnicalidade legal. Para eles, é melhor simplesmente se justificar ao se apresentar do que mais tarde, por ter deixado de fazê-lo.

Para uma interpretação menos formal da tradição da deferência, consulte a seção "Apresentação", pág. 32.

O SINAL DA DANAÇÃO

Muitos se perguntam sobre a verdadeira natureza da Maldição devido à maneira como as Tradições interagem com a mesma. As Tradições se acham tão intimamente ligadas à condição vampírica que cada uma delas de fato é acompanhada por uma manifestação fisiológica. A Tradição da Máscara encontra respaldo no fato de nenhum membro da Família aparecer em qualquer dispositivo de gravação ou superfície refletora, a não ser que ele deseje ser visto dessa maneira. A Segunda Tradição, a proibição à criação licenciosa de vampiros, se manifesta na dificuldade com que os vampiros geram uma nova progênie. Um investimento considerável de força de vontade e energia pessoais é necessário para sequer se cogitar infringir essa lei.

No entanto, a mais interessante talvez seja a terceira restrição, a Tradição que proíbe a destruição de um outro membro da Família com a intenção de consumir seu sangue e sua alma. Ao contrário da fisiologia das duas primeiras Tradições, que são de natureza preventiva, a opressão e a verdadeira mensagem da terceira só se manifestam depois que a mesma é violada. Alguns desconfiam que a proibição esteja ligada à origem divina ou diabólica da Família. Obviamente, ainda resta aos mortos-vivos o elemento da opção pessoal. Do mesmo modo, tirar dos vampiros o ônus da decisão de matar, argumentariam alguns, anularia o propósito da existência dessas criaturas. Os relatos históricos sobre os vampiros, mesmo entre os membros da Família, retratam-nos como personagens amaldiçoados pelas decisões terríveis e egoístas que tomaram.

Não, a força da Terceira Tradição se manifesta depois de um vampiro já ter optado por cometer diablerie, o nome que a Família dá a esse ato. Ao consumir a alma de um outro vampiro, a própria noção de controle moral — o norte espiritual que impede um ser de sucumbir a sua Fera — vacila consideravelmente. Ele não é afligido pela experiência e, na verdade, pode ser que ele até se regozije com a recém-descoberta "liberdade" de não mais estar tão restrito em seu comportamento e ponto de vista quanto antes. Mas essa ilusão é a

natureza da Maldição. O vampiro fez sua escolha e, ao obrigá-lo a lamentar essa opção, o poder superior responsável pelos vampiros estimularia a idéia de que a escolha pessoal não seria o dilema da questão.

Até hoje, muitos acreditam que os característicos veios negros na aura de um diablerista não são resultado de um efeito persistente que o sangue da vítima talvez produza na alma do assassino, e sim de um reflexo espiritual do sinal da danação. Devido à Primeira Tradição, é impossível marcar a ferro a testa ou outro ponto conspícuo do corpo do vampiro criminoso. Não, trata-se de um sinal muito mais secreto e sutil que o expõe a seus irmãos como a monstruosidade que ele realmente é.

A caçada sangrenta

Às vezes, quando um fora-da-lei é considerado perigoso demais para que se permita que ele sobreviva, e os próprios agentes do Príncipe se mostram aquém da tarefa de localizar e capturar ou executar o criminoso, o Príncipe é obrigado a recorrer à antiga tradição Familiar da Lextalionis (lei de talião), o código segundo o qual aqueles que violam as leis têm de morrer, e toda a Família de um domínio é responsável por executar essa sentença. Isso leva à caçada sangrenta, quando todos os membros da Família de um domínio (ou pelo menos a maioria) partem com a intenção de localizar e destruir uma vítima específica.

Somente os Príncipes ou outros líderes da cidade podem convocar formalmente uma caçada sangrenta (apesar de alguns Primogênitos ou Prisci terem força política suficiente para passar por cima do Príncipe). Outros anciões tentam ocasionalmente convocar uma caçada, com maior ou menor grau de sucesso. A caçada sangrenta é um instrumento político poderoso, e um vampiro precisa ter influência condizente para utilizá-lo. Se o membro da Família que invoca a Lextalionis tiver prestígio ou poder pessoal suficiente para que os vampiros locais respondam, e conseguir fazê-lo sem que o Príncipe o descubra, ele poderá convocar a caçada. Caso contrário, tanto ele quanto muitos daqueles que atenderem à convocação provavelmente não sobreviverão para repetir essa impertinência.

Deixar de participar de uma caçada sangrenta, principalmente quando esta é convocada por um Príncipe, normalmente não constitui crime, exceto nas circunstâncias mais extremas, mas geralmente leva a uma perda de prestígio aos olhos da corte. Contudo, ajudar e favorecer deliberadamente o réu constitui crime, sim, e pode levar ao banimento ou à execução.

Naturalmente, a Máscara ainda é suprema durante a caçada sangrenta. Na verdade, os membros da Família se espalham pela cidade de maneira muito parecida a uma batida policial, coordenando suas ações (ao menos oficialmente) por meio do Xerife ou de outro representante do Príncipe. Os caçadores se concentram em ocorrências suspeitas, e as coisas costumam ficar bem feias quando a presa finalmente é encontrada. A caçada raramente é executada de maneira ostensiva, com membros da Família correndo pelas ruas, conduzindo cães ladradores e com armas nas mãos. Apesar de alguns Príncipes preferirem que o réu volte intacto, a maioria das caçadas sangrentas contém uma cláusula especificando que nenhum dos vampiros participantes será acusado ou punido se o réu for morto ou, no caso de criminosos realmente perigosos ou de Príncipes desesperados, até mesmo diablerizado. Desse modo, o Príncipe evita o problema da Terceira Tradição — afinal de contas, ele mesmo dificilmente seria culpado de diablerie se um de seus súditos a cometesse.

A Família emprega todos os recursos a seu dispor ao se envolver numa caçada sangrenta, entre eles a influência exercida no mundo dos mortais. A polícia pode emitir um alerta geral para a captura do réu; talvez ele se veja incluído na lista negra dos aeroportos e suas contas bancárias podem ser bloqueadas. Recentemente, alguns membros da Família começaram a usar o sistema do *Amber Alert* — uma sucessão rápida e coordenada de transmissões de rádio e sinalização rodoviária eletrônica que tem a função de informar o público sobre crianças raptadas ou desaparecidas — como meio de retardar fugitivos. Alguns membros realmente poderosos (ou idiotas) da Família chegam até a usar seus contatos na comunidade religiosa local para atrair caçadores de vampiros patrocinados pela Igreja, o que é uma manobra excessivamente arriscada.

Em última instância, pouquíssimos criminosos escapam ilesos de uma caçada sangrenta. São localizados e mortos, ou então conseguem fugir da cidade, o que muitas vezes é uma sentença de morte por si só.

Tecnicamente, o Príncipe não deve convocar uma caçada sangrenta por motivos pessoais, apenas quando um infrator realmente atroz está à solta. Alguns Príncipes respeitam essa tradição melhor que outros, e os mais autoritários chegam mesmo a empregar a caçada como um meio de suprimir a oposição. Sem dúvida, isso desafia abertamente a tradição, mas a quem a Família vai se queixar? Por outro lado, alguns Príncipes descobriram que a convocação de uma caçada desnecessária foi o estopim da revolução entre seus súditos e, portanto, nem mesmo o soberano mais tirânico da Família invoca levianamente a Lextalionis.

Muito raramente, se um fugitivo é considerado inimigo de uma coalizão específica, a caçada sangrenta pode se estender a mais de uma cidade. Por exemplo, todas as cidades com predomínio do Invictus numa determinada área podem trocar informações via *e-mail* e telefone na tentativa de localizar um criminoso. Contudo, a maioria das caçadas sangrentas é um acontecimento estritamente local, e nenhuma caçada que tenha se expandido para além das fronteiras de um único domínio chegou a durar mais do que algumas noites. Várias cidades simplesmente não conseguem manter a cooperação por mais tempo que isso, principalmente pelo fato de cada Príncipe ter de lidar com seus próprios problemas, não obstante os desejos de sua coalizão.

O fardo do Réquiem

Fora essas preocupações gerais da condição vampírica, o mundo dos Amaldiçoados é complexo até mesmo nas minúcias. Não está em questão se um problema envolve ou não membros da Família do domínio de um Príncipe para outro. Inúmeras preocupações menores podem confrontar cada vampiro a partir do momento em que ele se levanta ao anoitecer.

Escravos do Sangue

É um fato simples e fundamental do qual nenhum vampiro, não importa sua determinação nem seu poder, consegue escapar: o Sangue é tudo. Ele define tudo o que a Família é e, em última instância, tudo o que faz. Também define muitas de suas relações com os mortais e com os outros membros de sua espécie.

Fontes

Segundo sua definição mais fundamental, a fonte é simplesmente um manancial de Vitae. Em geral, a Família emprega o termo para se referir aos mortais, mas os anciões que só conseguem

beber o sangue de outros vampiros utilizam-no também em referência ao alimento morto-vivo. As fontes mortais são muitas vezes chamadas de "Picolés" pelos membros jovens da Família.

Por mais que a Família talvez prefira negá-lo, as fontes geralmente são mais do que meros pratos feitos. O ato de se alimentar é algo extremamente íntimo, talvez a experiência mais íntima que cada um dos participantes jamais terá. Para a vítima, o Beijo do vampiro provoca um prazer intenso, comparável ou até superior ao orgasmo. Alguns mortais se viciam e — se um dia conseguirem entender exatamente o que aconteceu em meio a lembranças confusas e ao manto da Máscara — chegam até a procurar vampiros, ou o membro da Família em particular que se alimentou deles, na esperança de reviver a experiência. Para os mortos-vivos, o ato de se alimentar é a síntese daquilo que eles são, o propósito mesmo para o qual existem. Os mortais simplesmente não conseguem compreender a carência sentida pela Família e, portanto, são incapazes de imaginar a satisfação e o alívio que os vampiros experimentam ao atenderem a essa necessidade.

Portanto, apesar de alguns conseguirem diferenciar a experiência do indivíduo, muitos membros da Família desenvolvem um tipo de ligação emocional com suas fontes. Eles voltam a procurar as mesmas pessoas vez após outra e acabam desenvolvendo laços de intimidade. Às vezes, se os indivíduos forem convenientemente cooperativos, esse comportamento pode levar à formação de um rebanho, mas também se trata de algo perigoso, pois aumenta o risco de exposição do vampiro. Esses membros da Família costumam ser superprotetores em relação a suas fontes de estimação, chegando até mesmo a desafiar qualquer um, seja mortal ou vampiro, que venha a ameaçá-las.

Rebanhos

O rebanho é um grupo de fontes, geralmente mas nem sempre mortais, do qual um vampiro pode se alimentar regularmente sem dificuldade alguma (ou pelo menos mínima). O rebanho pode ser um grupo no sentido literal da palavra, um bando de Picolés que se reúnem por alguma razão. Pode ser uma seita religiosa que cultua o membro da Família como se este fosse um anjo, sócios de um clube sadomasoquista que acham uma perversão morder pessoas e beber sangue, ou qualquer outra agremiação na qual o membro da Família possa esconder ou disfarçar suas atividades. Por outro lado, pode ser que o rebanho de um vampiro se encontre espalhado por toda a cidade e seja composto de várias fontes não relacionadas, mas voluntárias. Alguns rebanhos talvez não envolvam pessoas, sendo formados por vários animais acessíveis. Alguns membros da Família chegam a considerar o acesso a estoques de Vitae em bancos de sangue ou hospitais como parte de seus rebanhos num sentido mais livre.

Nem todos os membros da Família têm rebanhos, mas aqueles que os possuem encontram menos dificuldade para caçar. Poucos vampiros têm rebanhos grandes o bastante para se alimentarem deles o tempo todo e, portanto, a maioria não deixa de caçar, mas é sempre bom ter reservas disponíveis quando se está com pressa ou impossibilitado de caçar por algum outro motivo. Como no caso de fontes solitárias, muitos vampiros desenvolvem uma certa afeição recíproca pelos integrantes de seus rebanhos devido à força emocional do Beijo.

Vassalos e suseranos

A sociedade da família trata os vassalos de maneira diferente, dependendo do domínio. Em algumas cidades, os anciões usam seus vassalos como representantes, e considera-se que o vassalo fala em nome de seu mestre na corte e no tocante a outros assuntos de importância. Em outros domínios, os vassalos são mensageiros e fantoches, mas não têm permissão para envergar a autoridade de seus domitores. Em alguns domínios particularmente ditatoriais, os membros da Família sequer podem sujeitar uns aos outros ao Vinculum sem a permissão do Príncipe (apesar de ocorrerem encontros secretos e abusos). Em todo caso, o suserano é considerado responsável pelas ações de seu vassalo e pode ser punido juntamente com este se o servo não se comportar.

Ghuls

Muito mais comuns que os vassalos vampiros são os ghuls mortais, cabeças de gado que foram impregnadas com o poder místico da Vitae da Família. Nos mortais, o sangue de um vampiro gera não só o amor artificial representado pelo Vinculum como também uma força e um vigor consideráveis. O ghul não envelhecerá conquanto reste um pouco que seja do sangue da Família em seu organismo, e os ghuls antigos ou obstinados podem até desenvolver algumas outras Disciplinas vampíricas além da força muscular e da resistência.

Os ghuls são bastante comuns em alguns domínios da Família e geralmente são considerados servos essenciais. O vampiro pode escolher um ghul por causa de uma habilidade ou posição específica apresentada pelo mortal, ou então selecionar um mortal simplesmente por causa de uma afeição obsessiva. Os membros da Família empregam os ghuls como mensageiros, guarda-costas, soldados, representantes na corte, fachadas por meio das quais eles podem influenciar as instituições humanas, mordomos, motoristas, empregados, organizadores de viagens e seguranças durante o dia: qualquer coisa que o vampiro não conseguiria ou preferiria não fazer pessoalmente. Em função da quantidade de sangue que os ghuls exigem para conservar suas capacidades, a maioria dos vampiros tem apenas um ou dois desses serviçais, e apenas pouquíssimos membros da Família conseguem manter mais do que isso. Como no caso dos vassalos vampiros, alguns ghuls se ressentem amargamente das tarefas que são obrigados a executar, mas poucos têm a determinação necessária para protestar, que dirá se rebelar.

Segundo boatos, alguns ghuls de fato conseguem romper seus laços, seja com a Morte Final de seus mestres ou por outros meios. Esses ghuls geralmente se tornam renegados e partem em busca de vampiros com os quais possam adquirir sangue. Esses ghuls servem temporariamente aos membros da Família que adotaram e depois partem em busca de oportunidades melhores, ou então atacam fisicamente os vampiros por causa de sua preciosa Vitae. Os ghuls renegados são suficientemente raros para que boa parte da Família não se preocupe com eles — muitos membros duvidam até que eles existam —, mas quando se deparam com a oportunidade de andar em bandos, eles *podem* ser perigosos para neófitos solitários ou até mesmo anciões despreparados. Alguns ghuls às vezes se vêem submetidos a um Vinculum por um outro vampiro, mas muitos não, e estes se tornam verdadeiros renegados ou são exterminados durante o processo de procurar sangue "descomprometido" para manter sua condição.

Regiões e territórios

O domínio Familiar típico não é uma entidade única e monógama. Assim como as cidades, que têm distritos e bairros, os domínios da Família também são repartidos em regiões menores. Muitas dessas subdivisões são completamente artificiais ou de natureza política, mas isso não as torna menos reais, e o insignificante senhor de um território minúsculo conferido pelo Príncipe pode punir os invasores ou transgressores com mais rigor do que o próprio Príncipe.

Os Ermos

Os Ermos são as áreas da cidade inadequadas para ou desprovidas de ocupação humana e, por extensão, vampírica. Entre essas regiões temos aterros industriais, certos edifícios abandonados, cemitérios e coisas do gênero. Alguns membros realmente desesperados da Família caçam nos Ermos, esperando encontrar o ocasional mendigo ou turista perdido. Contudo, para a grande maioria dos vampiros, a expressão "rondar os Ermos" passou a significar que um membro da Família anda terrivelmente sem sorte e precisa recorrer a medidas desesperadas e geralmente condenadas ao fracasso.

Sabe-se de alguns Príncipes que concederam os Ermos a um outro membro da Família como campo de alimentação pessoal para repreendê-lo publicamente por delitos indignos de um castigo mais rigoroso. Mais do que uma simples humilhação, esse "prêmio" pode acabar trazendo problemas ainda mais graves ao desafortunado vampiro. Como senhor dos Ermos, ele agora é responsável por tudo o que de errado acontecer por lá — e, como os Ermos só atraem membros da Família em situações desesperadoras, as coisas dão errado com uma freqüência notável.

O Cocho

O oposto dos Ermos, o Cocho é a região (ou regiões) de um domínio mais adequada para a caça. Abrange os bares, as casas noturnas, os bairros de alta criminalidade, bocas de fumo, bordéis, albergues, ou seja, qualquer lugar onde o gado se ache distraído ou transtornado, onde comportamentos estranhos podem ser ocultos ou disfarçados, e onde os mortais desaparecem freqüentemente. Caçar no Cocho praticamente não exige esforço e não é difícil livrar-se dos "acidentes". Muitos membros da Família tratam o Cocho como um restaurante requintado ou uma adega aonde eles podem ir quando estão à procura de uma determinada "safra" de Vitae. Cedo ou tarde, todo tipo de Picolé passa pelo Cocho.

Nos domínios em que o Príncipe distribui campos de alimentação, os anciões competem constantemente pelo direito de explorar o Cocho. A maioria dos Príncipes se recusa a conceder direitos exclusivos sobre o Cocho a um só vampiro, preferindo disponibilizá-lo para a cidade inteira. Outros monopolizam pessoalmente esses direitos e exigem favores daqueles que caçam na área. Outros ainda optam por oferecer partes do Cocho aos aliados de sua predileção, conferindo-lhes poder considerável sobre membros subalternos da Família.

Já que o Cocho atrai inúmeros membros da Família, e como os vampiros não se policiam tanto ao se alimentarem, ocorrem muitas violações potenciais da Máscara. A própria natureza da região costuma acobertar naturalmente essas infrações — as pessoas esperam atitudes estranhas dos usuários de "bola", por exemplo —, mas os Príncipes e Xerifes inteligentes sempre mantêm espias no Cocho. Esses agentes estão atentos a quaisquer violações e suprimem-nas antes mesmo que ocorram, ou então agem rapidamente para abafá-las.

Campos de alimentação

Como recompensa pelos serviços prestados, ou subornos oferecidos àqueles cujo poder desejam explorar ou mitigar, muitos Príncipes concedem partes de suas cidades a outros membros da Família. Nesses territórios, apenas o "arrendatário" tem permissão para caçar. Ele pode, é claro, conceder a licença de caça a quem quiser, mas os caçadores ilegais que invadem seu território são considerados criminosos. A maioria dos Príncipes exige que

todos os infratores sejam levados a sua presença, mas alguns permitem que o arrendatário imponha o próprio castigo. É desnecessário dizer que isso raramente é bom para os gatunos.

Os direitos de caça sobre uma determinada região não são necessariamente acompanhados por qualquer outro poder político. Na prática, porém, muitos membros da Família negociam o controle de um território em troca de uma rede de influência considerável. Obviamente, se um vampiro controla uma área insignificante, não há muito o que ele possa fazer com a mesma. Por outro lado, o membro da Família que detém os direitos sobre uma parte do Cocho, ou de uma área da cidade onde muitos vampiros têm seus refúgios, exerce uma influência considerável. Ele pode exigir favores ou serviços em troca de uma licença de alimentação em seu território, e muitos membros da Família concordam com isso quando o preço é condizente com o privilégio.

Segurança

Em função da natureza precária da Família no âmbito do Mundo das Trevas, a questão da segurança é suprema. Apesar do acordo tácito entre todos os membros tratar de parte dessas preocupações, ainda restam muitas outras. Afinal de contas, não existe nenhum acordo desse tipo, seja tácito ou não, entre a Família e o mundo natural que a cerca. Na verdade, pode-se dizer que as maiores ameaças à segurança dos Amaldiçoados não advêm da Danse Macabre, e sim das esferas do ordinário, do rotineiro e do terreno.

A caçada execrável

Por mais poderosos que sejam, os membros da Família participam de um jogo muito perigoso. É sua sina caçar o gado, atacar o mundo dos mortais e dele se alimentar. Contudo, eles também precisam entender que nem sempre são como lobos entre cordeiros, mas muitas vezes chacais em meio a uma matilha de cães selvagens. O cão solitário (geralmente) não é páreo para o chacal faminto, mas se a matilha inteira voltar sua atenção para o predador em seu meio...

É o que acontece com a Família entre as cabeças de gado. Se o olhar maléfico do Homem se voltasse para os monstros que se escondem nas sombras, o *pogrom* resultante muito provavelmente varreria os Amaldiçoados da face da Terra. Portanto, nesse jogo perigosíssimo, os melhores trunfos nas mãos da Família são os instrumentos auxiliares conhecidos como ignorância e fé. Essas armas ajudam muito mais os vampiros a se manterem em segurança do que qualquer combinação de poderes inacreditáveis.

No mundo do gado, a ignorância realmente é uma bênção. No mundo da Família, é poder. A necessidade de manter a humanidade alheia à existência dos vampiros é conhecida como a Primeira Tradição, a Máscara. A condição da Família por si só faz com que esta seja a meta mais importante da raça, para que a descoberta não esfacele a existência de mortais e vampiros. Quem quer que tenha criado os vampiros claramente tinha a intenção de que os Amaldiçoados fossem parte do mundo, mas essa entidade também pretendia claramente que eles permanecessem para sempre à parte daqueles que lhes servem de presas. Essa é a natureza do Réquiem. E, desse modo, todo rebento da Família luta para garantir que a ignorância dos mortais continue a ser a maior prioridade da não-vida.

O outro lado da moeda, e a arma que ajuda a Família a garantir a ignorância perpétua, é a fé e a natureza da mesma. Ironicamente, foi a fé que quase decretou o fim da Família durante os tempos ardentes da Inquisição, mas não muito depois chegou a Idade da Razão (e a subseqüente Revolução Industrial), que transformou a própria fé num instrumento com o qual a Família poderia reforçar a Máscara. Ao promover a fé na lógica, na ciência e na razão, a Família auxilia discretamente a emancipação da humanidade em relação à crença no sobrenatural. Na era contemporânea, o mundo dos mortais encara a existência dos mortos-vivos como uma idéia impensável. Os vampiros são produtos da imaginação: entretenimento cinematográfico ou tema de romances, na melhor das hipóteses, e divagações de crianças assustadas ou lunáticos patéticos, na pior delas. E por quê? A fé na razão roubou-lhes a capacidade de compreender até mesmo a possibilidade da existência de mortos-vivos.

Contudo, apesar dessas campanhas brilhantes, apesar de todos os recursos consideráveis dedicados a manter a Máscara no mundo todo, alguns deslizes acontecem. Até mesmo os vampiros se descuidam volta e meia e, quando isso ocorre, as conseqüências são graves. Às vezes, trata-se de um descuido durante a alimentação. Um segundo de distração e o vampiro esquece de lamber a ferida que deixou, dando início à reação em cadeia que vai da curiosidade à investigação e desta para a ação. Essas ocasiões, apesar de certamente indesejáveis, costumam ser pelo menos administráveis, dados os recursos de muitos domínios da Família. Mas, às vezes, um desses deslizes deixa testemunhas — testemunhas humanas — e, em quase todos esses casos, também confere a essas testemunhas duas das perdições mais nocivas aos mortos-vivos: o ódio e um certo conhecimento.

Como fruto desses "descuidos", temos o fenômeno conhecido como caçadores de bruxas. Seja por acidente, erros cometidos pela Família ou a simples audácia dos mortais, esses homens e mulheres comuns se dedicam a rechaçar as trevas às quais suas mentes foram expostas. Seja por que motivo for, eles sabem sobre a Família e não estão brincando.

Esses indivíduos, muitas vezes conhecidos simplesmente como "caçadores", costumam ser mais perigosos para os mortos-vivos do que qualquer outra coisa. Por serem mortais num mundo de mortais, eles não têm a necessidade de se esconder (a não ser de certas autoridades que talvez não entendam sua missão). Ao contrário dos lobisomens ou de outras criaturas sobrenaturais, os caçadores precisam apenas se preocupar com a caçada, e isso dá a eles uma distinta vantagem num conflito tão dissimulado como esse. Além disso, os caçadores conseguem agir durante o dia, e não chegam a ser tão tolhidos em seus ciclos de atividade quanto as criaturas que caçam.

Como seria de esperar, a Família não gosta muito de estar na outra ponta da relação predador-presa. Muitos vampiros são surpreendidos, pois se acostumaram a ser aqueles que assustam as presas humanas com a revelação selvagem de sua natureza antes do momento da consumação. Na verdade, alguns deles ficam tão confusos que sequer têm a oportunidade de se recuperar do choque: um único golpe bem colocado já basta, mesmo contra um vampiro. Aqueles que sobrevivem ao primeiro confronto com um caçador (ou grupo de caçadores) geralmente entram em pânico, a menos que tenham enfrentado uma situação semelhante anteriormente. O primeiro pensamento a passar pela cabeça do vampiro é: "Será que eles sabem onde fica meu refúgio?" Até que uma resposta satisfatória seja obtida, essa pergunta continuará a ocupar sua mente, estando ele desperto ou adormecido.

O outro perigo representado pelos caçadores é que eles podem se organizar, muitas vezes num intervalo de tempo incomodamente pequeno. Um único caçador, formado logo após o confronto com os Amaldiçoados, pode liderar uma célula inteira de caçadores de vampiros bem informados e equipados em coisa de seis meses. Para a mentalidade da Família, que permanece estática e constante com o passar dos anos, esse nível de cooperação e eficiência digno de um formigueiro é surpreendente.

A Família no Mundo das Trevas

Apesar de alguns desejarem fervorosamente que as coisas fossem diferentes, os outros Amaldiçoados não são a única preocupação dos membros da Família. O Mundo das Trevas pode ser o viveiro perfeito para a Família, mas dificilmente seria um paraíso particular. O mundo encerra muito mais coisas capazes de atormentar um vampiro, entre elas outras criaturas sobrenaturais, caçadores de bruxas humanos e até mesmo o próprio tempo. Se o Mundo das Trevas é um lar para a Família, esse lar tem de ser compartilhado com muita cautela e relutância com abominações tanto internas quanto externas.

Outros cativos na gaiola dourada

A verdade é que muitos membros da Família com alguns bons anos nas costas sabem que os mortos-vivos não estão sós no mundo. É igualmente verdadeiro que a maioria deles só se importa o mínimo necessário. Os vampiros são criaturas amaldiçoadas e muitos têm uma eternidade de problemas para resolver, sem contar a luta cotidiana da existência. Como qualquer Príncipe poderia confirmar, manter a Máscara é uma responsabilidade integral, e qualquer atividade que prejudique indevidamente o êxito dessa empreitada é um desperdício de tempo, um risco grande demais para a sociedade da Família, ou as duas coisas.

Conseqüentemente, até mesmo o mais culto estudioso da Ordo Dracul sabe que é melhor não se meter com os assuntos de outros seres sobrenaturais. Estudá-los? Sim, sempre que possível. Mas intrometer-se nas atividades de criaturas sabidamente selvagens é considerado uma tolice pela grande maioria dos vampiros, exceto talvez os mais poderosos. Devido a essa mentalidade (de ambos os lados, pelo que a Família pôde depreender), com o tempo chegou-se a um tipo de trégua, um acordo frágil que equivale a uma precaução universal em relação a outros habitantes sobrenaturais do Mundo das Trevas. De modo geral, a Família sabe que existem feras metamórficas e irascíveis por aí. Chegou até mesmo a dar-lhes um nome: os Lupinos. Mas os vampiros não desejam de fato saber muito mais do que isso porque, quando abrirem essa porta, o passo seguinte será passar por ela.

O mesmo se aplica aos operadores de milagres, aqueles que os eruditos chamam de magos. O pouco que a Família sabe sobre esses seres enigmáticos já a deixou bastante assustada para reconhecer que o melhor da coragem é a discrição. Ninguém sabe ao certo até onde chegam os poderes, as motivações ou as capacidades desses seres, e descobrir do pior jeito seria, bem... imprudente. Sem dúvida, os boatos sobre mortais capazes de convocar a luz do sol em plena noite não passam de anedotas, mas e se não for esse o caso? E se um membro da Família viu de fato um desses magos incendiar um dos integrantes de sua coterie como se este fosse um graveto seco? Nesse caso, será que um vampiro iria realmente querer investigar mais a fundo? Se os magos não procuram deliberadamente a Família (e a maioria provavelmente não o faz), então a Família é obrigada — no mínimo por uma questão de bom senso — a retribuir o favor. Em geral, os membros da Família pouco sabem a respeito dessas criaturas e, até que algo lhes dê motivo para preocupação, eles se contentam em deixá-las em paz.

É claro que existem exceções. De quando em quando, um vampiro se estabelece na parte errada da cidade e irrita seus habitantes atuais, sendo os resultados previsivelmente desagradáveis. Do mesmo modo, um lobisomem ou um mago pode decidir meter o bedelho no domínio reivindicado por um determinado membro da Família como sua esfera de influência particular. Nesses casos, o conflito provavelmente será inevitável, mas, em geral, os dois lados sabem que não é bom deixar a coisa degringolar para uma rixa de verdade. O que geralmente acontece é que, resolvida a controvérsia inicial (por meios pacíficos ou com a morte de alguém), o caso é encerrado. Os Lupinos são os que mais costumam violar esse acordo, pois sua mentalidade coletiva às vezes exige vingança, mas mesmo eles tendem a evitar uma guerra total contra a raça inteira do ofensor. Não, os habitantes sobrenaturais do Mundo das Trevas são significativamente (e talvez surpreendentemente) mais realistas quanto à natureza do conflito do que os mortais que os cercam.

Os membros instruídos da Família também sabem que lobisomens e magos não são as únicas criaturas com as quais os mortos-vivos dividem a noite. Certos vampiros são conhecidos por conspirar com almas penadas, apesar de permanecerem calados quanto a como e por que o fazem. Esses seres (fantasmas, por assim dizer) certamente sabem sobre a Família, mas somente os próprios médiums podem dizer com certeza como os mortos se sentem em relação aos mortos-vivos, se é que sentem alguma coisa. Ao saber da existência das almas penadas, alguns membros preocupados da Família ficam obcecados com elas, ansiosos para descobrir o que exatamente faz uma alma seguir adiante até sua recompensa final mas força uma outra a ficar para trás (segundo alguns vampiros, nenhum crime terreno mereceria tamanho castigo). Que pena que a curiosidade desses indivíduos raramente seja satisfeita, pois poucos necromantes são famosos por seu discurso franco.

E há rumores sobre habitantes ainda mais estranhos nas terras já estranhas da Família. Vampiros feiticeiros falam de seres extraordinários provenientes das temíveis hostes do Inferno: demônios com quem nenhum membro da Família jamais interagiria em sã consciência. Muitos acreditam que essas histórias não passam do macabro senso de humor da Ordo Dracul, a tentativa, por parte de uma raça condenada, de aterrorizar seus semelhantes com uma raça mais condenada ainda. Se for isso mesmo, a maioria dos membros da Família não entende a ironia, pois prefeririam que os Dragões parassem de falar sobre essas coisas. Mesmo assim, as histórias sobre entidades a quem a Família pode pedir ajuda, desde que a convicção seja suficiente, aparecem com tamanha regularidade a ponto de serem ordinariamente desconcertantes. Criaturas que detêm promessas de poder, prestígio e tudo o mais que se possa desejar.

Apesar de os vampiros conhecerem todas essas entidades (e outras tantas), é importante observar que a Família não as compreende de fato. Os vampiros são uma raça isolada e absorta, e a maioria está preocupada demais com seus próprios planos, temores e apreensões para sequer cogitar a possibilidade de realmente entender essas outras criaturas. Não, a maioria dos mortos-vivos se contenta em ater-se a seu papel instituído de participante da Danse Macabre, movendo-se ao som lúgubre de seu próprio Réquiem.

Glossário

O mundo secreto dos Amaldiçoados organiza toda a sua subcultura, e essa subcultura compreende a linguagem. Além dos diversos nomes próprios e títulos que existem entre os mortos-vivos, um subconjunto lingüístico completo de palavras e expressões específicas dos vampiros foi surgindo com o passar do tempo, o que resultou num tipo de "dialeto" da Família. Como todo idioma, esse dialeto se desenvolveu e expandiu, levando por fim à distinção de um estilo de discurso mais moderno. Esses dois dialetos vampirescos são chamados de "forma antiga" e "linguajar comum". Um terceiro vocabulário, a língua das ruas entre os membros da Família, constitui uma novidade para todos e é considerado vulgar, exceto pelos neófitos mais atrevidos. Por serem criaturas estáticas, os membros da Família têm aversão a mudanças desnecessárias, e geralmente é possível dizer a idade ou até a origem de um vampiro pela maneira como ele emprega os termos de sua raça.

Linguajar comum

Os termos a seguir são empregados livremente e com freqüência tanto por neófitos quanto pelos anciões familiarizados com o vernáculo (ou que desejam disfarçar a idade). Algumas das palavras mais recentes entraram em circulação apenas nos últimos anos, mas, devido a sua utilidade ou estilo, não foram consideradas parte do jargão vulgar. O glossário do linguajar comum apresenta um guia de pronúncia no caso dos termos mais exóticos.

Abraço; Abraçar: o ato de transformar um mortal em vampiro.

Acólitos: apelido comum para os integrantes do Círculo da Anciã.

Amaldiçoados, os: a raça a que pertence a Família; vampiros.

ancião: um vampiro que tenha sobrevivido mais de 150 anos; é também um termo respeitoso.

ancilla (an • CI • la); pl. ancillae (an • CI • le): vampiros velhos demais para serem considerados neófitos, mas que ainda não são anciões, cujos Réquiens já duram cerca de cinqüenta a 150 anos.

Anéis do Dragão: um método místico de aprendizado, praticado pela Ordo Dracul, que permite aos vampiros ignorar certos aspectos de sua maldição.

Arauto: o porta-voz do Príncipe.

Avus: o "avô" ou patrono de um personagem numa linhagem da qual ele não descende de fato (consulte a pág. 256).

Beijo: o ato de morder e consumir o sangue de um mortal e também o prazer que esse ato proporciona aos dois participantes.

caçada sangrenta: a perseguição de um determinado membro fugitivo da Família por toda a cidade, da qual se espera que todos os vampiros locais participem.

caçador de bruxas: um mortal que persegue e destrói membros da Família.

Cartiano: um vampiro idealista que acredita na possibilidade de conciliar o Réquiem com a política e a sociedade dos mortais contemporâneos.

Círculo da Anciã: uma coalizão ritualística da Família que venera deuses, espíritos, panteões e/ou progenitores pagãos.

clã: uma das cinco divisões da Família cuja estirpe remonta a uma época já esquecida pelos próprios vampiros.

coalizão: uma facção da Família que apresenta certas convicções políticas e teológicas. Existem coalizões no mundo todo, mas os pormenores muitas vezes diferem de um domínio para outro.

Cocho: as melhores regiões da cidade para a alimentação, entre as quais se encontram as casas noturnas e outras áreas ruidosas e apinhadas de gente.

Corifeu: aquele que mantém seus irmãos de clã na linha para que estes possam ser levados a sério.

coterie (co • te • RRI): um grupo de membros aliados da Família.

Crúac: a magia sangrenta e muito semelhante à bruxaria praticada pelo Círculo da Anciã.

Danse Macabre (DAN • se ma • CA • bre): a situação de perpétuo conflito interno entre os membros da Família de diferentes clãs, coalizões e faixas etárias.

desgarrado: o vampiro que se recusa a aceitar a soberania de um Príncipe ou de outro corpo governante da Família; também conhecido como apartidário ou independente.

Devas: um clã de vampiros conhecidos por serem emotivos, sensuais e desejáveis.

diablerie (dja • ble • RRI): o "canibalismo" entre os membros da Família; sorver não só o sangue como também a alma de um outro vampiro.

Disciplinas: as habilidades e vantagens sobrenaturais apresentadas pelos membros da Família, que lhes permitem desapa-

recer, transformar-se em morcegos e realizar inúmeras outras façanhas inumanas.

domínio: uma região governada (ostensivamente) por uma única autoridade da Família; os domínios maiores correspondem às cidades e muitas vezes englobam domínios menores.

Dragões: apelido comum para os integrantes da Ordo Dracul.

Elísio: um local utilizado para reunir a Família, declarado território neutro e um santuário de "não violência" pelo Príncipe.

Ermos, os: regiões da cidade impróprias até mesmo para a caça.

Família; membro da Família: o termo moderno (e mais freqüente) empregado pelos vampiros ao se referirem a si mesmos e a sua raça.

Feitiçaria Tebana: uma forma misteriosa de magia sanguínea praticada principalmente pelos membros da Lancea Sanctum.

Fera: os impulsos incipientes que afastam os vampiros do *Homem*.

fonte: qualquer fonte de sangue da qual a Família possa se alimentar; empregado geralmente, mas nem sempre, em referência a um mortal.

frenesi: um estado frenético no qual a Fera assume total controle sobre um vampiro; a raiva, o medo e a fome podem induzir frenesis; quando se faz necessária uma certa clareza, o termo é qualificado pela causa (frenesi de raiva, de medo ou de fome) ou por um termo especial (*Rötschreck* ou *Orgia*); quando não é qualificado, o termo geralmente indica o frenesi de raiva.

gado; cabeça de gado: os mortais; a expressão "o gado e a Família" se refere a todo o mundo.

Gangrels (GAN • grels): um clã de vampiros conhecidos por serem primitivos, intrépidos e selvagens.

gatuno: vampiro que se alimenta no domínio de outro membro da Família sem a permissão deste.

genitor; genitora: o "pai" ou a "mãe" de um vampiro, aquele que Abraçou um infante.

gerar: "Abraçar" um infante.

ghul; fem. ghulah: um mortal que é alimentado com a Vitae da Família e possui várias habilidades sobrenaturais, apesar de ser muito mais fraco que a maioria dos vampiros.

Harpia: membro da Família importante ou estimado o bastante para ascender na hierarquia ou passar por cima de outros na sociedade vampírica.

Homem, o: a humanidade que o vampiro conserva (ou tenta conservar); a centelha de mortalidade que o distingue da *Fera*.

infante: "filho" da Família; também utilizado em referência a neófitos particularmente jovens ou como um pequeno insulto (que equivale a chamar alguém de "criança" nos círculos humanos).

Invictus (in • VIK • tus): uma das maiores coalizões da Família, que acredita no governo de uma "elite" de vampiros formada principalmente por anciões.

Lancea Sanctum (LAN • kea SANK • tum): uma coalizão de vampiros, formada por fanáticos religiosos que veneram o centurião romano Longino, que foi adotado por eles como uma espécie de "santo padroeiro" pelo ato de pôr à prova a divindade de Cristo.

linhagem: um grupo de vampiros que se separa de um clã parental para formar uma estirpe diferente; algumas linhagens não se distinguem significativamente do clã de origem, ao passo que outras têm poderes ou fraquezas diferentes.

Lupino: lobisomem.

Máscara: o empenho e o código legal exigidos pela Tradição do Sigilo para esconder do mundo dos mortais a existência da Família.

Mastim: agente pessoal do Príncipe; assassino, espancador, chefão.

Mekhet (MÉ • ket): um clã de vampiros conhecidos por serem rápidos, discretos e sábios.

Mestre do Elísio: o membro da Família responsável pelas dependências do Elísio e que também garante que tudo esteja preparado, que ninguém brigue e que os eventos sejam divulgados.

Morte Final: a morte real, legítima e definitiva de um membro da Família; é quando cessa sua não-vida e ele nunca mais retornará como vampiro.

neófito: um vampiro jovem absorto no próprio Réquiem há menos de cinqüenta anos.

Nosferatu: um clã de vampiros conhecidos por serem dissimulados, fortes e apavorantes.

Ordo Dracul (OR • do dra • CUL): uma coalizão de vampiros conhecidos por seus estudos místicos e o desejo de transcender a condição vampírica.

patriarca: o raro vampiro que já existe há mais de mil anos.

Primeiro Estado: apelido comum para o Invictus.

Primogênito; Primogenitura: um dos anciões que aconselha o Príncipe de um domínio; o coletivo para esses anciões.

Príncipe: O soberano de um domínio ou o membro da Família mais poderoso do mesmo.

Priscus (PRIS • kus); pl. Prisci (PRIS • ki): o "líder" informal de um determinado clã no domínio.

Prole de Belial: uma coalizão estridente e irresponsável de vampiros satanistas.

rebanho: um grupo de mortais dos quais um vampiro se alimenta regularmente.

reencarnado: vampiro que perdeu toda a Humanidade e vive em perpétuo frenesi.

refúgio: a residência de um vampiro; um santuário contra a luz do sol.

Réquiem: a condição da Família; a canção lúgubre e maldita da não-vida de um vampiro em sua totalidade, seja singular ou metaforicamente.

Santificados: apelido comum para os integrantes da Lancea Sanctum.

Senescal: o braço direito e assistente do Príncipe.

Sete: um clã, uma coalizão ou outro grupo de vampiros que detesta a Família e deseja destruí-la por completo, com a exceção de seus próprios integrantes.

suserano: o membro da Família que exerce a suserania sobre um vassalo; o membro dominante de um Vinculum; "domitor".

torpor: o sono semelhante à morte que acomete os membros da Família que são feridos gravemente ou passam fome durante muito tempo. Os vampiros também podem entrar voluntariamente em torpor para fugir do mundo durante algum tempo.

Tradições: as três principais leis da Família, passadas de uma geração a outra no decorrer das eras e observadas à risca em função da condição da Família.

vassalo: aquele que se acha comprometido com um suserano; o membro escravizado de um Vinculum.

Ventrue (VEN • tru): um clã de vampiros conhecidos por serem régios, imperiosos e aristocráticos.

Vinculum (VIN • cu • lum): o amor e a lealdade artificiais geradas pelo ato de se alimentar três vezes do mesmo vampiro; também conhecido, de maneira mais informal, como *laço de sangue*.

Vitae (VI • te): sangue, particularmente o de um vampiro.

Xerife: o membro da Família responsável por impor as leis e os decretos do Príncipe.

Forma antiga

Os termos a seguir estão em circulação desde a época mais remota que a maioria dos anciões é capaz de recordar e ainda são considerados como a norma "adequada" para as idéias que descrevem.

abactor: literalmente, "ladrão de gado"; um *gatuno*.

Amaranto: diablerie; o ato de consumir o sangue e a alma de um outro membro da Família.

anarquista: historicamente, um membro rebelde da Família que se opõe à tirania vampírica; alguns anarquistas tentaram demolir o sistema feudal da sociedade da Família no passado, mas muitos simplesmente queriam ser deixados em paz; os supostos precursores dos modernos desgarrados.

Canalha, a: as massas humanas, principalmente as mais incivilizadas ou malcheirosas; costuma fazer referência às fontes de sustento.

cauchemar (côsh • MAR): vampiro que se alimenta apenas de vítimas adormecidas.

consangüíneo: literalmente, "do mesmo sangue", principalmente no que se refere à estirpe. Emprego: *Aquele vampiro e o Príncipe Ventrue são consangüíneos.*

co-sangüíneo: relativo a irmãos de Sangue; ter o mesmo genitor. Emprego: *Dizem que somos co-sangüíneos, mas meu genitor na verdade é Maxwell, e o dele, não.*

criado: qualquer indivíduo que venha a servir a um mestre vampiro (seja ou não seu vassalo); o termo vem de um tempo em que muitos vampiros detinham grandes propriedades e séqüitos inteiros de serviçais.

draugr: termo antigo para *reencarnado*; ainda é bastante utilizado por alguns Gangrels.

escol: coletivo para os membros da Família que preferem caçar em casas noturnas, bares e outros estabelecimentos da zona do meretrício.

fâmulo: vampiro que trabalha para alguma outra criatura, como um mago, ou até mesmo uma organização humana disposta a manter a Máscara; também indica o contrário (uma criatura sobrenatural a serviço de um vampiro).

fedelho: termo pejorativo para um membro jovem da Família, usado originariamente em referência à própria progênie.

feudo: um domínio; ainda é o termo preferido por muitos Ventrue, mesmo os jovens.

frangote: um neófito; um vampiro recém-criado sob a proteção de seu genitor.

galã: vampiro que se alimenta de outros vampiros por necessidade ou perversão.

Golconda: um estado lendário de total identificação com a condição vampírica; a verdadeira compreensão tanto da Fera quanto do Homem que habitam a alma de um vampiro, quando então é possível encontrar o equilíbrio; segundo dizem, a Golconda é semelhante ao Nirvana dos mortais e é alcançada muito raramente.

Lextalionis: a tradição da caçada sangrenta.

liberal: termo desdenhoso para um vampiro que continua a se interessar pelas tendências mortais.

Orgia: o frenesi de fome, durante o qual o vampiro deseja se alimentar até a saciedade.

Osíris: vampiro que cria uma seita de mortais para desse modo se alimentar melhor ou exercer mais influência sobre o mundo dos mortais.

Papillon (pa • pi • ION): a zona do meretrício; região de uma cidade coalhada de bares, bordéis, cassinos e outros antros de devassidão; também se refere aos melhores territórios de caça da cidade, onde os mortais desaparecem sem que ninguém dê por falta deles.

parlapatão: um iconoclasta desbocado ou qualquer vampiro fraco que gosta de botar banca.

práxis: o direito dos Príncipes de governar; a reivindicação de um domínio; também se refere à política ou aos decretos de um Príncipe.

precursor: o fundador de uma nova Disciplina, linhagem ou ambas; essas façanhas têm um certo prestígio na Família.

procrastinador: membro da Família que evita matar ao se alimentar dos mortais.

pulha: vampiro de clã desconhecido. Emprego: *Devo entender que este pulha é na verdade um Nosferatu da estirpe de Wellington? Como foi que não percebi?*

Rötschreck (RŒT • CHRREK): o "Medo Rubro"; o frenesi de medo, geralmente provocado pela presença do fogo.

salteador: vampiro que se alimenta de vagabundos e outros excluídos sociais.

Sanguessuga: mortal que bebe do sangue de um vampiro, mas não o reconhece como suserano.

sirena: vampiresa que seduz os mortais a fim de se alimentar deles, mas sem matá-los.

Suspiro: o suposto momento de epifania experimentado por um vampiro pouco antes de chegar (ou quase chegar) à Golconda.

voto de sangue: o *Vinculum*.

Jargão vulgar

Os termos mais recentes, aqueles que surgem da imundície das ruas gótico-contemporâneas, refletem tanto a época como as atitudes dos atrevidos neófitos das noites de hoje.

ampola: vampiro que contrai uma doença e a dissemina por meio das fontes das quais se alimenta.

bebum: aquele que se alimenta regularmente do sangue de mortais drogados ou bêbados para experimentar a sensação de euforia ou embriaguez.

bibelô de sangue: mortal que oferece espontaneamente seu sangue a um vampiro e procura essas criaturas deliberadamente porque o Beijo lhe proporciona uma perversa satisfação.

caçador de cabeças: membro da Família que caça outros vampiros e deles se alimenta.

casanova: vampiro que seduz os mortais para se alimentar deles, mas não os mata; muitos preferem, sempre que possível, apagar sua presença da memória de suas fontes.

Cleaver (CLI • ver): vampiro que tenta manter a ilusão de uma vida familiar humana (o termo vem do sobrenome da típica família norte-americana que estrelava um antigo seriado de TV).

desfrutável: vampiro que se mistura à alta sociedade dos mortais e prefere se alimentar dos ricos e famosos.

doador: termo sarcástico para fonte, em geral um mortal.

doidão: vampiro que se alimenta de sangue alterado por entorpecentes ou álcool; aqueles que demonstram um certo apreço por determinadas drogas têm suas preferências adicionadas ao termo (por exemplo, doidão por *crack*, doidão por maconha ou doidão por heroína).

estirpe: a linhagem de um vampiro; o genitor de alguém e os genitores que o antecederam.

estripador: termo corrente para reencarnado, devido ao estado no qual essas criaturas geralmente deixam suas vítimas.

favelaturismo: a prática de se alimentar de mendigos e outros excluídos sociais.

fazendeiro: termo pejorativo para o vampiro que prefere se alimentar exclusivamente de animais.

galinha: o mais recente eufemismo para *escol*; freqüentador do Cocho.

joão-pestana: um *cauchemar*.

Lupino: lobisomem.

pedaço: termo corrente para domínio; também pode se referir à área sob a influência de uma gangue ou coterie.

pedigree: termo sarcástico para *estirpe*, geralmente usado para ridicularizar a árvore genealógica de um outro vampiro (ou a empáfia decorrente).

Picolé: um mortal, principalmente aquele de quem um vampiro se alimenta.

ponche: sangue humano, muitas vezes modificado por um descritor, em geral algo que indica a origem do sangue ou alguma substância química presente no mesmo (por exemplo, "ponche de quiuí" indica sangue neozelandês, ao passo que "ponche da felicidade" corresponde ao sangue de um mortal alterado por estimulantes).

poncheira: termo desdenhoso para os mortais.

saque: a prática de fazer "retiradas" em bancos de sangue e reservas de hospitais; esse sangue refrigerado mal tem sabor, mas proporciona algum sustento mesmo assim; o saque não é visto com bons olhos pelos membros mais velhos e requintados da Família.

tigresa: uma *sirena*.

Transformação: o momento no qual uma pessoa deixa de ser mortal e se torna um membro da Família.

vira-lata: vampiro que não tem refúgio permanente e dorme num lugar diferente a cada dia; também se refere àquele que se alimenta exclusivamente de mendigos.

Hei de dormir, mas não descansar. Eu me preparo para a batalha, não a do corpo, e sim a da mente. Entorpecido, duelarei com minhas identidades mais fracas, aniquilarei toda lembrança que faz de mim menos do que eu deveria ser, menos do que preciso ser, menos do que os mais ilustres de minha espécie.

— Os ritos do Dragão

Capítulo Dois
Personagem

Fosse eu um bardo gentio, invocaria uma musa de fogo a fim de me encher de paixão para a tarefa que me aguarda. Eu imploraria a um deus que me concedesse suas palavras, que me insuflasse de sabedoria como a uma trombeta, que me fizesse ecoar a verdade para toda a gente.

Não sou um bardo gentio. Meu inimigo é o fogo e estou mais inclinado a reprimir minhas paixões do que a revelá-las.

O que sou? Fui um tirano, um guerreiro e um daqueles que tombaram no campo de batalha. Fui cristão, andarilho e inimigo de Deus. Mendiguei e matei, torturei e salvei, jurei lealdade e traí.

Morri e retornei, e bebo sangue quente.

Meu nome é Vladislaus, antigo Príncipe da Valáquia, antigo comandante de exércitos. Chamado Tepes, chamado Kazîglu Bey, chamado Drácula, sou hoje muito mais do que fui. E também, talvez, muito menos.

— Os ritos do dragão

Cuidei que uma legião de sórdidos demônios

Me cercava e gritava em meus ouvidos

— William Shakespeare, *Ricardo III*

Agora que você já conhece o Mundo das Trevas da Família, chegou a hora de dar uma olhada nas características e nas regras que dão não-vida aos vampiros. Este capítulo esmiúça as regras segundo as quais você criará seu personagem para participar de histórias e crônicas. Também traz informações sobre os cinco clãs dos quais todos os vampiros alegam descender. Por último, são explicadas minuciosamente as Disciplinas, os poderes sobrenaturais a que os vampiros podem recorrer para ajudá-los em seus Réquiens.

Criação de personagens

A intenção do sistema de criação de personagens é oferecer uma série de ferramentas com as quais os jogadores possam criar personalidades fictícias, e não ser uma linha de produção de estereótipos genéricos. O desenvolvimento de uma vibrante história pregressa e de um personagem tridimensional é mais importante que os círculos preenchidos numa página, mas é preciso estabelecer uma certa estrutura para que os personagens dos jogadores possam interagir de maneira expressiva durante o jogo.

Tente não encarar as características de um personagem de maneira simplista, não se limite a avaliar de que jeito as pontuações elevadas em certas áreas garantirão maior êxito na crônica. Em vez disso, tente entender a história e o papel do personagem, depois escolha os círculos que representam com maior precisão a personalidade e as habilidades que ele possui. Os Narradores devem acompanhar de perto os jogadores durante a criação de personagens, certificando-se de que as escolhas que envolvem as regras do jogo apresentem uma justificativa e um fundamento lógico para o papel manifesto do personagem.

Processo de criação

Use as regras de criação de personagens do **Livro de regras do Mundo das Trevas** e acrescente o modelo a seguir aos personagens da Família durante o quinto passo.

Escolha um clã (pág. 91).

No caso das Disciplinas iniciais, designe três círculos, dois dos quais precisam ser investidos em Disciplinas de clã.

Os vampiros podem ter Vantagens adicionais, provenientes de uma lista especial (pág. 100).

A Moralidade agora é chamada de Humanidade em **Vampiro** (pág. 92).

Lance um dado para determinar a quantidade de Vitae que o personagem possui no início da história.

Primeiro passo: Conceito do personagem

O conceito é o bloco de pedra a partir do qual será esculpido um personagem amadurecido. Antes que a preocupação com as regras do jogo focalize a atenção do jogador nos pormenores microcósmicos da personalidade, é importante elaborar uma forma ainda rudimentar e enxergar o todo antes de se concentrar nas partes.

O conceito precisa ser apenas uma idéia geral — colunável renomada, prodígio musical, salvador heróico —, mas deve ser suficiente para gerar idéias ainda mais complexas sobre as motivações, o ambiente e as relações do personagem. Naturalmente, o conceito pode ser muito mais complexo: "Meu personagem era um defensor ferrenho dos sem-teto de Nova York, lutava pelos direitos deles e atendia a suas necessidades. Ter sido Abraçado no clã Mekhet foi um susto e levou-o a se esconder entre os oprimidos, que agora o vêem como um predador dos becos."

Como demonstrado no exemplo, é possível que alguns jogadores queiram incluir o clã e a coalizão já nesta etapa. As informações pertinentes aos clãs e às coalizões são tratadas no quinto passo. Os jogadores que criarem personagens para o prelúdio abrirão mão de escolher o clã e a coalizão, pois chegarão a essas opções durante o jogo.

Segundo passo: Selecione os Atributos

Consolidados os aspectos mais qualitativos dos personagens, os jogadores terão de designar números que corroborem suas decisões. O primeiro passo na determinação das características numéricas de um personagem é a priorização de seus Atributos. Os Atributos representam a verdadeira capacidade natural. Qual é a força do personagem? E seu grau de esperteza? Ele é ágil? Que impressão ele causa ao entrar no recinto? Os Atributos levam essas perguntas e outras mais em consideração, proporcionando, em última instância, o alicerce sobre o qual o personagem será construído. Os personagens têm nove Atributos, divididos em três categorias: Mentais (Inteligência, Raciocínio e Perseverança), Físicos (Força, Destreza e Vigor) e Sociais (Presença, Manipulação e Autocontrole).

Primeiro, você precisa decidir em qual dessas três categorias seu personagem mais se sobressai (primária). Em seguida, você selecionará o grupo de Atributos no qual seu personagem é mediano (secundário). Por último, a categoria remanescente será designada à área mais fraca de talento natural do personagem (terciária). Seu personagem é um intelectual magricela ou talvez um brutamontes deselegante? O conceito do personagem deve ajudar a designar as prioridades, mas você pode decidir romper com esse modelo, por

exemplo, ao criar um criminoso baixo e forte cuja fúria e veemência mais do que compensam a pouca estatura.

Todos os personagens começam com um círculo em cada Atributo, o que reflete as capacidades fundamentais de todos os seres humanos. As prioridades estabelecidas no parágrafo anterior determinam quantos círculos serão designados a cada agrupamento de Atributos. Outros cinco círculos são acrescentados ao grupo primário, quatro ao secundário e três ao terciário. Por exemplo, o intelectual magricela mencionado anteriormente teria cinco círculos em sua categoria Mental, quatro na Social e três na Física, ao passo que o brutamontes sem um pingo de tato teria cinco círculos em sua categoria Física, quatro na Mental e apenas três na Social.

O quinto círculo de qualquer Atributo tem o preço de dois. Portanto, o jogador que desejar que seu personagem tenha Destreza 5 precisará investir cinco círculos (ele já começa com um círculo grátis, usa outros três para chegar à pontuação de 4 e mais dois para adquirir o quinto círculo).

Terceiro passo: Selecione as Habilidades

As Habilidades se dividem nas mesmas três subcategorias que os Atributos: Mentais, Físicas e Sociais. As Habilidades Mentais têm uma tendência a depender do conhecimento que se tem do mundo e são aperfeiçoadas com o estudo e a aplicação prática. As Habilidades Físicas dependem de treinamento e se aperfeiçoam principalmente com a prática e a repetição. Por último, as Habilidades Sociais contam bastante com a experiência interpessoal e são aperfeiçoadas por meio da interação com outras pessoas ou por tentativa e erro.

Como os Atributos, os grupos de Habilidade têm de ser priorizados durante o processo de criação. Os jogadores devem selecionar categorias primárias, secundárias e terciárias para suas Habilidades. O grupo primário recebe onze círculos, o secundário ganha sete e o terciário apenas quatro. Observe que, diferentemente dos Atributos, os personagens não começam o jogo com um círculo automático em cada uma das Habilidades, pois os círculos são obtidos por meio da dedicação a uma área, e não simplesmente pelo talento. Como antes, o quinto círculo de qualquer Habilidade tem o preço de dois.

Quarto passo: Selecione as Especializações das Habilidades

Os personagens podem ter treinamento considerável com Armas de Fogo ou um diploma de Medicina, mas eles se sobressaem em certos aspectos dessas Habilidades mais do que em outros. Por exemplo, o policial Grimes talvez seja especialmente competente no uso de uma determinada pistola, mas não no de fuzis, espingardas ou metralhadoras. Pode ser que ele compreenda os princípios fundamentais do emprego dessas armas de fogo, mas o grosso de seu treinamento tem se concentrado na pistola. Representado em termos de jogo, esse personagem poderia ter três círculos de Armas de Fogo, com uma Especialização em pistolas 9 mm.

Os jogadores escolhem três Especializações durante o processo de criação. Elas devem ser bastante específicas, mas os jogadores podem escolher mais de uma Especialização para uma determinada Habilidade. Portanto, usando o exemplo anterior, o policial Grimes poderia ter uma Especialização tanto em pistolas 9 mm quanto em espingardas calibre 12.

Quinto passo: Aplique o modelo de vampiro

É neste momento que seu personagem descarta seu invólucro mortal e se torna realmente uma criatura da noite. O Abraço transforma o personagem em algo que já não é mais mortal, dotando-o de capacidades especiais e benefícios exclusivos inimagináveis em sua existência anterior. Além de entrar num novo mundo baseado em clã e coalizão, o personagem verá que transformações sobrenaturais afetarão seus Atributos e lhe franquearão o acesso aos poderes do Sangue.

Clã

O clã de um personagem é uma espécie de família extensa, unida pela estirpe e responsável por certas similaridades entre seus integrantes. Os vampiros pertencem sempre ao mesmo clã dos genitores que os Abraçaram, mas é possível dar início a uma nova linhagem posteriormente, uma estirpe que se diferencia ligeiramente de outras relações consangüíneas. Examine as descrições dos cinco clãs apresentadas neste capítulo (págs. 104–113) e determine a qual deles você quer que seu personagem pertença. O Narrador pode restringir sua escolha logo de início, dependendo das limitações da crônica que ele tem em mente. Pode ser que os prelúdios que tratam do Abraço tirem essa decisão de suas mãos, deixando-a inteiramente a cargo do Narrador.

Ao selecionar um clã, talvez você queira escolher uma linhagem específica que se desvia um pouco da norma, um subconjunto de sua família vampírica que segue ideais e padrões de conduta diferentes. Não esqueça de consultar o Narrador antes de tomar essa decisão, pois certas linhagens talvez não sejam permitidas na crônica ou pode ser que nem mesmo existam. Por outro lado, é possível criar uma linhagem inteiramente nova, desde que você tenha a aprovação do Narrador.

Coalizão

As coalizões têm caráter mais social que familiar e se ocupam da visão de mundo do personagem e de suas relações com outros vampiros, e não dos benefícios e laços do Sangue. Cada uma dessas sociedades tem objetivos diferentes e emprega métodos (às vezes dramaticamente) diversos, todas convictas de que seu caminho é o "correto", ou pelo menos mais correto que o de todas as outras. A escolha da coalizão não é regida por clãs nem genitores, mas os infantes geralmente começam seus Réquiens nas coalizões de seus genitores devido à familiaridade ou à promessa de status.

Se a coalizão for escolhida durante a criação do personagem, não há razão para não mudá-la à medida que o personagem passa a compreender seu lugar no mundo. A coalizão do personagem não é imutável, mas aqueles que trocam de afiliação muitas vezes são encarados com suspeita e podem ter dificuldade para ganhar a confiança de seus semelhantes ou status na nova hierarquia social. Não é preciso escolher a coalizão do personagem durante o processo de criação, mas o conceito deve dar alguma pista sobre quais coalizões são mais ou menos satisfatórias. Os Narradores podem proibir essa escolha no início de uma crônica se a intenção for fazer os personagens lidarem com essa decisão durante o jogo.

As coalizões conferem certos benefícios a seus membros. O personagem precisa ter pelo menos um círculo na Vantagem Status numa determinada coalizão (pág. 102) para usufruir desses benefícios. As benesses das coalizões são:

- **Os Cartianos:** Os integrantes do Movimento Cartiano podem adquirir as Vantagens Aliados, Contatos, Refúgio e Rebanho pela metade do custo normal em pontos de experiência (arredondado para cima). Essa redução no custo não se aplica às aquisições dessas Vantagens durante a criação do personagem.
- **O Círculo da Anciã:** Os integrantes do Círculo da Anciã podem aprender a Disciplina do Crúac.
- **O Invictus:** Os integrantes do Invictus podem adquirir as Vantagens Rebanho, Mentor, Recursos e Servidor pela metade do

custo normal em pontos de experiência (arredondado para cima). Essa redução no custo não se aplica às aquisições dessas Vantagens durante a criação do personagem.

- **A Lancea Sanctum:** Os integrantes da Lancea Sanctum podem aprender a Disciplina da Feitiçaria Tebana.
- **A Ordo Dracul:** Os integrantes da Ordo Dracul podem aprender os Anéis do Dragão.

Atributos preferenciais

O Abraço provoca mudanças drásticas no corpo humano, alterando seu aspecto e transformando-o num vampiro predador. Todos os vampiros possuem a mesma vulnerabilidade ao fogo e a necessidade de consumir sangue, mas seus corpos se ajustam de maneiras mais sutis de acordo com a Vitae de seus genitores. Cada clã se adaptou de maneira diferente aos rigores do Abraço, escolhendo um caminho divergente de desenvolvimento rumo à transformação numa raça bem-sucedida de predadores. Essas adaptações estão no sangue do clã e alteram as capacidades naturais dos infantes recém-Abraçados.

Cada clã tem um par de Atributos preferenciais e desfruta de um desenvolvimento mais acentuado de certos aspectos naturais do corpo. Escolhido o clã, selecione um Atributo do par preferencial correspondente e adicione um círculo ao mesmo.

Clã	Atributos preferenciais (escolha um)
Devas	Destreza ou Manipulação
Gangrels	Autocontrole ou Vigor
Mekhet	Inteligência ou Raciocínio
Nosferatu	Autocontrole ou Força
Ventrue	Presença ou Perseverança

Disciplinas

Quando os vampiros são Abraçados, seus genitores lhes ensinam certos poderes místicos baseados no sangue, conhecidos como Disciplinas. As Disciplinas são as habilidades misteriosas e geralmente aterrorizantes que os membros da Família conseguem manifestar a seu bel-prazer. Assumir a forma de um animal, correr a velocidades sobre-humanas ou submeter a vontade de uma vítima à sua são exemplos de Disciplinas em uso.

Cada personagem começa com três círculos de Disciplina, que podem ser distribuídos como o jogador quiser. No entanto, pelo menos dois círculos precisam ser dedicados às Disciplinas de clã do personagem antes que se comece a pensar nas Disciplinas extra-clã e de linhagem (isto é, você pode optar por investir dois círculos nas Disciplinas de clã e um único círculo numa Disciplina extra-clã ou de linhagem, mas não dois círculos nas Disciplinas extra-clã ou de linhagem e só um numa Disciplina de clã). A descrição de cada clã, ainda neste capítulo, relaciona as Disciplinas praticadas pela estirpe e também algumas das variações das linhagens predominantes.

Potência do Sangue

A Potência do Sangue do personagem representa o grau inato de poder místico que se concentra em suas veias mortas. Os personagens com Potência do Sangue elevada apresentam grande domínio sobre sua Vitae e também muito potencial intrínseco nessa mesma Vitae. Os personagens com baixa Potência do Sangue são inexperientes ou então seu sangue é tão jovem ou inerte que apresenta pouco potencial inato.

Todos os personagens vampiros recebem gratuitamente o benefício da Potência do Sangue até o índice 1. A Potência do Sangue pode ser aumentada com o investimento de pontos de Vantagem à razão de três para um durante a criação do personagem. Isto é, o jogador pode investir três dos sete pontos de Vantagem do personagem para obter Potência do Sangue 2, ou então usar seis deles para chegar à Potência do Sangue 3. A Potência do Sangue é descrita na pág. 99.

Sexto passo: Selecione as Vantagens

O personagem iniciante tem sete círculos que o jogador pode distribuir como quiser entre as Vantagens. Essas características devem se adequar ao conceito do personagem: por exemplo, é improvável que uma columável Deva tenha a Vantagem Ás do Volante, a menos que algo nesse sentido apareça em seu histórico. O Narrador pode recomendar ou proibir certas Vantagens ou até mesmo conferir um círculo grátis (talvez para representar um contato político importantíssimo para a crônica). O quinto círculo de cada Vantagem tem o preço de dois.

Sétimo passo: Determine os benefícios

Você encontrará as regras pertinentes aos benefícios nas págs. 90–105 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**. O que veremos a seguir trata mais da importância de certos benefícios para os personagens vampiros do que da mecânica de jogo.

Força de Vontade

Os vampiros levam vidas de conflito constante, lutam contra suas naturezas vis e predatórias para não perder o controle sobre seus laços fugazes com a humanidade. Combater a Fera interior exige um certo grau de autoconfiança que os mortais comuns geralmente não têm, o que torna imprescindível grandes quantidades de Força de Vontade. As perigosas situações emocionais dos vampiros podem levar a um frenesi irracional e violento (pág. 178), e eles reprimem suas tendências animalescas com a mais absoluta determinação.

Os pontos de experiência dos vampiros podem ser usados para recuperar os círculos perdidos de Força de Vontade. Você encontrará mais informações sobre o investimento de pontos de experiência na pág. 93 ou na pág. 230.

O jogador poderá usar Vitae no mesmo turno em que utilizar um ponto de Força de Vontade. Você encontrará mais informações sobre o uso de Vitae nas págs. 156–157.

Não fui Abraçado ontem

Os Narradores podem permitir que os jogadores invistam um certo número de pontos de experiência antes do jogo começar para representar o período do Réquiem entre o Abraço e o início da crônica.

Completos neófitos	0 ponto de experiência
Vampiros promissores	35 pontos de experiência
Membros estabelecidos da Família	75 pontos de experiência
Figurões	120 pontos de experiência
Anciões e outros pilares da sociedade dos mortos-vivos	180–300+ pontos de experiência

Humanidade

Depois do Abraço, o vampiro começa a perder contato com os elementos de sua natureza que o tornam humano. Essas qualidades vão se perdendo com o tempo à medida que o vampiro se torna mais insensível e o mundo evolui sem ele. Por essa razão, o conceito de Moralidade descrito no **Livro de regras do Mundo das Trevas** é substituído pelo de Humanidade.

Como regra opcional, os Narradores podem permitir que os jogadores que pretendem aplicar o modelo de vampiro durante a criação de personagens troquem os círculos de Humanidade por pontos de experiência. Essa troca reflete algum comportamento hediondo adotado pelo vampiro no passado com o qual ele aprendeu alguma coisa (daí os pontos adicionais de experiência), mas que também o marcou profundamente (o que explica a perda de Humanidade). Os jogadores podem sacrificar um círculo de Humanidade em troca de cinco pontos de experiência e reduzir as pontuações de Humanidade de seus personagens no máximo ao índice cinco (e obter no máximo dez pontos adicionais de experiência).

Virtudes e Vícios

As Virtudes e os Vícios disponíveis aos personagens mortais e vampiros são os mesmos, mas se manifestam de maneiras diferentes.

Modelo de vampiro (para consulta rápida)

Este quadro resume as transformações que se aplicam aos personagens vampiros. Use-o em conjunto com o resumo da criação de personagens nas págs. 34–35 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**.

Clã

Escolha o clã ao qual seu personagem pertence. Existem cinco clãs dentre os quais escolher:

Devas: emotivos, sensuais e desejáveis.

Gangrels: primitivos, intrépidos e selvagens.

Mekhet: rápidos, discretos e sábios.

Nosferatu: dissimulados, fortes e apavorantes.

Ventrue: régios, imperiosos e aristocráticos.

Coalizão

Escolha a coalizão a qual seu personagem se afiliou. Existem cinco coalizões dentre as quais escolher. Se você não quiser escolher uma coalizão, anote "desgarrado", "apartidário" ou "independente" em sua ficha de personagem.

Os Cartianos tentam reconciliar a sociedade da Família com as estruturas governamentais e os sistemas sociais contemporâneos.

O Círculo da Anciã venera uma série de personagens femininas como se estas fossem um amálgama da criadora dos vampiros, a Mãe de Todos os Monstros.

O Invictus representa a aristocracia da noite.

A Lancea Sanctum tenta influenciar a sociedade da Família com as admoestações de Longino, que se acredita ser o progenitor da facção, transformado num dos Amaldiçoados pelo sangue de Cristo.

A **Ordo Dracul** detém grande conhecimento místico e domina rituais que permitem a seus membros transcender a condição vampírica.

Atributos preferenciais

De acordo com sua opção de clã, selecione um dos dois Atributos preferenciais e dê a seu personagem mais um círculo nessa característica.

Devas	Destreza ou Manipulação
Gangrels	Autocontrole ou Vigor
Mekhet	Inteligência ou Raciocínio
Nosferatu	Autocontrole ou Força
Ventrue	Presença ou Perseverança

Disciplinas

Escolha três círculos de Disciplina, sendo que pelo menos dois deles precisam provir dos poderes preferenciais do clã.

Anéis do Dragão*: os segredos da transcendência guardados pela Ordo Dracul.

Animalismo: poder sobre os animais e até mesmo a Fera da Família.

Auspício: sentidos e percepção sobrenaturais.

Celeridade: velocidade sobre-humana.

Crúac*: magia sangüínea praticada pelos bruxos do Círculo da Anciã.

Dominação: a capacidade de dominar a mente.

Feitiçaria Tebana*: os "tenebrosos" milagres bíblicos da Lancea Sanctum.

Ímpeto: a força homérica de muitos homens.

Majestade: espantosa força de personalidade.

Metamorfose: alteração da forma e adaptações da aparência vampírica.

Ofuscação: a dissimulação de aspectos da própria identidade e até do próprio corpo.

Pesadelo: a manipulação do próprio medo.

Resiliência: resistência lendária.

* Disponível apenas aos membros da respectiva coalizão.

Potência do Sangue

A Potência do Sangue de um personagem começa com índice 1, mas pode-se empregar os pontos de Vantagem para aumentá-la.

Vantagens

Entre as novas Vantagens vampirescas temos: Rebanho (• a •••••), Refúgio (• a •••••) e Status (• a •••••).

Custos em pontos de experiência

Característica	Custo
Atributo	novo índice x 5
Habilidade	novo índice x 3
Especialização de Habilidade	3
Disciplina de clã ou linhagem	novo índice x 5
Outra Disciplina*	novo índice x 7
Ritual de Feitiçaria Tebana ou Crúac	nível do ritual x 2
Vantagem	novo índice x 2
Potência do Sangue	novo índice x 8
Humanidade	novo índice x 3
Força de Vontade	8 pontos de experiência

* Anéis do Dragão inclusos. Consulte a pág. 149 para mais informações sobre a progressão nos Anéis do Dragão.

Por exemplo, o personagem que tem o Vício da Ira talvez demonstre uma certa inclinação para o frenesi, ao passo que aquele que se entrega à Gula pode deixar uma trilha de corpos exangues em seu rastro, pois acha difícil interromper a alimentação antes do coração da vítima parar. Por outro lado, pode ser que o personagem com a Virtude da Esperança dedique suas noites a procurar a Golconda, ao passo que o personagem com a Virtude da Justiça talvez escolha cuidadosamente suas vítimas entre aqueles que merecem o castigo (como estupradores e assassinos) e se torne um cruzado da noite.

Oitavo passo: Centelha de não-vida

A essa altura você já deve ter um personagem, ao menos num sentido puramente mecânico. Você tem tudo de que precisa para fazer de seu personagem o protagonista da crônica de seu Narrador, combinando Atributos com Habilidades e fazendo testes com os dados quando necessário.

No entanto, a interpretação não se resume à comparação dos resultados obtidos nos dados nem ao uso indiscriminado de poderes espalhafatosos. Os passos anteriores criaram um arcabouço fundamental, a escultura rudimentar de um personagem, produzida da maneira mais simplista. Chegou o momento de pegar as ferramentas delicadas e refinar a imagem grosseira com detalhes e nuances. Examine os círculos na ficha do personagem e descubra por que eles estão onde estão. O que fez com que o personagem adquirisse sua primeira arma de fogo e começasse a treinar? Como ele aprendeu tanta coisa sobre a vida nas ruas ou os métodos de intimidação? Quando foi que ele adquiriu seus conhecimentos rudimentares de medicina? Como é que esses antecedentes vão entrar na história? Que coisas você ainda *desconhece* sobre o personagem? Da mesma maneira que você remataria uma escultura delicada, modele e aprimore os detalhes físicos e psicológicos do personagem e também seu histórico para torná-lo único, mesmo entre os mortos-vivos.

O que significa exatamente ter Presença 3? O personagem possui os traços cinzelados de um modelo das passarelas, o que faz com que todos os olhos se voltem em sua direção quando ele entra no recinto? Ou ele tem a fisionomia empedernida de um estivador com quem não se pode brincar? Talvez ele exsude um ar aristocrático e confiante por trás dos ternos feitos sob medida e das jóias requintadas. Que características fazem com que as outras pessoas reajam a ele com tamanha veemência? De que cor são seus olhos, seus cabelos, sua pele? Ele é bem-apessoado e refinado ou será que tem uma cicatriz horrível que vai do alto da cabeça ao pescoço, passando bem entre os olhos? Sua voz é dissonante e rouca, ou sedosa e suave? Ou será que ele é gago e conta apenas com sua aparência para causar boa impressão?

Apesar de não parecerem essenciais, esses últimos retoques são os mais importantes. Do contrário, seu Ventrue com Presença 3, Manipulação 4 e Autocontrole 3 será exatamente como qualquer outro Ventrue com Presença 3, Manipulação 4 e Autocontrole 3. Você vai querer evitar esses personagens bidimensionais e lutar por algo que seja único, fascinante e inesquecível.

Por último, a não-vida de um vampiro sem dúvida é palco para a ironia e a sorte. Você fez todo o trabalho até agora, escolhendo as características que gostaria que o personagem possuísse e preenchendo os círculos na ficha de personagem. O último passo do processo de criação é lançar um único dado, cujo resultado corresponderá à quantidade de Vitae que seu vampiro terá no organismo ao começar a crônica.

O prelúdio

A personalidade e o caráter são erigidos sobre as experiências e as decisões do passado. É impossível compreender de fato uma pessoa sem saber ao menos alguma coisa sobre o caminho que ela seguiu na vida. Do mesmo modo, é impossível compreender seu personagem sem primeiro entender de onde ele vem, que elementos do passado o envolveram até o pescoço nos fatos da crônica. O prelúdio ajuda a refinar a personalidade do personagem, elaborando coisas não tão quantitativas, como os maneirismos e os padrões da fala. É uma mini-história para dois na qual você e o Narrador encenam alguns dos acontecimentos mais importantes da vida do personagem antes da crônica ter início de fato.

A encenação do prelúdio não é muito diferente de uma sessão normal de jogo, exceto pelo fato de toda a história de seu personagem ser condensada numa única noite de decisões. É como se você participasse de uma retrospectiva em que os momentos cruciais são apresentados, mas o grosso é abordado superficialmente. Relacionamentos românticos, trabalho, família, amigos, inimigos: pode ser que tudo isso precise ser tratado durante o prelúdio, e cada uma dessas coisas vai arredondar o personagem de maneiras diferentes e talvez venha a prenunciar sua existência como vampiro.

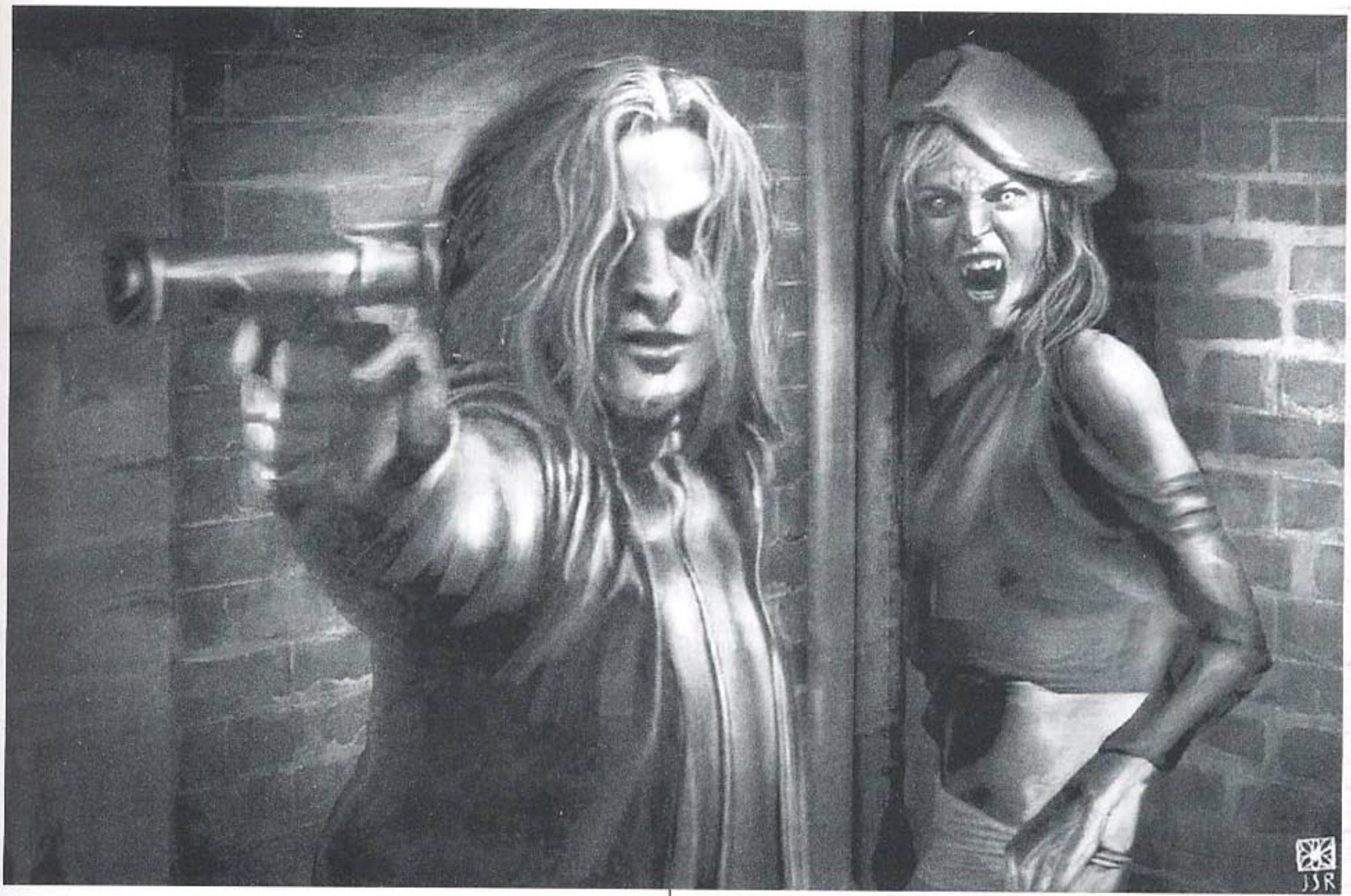
O mais importante é que o prelúdio permite a você entrar na pele do personagem e fazer algumas experiências. Proporciona um referencial, deixa você decidir como ele reagirá a certos estímulos e de que maneira empregará suas capacidades. Os prelúdios geralmente são breves, sem o planejamento meticuloso e os intervalos propiciados por uma sessão normal de jogo. Apesar de serem essenciais para o desenvolvimento do personagem, eles simplesmente fornecem o histórico e não precisam se arrastar durante horas.

Manual do prelúdio para Narradores

Você e sua namorada estão jantando no restaurante onde tiveram o primeiro encontro e, para variar, você chegou atrasado. Parece que nada mudou. Seu coração dispara de ansiedade, mas dessa vez você tem um anel de noivado no bolso. Você não sabe bem o que dizer, mesmo depois de ter ensaiado um bocado. Você está preocupado com a aparência e nota mais uma vez como ela é linda. Você espera até o fim da refeição para fazer a pergunta que arde bem lá no fundo de sua mente, enfia a mão no bolso, à procura do anel... e descobre que ele sumiu. O que você faz?

O Narrador encena o prelúdio individualmente com cada jogador, ajudando-o a enfocar sua relação com o próprio personagem e reforçando a idéia de que o prelúdio é muito pessoal; o passado do personagem pertence exclusivamente a ele mesmo. É possível que dois jogadores dividam partes de um prelúdio, mas só devem fazê-lo se os respectivos personagens tiverem alguma relação anterior ao Abraço e, mesmo assim, a sobreposição deve ser apenas parcial. Como Narrador, não se preocupe com o fato de estar ignorando os outros jogadores enquanto se concentra em cada prelúdio. Você deverá ser o mais abrangente possível quando a crônica começar para valer, mas um pouco de antecipação pode ajudar o grupo a encontrar seu foco.

Ao apresentar o prelúdio, você pode ser enérgico, exigir que o jogador tome decisões impulsivas e saltar no tempo antes que os fatos possam se resolver a contento. Você está tentando chegar aos instintos mais fundamentais a respeito do personagem do jogador. Ele terá bastante tempo para fazer uma análise aprofundada e determinar a reação do personagem a certas decisões, talvez enquanto espera os outros terminarem seus respectivos prelúdios. A menos que você pretenda dedicar uma sessão inteira ao prelúdio de cada jogador, é melhor condensar as coisas ao máximo e oferecer uma dose concentrada daquilo que seria a vida de um personagem. Isso contribui para a força e o impacto, pois o jogador terá uma



saraivada de imagens do passado bem fresca em sua mente logo no início da crônica, quase como se sua vida tivesse passado diante de seus olhos.

Você dá uma olhada no visor do telefone celular e vê o número de sua noiva, mas não tem tempo para conversar agora. A estranha mulher havia se enfiado num beco da última vez que você a viu. Você tem certeza de que é ela quem você anda procurando. Se pudesse ao menos falar com ela, perguntar-lhe algumas coisas; a história dela comoveria milhões. Correndo pelo beco, você nota que ela parece ter desaparecido: o único sinal de vida é sua própria respiração ofegante que se condensa diante de seu rosto. Você se detém para pegar o celular e retornar a ligação de sua namorada, mas o deixa cair estrondosamente ao perceber que a mulher está bem atrás de você. Qual é sua reação?

Você vai querer que o jogador explore tanto o cenário quanto as regras durante o prelúdio. Faça ele experimentar alguns testes e trocar algumas Vantagens ou outras características que não parecem adequadas ao personagem. Cuidado com o jogador que se aproveita disso para criar um personagem invulnerável. As alterações realizadas devem arredondar a história e a personalidade do personagem, e não aumentar as chances de êxito nos testes com os dados Você pode até mesmo permitir que ele comece o prelúdio sem ter investido um ponto sequer nas Vantagens e passe a escolhê-las e preenchê-las à medida que a história avança. Apresente os aliados e os contatos, visite o local de trabalho do personagem para explorar onde ele consegue dinheiro para pagar o aluguel e comprar comida, e explore os detalhes do ambiente circundante. É melhor evitar o combate direto durante o prelúdio. Ninguém quer que o personagem morra antes mesmo da crônica começar. Se for absolutamente necessário, descreva a luta e determine o resultado sem fazer testes, evitando, assim, acidentes infelizes.

Apesar de parecer estranho, encenar esses acontecimentos ordinários da vida cotidiana cria uma sensação de confortável normalidade que pode ser desfeita pelo Abraço. Comparado às provações e tribulações usuais do mundo comum, o ataque medonho e repentino, além do renascimento como vampiro, deve abalar a consciência do jogador, arrancá-lo de seu antigo mundo e mostrar exatamente o que seu personagem perdeu.

Ao descrever as coisas, deixe o jogador inserir as próprias idéias e minúcias pertinentes ao histórico do personagem. Lembre-se de que vocês estão contando a história em conjunto; encare o jogador como seu parceiro. Você também pode intercalar alguns detalhes para estimular as emoções do jogador ("Sua irmã está exultante ao dizer que você é o doador perfeito de medula óssea para o filhinho dela."). Obviamente, depois de se tornar um vampiro, não haverá como ele oferecer sua medula óssea ou doar sangue. **Vampiro** é um jogo de horror pessoal, e o personagem tem de vivenciar uma grande perda antes de entender de fato como é a existência de um dos Amaldiçoados.

A mulher agarra você pela garganta e traz você para perto, fitando seus olhos. Cada músculo de seu corpo grita que é preciso lutar e resistir, mas alguma coisa nela faz você hesitar. O pânico total e absoluto se apodera de você. Os olhos dela parecem examinar cada milímetro de sua alma, e então ela sorri de leve e enterra os dentes em seu pescoço. Você prende a respiração, o sangue martela sua cabeça e suas mãos finalmente tentam empurrá-la para longe. Você mal ouve o toque do celular e pensa em sua noiva quando o mundo se apaga.

O Abraço do personagem deve ser um momento crucial em seu desenvolvimento e, por isso, deve ser interpretado até o fim. Esse momento é sumamente importante, pois define como o persona-

gem é transformado pela existência vampírica. Destaque a sensação de ansiedade impalpável, a desconfiança cada vez maior de que alguém o observa. Elabore o suspense, a tensão de ser caçado por um predador que se mantém sempre fora de vista. Apesar de saber o que vem por aí, o jogador não sabe exatamente como isso acontecerá. É responsabilidade do Narrador tornar o acontecimento tão visceral e assustador quanto possível e descrever cada momento com detalhes vívidos. Represente a transformação, deixe o jogador imaginar o trauma físico e emocional da mudança. Talvez você ainda queira tratar de alguns detalhes sobre a existência do personagem antes do início da crônica, mas o Abraço deve ganhar destaque na mente do jogador e permanecer em seus pensamentos durante muito tempo.

Perguntas, perguntas...

As perguntas a seguir podem ser usadas para enriquecer o histórico do personagem e iluminar certas áreas que o jogador talvez tenha abordado superficialmente durante o processo de criação. Mesmo que não haja tempo para um prelúdio suficientemente detalhado, você deve responder ao máximo de perguntas, seja ao escrever uma breve história pregressa e uma descrição ou ao discutir esses temas com o Narrador. Dizem que o diabo está nos detalhes, e essas especificidades ajudarão a tornar seu personagem muito mais real quando a história começar.

• Qual é sua idade?

Quando você nasceu? Quantos anos tinha ao ser Abraçado? Há quanto tempo você é um vampiro? Que idade você aparenta ter? Você é mais ou menos maduro do que aparenta?

• O que sua infância teve de singular?

O que você lembra desses primeiros anos? O que deu forma a suas motivações e atitudes fundamentais? Que escola você freqüentou? Você era um bom aluno? Quem eram seus parentes mais próximos? Qual é a lembrança mais nítida de sua infância? Você cursou o ensino médio? Fez faculdade? Você teve uma cidade natal ou sua família se mudava com freqüência? Você fugiu de casa? Você praticava algum esporte? Alguma de suas amizades de infância persistiu até a idade adulta?

• Que tipo de pessoa você foi?

Você era uma pessoa meiga e amável ou um canalha arrogante? Você era popular ou um pária social? Você tinha família? Como você ganhava a vida? Você tinha amigos de verdade ou só conhecidos? O que motivava você a continuar dia após dia? Alguém vai sentir sua falta?

• Como foi seu primeiro encontro com o sobrenatural?

Quando foi que você percebeu que era caçado? Você chegou a se dedicar ao ocultismo antes do Abraço? Quando foi que você encontrou um vampiro pela primeira vez? Você se sentiu amedrontado? Descrente? Curioso? Zangado?

• Como o Abraço mudou você?

Como seu genitor chegou até você? O Abraço foi doloroso? Você sentiu um prazer perverso? Foi acometido pela Fome? Você teve medo? Era o que você desejava? Você é grato a seu genitor ou quer matá-lo pelo que ele fez a você?

• Quem era seu genitor e como ele tratava você?

O que você sabe sobre seu genitor? Ele se mostrou sedutor, vigoroso, violento, enigmático ou franco? Por que acha que ele escolheu você? Você chegou a conhecer seu genitor? Quanto tempo você ficou com seu genitor? Ele ensinou alguma coisa a você? Quanto tempo se passou até seu genitor emancipar você? Onde você ficou? Aonde você foi? Você conheceu outros vampiros durante essa época? Seu genitor Abraçou outra pessoa? Você julga os outros vampiros de acordo com aquilo que pensa de seu genitor?

• Você foi apresentado à sociedade da Família?

O Príncipe lhe deu as boas-vindas? Ele relutou em aceitar você? Foi necessário subornar ou ameaçar membros importantes da Família antes que eles o aceitassem? Seu genitor obteve permissão para criar você? Você está fugindo das autoridades da Família? O que você acha que os membros proeminentes da Família de seu domínio pensam de você?

• Como você conheceu os outros integrantes de sua coterie?

Vocês se encontraram por acaso ou intencionalmente? Todos vocês pertencem a um mesmo clã ou a uma única coalizão? Vocês têm um só propósito e trabalham em prol do mesmo objetivo? Há quanto tempo vocês estão juntos? Você conhecia algum dos outros integrantes antes do Abraço? Os genitores de vocês cooperam ou são rivais? Alguns de vocês têm o mesmo genitor? O que mantém sua coterie unida quando as coisas ficam pretas?

• Onde fica seu refúgio?

Onde você dorme durante o dia? Você tem um lar permanente ou vive se mudando de um lugar para outro? Você passa o dia no lugar onde morava quando ainda estava vivo ou nos arredores? Você se esconde num edifício abandonado? Seu refúgio fica acima ou abaixo da superfície? Alguém protege você durante o dia?

• Você mantém algum vínculo com sua vida mortal?

Você foi dado como morto? Você ainda zela à distância por antigos amigos e parentes? Você finge ainda estar vivo? Você abandonou por completo sua existência mortal?

• Onde você costuma se alimentar?

Você freqüenta algum campo de alimentação específico? Você considera esse território exclusivamente seu ou outros vampiros fazem uso dele? Você compete com outros vampiros? Qual é sua presa favorita? Você se arrisca a passar fome para encontrar esse tipo de presa? Você costuma matar quando se alimenta? Você tem um rebanho específico? Você seduz suas presas? Seqüestra as vítimas? Intimida-as ou espanca-as? Elas é que procuram você?

• Quais são suas motivações?

Você está determinado a se vingar? Você tem saudade de sua vida mortal ou mesmo do sol? Você tem ambições na sociedade da Família? Você deseja Abraçar infantes? Você está envolvido no conflito entre as coalizões? Se você pudesse ter uma coisa neste mundo, o que seria?

Um último comentário

Os desmotivados provavelmente não sobreviveram ao Abraço, ou então não lutaram pela sobrevivência nas noites que se seguiram. Os valores de um vampiro e os de um ser humano geralmente diferem bastante, devido à experiência do primeiro com a morte e o renascimento, mas o membro da Família ainda precisa ter algo pelo que existir, ou então ele provavelmente vai esperar pelo próximo nascer do sol e acabar com tudo. Imagine por onde seu personagem andou e para onde ele está indo agora. Ele tem um objetivo supremo e abrangente ou serão várias metas menores? **Vampiro** é um jogo narrativo gótico-contemporâneo, mas essas criaturas não ficam largadas por aí noite após noite, lamentando

sua triste existência e desejando que tudo simplesmente acabe. Tão logo tenha idéia do que seu personagem quer obter, você terá dado mais um passo na direção de fazer dele uma personalidade completa e realista.

Exemplo de criação de personagem

Christopher tem a intenção de participar da crônica de **Vampiro** de Diane. Diane diz a Christopher que a crônica se concentra na luta entre as coalizões pela supremacia em Chicago, sendo que todas estão tentando fazer oposição à estrutura de poder mantida debilmente pelo Príncipe Maxwell e seus lacaios. Ela o informa de que os vampiros de todas as coalizões estão mudando de lado depois de o Príncipe ter baixado um decreto particularmente impopular, e que cada coalizão faz o possível para ganhar a influência necessária e reivindicar a práxis. Ela planejou sua crônica de maneira que as coalizões venham a cobrar favores e conseguir o apoio dos vampiros apartidários, e que o personagem de Christopher deve ser um apartidário ou estar "disponível", talvez alguém ostensivamente insatisfeito com a liderança de sua atual coalizão.

Diane entrega a Christopher uma cópia da ficha de personagem e este passa um certo tempo analisando algumas idéias antes de transformá-las num personagem completo.

Primeiro passo: Conceito do personagem

A primeira responsabilidade de Christopher é sugerir um conceito para seu personagem. Ele decide interpretar um jornalista politicamente engajado que foi Abraçado enquanto passava um tempo nos becos de Chicago, tentando melhorar as condições dos mendigos da cidade. Christopher decide que o Abraço foi repentino e indesejado, e a perda abrupta de sua vida obrigou o personagem a abandonar seus antigos hábitos e a se tornar um predador das ruas. Alimentando-se dos sem-teto, o personagem de Christopher abandona a noiva e a família que, como ele bem sabe, nunca compreenderiam sua existência amaldiçoada. Christopher flerta com a idéia de escolher o clã Nosferatu, o que combinaria com o tema dos oprimidos e dos becos, mas, em vez disso, acaba optando pelo clã Mekhet, decidindo dar mais enfoque à não-vida recém-descoberta do personagem, que se esconde entre os esquecidos moradores de rua.

Não querendo dar o próprio nome ao personagem, Christopher decide batizá-lo como James César, jornalista *freelance* e ex-ativista político de ascendência latina.

Segundo passo: Atributos

Christopher agora precisa priorizar e designar os Atributos de James. De acordo com seu conceito, Christopher decide que os Atributos Sociais seriam o forte de James e, portanto, ele os escolhe como primários. Naturalmente, Christopher quer que as palavras de James sejam expressivas e verdadeiras — e não apenas retórica vazia —, portanto, ele escolhe os Atributos Mentais como categoria secundária. Isso deixa os Atributos Físicos em terceiro lugar, algo que Christopher associa a seu conceito ao decidir que James prefere sair de encrencas pela via diplomática.

Christopher agora tem cinco círculos a distribuir entre os Atributos Sociais. Ele decide que James sabe cativar com as palavras, quer escreva um artigo ou se dirija à câmara dos vereadores. Com isso em mente, ele designa dois dos círculos disponíveis à Manipulação, o que eleva para 3 o índice desse Atributo. Em seguida, ele acha que James demonstra uma dignidade considerável sob pressão, mesmo diante das ameaças de bandidos nos becos onde ele passa boa parte do tempo. Ele investe dois dos círculos restantes em Autocontrole, o que dá um índice total de 3. O último círculo eleva seu índice de Presença a 2, tornando-o banal na melhor das hipóteses, um homem de aspecto comum. Christopher acha que essa distribuição faz sentido para um personagem que dá tanta importância às palavras, e não à aparência.

Com quatro círculos para designar aos Atributos Mentais, Christopher decide que o Raciocínio seria o mais importante para James, pois a vida nas ruas exige reações rápidas. Ele investe dois de seus quatro círculos em Raciocínio, o que dá um total de 3, um em Inteligência e outro em Perseverança, para deixar James "na média" nos dois quesitos.

Por último, Christopher volta sua atenção para a categoria Física com o propósito de finalizar seus Atributos. Ele imagina James como um homem esguio e um pouco magricela que passou muitas noites atrás de uma escrivaninha ou vivendo de *fast food*, por isso ele não acrescenta nada à Força. Christopher designa dois círculos à Destreza, para refletir a tendência de James a correr em vez de lutar, e dedica seu último círculo ao Vigor.

Terceiro passo: Habilidades

Como os Atributos, as Habilidades também precisam ser priorizadas e escolhidas. Christopher decide manter a mesma priorização que usou no caso dos Atributos, colocando as Sociais como primárias, as Mentais como secundárias e as Físicas como terciárias. James passou a vida desenvolvendo as Habilidades com as quais tinha mais facilidade e negligenciando aquelas para as quais demonstrava pouco talento natural.

Com onze círculos para distribuir entre as Habilidades Sociais, Christopher tenta imaginar o que seria mais importante para James em seu trabalho nas ruas e vielas de Chicago. Manha é uma escolha óbvia, e Christopher designa três círculos a essa Habilidade. Seis círculos são distribuídos eqüitativamente entre Expressão, Persuasão e Astúcia, devido à experiência de James como mortal, quando ele assediava discretamente os sem-teto à cata de informações sobre suas condições de vida, escrevia artigos que levavam essas histórias ao público e argumentava com os vereadores em nome dos mendigos. Um círculo vai para Socialização, o que reflete a capacidade do personagem de ganhar a amizade de vários contatos, e o último é designado à Empatia, pois ele sabe que as palavras de James de nada adiantariam sem o conhecimento fundamental da condição humana.

Examinando a lista de Habilidades Mentais, Christopher decide como investir seus sete círculos. Devido à experiência de James como jornalista e lobista político, ele decide designar um círculo para Investigação e outro para Política, a fim de representar sua perspicácia política. Christopher investe um círculo em Erudição ao decidir que James chegou a cursar dois anos de Jornalismo antes de abandonar a faculdade e se tornar *freelancer*. Um outro círculo vai para Medicina, representando o curso de primeiros socorros que foi muito útil durante o tempo que James passou nas ruas. O último círculo vai para Ocultismo, pois o tempo que passou nos becos mais remotos da cidade o expôs a cenas muito mais estranhas do que aquelas já presenciadas pelas pessoas comuns.

Por último, Christopher precisa designar quatro círculos à categoria Física. Sabendo que James não tem inclinação para atividades físicas, e muito menos força, Christopher acha que o personagem deve ter dedicado algum tempo ao treinamento com armas de fogo para se proteger nas longas noites passadas nas ruas, e por isso investe dois círculos na Habilidade pertinente. O próximo círculo é designado à Sobrevivência, devido à ocasional neces-

sidade de procurar comida nas lixeiras e sarjetas enquanto vivia entre os sem-teto, e o último círculo é investido em Esportes, novamente devido à tendência de James de fugir dos problemas em vez de confrontá-los.

Quarto passo: Especializações das Habilidades

Agora que determinou os índices de Habilidade de James, Christopher precisa decidir onde situar as três Especializações. Dando uma rápida olhada nas Habilidades que escolheu, ele tenta imaginar quais delas seriam as mais aprimoradas e destaca Manha, Política e Astúcia. Concentrando-se primeiramente em Manha, Christopher decide que James tem uma vantagem extra ao lidar com os sem-teto, em comparação com as diversas gangues, os traficantes de drogas e os outros criminosos. A habilidade política de James reside principalmente na câmara dos vereadores e na prefeitura de Chicago, e não nos escalões estaduais ou federais, e sua Astúcia diz respeito em grande parte à linguagem corporal, o que condiz com seu enfoque nas Habilidades Sociais.

(Se quisesse, Christopher poderia ter designado duas ou até mesmo três das Especializações do personagem à mesma Habilidade, por exemplo, "Sem-teto", "Gangues de Rua" e "Traficantes" para Manha.)

Quinto passo: Modelo de vampiro

Christopher escolheu o clã de James ao desenvolver o conceito do personagem e Diane limitou as opções dele no tocante à coalizão. Em vez de associar James relutantemente a uma coalizão com a qual ele estivesse insatisfeito, Christopher decide fazer dele um leigo Abraçado há pouco tempo e ainda não comprometido sinceramente com uma determinada facção. A genitora de James tem disposição semelhante; já pertenceu aos Cartianos antes de se cansar e adotar um estilo de vida recluso e misterioso nos becos. Christopher decide que a genitora de James o Abraçou assim que saiu de um longo torpor, com a esperança de reacender um pouco sua própria paixão e restabelecer contato com o mundo, mas ela logo perdeu o interesse e agora mantém apenas um relacionamento intermitente com seu infante. Christopher faz de James um Cartiano devido ao legado de sua genitora, mas sabe que algo pode mudar à medida que as coisas vão ficando mais quentes na política de Chicago.

Os Atributos preferenciais dos Mekhet são Raciocínio e Inteligência, e Christopher acha que a personalidade de James se prestaria de maneira mais natural a um aumento de Raciocínio, principalmente nas ruas. O Abraço mudou um pouco seu comportamento, algo que se manifesta principalmente numa série de hábitos adquiridos: ele nunca se senta com as costas para a porta e sempre atenta para as saídas de um aposento.

Christopher tem três círculos para investir nas Disciplinas, que podem ser utilizados como ele bem entender, desde que pelo menos dois círculos sejam dedicados às Disciplinas do clã Mekhet. Ele decide que a genitora de James ensinou-lhe a Disciplina Auspício para aumentar ainda mais seu impressionante controle dos sentidos, e é dessa maneira que ele emprega os dois círculos. Christopher não se deixa fascinar pelas Disciplinas extra-clã, pois James teve pouco ou nenhum contato com outros vampiros além de sua genitora. Examinando as outras Disciplinas do clã Mekhet, ele acha que James se interessaria mais por Celeridade do que Ofuscação, em consonância com a idéia de evitar o confronto físico direto, e é dessa maneira que ele emprega seu último círculo de Disciplina.

Sexto passo: Vantagens

Em seguida, Christopher tem de investir sete círculos em Vantagens. Examinando a lista de Vantagens sugeridas no *Livro de regras do Mundo das Trevas*, ele procura aquelas que talvez reflitam a vida política de James antes do Abraço. Christopher deixa a Potência do Sangue com índice 1, pois James ainda é relativamente inexperiente com os rigores do Réquiem. O tempo dedicado a fazer *lobby* na câmara dos vereadores e a lidar com ativistas políticos não só confere a ele alguma competência nessas áreas como também outros trunfos substanciais. Christopher investe três círculos em Contatos, selecionando Prefeitura, Mídia e Polícia, grupos com os quais James lidou em vida. Christopher também adquire índice 1 na Vantagem Status, representado por um antigo passe de imprensa que lhe permite tirar proveito de seus contatos para conseguir um certo grau de aceitação entre os políticos da cidade. Não é tão bom quanto as credenciais plenas da profissão, mas, de qualquer maneira, Christopher acha que James provavelmente não "fez jus" a esse diploma. Diane aprova o passe de índice 1 e Christopher segue em frente.

Pensando em seguida na não-vida de James depois do Abraço, Christopher decide investir dois círculos em Segurança do Refúgio, o que reflete o empenho de James em se esconder e estabelecer um novo lar. Ele preferiria muito mais permanecer escondido e ignorado pelo mundo a ter um refúgio enorme ou evidente próximo a um grande centro populacional. Ele encontra, na rede de esgotos, uma oficina de manutenção subterrânea e há muito esquecida, cujo único acesso é um bueiro sem uso. Por último, Christopher investe um único círculo em Rebanho, representando um pequeno grupo de mendigos ensandecidos que o vêem como um poderoso defensor dos becos, e não como o predador que ele é.

Sétimo passo: Benefícios

Decididos os parâmetros numéricos, Christopher precisa determinar os benefícios de seu personagem. Somando Perseverança e Autocontrole, ele anota na ficha de personagem o índice 5 de Força de Vontade. Sua pontuação de Humanidade começa em 7, que é o padrão, e Christopher escolhe a Caridade como a Virtude de James (devido a seu antigo desejo de ajudar os desamparados; é difícil livrar-se dos hábitos humanos) e Orgulho como seu Vício (ele tem a tendência de usar sua influência política para dar o troco àqueles que o contrariam).

Somando o fator 5 de Tamanho ao Vigor do personagem, Christopher determina que James tem sete círculos de Vitalidade e traça uma linha vertical à direita da sétima caixa do painel de Vitalidade. Combinando Destreza e Autocontrole, ele determina que seu Modificador de Iniciativa é igual a 6 e anota seu índice de Defesa, que é igual a 3, pois sua Destreza logo depois do Abraço fica abaixo de seu Raciocínio. Por último, ele soma Força + Destreza + 5 para calcular seu Deslocamento, que ele registra como 9.

Oitavo passo: Gentelha de não-vida

A essa altura, Christopher já tem uma boa idéia sobre o personagem, pelo menos conceitualmente, mas os detalhes específicos quanto à aparência e aos relacionamentos ainda estão um pouco confusos. Ele dá uma olhada nas perguntas da pág. 96 para arredondar um pouco mais algumas especificidades do histórico de James.

Ele decide que James veio de uma família de classe média alta, cresceu num subúrbio de Nova Jersey e acabou sendo aceito numa faculdade decente de jornalismo. Depois de dois anos de estudo, ele

brigou com a família, largou o curso e fugiu para Chicago, onde quase morreu de fome vivendo nas ruas durante vários meses.

Sua primeira matéria como *freelance* a contar sua experiência nas ruas foi comprada por um grande jornal e publicada em todos os Estados Unidos, o que acabou tornando seu nome conhecido. Ele passou a escrever artigos como meio de vida e ganhou dinheiro suficiente para arranjar um apartamento minúsculo e em péssimo estado perto do elevado da ferrovia. Tentando intensificar a perda sentida por James depois do Abraço, Christopher decide que o personagem desenvolveu um relacionamento com uma outra articulista do jornal, juntou coragem suficiente para pedi-la em casamento, e ela aceitou. Algumas semanas antes de seu Abraço, ele recebeu um aumento, estava planejando a festa de casamento e começava a acertar as coisas com seus pais.

No momento em que a crônica tem início, James abandonou totalmente sua vida anterior e agora se esforça para aceitar a realidade de sua nova condição. Incapaz de enfrentar o mundo, ele se esconde nos becos, alimentando-se dos sem-teto que ele dedicou sua carreira a tentar defender. Ele se cansou do mundo e de seu antigo emprego, pois percebeu que a fome e o frio não são realmente ameaças quando criaturas que se alimentam de sangue humano se escondem nas trevas. Ele tem os cabelos desgrenhados; suas roupas estão esfarrapadas e sujas; ele passa a noite caçando mendigos desavisados, que falam dele aos sussurros, como se James fosse a encarnação de um pesadelo. Christopher deixa para Diane a responsabilidade de esmiuçar os três contatos, a genitora e as propriedades da família de James no decorrer da crônica.

E é isso. Christopher dá uma última olhada na ficha de personagem para garantir que tudo esteja exatamente como ele quer e conta a Diane o que decidiu. James está pronto para ser introduzido no caótico Mundo das Trevas.

Características

Depois do Abraço, os vampiros adquirem características que os separam de suas vidas como mortais. Muitas representam mudanças físicas e internas que marcam a perda da vida e o início do Réquiem, mas as condições sociais após o Abraço também provocam mudanças de comportamento e estilo de vida, sinalizando adaptações externas ao mundo da noite.

Novo benefício: Potência do Sangue

Apesar de cada um dos membros da Família apelar para o Sangue de diferentes maneiras, nem todos exercem os mesmos níveis de poder. A Potência do Sangue determina o grau de poder que o Sangue confere a um vampiro. Os índices mais elevados de Potência do Sangue permitem aos personagens aprender Disciplinas mais avançadas e desenvolver suas características, chegando mesmo a níveis sobre-humanos. Além disso, os vampiros com índices mais elevados neste benefício são capazes de reter mais Vitae em seus corpos, por esta ser mais potente e, portanto, mais concentrada. Em suma, quanto mais elevada for a Potência do Sangue de um personagem, maior será seu potencial.

Todos os vampiros recém-Abraçados começam com Potência do Sangue 1, não importando a potência de seus genitores, e esse é o índice mínimo. É possível adquirir índices maiores de Potência do Sangue durante a criação do personagem como se esta fosse uma Vantagem (ao custo de três pontos de Vantagem por círculo), mas, começado o jogo, a característica só poderá ser aumentada com a experiência, a diablerie ou a idade. É preciso justificar a aquisição de índices mais elevados de Potência do Sangue durante o processo de criação antes do jogo começar. Talvez o personagem já tenha cometido diablerie ou vivido muitos anos como vampiro antes da crônica ter início. Os jogadores que desejarem começar com personagens de maior Potência terão de explicar direitinho o que justifica esses círculos adicionais na história dos personagens e obter a aprovação do Narrador antes do início do jogo.

À medida que a Potência do Sangue aumenta, as exigências alimentares tornam-se mais rigorosas. Somente o sangue de potência em certa medida inferior ao do personagem é capaz de sustentá-lo (consulte a tabela "Efeitos da Potência do Sangue"). Na verdade, o sangue de alguns anciões é tão potente que eles não conseguem se alimentar de mortais e precisam da Vitae de outros vampiros. Apenas aqueles com os menores índices de Potência do Sangue conseguem se alimentar de animais.

O sangue dos vampiros acaba ficando tão potente que eles não conseguem mais encontrar uma fonte regular de presas e sucumbem ao torpor, cuja duração depende da Potência do Sangue e da Humanidade vigentes (consulte a pág. 175). Durante o torpor, ocorre a diluição do sangue. O torpor também provoca sonhos febris e uma distorção generalizada da mente.

A Potência do Sangue aumenta em um círculo a cada cinqüenta anos. Entretanto, durante o torpor, ela diminui em um círculo a cada 25 anos. Como a Potência do Sangue tem índices que variam de 1 a 10, é bem provável que o vampiro sucumba ao torpor em cerca de quinhentos anos — pois as exigências de sangue vão se tornando cada vez mais requintadas e difíceis de atender —, um pouco mais cedo para aqueles que cometem diablerie. Os personagens que diablerizam vários vampiros em apenas alguns anos conseguem permanecer ativos até chegarem à sétima, oitava ou nona diablerie, quando então a potência de seu sangue fará com que se

Efeitos da Potência do Sangue

Potência do Sangue	Índice máx. de Atributos/Habilidades/Disciplinas	Vitae máx./Máx. de Vitae por turno	Os vampiros conseguem se alimentar de...
1	5	10/1	Animais+
2	5	11/1	Animais+
3	5	12/1	Seres humanos
4	5	13/2	Seres humanos
5	5	14/2	Seres humanos
6	6	15/3	Seres humanos
7	7	20/5	Vampiros
8	8	30/7	Vampiros
9	9	50/10	Vampiros
10	10	100/15	Vampiros

entreguem ao torpor. Esses membros da Família tendem a apresentar episódios de atividade breves e violentos entremeados com longos períodos de ócio entorpecido.

Quando a Potência do Sangue diminuir (devido ao torpor, por exemplo), quaisquer características que excederem a nova capacidade do personagem desaparecerão. Se a Potência do Sangue voltar a aumentar durante a crônica de modo que o personagem possa novamente ter acesso às características perdidas, o jogador terá de usar os pontos de experiência uma segunda vez para "reaprender" o que esqueceu.

Exemplo: *Stephanie, do clã Deva, chegou ao índice 8 de Potência do Sangue depois de várias tentativas bem-sucedidas de diablerie, aumentando subseqüentemente sua Presença para 7. Incapaz de encontrar vampiros de Potência do Sangue suficientemente elevada para lhe servir de alimento, ela sucumbe ao torpor durante oitenta anos. Nesse período, a Potência do Sangue de Stephanie é reduzida em três círculos (um para cada 25 anos), chegando a 5.*

Quando ela acordar, sua Presença estará reduzida a 5, o máximo permitido pela Potência do Sangue 5. Com o tempo, principalmente se Stephanie continuar a praticar a diablerie, ela terá a oportunidade de aumentar novamente sua Presença. A jogadora que a interpreta, no entanto, precisará fazer um investimento de pontos de experiência para voltar ao antigo índice como se Stephanie nunca o tivesse alcançado antes.

Boatos persistentes falam de vampiros realmente antigos que encontraram um meio de protelar o torpor e aparentemente anular os efeitos da Potência do Sangue. Alguns juram que tal coisa é possível por meio do estudo intensivo da magia sangüínea com uma fé semelhante à crença na Golconda, o que cria uma espécie de fervor religioso entre aqueles que tentam chegar à transcendência.

Vantagens

As Vantagens representam benefícios que o personagem pode ter devido às circunstâncias ou às oportunidades. Compreendem os bens materiais e as redes de contatos, elementos externos às alterações físicas provocadas pelo Abraço. O *Livro de regras do Mundo das Trevas* descreve as Vantagens mais detalhadamente e fornece listas de exemplos, mas os vampiros estão de certo modo à parte da sociedade dos mortais e muitas vezes exigem Vantagens exclusivas ou especializadas.

Veremos a seguir as características criadas exclusivamente para os vampiros, coisas que permitem aos jogadores distinguir ainda mais seus personagens dos mortais comuns e de outros seres não humanos. Essas Vantagens estão disponíveis durante a criação do personagem e no decorrer da crônica. O primeiro caso supõe que seu personagem vampiro já foi Abraçado no início do jogo ou será Abraçado muito em breve (é impossível um personagem estritamente mortal ter as características apresentadas a seguir).

Rebanho (• a •••••)

Alguns vampiros se cansam da caçada e tentam formar um pequeno grupo de mortais dos quais possam se alimentar sem medo. Um rebanho como esse pode assumir muitas formas, desde um bordel de prostitutas até uma seita que venera um deus-vampiro. Esses mortais propiciam alimento sem as dificuldades da caçada. Em geral, os rebanhos não são muito controláveis nem muito íntimos dos vampiros que se utilizam deles, e muito menos possuem grande competência em alguma área (no caso de agentes efetivos, as Vantagens Aliados ou Servidores são mais adequadas). Cada círculo de Rebanho acrescenta um dado aos testes de alimentação (pág. 164).

Refúgio (• a •••••; especial)

Efeito: O refúgio é o lugar onde o vampiro dorme, protegido do sol durante as horas letais do dia. As lendas falam de vampiros enfurnados em cidadelas escuras e tortuosas situadas no topo de grandes montanhas, com catacumbas labirínticas e tudo mais, mas a realidade é bem menos majestosa. Na verdade, o refúgio pode ser tão simples quanto uma seção do esgoto, um armazém abandonado ou uma caixa numa despensa esquecida, desde que o lugar permaneça intocado entre o crepúsculo e a aurora.

Nem todos os refúgios são iguais. Um armazém pode ter espaço de sobra e uma quantidade significativa de presas nas proximidades, mas talvez não garanta a segurança no tocante a visitas indesejadas. Um vagão do metrô abandonado num túnel há muito esquecido tem espaço e segurança adequados, mas talvez esteja tão fora de mão que encontrar presas se torne uma dificuldade. Há um grande investimento de tempo e esforço envolvido na busca por refúgios adequados, cujo valor é representado por três fatores: localização, tamanho e segurança. Os jogadores que escolherem esta Vantagem também terão de decidir como distribuir os pontos entre esses três fatores. Por exemplo, dois pontos podem ser investidos na Localização do Refúgio, e um terceiro na Segurança do Refúgio.

Uma boa Localização facilita a alimentação do vampiro, pois o refúgio se situa perto de um ponto de encontro para uma grande quantidade de seres humanos. Talvez o refúgio com índice elevado nesta categoria fique perto de várias casas noturnas ou bares badalados, ao passo que o refúgio com poucos círculos neste quesito pode simplesmente ficar perto de uma estação rodoviária ou ferroviária movimentada. Cada círculo de Localização do Refúgio confere mais um dado extra nos testes de caça para o personagem que possui esta Vantagem e seus hóspedes. Os refúgios sem índice no quesito Localização são suficientemente isolados a ponto de não proporcionarem qualquer bônus.

O Tamanho do Refúgio é importante para os personagens que precisam de um lugar para guardar seus bens e objetos de valor em segurança. O refúgio sem índice de Tamanho é grande o bastante para seu proprietário e talvez um único companheiro, sendo sua capacidade de armazenamento mínima ou nula, como a caixa na despensa esquecida mencionada anteriormente ou um apartamento exíguo. Ao investir alguns pontos para aumentar o tamanho do refúgio, o jogador abre espaço para equipamentos e objetos pessoais. Os refúgios maiores podem ser qualquer coisa, desde mansões até esconderijos nas montanhas, passando por vastas catacumbas subterrâneas. No entanto, não esqueça que os refúgios de tamanho considerável não são necessariamente fáceis de manter.

- • Um apartamento pequeno ou câmara subterrânea; 1–2 cômodos.
- •• Um apartamento grande ou uma casa pequena; 3–4 cômodos.
- ••• Um armazém, uma igreja ou uma casa grande; 5–8 cômodos, ou recinto grande.
- •••• Uma mansão ou rede abandonada de túneis do metrô; o equivalente a 9–15 cômodos ou câmaras.
- ••••• Uma propriedade extensa ou uma vasta rede de túneis; incontáveis cômodos ou câmaras.

Naturalmente, a Localização e o Tamanho do Refúgio não impedem vampiros rivais de tentar encontrar e roubar refúgios seletos nem que os mortais os invadam (polícia, organizações criminosas e assistentes sociais). Os jogadores que interpretam personagens que desejam garantir a privacidade e a segurança podem optar por investir pontos na Segurança do Refúgio, dificultando desse modo a entrada de outras pessoas ou criaturas. Os refúgios que não têm

índice de Segurança podem ser encontrados por pessoas determinadas o bastante para procurá-los e oferecem pouca proteção depois de violados. Cada círculo de Segurança do Refúgio subtrai um dado das tentativas de invasão por parte de qualquer um que não tenha especificamente a permissão do personagem para entrar. Essa dificuldade aumentada pode se dever à entrada, que é muito difícil de localizar (atrás de uma estante, debaixo de um tapete) ou simplesmente difícil de penetrar (a porta de um cofre). Além disso, cada círculo de Segurança do Refúgio oferece um bônus de +1 à determinação da Iniciativa daqueles que se encontram do lado de dentro contra qualquer um que tente entrar (boa visão, câmeras de vigilância).

Os personagens cujos jogadores não investirem um ponto sequer em Refúgio podem ter seus próprios refúgios, desde que pequenos e humildes, ou talvez dividir o refúgio com seu genitor ou um Príncipe. De qualquer maneira, eles simplesmente não usufruem dos mesmos benefícios proporcionados pelas regras que aqueles que investiram pontos de Vantagem para melhorar a qualidade de seus lares.

Cada aspecto da Vantagem Refúgio apresenta índice máximo igual a 5. Em outras palavras, a Localização, o Tamanho e a Segurança do Refúgio não podem ultrapassar cinco círculos (ou o investimento máximo de quinze pontos de Vantagem).

Especial: É possível que os personagens de um grupo bastante unido dividam entre si a Vantagem Refúgio. Talvez eles simplesmente tenham se afeiçoado uns aos outros e estejam dispostos a dividir o que têm, ou quem sabe sua confiança mútua num indivíduo ou consórcio venha a reuni-los com a intenção de compartilhar o que têm em comum.

Para compartilhar esta Vantagem, basta que dois ou mais personagens se disponham a somar seus índices e aumentar a capacidade do grupo. A partilha do índice da Vantagem Refúgio não pode superar os cinco círculos em qualquer um dos três aspectos da característica. Ou seja, os personagens não podem juntar mais de cinco pontos e dedicá-los, por exemplo, ao Tamanho do Refúgio. Se desejarem investir mais pontos na Vantagem, eles terão de designar esses círculos a um aspecto diferente, como a Localização ou a Segurança.

É possível perder os índices compartilhados de Refúgio. Membros ou colegas da coterie podem ser ofendidos ou maltratados, o que acaba com certos relacionamentos. Os atos dos integrantes do grupo talvez levem outros vampiros a fazer mau juízo deles (e do grupo). Pode-se gastar ou perder dinheiro. Se qualquer um dos membros do grupo fizer alguma coisa que deprecie o refúgio, o índice deste sofrerá uma redução para todo o grupo. Esse é o ponto fraco do índice compartilhado no caso desta Vantagem. A força da corrente é igual à resistência de seu elo mais fraco. O Narrador determina quando as ações dos personagens ou os acontecimentos da história comprometem o índice compartilhado de Refúgio.

Os personagens também podem deixar o refúgio comunitário. Um abismo pode se abrir entre membros chegados da Família. Um personagem talvez encontre a Morte Final. Ou talvez um outro seja expulso do refúgio pelos demais. Quando um personagem abandona o refúgio compartilhado, os círculos com os quais ele contribuiu são removidos. Mesmo que sobreviva, o indivíduo não vai ter todos os círculos de volta para usá-los em causa própria. Ele receberá um círculo a menos em relação ao montante com que contribuiu. Portanto, se um personagem romper relações com sua coterie, seus dois círculos de Refúgio serão perdidos pelo grupo, mas ele receberá de volta apenas um deles para usá-lo como bem entender. O círculo perdido representa o custo do rompimento ou a imagem ruim associada ao mesmo. Se todos os membros concordarem em se separar, todos perderão um círculo em relação a suas respectivas contribuições originais.

O Narrador decide que significado a redução do índice terá na história quando um personagem deixar um refúgio comunitário. Talvez ninguém mais assuma a tarefa de cuidar da Segurança no lugar do personagem que saiu. Pode ser que o refúgio não seja mais conservado tão meticulosamente, o que desvaloriza sua Localização. Quem sabe uma parte do refúgio venha a cair em desuso ou chegue mesmo a desmoronar, provocando uma redução efetiva em Tamanho. Seja qual for o caso, é preciso criar uma explicação plausível.

É claro que o personagem não precisa dedicar todos os seus círculos de Refúgio à partilha. O membro da Família poderia manter um refúgio separado por conta própria, fora do refúgio comunitário representado pela característica compartilhada. Todos os círculos que o personagem ainda tem (ou não está disposto a dividir) representam aquilo com o que ele pode contar como indivíduo, à parte de seus colegas. Por exemplo, três personagens dividem um refúgio e investem nele um total de cinco círculos. Um personagem decide empregar outros dois círculos num refúgio particular para si. Esses dois círculos remanescentes representam um refúgio completamente distinto daquele que foi estabelecido por ele e seus companheiros.

Para registrar em sua ficha de personagem a partilha da Vantagem Refúgio, coloque um asterisco ao lado do nome da Vantagem e preencha o número total de círculos a que seu personagem terá acesso graças à parceria. Para registrar a contribuição original dele, escreva-a entre parênteses logo depois do nome da Vantagem. Não é necessário indicar em qual aspecto da Vantagem Refúgio esses pontos foram investidos, pois isso possibilitará uma flexibilidade maior se um dos personagens decidir se retirar. O resultado terá a seguinte aparência:

Nesse exemplo, o personagem divide a Vantagem Refúgio, dedicada ao abrigo comunitário da coterie. Ele contribui com dois círculos, e o grupo tem um total de quatro círculos, disponível a cada um dos integrantes. O personagem também tem a própria Vantagem Refúgio, de índice •••, que ele mantém por conta própria. E o personagem tem Servidor, de índice ••, que também é uma Vantagem só dele.

Vantagens

Refúgio* (2)	●●●●○
Refúgio	●●●○○
Servidor	●●○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Status (• a •••••; especial)

Apesar de certas Vantagens detalhadas no **Livro de regras do Mundo das Trevas** enfocarem o reconhecimento por parte da sociedade dos mortais, certos aspectos do Status se referem às ordens sociais da noite e representam o reconhecimento por parte de outros vampiros. O Status se divide em três áreas: Cidade, Clã e Coalizão. Os jogadores têm de escolher uma dessas três áreas a cada ponto de Vantagem investido. (Os Narradores esforçados podem sugerir outros tipos de Status, e os jogadores espertos também podem ter suas aplicações exclusivas. A Vantagem Status foi desenvolvida como um título abrangente sob o qual novas categorias podem ser criadas.)

O Status na Cidade representa uma responsabilidade adquirida e o correspondente reconhecimento no âmbito de um domínio. Independente de clã e coalizão, certos indivíduos chegam ao topo das camadas sociais ou feudais e são verdadeiros exemplos devido a seu empenho em prol de todo o domínio. Príncipes, Regentes, Primogênitos, Harpias e outros "dignitários" de um determinado domínio se encaixam nessa descrição.

Além disso, o Status na Cidade representa aqueles membros da Família que não pertencem à estrutura social predominante, mas que mesmo assim gozam de prestígio, influência ou reputação considerável na Família. Entre os exemplos temos os chefes de gangues poderosas, os membros da Família que exercem influência considerável em áreas especializadas (executivos importantes, prefeitura, sistema de saúde e hospitais, comunidades religiosas), ou até mesmo aqueles que simplesmente são poderosos por mérito próprio mas em grande parte apolíticos, como é o caso do ancião forte que se exime das responsabilidades municipais mas cujo território é respeitado por toda a Família local.

Em alguns casos, o Status na Cidade é muito semelhante à polêmica precedência da galinha ou do ovo: o Príncipe Maxwell tem Status na Cidade 5 porque é Príncipe ou foi seu índice acumulado de Status na Cidade que o levou a reivindicar a práxis? Em outros casos, o Status na Cidade obviamente denota algum talento, como o ativista político que tem muitos partidários entre os mortais, mas estes evidentemente não se juntaram à causa por saberem que ele era um vampiro. As Harpias, em particular, dão grande importância a essas distinções, mas há quem se pergunte se isso não se deve ao fato de o Status desses vampiros se enquadrar na definição de Status na Cidade.

- • Mastim ou "estrela em ascensão".
- •• Xerife ou "indivíduo talentoso".
- ••• Harpia, Senescal, Mestre do Elísio ou "reputação merecidíssima".
- •••• Regente, Primogênito, Arauto ou "pedra angular da sociedade da Família".
- ••••• Príncipe ou "verdadeiro exemplo de perfeição".

O Status no Clã diz respeito à estirpe e ao Sangue. No início de uma crônica, a posição de um membro da Família geralmente indica o prestígio que seu genitor conquistou e passou adiante, como ocorre entre os Ventrue. Muitos supõem que os infantes Abraçados por integrantes poderosos e influentes do clã já demonstraram excelência ou uma certa qualidade especial, do contrário não teriam sido escolhidos por um genitor tão ilustre. Mas esse tipo de reconhecimento é transitório. O neófito pode gozar de um certo prestígio por associação sob as asas de seu genitor, mas espera-se que esse infante privilegiado faça o próprio nome.

Os vampiros que realmente personificam os ideais de seu clã e que se estabelecem em posições de poder e influência (geralmente como Prisci) ganham o respeito de seus irmãos de clã e são considerados modelos de sucesso. Os Devas contam histórias sobre Harpias particularmente maliciosas de cidades distantes, mas os Gangrels falam de brutamontes mal-humorados que, sozinhos e cheios de confiança, desbravam as matas infestadas de Lupinos. Aqueles que divergem perceptivelmente do comportamento esperado do clã também ganham renome (ou má reputação) e podem fundar linhagens que serão conhecidas por toda a sociedade vampírica.

O Status no Clã não é definido de maneira tão rígida quanto o Status na Cidade. Apesar de às vezes aparecerem títulos próprios dos clãs, a idéia de prestígio é mais geral nesse contexto.

O Status na Coalizão representa a posição, as conquistas e as responsabilidades; tem menos a ver com os ideais dos clãs e mais com as ações, as filosofias e as façanhas das coalizões. As coalizões

não são unidas por meios sobrenaturais nem governadas pelos clãs. Ao contrário, elas se formam devido a uma comunhão de objetivos e ideologias. Não basta ser poderoso ou um expoente dos ideais do clã; a coalizão se preocupa com aquilo que seus membros fazem em prol da causa e para combater seus rivais.

Os membros da Família que desfruram do maior privilégio advindo da coalizão são geralmente os principais integrantes de suas facções numa determinada cidade, aqueles em torno dos quais os demais cerram fileiras. Esses membros da Família instigam ou mediam o conflito com outras coalizões e costumam se encarregar de promover certos objetivos idealistas e colocar a si mesmos ou a outros afiliados em posições influentes na hierarquia local. O Mekhet que dirige uma imensa rede de espionagem pode gozar de um certo status em seu clã, mas o mais insignificante de seus espiões pode arriscar a não-vida para conseguir uma certa informação que ajudará a destronar o Príncipe do Invictus e, depois disso, desfrutará de um status muito maior na Ordo Dracul, por exemplo, do que seu mestre.

O personagem precisa ter pelo menos um círculo de Status na Coalizão para gozar dos benefícios das habilidades especiais de uma determinada facção. Em outras palavras, o personagem precisa ter pelo menos um círculo de Status na Coalizão (Lancea Sanctum) para aprender a Feitiçaria Tebana. Ou o personagem precisa ter pelo menos um círculo de Status na Coalizão (Invictus) para se aproveitar do custo reduzido em pontos de experiência das Vantagens Rebanho, Mentor, Recursos e Servidor. Se deixar uma coalizão depois de aprender alguns de seus segredos, o personagem não perderá as características nas quais investiu pontos de experiência, mas não poderá aumentar seus índices nessas características (nem adquirir círculos adicionais a um custo reduzido, como no caso do Invictus e dos Cartianos). Consulte as págs. 91–92, onde você encontrará uma lista completa das benesses concedidas pelas coalizões.

À semelhança do Status no Clã, o Status na Coalizão não está vinculado tão especificamente a certos títulos. É mais uma idéia geral das conquistas de um indivíduo. Um Sacerdote da Lancea Sanctum, por exemplo, detém um título superior ao de um eticista renomado da coalizão, mas esse eticista talvez tenha escrito numerosos tratados sobre a condição da morte em vida e da alma; portanto, ele tem mais prestígio entre seus semelhantes do que o Sacerdote que depende apenas do peso de seu título.

- • O personagem é conhecido num subconjunto seleto do clã/da coalizão (uma rede de espionagem, talvez).
- •• A maioria dos integrantes do clã/da coalizão na cidade reconhece o personagem e recorda suas façanhas.
- ••• Os feitos do personagem são conhecidos por todos os membros locais da coalizão e até mesmo os de outras cidades próximas; muitos integrantes de outras coalizões o reconhecem.
- •••• As notícias sobre as façanhas do personagem percorreram grandes distâncias e o nome dele é conhecido em várias cidades do país.
- ••••• O nome e o rosto do personagem são sinônimos de seu clã/sua coalizão; suas façanhas são narradas aos novos integrantes do clã/da coalizão.

Contudo, o Status pode ser tanto uma bênção quanto uma maldição. Os mais prestigiados podem se aproveitar disso, mas também são alvos conspícuos para seus inimigos. Os índices elevados de Status praticamente impossibilitam qualquer tentativa de não chamar a atenção, apesar de abrirem portas que geralmente se encontram fechadas.

O Status é como um "instrumento social", pois incrementa as paradas de dados das interações sociais entre os membros do subgrupo em questão. Ou seja, o Status na Coalizão incrementa as paradas de dados das interações com os membros da mesma coalizão, o Status no Clã facilita as interações com os membros do mesmo clã, e o Status na Cidade afeta os residentes válidos de um certo domínio. No entanto, o Status na Cidade pode ser ignorado pelos desgarrados.

Exemplo: *Loki deseja falar com a Priscus Mekhet, mas esta já se encontra ocupada, em parlamentação com um enviado do clã Deva. Loki se vê tratando com um dos assistentes dela, um outro Mekhet. Loki, por ser também um Mekhet, tenta convencer o assistente de que ele tem um assunto importante a discutir com a Priscus. O jogador que o interpreta acrescenta o índice de Status no Clã à parada de Manipulação + Persuasão. Loki tem Manipulação 2, Persuasão 3 e Status no Clã (Mekhet) 2, o que gera uma parada de sete dados para a tarefa.*

O Status não é somado às paradas de dados baseadas em poderes sobrenaturais. Por exemplo, o Status na Cidade do Príncipe não é acrescentado à parada envolvida no uso do Mesmerismo.

Lidar com o Status pode ser um atoleiro de responsabilidades, mas os personagens espertos podem tirar proveito da situação. Na verdade, eles podem ter várias categorias de Status: não é incomum um personagem ter Status na Cidade, Status no Clã e Status na Coalizão.

O personagem só pode ter Status no Clã ao qual pertence. Por exemplo, um Nosferatu nunca terá Status no Clã (Gangrel), não importa quanto ele se mostre prestativo para os selvagens. Sua ajuda sem dúvida pode angariar-lhe o apreço dos Gangrels, mas é melhor o Narrador lidar com essas coisas caso a caso, sem recorrer ao Status no Clã.

O Status na Coalizão é ímpar no sentido de que o personagem às vezes pode apresentar mais de uma forma do mesmo. Isso ocorre quase exclusivamente nos níveis mais baixos, nos quais os personagens não costumam merecer a atenção da maioria dos outros membros de suas coalizões. O personagem nunca pode ter um índice total superior a 3 em seu Status em mais de uma coalizão. Um agente duplo, por exemplo, talvez tenha dois círculos de Status na Coalizão (Cartianos) e um só de Status na Coalizão (Lancea Sanctum), representando a verdadeira afiliação do personagem aos Cartianos e também o fato de colaborar com a Lancea Sanctum para que possa manter seus colegas Cartianos informados. O personagem pode até apresentar um único círculo de Status em três coalizões diferentes; talvez ele conheça um pouco de todas elas, mas ainda precisa determinar a qual ele realmente deve lealdade. Naturalmente, o personagem que tem Status numa única coalizão não fica limitado ao índice máximo de três círculos.

O personagem que goza de Status em várias coalizões realmente tem acesso aos benefícios especiais dessas facções. Contudo, as coalizões esperam certas contribuições por parte de seus membros e, se um outro vampiro descobrir que o personagem em questão joga em mais de um lado, talvez esse Status desapareça numa única noite e pode ser que o traidor seja intimado a responder por seus crimes. Esse também é o motivo pelo qual o índice cumulativo do Status na Coalizão fica restrito a três círculos. Ao conquistar um certo grau de Status numa única coalizão, o personagem vai se destacar entre os membros de uma outra facção como uma laranja podre na caixa (a exceção seria possível se o personagem fosse de fato um tipo de agente infiltrado, mas é melhor deixar a cargo do Narrador lidar com essa circunstância).

Devas

Mas que bobagem, meu amor. É claro que você não consegue viver sem mim.

Outros membros da Família invejam sua beleza e elegância, sua capacidade de incitar a paixão nos mortais, a facilidade com que eles passam despercebidos no meio do povo... E essa inveja é uma bebida quase tão forte para os Devas quanto o próprio sangue. Esses membros da Família são predadores consumados e parecem ser os vampiros perfeitos. Pena que muitos estejam secos demais por dentro para apreciar o fato.

Chamados de Súcubos por outros clãs, os Devas são especialistas na arte de atrair as presas, que praticamente se oferecem não só como alimento mas também como joguetes. Nenhum Deva que tenha o mínimo de amor-próprio ataca pedestres nos becos. Ao contrário, são eles os membros da Família que acompanham uma jovem mortal enamorada até em casa, deixando-a lânguida e sexualmente exausta pela manhã (se ela tiver sorte) ou um corpo exangue (caso contrário). Sedutores e sensualistas, os Devas são praticamente capazes de tranqüilizar um Nosferatu com um pouco de charme. Quando lhes dá na telha, sabem manipular a política como ninguém. Até mesmo os aliados e co-conspiradores que sabem não poder confiar num Súcubo flagram-se fazendo exatamente o que não querem, enredados pelo magnetismo pessoal do Deva. Os Devas se tornam Harpias com mais freqüência do que vampiros de qualquer outro clã e exercem esse poder impiedosamente. A reprimenda mordaz de uma Harpia Deva é capaz de destroçar a reputação de um membro da Família mais rápido do que uma denúncia por parte do próprio Príncipe.

A maioria dos Súcubos é formada por criaturas descaradamente sensuais, que se deixam fascinar pela beleza e pelo sangue em igual medida, mas trata-se de uma paixão artificial. Sua capacidade de sentir verdadeiro afeto por outras pessoas se atrofia depois de tantos anos manipulando o amor dos mortais e o respeito de seus colegas na Família, até os Devas não conseguirem mais entender essas emoções, a não ser como meros instrumentos a serem explorados e gestos a imitar. Apesar de todo o seu aparente fervor, muitos Súcubos estão mortos tanto física quanto espiritualmente. Eles alegam compreender o desejo, mas só conhecem a carência, e é esse arrefecimento das emoções que faz com que tantos Devas insensibilizados se entreguem à depravação em seu afã de voltar a sentir alguma coisa.

Os Devas circulam nas rodas sociais em que suas naturezas lascivas são mais úteis, seja na alta sociedade ou na cultura de massas. Atraídos pela beleza e pelas aglomerações, eles geralmente freqüentam teatros, galerias, danceterias da moda, botecos, bocas de fumo, bordéis e tudo mais. Deixando-se de lado as preferências pessoais, os Súcubos são encontrados em todas as camadas da sociedade. Suas naturezas sedutoras permitem que esses vampiros encontrem fontes voluntárias aonde quer que vão, e essa capacidade possibilitou que eles prosperassem e se tornassem presumivelmente um dos clãs mais populosos. Nenhuma classe social é capaz de abrigar todos eles e, por isso, os novatos e os derrotados nos jogos políticos e sociais geralmente se vêem residindo entre a plebe, ou ao menos na classe média, o que é essencialmente a mesma coisa para a maioria dos Súcubos, pois o sangue de todo o mundo é vermelho do mesmo jeito. Poucos membros da Família são tão desesperados quanto um Deva tentando conquistar uma boa posição. Os vampiros inteligentes sabem que não á boa idéia se aproveitar de um Deva nessa situação, pois temem que, uma noite dessas, ele conquiste a posição e o privilégio que tanto deseja. Os Súcubos nunca esquecem uma desfeita.

Alcunha: Súcubos (os homens às vezes são chamados de Íncubos, mas o próprio clã atende pelo apelido feminino e mais comum).

Coalizão: A maioria desses membros da Família é encontrada no Invictus. Eles se adaptam bem ao jogo político e, nessa facção, podem se cercar de subordinados, tornando-se cada vez mais insensíveis e inumanos com a idade. Muitos Devas são egocêntricos demais para atender à vocação religiosa da Lancea Sanctum, mas as poucas exceções que conseguem canalizar seu ímpeto sensualista para as questões da fé geralmente conquistam posições im-

Estereótipos

Gangrels: São animais, sem dúvida alguma, mas seus corpos animalescos encerram uma ferocidade terrível.

Mekhet: Eles se limitam às sombras, mas será por comodidade ou medo?

Nosferatu: Exibem externamente o que toda a Família é por dentro.

Ventrue: Que maldição seria maior: a fraqueza da mente ou a responsabilidade de guardar seus semelhantes?

***

Lupinos: Não, obrigado. Os Gangrels já são bem selvagens.

Magos: A idéia de um mortal com essa espécie de poder é... fascinante. Eles não se importariam de *conversar* só um pouquinho, não é?

Mortais: São criaturas tão simples. Ainda bem que não sou mais um deles. Mas... eu realmente gostaria de lembrar com um pouco mais de clareza como era a sensação.

portantes, o que faz o clã parecer mais representativo na Lancea Sanctum do que realmente é. Poucos Devas cogitam se aliar aos Cartianos. Por que lutar em nome de uma sociedade igualitária se o sistema vigente favorece os Devas? A Ordo Dracul acolhe um pequeno número de Devas dedicados e teria muitos mais deles se o rigor programático da coalizão não dificultasse as coisas para um hedonista em suas fileiras. O Círculo da Anciã tem poucos Devas, em grande parte pelas mesmas razões que a Lancea Sanctum, e aqueles que se afiliam geralmente o fazem mais devido a uma noção adulterada e indiferente de rebelião contra as práticas sociais do que em função da verdadeira fé nos ensinamentos dos Acólitos. Um número surpreendente de Súcubos concorda com os apartidários, convencidos, em sua autodesignada superioridade, de que eles não precisam das leis nem das restrições da sociedade.

Aparência: Os Devas geralmente Abraçam devido ao enfatuamento — ou no mínimo a um simulacro da paixão — e raramente optam por se envolver com mortais desinteressantes. Portanto, muitos Devas são incomparavelmente belos. O clã também acompanha de perto a moda e as tendências para circular com mais facilidade entre suas presas e atraí-las.

Refúgios: Os refúgios dos Devas variam, mas são quase sempre encorajadores... de uma maneira discretamente alarmante que sugere uma tentação artificial para suas fontes prediletas. Muitos ficam próximos a centros sociais ou políticos. O gosto específico varia, mas a maioria tem a intenção de impressionar compatriotas, aliados ou vítimas que porventura sejam convidados a entrar. Coberturas e apartamentos de alto padrão são particularmente populares. Muitos Devas não se dão ao trabalho de manter as aparências quando não esperam levar a caça para casa, o que significa que alguns refúgios são mal cuidados e se encontram juncados de suvenires perturbadores das fontes anteriores.

Histórico: Com um número cada vez maior de exceções, os Devas Abraçados provêm da elite social. Os genitores Súcubos procuram uma certa combinação de charme, cultura, capacidade de sedução, ambição, paixão e beleza física. Muitos Devas Abraçam mortais aos quais se afeiçoaram, mas essa afeição quase invariavelmente se mostra falsa, um misto de luxúria e fome pura e simples. Poucos relacionamentos são tão eufóricos quanto o de um Deva e um infante recém-Abraçado, e poucos arrefecem tão rapidamente.

Criação de personagens: Os Atributos e as Habilidades Sociais são a principal preocupação, particularmente aqueles que ajudam a provocar uma boa impressão, a persuadir e a seduzir. As Vantagens Sociais são igualmente comuns, representando os vínculos do personagem com a sociedade dos mortais e a da Família. Como muitos Devas recorrem quase exclusivamente à manipulação e à traição para se alimentarem, um índice elevado de Humanidade logo de início pode ser uma boa idéia, já que é bem provável que este venha a despencar vertiginosamente.

Atributos preferenciais: Destreza ou Manipulação.

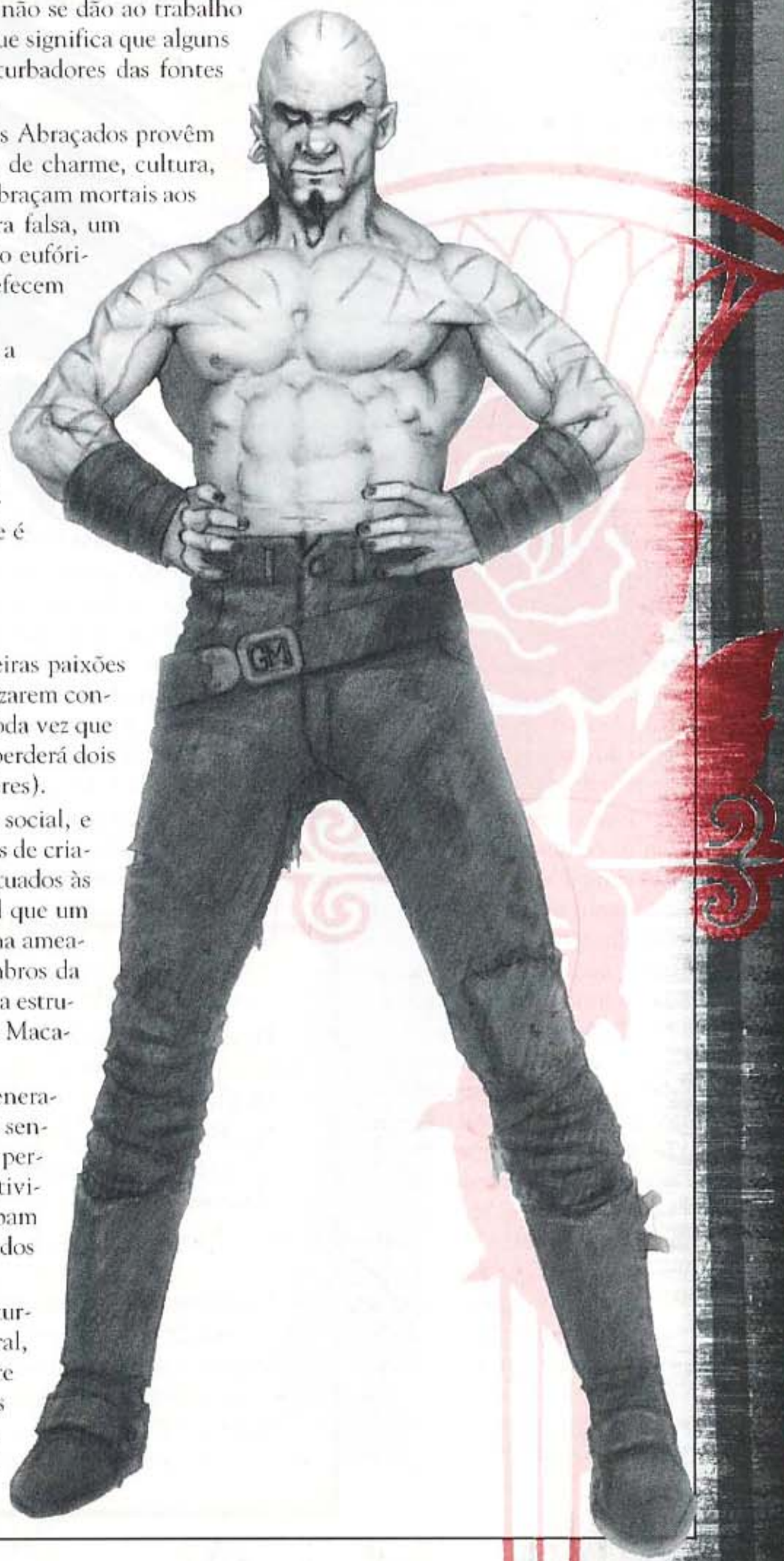
Disciplinas do clã: Celeridade, Ímpeto e *Majestade*.

Fraqueza: Talvez por causa de uma profunda saudade das verdadeiras paixões que perderam após o Abraço, os Devas tenham dificuldade para se imunizarem contra o hedonismo que se permitem como membros dos Amaldiçoados. Toda vez que tiver a oportunidade de se entregar a seu Vício, mas não o fizer, o Deva perderá dois pontos de Força de Vontade (em vez de receber um por gozar seus prazeres).

Organização: O status entre os Devas é uma questão totalmente social, e muitos grupos jovens lembram mais panelinhas briguentas do que bandos de criaturas noturnas e imortais. Até mesmo os Devas mais velhos estão habituados às vendetas fúteis e aos ressentimentos guardados na geladeira. É provável que um Súcubo venha a se unir a outro de sua própria espécie para enfrentar uma ameaça externa, mas eles competem entre si tanto quanto com outros membros da Família, se não mais. Os Devas, portanto, não apresentam uma verdadeira estrutura formal. Aqueles que dominam o cenário político e social da Danse Macabre também o fazem dentro do clã.

Linhagens: Duchagne (uma linhagem européia, aristocrática e degenerada que parece ter a capacidade de manipular diretamente os sentidos e as sensações de outras pessoas), Toreador (um ramo do clã que reconhece ter perdido a paixão e tenta recriá-la inspirando os mortais a se dedicarem a atividades criativas ou a experimentarem emoções extremadas; eles acabam invariavelmente se entediando e partindo para outra, deixando desolados seus antigos protegidos) e Xiao.

Conceitos: colunável entediada, baladeiro, proprietária de casa noturna, líder de seita, assassino seqüencial refinado, Harpia em tempo integral, vampiro insensível que se delicia com o fato de ser uma criatura da noite (uma atitude relativamente melodramática encontrada apenas entre os muito jovens que ainda não sentiram inteiramente o peso do Réquiem), político da Família, porta-voz local da coalizão, patrono das artes, garota de programa.



gangrel

Vá dizer a seu Príncipe que este domínio é meu, se tiver coragem.

Os vampiros dão aos mortais um motivo para temer a escuridão, mas existem coisas que dão até mesmo aos vampiros razões para temer, criaturas como os Gangrels, os predadores supremos, as feras mais selvagens. Talvez por serem o único clã cuja simples menção quase sempre provoca calafrios ou um aceno respeitoso com a cabeça, os Gangrels são, em vários sentidos, os "bons selvagens" da raça vampírica. Depois do Abraço (e às vezes antes), os Gangrels tentam cortar seus laços com tudo que estiver relacionado a suas vidas mortais. Muitos preferem a companhia de animais e outras criaturas, e alguns evitam completamente o contato com o mundo dos mortais. Apesar de muitos conservarem e até mesmo valorizarem sua humanidade, eles o fazem dentro dos limites e no contexto de sua existência recém-descoberta, e não como uma tentativa de se apegar ao que foi perdido, pois nenhuma outra alternativa parece prática para um clã cuja própria alma se acha tão intimamente entrelaçada com sua Fera. Os demais se enganam quanto ao "verdadeiro significado" do Abraço, mas os Gangrels sabem no que se transformaram e, por isso, tentam se reconciliar com sua nova condição. No geral, eles passam mais tempo em comunhão com seu lado bestial do que os outros vampiros e, apesar dessa atividade mais do que justificar sua alcunha e reputação, poucos discordariam do fato de que essa introspecção realmente beneficia os Gangrels.

Esse vínculo especial com a Fera parece dar a muitos Gangrels um discernimento singular sobre a condição da Família, e alguns dos vampiros mais sábios que existem no mundo provêm desse clã. Enquanto outros membros da Família tentam se tornar eruditos ou filósofos, coletando dados infindáveis e fazendo especulações, os Gangrels são iogues e pajés, bodhisattvas e dervixes. O benefício inequívoco e insubstituível da experiência em primeira mão os perpassa, suplantando a teoria com a prática e tornando os Gangrels muito respeitados entre aqueles que reconhecem a natureza primitiva da alma da Família. Esse discernimento torna o clã inestimável, mas também perigoso, e alguns prefeririam silenciar os Gangrels a ouvir seus conselhos francos.

Alcunha: Selvagens.

Coalizão: Muitos Gangrels pouco se importam com as questões políticas da Família, mas isso não significa que eles não tenham opiniões próprias. O surpreendente talvez seja uma porcentagem considerável do clã participar do Círculo da Anciã, que fornece aos Gangrels de inclinação espiritualista um fórum já estabelecido para seus rituais e suas crenças, e muitos líderes do Círculo saem das fileiras do clã. Alguns dos Gangrels mais proativos acham interessante a mentalidade dos Cartianos, e um certo número de Selvagens extremamente motivados tem abraçado a causa nos últimos anos. Poucos Gangrels concordam com a Lancea Sanctum e o Invictus, devido à natureza das convicções de cada uma dessas coalizões. Aqueles que participam desse último grupo geralmente trabalham para anciões importantes ou são eles mesmos anciões, ao passo que alguns Gangrels da Lancea Sanctum estão entre os membros mais assustadores e implacáveis que alguém poderia (não) querer conhecer. Do mesmo modo, a Ordo Dracul tem poucos Gangrels, mas os que se afiliam o fazem não para aprender a magia sangüínea da coalizão, e sim para pesquisar os mistérios de suas origens sem a soberba da Lancea Sanctum. Muitos Gangrels também encontram lugar entre os membros independentes e apartidários da Família, pois sua falta de estrutura e seu amor pela liberdade cativam os Selvagens, que preferem não se envolver na politicagem dos anciões de outros clãs.

Aparência: O Selvagem arquetípico raramente se preocupa com a aparência, mas muitos reconhecem a necessidade tanto de se misturar como de deixar possíveis presas à vontade. Como regra geral, os Gangrels preferem a funcionalidade à forma e raramente são vistos vestindo qualquer coisa que restrinja os movimentos. Devido à fraqueza do clã, eles precisam sempre tomar cuidado com o grau de bestialidade que aparentam ter aos olhos dos demais, e alguns Gangrels particularmente velhos (ou zangados) costumam aprender um pouco de Ofuscação para evitar situações potencialmente desastrosas.

Refúgios: Um dos pontos mais fortes do clã reside em sua hábil flexibilidade, a maior

Estereótipos

Devas: Enfeitem-se e cuidem-se o quanto quiserem, mas vocês são mais parecidos conosco do que imaginam.

Mekhet: Ótimo. Continuem escondidos.

Nosferatu: Prova de que nem todos os membros da Família são iguais; alguns são mais assustadores do que outros.

Ventrue: Vou mijar sangue nos sapatos deles e usar suas peles como troféu.

***

Lupinos: Da próxima vez que você se achar o maioral, vou te mostrar um destes caras, e aí é que nós vamos ver.

Magos: Sob aquela máscara de poder se esconde um rosto humano, cálido e corado de sangue.

Mortais: Eles vivem em rebanhos, portanto, nunca esqueça o que eles representam para nós, os lobos.

parte da qual deriva da Disciplina Metamorfose, que permite aos Gangrels descansar no interior de qualquer solo natural. Mas, naturalmente, dormir no chão tem seus inconvenientes e até mesmo os Selvagens mais bestiais acabam gostando da idéia de ter um lugar de verdade onde pendurar o chapéu depois de algum tempo. Alguns Gangrels mais civilizados (ou pelo menos citadinos), portanto, preferem refúgios tradicionais, apesar de seus espíritos inquietos e sua desconfiança em relação a outros membros da Família apresentarem a tendência de mantê-los sempre em trânsito.

Histórico: Os candidatos a Gangrel podem provir de praticamente qualquer vida pregressa, mas poucos Selvagens escolheriam um mortal destituído de um forte instinto de sobrevivência. Além disso, muitos são bastante específicos em relação a sua progênie. Os Gangrels desprezam a fraqueza pessoal e aqueles que são moles de corpo ou alma (principalmente por causa da própria fraqueza do clã), particularmente aqueles com uma noção superficial ou desconexa de identidade. Os membros do clã admiram bastante aqueles cujos pontos mais fortes têm a ver com a individualidade: o conhecimento do próprio indivíduo e a confiança em si mesmo. Não é impossível um Gangrel Abraçar alguém que não tenha essas qualidades (geralmente como um teste cruel para ver se o Abraço conseguirá fortalecer a pessoa), mas a maioria é fiel a seus critérios, pois a atitude contrária não costuma valer a pena.

Criação de personagens: Os Gangrels são muito honestos consigo mesmos em relação a quais são seus pontos fortes e fracos, e eles tentam aprimorar as coisas para as quais já têm um talento especial ou inato. Muitos Gangrels parecem ser hiper-especializados, pois os jogadores investem bastante nos Atributos e nas Habilidades nas quais os personagens se concentram. Contudo, trata-se de uma regra muito geral e existem inúmeras exceções. Devido a seu temperamento, os Selvagens — assim chamados por bons motivos — raramente são talentosos no departamento Social (apesar de provavelmente existirem linhagens inteiras de Gangrels sociáveis em algum lugar), preferindo aprimorar o corpo e reforçar a mente. Uma combinação equilibrada de Habilidades Físicas e Mentais é sempre boa, com uma ligeira queda para o lado Físico.

Atributos preferenciais: Autocontrole ou Vigor.

Disciplinas do clã: Animalismo, *Metamorfose* e Resiliência.

Fraqueza: Como condiz ao apelido do clã, os Gangrels têm laços muito mais íntimos com suas Feras do que o resto da Família. Quanto mais sentem o chamado da Fera, mas bestiais eles se tornam, e mais suas mentes se transformam nas de animais menos nobres. Com relação às paradas de dados baseadas nos Atributos Inteligência e Raciocínio, a regra da explosão do 10 não se aplica. Além disso, todos os 1s obtidos no teste serão descontados dos sucessos (essa última parte da fraqueza não afeta as regras de falha dramática). Essa fraqueza não se aplica às paradas que envolvem percepção e reação à surpresa (consulte a pág. 151 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**) nem o Atributo Perseverança.

Exemplo: *A Herege, uma Gangrel, está perseguindo Loki, que consegue escapar, mas não antes de deixar cair um artefato místico que roubou de um dos antigos inimigos dela na Ordo Dracul. A Herege tem a oportunidade de descobrir do que se trata o artefato, e a jogadora que a interpreta lança uma parada formada por Inteligência + Ocultismo (sete dados). Os dados têm como resultado: 10, 8, 7, 7, 6, 3 e 1. Normalmente, a jogadora relançaria o 10, mas não neste caso, pois essa parada de dados envolve o Atributo Inteligência da Herege. Além disso, o 1 obtido anula um dos dois sucessos da jogadora, o que a deixa com apenas um. A Herege sabe que o artefato tem algum significado místico, mas não tem idéia do que a coisa faz nem do que poderia ativá-la.*

Organização: Talvez os Gangrels constituam o clã menos organizado de todos. Eles não têm uma hierarquia propriamente dita e pouco se interessam pela estrutura ou pelas atividades internas do clã. A única concessão que fazem a essas questões toma a forma de um evento chamado o Encontro. Essas reuniões têm dois propósitos. Primeiro, é uma oportunidade de os Gangrels se reunirem e contarem uns aos outros o que aconteceu desde o último Encontro. Segundo, é um fórum para a solução oficial de disputas internas. Antes dessa prática ser adotada, os ferozes Selvagens atacavam uns aos outros a seu bel-prazer e sem método, e o clã como um todo saía prejudicado. Foi assim que teve início a prática de resolver as disputas nas reuniões do clã diante de um Priscus ou Primogênito, quando então qualquer conflito (ou combate, se necessário) poderia ser moderado e supervisionado pelos colegas dos dois Selvagens. Como resultado dessa prática, o clã foi se tornando mais cooperativo com o passar do tempo e houve uma redução significativa na mortandade interna. A maioria dessas disputas hoje é interrompida antes da Morte Final.

Linhagens: Anavashra (ritualistas misteriosos que reivindicam domínios na Índia e em Bangladesh); Anubi (integrantes de uma seita egípcia que mantém uma rixa de longa data com a Lancea Sanctum); Bruja (uma gangue renegada de motoqueiros que sacia sua sede à vontade e aterroriza a região da Baja Califórnia, no México, e o sul da Califórnia, nos Estados Unidos); Matasuntha (uma linhagem de guerreiros que descende de um antigo general huno); Taifa (sociáveis e sofisticados, esses Gangrels do Oriente Médio são conhecidos por sua sensatez política e seu talento social).

Conceitos: arqueóloga, guarda-costas, rústico, pregador itinerante, guru, mercenário, nômade, xamã, sobrevivencialista, predador urbano e tratador de animais.

MEKHET

CLARO QUE EU CONSIGO DESCOBRIR ISSO PARA VOCÊ, MAS MEU TEMPO É PRECIOSO. ELE CERTAMENTE ADORARIA SABER QUE VOCÊ ANDA FAZENDO PERGUNTAS...

Os vampiros sempre foram criaturas da noite por excelência, mas não se comparam aos habitantes das trevas que compõem o clã Mekhet. A escuridão é a marca desta estirpe, e seus integrantes se envolvem na noite como os cadáveres nas mortalhas. As características do clã são a dissimulação e a sabedoria e, portanto, é totalmente apropriado que eles sejam associados às trevas: aquilo que os esconde e também a fonte do conhecimento que eles desenterram.

O clã Mekhet compreende um dos quadros sociais mais cosmopolitas entre as grandes estirpes da Família. Apesar de comporem um clã nascido das trevas, essas Sombras, como são conhecidos, interpretam a escuridão de várias maneiras. Alguns integrantes do clã são mestres da noite, usam seus dons e poderes de mortos-vivos para conquistar um lugar na aristocracia dos Amaldiçoados. Outros se escondem literalmente nas sombras, prontos para enterrar uma estaca no coração de um rival ou roubar o tesouro escondido no refúgio de um adversário. Outros ainda são poetas ou pintores, herdeiros de uma escuridão de natureza mais pessoal. Mas muitos Mekhet são descobridores de segredos e buscam informações esquecidas e, por isso mesmo, relegadas às trevas da memória. O clã Mekhet tem um pouco de tudo: desde os assassinos dissimulados aos Príncipes-filósofos esclarecidos.

O clã sem dúvida tem membros vulgares, mas os Mekhet são, em grande parte, marcados por um certo grau de refinamento no aspecto da tenebrosa não-vida ao qual decidem se dedicar. Um guarda-costas Mekhet, por exemplo, dificilmente seria um brutamontes brigão, mas muito provavelmente conheceria um estilo de luta pomposo. Um infiltrador Mekhet é gracioso ou invisível, mas nunca um vândalo descuidado. Um sábio ou erudito pode ter tamanha perspicácia sobrenatural que suas habilidades são definitivamente oraculares, e não meramente arquivísticas. Os Mekhet se consideram exemplos perfeitos da condição vampírica e, portanto, não importa o que façam, eles se dedicam a essa coisa e aprimoram sua habilidade quase a ponto de transformá-la numa segunda natureza.

Alcunha: Sombras.

Coalizão: Muitos Mekhet se juntam aos Cartianos ou à Lancea Sanctum, pois os dois grupos possuem tradições fortes na política e no sigilo às quais as Sombras podem emprestar seus talentos. O mesmo se pode dizer do Círculo da Anciã, que geralmente atrai os Mekhet por causa de sua mensagem implícita de redenção e propósito nas não-vidas dos Amaldiçoados. As Sombras menos filosóficas e mais veementes muitas vezes se alistam entre os apartidários, pois sua ideologia de liberdade (ou anonimato...) convém àquele que tem um coração indômito. Mas isso não significa que a presença do clã seja fraca no Invictus. As Sombras do Invictus simplesmente não alardeiam tanto sua afiliação quanto seus orgulhosos irmãos, ou pelo menos são mais reservadas quanto aos motivos pelos quais se associaram, o que geralmente coincide com os dos Cartianos ou os da Lancea Sanctum. Um número significativo de Mekhet está na Ordo Dracul, pois o estudo de seus princípios esotéricos geralmente coincide com expedições em busca de artefatos ou segredos a serem obtidos com outros Dragões.

Aparência: De todos os clãs, os Mekhet talvez sejam os menos homogêneos em aparência. Alguns representam completamente o arquétipo do clã, vestem-se de preto e adotam estilos que lhes permitem se misturar ao ambiente. Outros optam por estilos e modas populares entre os mortais, tentando se misturar à multidão e evitando chamar a atenção. Essa prática é particularmente comum entre os Mekhet que se associam a uma determinada subcultura, tornando-se, assim, exemplos icônicos, apesar de raramente conspícuos, das preferências desse grupo.

Refúgios: De todos os clãs, os Mekhet são geralmente os mais polarizados por suas preferências e pela

ESTEREÓTIPOS

Devas: Eles exploram irrefletidamente o que foram um dia e zombam descaradamente daquilo que se tornaram.

Gangrels: Nobres a sua maneira, mas é uma pena que tenham se afastado de suas raízes.

Nosferatu: Somos irmãos unidos pelas trevas, mas cuidado com as rivalidades fratricidas.

Ventrue: São ótima companhia até o universo conspirar para colocar você numa posição elevada, quando então eles logo se tornam intoleráveis.

***

Lupinos: Desconfio que eles não se limitam à selvageria que presenciamos de longe.

Magos: Alguns segredos da Família não deveriam ser conhecidos, mas os magos os manejam com tamanha graça.

Mortais: Entenda o que eles realmente são: a fonte de nosso sustento e a maldição de nossa existência.

proximidade do mundo dos mortais. Alguns Mekhet preferem estar onde as coisas acontecem. Nas cidades grandes, onde são mais numerosos, muitos se instalam em apartamentos no centro, ou pelo menos a uma pequena distância de várias áreas urbanas movimentadas ou do Cocho. As Sombras mais velhas ou mais retraídas geralmente se preocupam com a segurança, e muitas decidem morar em casas grandes na periferia de áreas populosas. Esses membros da Família geralmente têm cães e outros serviçais, fortalecidos pela Vitae maldita de seus mestres. Algumas Sombras paranóicas chegam até mesmo a estabelecer refúgios subterrâneos, onde dividem (ou disputam) com os Nosferatu o abrigo contra o sol.

Histórico: Os futuros Mekhet podem provir de praticamente qualquer estilo de vida. O único laço comum a unir possíveis candidatos é uma certa afinidade pela noite em si ou por uma metáfora das trevas, como uma alma dorida ou a sede de conhecimento. Muitos Mekhet são doutrinados intensamente por seus genitores depois do Abraço, para que compreendam a natureza do clã e de suas obrigações. É realmente raro o genitor Mekhet que abandona seu novo infante à desinformação do resto da Família. Alguns preferem deixar sua progênie descobrir o mundo da Família por conta própria, mas nem mesmo esses genitores se afastam tanto a ponto de não poderem mais acompanhar o progresso de seus protegidos.

Criação de personagens: A maioria das Sombras aprecia as características que mais possam ajudá-las a promover sua paixão ou sua causa. Os Mekhet violentos ou de inclinações políticas geralmente dão preferência aos Atributos e às Habilidades das categorias Física e Social para melhorar suas relações com outras pessoas e permitir que ataquem desde as trevas. Os membros eruditos ou filósofos tendem a adquirir o máximo possível de características Mentais. Para muitos jogadores que interpretam Sombras, o processo de designar novas características é como uma criança na loja de doces: quase tudo parece ótimo, mas não se pode gastar muito. A melhor solução é manter sempre em mente o caráter do personagem ao decidir o que adquirir.

Atributos preferenciais: Inteligência ou Raciocínio.

Disciplinas do clã: *Auspício*, Celeridade e Ofuscação.

Fraqueza: Por serem criaturas da noite muito mais sensíveis à luz do que a maioria dos Amaldiçoados, os Mekhet ficam sujeitos a certas maldições da existência vampírica mais vivamente do que seus colegas. Toda vez que seu Mekhet for ferido pelo fogo ou pela luz do sol, marque mais um ponto de dano agravado proveniente dessa fonte (mais informações sobre o dano provocado pelo fogo e pela luz do sol na pág. 172). Assim como não existe sombra sem luz, a luz também pode banir a sombra.

Exemplo: *Loki percebe o cheiro característico de fumaça e deduz que o hotel onde ele se encontra, à espera de uma audiência com a Priscus de seu clã, está pegando fogo. Ele dispara pela porta e entra num corredor em chamas. Normalmente, isso provocaria três pontos de dano, mas a suscetibilidade de Loki às chamas, por ele ser um Mekhet, aumenta esse número para quatro. Loki corre a toda velocidade, torcendo para que o prédio inteiro não tenha se transformado num inferno...*

Organização: Apesar de não formarem o clã de organização mais rigorosa, os Mekhet têm lá uma estrutura. A maioria age de acordo com as diversas linhagens do clã, que geralmente são mais independentes do que as de outros clãs. Contudo, existe de fato uma estrutura comum a todo o clã. Além do Primogênito em qualquer cidade com forte presença dos Mekhet, no que toca aos assuntos do clã, as Sombras costumam respeitar o Priscus muito mais que outros vampiros, particularmente se esse Priscus tiver reputação de sábio.

Linhagens: Agonistas (historiadores e filósofos mediterrâneos que se dedicam a registrar e a preservar o conhecimento que a Família perdeu com o passar do tempo e devido ao torpor); Mnemósines (vampiros ardorosos e capazes de compartilhar memórias e experiências por meio do parentesco); a estirpe Morbus, de origem européia, que executa o Réquiem com Vitae contaminada; Norvegi (uma seita endogâmica e degenerada de espiões e ladrões); Sangiovanni (necromantes venezianos que conservam uma rigorosa estrutura familiar, Abraçando exclusivamente mortais provenientes dessa árvore genealógica).

Conceitos: pesquisador de antigüidades, assassina, casanova, diplomata, capanga, atravessador, Harpia do gueto, peregrina, policial, o poder por trás da práxis e vidente.

NOSFERATU

UAU. FAZ QUASE DOIS MINUTOS QUE VOCÊ NÃO FAZ UMA CARETA. EU DEVO FICAR MAIS BOLITO QUANDO VOCÊ QUER ALGUMA COISA.

Nem todas as maldições são iguais e até os Amaldiçoados têm seus párias. São os Nosferatu, os mortos-vivos mais ostensivamente inquietantes. Capazes de se passar por seres humanos somente às vezes, as Assombrações são horrendamente desfiguradas pelo Abraço, seja fisicamente ou... de alguma outra maneira. Elas habitam as sombras temidas por outros vampiros. Até mesmo outros mortos-vivos temem os Nosferatu, pois suas fisionomias perturbadoras são lembretes constantes de que os membros da Família que parecem humanos de fato não o são. Eles também respeitam relutantemente os Nosferatu. Essas criaturas malogradas têm incríveis poderes de dissimulação e uma força assustadora, além de personificarem a energia destrutiva que todos os Amaldiçoados são capazes de concentrar quando acossados. No que dependesse dos outros clãs, a maioria preferiria nunca se associar aos Nosferatu, mas os talentos indiscutíveis e a força bruta das Assombrações tornam-nas perigosas demais para serem ignoradas. Portanto, outros membros da Família oferecem a esses vampiros uma hospitalidade tensa, escondem seu incômodo por trás de uma diplomacia cautelosa e rezam para que os Nosferatu partam o quanto antes.

Muitos Nosferatu disfarçam sua solidão e seu ressentimento com máscaras de indiferença. Por sua vez, zombam daqueles que têm nojo deles, depreciam os vampiros bonitos que se dedicam a saraus e estúpidos joguinhos políticos, sem contudo deixarem de se enfurecer com a própria exclusão. Esse isolamento promoveu fortes laços familiares entre os Nosferatu. Para quem está de fora, eles apresentam uma fachada de união, criando a impressão de uma rede única e contínua. A verdade, naturalmente, é que os Nosferatu discutem e competem entre si tanto quanto os membros de qualquer outro clã, mas, quando confrontados com uma ameaça externa, eles se unem.

A incapacidade dos Nosferatu de se misturar à sociedade os obriga a viver à parte, e eles muitas vezes se reúnem em lugares que outros vampiros evitam. Alguns encontram santuário nos esgotos, usando sua influência no governo mortal e na indústria da construção, bem como sua própria força — que é considerável —, para expandir simples túneis de manutenção e canais de descarga e transformá-los em vastas colônias subterrâneas. Outros se escondem em cemitérios e dividem os mausoléus com os ocupantes permanentes. Outros ainda preferem casas abandonadas e geralmente dão origem a lendas urbanas sobre casas mal-assombradas na vizinhança, ou vivem nos porões ou nas caldeiras de edifícios comerciais modernos. Manda a tradição que qualquer Nosferatu seja bem-vindo em qualquer colônia até dar motivo a seus irmãos para expulsá-lo. Pode ser que nem todas as Assombrações se dêem bem, mas elas reconhecem seu vínculo comum — não que tenham outra escolha, já que esse laço acompanha seu aspecto como um miasma.

Temidos e, portanto, desterrados pela sociedade, muitos Nosferatu se tornam tão alienígenas quanto sua aparência. Outros escolhem o caminho oposto, tornando-se surpreendentemente refinados, educados e corteses para compensar sua aparência assustadora. Essas são as Assombrações que se metem com mais freqüência na política da Família. Os Nosferatu também são conhecidos como fornecedores de informações. Seus poderes sobrenaturais não só fazem deles inimigos a serem considerados como também muitos anciões Nosferatu são detentores de um antigo saber, competindo com qualquer coisa que os Ventrue ou os Mekhet tenham preservado. As Assombrações sofisticadas trocam conhecimento como outros membros da Família trocam favores e, se um Nosferatu não sabe algo, ele provavelmente é capaz de intimidar e convencer alguém que sabe a lhe contar. É esse comércio do terror, mais do que qualquer outra coisa, que torna os Nosferatu valiosos demais — e perigosos demais — para serem ignorados. Afinal de contas, nunca se sabe o que as horrendas Assombrações contarão aos inimigos do ofensor, ou quantas estarão de tocaia à espera dele.

Alcunha: Assombrações.

Coalizão: Os Nosferatu estão por toda parte. O Invictus os acolhe relutantemente como capangas, informantes e soldados. Os Nosferatu que obtêm poder no Primeiro Estado tendem a comportamentos extremistas: tornam-se governantes relativa-

ESTEREÓTIPOS

Devas: Eles conseguiram se convencer de que é possível livrar-se da dor trepando.

Gangrels: É só passar a mão na cabeça deles, fingir que 'cê 'tá agradecido e, não importa o que faça, não os chame de idiotas. 'Cê pode ser uma aberração, mas sua cara fica melhor grudada na sua cabeça do que pendurada nas garra de um animal.

Mekhet: Mariposas e sombras são igualmente atraídas pelas chamas. As sombras também queimam?

Ventrue: Eles querem bancar o rei todo-poderoso? Então 'tá. 'Tou pra ver um deles descer aqui para impor a "lei".

***

Lupinos: Mais assustadores do que *eu*? Porra, tomara que não.

Magos: Eles sabem de alguma coisa... Só não tenho certeza se quero saber o que é.

Mortais: Ahn-han, é um saco ter de se esconder da comida. É, você conseguiria dar cabo de qualquer mortal sem fazer força. Quando você conseguir dar cabo de alguns milhares deles, aí sim pode vir falar comigo. Até lá, tente não chamar atenção, porra!

mente benévolos, quando lembram o que é ser oprimido, ou tentam compensar a angústia sofrida infligindo-a aos outros. As Assombrações que tentam entender por que Deus fez isso a eles e os penitentes que acham necessário expiar os pecados que os condenaram encontram alívio nas fileiras da Lancea Sanctum. As Assombrações geralmente são acolhidas na Ordo Dracul, onde seu aspecto perturbador não afeta sua carreira na coalizão (e pode até ajudá-los, pois desencoraja convites casuais). Os Cartianos atraem aqueles que se preocupam com a construção de uma sociedade em que todos tenham voz, não importando se são ou não desagradáveis. Os Nosferatu que realmente arcam com o peso de sua maldição muitas vezes acham os ensinamentos redentores do Círculo da Anciã uma tentação irresistível. Até mesmo os desgarrados atraem aqueles que aceitam sua natureza apavorante e desejam derrubar o sistema que estremece quando eles passam, ou aqueles que simplesmente querem encontrar uma escapatória.

Aparência: Não há dois Nosferatu que tenham exatamente a mesma fisionomia, mas características perturbadoras geralmente seguem padrões em certas "famílias". Pele coriácea e descorada ou elástica, bocas enormes, cabeças deformadas, cheiro de túmulo, olhos protuberantes, olhares e hábitos desagradáveis, mãos nodosas, sensações inefáveis de pavor, flacidez: tudo isso e muito mais são características do clã. Nem toda Assombração é deformada. Na verdade, muitas não são, mas desconcertam aqueles que as observam com uma sensação indescritível de desconforto. A escuridão e a imundície nas quais vivem muitos Nosferatu pioram ainda mais seus aspectos pútridos (e odores mais pútridos ainda).

Refúgios: A maioria dos Nosferatu vive em lugares distantes dos mortais, como armazéns abandonados, cemitérios, porões e, naturalmente, os sempre populares esgotos e túneis do metrô. Por outro lado, alguns Nosferatu decidem zombar da tradição e estabelecer seus refúgios em coberturas, mansões fantásticas, ou seja, qualquer lugar onde possam desfrutar dos luxos do dinheiro e ainda contar com uma privacidade considerável.

Histórico: Os Nosferatu normalmente escolhem sua progênie dentre os excluídos da sociedade, como mendigos, doentes mentais e criminosos. Muitos Nosferatu Abraçam por despeito, usando a maldição para punir a vaidade, a crueldade ou outros "pecados" semelhantes. Supondo-se que o genitor queira que o infante sobreviva — o que nem sempre é o caso —, as Assombrações tendem a escolher indivíduos autoconfiantes que talvez até consigam suportar sua nova condição. Poucos Nosferatu Abraçam por amor ou afeição, apesar de nem mesmo isso ser impossível. Rara e comovente é a história do Nosferatu determinado a "presentear" o amor com o Réquiem, apenas para se ver objeto da aversão de sua amada quando ela descobre o que aconteceu.

Criação de personagens: Os Atributos Físicos e Mentais são mais úteis que os Sociais para a maioria das Assombrações. Os Nosferatu geralmente fazem uso de Habilidades como Dissimulação e Sobrevivência. Não é aconselhável começar com uma Potência do Sangue muito elevada; até ganhar alguma experiência no Réquiem, pode ser que o Nosferatu seja obrigado a depender do sangue de animais. Apesar de os Nosferatu não serem criaturas sociais, certas Vantagens Sociais, como Contatos, podem ser úteis na aquisição de informações em áreas inacessíveis.

Atributos preferenciais: Autocontrole ou Força.

Disciplinas do clã: Ímpeto, Ofuscação e *Pesadelo*.

Fraqueza: Todos os Nosferatu são repulsivos ou, no mínimo, geram algum desconforto nas pessoas próximas. A causa não precisa ser uma deformidade física. Uma aura perceptível de ameaça, o cheiro de sepultura ou a postura incontestável do predador pode ser tão eficaz quanto um corpo deformado. A regra da explosão do 10 não se aplica às paradas de dados baseadas nos Atributos Presença e Manipulação em situações sociais. Além disso, todo 1 resultante nesses testes é descontado dos sucessos obtidos (essa última parte da fraqueza não afeta as regras de falha dramática). Esta fraqueza não se aplica às paradas de dados que envolvem a Habilidade Intimidação ou o Atributo Autocontrole.

Exemplo: *O Nosferatu Scratch tenta passar uma conversa no ghul que barra a porta de uma casa noturna. Scratch tem Presença 4 e Persuasão 2: o jogador que o interpreta joga seis dados e obtém 1, 5, 6 , 8, 9 e 10. O resultado líquido é de dois sucessos: o 1 anula o 8, o 9 ainda conta e o 10 não é relançado.*

Organização: Os Nosferatu apresentam uma organização formal mínima, mas, como já foi dito anteriormente, eles de fato têm uma tendência a se unir diante de ameaças externas. O clã é praticamente tribal, sendo que "famílias" diferentes de Nosferatu geralmente se unem ou guerreiam umas com as outras. A hierarquia do clã, como esta é entendida, normalmente é determinada por uma combinação de precedência e verdadeiro mérito.

Linhagens: Acteius; Baddacelli; Noctuku (canibais violentos que vivem perto de áreas rurais e preferem se alimentar de outros vampiros); Yagnatia (uma família russa que alega descender diretamente tanto da antiga nobreza quanto de bruxas); Burakumin (uma estirpe oriental que talvez possua poderes necromânticos, mas infelizmente são escassas as informações sobre os vampiros asiáticos, mesmo para os padrões da Família).

Conceitos: homem do saco, aberração circense, sádico rude, anjo da guarda, espancador, arrivista, ladrãozinho barato, rei dos ratos, excêntrico recluso, informante, serviçal adulador.

Ventrue

Vamos esclarecer uma coisa. Cedo ou tarde, você vai aceitar minha oferta. Você vai gostar bem menos dela se for tarde.

O motivo de orgulho dos Ventrue é bem simples: eles vencem. Eles *sempre* vencem.

Outros membros da Família costumam desprezar os Lordes, mas eles raramente contestam a alegação orgulhosa do clã. É muito comum um vampiro se esforçar e tramar para conquistar um privilégio e, mais tarde, descobrir que um Ventrue o detinha o tempo todo. Entre os dignitários que lideram os membros da Família de uma cidade quase sempre há vários Ventrue do alto escalão. Os Lordes não admitem derrotas, apenas contratempos. O clã compartilha uma vontade implacável de chegar ao poder e o poder de impor sua vontade.

Parte desse sucesso se deve a suas Disciplinas favoritas. Os Ventrue aprendem a comandar os pensamentos de outros seres quase que por instinto. O controle dos animais inferiores remonta à época em que o senhor do domínio era o mestre de homens e feras. Apesar de não se dedicarem especificamente às artes do combate, eles costumam ser extraordinariamente difíceis de matar. Contudo, os Ventrue consideram seus dons sobrenaturais um mero instrumento para começar a obter o verdadeiro poder: o do dinheiro, da propriedade, das ações financeiras, dos contatos políticos, da hierarquia da Família e de grandes números de mortais, em todos os níveis da sociedade, implorando para lamber suas botas e cumprir suas ordens.

Os Ventrue levam muito a sério a natureza feudal da sociedade da Família. Todo genitor ensina a seu infante que algumas pessoas governam e outras são governadas. Como Lordes, eles devem lutar para se manterem entre os governantes. A maioria dos neófitos Ventrue já acreditava nisso antes do Abraço. Durante toda a história do clã, os Ventrue procuraram o poder em todas as formas oferecidas pelos mortais. Os historiadores da Família dizem que, na antiga Roma, o clã Abraçava senadores e patrícios. Na Idade Média, eles acolheram cavaleiros e clérigos. Quando o comércio se tornou um atalho para o poder, eles cultivaram a amizade de príncipes mercantes, banqueiros e magnatas. Quando as nações se burocratizaram, os Lordes passaram a Abraçar funcionários públicos do alto escalão. A ascensão do crime organizado trouxe chefões da Máfia e do tráfico de drogas para o clã. No início do século XXI, os anciões Ventrue estudam a possibilidade de Abraçar cientistas, engenheiros e gênios da informática. Não importa onde o poder se encontre na sociedade, os Ventrue juram explorá-lo antes que o resto da Família sequer saiba de sua existência.

Alcunha: Lordes.

Coalizão: Muitos membros da Família vêem os Ventrue quase como sinônimo do Invictus. De fato, os Ventrue tendem a alcançar posições de liderança nessa coalizão. É quase tão comum encontrarem lugar na Ordo Dracul, adquirindo poder imediato e de uma espécie diferente que os Lordes acabam dedicando aos mesmos fins. Entretanto, eles também chegam à liderança dos Santificados, e alguns Ventrue encontram o poder que tanto procuram entre os Cartianos, no Círculo da Anciã ou até mesmo nas fileiras dos desgarrados. Alguns neófitos Ventrue sequer se dão ao trabalho de ocultar sua intenção de usar um bando de membros apartidários da Família como um meio de chegar ao poder numa outra coalizão.

Aparência: Os Ventrue geralmente adotam uma aparência conservadora e circunspecta que, sem espalhafato, expressa status elevado. Os Lordes jovens às vezes preferem a moda das faculdades de Direito norte-americanas, o eterno uniforme executivo (terno e gravata) ou, no caso das mulheres, elegantes vestidos de noite ou *tailleurs*, além de jóias discretas. Os anciões Ventrue às vezes conservam os estilos de séculos atrás, pelo menos no interior de seus refúgios, e em público ainda tendem a se apresentar algumas décadas fora de moda. Até mesmo os Ventrue jovens e rebeldes vestem suas jaquetas guarnecidas de tachões como se fosse um uniforme, fazendo valer sua dominância. O Lorde também se cerca de outros adornos típicos da riqueza e do status, desde o carro grande e elegante na garagem até a adega cheia de vinhos finos que ele nunca terá a oportunidade de apreciar.

ESTEREÓTIPOS

Devas: Nossos únicos rivais de peso. Vigie-os como se fossem víboras mortíferas.

Gangrels: Cães vadios com dentes afiados. Adestre-os sempre que possível.

Mekhet: Reconheça a sabedoria deles, mas certifique-se de que eles saibam ter um papel a desempenhar.

Nosferatu: O que foi mesmo que Maquiavel disse sobre amor e medo?

***

Lupinos: Reger os domínios dessas criaturas é como tentar controlar o fogo-grego. Trate-os com cuidado, ou evite-os, se quiser ver outro anoitecer.

Magos: Não tente entender os poderes deles. É impossível. Não use seus poderes contra eles. Se você falhar, a vingança será terrível. No entanto, os temores e os desejos deles ainda são humanos, portanto, você pode submetê-los a sua vontade.

Mortais: Governe-os, use-os, alimente-se deles sem dó. Nasceram para servir e sofrer, e nunca saber por quê.

Refúgios: Se já não era endinheirado antes do Abraço, o Ventrue geralmente enriquece depois da transformação. Os Ventrue selecionam seus refúgios de maneira a refletir sua riqueza e seu poder. Muitos Lordes vivem em mansões ou genuínas propriedades amuralhadas. Poucos se contentam com nada menos que um casarão clássico ou um apartamento de cobertura (com cortinas seguras, naturalmente).

Manda a tradição do clã que qualquer Ventrue pode pedir asilo no refúgio de qualquer outro Lorde, a fim de escapar do sol, sem temer uma recusa, mas poucos Lordes chegam a invocar esse direito. Não é só porque os orgulhosos Lordes odeiam pedir ajuda a outro membro da Família, é que o suplicante daí em diante teria uma dívida de honra com o Ventrue que lhe concedeu asilo. No entanto, seria grande a vergonha de qualquer Lorde que negasse ajuda a um irmão de clã ou que não fosse capaz de proporcionar ao mesmo um repouso confortável e, por isso, os Ventrue prudentes garantem que seus refúgios consigam acomodar um ou dois hóspedes.

Histórico: Os Ventrue geralmente procuram infantes entre os profissionais liberais ou na nata da alta sociedade. Alguns Lordes preferem infantes de famílias tradicionais ou dinastias políticas, o mais próximo que o mundo contemporâneo consegue chegar da nobreza feudal. Outros preferem os líderes que se fazem sozinhos, como empresários milionários, políticos, oficiais militares ou até mesmo chefões do crime. À medida que surgem novas profissões e novas formas de poder, os Venture as arrebanham. A ascensão da informática, por exemplo, inspirou uma onda de infantes do setor tecnológico.

Criação de personagens: Os Ventrue dão preferência aos Atributos e às Habilidades Sociais — as características necessárias para liderar —, mas eles também prezam os Atributos e as Habilidades Mentais, como Política e Erudição. O clã se destaca nas Vantagens Sociais, como Recursos, Contatos e Status. Muitos Lordes exerciam grande influência social quando vivos e adquiriram mais poder ainda na morte em vida.

Atributos preferenciais: Presença ou Perseverança.

Disciplinas do clã: Animalismo, *Dominação* e Resiliência.

Fraqueza: O poder corrompe, e entre os Ventrue, até mesmo a sede de poder é capaz de corroer a conduta moral de um membro ambicioso da Família. Com o tempo, alguns Ventrue vão ficando paranóicos, cada vez mais desconfiados em relação ao desejo (real ou imaginário) de seus rivais por seus próprios bens. Outros ganham disposição para fazer o que for preciso a fim de conquistar uma quantidade ínfima de poder adicional. Outros ainda se introvertem, iludem-se quanto a sua competência e importância, ou afligem suas mentes com outras enfermidades. Os Ventrue ficam sujeitos a uma penalidade de –2 nos testes de Humanidade realizados para evitar a aquisição de perturbações depois de falhar num teste de degeneração.

Organização: Os Lordes determinam seu parentesco e suas dívidas de gratidão por meio de uma rede de aliados e contatos privilegiados que abrange gerações, linhagens e continentes. O Ventrue respeitável conhece os ancestrais de seus colegas, seus irmãos de Sangue, aliados, inimigos e vampiros a quem eles devem favores ou lhes são devedores (mas a informação pode estar desatualizada há um século). Os Ventrue geralmente comparam suas estirpes e rodas sociais ao se conhecerem. É desse modo que eles estabelecem suas relações e seu status no clã.

Os Ventrue também levam muito a sério os cargos internos. Os Corifeus, Prisci e outros líderes geralmente tentam realizar reuniões mensais com todos os irmãos de clã, independente de coalizão. Os Lordes se aproveitam dessas reuniões para se vangloriar, avaliar a competição, fechar acordos e censurar os irmãos de clã que parecem demonstrar ambição insuficiente. Afinal de contas, os Ventrue têm uma reputação a manter: a de que governam com mão de ferro. Ninguém quer que outros membros da Família pensem que os Lordes podem vir a amolecer.

Linhagens: Boa parte do clã é formada por estirpes que alegam descender de Ventrue famosos do passado remoto, como o grande Cassius. Essas "linhagens" simplesmente expressam orgulho por sua ancestralidade: um Ventrue cassiano, por exemplo, não difere muito dos outros Lordes. Entre outras estirpes prestigiadas estão os Licinii, os Beni Murrahim e os Rötgrafen. A estirpe relativamente recente dos Malkovianos está sujeita a uma loucura ainda mais debilitante do que a do clã de origem.

Conceitos: executivo, policial desonesto, líder de gangue, oficial militar, antigo líder distrital, patrono das artes, consultora política, organizador de *raves*, corretor de imóveis, matrona da sociedade e gênio da tecnologia.

Disciplinas

Debate-se bastante a natureza das Disciplinas na comunidade da Família. Muitos vampiros jovens, que ainda desconhecem o preço espiritual exigido pelo Abraço, vêem apenas o lado bom das Disciplinas, pensando nas mesmas como poderes a exercer sobre criaturas inferiores como os mortais. Os vampiros penitentes e aqueles de inclinação tradicional ou teológica muitas vezes vêem as Disciplinas como vantagens conferidas por quem quer que tenha criado os vampiros para que a raça terrível dos Amaldiçoados possa executar com mais eficiência o plano desse indivíduo. Outros ainda consideram as Disciplinas um fim em si mesmo, como é o caso da Ordo Dracul e seus proibidos, mas poderosos, Anéis do Dragão.

A verdade, é claro, ainda é desconhecida, assim como qualquer outra resposta à condição da Família. O que não deixa dúvidas, no entanto, é a terrível eficácia dos poderes vampíricos.

O emprego das Disciplinas

Você vai reparar durante o processo de criação e ao ler os resumos dos clãs apresentados anteriormente neste capítulo que, entre as três "Disciplinas de clã" de cada um desses grupos, há uma que nenhum outro clã possui. Esses poderes exclusivos são apresentados em itálico nas descrições dos cinco clãs. Por exemplo, os Devas são o único grupo a possuir Majestade como Disciplina de clã. Por outro lado, os Ventrue são os únicos a apresentarem a Disciplina Dominação em sua lista. Essas Disciplinas especiais permitem aos membros de cada clã o acesso imediato a um determinado poder vampírico. Essa Disciplina é uma das coisas que torna o clã único. Mas essas capacidades não são totalmente exclusivas de seus respectivos clãs. Os personagens de outros clãs podem aprendê-las com o investimento de pontos de experiência, mas essas Disciplinas especializadas são consideradas "extra-clã" e são mais caras (como será explicado nas págs. 230–231). A adoção de uma linhagem talvez permita o acesso a uma habilidade característica de um outro clã, como será explicado na pág. 259. E, naturalmente, existe a opção de adquirir os poderes disciplinares de um outro clã com a diablerie de vampiros dessa estirpe. A aquisição desses poderes de maneira tão terrível será explicada na pág. 159.

O sistema fundamental para o emprego das Disciplinas é um pouquinho diferente da regra-padrão da parada de dados. O Atributo que rege o uso de um certo poder é informado na subseção correspondente em sua descrição. Associada ao Atributo aparece uma Habilidade que confere refinamento ou ênfase ao poder. Lembre-se de que os personagens sem índices na Habilidade exigida estarão sujeitos a penalidades em suas paradas de dados para ativar certas Disciplinas. Além disso, o domínio do personagem em relação à Disciplina como um todo acrescenta dados à parada. O resultado é uma parada composta de três características em vez das duas usuais no caso de tarefas comuns baseadas em Habilidades e Atributos. Por exemplo, o primeiro poder disciplinar deste capítulo é Sussurros Bestiais, do Animalismo. O poder lista Manipulação e Trato com Animais como Atributo e Habilidade exigidos, respectivamente. Se o personagem tiver Manipulação 2, Trato com Animais 3 e Animalismo 4, o jogador que o interpreta lançará nove dados para determinar a margem de êxito ao empregar Sussurros Bestiais. O fato de os Sussurros Bestiais representarem um poder de nível um não tem a menor relevância; o que importa é o potencial absoluto do personagem no Animalismo em geral.

Entre as outras informações contidas na subseção sobre sistemas estão:

- Custos em características, se for o caso, como investimentos de Vitae ou Força de Vontade.
- Bônus ou penalidades circunstanciais aplicados às paradas de dados. Essas listas não são completas; trata-se apenas de algumas situações enfrentadas comumente por personagens que empregam a Disciplina em questão. Como sempre, o Narrador tem liberdade para modificar essas circunstâncias da maneira que achar apropriado.
- Outros detalhes específicos que precisam ser descritos em termos de jogo.

O personagem só pode usar os poderes disciplinares disponíveis para seu nível de conhecimento de uma determinada Disciplina e para os níveis inferiores. Portanto, o personagem que tem Dominação 3 consegue empregar os poderes de nível um, dois e três da Disciplina.

Os anciões falam de certos poderes incríveis que os membros da Família podem obter tão logo sua Potência do Sangue atinja um certo patamar. Os níveis de um a cinco de uma certa Disciplina sempre produzem os efeitos listados, mas alguns anciões insistem que, tão logo o potencial de um vampiro numa determinada Disciplina chegue a um certo ponto, ele poderá romper com as versões estáticas da mesma e manifestar poderes impregnados com sua própria personalidade. Ou seja, o conhecimento místico sugere a inexistência de uma regra inviolável para o poder de nível seis de Auspício, por exemplo, e que o membro da Família que dominar Auspício nesse nível elevado será capaz de criar aplicações exclusivas. Mas não se pode confiar nas histórias sobre esses poderes. A natureza da Potência do Sangue é tão inconstante que os poderes de um vampiro desaparecem quando ele sucumbe ao torpor e esquece o que antes sabia.

Conflito sobrenatural

É inevitável que os mortos-vivos entrem em contato com outros habitantes terríveis e bizarros do Mundo das Trevas. Os vampiros podem confrontar lobisomens, magos ou *coisas* ainda mais estranhas. Quando é impossível resolver esse contato de maneira pacífica, os poderes e as capacidades sobrenaturais podem ser empregados para decidir qual criatura prevalecerá.

Neste livro, as Disciplinas são aplicadas contra seres humanos mortais e outros vampiros. Nesses casos, as regras funcionam exatamente como informa o texto. Não restam dúvidas quanto às possíveis proteções do alvo. Um mortal provavelmente terá pouca proteção além de seu Atributo relevante de Resistência, e um outro vampiro terá a proteção descrita para o poder em questão. Por exemplo, o vampiro tomado como alvo de Dominação tem direito a uma parada de dados disputada composta de Perseverança + Potência do Sangue. Já o mortal alvo de Dominação tem apenas sua Perseverança para aplicar a um teste disputado contra a parada de Inteligência + Intimidação + Dominação do vampiro (afinal de contas, o mortal não tem Potência do Sangue).

Portanto, o que acontece quando um vampiro encontra um ser sobrenatural e é submetido aos poderes possuídos por essa criatura? Como a natureza ou as capacidades intrínsecas do vampiro irão protegê-lo? Nos casos em que se faz um teste disputado para determinar os efeitos do poder, a parada de dados será formada pelo Atributo relevante de Resistência + a Potência do Sangue do vampiro. O Atributo de Resistência é o Vigor, a

Perseverança ou o Autocontrole do vampiro. O Vigor é usado contra poderes que têm efeitos físicos, a Perseverança é empregada contra poderes que apresentam efeitos mentais e o Autocontrole é utilizado contra poderes que têm efeitos emocionais.

Por exemplo, se um mago mortal tentar transformar o corpo de seu vampiro, faça um teste disputado de Vigor + Potência do Sangue para resistir. Se um lobisomem tentar usar a magia espiritual para alterar a mente de seu personagem, faça um teste de Perseverança + Potência do Sangue para resistir. Se uma criatura misteriosa tentar aterrorizar seu vampiro, faça um teste de Autocontrole + Potência do Sangue para resistir.

No demais, siga todas as outras regras que se aplicam ao poder empregado. A principal diferença é que os vampiros têm o benefício da Potência do Sangue quando se trata de resistir a fenômenos sobrenaturais.

O Narrador pode invocar esta regra geral toda vez que confrontar os personagens dos jogadores com monstros de sua própria criação: seres bizarros que talvez nunca tenham sido vistos antes. Ou ele pode permitir que os jogadores usem esse tipo de teste disputado quando a crônica de **Vampiro** se sobrepuser a **Lobisomem: os Destituídos, Mago: o Despertar** ou qualquer outro jogo da linha *Storytelling*. Quando os Dons, os feitiços ou outros poderes provenientes desses jogos se voltarem contra seu personagem, você saberá que a força intrínseca do vampiro como uma criatura da noite pode conferir a ele uma certa proteção.

Observe, entretanto, que essa proteção não se aplica quando o poder em questão não permite um teste disputado. Digamos que o Narrador jogue uma parada de dados para determinar os efeitos do feitiço lançado contra seu personagem por uma bruxa e as regras especifiquem que a Perseverança do personagem será simplesmente subtraída dessa parada. Nesse caso, a Potência do Sangue do vampiro não será descontada da parada de dados. Como não há um teste disputado envolvido na tentativa de resistir ao poder, somente o Atributo de Resistência do personagem será aplicado como uma penalidade imposta à parada de dados.

Prepare-se! Assim como os vampiros têm defesas especiais contra os poderes de outras entidades sobrenaturais, esses seres também gozam de benefícios adicionais contra as Disciplinas vampíricas. Quando as Disciplinas são combatidas com testes disputados, criaturas como lobisomens e magos têm direito a paradas especiais baseadas em suas próprias naturezas sobrenaturais. Essa proteção adicional é tratada em **Lobisomem: os Destituídos, Mago: o Despertar** e outros jogos da linha *Storytelling*.

Animalismo

Apesar de muitos parecerem humanos, todos os membros da Família ocultam dentro de si um predador bestial, uma Fera que divide todos os demais em apenas duas categorias: ameaça ou presa. Alguns membros da Família sentem essa afinidade com os animais e a ligação com sua própria natureza animalesca de maneira muito mais intensa que os demais. Esses vampiros geralmente desenvolvem a Disciplina do Animalismo, que lhes permite estabelecer um vínculo com as feras — e as Feras — que os cercam. Eles conseguem não só comungar com criaturas inferiores, mas também projetar sua vontade sobre as mesmas, obrigando-as a obedecer. À medida que os membros da Família vão obtendo poder, alguns desenvolvem a habilidade de se unir aos animais ou de influenciar a Fera que se esconde em suas próprias almas ou nas almas de outros vampiros.

A maioria dos membros da Família repele os animais. As criaturas inferiores ficam agitadas na presença dos mortos-vivos e normalmente fogem da cena (ou, em alguns casos, atacam o vampiro em questão). Os membros da Família que possuem Animalismo já são outra história. Os animais geralmente são atraídos por esses vampiros, e a presença desses membros da Família tranqüiliza até mesmo feras ariscas.

Outros seres sobrenaturais e racionais, como os metamorfos que têm formas animais ou aqueles que são capazes de assumir formas animais, não são afetados pelo Animalismo. Sua inteligência faz deles a jurisdição da Disciplina Dominação. Portanto, um Ventrue pode tentar impor sua vontade a um lobisomem — mesmo um lobisomem em forma de lobo — usando Dominação. Do mesmo modo, o Animalismo é inútil no caso de um outro vampiro que tenha assumido a forma de lobo ou de outro animal. O Animalismo de nada serve para o vampiro em relação a esses seres inteligentes.

Observe que qualquer poder de Animalismo que exija contato ocular fica mais difícil quando a vítima não pára de se mexer ou não se encontra imobilizada. Se o animal em questão estiver em movimento, o teste para ativar o poder relevante estará sujeito a uma penalidade de –1, além de todas as outras listadas.

• Sussurros Bestiais

O vampiro que tem esta habilidade aprendeu a compreender as criaturas inferiores que o cercam, a falar com elas e a se fazer entender. É o alicerce sobre o qual todas as outras habilidades do Animalismo se erguem, pois sem compreensão não há obediência. O vampiro precisa iniciar contato ocular com o animal em questão; isso cria um forte vínculo empático entre o membro da Família e a fera, permitindo a comunicação. Esse contato é parcialmente mental. O vampiro pode sussurrar para o animal em sua própria língua (ou em qualquer idioma que ele conheça), ou pode sibilar, latir, chilrear ou fazer qualquer outro som porventura utilizado pelo animal para se expressar (alguns membros da Família preferem essa última alternativa por acharem que isso cria um vínculo mais íntimo com o animal em questão, mas muitos outros escarnecem dessa prática, que é considerada vulgar). O animal, por sua vez, pode emitir algum tipo de ruído como resposta. Pode ser um rosnado, um chilreado baixo ou qualquer outra coisa. A natureza exata do som é irrelevante, pois o significado é transmitido em grande parte via elo empático. A maioria dos animais responde baixinho instintivamente, a não ser em situações tensas ou violentas. O vampiro precisa manter o contato ocular ou um diálogo constante com o animal. Se não conseguir fazê-lo durante um turno que seja, o elo será rompido e ele terá de reiniciar o contato se desejar falar um pouco mais.

Como os Sussurros Bestiais exigem o contato ocular inicial, os animais que não enxergam não podem ser afetados. Além disso, quanto mais simples ou menos inteligente for o animal, mais difícil será a conexão com a Fera ou suas emoções. A comunicação com os mamíferos, as aves de rapina e certos répteis de grande porte é relativamente fácil; no caso de insetos, invertebrados e a maioria dos peixes, é quase impossível.

Observe que os Sussurros Bestiais garantem que o animal se comunique com o vampiro, mas não obriga a criatura a seguir ordens nem a realizar tarefas. Além disso, a natureza da informação transmitida pelo animal depende em grande parte de sua inteligência e consciência. Um gato talvez seja capaz de explicar que um monte de seres humanos o espantou de um edifício próximo, mas é

improvável que a criatura tenha noção de número ou compreenda perguntas como: "Um deles estava usando um boné verde?"

Custo: —

Parada de dados: Manipulação + Trato com Animais + Animalismo.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: A falha dramática indica que o personagem interpretou erroneamente o animal e obteve informações falsas. Além disso, o animal ficará imune a qualquer outro uso de Animalismo por parte desse personagem até o crepúsculo seguinte.

Falha: A falha indica que o personagem não consegue se comunicar com o animal.

Êxito: O êxito indica que o personagem consegue se comunicar plenamente com o animal, na medida das capacidades deste.

Êxito excepcional: O êxito excepcional indica que o animal não só é comunicativo como também prestativo, chegando até mesmo a oferecer informações não requisitadas se porventura considerá-las importantes (desde que sua inteligência o permita).

Modificadores sugeridos

Modificador	Situação
+1	O animal é um mamífero predador (lobo, gato ou morcego insetívoro).
+1	Por meio da Disciplina Metamorfose, o personagem é capaz de assumir a mesma forma animal da criatura com a qual ele tenta se comunicar (mas ele não precisa realmente se transformar).
+1	O personagem tenta se comunicar com um animal em sua "língua materna", silvando, guinchando ou o que quer que seja (supondo-se que o jogador esteja disposto a tentar interpretar essas ações).
—	O animal é um outro tipo de mamífero, uma ave de rapina ou um réptil de grande porte (rato, coruja ou jacaré).
–1	O animal é um outro tipo de ave ou um réptil pequeno (pombo ou serpente).
–3	O animal é um inseto ou um peixe.

•• Obediência

Dominada a habilidade de se comunicar com os animais, o vínculo entre o membro da Família e sua própria natureza bestial agora lhe permite também comandá-los. Ele não precisa mais implorar, ameaçar ou adular os animais para que estes lhe façam a vontade. Ele exige e as criaturas obedecem na medida de suas capacidades.

O vampiro precisa estabelecer contato ocular, como no caso de Sussurros Bestiais, e transmitir exatamente o que deseja que o animal faça. O animal obedecerá na medida do possível, mas sua natureza e inteligência podem fazer com que ele interprete as ordens de maneira incomum. Tão logo tenha recebido a ordem, o animal a cumprirá, desde que a mesma possa ser completada antes do nascer do sol. A compulsão cessará ao amanhecer, tenha a tarefa sido cumprida ou não.

É extremamente difícil mandar um animal fazer qualquer coisa flagrantemente contrária a sua natureza (como mandar um pardal atacar alguém) ou obviamente autodestrutiva (como obrigar um cão de guarda a se deitar na frente de um caminhão em movimento).

O vampiro só pode dar ordens simples a um animal por vez, mas pode ter sob seu controle, num determinado momento, tantos animais quantos as circunstâncias permitirem, desde que consiga distribuir as ordens individualmente.

Custo: —

Parada de dados: Presença + Trato com Animais + Animalismo - o Autocontrole do animal.

Ação: instantânea.

A Obediência também exige um teste disputado quando o animal já está sob o controle de um outro membro da Família com esse mesmo poder (caso no qual os sucessos obtidos no teste de Obediência terão de exceder aqueles obtidos pelo primeiro vampiro).

Resultados dos testes

Falha dramática: A falha dramática indica que o animal ataca o personagem ou faz exatamente o contrário do que foi ordenado a fazer. Além disso, o animal ficará imune a qualquer outro uso de Animalismo por parte desse personagem até o crepúsculo seguinte.

Falha: A falha indica que o personagem não consegue comandar o animal nem se comunicar com o mesmo.

Êxito: O êxito indica que o animal obedece às ordens do personagem na medida de suas capacidades.

Êxito excepcional: O êxito excepcional indica que o animal desenvolve uma forte afeição pelo personagem, mesmo que temporária. A criatura tentará agradá-lo e até antecipar seus comandos, mesmo quando não se achar sob ordens específicas.

Modificadores sugeridos

Modificador	Situação
+1	O animal é um mamífero predador (lobo, gato ou morcego insetívoro).
+1	O personagem já teve êxito no emprego de Sussurros Bestiais com esse mesmo animal que agora tenta comandar com Obediência.
—	O animal é um outro tipo de mamífero, uma ave de rapina ou um réptil de grande porte (rato, coruja ou jacaré).
–1	O animal é um outro tipo de ave ou um réptil pequeno (pombo ou serpente).
–1	A ordem contradiz a natureza ou as capacidades intrínsecas do animal.
–1	O animal é um ghul.
–3	O animal é um inseto ou um peixe.
–3	A ordem é incontestavelmente suicida.

••• Chamado da Natureza

A sintonia do membro da Família com sua própria Fera é tamanha que ele é capaz de bradar com uma voz bestial — uivar, silvar, crocitar ou coisa que o valha — e chamar todas as criaturas de um determinado tipo. Qualquer animal desse tipo dentro da área é forçado a responder, deslocando-se imediatamente na direção do vampiro e o mais rápido possível, usando o caminho mais direto que conseguir encontrar. Somente os animais capazes de ouvir o chamado serão convocados e, portanto, não responderão as criaturas ensurdecidas ou isoladas do som por paredes grossas ou outras barreiras. Além disso, só os animais naturais atenderão ao chamado: nenhum cão infernal, nenhuma gárgula (págs. 225–226), por exemplo, responderá.

Custo: um ponto de Vitae.

Parada de dados: Presença + Trato com Animais + Animalismo.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: Todos os animais do tipo convocado num raio de cem metros imediatamente se mostrarão hostis em relação ao personagem e ficarão imunes a qualquer outro uso de Animalismo por parte desse personagem até o crepúsculo seguinte.

Falha: No caso de uma falha, nenhum animal aparecerá.

Êxito: O alcance do chamado é de cem metros para cada sucesso obtido. Ou seja, um único sucesso no teste de invocação chamará, por exemplo, todos os ratos num raio de cem metros. O Narrador determina quantos animais responderão de acordo com o ambiente. Centenas ou milhares de ratos podem aparecer num bairro degradado da cidade, mas nenhum gavião e muito menos um coiote.

Êxito excepcional: Idêntico ao êxito normal. No exemplo anterior do conjurador de ratos, se o jogador obtivesse sete sucessos, todos os ratos num raio de setecentos metros atenderiam ao chamado.

Modificadores sugeridos

O Narrador pode impor bônus ou penalidades ao chamado, de acordo com as condições meteorológicas, barreiras ou ruído ambiental, como achar necessário. O vento forte talvez reduza a distância percorrida pelo som, por exemplo, impondo uma penalidade de –2.

Os animais que respondem ao Chamado da Natureza são mais fáceis de influenciar com outros usos de Animalismo por parte do personagem que os convocou. Qualquer outro uso de Animalismo com essas criaturas estará sujeito a um bônus igual ao número de sucessos obtidos no teste de invocação. Esse bônus ficará disponível durante o resto da cena.

Fornecemos exemplos de animais e suas características nas págs. 202–203 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**.

•••• Subordinar o Espírito Ígneo

Olhando o animal nos olhos, o vampiro pode entrar psiquicamente no corpo da criatura e possuí-lo como se este fosse o seu próprio. Alguns membros da Família acreditam que isso, na verdade, transfira a alma do vampiro para a fera, mas outros membros de inclinação menos mística discordam. Seja qual for o caso, a própria mente e os instintos do animal são completamente subordinados, permitindo ao vampiro tomar livremente qualquer atitude dentro do corpo da criatura. O corpo do vampiro sucumbe a um estado semelhante ao torpor e, para todos os efeitos, parece um cadáver. Até o personagem retornar, seu corpo não despertará de jeito nenhum (apesar do que dizem algumas lendas urbanas da Família sobre fantasmas que se apossam desses corpos e causam grande devastação). Além disso, comenta-se em certas rodas que alguns vampiros, viciados na sensação de vida que experimentam ao possuir um animal, permanecem tempo demais nessa forma e esquecem sua verdadeira natureza.

Custo: um ponto de Vitae.

Parada de dados: Manipulação + Trato com Animais + Animalismo contra o Autocontrole do animal.

Ação: disputada.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem não consegue estabelecer um vínculo com o animal; o animal se mostrará hostil e imune a qualquer outro uso de Animalismo por parte do personagem até o crepúsculo seguinte.

Falha: O personagem perde ou empata na ação disputada e não consegue estabelecer um vínculo com o animal.

Êxito: O personagem vence a ação disputada e toma o corpo do animal. Ele pode usar Animalismo nessa forma, mas não outras Disciplinas.

Êxito excepcional: O personagem vence a ação disputada com cinco ou mais sucessos, toma o corpo do animal e também consegue empregar Auspício e Majestade nessa forma.

Se vencer o teste disputado *e* obtiver um número de sucessos superior ao índice de Autocontrole do animal, o personagem terá controle total e sua mente continuará lúcida. Se tiver êxito no teste, mas reunir um número de sucessos igual ou inferior ao índice de Autocontrole do animal, o jogador terá de usar um ponto de Força de Vontade para que o personagem realize qualquer ação contrária aos instintos do animal. Do contrário, os impulsos e as necessidades bestiais anuviarão a mente do vampiro.

Além disso, se o jogador vencer o teste disputado e obtiver um número de sucessos igual ou inferior ao Autocontrole do animal, a consciência de seu personagem estará tão intimamente entrelaçada com a da fera que ele conservará alguns comportamentos animalescos mesmo depois de voltar a sua própria forma. Até o jogador usar um total de três pontos de Força de Vontade especificamente para superar esse efeito — não se pode usar os pontos para, por exemplo, obter três dados a mais em testes não relacionados —, o personagem continuará a pensar e a sentir de maneira animalesca. (Esse efeito não tem aplicações "rígidas" em termo de regras, mas deve ser interpretado pelo jogador. Se o personagem não fizer algo de animalesco, o Narrador poderá se sentir à vontade para reduzir os pontos de experiência que seriam conferidos ao personagem ou usar automaticamente a Força de Vontade do mesmo quando uma resposta particularmente bestial for apropriada e deixar de ser exibida.)

Enquanto estiver no corpo do animal, o personagem conseguirá se afastar o quanto quiser de seu próprio corpo e não será ferido pela luz do sol, mas ainda terá de se obrigar a permanecer acordado durante o dia (consulte a seção sobre Humanidade, pág. 184). O vampiro pode decidir encerrar a possessão e voltar a seu próprio corpo a qualquer momento, não importando a distância. Isso ocorrerá automaticamente se o vampiro não conseguir permanecer acordado. Os ferimentos infligidos ao animal também afetarão o corpo do vampiro. Se o animal morrer enquanto o vampiro ainda estiver no corpo deste, o membro da Família sucumbirá ao torpor imediatamente (alguns acreditam que a alma tenta encontrar o caminho de volta para seu próprio corpo durante esse período). Se a forma física do membro da Família for destruída, sua psique continuará aprisionada dentro do animal até ele não conseguir mais se manter acordado, quando então seu espírito se perderá nas águas do oblívio e nunca mais será reencontrado.

É possível, mas incomum, um vampiro negligenciar seu corpo físico tempo suficiente para que este sofra de inanição e sucumba ao torpor enquanto a alma está "fora". Se o corpo dormente de um vampiro sucumbir ao torpor ou for obrigado a entrar nesse estado, o espírito da criatura voltará a seu corpo automaticamente.

Modificadores sugeridos

Modificador	Situação
+1	O animal é um mamífero predador (lobo, gato ou morcego insetívoro).
+1	O personagem já teve êxito no emprego de Sussurros Bestiais com esse mesmo animal que agora tenta possuir.
+1	Por meio da Disciplina Metamorfose, o personagem é capaz de assumir a mesma forma animal da criatura que ele tenta possuir.
—	O animal é um outro tipo de mamífero, uma ave de rapina ou um réptil de grande porte (rato, coruja ou jacaré).
–1	O animal é um outro tipo de ave ou um réptil pequeno (pombo ou serpente).
–1	O animal é um ghul.
–3	O animal é um inseto ou um peixe.

Atrelar a Fera

O elo entre o vampiro e a Fera é tão forte que ele é capaz de manipular não só as criaturas inferiores que o cercam como também sua própria Fera e a de outros membros da Família.

Não se trata de um controle premeditado, como no caso de Obediência ou da Disciplina Dominação. Não, o membro da Família aprende a estimular os instintos da Fera, inspirando-a — e, por conseguinte, o vampiro dentro da qual ela se esconde — a se comportar de certa maneira. Naturalmente, a comunhão com a Fera é perigosa até mesmo na melhor das circunstâncias, e alguns membros desafortunados da Família foram destruídos por suas próprias tentativas fracassadas de manipular as Feras de outros vampiros.

O alvo precisa ser um vampiro e tem de se encontrar à vista do personagem (se o personagem fizer de si mesmo o alvo, isso não será necessário e, portanto, ele poderá fazê-lo até mesmo na mais completa escuridão ou quando não conseguir enxergar por outros motivos). O jogador é obrigado a decidir se invocará um frenesi de raiva ou o Rötshcreck, ou então se tentará aliviar um dos dois.

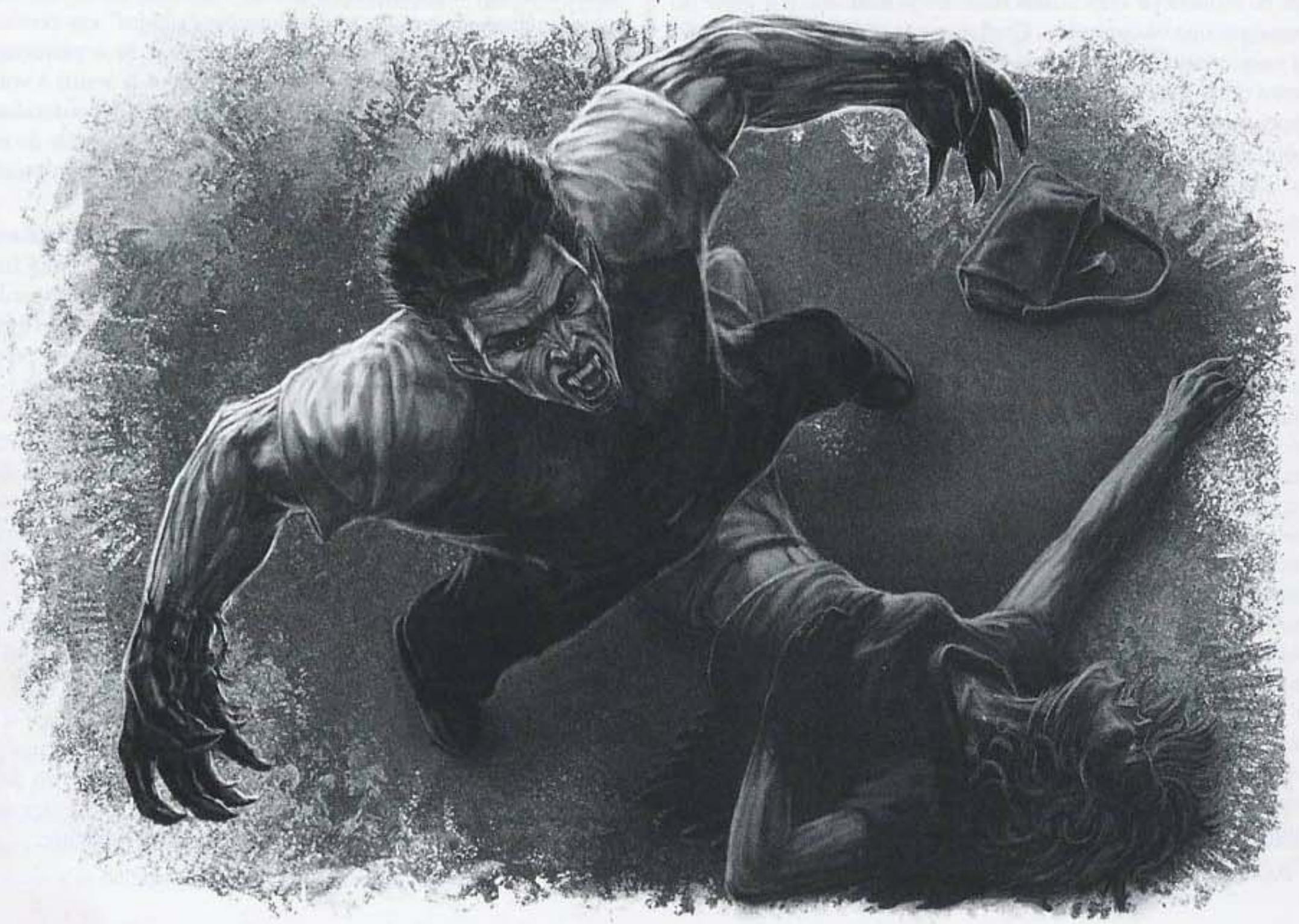
Custo: um ponto de Vitae.

Parada de dados: Manipulação + Empatia + Animalismo contra Autocontrole + Potência do Sangue (para afetar um outro vampiro); Manipulação + Empatia + Animalismo (para afetar a si mesmo).

Ação: instantânea (para afetar a si mesmo) ou disputada; a tentativa de resistir é uma ação reflexa (para afetar um outro vampiro).

Resultados dos testes

Falha dramática: Quando empregado num outro vampiro, o poder do personagem se volta contra ele mesmo e será preciso investir um ponto de Força de Vontade para que ele não fique frenético, seja por raiva ou por medo, dependendo de qual aspecto ele tenha tentado influenciar. Além disso, o alvo ficará imune a qualquer outra tentativa de Atrelar a Fera por parte do personagem até o crepúsculo seguinte. Quando o poder é utilizado no próprio personagem, o tipo contrário de frenesi é induzido (Rötschreck em vez de um frenesi de raiva).



Falha: O personagem falha na ação instantânea, ou então perde ou empata na ação disputada, e o poder não faz efeito.

Êxito: A ação instantânea inspira ou acalma o frenesi de raiva ou o Rötshcreck no próprio personagem. Ou, então, o personagem obtém o maior número de sucessos e manipula a Fera de um outro vampiro. As regras de frenesi ou Rötschreck serão aplicadas normalmente durante o resto da cena caso um dos dois estados seja induzido.

Êxito excepcional: O personagem completa a ação instantânea ou vence o teste disputado com cinco ou mais sucessos, e o alvo é imediatamente forçado a entrar em (ou sair do) frenesi ou Rötschreck. Se for obrigado a entrar em frenesi ou Rötschreck, o alvo permanecerá nesse estado durante o resto da cena, independente dos acontecimentos e das circunstâncias que o cercam. Além disso, não será possível usar Força de Vontade para interromper prematuramente o frenesi. No caso da situação contrária, o alvo não ficará sujeito ao frenesi ou ao Rötschreck pelo resto da cena, independente dos acontecimentos e das circunstâncias envolvidas.

Modificadores sugeridos

Se o personagem conhecer a Virtude e/ou o Vício do alvo, essa informação conferirá um bônus de +1, mas ele terá de adular a Fera, concentrando-se especificamente nesses aspectos da personalidade da vítima. Esses bônus não são cumulativos. Conhecer a Virtude *e* o Vício do alvo gera apenas um bônus de +1, e não +2.

Se o personagem já estiver frenético e usar este poder para se acalmar, aplique uma penalidade de –2.

Auspício

Esta poderosa Disciplina confere ao personagem capacidades sensoriais extremas. Nos níveis mais baixos, aguça os sentidos terrenos do membro da Família. À medida que o usuário avança, horizontes inteiramente novos de discernimento se abrem diante de seus olhos. Em última instância, esta é a Disciplina da coleta de informações, quer esses dados provenham de estímulos visuais ou olfativos, auras e padrões de energia ou diretamente da mente de outra criatura. Além disso, o Auspício pode ser usado para desmascarar os poderes que obscurecem, dissimulam e enganam (consulte o quadro "Conflito de vontades"). De fato, é quase impossível guardar segredos quando se está diante de um verdadeiro mestre do Auspício.

De vez em quando, esta extraordinária Disciplina proporciona percepções extra-sensoriais e até mesmo precognitivas. Essas premonições podem surgir como rápidas sucessões de imagens, sensações avassaladoras de empatia ou até mesmo presságios agourentos. O membro da Família não tem o menor controle sobre esse sexto sentido, mas pode aprender a interpretar o significado das premonições com um pouco de tempo e experiência.

Contudo, essa forte sensibilidade pode ter seus inconvenientes. Ao usar deliberadamente qualquer nível de Auspício, a não ser o quinto (Projeção Crepuscular), o vampiro corre o risco de ter seus sentidos delicados sobrepujados por estímulos excessivamente intensos. Ocorrências repentinas ou graves, como o estampido de uma arma de fogo ou uma explosão de luz, podem distrair o personagem, a não ser que o jogador tenha êxito num teste de Perseverança. A falha deixa o personagem desorientado, tornando-o efetivamente alheio ao ambiente circundante até o fim do turno seguinte.

• Sentidos Aguçados

Quando este poder é ativado, todos os sentidos do vampiro se aguçam, duplicando efetivamente tanto o alcance quanto a nitidez de todos os estímulos recebidos. A visão aguçada permite ao vampiro perceber os detalhes mais ínfimos de objetos a grandes distâncias, ao passo que o olfato apurado talvez venha a alertar o personagem quanto à presença de quantidades mínimas de álcool no hálito de um mortal. Os membros da Família que possuem este poder também têm a opção de ampliar um único sentido, em vez de todos os cinco, a fim de bloquear melhor estímulos indesejados oriundos de outras fontes. Observe, no entanto, que ainda existe o risco de uma distração repentina, independente de quantos sentidos são de fato aguçados. (Lembre-se de que os vampiros não respiram. Sendo assim, os membros da Família não sentem cheiros a menos que se obriguem a fazê-lo deliberadamente e, portanto, não podem ser sobrepujados repentinamente por odores, a menos que tenham ativado seu olfato.)

Custo: —

Parada de dados: Este poder geralmente não envolve testes. O jogador simplesmente ativa o poder e explica ao Narrador o que seu personagem está fazendo e com qual(is) sentido(s). O Narrador responde, relatando as informações que podem ser obtidas. O único momento em que é necessário um teste de Sentidos Aguçados é quando o Narrador deseja dar ao personagem a oportunidade de perceber uma ameaça iminente. Nesse caso, o Narrador pode permitir

Conflito de vontades

Apesar de Auspício ser uma Disciplina poderosa, principalmente nos níveis mais elevados, o uso da mesma por parte de um membro da Família nem sempre é impecável. Outros poderes e habilidades sobrenaturais podem obscurecer ou contestar o poder do Auspício, sendo os mais comuns relacionados à Ofuscação, a Disciplina diametralmente oposta ao Auspício em vários aspectos.

O centro de qualquer disputa entre Auspicio e Ofuscação é o conflito de vontades fortes, pois os dois poderes derivam e dependem do poder da mente do vampiro. Quando o personagem que tem Auspício usar seus sentidos aguçados para não se deixar enganar pela Ofuscação de um outro vampiro, faça um teste disputado de Raciocínio + Investigação + Auspício contra Perseverança + Dissimulação + Ofuscação. Aquele que acumular o maior número de sucessos vencerá a batalha de vontades. Em caso de empate, a vantagem é do defensor. Na maioria das vezes, o empate faz com que o personagem ofuscado permaneça oculto (quando o usuário de Auspício foi quem iniciou a disputa), mas nem sempre. No caso de um vampiro usar Ofuscação bem em frente a um membro da Família que tem Auspicio, o personagem que tenta se esconder é o desafiante, pois é ele que tenta desaparecer em plena vista.

A Ofuscação não é a única habilidade sobrenatural com o potencial de frustrar a nitidez do Auspício. Por exemplo, o personagem que emprega Projeção Crepuscular pode ser visto por um personagem usando Sentidos Aguçados. A regra geral é aplicar o mesmo sistema, mas levando-se em consideração as circunstâncias especiais envolvidas: ainda se faz um teste de Raciocínio + Investigação + Auspício em nome do personagem que tenta perceber algo, e a parada de Perseverança + uma Habilidade apropriada + a Disciplina em questão é lançada em nome do defensor.

que o jogador acrescente o índice de Auspício do personagem a um teste de surpresa (Raciocínio + Autocontrole; consulte a pág. 151 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**).

Este poder permite a um vampiro enxergar na mais absoluta escuridão.

Ação: instantânea.

•• Percepção de Auras

Com este poder místico, o vampiro é capaz de expor suas percepções às auras psíquicas que cercam todas as criaturas racionais. Inúmeros tons e padrões mutáveis compõem essas auras e podem ser necessários muitos anos até um vampiro conseguir interpretá-las com competência e um certo grau de regularidade. Apesar de predominarem as emoções mais fortes, quase todo indivíduo tem sempre mais de uma cor em sua aura, e o observador pode enxergar vários veios ou lampejos dessas outras cores.

"As cores psíquicas" mudam de acordo com o estado mental e emocional do indivíduo, criando um padrão em constante movimento que é exclusivo de cada pessoa, como uma impressão digital. Via de regra, quanto mais fortes as emoções, mais vivas são as cores, mas mesmo essa diretriz é contrariada por um sem número de fatores atenuantes, dependendo das circunstâncias. Mas a prática leva à perfeição; o verdadeiro mestre da Percepção de Auras aprende a entender o significado de cada torvelinho.

Devido à natureza peculiar das auras dessas criaturas, é possível usar este poder para detectar outras entidades sobrenaturais. As auras dos vampiros, por exemplo, tendem a ser extremamente pálidas, não importando suas cores. As auras dos lobisomens seguem exatamente o caminho contrário, quase frenéticas em intensidade. As auras dos magos cintilam com o poder. As auras dos fantasmas bruxuleiam como velas agonizantes.

Custo: —

Parada de dados: Inteligência + Empatia + Auspício – o Autocontrole do alvo.

Ação: Instantânea. (Observe que, apesar de ser uma ação instantânea, é preciso mais do que uma simples olhadela para ver os detalhes de uma aura. O personagem precisa esquadrinhar a aura de seu alvo durante dois turnos inteiros a fim de coletar informações, apesar de um único teste determinar se ele é capaz de interpretá-las corretamente.)

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem recolhe informações errôneas e absolutamente imprecisas.

Falha: O personagem não consegue obter qualquer informação.

Êxito: O personagem percebe um número de cores na aura do alvo igual ao número de sucessos obtidos no teste.

Êxito excepcional: Exatamente como o êxito normal, só que com o acréscimo de uma cor ou um grau de intensidade emocional a mais.

Observe que a falha indica que nenhuma informação útil é percebida, ao passo que uma falha dramática indica uma interpretação falsa ou equivocada. O Narrador, portanto, talvez queira fazer o teste pelo jogador, para manter os resultados em segredo.

O usuário de Auspício que flagra alguém mentindo talvez reconheça que o alvo não está dizendo a verdade. A parada de Inteligência + Empatia é lançada contra a parada de Autocontrole + Potência do Sangue do alvo numa ação disputada. O usuário de Auspício reconhecerá a mentira se obtiver o maior número de sucessos.

Quando empregado para identificar o estado de ânimo de possíveis combatentes, este poder também confere ao usuário um bônus de Iniciativa igual ao número de sucessos obtidos na ativação do efeito. Isso exige que o vampiro converse com os combatentes ou se encontre perto dos mesmos durante pelo menos um turno antes de irromper a luta. Esse período de interação permite ao vampiro reconhecer que as coisas estão prestes a descambar para a violência e, por isso mesmo, reagir de acordo com esse conhecimento prévio.

Indicadores das auras

Condição	Cor
Amedrontado	laranja
Agressivo	púrpura
Zangado	vermelho
Rancoroso	castanho
Calmo	azul-claro
Compassivo	salmão
Conservador	lilás
Desejoso/Lúbrico	vermelho sangue
Receoso	verde-claro
Invejoso	verde-escuro
Animado	violeta
Generoso	rosa
Feliz	escarlate
Maligno	preto
Idealista	amarelo
Inocente	branco
Enamorado	azul
Obcecado	verde
Triste	prateado
Espiritual	dourado
Desconfiado	azul-escuro
Confuso	variegado, alternância de cores
Perdido em devaneios	cores nítidas e bruxuleantes
Diablerista	veios negros na aura
Dominado/Controlado	aura fraca e fosca
Frenético	rápida ondulação das cores
Psicótico	cores giratórias e hipnóticas
Vampiro	as cores da aura são pálidas
Metamorfo	aura de cores vibrantes
Fantasma	aura manchada e intermitente
Usuário de magia	milhares de cintilações na aura

Modificadores sugeridos

O número de dados acrescentados à parada ou dela removidos é determinado pela quantidade de informações que o personagem deseja obter.

Modificador	Situação
+2	O poder é utilizado num vampiro que tem alguma relação de parentesco com o usuário (pág. 162).
—	O tom (pálido, intenso ou fraco), mas não a cor da aura.
–1	O tom e a cor principais.
–2	Padrões de cor, entre os quais informações que revelam a natureza da criatura.
–3	Alterações sutis nas combinações de cor e padrão.

Portanto, se quiser estudar as alterações sutis nas combinações de cor e padrão da aura de um alvo, o personagem ficará sujeito a uma penalidade de –3. Cada sucesso obtido daí em diante vai proporcionar uma informação nesse sentido. Dois sucessos talvez indiquem que um ghul oscila entre o amor e o ódio que sente por sua senhora (do azul ao preto) e inveja um outro ghul (verde-escuro).

••• Vestígios Espirituais

Os poderes perceptivos do membro da Família evoluíram tanto que ele é capaz de detectar impressões psíquicas a partir de objetos simplesmente ao manuseá-los por alguns instantes. Essas impressões podem dizer ao vampiro quem foi a última pessoa a segurar o objeto, quando isso ocorreu e até mesmo o que foi feito com o artefato no passado.

As impressões psíquicas geralmente assumem a forma de imagens rápidas e enigmáticas e, como no caso de outros poderes do Auspício, aprender a decifrar a informação reunida pode ser tão complicado quanto obtê-la. A maioria das impressões (e, portanto, a maioria das imagens derivadas) diz respeito à última pessoa que manuseou o objeto em questão, mas duas circunstâncias geralmente atrapalham uma leitura como essa. Primeiro, alguém que tenha possuído ou manuseado o objeto durante muito tempo deixa impressões mais fortes do que as de alguém que o tenha manipulado brevemente, mesmo que há pouco tempo. Segundo, as experiências associadas a emoções mais intensas — seja o ódio, a paixão ou o medo — geralmente persistem nos objetos na forma de intensas impressões psíquicas. São essas impressões que provavelmente virão à tona, em detrimento das coisas mais recentes ou, possivelmente, de relevância emocional muito menor.

Para coletar informações a partir de um objeto com o emprego deste poder basta que o vampiro gire o artefato nas mãos (ou manipule-o de outra maneira) por algum tempo, quando então entrará numa espécie de transe. Esse transe é a porta pela qual passarão os instantâneos psíquicos, e qualquer coisa que perturbe prematuramente o transe é bem capaz de impedir a obtenção de qualquer informação útil.

Custo: —

Parada de dados: Raciocínio + Ocultismo + Auspício.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: A falha dramática indica o equivalente psíquico de uma "mensagem ambígua" ou uma impressão falsa, mas muito verossímil.

Falha: A falha indica que nenhuma impressão é obtida.

Êxito: O êxito gera uma idéia a respeito da identidade daquele que possuiu ou manuseou o objeto anteriormente, bem como uma visão ou noção confiável da lembrança em questão.

Êxito excepcional: O êxito excepcional propicia uma compreensão cronológica abrangente ou extensa sobre o acontecimento e os envolvidos, como se fosse uma apresentação seqüencial de imagens referentes ao objeto e a seu passado.

Também é possível usar este poder para vislumbrar o passado de um outro indivíduo. É preciso tocar o alvo, o que talvez exija um teste caso o mesmo resista (consulte a pág. 157 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**). Faz-se um teste disputado de Raciocínio + Ocultismo + Auspício contra a parada de Perseverança + Potência do Sangue do indivíduo. O teste do alvo é reflexo, e ele não saberá que os fatos passados de sua vida foram visualizados. Se obtiver o maior número de sucessos, o leitor terá uma visão a respeito do passado do alvo, a partir do ponto de vista deste. Sem a delimitação de um período de tempo ou de critérios para o testemunho, será vislumbrado o ato menos dramático, tenso ou veemente praticado ou experimentado pelo alvo. Se um período de tempo ou acontecimento específico for enfocado, o teste do usuário de Auspício ficará sujeito a uma penalidade de –1 para cada noite passada desde a ocorrência. Portanto, testemunhar o ato da alimentação, praticado pelo alvo três noites antes, impõe uma penalidade de –3 ao teste disputado realizado pelo vampiro que faz a leitura.

Resultados dos testes

Falha dramática: Os acontecimentos testemunhados pelo alvo são interpretados erroneamente. Por exemplo, ele parece ter sido atacado em vez de ter iniciado o ataque.

Falha: Perde-se ou empata-se o teste disputado. Não são obtidas impressões.

Êxito: O personagem que faz a leitura obtém o maior número de sucessos. Uma imagem distorcida e borrada do fato ou da situação em questão passa por sua mente. Resta-lhe uma compreensão intuitiva e geral do que aconteceu.

Êxito excepcional: O personagem que faz a leitura vence o teste disputado com cinco ou mais sucessos. Uma imagem instantânea do fato ou da situação em questão passa por sua mente. Ele entende implicitamente todo e qualquer aspecto do que aconteceu, praticamente como se tivesse presenciado tudo no lugar do alvo. O leitor não adquire características nem poderes novos (se o alvo tiver cometido diablerie, por exemplo). O leitor simplesmente sabe o que ocorreu.

Modificadores sugeridos

Modificador	Situação
+2	O poder é utilizado num vampiro que tem alguma relação de parentesco com o usuário (pág. 162).
+1	O personagem já extraiu uma impressão psíquica do objeto ou da pessoa anteriormente.
—	Recente e intenso (a arma de um homicídio, utilizada quatro horas antes; um assassinato foi cometido).
–1	Recente, mas brando; ou antigo e intenso (empoeirada herança de família dentro de um baú).
–2	Sem vínculo afetivo ou esquecido há muito tempo (conjunto de calça e paletó encontrado num brechó).
–3	Sem relação ou desprovido de ressonância espiritual (um chaveiro encontrado semanas atrás).
–3	A leitura do objeto ou da pessoa ocorre em meio a uma luta ou em outras circunstâncias tensas.

•••• Telepatia

Neste nível de evolução da percepção extra-sensorial, o vampiro pode projetar sua consciência na mente de um indivíduo próximo. Isso cria um elo mental por meio do qual o membro da Família é capaz de se comunicar em silêncio ou até mesmo sondar a superfície do subconsciente do alvo. O usuário percebe os pensamentos captados como uma voz dentro de sua própria mente, e as informações dificilmente podem ser consideradas discretas. Contudo, é possível que este poder seja uma das habilidades mais fortes do arsenal místico dos vampiros. Com prática suficiente, um vampiro telepata é capaz de arrancar praticamente qualquer segredo de qualquer criatura racional que se encontre por perto.

A Telepatia é mais eficaz quando aplicada à mente humana. Quando empregada com pessoas normais, o personagem conseguirá manter o elo telepático enquanto estiver concentrado, e desde que o alvo mortal não suma de vista por mais do que alguns instantes. No entanto, tentar invadir a mente sobrenatural já é um pouco mais difícil. O elo só funciona momentaneamente e terá de ser restabelecido toda vez que o personagem desejar enviar ou procurar pensamentos.

Custo: nenhum, no caso de um mortal; um ponto de Força de Vontade no caso de um alvo sobrenatural, a menos que este seja conivente.

Parada de dados: Inteligência + Socialização + Auspício - a Perseverança do alvo.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: A falha dramática num teste de Telepatia pode ser catastrófica, pois o usuário adotará instantaneamente as perturbações do alvo pelo resto da noite.

Falha: A falha leva ao não estabelecimento do elo telepático e o personagem não conseguirá tentar novamente durante o resto da cena.

Êxito: O êxito permite ao personagem ler os pensamentos do alvo ou acrescentar algo à mente do mesmo. Consulte a lista de modificadores sugeridos a seguir para conhecer algumas aplicações específicas do poder da Telepatia.

Êxito excepcional: O êxito excepcional num teste de Telepatia permite ao personagem obter uma informação adicional (ou mais um aspecto do *insight* original).

Observe que o jogador, desde que o personagem saiba que está sendo examinado ou tem um "carona", pode usar um ponto de Força de Vontade para expulsar o telepata. Toda vez que o telepata enviar uma mensagem, o alvo saberá instantaneamente que o pensamento não se originou em sua própria mente. Toda vez que o telepata extrair uma informação, será necessário fazer um teste de Inteligência + Autocontrole em nome do alvo para ver se este consegue detectar o invasor.

Modificadores sugeridos

Modificador	Situação
+2	O poder é utilizado num vampiro que tem alguma relação de parentesco com o usuário (pág. 162).
—	Tentativa de projetar um único pensamento/mensagem na mente do alvo.
–1	Tentativa de examinar os pensamentos superficiais do alvo.
–1	A cada perturbação apresentada pelo alvo.

–2 Encontrar uma informação na qual o alvo não está pensando no momento.

–3 Procurar uma lembrança ou fato específico enterrado no fundo do subconsciente.

Projeção Crepuscular

Geralmente entendido como o auge da Disciplina Auspício, este poder permite ao vampiro projetar suas percepções para fora de seu corpo físico. Seus sentidos ganham vida própria e percorrem o mundo material como um espectro. Essa forma, chamada de "corpo espiritual", é imune ao cansaço e ao dano físico, além de ser capaz de voar em altas velocidades. Os corpos espirituais podem até visitar os subterrâneos a seu bel-prazer: qualquer lugar no interior e abaixo dos limites da esfera lunar.

Custo: um ponto de Força de Vontade.

Parada de dados: Inteligência + Ocultismo + Auspício.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: As falhas dramáticas podem ser catastróficas. Elas geralmente permitem que o personagem faça a projeção, mas este será enviado para um destino indesejado (do outro lado do mundo ou nas profundezas de um local desconhecido, por exemplo).

Falha: O personagem não consegue separar sua consciência do próprio corpo, mas pode tentar novamente numa próxima oportunidade.

Êxito: O membro da Família separa seu corpo espiritual de seu corpo físico e pode se aventurar pelo mundo.

Êxito excepcional: Idêntico ao êxito normal, mas a separação ocorre com facilidade e o personagem recupera o ponto de Força de Vontade utilizado.

É impossível interagir com os mundos físico e espiritual quando se emprega a Projeção Crepuscular. O personagem não tem substância, nem mesmo espiritual: ele não passa de uma consciência projetada. Essa condição pode ser tanto uma vantagem quanto um inconveniente, no sentido de que o personagem não encontrará obstáculos, mas também será incapaz de afetar quaisquer ameaças que venha a encontrar. Pode acontecer de os corpos espirituais de dois vampiros, ou a projeção de um vampiro e um fantasma de verdade, se encontrarem. Eles conseguirão se comunicar como se estivessem no mundo real, mas nenhum tipo de contato físico ou místico será possível entre eles.

A psique do vampiro projetado é invisível para a maioria dos seres físicos. Crianças ou animais podem perceber intuitivamente a presença do vampiro ou até mesmo vê-lo. Um outro membro da Família usando Sentidos Aguçados ou Percepção de Auras talvez enxergue a projeção se conseguir mais sucessos num teste disputado de Raciocínio + Investigação + Auspício (observador) contra a parada de Perseverança + Ocultismo + Auspício (aquele que se projeta). Os dois testes são reflexos.

As outras Disciplinas do vampiro projetado não funcionam. Seu espírito sem dúvida é capaz de observar as coisas, mas sua ligação temporal com o corpo que lhe serve de conduto para a maldição da Família é demasiado tênue para que outros poderes místicos se manifestem.

Enquanto sua consciência perambula por aí, o corpo do vampiro permanece onde este o deixou, num estado semelhante ao torpor. Desde que seu corpo espiritual continue ativo, o personagem vai ignorar o que acontece ao redor de seu corpo físico. Se o corpo for submetido ao torpor ou à Morte Final, a psique projetada será arrastada de volta imediatamente.

O corpo do vampiro continua a utilizar Vitae noite após noite com a intenção de se sustentar. O jogador precisa ter êxito num teste-padrão de Humanidade para o corpo espiritual continuar desperto durante o dia (pág. 184). A consciência do vampiro adormecido retorna ao corpo, e ele acordará na noite seguinte como de praxe, inteiramente no mundo físico.

O corpo espiritual aparece nu, sem carregar nada consigo. Os artefatos compostos inteiramente de matéria espiritual *podem* ser empregados dessa maneira, mas nenhum objeto físico passa para o outro lado. Do mesmo modo, os objetos encontrados durante a viagem espectral não podem ser manipulados nem retornarão com o personagem quando ele finalmente reunir-se a seu corpo físico.

A projeção do vampiro pode ser impedida de voltar a seu corpo por meios místicos, ou então ela pode se perder e não conseguir reencontrar seu corpo. Dizem que outros espíritos podem entrar no corpo vazio de um vampiro, condenando o membro da Família a ser um simples corpo espiritual. Impedida de voltar ao próprio corpo (ou talvez de possuir um outro), a essência do corpo espiritual perderá um círculo de Potência do Sangue a cada noite. Quando esse índice for reduzido a zero, o vampiro-fantasma sofrerá a Morte Final e desaparecerá por completo.

Modificadores sugeridos

Geralmente, nenhum modificador é necessário, mas o Narrador pode penalizar o teste de ativação em até dois dados no caso de uma projeção precipitada, como quando o vampiro abandona seu corpo no momento da Morte Final (afinal de contas, é melhor ter um corpo espiritual do que corpo nenhum).

Celeridade

As histórias e lendas dos vampiros atribuem a eles uma velocidade sobre-humana, a capacidade de se mover mais rápido do que os olhos podem ver e até mesmo de aparecer em dois lugares ao mesmo tempo. Apesar do exagero de alguns desses relatos, os membros da Família que conhecem a Disciplina da Celeridade são realmente capazes de se mover muito mais rápido do que qualquer mortal. Eles parecem sumir em meio a um borrão, fazendo com que as outras pessoas pareçam se mover em câmera lenta.

Observe que o emprego da Celeridade é obviamente sobre-humano. Poucos Príncipes vêm com bons olhos os usos de Celeridade que deixam para trás muitas testemunhas humanas e curiosas.

Custo: um ponto de Vitae por turno.

Parada de dados: A Celeridade se distingue de várias Disciplinas por não precisar de um teste. Em vez disso, ela proporciona uma série de benefícios, muitos dos quais afetam outros testes.

Não se pode invocar a Celeridade mais do que uma vez por turno. Ou seja, você não pode usar um segundo ponto de Vitae e duplicar os benefícios da Celeridade num determinado turno, apesar de poder usar Vitae no decorrer de vários turnos para gozar dos benefícios nesse período.

Nos turnos em que o personagem ativar sua Celeridade, seu índice na Disciplina será subtraído de *toda e qualquer* parada de dados dos personagens agressores, pois o vampiro se moverá muito mais rápido do que o normal e será mais difícil de atingir. Essa penalidade aplicada às paradas dos agressores é cumulativa em relação à blindagem que o personagem porventura esteja usando e também à Defesa (mas observe que, da mesma maneira que a blindagem, os benefícios da Celeridade não diminuem de acordo com o

número de ataques enfrentado pelo personagem). A proteção da Celeridade se aplica até mesmo às armas de fogo. Por exemplo, se o personagem tiver Celeridade 3 e ativar a Disciplina, três dados serão descontados das paradas de quaisquer agressores.

A Celeridade também aumenta a Iniciativa do personagem durante o turno no qual se acha ativada. O personagem mencionado anteriormente com Celeridade 3 e Iniciativa 5 teria 8 como resultado de Iniciativa durante os turnos nos quais a Celeridade estivesse em ação.

Por fim, a Celeridade, quando ativada, modifica o Deslocamento do personagem. Seu Deslocamento aumenta segundo um fator que depende de seu índice de Celeridade (simplesmente some 1 ao valor da Celeridade do personagem e multiplique esse número por seu Deslocamento). Os personagens que correrem enquanto a Celeridade estiver ativa também duplicarão esse valor. Supondo-se que o personagem do exemplo com Celeridade 3 tenha Deslocamento 12, ele terá um Deslocamento efetivo de 48 — [(1+3) x 12] — durante os turnos nos quais ativar a Celeridade. Se ele correr enquanto sua Celeridade se achar ativa, seu Deslocamento será igual a 96, o que dá cerca de 115 quilômetros por hora!

Ação: Reflexa. O personagem poderá "antecipar" sua própria ação no turno para ativar a Celeridade se um oponente agir antes dele e o vampiro desejar invocar a Celeridade antes da ação do rival ser executada. O vampiro, portanto, receberá a proteção adicional da Celeridade no início do turno. O bônus de Iniciativa da Celeridade também será acrescentado imediatamente, o que poderá deslocar a ação do vampiro para uma posição anterior à do agressor na fila de Iniciativa desse turno. O vampiro também será beneficiado pelo Deslocamento adicional durante o turno. Se for investido um ponto de Vitae para manter a Celeridade ativa no turno seguinte, todos esses benefícios persistirão.

Exemplo: *O total de Iniciativa de Virgínia para a luta é 10. O do oponente é 13. Virgínia quer ativar sua Celeridade para evitar os ataques do oponente e reagir mais rapidamente. A Disciplina pode ser ativada na posição 13 da fila de Iniciativa como uma ação reflexa. Virgínia tem Celeridade 2, de modo que os ataques desferidos contra ela estarão automaticamente sujeitos a uma penalidade de –2 durante o resto do turno, além das penalidades impostas por sua Defesa e pela blindagem usada. Sua Iniciativa no turno também aumenta em dois pontos, chegando a 12. Isso não permite que ela aja antes do oponente, mas ela o seguirá bem de perto.*

Se o vampiro não ativar a Celeridade até chegar sua vez na fila de Iniciativa num determinado turno, as ações de outros envolvidos tomadas anteriormente nesse mesmo turno não serão invalidadas (elas não serão refeitas porque o vampiro de repente detém uma posição melhor na fila). Ao ativar a Celeridade "mais tarde", o vampiro estará abrindo mão de seu bônus de Iniciativa nesse turno. O vampiro também só receberá a proteção da Celeridade contra os ataques desferidos nesse turno depois de passada sua vez. Se a Celeridade continuar ativa no turno seguinte, serão aplicados integralmente o bônus de Iniciativa do vampiro e a proteção adicional.

Dominação

Alguns membros da Família são capazes de sobrepujar as mentes de outros indivíduos com sua própria vontade, influenciando ações e até pensamentos. O emprego da Dominação exige que o personagem olhe a vítima nos olhos. A Disciplina, portanto, só pode ser usada com um alvo por vez, e é inútil quando o contato ocular não é possível.

A Dominação não confere a capacidade de se fazer entender nem a de se comunicar mentalmente. As ordens devem ser emitidas verbalmente, mas certos comandos simples (como indicar com o dedo e uma expressão enérgica para onde o indivíduo deve ir) podem ser transmitidos por sinais, a critério do Narrador. Não importa seu grau de poder, o vampiro não conseguirá obrigar a vítima a obedecer se não se fizer entender: se, por exemplo, a vítima não falar o mesmo idioma, não ouvir ou simplesmente não entender as ordens.

Observe que as vítimas da Dominação podem perceber o que foi feito com elas. Ou seja, elas não notam automaticamente que estão sendo controladas, mas podem se perguntar mais tarde por que passaram de repente a agir de tal maneira. Os membros inteligentes da Família, principalmente aqueles que conhecem a Dominação, provavelmente deduzirão tudo em questão de segundos, e poucos vampiros gostam de ser manipulados dessa maneira. Muitos membros da Família que desenvolvem a Dominação têm personalidades fortes e controladoras, e podem ganhar uma certa reputação se usarem arbitrariamente esta Disciplina.

Em todo caso, uma falha dramática na tentativa de dominar a vítima torna-a imune à Dominação por parte do personagem até o crepúsculo seguinte.

A Dominação é muito mais eficaz contra os mortais do que contra outros membros da Família. A maioria das habilidades relacionadas à Dominação e descritas nesta seção permite à vítima resistir aos efeitos; ou seja, faz-se um teste disputado contra o jogador que interpreta o dominador. Como nenhum mortal apresenta Potência do Sangue, a imensa maioria dos seres humanos se encontra em desvantagem ao lidar com a Disciplina.

A Dominação também é mais eficaz contra aqueles que o usuário submeteu a um Vinculum. O suserano pode usar no vassalo os poderes da Dominação (com exceção do Condicionamento) sem a necessidade de estabelecer contato ocular; o vassalo simplesmente precisa ouvir a voz do suserano.

Outros seres sobrenaturais e racionais, como os metamorfos que têm formas animais ou os que são capazes de assumir formas animais, são afetados pela Dominação, e não pelo Animalismo. Portanto, o vampiro pode tentar impor sua vontade a um lobisomem — mesmo um lobisomem em forma de lobo — usando Dominação. Do mesmo modo, o Animalismo é inútil no caso de um outro vampiro que tenha assumido a forma de lobo ou de outro animal. O Animalismo de nada serve para o vampiro em relação a esses seres inteligentes.

Observe que qualquer poder de Dominação que exija contato ocular fica mais difícil quando a vítima não pára de se mexer ou não se encontra imobilizada. Se o alvo estiver em movimento, o teste para ativar o poder relevante estará sujeito a uma penalidade de –1, além de todas as outras listadas.

• Comando

Depois de ter estabelecido contato ocular, o vampiro emite um único comando, composto de uma palavra apenas, que terá de ser obedecido instantaneamente. A ordem precisa ser clara e direta: quieto, pule, corra, pare, caia, tussa, pisque e assim por diante. Se o comando for ambíguo ou confuso, o alvo poderá responder lentamente ou executar mal a tarefa. Além disso, os comandos são sempre interpretados (nos limites do razoável) de modo a favorecer o alvo. Por exemplo, se estiver no beiral de um telhado e o personagem ordenar que pule, a vítima poderá pular para cima e para baixo em vez de saltar do telhado. É claro que a vítima provavelmente não saltaria do telhado mesmo se o personagem encontrasse uma maneira de emitir essa ordem. Não se pode obrigar as pessoas submetidas ao Comando a se ferirem diretamente e, portanto,

uma ordem obviamente suicida, como "Morra!", é ineficaz. "Durma" e coisas do gênero fazem com que o alvo siga a ordem somente quando ele não acredita estar correndo perigo de perder a vida. O personagem seduzido por um membro da Família pode dormir se for instruído a fazê-lo, mas aquele que se encontra em meio a um combate ou interrogatório certamente não o fará. Nessas situações, o personagem simplesmente perde os sentidos durante um turno apenas.

O vampiro pode inserir a palavra de comando numa oração a fim de disfarçar o uso deste poder. O comando propriamente dito precisa ser enfatizado, e o personagem tem de estabelecer contato ocular exatamente quando a palavra é pronunciada. Os observadores talvez notem a ênfase atípica, mas somente os mais alertas — e aqueles que conhecem a Disciplina — provavelmente perceberão o que aconteceu.

Custo: —

Parada de dados: Inteligência + Dominação contra Perseverança + Potência do Sangue.

Ação: disputada; a resistência é reflexa.

Resultados dos testes

Falha dramática: A vítima não obedece e ficará imune à Dominação por parte do personagem até o crepúsculo seguinte.

Falha: O personagem perde ou empata o teste disputado e o alvo não obedece.

Êxito: O personagem vence o teste disputado ao obter o maior número de sucessos, e a vítima obedece à ordem ao pé da letra, mas com uma preocupação considerável por sua autopreservação.

Êxito excepcional: O personagem vence o teste disputado com cinco ou mais sucessos, e a vítima não só obedece como também racionaliza o que faz, como se a decisão fosse própria, ao menos até alguém questioná-la a respeito.

Supondo-se que a ação ordenada possa ser executada durante algum tempo, como "espere" ou "durma", a vítima obedecerá durante um número de turnos igual ao número de sucessos obtidos no teste de Comando.

Se este poder for utilizado num vampiro que tem alguma relação de parentesco com o usuário (pág. 162), aplique um bônus de +2 ao teste do dominador.

•• Mesmerismo

Origem de muitas lendas sobre o olhar hipnótico do vampiro, o Mesmerismo permite ao membro da Família implantar um pensamento ou uma sugestão falsa na mente subconsciente da vítima. O poder exige não só o contato ocular como também intensa concentração e um enunciado preciso, de modo que nem o personagem nem a vítima podem se distrair. O membro da Família pode ativar o pensamento ou comando imposto imediatamente — "Venha até aqui e abra a porta" —, ou então estabelecer um estímulo para ativar a sugestão posteriormente — "Ao ver um homem de terno azul com uma rosa vermelha na lapela, você derrubará nele seu drinque." A vítima tem de ser capaz de entender o vampiro. O membro da Família só precisa manter o contato ocular durante o tempo necessário para implantar a sugestão ou a idéia.

É possível emitir comandos realmente complexos e de longa duração com o Mesmerismo, como seguir alguém, tomar nota das atividades dessa pessoa e relatá-las na primeira noite do mês seguinte. A vítima só pode ter implantada uma sugestão por vez.

Custo: —

Parada de dados: Inteligência + Expressão + Dominação contra Perseverança + Potência do Sangue.

Ação: disputada; a resistência é reflexa.

Se este poder for utilizado num vampiro que tem alguma relação de parentesco com o usuário (pág. 162), aplique um bônus de +2 ao teste do dominador.

Resultados dos testes

Falha dramática: A vítima não obedece e ficará imune à Dominação por parte do personagem até o crepúsculo seguinte.

Falha: O personagem perde ou empata o teste disputado e o alvo não obedece.

Êxito: O personagem vence o teste disputado ao obter o maior número de sucessos, e a vítima obedece da melhor maneira possível.

Êxito excepcional: O personagem vence o teste disputado com cinco ou mais sucessos. A vítima não só obedece como também racionaliza o que faz, como se a decisão fosse própria, ao menos até alguém questioná-la a respeito.

Este poder continuará a fazer efeito até a vítima realizar a tarefa exigida, ou então até o personagem ser destruído ou sucumbir ao torpor. Ações impossíveis — como: "Conte todos os grãos de areia desta praia" — falham automaticamente na tentativa de se fixarem na mente do alvo. Se, na tentativa de executar a sugestão implantada, a vítima perceber que está em perigo ou agir de maneira completamente contrária a seu código moral, será necessário passar num teste de Perseverança para se livrar da compulsão. Trata-se de um teste disputado. Os sucessos obtidos terão de exceder o número de sucessos alcançado pelo personagem dominador no momento em que a vítima foi mesmerizada.

Falha dramática: A vítima não só continua a executar o comando como não poderá fazer nenhum outro teste de Perseverança para se livrar do controle do dominador, não importa o que a vítima seja obrigada a fazer.

Falha: A vítima é obrigada a continuar a executar o comando recebido.

Êxito: A vítima se livra da sugestão.

Êxito excepcional: A vítima contesta a sugestão e o dominador ficará sujeito a uma penalidade de –1 nas tentativas futuras de submetê-la à Dominação até a noite seguinte.

Não importa a força da vontade do dominador nem quantos sucessos obteve, ele não pode fazer o alvo ferir diretamente a si mesmo. Qualquer ordem para cometer suicídio, portanto, será ignorada, apesar de ser possível impor certos comandos potencialmente maléficos — como: "Entre naquela boca de fumo e atire no homem de camisa vermelha" —, sujeitos ao teste de Perseverança como foi discutido anteriormente.

Se o vampiro tentar mesmerizar uma vítima que já se encontra sob a influência de uma diretriz implantada anteriormente, compare os sucessos obtidos na tentativa com os sucessos conseguidos quando da implantação da primeira sugestão. Se o personagem obtiver mais sucessos do que o membro da Família anterior, o novo comando talvez venha a suplantar o antigo. Caso contrário, o comando original continuará ativo e o novo não conseguirá se estabelecer. No caso de um empate, o comando original tem a precedência. O vampiro que tenta substituir uma sugestão antiga por uma nova também precisa obter mais sucessos que a vítima em seu teste disputado de Perseverança + Potência do Sangue.

••• Esquecimento

O vampiro que tem este poder é capaz de sondar a mente da vítima, roubar-lhe ou remodelar-lhe as lembranças como bem entender. O poder, como é o caso de todos os usos de Dominação, exige contato ocular. O Esquecimento não permite o contato telepático. Ao contrário, o vampiro atua como um hipnotizador, faz perguntas diretas e arranca respostas da vítima, e depois descreve em detalhes as lembranças que deseja implantar. Alterações simples, como obscurecer lembranças breves e recentes, são bem fáceis (e muito eficazes na eliminação de indícios de alimentação ou outras violações da Máscara). Alterações mais abrangentes, chegando até mesmo a uma reconstrução total do passado e da identidade da vítima, são possíveis, apesar de consideravelmente mais difíceis.

O subconsciente da vítima resiste às lembranças falsas implantadas e, portanto, o grau com que o vampiro detalha as novas lembranças tem efeito direto no grau de assimilação das mesmas por parte do alvo. Uma lembrança incompleta ou simplesmente falsa se desfaz com muito mais rapidez e facilidade que uma outra mais detalhada. Por exemplo: "Você pegou o carro, voltou para casa depois do trabalho e teve uma noite ruim" provavelmente não vai colar. Muito mais eficaz seria um relato como este: "Você saiu tarde do trabalho, devido a uma alteração de última hora requerida pelo cliente. Você pegou um engarrafamento mesmo assim, ficou preso no trânsito uns 25 minutos e estava bastante frustrado ao chegar à via expressa. Não havia nada de bom tocando no rádio. A três quarteirões de casa, um policial mandou você encostar por não ter respeitado uma placa de pare. Pelo menos foi só uma advertência, mas não deixou de ser um problema. O jantar congelado que você preparou no microondas estava horrível, o filme da TV era estrelado por um ator decadente que você odeia e o noticiário foi deprimente. Enojado, você finalmente desligou a TV e foi dormir."

Portanto, o uso efetivo do Esquecimento exige refinamento e paciência consideráveis, além da capacidade de pensar nas coisas com cuidado, meticulosidade e antecedência. É relativamente simples esquadrinhar as lembranças da vítima e extirpar fatos recentes sem saber ao certo o que aconteceu, mas isso deixa um hiato na memória que pode levar a mais problemas. Muitas pessoas não se sentem nada à vontade ao perceberem que têm lapsos de memória que vão desde algumas horas a uma noite inteira, e é bem provável que tentem descobrir o que aconteceu. As novas lembranças implantadas pelo personagem não costumam ter a mesma força que as originais e podem ser desfeitas ou ao menos desmentidas no decorrer da investigação. Por exemplo, a vítima talvez não se lembre de que foi atacada por um vampiro, mas pode recordar o fato de ter sido mordida, atribuindo o fato ao ataque de um animal ou de uma aranha. As lembranças mais vívidas retornam como fragmentos em sonhos ou são desencadeadas por uma frase ou um estímulo olfativo incomum. O processo pode levar semanas ou até mesmo anos até a vítima começar a entender esses lampejos, mas até mesmo a mais eficaz manipulação da memória está longe de ser perfeita ou realmente permanente.

O vampiro também pode usar o Esquecimento para detectar se alguém teve as lembranças alteradas dessa maneira e às vezes pode usar seu próprio poder para suscitar e restaurar os pensamentos originais. Contudo, nenhum membro da Família pode usar o Esquecimento para restaurar as próprias lembranças perdidas ou alteradas.

Custo: —

Parada de dados: Raciocínio + Persuasão + Dominação - Perseverança.

Ação: prolongada (de um a cem sucessos, de acordo com o detalhamento e a complexidade da lembrança; cada teste representa cinco minutos de manipulação mental).

Resultados dos testes

Falha dramática: A tentativa fracassa e a vítima ficará imune à Dominação por parte do personagem até o crepúsculo seguinte. Todos os sucessos acumulados são perdidos e o alvo continua a recordar o que aconteceu.

Falha: A tentativa fracassa.

Êxito: O personagem faz algum progresso no sentido de alterar um conjunto de lembranças.

Êxito excepcional: O personagem faz progresso considerável no sentido de alterar um conjunto de lembranças.

Um único sucesso que seja já tranqüilizará a vítima pelo tempo que for necessário até o processo se completar. Tanto o vampiro quanto a vítima precisam estar em segurança ou relativamente calmos quando este poder é utilizado; não pode ser usado para acalmar alguém que já se encontra em combate, por exemplo.

Para restaurar lembranças perdidas ou adulteradas, ou para detectar quando essas recordações foram alteradas, o personagem precisa ter Dominação em nível igual ou superior ao do primeiro vampiro que adulterou a mente da vítima. Se for esse o caso, o jogador fará um teste disputado a cada etapa da ação prolongada, que será comparado com a tentativa do primeiro usuário, e terá de obter mais sucessos que o predecessor.

Modificadores sugeridos

Modificador	Situação
+2	O poder é utilizado num vampiro que tem alguma relação de parentesco com o usuário (pág. 162).
–1 a –3	Faltam detalhes à descrição que o personagem faz das novas lembranças.

Condicionamento

Por meio de insinuações dissimuladas e constantes, alusões sutis e manipulação freqüente, o vampiro é capaz de, aos poucos, tornar a vítima consideravelmente mais sugestionável. O Condicionamento normalmente é empregado apenas com serviçais estimados ou valiosos e, no devido tempo, facilita bastante as tentativas de Dominação da vítima por parte do personagem, além de dificultar as coisas para um outro membro da Família. No entanto, a aquisição de um controle tão pleno sobre a mente mais fraca que seja não é uma tarefa fácil e normalmente leva semanas ou até mesmo meses.

Apesar de serem inegavelmente leais, os serviçais submetidos ao Condicionamento perdem boa parte de sua capacidade de pensar por si mesmos, pois suas próprias personalidades são obliteradas pela vontade que lhes é imposta. Eles seguem suas ordens ao pé da letra e raramente demonstram o mínimo de imaginação, discernimento ou iniciativa de agir por conta própria. Alguns membros da Família notaram que, depois de um período suficientemente prolongado de Condicionamento, os serviçais na verdade lembram cadáveres ambulantes mais do que seus mestres.

Os mortais, os vassalos, outros vampiros e demais criaturas sobrenaturais estão todos sujeitos ao Condicionamento, caso este possa ser executado no período de tempo exigido.

Custo: um ponto de Força de Vontade por teste.

Parada de dados: Raciocínio + Astúcia + Dominação contra Perseverança + Potência do Sangue.

Ação: disputada e prolongada (seis a quinze sucessos ou mais; cada teste representa uma semana de manipulação mental); a resistência é reflexa.

Resultados dos testes

Falha dramática: Todos os sucessos do usuário até o momento são anulados e a vítima ficará imune à Dominação por parte do personagem até o crepúsculo seguinte.

Falha: O personagem perde ou empata o teste disputado e a tentativa fracassa.

Êxito: O personagem vence o teste disputado e faz algum progresso no sentido de subverter a vontade do alvo.

Êxito excepcional: O personagem vence o teste disputado com cinco sucessos ou mais e faz um progresso considerável no sentido de subverter a vontade do alvo.

O Condicionamento não tem qualquer efeito em termos de regras até que cinco ou mais sucessos sejam acumulados, acima e além do índice de Força de Vontade da vítima (se o alvo tiver Força de Vontade 6, o Condicionamento começará a fazer efeito tão logo sejam obtidos onze sucessos). Tão logo esse patamar seja alcançado, todas as tentativas futuras, por parte do personagem, de utilizar na vítima qualquer habilidade relacionada à Dominação (o que inclui novos Condicionamentos) receberão um bônus de +1, e todas as tentativas, por parte de outros membros da Família, de empregar a Dominação com o alvo estarão sujeitas a uma penalidade de –1. A cada cinco sucessos adicionais acumulados, o bônus e a penalidade aumentarão em uma unidade, até o máximo de +5 e –5. O Narrador, e não o jogador, deve tomar nota do número de sucessos acumulados.

Tão logo o bônus do personagem chegue a +3, ele não mais precisará estabelecer contato ocular com o alvo condicionado para usar qualquer poder relacionado à Dominação, mas a emissão de ordens por meios artificiais ou impessoais (como o telefone) imporá uma penalidade de –5 a essa tentativa em particular.

As vítimas do Condicionamento ignoram o processo a que estão sendo submetidas, a menos que também possuam esse poder. O Narrador *pode* permitir que a vítima ou alguém próximo da mesma faça um teste de Raciocínio + Ocultismo para perceber que algo está errado. Em caso de falha, o processo poderá continuar sem ser afetado. Em caso de êxito, será possível tentar interromper o processo. Se o vampiro que aplica o Condicionamento for particularmente cuidadoso em relação à maneira de transmitir as sugestões e mensagens, o teste de Raciocínio + Ocultismo pode ficar sujeito a uma penalidade de –1. A interrupção do processo pode implicar a fuga da vítima ou a contenção da mesma para que esta não encontre o vampiro até todos os sucessos necessários serem acumulados.

É possível, apesar de extremamente difícil, desfazer o Condicionamento da vítima depois de terem sido reunidos os sucessos necessários. Se a vítima for separada de seu mestre durante um número de semanas igual a duas vezes o bônus atual do mestre, conferido pelo Condicionamento, o bônus será reduzido em uma unidade. Por exemplo, a vítima foi condicionada durante muito tempo e seu mestre conseguiu um bônus de +4 para tentar dominá-la. Se ela for separada totalmente de seu mestre durante oito semanas, o bônus ficará reduzido a +3. Com mais seis semanas, o bônus chegará a +2, e assim por diante. A personalidade e a criatividade da vítima vão ressurgindo aos poucos durante esse período, mas ela ainda terá episódios de apatia, depressão e desespero. Pelo menos nas primeiras semanas, a vítima muito provavelmente tentará de tudo para voltar a seu mestre. Até a vítima se libertar por completo, será assustadoramente simples para o vampiro reafirmar sua dominância, pois ele provavelmente ainda terá direito a algum bônus de Dominação durante um bom tempo.

Se o alvo do Condicionamento também for vassalo do vampiro, todos os sucessos no teste de Condicionamento serão duplicados. Portanto, se o vampiro tentar condicionar sua própria ghulah e obtiver três sucessos, contra os dois dela, num teste para programar o alvo, ele na verdade terá acumulado seis sucessos nessa sessão de Condicionamento.

Se este poder for utilizado num vampiro que tem alguma relação de parentesco com o usuário (pág. 162), aplique um bônus de +2.

••••• Possessão

A essa altura, o membro da Família não precisa mais depender de comandos verbais e compreensão limitada. Com o simples fato de olhar a vítima nos olhos, o vampiro é capaz de suplantar inteiramente a psique do alvo com sua própria, possuindo a vítima como se fosse um espírito maligno.

Tão logo tenha subjugado a vontade da vítima, o membro da Família se apossará do corpo, habitando-o e controlando-o como se este fosse seu. O mortal viverá uma espécie de amnésia enquanto for possuído, e só terá conhecimento dos fatos por meio de devaneios deturpados. O membro da Família fica sujeito ao efeito contrário. Sua mente agora habita a vítima e seu próprio corpo entra num estado semelhante ao torpor, tornando-se indistinguível de um verdadeiro cadáver. O vampiro pode decidir interromper a possessão e voltar a seu corpo a qualquer momento, e a qualquer distância, mas até fazer isso, sua verdadeira forma física estará absolutamente indefesa.

Os membros da Família não conseguem possuir outros vampiros dessa maneira, independente da força da vontade ou das diferenças em Potência do Sangue. Somente os mortais são passíveis de possessão, apesar dos rumores sobre Lupinos e magos possuídos que às vezes circulam por aí.

Custo: um ponto de Força de Vontade.

Parada de dados: Inteligência + Intimidação + Dominação contra Perseverança.

Ação: disputada e prolongada (a seguir); a resistência é reflexa.

Resultados dos testes

O vampiro olha a vítima nos olhos e dá início ao processo de despojar o alvo de sua Força de Vontade. O vampiro precisa obter um número de sucessos superior à Força de Vontade da vítima. A vítima continuará aprisionada nesse conflito psíquico enquanto o jogador que interpreta o vampiro seguir vencendo os testes disputados. Cada teste compreende um turno.

Falha dramática: A tentativa termina e a vítima ficará imune à Dominação por parte do vampiro até o crepúsculo seguinte. Todos os sucessos acumulados anteriormente são perdidos.

Falha: Em qualquer turno que o vampiro perder ou empatar um dos testes disputados, a vítima poderá tentar escapar. Se o vampiro tiver êxito na tentativa de reiniciar o processo durante a mesma cena, a disputa será retomada a partir do ponto em que foi interrompida.

Êxito: O personagem vence um dos testes disputados e acumula sucessos em sua tentativa de exercer controle supremo sobre a vítima.

Êxito excepcional: O personagem vence um dos testes disputados com cinco ou mais sucessos em sua tentativa de exercer controle supremo sobre a vítima.

Tão logo tenha excedido a Força de Vontade da vítima em número de sucessos, o personagem poderá assumir o controle do corpo da mesma. O personagem poderá fazer o que quiser e não será ferido pela luz do sol enquanto possuir o alvo, mas ainda terá de se obrigar a permanecer acordado durante o dia (consulte a seção sobre Humanidade, pág. 184). O vampiro pode decidir encerrar a possessão e voltar a seu próprio corpo a qualquer momento, independente da distância. Isso ocorrerá automaticamente se o vampiro não conseguir permanecer acordado. Os ferimentos sofridos pela vítima também afetarão o corpo do vampiro. Se a vítima morrer enquanto o vampiro ainda estiver no corpo da mesma, o membro da Família sucumbirá ao torpor imediatamente (alguns acreditam que a alma tenta encontrar o caminho de volta para seu corpo durante esse período). Se a forma física do membro da Família for destruída, ele permanecerá aprisionado no corpo do mortal até não conseguir mais se manter acordado, quando então sua psique desaparecerá nas águas do oblívio e nunca mais será reencontrada. Qualquer tentativa de "re-Abraçar" o espírito de um vampiro aprisionado em seu corpo hospedeiro terá como resultado apenas a Morte Final.

Ao se libertarem enfim da possessão vampírica, alguns mortais se recuperam imediatamente, ao passo que outros ficam em coma ou sofrem psicoses induzidas pelo trauma durante dias ou até mesmo semanas antes de se recuperarem.

Como os vampiros experimentam tudo pelo que passam seus corpos físicos — o sabor da comida, o calor do sol —, muitos se viciam nessas sensações e passam mais tempo possuindo mortais do que habitando seus próprios corpos. É possível, mas incomum, um vampiro negligenciar seu corpo físico tempo suficiente para que este sofra de inanição e sucumba ao torpor enquanto ele está "fora". Se o corpo dormente de um vampiro sucumbir ao torpor ou for obrigado a entrar nesse estado, o espírito da criatura voltará a seu corpo automaticamente.

Ímpeto

Quase todas as lendas sobre vampiros ao redor do mundo expressam a força sobrenatural possuída pelos mortos-vivos. Na verdade, nem todos os membros da Família apresentam essa força inumana, mas a Disciplina do Ímpeto torna aqueles que a possuem mais fortes que qualquer mortal jamais sonharia ser. O Ímpeto permite ao vampiro golpear os oponentes com a força de uma enorme pedra em queda ou de um carro em alta velocidade; despedaçar o concreto como se este fosse vidro; saltar distâncias tão grandes que é possível que as lendas sobre vampiros que voam se devam a anciões detentores de níveis absurdamente elevados de Ímpeto.

Custo: um ponto de Vitae por cena.

Parada de dados: O Ímpeto difere de muitas outras Disciplinas por não exigir testes. Em vez disso, ele proporciona, durante a cena na qual é ativado, um incremento da força física que afetará outros testes.

Cada círculo de Ímpeto aumentará a Força do personagem em uma unidade durante o resto da cena na qual a Disciplina é ativada. O Ímpeto não pode ser invocado mais de uma vez por cena. Ou seja, você não pode usar um segundo ponto de Vitae e duplicar os benefícios do poder. Observe também que certas características derivadas (como o Deslocamento) também podem ser afetadas pelo uso da Disciplina Ímpeto.

Exemplo: *Solomon tem Ímpeto 3 e Força 4. Voltando de uma reunião com o Príncipe, ele fica surpreso ao encontrar um ghul à espreita perto de seu refúgio. Solomon decide dar uma lição no ghul e ativa seu Ímpeto: sua Força sobe para 7 durante o resto da cena. O ghul arregala os olhos de medo, antecipando a surra violenta que certamente está prestes a levar.*

Além disso, o Ímpeto do personagem afeta sua capacidade de saltar. A parada de dados para saltar, de acordo com a pág. 74 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**, é composta de Força + Esportes + qualquer equipamento relevante. Ao utilizar Ímpeto para incrementar o salto, o personagem acrescenta trinta vezes seu índice de Ímpeto ao número de centímetros percorridos por sucesso. No caso de um salto vertical, o personagem percorrerá [(30 x Ímpeto) + 30] centímetros por sucesso obtido. No caso de um salto em distância, o personagem percorrerá [(30 x Ímpeto) + 60] centímetros por sucesso obtido. No salto com impulso, a distância percorrida será de (30 x Tamanho) centímetros + outros [(30 x Ímpeto) + 120] centímetros por sucesso obtido. Por exemplo, digamos que um personagem tenha Força 3, Esportes 3, Tamanho 5 e Ímpeto 2 e realize um salto vertical. Seis dados são lançados e três sucessos obtidos. O personagem salta 270 centímetros para cima (60 do Ímpeto + 30 cm, multiplicado pelos três sucessos obtidos). Agora, digamos que o personagem execute um salto com impulso. O personagem percorrerá uma base de 150 centímetros + outros 180 (60 + 120) por sucesso obtido. Se ele conseguir três sucessos, serão 690 centímetros (180 centímetros a mais por ter empregado Ímpeto).

Ação: instantânea.

Majestade

Um dos poderes mais lendários dos mortos-vivos é a habilidade de atrair e influenciar as pessoas, além de controlar emoções, principalmente as dos mortais. A Majestade talvez seja a mais versátil das Disciplinas, pois seus possíveis usos e aplicações são variados e numerosos. Quanto mais experiente for o praticante, mais útil será cada um dos diversos níveis da Disciplina. Ao contrário de outras Disciplinas, a Majestade pode ser aplicada a uma multidão inteira simultaneamente, o que a torna ainda mais poderosa nas mãos certas. A única exigência da maioria dos poderes de Majestade é que os alvos consigam ver o personagem. O contato ocular não é necessário, nem a capacidade de ouvir o personagem (mas isso certamente não atrapalha).

O inconveniente da Majestade, por assim dizer, é que os alvos conservam seu livre-arbítrio. Ao contrário das vítimas de Dominação, que seguem os comandos do vampiro quase que irracionalmente, aqueles que agem influenciados pela Majestade apresentam simplesmente uma predisposição emocional a fazer o que quer que o poder (ou seu usuário) insinue. A manutenção da personalidade torna as vítimas mais úteis a longo prazo, mas isso também significa que elas exigem mais cautela no tratamento do que os alvos de Dominação. A vítima de Majestade maltratada sem dúvida subverte ou reprime aquilo que suas emoções sugerem para se comportar da maneira mais adequada. Por outro lado, os alvos bem-tratados podem ser convencidos a agir até em detrimento próprio.

Todo mortal é capaz de resistir à Majestade durante um turno, com o uso de um ponto de Força de Vontade e êxito num teste de Autocontrole (mas o ponto de Força de Vontade não acrescentará três dados ao teste). Esse teste é reflexo. Em caso de falha, o ponto de Força de Vontade será perdido e o alvo continuará sob efeito do(s) poder(es). Obtendo-se êxito, o mortal provavelmente passará esse turno de "liberdade" fugindo do vampiro para não ser mais afetado. Se, em vez de fugir, ele se recusar a dar atenção ao vampiro, o mortal poderá resistir aos encantos da criatura durante um turno, mas o poder voltará a fazer efeito se a vítima permanecer perto do membro da Família. Os vampiros resistem à Majestade mais ou menos do mesmo jeito (usando um ponto de Força de Vontade), mas a Potência do Sangue é acrescentada aos testes de Autocontrole. Além disso, os vampiros de Potência do Sangue mais elevada que a do personagem que invoca a Majestade são capazes de resistir ao poder durante a cena toda com o emprego de um ponto de Força de Vontade e um teste bem-sucedido de Autocontrole + Potência do Sangue.

Em geral, os membros da Família que decidem desenvolver seu talento com a Disciplina Majestade são aqueles que reconhecem que a melhor estratégia é tratar bem a vítima. Aqueles que contam com a Majestade muitas vezes acham a Dominação, entendida como o "o outro lado da Majestade", rude e grosseira, e juram recorrer a ela somente em momentos de grande necessidade.

• Fascinação

Este poder faz o usuário parecer exponencialmente mais carismático e atraente que o normal. Ele emana a força de sua personalidade, atraindo as pessoas como as chamas seduzem as mariposas. Talvez a melhor maneira de empregar a Fascinação seja como facilitadora do discurso ou debate público. Não importa o que o vampiro diga, as pessoas tendem a levar a sério sua posição e suas opiniões, e até mesmo os oponentes mais ferrenhos lhe dão ouvidos, e de bom grado. A Fascinação muitas vezes é capaz de mudar o rumo de uma negociação tensa, fazendo a balança pender de "possivelmente" para "definitivamente".

Como no caso de outros poderes da Majestade, a Fascinação deixa de ser útil quando questões mais urgentes vêm à tona. A segurança pessoal sempre tem precedência, e a menor comoção arranca até mesmo o ouvinte mais embevecido de seu devaneio de atenção. Aqueles que são submetidos à envergadura do personagem provavelmente recordarão como se sentiram bem perto dele e, no futuro, reagirão de acordo.

Custo: —

Parada de dados: Presença + Expressão + Majestade.

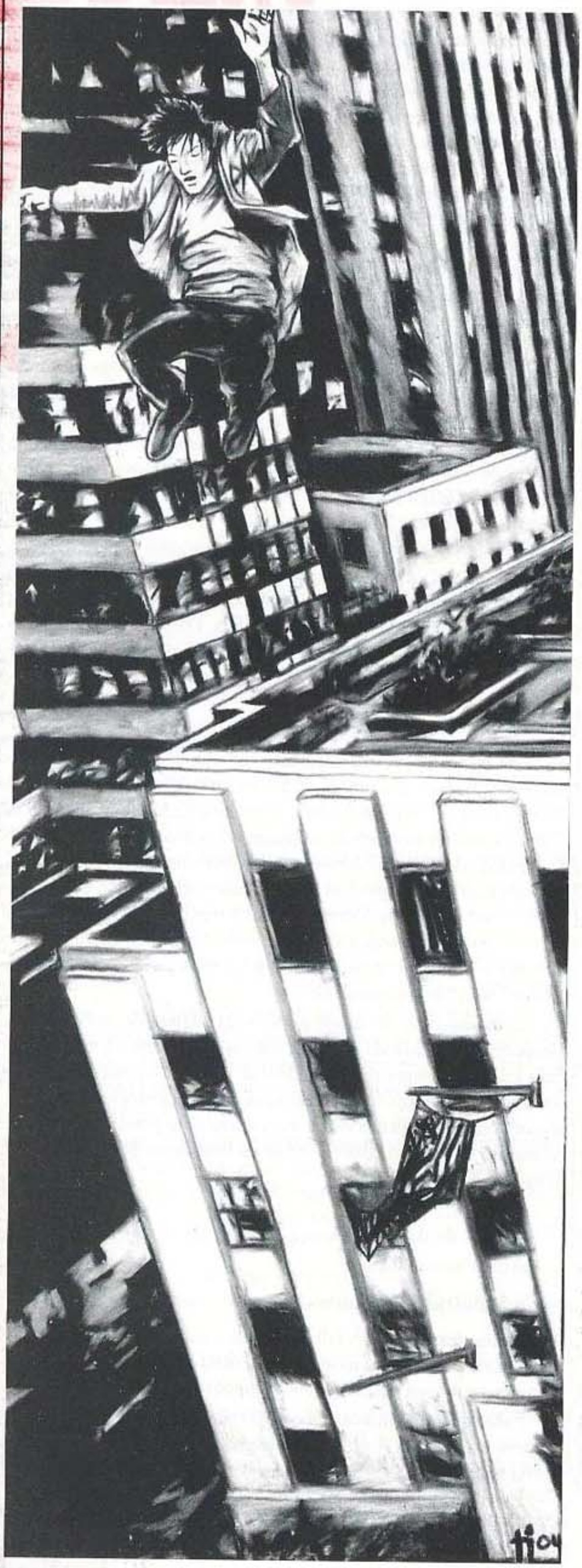
Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: A falha dramática indica que o personagem na verdade consegue se mostrar ainda mais desagradável; as pessoas farão de tudo para evitá-lo até ele partir.

Falha: A falha indica que o poder simplesmente não é ativado. O personagem sabe disso imediatamente e pode tentar de novo no turno seguinte.

Êxito: O personagem consegue deslumbrar a platéia com seu carisma avassalador.



Êxito excepcional: O êxito excepcional indica que os índices de Autocontrole dos alvos ficam penalizados em –1 círculo quando se trata de determinar quem será afetado.

O número de sucessos obtidos pelo jogador é comparado com o Autocontrole de cada alvo. Se o número de sucessos exceder o Autocontrole de um determinado alvo, esse alvo será afetado pela forte personalidade do personagem. Se o Autocontrole de um alvo for igual ou superior ao número de sucessos obtidos, esse alvo não será afetado. O personagem pode fascinar quem quer que esteja presente (consulte os modificadores sugeridos a seguir), e as comparações são feitas do menor para o maior índice de Autocontrole entre os possíveis alvos. Efetivamente, o personagem não pode destacar um alvo em particular no meio de uma multidão e fasciná-lo. Ele simplesmente "liga seu charme" e deixa a coisa correr.

Os indivíduos afetados por Fascinação paparicam o usuário, completamente embevecidos. Todos os testes sociais nos quais ele se envolver na presença dos alvos receberão um número de dados extras igual ao número de sucessos obtidos na ativação do poder. Esse efeito dura uma cena, e pode-se esperar que as pessoas fiquem impressionadas com o personagem da próxima vez que o virem.

Modificadores sugeridos

Modificador	Situação
—	O personagem tenta fascinar uma pessoa.
–1	O personagem tenta fascinar duas pessoas.
–2	O personagem tenta fascinar seis pessoas.
–3	O personagem tenta fascinar vinte pessoas.
–4	O personagem tenta fascinar um número imenso de pessoas que se encontram em suas proximidades (um auditório, uma turba).

•• Revelação

O fascínio e a confiabilidade do membro da Família que detém este poder são suficientes para fazer outras pessoas abandonarem toda a cautela e se abrirem, revelando seus sentimentos e segredos mais recônditos. Algumas palavras elogiosas ou compassivas, ou um olhar sincero por parte do vampiro, são capazes de derrubar a prudência e o medo de uma pessoa, inspirando o desejo de partilhar emoções profundas ou segredos tenebrosos num extravasamento de afeição ou alívio.

Custo: um ponto de Vitae.

Parada de dados: Manipulação + Persuasão + Majestade contra a parada de Autocontrole + Potência do Sangue do alvo.

Ação: disputada; a resistência é reflexa.

Resultados dos testes

Falha dramática: A tentativa de manipulação por parte do vampiro fica evidente para o alvo. Nenhuma outra tentativa do vampiro de empregar a Revelação com o mesmo alvo funcionará durante o resto da noite.

Falha: O personagem perde ou empata o teste disputado. Ele poderá tentar novamente.

Êxito: O vampiro vence o teste disputado ao conseguir o maior número de sucessos, e o alvo desnuda sua alma.

Êxito excepcional: O vampiro vence o teste disputado com cinco ou mais sucessos. O alvo vai desnudar sua alma até todo pecado ou crime que ele conseguir imaginar ser revelado. Nenhum ponto de Força de Vontade poderá ser utilizado na realização do teste de Autocontrole com a finalidade de interromper a torrente de revelações.

O vampiro pode obter as informações desejadas usando este poder, mas terá de se preparar para uma litania de confissões por parte de um alvo particularmente atormentado ou de consciência pesada. Um criminoso de longa data talvez tenha muitos pecados a confessar, por exemplo, sendo somente um deles importante para o personagem que emprega a Revelação. Pode vir a ser necessário um teste bem-sucedido de Manipulação + Socialização para que o vampiro consiga conduzir a confissão para o assunto de seu interesse. Em caso de falha, o vampiro terá de agüentar tudo o que o alvo tem a dizer. Se a confissão se prolongar durante mais de um turno e o alvo se voltar para segredos particularmente recônditos, tenebrosos ou perigosos, este poderá usar um ponto de Força de Vontade e fazer um teste de Autocontrole para desfazer o encanto durante um turno (pág. 129).

O alvo recordará o que confessou cessados os efeitos do poder. Ele indubitavelmente não conseguirá explicar sua indiscrição e talvez venha a fazer de tudo para compensar esse "erro de julgamento".

Modificadores sugeridos

Modificador	Situação
+3	O alvo é vassalo do membro da Família por meio de um Vinculum plenamente estabelecido.
+3	O alvo já se encontra sob a influência do Arrebatamento.
+2	O alvo já se encontra sob a influência da Fascinação.
+2	O alvo está no segundo estágio de um Vinculum parcial com o membro da Família.
+2	O poder é utilizado num vampiro que tem alguma relação de parentesco com o usuário (pág. 162).
+1	O alvo é afetado pelo primeiro estágio de um Vinculum parcial com o membro da Família.
–1	O alvo é um inimigo.
–2	O usuário de Revelação empregou violência com o alvo nessa mesma cena.

••• Arrebatamento

Este poder talvez seja o mais próximo que a Majestade é capaz de chegar de controlar os pensamentos de alguém. Seu poder altera o estado emocional do alvo, transformando-o num servo voluntário do vampiro. Os alvos conservam sua noção de identidade e livre-arbítrio, acreditando que todo instinto de servidão e admiração tem origem em seu próprio ser. Cessado o efeito do Arrebatamento, porém, surgem a confusão e o deslocamento, o que muitas vezes leva a sentimentos ambíguos. Semelhante à reconquista da paixão perdida, voltar a arrebatar um antigo "amante" é, na melhor das hipóteses, difícil.

Custo: —

Parada de dados: Manipulação + Empatia + Majestade contra a parada de Autocontrole + Potência do Sangue do alvo.

Ação: disputada; a resistência é reflexa.

Resultados dos testes

Falha dramática: A falha dramática ofende o alvo, tornando-o imune às "investidas" do vampiro durante o resto da noite.

Falha: O personagem perde ou empata o teste disputado. O Arrebatamento fracassa e o alvo reage normalmenre ao vampiro.

Êxito: O personagem vence o teste disputado ao obter o maior número de sucessos e passa a influenciar o alvo durante cerca de uma hora, tempo suficiente para completar uma única tarefa ou uma série de tarefas.

Êxito excepcional: O personagem vence o teste disputado com cinco ou mais sucessos. O êxito excepcional subjuga o alvo durante uma semana no mínimo, possivelmente um mês ou mais.

Cessados os efeitos, o alvo não necessariamente guardará ressentimento com relação ao vampiro. Afinal de contas, ele não faz idéia de que algo sobrenatural aconteceu. Ele simplesmente chega à conclusão de que não sente mais o que sentia antes pelo personagem (mesmo que esse "antes" tenha sido uma hora atrás). Nesse momento, ele provavelmente voltará a cuidar de sua vida e ficará satisfeito se nunca mais rever o vampiro. Em geral, o vampiro que deseja conservar as atenções do alvo afetado recorre a métodos mais confiáveis (ou severos) de submissão, como o Vinculum.

Modificadores sugeridos

Modificador	Situação
+2	O poder é utilizado num vampiro que tem alguma relação de parentesco com o usuário (pág. 162).
–3	O membro da Família já empregou com êxito o Arrebatamento nesse mesmo alvo há coisa de uma semana.

•••• Convocação

Este poder incrível permite ao vampiro pedir pessoalmente a ajuda de qualquer indivíduo que ele conheça. Em suma, o vampiro usa a força de sua personalidade e faz com que um colega, conhecido, rival ou inimigo declarado *saiba*, sem sombra de dúvida, que ele deseja o auxílio imediato dessa pessoa. Não há limite para o alcance deste poder, mas convocar alguém que está praticamente do outro lado do mundo exige algum tempo, mesmo nas melhores circunstâncias. O alvo da Convocação toma o caminho mais direto até o vampiro e sabe intuitivamente quando este se desloca, apesar de não conhecer necessariamente o destino final até chegar lá (é como uma espécie de senso de direção).

O indivíduo convocado sabe quem o chamou e pode interromper brevemente a viagem para fazer alguns preparativos, se for o caso. Em outras palavras, a compulsão é forte e o alvo não desperdiçará tempo desnecessariamente, mas ele dificilmente seria um autômato cujo único desejo é encontrar o vampiro. No entanto, o alvo de fato usará quaisquer recursos a sua disposição para chegar em segurança e a tempo.

O apelo da convocação desaparece com os primeiros raios do sol. Portanto, se o alvo se encontrar realmente muito distante ou não houver disponível nenhum meio de transporte suficientemente rápido, o indivíduo poderá anular a compulsão de atender à convocação quando amanhecer. De fato, ele poderia voltar para casa e continuar com sua vida. Contudo, se tiver alguma predisposição em relação àquele que o invoca, o alvo poderá continuar a demanda por conta própria. Durante o dia, ele só contará consigo mesmo para encontrar o vampiro e perderá seu "senso de direção". Não é possível obrigar um outro vampiro a procurar o invocador até raiar o dia e, com isso, provocar sua Morte Final. Aquele que busca vai procurar abrigo de antemão. A menos que o alvo já saiba onde e como encontrar o vampiro que o convocou, o chamado terá de ser repetido noite após noite até o indivíduo chegar. Se, como no caso anterior do alvo resistente, a distância for grande demais ou os meios de transporte disponíveis forem muito lentos, o alvo talvez nunca venha a chegar. Ele cairá num ciclo de atração e fuga em relação àquele que o convocou.

Com o emprego de um ponto de Força de Vontade e a realização de um teste de Autocontrole + Potência do Sangue para que o alvo resista a este poder, como é explicado na pág. 129, os sucessos porventura obtidos contestarão a convocação durante uma noite inteira, e não só durante um turno ou uma cena.

Custo: um ponto de Vitae.

Parada de dados: Manipulação + Persuasão + Majestade contra a parada de Autocontrole + Potência do Sangue do alvo.

Ação: disputada; a resistência é reflexa.

Resultados dos testes

Falha dramática: O alvo sabe que o vampiro tentou convocá-lo e ficará imune à Convocação por parte desse vampiro durante o resto da história.

Falha: O personagem perde ou empata o teste disputado. O alvo continua alheio à Convocação e nada acontece.

Êxito: O personagem vence o teste disputado ao obter o maior número de sucessos. O êxito total traz o alvo o mais rápido possível no intervalo de uma noite, sem que este questione as motivações ou as origens da convocação.

Êxito excepcional: O personagem vence o teste disputado com cinco ou mais sucessos. O êxito excepcional arrasta o alvo até o vampiro a toda pressa, independente de quanto tempo dura a viagem. A compulsão de chegar prevalece mesmo durante o dia e o alvo sempre saberá onde se encontra aquele que o convocou.

Modificadores sugeridos

Modificador	Situação
+3	O alvo é dedicado ou leal àquele que o convocou.
+2	O poder é utilizado num vampiro que tem alguma relação de parentesco com o usuário (pág. 162).
+1	O alvo tem uma certa predisposição ou é amistoso em relação àquele que o convocou.
+1	O invocador sabe exatamente onde se encontra o alvo.
—	O invocador não sabe especificamente onde se encontra o alvo, mas sabe que ele está no mesmo domínio.
–1	O invocador não faz idéia de onde se encontra o alvo.
–1	O alvo se ressente pelo fato de ter sido convocado ou não gosta do invocador.
–3	O invocador não faz idéia de onde se encontra o alvo, que está a mais de 750 quilômetros de distância.
–3	O alvo tem assuntos urgentes a tratar em outro lugar ou despreza o invocador.
–5	O invocador não faz idéia de onde se encontra o alvo, que está do outro lado do mundo.

••••• *Soberania*

Uma das habilidades mais poderosas da Família, a Soberania eleva a força da personalidade do vampiro a níveis inacreditáveis. O porte incrementado inspira devoção, respeito e temor naqueles que se encontram perto do vampiro. Os inseguros (ou espertos) imploram a oportunidade de servir, e os intrépidos se vêem incapazes de fazer qualquer outra coisa que não aquiescer. O poder da Soberania influencia decisões, parte corações, abala a confiança e faz estremecer as fundações da determinação dos ambiciosos.

A vibração emitida pelo vampiro apressa a rendição das pessoas e a idéia de provocar o desagrado dele desanima até mesmo as almas mais corajosas. Altear a voz para um membro soberano da Família parece uma coisa impensável; agredi-lo parece impossível. O poder deste nível de Majestade é assustador e algo difícil de refrear uma vez desencadeado. Os anciões não devem abusar disso nem usá-lo com demasiada petulância, pois seu poder é mais eficaz quando empregado com parcimônia e rigor. Apesar de seu poderio, a Soberania é um instrumento de precisão: um bisturi, e não uma espada.

Custo: um ponto de Força de Vontade por cena.

Parada de dados: Presença + Intimidação + Majestade contra a parada de Autocontrole + Potência do Sangue do alvo.

Ação: instantânea; disputada e reflexa.

A Soberania é considerada "sempre ativa" durante as cenas nas quais é invocada, mas pode ser desligada a critério do membro da Família. A ativação do poder exige uma ação instantânea. Sua condição será testada toda vez que for desafiada. Quando o poder se encontra em seu nível "normal", as pessoas conseguem falar livremente nas proximidades do vampiro desde que não tentem desafiá-lo nem criticá-lo, mas sua atitude é marcada por uma deferência óbvia ao membro da Família que invoca a Soberania. Contudo, aqueles que quiserem atacar o vampiro — seja física, mística ou socialmente — terão de questionar a Soberania do usuário. Faz-se um teste reflexo e disputado em nome do vampiro reinante e do suposto agressor.

Observe também que, ao contrário de outros empregos da Majestade, a Soberania não pode ser superada com o investimento de um ponto de Força de Vontade e o êxito num teste de Autocontrole + Potência do Sangue (pág. 129). O poder é defensivo e avassalador e tem de ser anulado por um adversário obstinado, como se acha descrito nesta seção.

Resultados dos testes

Falha dramática: O vampiro soberano obtém uma falha dramática. O agressor pode atacar, usar Disciplinas ou fazer críticas durante o resto da cena sem precisar desafiar novamente a Soberania do personagem.

Falha: O personagem soberano perde ou empata o teste disputado; os ataques, os empregos de Disciplinas ou as críticas prosseguem sem qualquer penalização, mas o agressor sentirá o peso de suas ações a cada gesto.

Êxito: O personagem soberano vence o teste disputado ao obter o maior número de sucessos e o ataque não pode ser executado neste turno. As tentativas subseqüentes exigirão outros testes disputados.

Êxito excepcional: O personagem soberano vence o teste disputado com cinco ou mais sucessos e o pretenso agressor não conseguirá atacar nem depreciar o vampiro durante o resto da noite.

Observe que é preciso fazer um teste disputado toda vez que alguém quiser desferir um novo ataque, usar uma Disciplina ou criticar o vampiro que emprega a Soberania (com a óbvia exceção de uma falha dramática e de um êxito excepcional).

O poder é aplicado contra ataques físicos e o emprego de Disciplinas capazes de ferir ou afetar negativamente o vampiro regente. A intenção de falar mal do vampiro soberano, seja cara a cara ou pelas costas, invoca o mesmo teste disputado. Se a tentativa fracassar, o suposto crítico não conseguirá se obrigar a dizer o que deseja.

Se responder à agressão com uma retaliação física, o vampiro reinante anulará o efeito de sua Soberania com relação a esse indi-

víduo específico. O uso de uma Disciplina de maneira nociva ou negativa contra o pretenso agressor também desfaz o encanto no caso desse único indivíduo. Todos os outros supostos combatentes, usuários de Disciplinas ou contestadores terão de continuar a superar o poder do vampiro reinante se quiserem partir para a agressão. O vampiro soberano não desfaz o encanto sobre um indivíduo ao depreciá-lo em público.

Modificadores sugeridos

Modificador	Situação
+3	O desafiante é vassalo do membro soberano da Família por meio de um Vinculum plenamente estabelecido.
+2	O poder é utilizado num vampiro que tem alguma relação de parentesco com o usuário (pág. 162).
+2	O desafiante está no segundo estágio de um Vinculum parcial com o membro soberano da Família.
+1	O desafiante é afetado pelo primeiro estágio de um Vinculum parcial com o membro soberano da Família.
+1	O desafiante já tentou atacar nesta cena, mas falhou devido a esta Disciplina.
—	O desafiante tenta atacar o membro soberano da Família.

Metamorfose

Sem dúvida o mais evidente e espetacular dos dons dos Amaldiçoados, a Disciplina da Metamorfose é o estudo da transformação e da transfiguração físicas. A natureza deste poder é debatida intensamente pelos membros da Família, pois suas habilidades são tão variadas e, ao mesmo tempo, parecem não derivar de nenhum aspecto óbvio da Maldição. Seja qual for sua causa ou origem, a Metamorfose permite a seus mestres assumir praticamente qualquer forma.

Como o âmago do vampiro não se altera com sua forma, o membro transformado da Família geralmente é capaz de realizar qualquer ação ou usar qualquer Disciplina que sua nova forma permita com o mínimo de plausibilidade. Os Gangrels em forma de nuvem ou bruma, por exemplo, são capazes de ler auras (pois o sentido da visão não desaparece), mas não conseguem empregar efetivamente a Dominação (pois não é possível estabelecer o necessário contato ocular). As roupas e os objetos pessoais do vampiro mudam de forma juntamente com ele, mas normalmente ele não é capaz de transmutar objetos particularmente grandes ou outras criaturas.

A menos que haja algo especificado em contrário, os poderes da Metamorfose — por serem alterações físicas permanentes — perduram tanto quanto o vampiro desejar ou até ele ser obrigado a sucumbir ao torpor. Do mesmo modo, qualquer condição que impeça o personagem de realizar ações (como ser estaqueado) impedirá a transformação; o vampiro precisa de liberdade para invocar sua vontade.

• Aspecto do Predador

A habilidade mais básica desta Disciplina permite ao vampiro projetar um aspecto sobrenatural de selvagem ferocidade predatória.

Custo: —

Parada de dados: Este poder não exige testes. O personagem não fica sujeito às costumeiras relações de Potência do Sangue ao encontrar um vampiro desconhecido pela primeira vez. Se a Potência do Sangue do personagem for menor que a do membro desconhecido da Família, trate-a como se fosse igual. Se a Potência do Sangue do personagem for igual ou superior à do vampiro desconhecido, este poder não terá qualquer efeito.

O personagem tem a opção de suspender este poder se desejar, mas se o fizer, os efeitos cessarão durante uma cena inteira. Ele não poderá aplicá-lo seletivamente a vampiros individuais que venha a conhecer nessa cena.

Ação: N/A.

•• Refúgio de Terra

O vampiro que chegou a este nível tão almejado de domínio sobre a Metamorfose aprendeu a fundir sua forma com a de qualquer substância natural. A princípio, é possível apenas se misturar com a terra, mas, com o tempo e a experiência, ele acabará aprendendo a se unir a outros elementos. Enquanto estiver enterrado, o personagem ficará imune aos raios do sol ou a qualquer ataque físico, pois sua forma corpórea estará de fato mesclada à da própria substância. Alguns Gangrels contam com esta habilidade ao viajar de um domínio para outro, pois este poder lhes confere a liberdade definitiva de fazê-lo.

Este estilo de descanso é o método favorito de muitos membros da Família que precisam ceder ao torpor. Passar décadas num estado em grande parte protegido, livre dos riscos de detecção ou da Morte Final, é uma perspectiva atraente. Apesar de ser impossível desenterrar o personagem, qualquer distúrbio significativo na área alertará o vampiro quanto à presença de intrusos, mas não necessariamente com relação aos detalhes dessa invasão. Se for infligido dano suficiente a seu jazigo, o vampiro adormecido voltará imediatamente à forma corpórea (e estará completamente desperto) numa chuva de seja qual for a substância que ele escolheu como refúgio.

Custo: um ponto de Vitae.

Parada de dados: Nenhum teste é necessário. Unir-se a uma substância natural é algo que ocorre automaticamente e se completa com a dedicação de uma ação do personagem no turno. Nesse estado, a consciência do personagem paira ligeiramente acima do nível do torpor (a menos que o vampiro esteja entorpecido e nesta condição, caso no qual ele não saberá de nada), o que, na melhor das hipóteses, lhe confere uma percepção distante do ambiente circundante. O jogador precisa ter êxito num teste de Humanidade para que seu personagem perceba a presença de outras pessoas no interior ou nas imediações de seu jazigo (a não ser, é claro, que o refúgio do vampiro sofra alterações significativas, caso no qual ele será notificado automaticamente).

Como o personagem faz literalmente parte da terra, todas as tentativas de localizá-lo (por meio do olfato, da percepção de auras ou até mesmo de métodos místicos de rastreamento) ficarão sujeitas a uma penalidade de –3 dados em suas paradas. Na verdade, é provável que o personagem que empreende a busca fique um pouco confuso mesmo obtendo êxito no teste. Nenhum ataque será capaz de ferir o vampiro enterrado enquanto ele permanecer nessa condição; um distúrbio significativo nas imediações só fará com que ele volte à superfície.

Ao adquirir este poder, o personagem só conseguirá fundir sua forma com terra ou solo natural. Se qualquer outra substância — o que inclui asfalto, madeira ou concreto — se encontrar entre o vampiro e o solo, ele não conseguirá ativar este poder (ele terá de cavar até chegar à terra ou encontrar uma outra maneira de fazê-lo). No entanto, com o investimento de três pontos adicionais de experiência, o vampiro pode escolher uma outra substância natural

da lista a seguir: madeira, água, rocha natural ou industrializada. Por "rocha industrializada" entendam-se também variedades de materiais de revestimento manufaturados, como o concreto e o asfalto. Ele agora é capaz de se mesclar com o solo e essa substância adicional com a mesma facilidade. Portanto, se o jogador que o interpreta usar doze pontos de experiência, o vampiro poderá descansar no interior de qualquer um desses cinco materiais, ou seja, praticamente em qualquer lugar. Observe que ainda é preciso haver uma quantidade suficiente da substância para acomodar a forma do vampiro em seu Tamanho natural, aproximadamente (um tronco grande talvez baste, mas não um galho pequeno). Aqueles que se fundem com a água deixam o contorno quase indistinto de uma forma humanóide pouco abaixo da superfície, mas nem por isso estão menos protegidos e escondidos do que se estivessem no solo.

Ação: instantânea.

••• Garras da Natureza

Com a ativação deste poder, as unhas do vampiro crescem e se transformam em garras terríveis, capazes de dilacerar carne e ossos. Este poder faz de muitos Gangrels combatentes realmente temíveis, e outros membros da Família tendem a evitá-los. Observe que nem todas as garras vampirescas são idênticas. Algumas parecem ter como modelo as garras de animais do mundo real, como lobos, tigres ou aves de rapina, mas outras aparentemente não têm nenhum correlato natural. Como seria de se esperar, quando os vampiros dessa última categoria mostram suas garras, a tendência é amedrontar bastante aqueles que o cercam.

Custo: um ponto de Vitae.

Parada de dados: Este poder não envolve testes. As garras repelentes crescem em resposta a um ato silencioso da vontade por parte do vampiro e podem brotar tanto das mãos quanto dos pés da criatura.

Impregnadas com o poder profano da Vitae, essas armas brutais oferecem um bônus de +1 dado a ser adicionado às paradas de ataque em combate próximo e desarmado, além de infligirem dano agravado. Naturalmente, esses bônus exigem que o personagem ataque de fato com as garras: não se pode, por exemplo, invocar Garras da Natureza e ganhar o dado adicional e o direito de provocar dano agravado se o ataque for desferido com um machado ou uma pistola. Além do potencial combativo, as garras acrescentarão dois dados a todos os testes relacionados à escalada, conquanto permaneçam manifestas. As garras persistirão durante uma cena, a menos que o vampiro as retraia prematuramente.

Ação: reflexa.

•••• A Forma da Fera

O cânone da lenda do vampiro está repleto de histórias de senhores mortos-vivos que assumem a aparência das "crianças da noite". Este poder é a fonte dessas lendas. Com ele, o membro da Família é capaz de assumir a forma de um animal comum, geralmente um morcego *ou* um lobo. Nessa forma, o vampiro conserva sua mente e seu temperamento, mas pode recorrer às qualidades físicas de seu novo corpo (a velocidade e os sentidos do lobo, o sonar e o vôo do morcego).

Com o tempo e a experiência, o personagem pode aprender a adotar a outra forma (morcego ou lobo), ou outras ainda.

Custo: um ponto de Vitae.

Parada de dados: Este poder não exige teste de ativação. A transformação de ser humano para animal, ou vice-versa, requer uma ação no turno do personagem. Roupas e pequenos objetos pessoais acompanham a metamorfose do vampiro, e ele é capaz de permanecer em seu estado animal até decidir reverter o processo. O vampiro pode até mesmo passar o dia dormindo na forma animal, mas continuará tendo de evitar a luz solar, que sempre afeta os vampiros, não importa em que forma. Além disso, o fato de dormir na forma animal é onerosa para o vampiro e exige o investimento de mais um ponto de Vitae ao despertar.

Na forma animal, o vampiro é capaz de usar qualquer Disciplina de seu repertório, exceto Feitiçaria Tebana, Crúac e Dominação (que se torna impossível quando se tenta emitir ordens com latidos e guinchos). Cada forma concede uma série distinta de benefícios. Na forma de lobo, as garras e os dentes do vampiro infligem dano letal e acrescentam +1 dado às paradas de ataque, o Deslocamento é duplicado, o Tamanho passa a ser 4 e dois dados são acrescentados a todos os testes de Raciocínio + Autocontrole realizados com a intenção de perceber os fatos que têm lugar ao redor do lobo. Na forma de morcego, a Força e o Tamanho do vampiro passam a ter índice 1, mas ele é capaz de voar a uma taxa de Deslocamento igual a 20 (mais cinco unidades a cada círculo ativado de Ímpeto); três dados são acrescentados a todos os testes baseados na audição e a Defesa aumenta em duas unidades. Ajuste a Vitalidade do vampiro para refletir o Tamanho da nova forma.

(A critério do jogador, ele pode usar mais um ponto de Vitae e permitir que o personagem em forma de lobo ou qualquer outra forma adequada descrita nesta seção ative Garras da Natureza. Do mesmo modo que outros usos normais desse poder, essas garras são obviamente sobrenaturais ou notáveis por outros motivos, e até mesmo aqueles que não conhecem o mundo dos Amaldiçoados saberão que há algo *de muito errado* com o animal em questão. O personagem que tiver assumido A Forma da Fera e também ativado Garras da Natureza terá direito a +1 dado nas paradas de ataque e infligirá dano agravado, em vez de receber +1 dado nas paradas de ataque e infligir dano letal com os ataques desferidos pelas garras.)

Ao adquirir esse poder, somente a forma de morcego *ou* de lobo estará disponível. Com a permissão do Narrador, cada investimento de três pontos de experiência permitirá ao personagem o acesso à outra forma, ou a um animal predador totalmente diferente, em geral um mamífero, mas há boatos sobre vampiros de terras distantes capazes de assumir a forma de aves carniceiras ou de rapina. Estimulamos os Narradores a usarem os modelos fornecidos nesta seção e nas págs. 202–203 do **Livro de regras do Mundo das Trevas** como exemplos de características animalescas.

O vampiro em forma de animal não fica sujeito à Disciplina Animalismo. A Dominação ainda pode ser usada com ele em qualquer forma — humana ou animal — que ele venha a assumir.

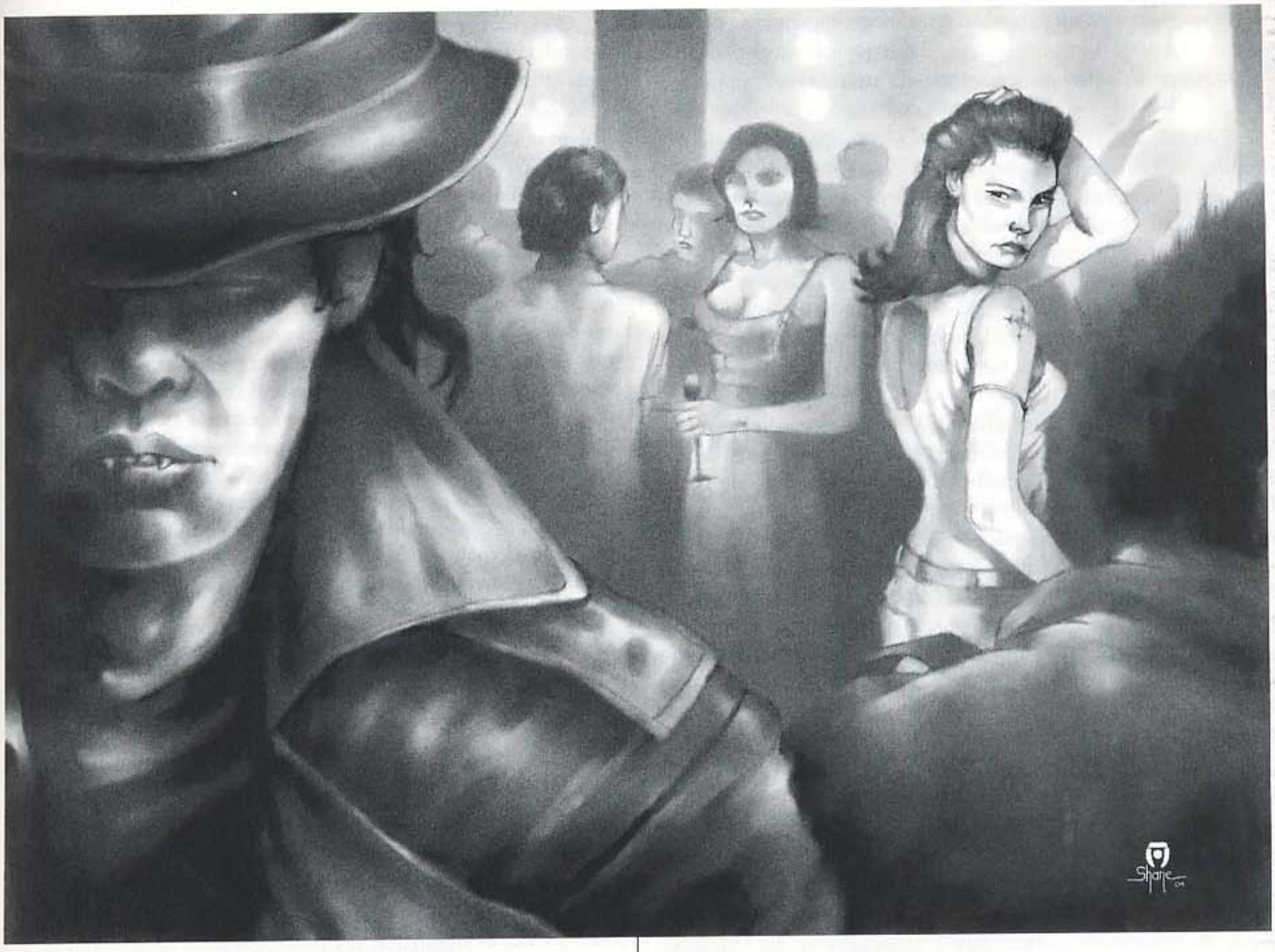
Ação: instantânea.

••••• O Corpo do Espírito

O ápice da maioria dos vampiros na arte da transfiguração, este poder capacita o membro da Família a transformar seu corpo inteiro numa bruma fina e enregelante. Na forma de uma pequena nuvem de vapor, o personagem é capaz de flutuar acima do chão a sua taxa normal de Deslocamento, passar facilmente por baixo de portas e através de telas. Apesar de ventos particularmente fortes conseguirem desviá-lo da rota desejada durante algum tempo, nem mesmo os vendavais são capazes de dispersar inteiramente sua essência nebulosa.

Custo: um ponto de Vitae.

Parada de dados: Este poder não envolve testes de invocação. A transformação completa exige uma ação.



Se bater um vento bem forte, o corpo vaporoso do personagem poderá ficar sujeito a uma mudança indesejada de direção caso ele não consiga resistir. Faça um teste de Força (mais os círculos de Ímpeto que o vampiro tenha ativado). Não existe modificador no caso de uma brisa leve. O vento forte impõe uma penalidade –1 e um vendaval acarreta uma penalidade de –3. O êxito permite ao vampiro se deslocar na direção desejada durante um turno, mesmo que seja contra o vento. O êxito excepcional permite o deslocamento em qualquer direção durante o resto da cena. A falha indica que o vampiro é empurrado pelo vento durante um turno à velocidade na qual ele se desloca. E a falha dramática faz com que o vampiro seja soprado de um lado para outro, completamente fora de controle (mas ainda como um todo coeso) durante toda a cena.

Em forma de bruma, o personagem fica imune a todos os ataques físicos, que simplesmente atravessam seu corpo gasoso. Contudo, os ataques místicos ainda o afetam da maneira normal, mas os ataques místicos desferidos por métodos terrenos são igualmente ineficazes (como garras ou armas físicas encantadas). Até mesmo o fogo e a luz do sol infligem um ponto de dano a menos que o normal. A contrapartida, obviamente, é que o vampiro nesse estado não consegue atacar ninguém fisicamente (nem mesmo outros vampiros que estejam usando este poder). Mas as Disciplinas que não exigem a presença de um corpo talvez ainda funcionem. O vampiro em forma gasosa pode usar qualquer Disciplina que ele conheça, exceto Feitiçaria Tebana, Crúac e Dominação (que é inútil quando não se tem olhos para estabelecer contato ocular nem boca para emitir ordens).

O vampiro em forma de bruma não pode ser "engarrafado" nem aprisionado em parte por alguém tentando encerrar ou fragmentar sua forma. Por exemplo, engarrafar uma parte da névoa vampírica não faz com que a criatura reassuma a forma humana sem um dos braços. A forma brumosa inteira do vampiro pode ser contida numa sala ou em outro espaço amplo e hermeticamente fechado. Naturalmente, a questão é como atrair um vampiro em forma de névoa para dentro de uma sala hermeticamente fechada ou como ter acesso a um recinto como esse.

Ação: instantânea.

Ofuscação

Habitantes da noite, predadores por natureza e guardiões da Máscara, os vampiros são criaturas inerentemente (e necessariamente) sigilosas e furtivas. Desde a escamoteação de objetos diminutos à capacidade de assumir a aparência de outra pessoa, passando pelo poder de desaparecer em pleno ar, a Disciplina da Ofuscação confere aos membros da Família os poderes extraordinários da ocultação, da dissimulação e do engodo.

Na prática, a Ofuscação anuvia a mente. Por exemplo, o personagem que esconde um objeto usando esta Disciplina não faz o objeto desaparecer realmente, assim como alguém que empregue esta Disciplina para se esconder não sumirá de fato. Não, a mente "contorna" o objeto ofuscado, recusando-se a reconhecer sua existência, mesmo que isso exija um certo preenchimento de lacunas mentais. Para dar continuidade ao exemplo, se o personagem tives-

se ofuscado uma lâmina grande de madeira compensada e tentasse se esconder atrás dela, aqueles que olhassem para o compensado na verdade veriam o personagem encolhido atrás do mesmo, mas não a lâmina de madeira em si.

É muito difícil rasgar o véu da Ofuscação. Poucos membros da Família ou outros seres sobrenaturais conseguem identificá-la, e apenas nas mais raras das circunstâncias os mortais podem sonhar fazê-lo. Como operam num nível menos consciente e em grande parte instintivo, os animais geralmente percebem a presença de um vampiro — e reagem com o temor ou a hostilidade pertinente — mesmo que não consigam detectá-lo com seus sentidos normais. Do mesmo modo, as crianças, os doentes mentais e outras pessoas que vêem o mundo de maneira nada convencional podem perceber a ilusão, a critério do Narrador.

Alguns membros da Família que têm Auspício são capazes de identificar a Ofuscação, ou pelo menos detectar a presença de uma ilusão sobrenatural. Mais detalhes no quadro "Conflito de vontades", na pág. 119.

É importante observar que a Ofuscação afeta a mente do observador e não provoca qualquer alteração física genuína no vampiro. Portanto, a Disciplina não é eficaz como meio de ocultar o personagem de aparelhos mecânicos. Fotografias, câmeras de vídeo e coisas do gênero registram normalmente a imagem borrada que todos os vampiros imprimem nessas mídias, e não a aparência assumida. No entanto, a Ofuscação afeta *realmente* os indivíduos que operam esses aparelhos, de modo que a pessoa que captura em vídeo a imagem de um vampiro ofuscado enxergará a ilusão ao olhar pelas lentes e só descobrirá a verdade mais tarde, ao rever a gravação.

A menos que haja alguma coisa especificada em contrário, a manutenção dos poderes da Ofuscação, uma vez invocados, exige pouquíssima concentração e persistem durante uma cena inteira.

• Um Toque de Sombra

O primeiro nível de Ofuscação permite ao vampiro esconder objetos pequenos, seja nas mãos ou em seu corpo. Se for bastante habilidoso, nem mesmo uma revista minuciosa conseguirá produzir o objeto escondido. Objetos cada vez maiores podem ser escondidos quanto mais habilidoso for o usuário da Disciplina.

Custo: —

Parada de dados: Raciocínio + Furto + Ofuscação.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: A tentativa é mal-sucedida e o usuário na verdade chama a atenção para o fato de estar tentando esconder alguma coisa. Novos usos da Ofuscação contra as testemunhas da falha dramática incorrerão numa penalidade de –1 durante o resto da cena.

Falha: A tentativa é mal-sucedida.

Êxito: O personagem consegue esconder um único objeto, a menos que alguém procure deliberadamente por esse artefato específico. Na verdade, a palavra "específico" deve ser entendida ao pé da letra neste caso: o personagem que procura "um livro ofuscado" não o encontrará, mas o fará se estiver procurando "a cópia manuscrita e encadernada em couro de rituais do século XII pertencente ao Kogaion da Ordo Dracul" e já a tiver visto antes.

Êxito excepcional: O personagem consegue esconder o objeto mesmo que a pessoa que o procura saiba exatamente onde este se encontra.

O jogador precisa declarar especificamente o objeto que se acha escondido e o poder tem de ser invocado independentemente para cada artigo.

Com um teste bem-sucedido, o objeto passará despercebido. Talvez uma busca cuidadosa, como uma revista ou um exame mais de perto o revele, juntamente com um teste de Raciocínio + Autocontrole, sendo que os sucessos obtidos no mesmo precisam exceder os que foram obtidos quando da ativação do poder. Como no caso de todas as habilidades de Ofuscação, o personagem que tem Auspício talvez consiga identificar Um Toque de Sombra (mas ele ainda teria de encontrar o objeto normalmente se este se encontrasse dentro de um bolso ou escondido fisicamente de alguma outra maneira). Tão logo o personagem faça alguma coisa que venha a atrair a atenção para o objeto — como mostrá-lo deliberadamente a alguém ou usá-lo para atacar ou ameaçar —, cessará o efeito de Um Toque de Sombra. Se detectar o artefato, a pessoa poderá indicar o fato a outros indivíduos. Faz-se um teste de Raciocínio + Autocontrole para cada uma dessas pessoas, e os sucessos obtidos precisam exceder os que foram conseguidos no teste de Raciocínio + Furto + Ofuscação realizado pelo usuário da Disciplina. Se os sucessos do espectador não bastarem, ele continuará a não reconhecer o objeto mesmo que este lhe seja apontado.

Observe que este poder afeta somente o objeto em questão. O personagem não poderia, por exemplo, ocultar uma caixa de correio e depois se esconder atrás dela, ou ocultar um computador e esconder uma estaca sob o mesmo. A caixa de correio ou o computador de fato estariam ocultos, mas não o personagem e nem a estaca.

Depois de invocado, Um Toque de Sombra persistirá durante uma cena ou até ser encerrado prematuramente.

Modificadores sugeridos

Modificador	Situação
+2	Um objeto minúsculo, facilmente ocultável na palma da mão.
+1	Um objeto que pode ser escondido no bolso das calças.
—	Um objeto que pode ser enfiado com uma certa dificuldade no bolso das calças ou escondido facilmente no bolso da jaqueta.
–1	Um objeto que mal e mal cabe num bolso grande da jaqueta.
–2	Um objeto que pode ser escondido sob a jaqueta sem fazer muito volume.
–3	Um objeto grande demais para ser escondido com naturalidade, mas ainda pequeno o bastante para ser carregado com facilidade.
–3	O "objeto" na verdade é um ideal abstrato ou espaço negativo, como um corredor, portal ou aposento. Se o portal é selado por uma porta fechada, não se aplica a penalidade, pois tudo o que o membro da Família tem a fazer é esconder a porta, e não o portal.
–4	Um objeto do tamanho do próprio vampiro, como uma motocicleta.
–5	Um objeto maior que o próprio vampiro, como um carro ou contêiner grande, mas de Tamanho inferior ao quíntuplo do tamanho da criatura.

Histórias apócrifas insistem que sepulcros, *trailers* e até mesmo construções inteiras foram escondidas dessa maneira, mas isso é simplesmente impossível... Não é?

•• Máscara de Tranqüilidade

O membro da Família domina a arte de se esconder a tal ponto que é capaz de subverter algumas das nódoas que a morte em vida deixa em sua alma. O vampiro que conhece este poder é capaz de disfarçar sua natureza, deixando de impressionar os observadores casuais com a Mácula do Predador.

Custo: —

Parada de dados: Este poder não exige teste algum e é considerado "sempre ativo". O personagem não desencadeia a Mácula do Predador (pág. 168). Portanto, o personagem sequer parece um vampiro para outros membros da Família. Aqueles que são capazes de distinguir auras não registram o vampiro como um morto-vivo; a aura dele não difere da de um mortal (as cores não são pálidas como as de um membro normal da Família). Observe que este poder não torna o próprio usuário imune à Mácula do Predador; ele simplesmente não provoca essa reação nos demais.

O personagem pode desligar este poder se desejar, mas trata-se de um efeito do tipo tudo ou nada. Ele não pode desligar certos aspectos deste poder e manter outros ativos. Observe também que os usos de Auspício podem contestar este poder; você encontrará mais detalhes no quadro "Conflito de vontades", pág. 119.

Ação: N/A.

••• Manto da Noite

Uma expressão essencial da natureza reclusa da Família, o Manto da Noite permite ao vampiro desaparecer em pleno ar e ficar completamente invisível. Apesar de ser mais fácil invocar este talento quando se está fora de vista, o Manto da Noite é tão poderoso que permite ao vampiro sumir até mesmo quando está sendo observado diretamente.

O processo de desaparecimento propriamente dito é discreto, mas seu efeito sobre as testemunhas talvez não seja. É provável que os mortais entrem em pânico e fujam, ou então arranjem alguma maneira de justificar o que viram, mesmo que para tanto precisem reconstruir suas lembranças com relação ao fato ("Eu desviei os olhos por um momento e, quando voltei a olhar para lá, *acho* que o vi sair por aquela porta."). Alguns mortais particularmente inseguros podem simplesmente esquecer que o vampiro esteve ali. É claro que os membros da Família tendem a ser menos suscetíveis, mas mesmo um vampiro calejado e culto pode achar a experiência um tanto quanto alarmante.

Custo: —

Parada de dados: Inteligência + Dissimulação + Ofuscação.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem acredita ter sumido de vista, quando de fato não o fez.

Falha: O personagem não desaparece e sabe disso.

Êxito: O personagem some de vista. As testemunhas mortais vão reconstruir a cena em suas memórias de modo a justificar o sumiço do personagem se o número de sucessos obtidos no teste de invocação exceder seus índices de Força de Vontade.

Êxito excepcional: O usuário da Disciplina obtém cinco ou mais sucessos. O personagem desaparece. Consulte o parágrafo anterior para saber que efeito isso terá sobre os mortais. Os membros da Família que testemunharem o fato vão reconstruir a cena em suas memórias de modo a justificar o sumiço do personagem se o número de sucessos obtidos no teste de invocação exceder seus índices de Força de Vontade.

O emprego bem-sucedido de Manto da Noite deixará o personagem invisível até ele fazer alguma coisa para chamar a atenção (desferir um ataque, arrebentar uma janela, alertar alguém), caso no qual o manto cairá por terra.

O ato de se esconder com este poder impede até que o personagem se revele inadvertidamente. O vampiro não se choca com os circunstantes por acidente, pois ele sai do caminho inconscientemente. Ninguém ouvirá o rangido de seus passos sobre o piso de madeira, a menos que já tenham percebido que ele está ofuscado.

Modificadores sugeridos

Modificador	Situação
+1	O personagem está sozinho ao ativar o poder.
—	O personagem desaparece diante de uma única testemunha.
–1	A cada testemunha presente, descontando-se a primeira, quando o personagem invocar o poder.

•••• O Estranho Conhecido

Este poder permite ao personagem assumir a imagem de seja lá quem for que o alvo mais espera ver nas circunstâncias em que ambos se encontram. O personagem não pode escolher em quem vai se "transformar". Na verdade, ele não saberá nem mesmo qual é sua aparência, a menos que o alvo entregue sua identidade por meio de pistas verbais ou comportamentais. Por esse motivo, é melhor empregar O Estranho Conhecido nas circunstâncias em que o contato entre o personagem e a vítima provavelmente será breve. Do contrário, o personagem corre o risco considerável de desfazer a ilusão comportando-se de maneira inadequada.

Observe que este poder não altera realmente a aparência do vampiro. Ele simplesmente convencerá o observador de que o membro da Família é uma outra pessoa ao anuviar-lhe a mente.

Custo: —

Parada de dados: Raciocínio + Astúcia + Ofuscação contra a parada de Perseverança + Potência do Sangue do alvo.

Ação: disputada; a resistência é reflexa.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem acredita ser percebido como outra pessoa quando de fato é reconhecido como ele mesmo.

Falha: O vampiro perde ou empata na ação disputada. O personagem não é reconhecido como outra pessoa e sabe que falhou. Os observadores vêem o vampiro como ele realmente é.

Êxito: O vampiro vence na ação disputada e será reconhecido como outra pessoa durante o resto da cena.

Êxito excepcional: O usuário da Disciplina obtém cinco ou mais sucessos. O vampiro vence na ação disputada e será reconhecido como outra pessoa pelo tempo que desejar, e não só durante uma cena.

Diante de mais de um observador, o personagem terá de escolher um deles e torcer para os demais esperarem ver a mesma pessoa. O êxito na ação disputada indica que o personagem assume a aparência de seja lá quem for que o alvo escolhido mais espera ver, e os demais vêem essa pessoa também, mesmo que não a conheçam. O próprio personagem não sabe nada sobre o tal indivíduo e talvez não consiga manter a ilusão durante muito tempo. É possível que um personagem dotado de Auspício identifique esse disfarce, de acordo com as regras normais do conflito entre Auspício e Ofusca-

ção (pág. 119). Observe também que é inteiramente possível que a pessoa que o alvo espera ver seja o próprio vampiro...

Exemplo: *Scratch usa O Estranho Conhecido para se apresentar diante de uma criança, que se acha em casa sob os cuidados de uma babá. Ele obtém seis sucessos e a criança, nenhum. A criança vê Scratch e grita: "Papai!". Isso alerta a babá, que supõe que aquela pessoa seja o pai da criança.*

Modificadores sugeridos

Modificador	Situação
+2	O personagem sabe com certeza quem o alvo espera ver.
+2	O poder é utilizado num vampiro que tem alguma relação de parentesco com o usuário (pág. 162).
—	O personagem não faz idéia de quem o alvo espera ver.
–1	O personagem exibe uma emoção ou toma uma atitude um tanto quanto inapropriada nas atuais circunstâncias.
–2	O personagem exibe uma emoção ou toma uma atitude nitidamente inadequada nas atuais circunstâncias ou completamente estranha à pessoa cuja aparência ele assumiu.

••••• Acobertar a Multidão

Uma manifestação mais forte do Manto da Noite, Acobertar a Multidão permite ao vampiro estender seus poderes de desaparecimento imaginário a outras pessoas.

Custo: —

Parada de dados: Inteligência + Dissimulação + Ofuscação.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem acredita que ele e seus companheiros sumiram de vista, quando na verdade não o fizeram.

Falha: Os personagens não desaparecem.

Sucesso: O personagem desaparece de vista. As testemunhas mortais vão reconstruir a cena em suas memórias para justificar o sumiço dos personagens se o número de sucessos obtidos no teste de invocação exceder seus índices de Força de Vontade.

Êxito excepcional: Obtêm-se cinco ou mais sucessos e os personagens desaparecem. Consulte o parágrafo anterior para saber que efeito isso terá sobre os mortais. Os membros da Família que testemunharem o fato vão reconstruir a cena em suas memórias para justificar o sumiço do personagem se o número de sucessos obtidos no teste de invocação exceder seus índices de Força de Vontade.

O vampiro é capaz de esconder um indivíduo adicional a cada círculo de Ofuscação que possuir, descontando ele mesmo. Ele pode tentar esconder mais pessoas, mas isso imporá uma penalidade, que será aplicada ao teste do jogador.

Sob o efeito deste poder, cada indivíduo tem de obedecer às regras de Manto da Noite. Ou seja, quem chamar a atenção com ações ruidosas ou irrefletidas provavelmente se tornará visível. Se o próprio usuário da Disciplina ficar visível, o efeito cessará por completo, expondo todos os envolvidos. Os vampiros submetidos aos efeitos de Acobertar a Multidão enxergam uns aos outros, mas, se um indivíduo por acaso sair do campo visual do vampiro que compartilha sua "invisibilidade", o poder não terá mais efeito sobre ele. Ele ficará visível enquanto o resto dos personagens continuará escondido.

Modificadores sugeridos

Modificador	Situação
+1	O personagem está acompanhado apenas daqueles a quem estenderá este poder ao ativá-lo.
—	Os personagens desaparecem diante de uma única restemunha.
-1	A cada testemunha presente, descontando-se a primeira, quando o personagem invocar o poder.
-1	A cada pessoa ofuscada acima do índice de Ofuscação do personagem, descontando-se ele mesmo.

Pesadelo

Não há dúvida de que um dos principais poderes dos vampiros lendários seja a capacidade de aterrorizar os homens mortais. Como também nasceram mortais, outros seres hoje sobrenaturais são suscetíveis. O medo é um fato da vida que transcende quaisquer origens.

Os vampiros que se aprofundam no lado tenebroso de suas existências — muitas vezes explorando a Fera ou o que significa ser monstruoso — investem na Disciplina do Pesadelo. Eles aprendem a exibir o que há de pavoroso ou ímpio em seus espíritos, manifestando essa inumanidade em sua aparência ou deixando os infelizes espectadores perscrutarem suas almas depravadas. Os resultados podem surpreender um indivíduo insensível ou submeter uma vítima desavisada a uma reação fisiológica letal (e literalmente fazê-los morrer de medo).

Os praticantes do Pesadelo exploram essa senda para o poder por diferentes motivos. Um vampiro talvez exulte em sua natureza inumana e goste de bancar o senhor absoluto. A Disciplina oferece gratificação imediata, e esses membros da Família exibem o que têm de horrível a qualquer um, ocultando-se apenas na medida em que são obrigados a manter o sigilo das Tradições. Outros mortos-vivos reconhecem a sabedoria ou até mesmo a benevolência do medo. Haveria maneira melhor de lidar com um problema ou evitar um confronto do que afugentar o oponente? Haveria maneira melhor de proteger alguém de todo o mal do que amedrontar essa pessoa? E, para aqueles que buscam a solidão, o terror sem dúvida é mais eficiente do que ameaças, discussões racionais com pretensos invasores ou a orquestração de meios ainda mais complexos de se esconder.

Obs.: Todos os usos de Pesadelo receberão um bônus de +2 se o dito poder for utilizado num vampiro que tem alguma relação de parentesco com o usuário (pág. 162). Naturalmente, esse bônus não se aplica à resistência do alvo.

• Fisionomia Monstruosa

A verdadeira face de um vampiro é realmente uma coisa assustadora que pode se transformar em algo ainda mais apavorante com o auxílio deste poder absolutamente chamativo da Disciplina Pesadelo. Ao ativar a Fisionomia Monstruosa, o membro da Família o faz juntamente com uma exposição selvagem das presas e um silvo desagradável e malévolo. O resultado é um semblante dos mais hediondos, capaz de fazer adversários corajosos se encolherem de medo aos pés do vampiro.

Custo: —

Parada de dados: Presença + Intimidação + Pesadelo contra a parada de Autocontrole + Potência do Sangue do alvo (a fraqueza do clã Nosferatu não se aplica ao teste do usuário desta Disciplina).

Ação: disputada.

O vampiro faz um teste de ativação, e todos aqueles que olharem para ele farão um teste reflexo e disputado. No caso de um grupo de observadores, particularmente composto por mortais, o Narrador pode lançar a parada de Autocontrole mais elevada do grupo como indicador da reação do mesmo. Os circunstantes precisam ver o vampiro em pessoa; a aparência do personagem é assustadora na televisão ou numa câmera de vídeo, mas não mais do que qualquer efeito especial. O vampiro é capaz de manter esse aspecto e os trejeitos assustadores durante o resto da cena e aterrorizar qualquer um que o encontre. Tome nota do número de sucessos obtidos no teste de ativação do poder para compará-lo aos testes disputados de todos os que aparecerem posteriormente.

Resultados dos testes

Falha dramática: O vampiro será incapaz de empregar Fisionomia Monstruosa durante o resto da cena.

Falha: O número de sucessos do alvo é igual ou superior aquele obtido pelo vampiro. O alvo só está um pouco abalado.

Êxito: O número de sucessos obtidos pelo vampiro excede aqueles conseguidos pelo alvo. A vítima foge do vampiro, usando todos os meios a sua disposição para tanto. Ela continuará a fugir durante um turno para cada sucesso obtido e tentará se manter longe das vistas do vampiro durante o resto da cena.

Êxito Excepcional: O êxito excepcional reduz o alvo à condição de um covarde incapaz de tomar qualquer atitude por vontade própria. Se atacado, o adversário em pânico poderá se defender (ele terá direito à Defesa, mas não a uma ação de esquiva) e talvez venha a agredir quem quer que o ataque. Ele não conseguirá atacar o usuário da Disciplina Pesadelo, mesmo se este também for o responsável pelo ataque. A vítima continuará aterrorizada enquanto o vampiro permanecer nas proximidades.

•• Temor

A manifestação física e externa é capaz de aterrorizar os espectadores, mas trata-se de um método patente e indelicado de explorar os fracos. Mais insidiosa e sutil é a sensação geral de inquietude e de pânico crescente que um vampiro é capaz de engendrar com este poder.

Custo: um ponto de Vitae.

Parada de dados: Manipulação + Empatia + Pesadelo contra a parada de Autocontrole + Potência do Sangue do alvo (a fraqueza do clã Nosferatu não se aplica ao teste do usuário desta Disciplina).

Ação: disputada.

O desânimo, a ansiedade e a incerteza se apoderam sorrateiramente das pessoas que cercam o vampiro. Qualquer um que se encontre num raio de três metros para cada círculo de Força de Vontade apresentado pelo vampiro pode ser afetado. É possível fazer um teste reflexo e disputado em nome de um grupo de prováveis vítimas — mortais, muito possivelmente — com base no maior índice de Autocontrole entre as mesmas.

Resultados dos testes

Falha dramática: O vampiro não conseguirá provocar Temor durante o resto da cena.

Falha: O número de sucessos obtidos pela vítima é igual ou superior ao do vampiro. O alvo não é afetado negativamente.

Êxito: O vampiro que recorre ao Temor obtém o maior número de sucessos. Consulte os resultados a seguir.

Êxito excepcional: O vampiro vence o teste disputado com cinco ou mais sucessos. Consulte os resultados a seguir. Cada vítima perde também um ponto de Força de Vontade.

A atmosfera de medo persistirá enquanto o vampiro estiver concentrado ou então até o fim da cena, o que acontecer primeiro. Se o vampiro fizer algo drástico, como atacar alguém, executar uma manobra de esquiva ou ativar uma outra Disciplina, os efeitos do Temor cessarão. Tome nota do número de sucessos obtidos pelo vampiro no teste de ativação do poder para compará-lo com os testes disputados de todos os que aparecerem posteriormente na área do efeito.

Aqueles que perderem o teste disputado ficarão sujeitos a uma penalidade de –2 em todas as ações devido a um pânico crescente e inexplicável. Eles tampouco poderão usar Força de Vontade para ganhar três dados extras em quaisquer testes ou acrescentar +2 círculos às características de Resistência (mas será possível usar Força de Vontade para ativar capacidades ou poderes que a exijam).

O Temor não pode ser usado de maneira seletiva, afetando algumas pessoas que se encontram ao redor do usuário, e outras não. Seus efeitos são do tipo tudo ou nada. Tampouco pode ser usado mais de uma vez com qualquer indivíduo numa mesma cena.

••• O Olhar da Fera

A natureza apavorante da Fera é um lembrete horrível da dicotomia fundamental da existência: predador e presa. Ao ver a Fera, a outra criatura é reduzida aos instintos mais primitivos, priva-se de toda a razão e astúcia diante do horror primordial. O vampiro estabelece contato ocular com o alvo e revela o âmago de seu ser. A Fera olha avidamente para o alvo e invoca uma reação apropriada à natureza da pessoa. O contato ocular direto é necessário entre o vampiro e o alvo; olhar para alguém numa transmissão via satélite não funciona.

Custo: um ponto de Vitae.

Parada de dados: Presença + Empatia + Pesadelo contra a parada de Autocontrole + Porência do Sangue (a fraqueza do clã Nosferatu não se aplica ao teste do usuário desta Disciplina).

Ação: disputada; a resistência é reflexa.

Resultados dos testes

Falha dramática: O vampiro ficará incapacitado de usar O Olhar da Fera durante o resto da cena.

Falha: O número de sucessos obtidos pelo alvo é igual ou maior ao obtido pelo vampiro. O espectador é surpreendido, mas nenhum efeito é desencadeado.

Êxito: O vampiro obtém o maior número de sucessos contra um mortal. A vítima fica paralisada de medo, incapaz de se mexer ou de tomar qualquer atitude. Se a vítima for atacada, sua Defesa será aplicada e ela poderá agir no turno seguinte e daí em diante, mas terá de se dedicar exclusivamente a fugir do vampiro. Portanto, ela não terá tempo para atacar ninguém, a menos que isso seja necessário para a fuga. Se não for molestado, o mortal continuará paralisado enquanto o vampiro permanecer em sua presença. Se o encanto for desfeito com um ataque, a vítima passará o resto da cena tentando fugir da criatura.

Uma outra possibilidade é o personagem obter o maior número de sucessos contra outro vampiro ou criatura sobrenatural capaz de ficar frenética. A vítima terá de fugir do vampiro durante o resto da cena, de acordo com as regras de frenesi (pág. 178). O outro vampiro será submetido ao Rötschreck, por exemplo. Nesse caso, se o número de sucessos obtidos pela vítima for igual ao do personagem, o alvo simplesmente ficará frenético durante o resto do turno, não fugirá e atacará quem estiver por perto, inclusive, talvez, o usuário de O Olhar da Fera.

Êxito excepcional: Como no caso do êxito normal, mas o alvo também perde um ponto de Força de Vontade.

•••• Despedaçar a Mente

Não há outra descrição para este nível de Pesadelo que não a de brutalidade inumana. E, ainda assim, o poder é terrivelmente insidioso, pois afeta apenas a mente da vítima, deixando o corpo intacto. O vampiro confronta o alvo com seu maior medo, enlouquecendo-o.

Custo: um ponto de Força de Vontade.

Parada de dados: Manipulação + Empatia + Pesadelo contra a parada de Autocontrole + Potência do Sangue do alvo (a fraqueza do clã Nosferatu não se aplica ao teste do usuário desta Disciplina).

Ação: disputada; a resistência é reflexa.

Resultados dos testes

Falha dramática: O vampiro fica incapacitado de usar Despedaçar a Mente durante o resto da cena.

Falha: O número de sucessos obtidos pelo alvo é igual ou superior ao do vampiro. Sem efeito.

Êxito: O usuário do poder obtém o maior número de sucessos. A vítima perde sua próxima ação, pois vacila diante da visão com a qual é confrontada. Sua Defesa ainda se aplica, mas ela não pode executar a manobra de esquiva. Todas as outras ações ficam sujeitas a uma penalidade de –1 durante o resto da cena, e a vítima perde um ponto de Força de Vontade. A vítima é submetida a uma perturbação leve (consulte a pág. 97 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**) durante um número de semanas igual ao número de sucessos obtidos pelo usuário da Disciplina. O Narrador decide qual será a perturbação. Se a vítima já tiver uma perturbação leve, o Narrador poderá transformá-la em grave durante o período.

Êxito excepcional: O vampiro vence o teste disputado com cinco ou mais sucessos. A vítima perde a consciência e permanece assim até o fim da cena. Ao recobrar os sentidos, ela perderá um círculo de Força de Vontade e ficará submetida a uma perturbação grave à escolha do Narrador. Essa aflição será permanente, a menos que a vítima consiga superá-la com algum tipo de tratamento (pág. 96 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**).

Com o uso deste poder, o vampiro não inflige realmente dano físico à vítima. Ele simplesmente desperta a consciência da mesma para a coisa mais horrível que poderia concebivelmente acontecer a ela, e seu inconsciente prossegue a partir daí. A vítima imagina-se acometida por um destino terrível, não importando quão improvável ou absurdo ele possa parecer naquelas circunstâncias — como se afogar caminhando pelas ruas da cidade, por exemplo. Mesmo assim, ela imagina a situação e se convence de que é aquilo o que está ocorrendo.

Depois de ser empregado com êxito, Despedaçar a Mente não poderá ser reaplicado na mesma cena contra a mesma vítima por nenhum vampiro.

••••• Medo Fatal

A essa altura, o vampiro é capaz de empregar o medo como uma arma propriamente dita. A vítima é amedrontada pelo vampiro de maneira tão completa e intensa que chega a receber dano físico. Ela envelhece prematuramente, seus cabelos encanecem e seu coração

pára momentaneamente... ou permanentemente. Até mesmo outros vampiros podem ser afetados. Eles recordam o que significava ter medo quando ainda respiravam, não importa há quanto tempo foi isso. O alvo precisa ser capaz de ver o vampiro que emprega este poder para que o mesmo tenha efeito.

Custo: um ponto de Força de Vontade.

Parada de dados: Presença + Intimidação + Pesadelo - Autocontrole do alvo (a fraqueza do clã Nosferatu não se aplica ao teste do usuário desta Disciplina).

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: O vampiro fica incapacitado de infligir o Medo Fatal durante o resto da cena.

Falha: Nenhum sucesso é obtido. A vítima é surpreendida, mas não é afligida pela dor nem por outros efeitos.

Êxito: Cada sucesso inflige um ponto de dano letal a um ser vivo, seja mortal ou de natureza sobrenatural, o que inclui os ghuls. Cada sucesso custa um ponto de Força de Vontade a um outro vampiro.

Êxito excepcional: Como no caso do êxito normal, com a diferença de que a vítima também perde um *círculo* de Força de Vontade.

O poder só pode ser usado em um alvo por vez. Um grupo de espectadores pode até ver o vampiro que o emprega, mas a criatura devastará o corpo e a alma de apenas uma dessas pessoas. Outros espectadores nada vêem de particularmente assustador. Depois de empregado com êxito, o Medo Fatal não poderá ser reaplicado na mesma cena contra a mesma vítima por nenhum vampiro

Resiliência

Existem muitas lendas sobre vampiros capazes de suportar até mesmo os castigos mais brutais infligidos a suas formas não-vivas. Apesar de todos os membros da Família possuírem um certo grau da resistência a que essas histórias se referem, aqueles que conhecem a Disciplina da Resiliência são percptivelmente mais robustos. Os vampiros que têm índices elevados de Resiliência são capazes de atravessar uma saraivada de balas, ignorar até os golpes mais violentos e resistir às garras e às presas mortíferas de adversários sobrenaturais.

Custo: um ponto de Vitae por cena.

Parada de dados: A Resiliência difere de muitas outras Disciplinas por não exigir testes. Em vez disso, ela proporciona, durante a cena na qual é ativada, um incremento do potencial físico que afetará outros testes.

Cada círculo de Resiliência aumenta o Vigor do personagem em uma unidade pelo resto da cena na qual a Disciplina é ativada. Esse bônus também aumenta o índice de Vitalidade do personagem durante a cena. A Resiliência não pode ser invocada mais de uma vez por cena. Ou seja, você não pode usar um segundo ponto de Vitae e duplicar os benefícios do poder.

Exemplo: *O Príncipe Maxwell é um Ventrue de Resiliência 4 e Vigor 4. No caminho de volta para seu refúgio, ele encontra um membro indignado da Família que ele repreendeu no Elísio duas noites antes. Por via das dúvidas, Maxwell ativa sua Resiliência: seu Vigor sobe para 8 e seu índice de Vitalidade chega a 13 (Tamanho 5 + Vigor 4 + Resiliência 4).*

Além disso, a Resiliência "regride" um número de pontos de dano agravado por cena igual ao índice de Resiliência. Esse dano se torna letal. Contudo, os ferimentos agravados que excederem o índice de Resiliência do personagem continuarão agravados. Essa regressão não se aplica aos ferimentos agravados que o vampiro porventura já tenha, somente aos mais recentes, recebidos depois da ativação da Resiliência (no exemplo anterior, Maxwell seria capaz de regredir não mais do que quatro pontos no total).

Exemplo: *Maxwell está travando combate com um caçador de bruxas que o golpeia com uma tocha acesa. A tocha inflige cinco pontos de dano agravado, mas a Resiliência 4 de Maxwell regride os ferimentos para quatro pontos de dano letal, restando um ponto de dano agravado.*

Observe que os círculos adicionais de Vitalidade adquiridos pelo personagem durante a cena em que a Resiliência é ativada podem ter conseqüências mais tarde. Se o dano sofrido pelo vampiro exceder seu índice normal de Vitalidade, esses ferimentos em excesso atualizarão os já existentes (os contusos se tornarão letais, os letais se tornarão agravados) de acordo com as regras de dano nas págs. 171–172 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**. Em outras palavras, quando a Resiliência do personagem "mixar" no fim da cena e os círculos adicionais de Vitalidade conferidos pelo poder se perderem, ele talvez tenha de lidar com mais ferimentos graves do que haviam sido infligidos inicialmente, a menos que ele se recupere enquanto a Resiliência ainda estiver ativa. Consulte o quadro "Índices temporários de Vitalidade", na pág. 173 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**, para ver o que acontece quando a Vitalidade adicional é perdida.

Além disso, se o personagem receber dano e isso atualizar seu painel de Vitalidade, a Resiliência não o fará regredir. Por exemplo, se o personagem com sete círculos de Vitalidade e um único círculo de Resiliência receber nove pontos de dano letal, esse nono ponto continuará agravado. Os outros oito pontos serão registrados normalmente como letais (sete devidos ao índice de Vitalidade e mais um por causa da Resiliência), mas o nono continuará agravado, pois atualizará a caixa mais à esquerda no painel de Vitalidade do personagem. Se esse for todo o dano sofrido pelo personagem ao final da cena, mais um desses pontos de dano letal será atualizado e transformado em agravado tão logo passe o efeito da Resiliência e o índice de Vitalidade do personagem volte a ser 7. Aconselha-se cautela em combate aos membros da Família que têm Resiliência, pois eles podem se sentir invulneráveis ao invocar esta Disciplina.

Ação: instantânea.

Crúac

Crúac é o nome comum para a feitiçaria pagã do sangue praticada pelo Círculo da Anciã. Um tipo de magia ritual, o Crúac, que significa "crescente", é uma mistura de disciplinas mágicas pré-cristãs e pagãs de todo o mundo cujo único elemento comum é a dependência de sacrifícios de sangue. O Crúac é acusado publicamente por muitos membros tradicionais da Família como "magia negra" ou "bruxaria" e, nas áreas dominadas pela Lancea Sanctum, os praticantes conhecidos do Crúac às vezes são perseguidos como hereges. Naturalmente, é esse mesmo escárnio e temor em relação ao Crúac que leva muitos para o Círculo da Anciã e, por extensão, ao estudo desta Disciplina. A mensagem de poder do Círculo da Anciã é um apelo para muitos neófitos e, para alguns, não há expressão maior desse poder do que esta Disciplina.

O Crúac é um dos mistérios centrais da estrutura de crenças do Círculo da Anciã, bem como uma possível arma no arsenal da coalizão. Como seria de esperar, o conhecimento da Disciplina é um segredo muito bem guardado. Dificilmente confia-se aos novos iniciados esses segredos. Por ser o novato numa facção semi-religiosa da Família, o vampiro provavelmente terá de demonstrar sua leal-

dade ao Círculo se submetendo a provas e ordálios antes dos outros integrantes se disporem a dividir com ele esse conhecimento. Os vampiros que trocam o Círculo da Anciã por outras coalizões levam invariavelmente o conhecimento consigo, mas muitos descobrem ser quase impossível aumentar seu conhecimento do Crúac fora da estrutura do Círculo. O personagem precisa ter pelo menos um círculo de Status na Coalizão (Círculo da Anciã) para aprender o Crúac. O jogador que adquirir pelo menos um círculo dessa Vantagem durante o processo de criação do personagem poderá investir um de seus três círculos de Disciplina no Crúac, se desejar. Se o jogador quiser aumentar o índice de Crúac do personagem, este ainda assim terá de apresentar pelo menos um círculo de Status na Coalizão (Círculo da Anciã) para tanto.

Devido a inúmeras diferenças culturais dentro do Círculo da Anciã, existem muitos rituais com efeitos similares aos que veremos a seguir, apesar dos nomes às vezes divergirem. Portanto, o ritual de nível um, A Agonia de Prosérpina, talvez seja conhecido como Apetite de Limba em Nova Orleans, ou a Maldição de Tawrich em Teerã. Outros livros de referência de **Vampiro** trazem novos rituais do Crúac e estimulamos jogadores e Narradores a criarem seus próprios usando os desta seção como modelo.

Custo: O emprego do Crúac sempre custa, no mínimo, um ponto de Vitae. A menos que o texto de um poder específico (conhecido como ritual) indique outra coisa, presuma que o custo é de um ponto de Vitae. A Vitae desempenha um papel importantíssimo no uso do Crúac: este recorre ao poder intrínseco do Sangue para produzir seus efeitos sobrenaturais. O uso do Crúac exige que a Vitae seja "investida" de uma maneira visível ou pelo menos significativa. Por exemplo, ao usar um ponto de Vitae para ativar um ritual, o personagem provavelmente terá de se cortar com um punhal e deixar seu sangue pingar no chão, ativando a magia com a Vitae derramada (ou por meio de algum outro apelo direto ao poder do Sangue).

O Crúac não apresenta a mesma progressão linear das outras Disciplinas. O domínio do personagem determina os rituais de nível mais alto que ele poderá aprender. Os rituais são adquiridos com pontos de experiência. Por exemplo, o personagem com dois círculos de Crúac pode conhecer um número ilimitado de rituais de nível um e dois (desde que sejam investidos os pontos de experiência necessários para aprender cada um deles). Ele só poderá aprender os rituais de nível três quando seu índice de Crúac chegar a 3. Toda vez que adquirir um círculo de Crúac (contando-se até o momento de sua criação), o personagem receberá um ritual desse mesmo nível sem custos adicionais.

O Crúac é insidioso. Exige um certo grau de subserviência e até mesmo crueldade por parte de seus praticantes, quem sabe em consideração aos temíveis deuses antigos que supostamente criaram a Disciplina. Para alguns feiticeiros ávidos de poder, o Crúac satisfaz a vontade, e não o uso esclarecido da Disciplina. O (índice do personagem nesta Disciplina - 10) é o máximo a que sua Humanidade pode chegar. Por exemplo, o Gangrel Roland Gentry possui Crúac até o nível três. Sua Humanidade máxima, portanto, é igual a 7. Se a pontuação de Crúac do personagem exceder seu índice de Humanidade, esta cairá imediatamente para o nível apropriado e o jogador fará um teste de Humanidade para ver se o personagem vai adquirir uma perturbação ao tentar elevar seu conhecimento esotérico (você encontrará mais informações sobre testes de Humanidade e perturbações nas págs. 182–188).

Parada de dados: Manipulação + Ocultismo + Crúac. Devido a sua natureza sanguinária, o Crúac duplica todos os bônus decorrentes de possíveis parentescos do vampiro, como é o caso quando o ritual é aplicado a um genitor, antegenitor, infante ou infante-neto. Além disso, a fraqueza do clã Nosferatu não se aplica ao teste do usuário dessa Disciplina.

Ação: Prolongada. O número de sucessos exigido para ativar o ritual é igual ao nível do mesmo (de modo que um ritual de nível três exige três sucessos). Cada teste representa um turno de execução. Observe também que cada ponto de dano sofrido num único turno representará uma penalidade no teste de execução seguinte do personagem, além das penalidades devidas a ferimentos a que o conjurador pode estar sujeito.

Os custos de ativação dos rituais do Crúac precisam ser pagos antes da realização do teste. Isso não costuma ser um problema, pois o teste de ativação do ritual que custa um ponto de Vitae pode ser realizado no mesmo turno (já que o uso de Vitae é uma ação reflexa). No entanto, em alguns casos, o custo em Vitae do ritual é superior ao limite que o personagem é capaz de investir num único turno. Nesses casos, o jogador que interpreta o conjurador fará o teste no turno em que usar (de maneira reflexa) o último ponto de Vitae necessário para invocar o ritual.

Se o personagem não conseguir completar o ritual a tempo (se for morto antes de acumular sucessos suficientes, por exemplo) ou decidir cancelar o ritual antes de reunir sucessos suficientes para ativá-lo, o efeito simplesmente não terá êxito. Contudo, o investimento de Vitae não será recuperado.

Resultados dos testes

Falha dramática: O ritual fracassa de maneira espetacular e inflige ao conjurador algum aspecto seu na forma de um efeito deletério. O ritual que tem como intenção danificar um alvo infligirá seu dano ao conjurador, por exemplo, ao passo que o ritual cujo objetivo é afligir a vítima com a agonia da fome provocará seus efeitos no conjurador.

Falha: O ritual fracassa por completo, mas não de maneira perigosa. A Vitae é consumida normalmente, mas o ritual não tem efeito.

Êxito: O ritual transcorre da maneira como foi descrito.

Êxito excepcional: O ritual transcorre da maneira como foi descrito. Em muitos casos, os sucessos adicionais já são uma recompensa por si só, provocando dano adicional ou aumentando a duração e a potencialidade dos efeitos, ou conferindo benefícios semelhantes.

A menos que haja algo especificado em contrário, os rituais duram uma cena ou até o nascer do sol seguinte, o que ocorrer primeiro.

Modificadores sugeridos

Modificador	Situação
+4	O poder se dirige ou se aplica a um vampiro que tem alguma relação de parentesco com o usuário (pág. 162).
—	O personagem não é afetado por ameaças nem distrações.
–1 a –3	O personagem tem pressa ou é distraído por alguma coisa, como ao invocar um ritual em combate ou ser acossado por perseguidores. Essa penalidade se soma a outras distrações (como, por exemplo, executar um ritual em combate no meio de um furacão). Os sucessos obtidos num teste de meditação realizado na mesma noite (consulte a pág. 51 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**) compensam as penalidades por interrupção à taxa de um para um.

A Agonia de Prosérpina

(Ritual de nível um do Crúac)

O feiticeiro provoca sensações de fome intensa no alvo, que precisa estar ao alcance da visão. O indivíduo afligido tem vontade de comer ou de se alimentar. A ativação envolve um teste disputado contra a parada de Autocontrole + Potência do Sangue do alvo, e a resistência é reflexa. Se o celebrante obtiver o maior número de sucessos, a vítima se valerá de qualquer alimento disponível. Os mortais são capazes até mesmo de comer carne crua, apesar de não recorrerem a atos medonhos como o canibalismo ou a ingestão de sangue. Os membros da Família podem atacar fontes próximas ou até outros vampiros se sua fome for intensa o bastante para deixá-los frenéticos. Mesmo depois de a vítima comer ou de se alimentar, sua voracidade não será aplacada enquanto não passarem os efeitos do ritual (consideram-se "famintos" os vampiros afetados por este ritual para fins de resistência ao frenesi; consulte a pág. 179).

Rigor Mortis

(Ritual de nível um do Crúac)

Com o poder deste ritual, o vampiro pode interromper temporariamente o efeito revigorante da Vitae vampírica, deixando um membro da Família imóvel à medida que o enrijecimento dos músculos, comum aos cadáveres, vai se espalhando. O número de sucessos reunidos no teste de Crúac determina o número de dados que serão removidos das paradas Físicas da vítima daí em diante. Essa penalidade se aplica somente às paradas das ações e não afeta a resistência Física. O Rigor Mortis é inútil contra mortais, ghuls, Lupinos e magos, pois eles não dependem do poder da Vitae vampírica para reanimar seus corpos.

O teste de ativação deste poder é penalizado pelo Autocontrole da vítima.

Éheral

(Ritual de nível dois do Crúac)

Este ritual permite ao celebrante controlar os sentidos do alvo. A vítima precisa estar ao alcance direto da visão quando o ritual é realizado, mas, depois disso, poderá se afastar do conjurador o quanto quiser. Enquanto o efeito durar, o celebrante poderá, sempre que desejar, ver ou ouvir pelos olhos ou ouvidos da vítima. Não é possível trocar a visão/audição por outros sentidos: se o alvo for cego, surdo ou ambos, os resultados deste poder se limitarão à escuridão e ao silêncio. O indivíduo "controlado" não saberá que seus sentidos também informam outra pessoa.

Ao controlar os sentidos de alguém, o ritualista mal tomará conhecimento de seu próprio corpo, que sucumbirá a um estado similar ao transe. Ele vai ignorar os pequenos estímulos ambientais que afetam seu corpo (como o rastejar de um inseto sobre sua pele ou o pinga-pinga da água sobre sua cabeça), mas ações mais agressivas perpetradas contra seu corpo arrastarão sua consciência de volta.

O ritual continua efetivo durante uma noite para cada sucesso obtido no teste de invocação, mas o conjurador pode dar fim ao ritual a qualquer momento. O celebrante, portanto, é capaz de usufruir dos sentidos da vítima e voltar a seu próprio corpo tantas vezes quantas desejar enquanto o ritual durar.

O teste de ativação deste poder é penalizado pelo Autocontrole da vítima.

A Vitae da Hidra

(Ritual de nível dois do Crúac)

Ao invocar este ritual, o celebrante se protege de possíveis diableristas e também daqueles que adorariam se banquetear de seu sangue por outros motivos. Este ritual transforma a Vitae do feiticeiro numa espécie de veneno. Os membros da Família que a beberem sofrerão um ponto de dano letal para cada ponto de Vitae consumido; os mortais que a sorverem estarão sujeitos a dois pontos de dano letal para cada ponto de Vitae. Ao consumir uma certa quantidade de Vitae venenosa, o membro da Família não obterá nenhum sustento.

A Vitae alterada por este ritual só é venenosa no interior do corpo do celebrante (ou até o nascer do sol seguinte). Se deixar o corpo que habita, a Vitae não será diferente do sangue derramado de qualquer outro membro da Família. Portanto, não pode ser usada para criar armas envenenadas e, se alguém consumi-la a partir de um recipiente, depois da mesma ter deixado o corpo, esta não passará de Vitae normal e nada venenosa.

Proteção Contra o Mal da Madeira

Ritual de nível três do Crúac)

O celebrante invoca uma proteção mística contra tentativas alheias de atravessar seu coração com uma estaca. Se o ritual for bem-sucedido, qualquer tentativa de estaquear o vampiro fracassará enquanto o feitiço durar. As estacas usadas dessa maneira apodrecerão ou se desintegrarão quando os usuários tentarem empregá-las contra o celebrante. O ritual só terá efeito se for feita uma tentativa de estaquear o membro da Família em questão (ele não faz simplesmente apodrecer todas as estacas ou possíveis estacas que se encontram em sua presença). É impossível invocar este poder para proteger outros indivíduos: ele só funciona no próprio feiticeiro. Este ritual se desfaz ao pôr do sol da noite seguinte, mas pode ser invocado novamente logo em seguida.

O Toque da Morrigan

(Ritual de nível três do Crúac)

O conjurador executa este ritual (lança a parada de Manipulação + Ocultismo + Crúac) e concentra sua ira mais que justificada numa força palpável. Se o teste de execução for bem-sucedido, o mero contato com o usuário se tornará letal. O feiticeiro terá, então, de tocar o alvo com a palma aberta (consulte o parágrafo "Contato físico com o alvo", pág. 157 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**). O contato infligirá uma quantidade de dano letal igual ao número de sucessos obtidos no teste de ativação (é impossível liberar esse poder com um soco ou outro ataque desarmado em combate próximo). Esse dano pode ser descarregado apenas uma vez a cada execução do ritual e o toque do usuário poderá infligir dano no prazo de uma hora para cada sucesso obtido no teste de ativação. Esgotado o prazo, e se ninguém for tocado, o poder desaparecerá.

A marca deixada pelo contato se manifesta fisicamente de acordo com a gravidade do mesmo. O Toque da Morrigan que inflige um ponto de dano tem a aparência de uma pequena cicatriz ou equimose, ao passo que aquele que provoca cinco pontos de dano deixa o alvo quase completamente enegrecido e carbonizado. O

ferimento conspícuo vai desaparecendo à medida que o dano é reparado. Este poder afeta apenas vampiros, ghuls e outras criaturas sobrenaturais. Aparentemente, os membros da Família não conseguem infligir sua depravação aos mortais.

Ônus de Sangue

(Ritual de nível quatro do Crúac)

O feiticeiro reivindica de maneira mística um terço da Vitae ingerida pelo alvo. A vítima precisa estar ao alcance da visão quando o ritual é executado. Toda vez que a vítima se alimentar, um terço da Vitae consumida lhe será negado e transferido ao feiticeiro por métodos invisíveis, independente da localização dos dois vampiros. A Vitae é "neutra", ou seja, o membro da Família que se alimenta não submete o feiticeiro a um Vinculum, nem o ato de se alimentar de um terceiro vampiro sujeita o feiticeiro a um laço de sangue (apesar de isso certamente valer para aquele que se alimenta). Os efeitos deste ritual cessam depois de um episódio de alimentação ou do nascer do sol seguinte, o que ocorrer primeiro.

A ativação deste poder exige êxito num teste disputado entre a parada de Manipulação + Ocultismo + Crúac do feiticeiro e a parada de Autocontrole + Potência do Sangue da vítima, e essa resistência é reflexa. Se o conjurador obtiver o maior número de sucessos, o alvo não terá idéia de para onde vai a Vitae consumida, apesar de saber que está subnutrido.

Vitae Obstinada

(Ritual de nível quatro do Crúac)

O celebrante fica imune ao Vinculum e à dependência do sangue quando a Vitae de um outro membro da Família é consumida. Depois de realizado o ritual, se o sangue de um outro vampiro for ingerido nessa mesma noite, nenhum passo rumo ao Vinculum será dado pelo personagem em relação ao doador do sangue e não se formará qualquer tipo de dependência. Naturalmente, o doador do sangue não faz idéia de que o receptor é imune. O ritual não pode afetar outro vampiro, apenas o próprio conjurador. O ritual não revoga nem alivia os Vincula aos quais o conjurador já está sujeito.

Mal do Sangue

(Ritual de nível cinco do Crúac)

Este ritual poderoso contamina o sangue do alvo, quer ele seja mortal ou vampiro. Faça um teste de Manipulação + Ocultismo + Crúac numa ação disputada contra a parada de Vigor + Potência do Sangue do alvo (a resistência é reflexa). Se o teste do conjurador produzir mais sucessos, esse mesmo número será infligido ao alvo mortal como dano letal. O vampiro-alvo perderá imediatamente um número equivalente de pontos de Vitae e poderá se sujeitar a um frenesi em decorrência disso. De fato, o vampiro vitimado talvez seja obrigado a sucumbir ao torpor. O conjurador precisa enxergar a vítima enquanto o ritual é realizado.

Alimentar a Anciã

(Ritual de nível cinco do Crúac)

Quando o celebrante recorre ao poder da própria Anciã (seja qual for o nome que lhe dê) e usa um ponto de Vitae, o vampiro desenvolve uma bocarra cheia de dentes cruéis e em constante atrito. O vampiro não precisa executar um ataque corpo-a-corpo a fim de morder a vítima; o ataque é desferido diretamente. O número de sucessos obtidos no teste de ativação do ritual é acrescentado aos testes de ataque como dados extras e o dano provocado é agravado. Observe que esses dentes são tão terríveis que é impossível se alimentar quando eles se manifestam; o desperdício de sangue em meio a essa verdadeira carnificina é grande demais. Este ritual continuará em efeito até um outro ponto de Vitae ser empregado para revogar a transformação ou até o nascer do sol.

Feitiçaria Tebana

A Feitiçaria Tebana é a magia miraculosa praticada pelos integrantes da Lancea Sanctum. De acordo com a coalizão, é uma tradição mágica ensinada por (ou roubada de, dependendo de quem ouve a história) um "avatar de Deus". Dizem que a prática foi acolhida quando os primeiros membros da coalizão visitaram Tebas, no norte do Egito, acompanhando um contingente de soldados cristãos durante o reinado de Diocleciano, depois de Longino ter desaparecido. A Disciplina tem caráter definitivamente condenatório, combina o foco em certos elementos bíblicos (chuvas de sangue, pragas de gafanhotos, a vingança de Deus) com uma confiança muito patente e esotérica na retidão.

A Feitiçaria Tebana é resguardada com todo o zelo que as facções contrárias aos Santificados acreditam que ela seja, se não mais. Apesar de poucos esquadrões de extermínio da Lancea Sanctum emboscarem vampiros não-Santificados que aparentemente são capazes de usar a Disciplina, poucos integrantes da coalizão gostariam de ver subestimados seus poderes de inspiração divina. A Lancea Sanctum não é burra. Ela disponibilizará seu conhecimento místico "como empréstimo" se a coalizão puder ganhar alguma coisa com isso.

Os vampiros que trocam a Lancea Sanctum por outras coalizões invariavelmente levam o que aprenderam consigo, mas descobrem ser impossível aprimorar esse conhecimento. O personagem precisa ter pelo menos um círculo de Status na Coalizão (Lancea Sanctum) para aprender a Feitiçaria Tebana. O jogador que adquirir pelo menos um círculo dessa Vantagem durante a criação do personagem poderá usar um de seus três círculos de Disciplina na aquisição da Feitiçaria Tebana se assim o desejar. Toda vez que o jogador quiser aumentar seu índice de Feitiçaria Tebana, o vampiro terá de apresentar pelo menos um círculo de Status na Coalizão (Lancea Sanctum) para tanto.

Custo: O emprego da Feitiçaria Tebana sempre custa um ponto de Força de Vontade. A Força de Vontade é essencial para o emprego da Disciplina, pois invoca a alma do membro da Família que executa o ritual. A Força de Vontade utilizada dessa maneira não acrescenta três dados aos testes de ativação. Na verdade, como só se pode usar um ponto de Força de Vontade por turno, o ponto de Força de Vontade *nunca* poderá ser empregado para incrementar os testes de Feitiçaria Tebana a menos que o contrário seja especificado. A Força de Vontade meramente torna a magia possível.

Além disso, os rituais da Feitiçaria Tebana exigem que certos objetos sejam empregados ou consumidos para que seus poderes sejam ativados. Esses componentes são conhecidos como oferendas. Os praticantes acreditam que esses objetos sejam oferecidos como sacrifício a Deus, a Longino ou a quem quer proporcione a verdadeira manifestação do poder. Qualquer tentativa de invocar a Feitiçaria Tebana sem a oferenda adequada leva imediatamente ao fracasso. As oferendas são consumidas no momento da invocação do ritual, deixando para trás nada além de um punhado de cinzas.

Da mesma maneira que o Crúac, a Feitiçaria Tebana não segue a mesma progressão linear das outras Disciplinas. A proficiência do personagem determina o nível mais elevado dos rituais que ele pode aprender. Os rituais são adquiridos com pontos de experiência. Por exemplo, o personagem que tem dois círculos de Feitiçaria Tebana pode conhecer um número ilimitado de rituais de níveis um e dois (desde que os pontos de experiência sejam investidos na aquisição de cada um deles), mas não poderá aprender os rituais de nível três até que seu índice-base de Feitiçaria Tebana chegue a 3. Toda vez que adquirir um círculo de Feitiçaria Tebana (o que inclui o processo de criação), o personagem receberá um ritual do nível equivalente sem qualquer custo adicional. É possível adquirir mais rituais com pontos de experiência. Outros livros de **Vampiro** trazem rituais da Feitiçaria Tebana, e estimulamos tanto os jogadores quanto os Narradores a criarem seus próprios usando como modelos estes que apresentamos nesta seção.

Parada de dados: Inteligência + Erudição + Feitiçaria Tebana. Ao contrário do Crúac e de sua relação com os Nosferatu, a fraqueza do clã Gangrel se aplica *de fato* ao teste do usuário da Disciplina que tenta invocar os rituais da Feitiçaria Tebana.

Ação: Prolongada. O número de sucessos necessários para ativar o ritual é igual ao nível do mesmo (portanto, um ritual de nível três exige três sucessos). Cada teste representa um turno de execução. Observe também que cada ponto de dano sofrido num turno será transformado numa penalidade imposta ao teste de execução seguinte realizado pelo personagem, além de quaisquer penalidades devidas aos ferimentos.

Se o personagem não conseguir completar o ritual a tempo (por sucumbir ao torpor antes de acumular os sucessos necessários, por exemplo) ou decidir anular o ritual antes de reunir um número de sucessos suficiente para ativá-lo, o efeito simplesmente não terá êxito. Contudo, a Força de Vontade investida não será recuperada e as oferendas serão reduzidas a cinzas mesmo assim.

Falha dramática: O ritual fracassa de maneira espetacular e inflige ao conjurador algum aspecto seu na forma de um efeito deletério. O ritual que tem como intenção danificar um alvo infligirá seu dano ao conjurador, por exemplo, ao passo que o ritual cujo objetivo é armazenar Vitae num objeto acabará privando o conjurador de um pouco de seu próprio sangue.

Falha: O ritual fracassa por completo, mas não de maneira perigosa. A Força de Vontade e as oferendas são consumidas normalmente, mas o ritual não tem efeito.

Êxito: O ritual ocorre da maneira como foi descrito.

Êxito excepcional: O ritual ocorre da maneira como foi descrito. Em muitos casos, os sucessos adicionais já são uma recompensa por si só, provocando dano adicional ou aumentando a duração e a potencialidade dos efeitos.

Modificadores sugeridos

Modificador	Situação
+2	O poder se dirige ou se aplica a um vampiro que tem alguma relação de parentesco com o usuário (pág. 162).
—	O personagem não é afetado por ameaças ou distrações.
–1 a –3	O personagem tem pressa ou é distraído por alguma coisa, como ao invocar um ritual em combate ou ao ficar preso num edifício em chamas. Essa penalidade se soma a outras distrações (como, por exemplo, executar um ritual em combate no meio de um furacão). Os sucessos obtidos num teste de meditação realizado na mesma noite (consulte a pág. 51 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**) compensa as penalidades por interrupção à razão de um para um.

Flagelo de Sangue

(Ritual de nível um da Feitiçaria Tebana)

O vampiro transforma uma parte de seu próprio sangue num instrumento cruel de castigo. Para cada círculo de Feitiçaria Tebana que possua, o personagem pode criar um chicote pungente de Vitae com o qual flagelar seus adversários. O ataque da arma apresenta uma parada de dados igual à parada de Força + Armamento do personagem + o número de correias criadas, e inflige dano letal. O Flagelo de Sangue persiste durante um número de turnos igual ao número de sucessos obtidos pelo jogador no teste de invocação. Ao final desse período, o chicote de Vitae se transformará em pó.

O personagem poderá invocar o Flagelo de Sangue apenas uma vez até o prazo acabar. Contudo, ele poderá invocar um outro chicote depois disso. O personagem poderá extinguir voluntariamente o Flagelo de Sangue se não quiser mantê-lo até o final do prazo.

Oferenda: O próprio sangue do membro da Família é a oferenda. Ao celebrar o ritual, o vampiro tem de abrir o pulso com uma faca sacrificial. O flagelo criado — independentemente do número de correias — custa um ponto de Vitae.

Relicário de Vitae

(Ritual de nível um da Feitiçaria Tebana)

O personagem armazena no interior de um objeto comum uma certa quantidade de Vitae que poderá ser utilizada mais tarde (como sustento ou para qualquer outro propósito que precise de Vitae). Qualquer membro da Família ou ghul é capaz de utilizar a Vitae armazenada, e não apenas o conjurador, mas a pessoa que usa a Vitae precisa saber que ela está ali. A quantidade de Vitae que pode ser armazenada no objeto é igual ao número de sucessos obtidos pelo jogador no teste de invocação, mas o conjurador poderá impregnar o objeto com uma quantidade menor de sangue se desejar. A Vitae a ser armazenada provém diretamente do corpo do conjurador. Este ritual pode ser celebrado apenas uma vez sobre o objeto em questão. Qualquer objeto é capaz de conter a Vitae, independente de seu tamanho, desde que seja no mínimo do tamanho de um punho. A Vitae será conservada indefinidamente até ser consumida. O ato de consumir o sangue pode ser efetivado levando-se o objeto aos lábios ou apertando-se o mesmo entre os dedos e desejando-se que o sangue passe do objeto para o corpo. Essa Vitae é "neutra", ou seja, o doador do sangue não submete o feiticeiro a um Vinculum, mas a dependência não deixa de ser um risco.

Oferenda: O próprio recipiente da infusão é a oferenda e precisa ser algo que o conjurador seja capaz de erguer com uma só mão. A oferenda vai virar pó assim que o último ponto de Vitae for removido. Antes disso, o objeto funcionará normalmente (uma faca ainda poderá ser usada para atacar, um livro ainda poderá ser lido).

Maldição de Babel

(Ritual de nível dois da Feitiçaria Tebana)

Este ritual confunde a linguagem da vítima e a deixa incapaz de se comunicar. Até mesmo sua escrita deixa de fazer sentido; tanto as mensagens escritas à mão quanto as datilografadas/digitadas têm como resultado um monte de garranchos. A Maldição de Babel não só é um meio eficaz de controlar a disseminação da blasfêmia (e da boataria) como também demonstra ser um limite efetivo para o emprego da Disciplina Dominação por parte do alvo. O número de sucessos obtidos no teste de invocação determina a duração do efeito do ritual: uma hora para cada sucesso ou até o nascer do sol seguinte, o que ocorrer primeiro. O alvo precisa estar ao alcance da voz quando este ritual é executado.

O teste para ativar este poder é penalizado pela Perseverança da vítima.

Oferenda: A língua de um animal ou de uma pessoa.

Praga do Mentiroso

Ritual de nível dois da Feitiçaria Tebana

O personagem amaldiçoa o alvo de tal maneira que, se este vier a mentir em algum momento do resto da cena, besouros sairão de sua boca em profusão.

O ritual envolve uma ação disputada entre a parada de Inteligência + Erudição + Feitiçaria Tebana do feiticeiro e a parada de Perseverança + Potência do Sangue do alvo. A resistência a este poder é uma ação reflexa.

Oferenda: A carapaça de um inseto, inteira e intacta.

Carícia do Pecado

(Ritual de nível três da Feitiçaria Tebana)

O alvo deste poder sofrerá dano maior da próxima vez que for ferido por quaisquer meios. Esse ferimento será atualizado em um grau. Portanto, três pontos de dano contundente serão transformados em letais, e três pontos de dano letal serão transformados em agravados (os ferimentos agravados não são atualizados e os efeitos do ritual se perdem nesse caso). Se, ao final da noite, o alvo não tiver sofrido qualquer tipo de dano, o ritual chegará ao fim, mas poderá ser invocado novamente contra a mesma vítima na noite seguinte.

Se o alvo ativar sua Resiliência, essa Disciplina compensará os benefícios deste ritual no caso do próximo ferimento que a vítima receber somente se a atualização do dano vier a transformar o ferimento seguinte em agravado. A lesão em questão infligirá seu dano atualizado e agravado, que será regredido mais uma vez pela Resiliência.

A ação de ativar este poder é uma disputa entre a parada de Inteligência + Erudição + Feitiçaria Tebana do feiticeiro e a parada de Perseverança + Potência do Sangue do alvo (a resistência é reflexa). O indivíduo ignora que é alvo de um poder e não entenderá por que o ferimento sofrido a seguir é tão grave.

Oferenda: Um pedaço de papel, sobre o qual é preciso escrever o nome da vítima. Em seguida, o papel é queimado diante da vítima durante a execução do ritual.

Maldição do Desespero

Ritual de nível três da Feitiçaria Tebana)

O feiticeiro amaldiçoa sua vítima com relação a uma ação específica. Da próxima vez que o alvo realizar essa ação, sua parada de dados normal não será lançada, sendo substituída por um teste de sorte. A maldição pode ser tão genérica ("Seu próximo ataque em combate está condenado ao fracasso!") ou tão específica ("Da próxima vez que você se alimentar de um cristão cego à meia-noite...") quanto o conjurador desejar. A maldição persistirá até que suas condições sejam satisfeitas. Se a vítima desconfiar de que foi amaldiçoada por este ritual, o jogador que a interpreta poderá usar um ponto de Força de Vontade e fazer um teste de Autocontrole + Perseverança. Se ele conseguir mais sucessos nesse teste do que os que foram obtidos quando a maldição foi invocada, a maldição chegará ao fim antes mesmo de se manifestar.

A ação que ativa este poder é uma disputa entre a parada de Inteligência + Erudição + Feitiçaria Tebana do feiticeiro e a parada de Perseverança + Potência do Sangue do alvo. A resistência é reflexa.

Oferenda: Um cacho de cabelo da vítima.

Dádiva de Lázaro

(Ritual de nível quatro da Feitiçaria Tebana)

A invocação bem-sucedida deste ritual devolve aos mortos uma certa aparência de vida, mesmo sendo, na melhor das hipóteses, um vestígio tênue. O rito sem dúvida reanima o cadáver, mas não lhe devolve a alma nem impede a lenta putrefação do corpo. O poder, na verdade, cria um zumbi dolorosamente consciente que, muito provavelmente, só quer descansar em paz. A princípio, todas as faculdades da pessoa podem estar intactas (ela ainda tem acesso a suas antigas Habilidades, mas não possui Força de Vontade). Contudo, o pobre-diabo é incapaz de reparar dano ou experimentar verdadeiras sensações físicas e, portanto, não fica sujeito a penalidades devidas a ferimentos. O número de noites que a criatura permanecerá rediviva é igual ao número de sucessos obtidos no teste de Feitiçaria Tebana que a criou. A cada dia que a criatura tenha passado morta antes da invocação, subtraia um círculo de qualquer Atributo, à escolha do Narrador, de cada uma das três categorias (Física, Mental e Social) e também faça a mesma coisa para cada dia que a criatura passar revivida por este ritual. Quando um dos Atributos chegar a zero, presuma o fracasso automático de todos os testes que envolvam essa característica. Várias reanimações do mesmo cadáver são possíveis mas também serão progressivamente mais perturbadoras e menos úteis. O cadáver ambulante que perder toda a sua Vitalidade em função do dano letal estará demasiado ferido para se locomover, mas ainda estará consciente e talvez até seja capaz de se comunicar (dependendo do tipo de dano sofrido e das partes do corpo que foram atingidas).

O vampiro que executa este ritual é o único capaz de comandar o zumbi. No entanto, o vampiro pode instruir o cadáver a acatar ordens de outros indivíduos. O cadáver, se deixado por sua conta e risco, não tomará qualquer atitude de livre e espontânea vontade; ele precisa receber ordens e sem dúvida lamentará o fato de ser obrigado a cumpri-las.

O cadáver fica sujeito ao dano — letal, contundente ou agravado — exatamente como se estivesse vivo. Ele continuará ativo até sua caixa de Vitalidade mais à direita ser preenchida com dano agravado. Os zumbis não sangram até morrer ao terem sua caixa de Vitalidade mais à direita marcada com dano letal e precisam ser atacados repetidas vezes até serem destruídos por completo.

Oferenda: uma hóstia colocada sob a língua da pessoa morta.

Estigmas

(Ritual de nível quatro da Feitiçaria Tebana)

A maioria dos ritos da Feitiçaria Tebana tem definitivamente um quê do Velho Testamento, mas os Estigmas transformam o próprio sofrimento do Príncipe da Paz do Novo Testamento numa arma do castigo divino. A vítima deste ritual precisa estar ao alcance da visão no momento da execução. Ela sangrará pelos pulsos, pés e flanco, as tradicionais cinco chagas de Cristo. Os mortais receberão um ponto de dano letal por turno devido à perda de sangue, ao passo que os membros da Família perderão um ponto de Vitae por turno. Se ficar sem Vitae durante o desenrolar do ritual, o vampiro passará a receber dano letal e provavelmente ficará frenético (pág. 178). O vampiro que tiver sua caixa de Vitalidade mais à direita preenchida com dano letal por este método sucumbirá ao torpor (pág. 175).

O teste de ativação deste poder é penalizado pelo Vigor da vítima.

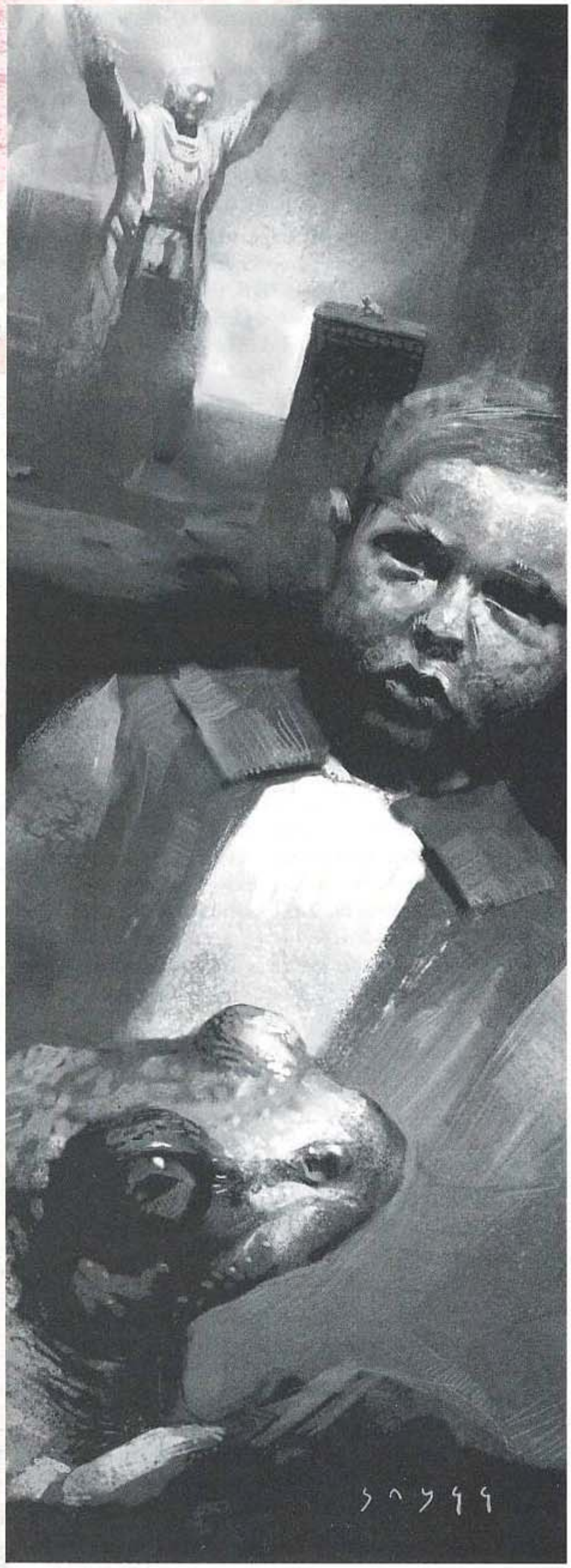
O número de turnos nos quais a vítima será afetada pelos Estigmas é igual ao número de sucessos obtidos no teste de Feitiçaria Tebana.

Oferenda: Um crucifixo, que se reduzirá a cinzas com a execução do ritual.

Transubstanciação

(Ritual de nível cinco da Feitiçaria Tebana)

O personagem transforma uma substância em outra ou um objeto em outro. Pode ser água em sangue, por exemplo, ou um galho numa serpente, ou uma pessoa numa coluna de sal. O objeto ou a substância transformada torna-se uma versão perfeitamente normal e terrena do que quer que seja. A Transubstanciação não transforma uma rã num Lupino, por exemplo, apesar de poder transformar uma rã num lobo. Os únicos limites da transformação residem no fato de que esta só funciona com objetos menores que o conjurador,



e que o produto não pode simular a inteligência humana (ou vampírica...). Isto é, a mesma rã poderia ser transformada numa criança, mas não seria capaz de manter nenhuma conversação inteligente nem mesmo executar ações complicadas já que não passa de uma rã transformada no simulacro de uma criança. A substância ou o objeto reverterá a sua forma original quando o sol nascer (mas, por exemplo, se uma pessoa é transformada em gelo e seu braço é arrancado, essas duas partes de seu corpo voltarão ao normal em locais distintos, e ela rapidamente sangrará até morrer).

Se este poder for usado para afetar uma outra criatura, a invocação será um disputa entre a parada de Inteligência + Erudição + Feitiçaria Tebana do feiticeiro e a parada de Vigor + Potência do Sangue da vítima (a resistência é reflexa). O feiticeiro tem de estar ao alcance da mão do indivíduo alterado.

Oferenda: Uma gota de ouro líquido.

Sentença Colérica

(Ritual de nível cinco da Feitiçaria Tebana)

Este ritual impõe o castigo divino ao transformar em fogo a própria Vitae do vampiro, ainda em suas veias. O ritual é diferente de outras práticas da Feitiçaria Tebana no sentido de que o feiticeiro "carrega" o ritual antes de o jogador fazer o teste final, e essa carga pode consistir de vários pontos de Força de Vontade (mas não esqueça que o jogador só poder usar um ponto de Força de Vontade por turno e, portanto, a invocação deste poder talvez leve vários turnos). Cada ponto de Força de Vontade investido neste ritual provoca um ponto de dano agravado no alvo e consome um de seus pontos de Vitae à medida que o sangue da vítima é queimado numa conflagração de chamas divinas. Você encontrará mais informações sobre o dano por fogo na pág. 172. Se tiver algum objeto pessoal da vítima, o feiticeiro poderá invocar este ritual onde quer que se encontre. Do contrário, o vampiro terá de estabelecer contato visual com o alvo. É necessário que o objeto tenha alguma importância para a vítima desejada: o retrato da esposa morta funciona, mas as chaves do carro ou o telefone celular, não. Os objetos retirados do próprio corpo do alvo (cabelos e unhas) são mais do que satisfatórios.

Este ritual não tem efeito sobre mortais ou outros seres sobrenaturais, mas afeta os ghuls.

O teste de ativação deste ritual é penalizado pelo Vigor do alvo. Se o ritualista não obtiver sucessos, toda a Força de Vontade investida no rito será perdida.

Oferenda: Um dos olhos ou uma das mãos do vampiro que executa o ritual, seja aquele arrancado ou esta decepada. O membro da Família recebe dois pontos de dano letal.

Os Anéis do Dragão

O Réquiem apresenta à Família uma série de vantagens que nenhum mortal é capaz de obter, mas a maldição do vampirismo ofusca consideravelmente esses poderes insignificantes. Entretanto, os vampiros da Ordo Dracul acreditam que não precisa ser assim. Por meio dos Anéis do Dragão, esta coalizão se empenha em trapacear a maldição imposta a seu fundador, despojando-se das limitações e das exigências da morte em vida até que seus integrantes alcancem a pureza.

Os Anéis do Dragão abrangem três filosofias distintas e cada uma delas apresenta três camadas. Os Anéis do Dragão, como o Crúac e a Feitiçaria Tebana, não pertencem realmente a um clã. Os integrantes da coalizão podem estudar qualquer um dos anéis ou todos eles, mas reconhecem que nenhum vampiro, até onde se sabe, conseguiu dominá-los de fato. O personagem precisa ter pelo menos um círculo de Status na Coalizão (Ordo Dracul) para aprender qualquer um dos Anéis do Dragão. O jogador que adquirir pelo menos um círculo dessa Vantagem durante o processo de criação do personagem poderá investir um dos três círculos de Disciplina nos Anéis do Dragão se assim o desejar. Toda vez que o jogador quiser aumentar o índice de Anéis do Dragão do personagem, este ainda precisará ter pelo menos um círculo de Status na Coalizão (Ordo Dracul) para tanto.

A ativação de uma camada dos anéis por si só não exige testes nem o investimento de um benefício (apesar de algumas camadas incrementarem certos testes ou liberarem o uso de determinadas habilidades que normalmente não seriam permitidas). O personagem tem sempre a opção de usar uma camada disponível, e os benefícios da camada podem ser "desligados" ao bel-prazer do membro da Família.

A aquisição de novos círculos dos Anéis do Dragão é idêntico ao de outras Disciplinas, sendo o número de camadas já dominadas pelo personagem o nível vigente e o "novo nível" o patamar seguinte. Por exemplo, o personagem conhece cinco camadas dos Anéis do Dragão. Para ele aprender a sexta, o jogador terá de investir 42 pontos de experiência (seis [o novo nível do anel] vezes sete [o multiplicador em pontos de experiência para Disciplinas extra-clã]). As camadas são obrigatoriamente aprendidas de acordo com a seqüência de cada anel, mas o personagem não precisa progredir até o fim de um anel para avançar num outro. Isto é, o personagem que tem duas camadas do Anel do Sangue poderia aprender a primeira camada do Anel da Fera sem passar pela terceira camada do Anel do Sangue. Por não constituírem uma verdadeira Disciplina, os Anéis do Dragão não são limitado pelo valor máximo das características permitido pela Porência do Sangue. Por exemplo, o personagem não precisa ter Potência do Sangue 6 para aprender seis camadas diferentes dos anéis. Contudo, os novos índices de um anel são sempre adquiridos como se estes fossem Disciplinas extra-clã.

O Anel do Sangue

Os vampiros têm de se alimentar de sangue quente para sobreviver, e só os membros mais fracos da Família conseguem extrair sustento do sangue de animais. O Anel do Sangue tenta remover essa exigência, permitindo que os membros da Família se alimentem como bem lhes aprouver, em vez de se deixarem escravizar eternamente por sua fome.

Primeira camada: O lento fluir do Sangue

A reanimação do corpo morto-vivo do Dragão não exige tanta Vitae quanto o de um outro membro menos esclarecido da Família. O jogador só precisa usar um ponto de Vitae para seu personagem despertar durante um número de noites igual ao índice de Perseverança do vampiro. Portanto, o membro da Família com Perseverança 2 perderá um ponto de Vitae ao acordar a cada duas noites.

Segunda camada: O Sangue dos animais

Independentemente da Potência do Sangue do vampiro, este poderá se alimentar tanto de animais quanto de seres humanos.

Terceira camada: O Sangue perspicaz

O personagem receberá três pontos de Vitae a cada dois que retirar de um ser humano e o dobro da Vitae consumida a partir de membros da Família ou outras fontes sobrenaturais.

O Anel das Maldições

As duas maiores perdições do Réquiem são o fogo e a luz do sol. Qualquer tentativa de vencer a maldição do vampirismo precisa superar esses dois obstáculos. Nenhum vampiro conseguiu ainda superá-los de fato, mas o Anel das Maldições é um bom começo.

Primeira camada: A superação do Medo Rubro

O personagem recebe um bônus de +2 para resistir ao frenesi de medo provocado pelo fogo ou pela luz solar. Os frenesis de medo provocados por outros estímulos não são modificados.

Segunda camada: A derrota do sono diurno

O jogador pode usar um ponto de Força de Vontade para o personagem continuar desperto durante um dia inteiro sem se sujeitar a qualquer penalidade (mas o personagem ainda terá de tomar precauções para ficar longe da luz do sol, e o fato de "acordar" na noite seguinte ainda lhe custará um ponto de Vitae). As paradas de dados durante o dia ainda são limitadas pela Humanidade (pág. 184). Se o personagem adormecer e for perturbado, acrescente três dados ao teste de despertar do jogador.

Terceira camada: O beijo esquecido do sol

A luz solar na penumbra do crepúsculo e do amanhecer inflige ao Dragão somente dano contundente, e não agravado. Contudo, uma vez alto no céu, o sol e seus raios provocarão dano agravado como de praxe. Ao nível do mar ou no topo de uma montanha, o sol pode nascer em coisa de cinco minutos e levar algum tempo para se pôr (dez minutos). Numa floresta densa ou nas entranhas de uma cidade, o sol pode nascer lentamente (dez minutos) e se pôr rapidamente (cinco minutos).

O Anel da Fera

A Fera sempre tenta subordinar o Homem, o que talvez seja o prejuízo mais grave aos Anéis do Dragão. Segundo a lenda, o fundador da ordem já se digladiava com sua Fera mesmo antes do Abraço e, portanto, faz todo o sentido que ele tenha sido o primeiro a encontrar um meio de controlá-la.

Primeira camada: Açoitar a Fera

O jogador usa um ponto de Força de Vontade para que seu personagem resista automaticamente a qualquer espécie de frenesi. O jogador pode optar por fazer o teste usual de Perseverança + Auto-

controle para que seu personagem resista ao frenesi e usar a Força de Vontade somente se falhar no teste.

Segunda camada: Seduzir a Fera

O ato de "pegar onda" não tem o custo de um ponto de Força de Vontade e exige apenas um mínimo de três sucessos, e não cinco. Todas as outras regras ainda se aplicam (pág. 181).

Terceira camada: Extenuar a Fera

O personagem pode passar uma hora por noite frenético (geralmente em condições controladas, como num aposento trancado ou longe dos mortais). Durante o resto da noite, o personagem só ficará frenético se desejar fazê-lo, não importando a intensidade do estímulo.

Devoções

As Disciplinas habituais, comuns a toda a Família, não são os únicos poderes sobrenaturais a sua disposição. De vez em quando, uma "técnica" disciplinar totalmente nova, formada por uma curiosa combinação de dois ou mais poderes-padrão, surge nas fileiras dos mortos-vivos. Da mesma maneira que as Disciplinas-padrão, é possível aprender ou ensinar essas técnicas — chamadas Devoções — com/a outros membros da Família no mesmo prazo e do mesmo modo que os poderes mais gerais dos quais elas se originam. Qualquer vampiro com o índice mínimo necessário nas Disciplinas pertinentes pode, teoricamente, desenvolver as Devoções desejadas. É só uma questão de tempo e esforço.

Contudo, há quem alegue conhecer Devoções realmente secretas e essa alegação tem algum fundamento. Os membros da Família podem se descobrir incapazes de desenvolver algumas das técnicas mais esotéricas sem a supervisão de um mentor instruído. Na verdade, nem todos os membros da Família sabem da existência das Devoções. Por sua própria natureza, elas são muito mais raras que as Disciplinas comuns, e o conhecimento a respeito das mesmas é um pouco mais fugaz que a compreensão das Disciplinas exclusivas que às vezes acompanham a criação de novas linhagens. São relativamente poucos os membros da Família que possuem Devoções e um número ainda menor deles é suficientemente sagaz para criar as suas próprias. Eles geralmente as aprendem por meio de um "conhecimento secreto" que o genitor deseja passar adiante, das confidências de um mentor, de segredos roubados por vampiros rebeldes ou por qualquer outro meio que elas venham a aparecer na história.

Apesar de qualquer membro da Família ser capaz de aprender qualquer Devoção desde que atenda aos pré-requisitos em termos de Disciplinas, existe uma certa medida de "orgulho paterno" em relação a cada uma delas, dependendo de quem alega ter desenvolvido primeiro o poder. A maioria das Devoções originárias de ou relativas à Disciplina da Metamorfose são conhecidas como Devoções dos Gangrels, por exemplo, ao passo que aquelas que envolvem a Feitiçaria Tebana são chamadas de Devoções da Lancea Sanctum.

Listamos a seguir exemplos de Devoções que os vampiros podem encontrar e aprender por aí. Não esqueça que, se a Devoção for direcionada contra ou aplicada a um vampiro que tenha alguma relação de parentesco com o usuário (pág. 162), o teste de ativação do poder ficará sujeito a um bônus de +2. Para mais informações sobre a criação das próprias Devoções, consulte a pág. 265.

Conhecer o Estranho

(Auspício ••••, Ofuscação ••••)

O Estranho Conhecido é uma habilidade versátil e útil, mas seu uso se torna perigoso quando o vampiro não faz idéia de quem deveria imitar. Conhecer o Estranho é a solução provisória para esse problema. Permite ao personagem discernir de antemão quem é que o alvo mais espera encontrar nas circunstâncias vigentes, antes da ativação de O Estranho Conhecido (portanto, a Devoção e o poder disciplinar são aplicados separadamente). O personagem não tem como escolher em quem ele vai se "transformar", mas saberá exatamente quem ele deve ser, mesmo que nunca tenha encontrado essa pessoa antes. O personagem adquire esse conhecimento por meios místicos e poderá agir como for apropriado. A informação extraída da mente da vítima chega a permitir que o membro da Família personalize certos aspectos do poder. Por exemplo, o vampiro descobre que o homem que a vítima vê é o pai dela, que ele é mal-humorado, mas afetuoso, e que, da última vez que os dois se encontraram, houve uma briga, e a vítima hoje se arrepende por causa disso.

O vampiro precisa enxergar a pessoa que ele planeja enganar quando da ativação desta Devoção.

Custo: um ponto de Vitae.

Parada de dados: Inteligência + Emparia + Ofuscação contra Perseverança + Potência do Sangue.

Ação: disputada; a resistência é reflexa.

Se vencer o teste disputado, o vampiro saberá de antemão com quem será confundido. Se perder ou empatar, o vampiro não vislumbrará quem é que deve imitar. Ele pode tentar usar a Devoção novamente ou prosseguir com O Estranho Conhecido e torcer para tudo dar certo. Se sofrer uma falha dramática, o vampiro presumirá ter adotado a aparência de uma pessoa quando, na verdade, a vítima o reconhecerá como outra.

Para aprender este poder, é necessário o investimento de 21 pontos de experiência.

Visão Arcana

(Auspício ••, Crúac •)

Aqueles que conhecem esta Devoção aprenderam a expandir sua visão mística de modo a incorporar rudimentos da magia sangüínea. Os membros da Família que têm este poder conseguem usar seu Auspício para examinar as auras de objetos e pessoas, além de serem capazes de recolher informações das correntes de poder que circulam pelo mundo.

Custo: um ponto de Vitae por cena.

Parada de dados: Raciocínio + Ocultismo + Auspício.

Ação: instantânea.

Em vez de detectar padrões emocionais, como no caso de Percepção de Auras, o usuário enxerga o fluxo e refluxo do poder mágico. O membro da Família que possui esta Devoção é capaz de obter diversas informações, dentre elas: se um objeto (ou uma pessoa) tem algum tipo de poder mágico ou está sob encantamento; se a magia emana diretamente do objeto ou da criatura, ou se provém de uma fonte externa; a natureza da magia (benéfica, nociva ou ilusória); até mesmo informações minuciosas quanto ao tipo e ao nível de magia empregado. Os indivíduos examinados capazes de realizar qualquer tipo de operação mágica (seja ou não de origem vampírica) sempre emitem cintilações crepitantes. Apesar de identificar

fontes de magia ou objetos encantados, esta Devoção não revela efeitos mágicos em ação (como uma bola de fogo mágica ou uma ilusão). Cada sucesso no teste de ativação produz uma informação a respeito da magia pertinente.

Para aprender este poder, é necessário o investimento de dez pontos de experiência.

Obstinação Física

(Resiliência •••, Ímpeto •)

Os membros realmente resistentes da Família conseguem recorrer a suas reservas pessoais de determinação para reforçar sua resistência diante da adversidade. Com esta Devoção, o vampiro aprende a permear sua forma sobrenatural com sua força de vontade, o que lhe permite ignorar os efeitos deletérios de seus ferimentos... durante algum tempo.

Custo: um ponto de Vitae.

Parada de dados: Autocontrole + Esportes + Resiliência.

Ação: reflexa.

Cada sucesso obtido no teste de ativação permite ao personagem ignorar todas as penalidades vigentes devidas a ferimentos, bem como quaisquer penalidades que venha a estar sujeito por causa de novos ferimentos, durante um turno. Portanto, se forem obtidos três sucessos, o personagem estará livre das penalidades por ferimento no turno atual e nos dois seguintes. Um novo investimento de Vitae e outro teste serão necessários toda vez que o vampiro quiser reativar a Devoção.

Para aprender este poder, é necessário o investimento de quinze pontos de experiência.

Transformação Instantânea

(Celeridade ••, Metamorfose ••••)

Às vezes, a transformação num animal (ou em algo inumano) é simplesmente muito demorada. Desenvolvida pelos Gangrels, a Transformação Instantânea permite que essa mudança ocorra não em questão de segundos, mas literalmente num piscar de olhos.

Custo: um ponto de Vitae (além dos outros custos da transformação).

Parada de dados: Vigor + Sobrevivência + Metamorfose.

Ação: reflexa.

O êxito no teste de ativação indica que o personagem se transforma instantaneamente — tão rápido, na verdade, que ele ainda terá direito a uma ação normal nesse mesmo turno. Se falhar no teste, o personagem ainda se transformará normalmente, de acordo com o uso que fez da Disciplina Metamorfose (no prazo de um turno). Ele simplesmente perderá o ponto de Vitae investido nesta Devoção e a mudança ainda exigirá os pontos necessários. No caso de uma falha dramática, o personagem não conseguirá se transformar nesse turno de jeito nenhum e perderá um ponto de Vitae por ter desperdiçado a Devoção.

Observe que esta Devoção é mais valiosa para os vampiros capazes de empregar mais de um ponto de Vitae num mesmo turno.

Para aprender este poder, é necessário o investimento de dezoito pontos de experiência.

Aspecto Férreo

(Ofuscação ••, Resiliência ••)

A intimidação às vezes é a melhor arma de um vampiro, particularmente ao enfrentar um oponente alheio às verdadeiras habilidades da Família. Com o emprego deste poder, o vampiro parece ignorar até mesmo os golpes mais devastadores e os ferimentos capazes de aleijar até um morto-vivo. Sabe-se de membros da Família com este poder que desbarataram adversários muito mais capazes, pois os inimigos acreditaram de fato que esses vampiros fossem invulneráveis.

Custo: um ponto de Vitae.

Parada de dados: Inteligência + Sobrevivência + Ofuscação.

Ação: instantânea.

Com um teste de invocação bem-sucedido, o personagem é capaz de ocultar a verdadeira gravidade de suas lesões. Os ferimentos são invisíveis e ele não parece diminuir o ritmo, não importando o quanto esteja realmente ferido. O Aspecto Férreo não cicatriza de fato os ferimentos nem reduz as penalidades impostas às paradas de dados. Só *aparenta* fazê-lo, impossibilitando que os espectadores determinem as condições reais do personagem. Depois de ativado, o Aspecto Férreo vai persistir durante uma cena ou até o personagem sucumbir ao torpor devido aos ferimentos. O vampiro dotado de Auspício talvez consiga enxergar a verdade, de acordo com as regras de Auspício contra Ofuscação (pág. 119).

Para aprender este poder, é necessário o investimento de dez pontos de experiência.

A Educação pelo Aço

(Auspício •, Resiliência •••)

Alguns membros bastante intrépidos da Família desenvolveram a habilidade de discernir a perícia em combate do adversário submetendo-se voluntariamente aos ataques do oponente. Afinal de contas, conhecimento é poder, e o vampiro ferido dessa maneira é dotado de um poder que depois será empregado contra o inimigo.

Custo: um ponto de Vitae.

Parada de dados: Perseverança + Investigação + Resiliência - a Perseverança do oponente.

Ação: instantânea.

Para ativar esta Devoção, o vampiro primeiro tem de receber o ataque de um oponente que venha a infligir com êxito pelo menos um ponto de dano de qualquer tipo em combate próximo. Ao sofrer esse ferimento, o personagem, representado pelo jogador, faz o teste necessário. Sua parada será reduzida em um dado para cada informação que ele deseja obter sobre o agressor (até o máximo de cinco), com a exceção da primeira. As informações procuradas pelo personagem precisam estar relacionadas ao combate ou outro tipo de habilidade marcial. Por exemplo, o personagem de Joe quer descobrir duas coisinhas importantes sobre o membro da Família que acabou de atingi-lo e, portanto, Joe lança a parada de Perseverança 3 + Investigação 2 + Resiliência 3, menos um dado por causa da segunda informação desejada. Ele obtém um sucesso e o Narrador revela que o agressor sabe usar uma faca (Armamento 4), mas seus golpes não têm muito vigor (Força 1). Este poder não tem qualquer efeito sobre ataques à distância nem sobre ataques que não passam de manifestações de outras Disciplinas. O Flagelo de Sangue da Feitiçaria Tebana, por exemplo, não proporciona qualquer informação, mas o oponente que recorre a seu Ímpeto para desferir um soco, sim.

Para aprender este poder, é necessário o investimento de doze pontos de experiência.

Transformação Parcial

(Metamorfose ••••, Resiliência •)

Com este poder, qualquer vampiro capaz de assumir uma forma animalesca ou inumana pode optar por interromper o processo a

qualquer momento, conferindo a si mesmo um único aspecto ou traço do animal. O focinho de um lobo permite seguir as presas pelo faro, e as asas de um morcego ou de um pássaro — apesar de não proporcionarem o verdadeiro vôo, pois os membros da Família não foram feitos para voar — são úteis para amortecer quedas ou planar pequenas distâncias. Tecnicamente, este poder também pode ser usado para fazer brotar garras das mãos, mas, como a Disciplina da Metamorfose já produz esse efeito, o uso desta Devoção para esse fim seria um tanto quanto redundante.

Custo: um ponto de Vitae.

Parada de dados: a invocação deste poder não envolve testes.

Ação: instantânea.

—Iniciada a transformação, o personagem a interrompe, conferindo a si mesmo apenas as características animalescas que deseja. Obviamente, o personagem só pode assumir as qualidades ou características de um animal no qual ele já sabe se transformar por meio da Metamorfose. Portanto, o personagem que tem duas formas alternativas — lobo e morcego — poderia ganhar asas, ou o focinho de um lobo, mas não a cauda de um escorpião nem os olhos de um falcão. Esse tipo de transformação parcial vai persistir durante uma cena ou até o personagem decidir desfazê-la.

O uso deste poder proporciona um bônus de um ou dois dados às circunstâncias envolvidas, a critério do Narrador. O personagem que emprega o focinho de lobo pode ganhar dois dados ao tentar seguir alguma coisa pelo faro. As aplicações deste poder em combate acrescentam um dado aos testes de ataque e infligem dano letal.

Para aprender este poder, é necessário o investimento de quinze pontos de experiência.

Visão Acelerada

(Auspício •, Celeridade •)

Com este poder, o membro da Família é capaz de combinar seus Sentidos Aguçados e seu tempo de reação sobre-humano para enxergar objetos que se deslocam em alta velocidade com um grau de detalhamento que nenhuma das duas Disciplinas isoladas conseguiria revelar. Ele consegue acompanhar uma carta específica enquanto esta é embaralhada junto com as demais, localizar a câmara carregada no tambor de um revólver usado na roleta russa, detectar mensagens subliminares contidas num filme ou em imagens de televisão e até mesmo ler a manchete de um jornal ao passar pela banca a sessenta quilômetros por hora.

Custo: um ponto de Vitae.

Parada de dados: a invocação deste poder não envolve testes.

Ação: reflexa.

Toda vez que o personagem quiser observar, seguir ou examinar alguma coisa que se move rápido demais para a visão normal acompanhar, o jogador poderá acrescentar cinco dados ao teste de Raciocínio + Autocontrole enquanto esta Devoção estiver ativa (objetos particularmente pequenos ou em alta velocidade podem impor uma penalidade entre –1 e –3 ao teste, a critério do Narrador, o que resultaria num bônus líquido de +2 a +4). A Visão Acelerada dura uma cena.

Para aprender este poder, é necessário o investimento de cinco pontos de experiência.

O Toque do Despojamento

(Auspício ••••, Dominação ••)

Com um simples toque, o membro da Família é capaz de desativar temporariamente um dos cinco sentidos da vítima. Esta Devoção costuma ser empregada em combate ou interrogatórios para cegar ou ensurdecer o alvo, mas também pode ser utilizada para anular um outro sentido. Na verdade, o vampiro imune à dor não fica sujeito a penalidades devidas a ferimentos e, portanto, sabe-se de alguns membros da Família que usam este poder em seus aliados em momentos críticos.

Custo: um ponto de Vitae.

Parada de dados: Inteligência + Medicina + Auspício contra Perseverança + Potência do Sangue (se o alvo não for voluntário).

Ação: disputada; instantânea quando o alvo é voluntário.

O personagem precisa tocar o alvo (consulte o parágrafo "Contato físico com o alvo", no **Livro de regras do Mundo das Trevas**, pág. 157) ou desferir um ataque desarmado. Estabelecido o contato, faz-se o teste disputado no caso de o alvo resistir. Se o jogador conseguir mais sucessos, o vampiro escolherá qual dos cinco sentidos será anulado. A vítima ficará cega, surda ou o que for apropriado. No caso de empate ou vitória do alvo, o poder não terá efeito. No caso de uma falha dramática, o vampiro que emprega esta Devoção perderá um de seus sentidos durante toda a cena. Se o vampiro obtiver êxito excepcional, será possível desativar um segundo sentido da vítima. Os efeitos deste poder duram uma cena (consulte a seção "Combate às cegas", no **Livro de regras do Mundo das Trevas**, pág. 166).

Se possuir um índice de Auspício mais elevado que o alvo, o vampiro poderá anular um sentido sobrenatural (como Vestígios Espirituais, por exemplo), em vez de um dos cinco sentidos comuns.

Para aprender este poder, é necessário o investimento de 21 pontos de experiência.

Língua Veraz

(Dominação ••, Majestade ••)

Com este poder, o personagem consegue filtrar a torrente de mentiras que a Família conta, deixando a vítima incapaz de falar nada além da verdade (ou o que for verdade para ela). Nenhuma mentira deixará seus lábios, sua língua não conseguirá pronunciar uma inverdade. Naturalmente, os alvos podem optar por ficar em silêncio, mas, ao falarem, eles simplesmente não conseguirão mentir. O alvo precisará estar na presença do usuário da Devoção quando este poder for invocado.

Custo: um ponto de Vitae.

Parada de dados: Presença + Astúcia + Majestade - o Autocontrole do alvo.

Ação: instantânea.

Obtendo-se êxito no teste, o alvo será obrigado a falar a verdade durante um número de turnos igual ao número de sucessos conseguidos. Ele pode decidir não falar nada, mas, em muitos casos, o silêncio é sinônimo de culpa entre os membros da Família.

Para aprender este poder, é necessário o investimento de doze pontos de experiência.

Sobrepujar meu primeiro, mais selvagem e persistente defeito, a sede que me leva ao assassínio, a fome que me faz impuro... eis o desafio, anelar-me em volta do sangue e constringir essa carência até submetê-la. Que aliados posso encontrar na luta contra essa necessidade?

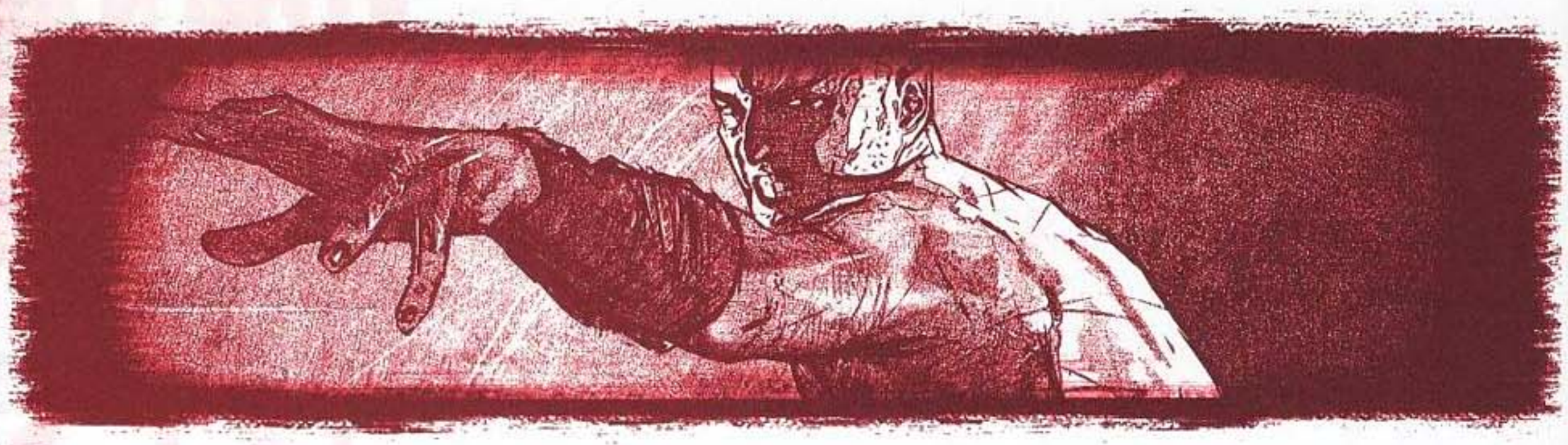
— Os ritos do dragão

Capítulo Três

Regras Especiais

Enviaste homens atrás de mim, padre. Fizeste com que me cortassem à faca, me perfurassem com flechas e me espancassem com maças. Fizeste com que me queimassem; deixaste-me para morrer ao sol. A tudo isso superei; escapei vez após vez. Tu não me deterás, padre. Não me deterás até que eu tenha retirado de teu corpo o sangue da vida e deixado-te sobre o altar de teu salvador ausente.

— Carta do "vampiro de Montcalme" a um padre estrangeiro, datada de 1643



Jamais pensei que a morte a tantos destruíra.

— T. S. Eliot, A terra desolada

Além dos poderes e dos benefícios proporcionados por certos aspectos do Réquiem, como a Potência do Sangue e as Disciplinas, os vampiros estão sujeitos a determinadas condições físicas, mentais e emocionais distintas das dos mortais, por cujo mundo eles caminham em segredo. Este capítulo descreve e explica uma série de regras e condições especiais que se aplicam exclusivamente aos personagens da Família ou que afetam os mortos-vivos de maneira distinta do modo como afetam os mortais.

Entre os tópicos compreendidos neste capítulo temos:

• Propriedades do Sangue: como a Família adquire e usa a Vitae, além dos efeitos singulares que esta tem sobre os vampiros.

• A Mácula do Predador: como as leis fisiológicas da existência afetam os mortos-vivos, bem como as restrições (e proteções) que elas impõem a essas criaturas.

• Dano, ferimentos e recuperação: é inevitável sujeitar-se a danos quando a pessoa se torna um vampiro, e recuperar-se é imprescindível; o torpor também é tratado nesta seção.

• Frenesi: desde os frenesis de medo e fome até os acessos de fúria, os membros da Família são propensos a surtos de paixão incontrolável.

• Humanidade: como a Família se livra dos estratagemas da Fera Interior, e o preço que as ações da mesma impõem à noção de moralidade de seus membros.

• Perturbações: quando a condição mental e moral de um membro da Família se desgasta, ele às vezes exibe perigosas peculiaridades psicológicas.

• A Golconda e outros métodos transcendentais: alguns Amaldiçoados acreditam que o vampirismo pode ser superado e sua maldição subvertida por boas ações ou uma compreensão superior da condição da Família.

Propriedades do Sangue

Mais do que qualquer outra coisa, o sangue define a Família. Segundos depois de o vampiro consumir sangue, esse fluido vital se transforma em algo muito diferente que os membros da Família chamam de Vitae. A Vitae vampírica se assemelha ao sangue dos mortais, mas não circula como o dos seres humanos. A Vitae de um vampiro percorre o corpo dele, obedecendo ao comando da vontade do personagem, e não por causa de um coração pulsante. Os membros da Família não sangram quando feridos; a Vitae pode se concentrar um pouco na lesão, mas não escorre, a menos que o vampiro queira que isso aconteça.

A Vitae conserva suas propriedades sobrenaturais durante alguns minutos depois de deixar o corpo do vampiro e ser exposta ao ar, depois se transforma novamente em sangue comum. O cientista que examinasse uma amostra daquilo que antes foi Vitae encontraria uma mistura de sangue de várias origens, estando algumas células rompidas. Alguns praticantes da Feitiçaria Tebana conhecem procedimentos para preservar o poder sobrenatural da Vitae fora do corpo de um vampiro, e o sangue proveniente de um vampiro sempre conserva um vínculo místico que os ritualistas podem explorar.

Os membros da Família empregam sua Vitae para vários fins. Quando o vampiro invoca o poder místico contido em seu sangue roubado, a massa e o volume de Vitae reais em seu corpo diminuem. À medida que o personagem vai usando a Vitae, sua pele se estica e empalidece, seu corpo se encolhe ligeiramente. Ele já não parece tão vivo. O ato de se alimentar permite-lhe recobrar a vivacidade... tanto quanto o personagem pode ser vivaz.

O jogador pode usar Vitae no mesmo turno em que empregar um ponto de Força de Vontade. O uso de Vitae é *sempre* uma ação reflexa. Mesmo que as ações permitidas por essa decisão nem sempre sejam propriamente reflexas (como no caso de certas Disciplinas), o ato de usar a Vitae o é.

Acordar

O vampiro consome um ponto de Vitae no transcorrer de seu sono diurno. Se adormecer sem uma gota de Vitae em seu corpo (uma ocorrência improvável, mas possível), o membro da Família ficará entorpecido durante muito mais tempo, sendo a duração determinada por sua Humanidade e Potência do Sangue, exatamente como se ele tivesse perdido todos os seus pontos de Vitalidade em função do dano letal. Consulte as regras de torpor, a seguir.

Marque a perda do ponto de Vitae na ficha do personagem quando este despertar. Geralmente, conta-se a perda do ponto de Vitae ao cair da noite, o horário em que os vampiros costumam acordar. Se um membro da Família se obrigar a despertar durante o dia, o personagem terá de usar um ponto de Vitae. Se voltar a dormir antes do anoitecer, o vampiro usará mais um ponto de Vitae ao acordar novamente.

Simular a vida

Os vampiros estão mortos, mas conseguem imitar algumas coisas que as pessoas vivas fazem. Os Amaldiçoados dão o nome de "a cor da vida" a esse processo. O membro da Família é capaz de deslocar a Vitae até seus tecidos superficiais e conferir a sua pele um rubor de vida, ou obrigar seu coração a pulsar e seus pulmões

a inalarem e exalarem num ritmo normal. Os membros da Família que queiram manter relações sexuais — talvez para se alimentarem de uma fonte humana distraída, ou talvez por simples prazer — também podem deslocar o sangue para as partes apropriadas de sua anatomia.

Normalmente, os vampiros vomitam de imediato toda a comida ou bebida que venham a consumir. Se o membro da Família quiser consumir alimentos ou líquidos, o jogador que o interpreta terá de usar um ponto de Vitae. Sem contar a "cor da vida", pela qual o personagem já deve ter pago um preço no decorrer da cena, apesar de ele não precisar invocar a cor da vida para ser capaz de consumir alimentos. Ao final da cena, o personagem eliminará a matéria consumida, regurgitando-a de maneira ruidosa, suja e sanguinolenta; portanto, é melhor se certificar de que ninguém estará por perto para ver o vampiro depois disso.

A imitação do aspecto e das funções de um ser vivo, ou a capacidade de consumir alimento durante uma cena, custará um ponto de Vitae ao personagem, e os dois usos constituem ações reflexas.

Incremento físico

O vampiro pode recorrer a sua Vitae para aumentar sua força muscular, velocidade e agilidade, ou a capacidade de suportar dano. Em termos de regras, para cada ponto de Vitae utilizado pelo jogador, este acrescentará dois dados a uma de suas paradas Físicas (baseadas em Força, Destreza ou Vigor). Esse incremento dura um turno e é uma ação reflexa.

Exemplo: *O Príncipe Maxwell é cercado por três delinqüentes imbecis que acham que vão conseguir assaltá-lo. Maxwell reluta em ameaçar a Máscara com o uso de Disciplinas e, portanto, resolve dar nos marginais uma surra perfeitamente comum. Os jovens valentões avançam, Maxwell ergue sua sólida bengala (desejando que fosse o sabre) e invoca o Sangue.*

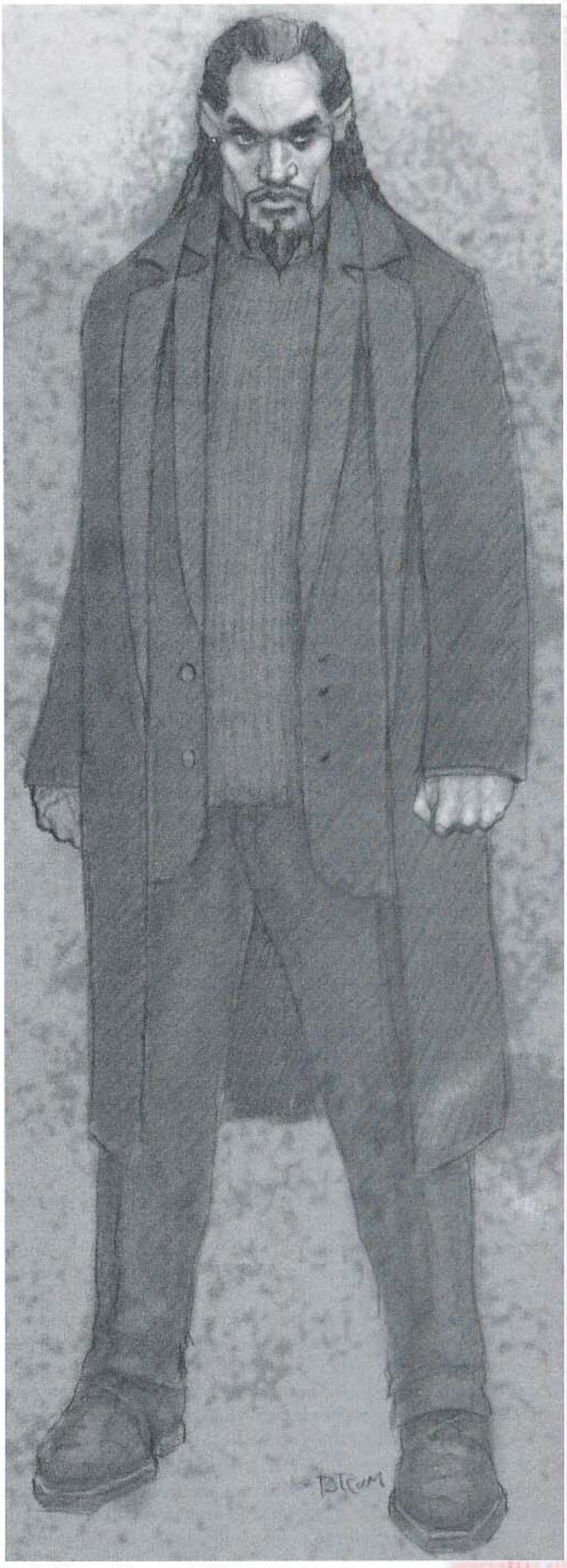
Graças a sua Potência do Sangue 6, Maxwell consegue empregar três pontos de Vitae por turno. Ele se alimentou pouco antes e, portanto, tem quinze pontos de Vitae a sua disposição. Maxwell nota que os três marginais carregam armas de fogo e, assim, decide que sua prioridade é não ser atingido. Três pontos de Vitae são investidos em Força, o que aumenta sua parada em seis dados, que serão utilizados para dar uma sova num dos bandidos. (O jogador que interpreta Maxwell marca os pontos de Vitae perdidos na ficha de personagem.) No turno seguinte, o jogador que interpreta Maxwell usa mais dois pontos de Vitae para elevar em quatro dados a parada essencial de Força do personagem, o que o leva a nocautear um dos arruaceiros. O Príncipe não está preocupado com tamanho dispêndio de Vitae numa briga. Depois de deixar os marginais inconscientes, ele tem a intenção de recuperar o investimento.

Recuperar-se de ferimentos

O vampiro também pode usar Vitae para cicatrizar ferimentos. Os detalhes se encontram na pág. 173, pois os tópicos ferimentos e recuperação são significativamente diferentes no caso de membros da Família e de mortais. O uso de Vitae para a cicatrização de ferimentos é uma ação reflexa.

Usar Disciplinas

A maioria das Disciplinas não exige o investimento de Vitae. No entanto, alguns dos poderes mais formidáveis o fazem, como os rituais do Crúac, as Devoções e as raras e exóticas Disciplinas conhecidas apenas por algumas linhagens. Consulte a descrição de cada poder ou ritual para saber quanto cada coisa custa.



Dependência do Sangue

Até mesmo os mortais podem provar da vida roubada que os impregna com poder e os transforma em ghuls (pág. 166). Esse poder faz da Vitae a coisa mais deliciosa da face da Terra. O que poderia satisfazer mais do que a própria vida? O fruto roubado é sempre mais saboroso. Qualquer um — humano, animal, vampiro ou outra coisa — que venha a beber o sangue de um vampiro corre o risco de se viciar. Vai querer provar desse poder novamente. O personagem talvez saiba perfeitamente bem que essa sede de sangue é capaz de escravizá-lo, e até mesmo destruí-lo, mas o fato de saber não torna mais fácil o ato de resistir à sede. Exatamente como o alcoólatra a quem é oferecida uma dose de uísque, é muito fácil jurar que se vai parar... depois dessa última.

Em termos de regras, toda vez que o personagem que tenha sorvido Vitae tiver a oportunidade de fazê-lo novamente, o jogador fará um teste de Perseverança + Autocontrole. Um único sucesso já permitirá ao personagem resistir à tentação.

Quanto mais a pessoa ceder, mais difícil será exercitar o autocontrole. Toda vez que o personagem sucumbir à sede por Vitae, as tentativas subseqüentes de resistir à tentação estarão sujeitas a uma penalidade cumulativa de um dado no teste de Perseverança + Autocontrole. A parada de Perseverança + Autocontrole do personagem acabará chegando a zero e só lhe restará um teste de sorte. A essa altura, o personagem estará completamente dependente. Ele não só terá poucas chances de resistir à sede como não vai querer resistir. Uma perturbação (pág. 186) será imposta imediatamente ao personagem se o jogador obtiver uma falha dramática no teste de Perseverança + Autocontrole realizado com a intenção de resistir à tentação do Sangue.

Os seres humanos e os animais dependentes costumam ficar obcecados com a ingestão de sangue comum, pois acreditam que isso possa lhes conferir algum poder. Eles também costumam ficar obsessivamente mais dependentes do vampiro que lhes fornece a Vitae, dispondo-se a fazer qualquer coisa — qualquer coisa! — em troca de mais uma dose. A Família explora essa dependência, mas isso também tem seus riscos. A obsessão pode assumir formas estranhas. Os ghuls podem se castigar antecipadamente por infrações imaginárias, para demonstrar ao "mestre" até onde vai sua lealdade. Dois ghuls podem desenvolver um ciúme ensandecido um em relação ao outro. Um ghul pode achar que o mestre se comunica com ele por via telepática, dizendo-lhe para fazer isso ou aquilo. Outros sofrem de variedades ainda mais estranhas de insanidade.

Sabe-se de membros da Família dependentes que ferem a si mesmos para lamber o próprio sangue. Os dependentes de Vitae também costumam recorrer à diablerie em sua busca por uma "viagem" ainda mais intensa. A relação entre a dependência de Vitae e a diablerie é tão forte que muitos membros da Família simplesmente presumem que um conhecido dependente também seja um diablerista e culpam-no por qualquer desaparecimento inexplicado de vampiros na área. Se ninguém tiver desaparecido, o Príncipe e a Primogenitura ainda podem ordenar que o dependente de Vitae seja acorrentado e induzido ao torpor. Vinte e cinco anos de torpor — tempo suficiente para um vampiro perder um círculo de Potência do Sangue — curam a dependência de Vitae... ou pelo menos o desejo físico. A lembrança do prazer é capaz de reiniciar o ciclo, mas ao menos a parada de dados de resistência do personagem terá voltado aos valores normais.

Se um mortal ou um membro da Família conseguir resistir à fascinação da Vitae, um dado extra será acrescentado a tentativas subseqüentes de repudiar o anseio. O personagem conseguirá vencer a dependência incipiente se o jogador obtiver êxito excepcional num teste de Perseverança + Autocontrole. É como se o personagem nunca tivesse experimentado Vitae. Contudo, se voltar a beber sangue vampírico, ele voltará a sentir o anseio.

Quando o personagem está a um passo da dependência total, a sede de Vitae pode desaparecer com o tempo, conquanto o personagem evite a tentação. A cada ano que o personagem passar sem ser exposto ao sangue da Família, um dado será acrescentado às paradas de Perseverança + Autocontrole para evitar a tentação. O personagem, porém, não vencerá o anseio até o jogador obter êxito excepcional no teste de Perseverança + Autocontrole.

Exceções especiais

Em certos casos especiais, o membro da Família é capaz de beber o sangue de um outro vampiro sem correr o risco de desenvolver a dependência de Vitae. Acima de tudo, a Vitae consumida durante o Abraço não provoca uma ânsia por sangue vampírico. Comparados ao poder estraçalhador do próprio Abraço, os elementos viciantes da Vitae são como uma brisa mansa diante de um furacão.

Alguns rituais também exigem que um vampiro beba o sangue de outro. Esses ritos de sangue não viciam os participantes. Nesses casos, porém, os membros da Família usam pequenas quantidades de Vitae, e o ritual orienta o poder do sangue para um objetivo específico. O viciado em Vitae simplesmente deixa-se assolar pelo poder. É a diferença entre a prescrição médica de um opiáceo e o popular "pico". A droga é a mesma, mas a aplicação, os efeitos e os riscos são muito diferentes.

Anciões, Dependência e Diablerie

A dependência de Vitae não parece ser um problema para vampiros tão velhos e poderosos que o sangue dos mortais não é mais capaz de sustentá-los. Eles precisam se alimentar de outros membros da Família, mas não parecem estar sujeitos às perturbações e à falta de controle dos viciados em Vitae... a menos que venham a cometer diablerie. Nesse caso, o ancião corre o risco de desenvolver a dependência da diablerie (de fato, a mera ingestão de sangue vampírico é diferente do ato da diablerie, que será descrito a seguir). A dependência da diablerie funciona exatamente como a dependência de Vitae, mas o jogador terá de passar num teste de Perseverança + Autocontrole para resistir ao impulso de diablerizar um outro vampiro, mesmo se o personagem souber que seu crime pode ser descoberto em pouco tempo e que isso será seu fim. Poucas ameaças inspiram tanto terror no seio da Família quanto a possibilidade de um ancião viciado em diablerie.

Diablerie

O ato da diablerie, às vezes conhecido pelo nome poético de Amaranto, devido a uma flor que nunca murcha, é o processo de consumir não só a Vitae como também a alma de um membro da Família. Nem é preciso dizer que a diablerie é um crime hediondo, muito temido e castigado pelos anciões, muito mal compreendido e mistificado pelos mais jovens. Se a ingestão de Vitae é reprovada pelo resto da Família, o ato da diablerie é considerado o pecado supremo contra os Amaldiçoados como um todo e sua sociedade propriamente dita.

Chamá-la de crime é pouco, pois a diablerie proporciona uma série de benefícios além do desabono e dos estigmas sociais. É por isso que os anciões a temem: trata-se de uma possível compensação para os membros jovens da Família que querem chegar ao poder pela trapaça, em vez de deixar o tempo e a experiência aperfeiçoarem a força do Sangue.

O ato da Diablerie

A diablerie por si só é um ato razoavelmente fácil de compreender. O mais importante é que a vítima em potencial esteja entorpecida, quando então a alma fica suficientemente apática para ser apanhada desprevenida e o corpo, sereno. A maioria dos candidatos a diablerista tenta atacar membros da Família que já tenham sido estaqueados ou sucumbido ao torpor, e pouca coisa é tão capaz de inflamar a paixão de neófitos sequiosos de poder quanto os boatos sobre um ancião entorpecido. Contudo, é comum membros particularmente violentos da Família espancarem suas vítimas até elas cederem ao torpor.

O diablerista precisa beber toda a Vitae que a vítima tiver em seu organismo. Depois disso, o diablerista terá de continuar bebendo, sugando a essência blasfema que reanima os Amaldiçoados. A diablerie só pode beneficiar um vampiro; não é possível uma coterie de diableristas consumir a alma de um único membro da Família e dividi-la entre seus integrantes.

O consumo da alma exige um teste de Perseverança + Vigor por parte do jogador que interpreta o diablerista. Trata-se de uma ação prolongada. É preciso acumular um número de sucessos igual ao índice de Força de Vontade do vampiro diablerizado. Cada teste representa um turno de empenho. Aconselha-se que o Narrador controle a contagem para que o jogador não saiba exatamente o que acontecerá a seu personagem, pelo menos não de imediato. As penalidades circunstanciais (como aquelas associadas a ferimentos e maldições sobrenaturais) são aplicadas aos testes de Perseverança + Vigor. Além disso, se o agressor ficar frenético ou "pegar onda" (pág. 181) ao tentar a diablerie, os testes estarão sujeitos a uma penalidade adicional de –3. O limite para o número de testes na tentativa de diablerie é igual ao índice de Força de Vontade do diablerista. Se a quantidade de sucessos necessários não for reunida até lá, a alma da vítima será forte ou resistente demais e não poderá ser consumida. A vítima, em vez disso, sucumbirá à Morte Final.

O jogador não poderá investir um ponto de Força de Vontade no teste de diablerie; tampouco se aplicam incrementos aos Atributos do personagem (por meio do uso de sangue, Disciplinas ou artefatos místicos). Somente a Perseverança e o Vigor naturais do personagem são relevantes.

Falha dramática: A alma da vítima se liberta no momento em que seria consumida, infligindo um trauma terrível à mente do diablerista. O diablerista sofre a perda normal de Humanidade (a seguir) e ganha uma perturbação apropriada, à escolha do Narrador. A vítima sucumbe à Morte Final e não pode ser diablerizada.

Falha: O personagem não faz qualquer progresso no ato de consumir a alma da vítima, pois esta luta para não ser devorada.

Êxito: O personagem continua a sugar a alma do vampiro derrotado.

Êxito excepcional: O membro da Família faz progresso significativo no ato de consumir a alma de sua vítima.

Depois de ingerida toda a Vitae da vítima, mas antes da obtenção de todos os sucessos necessários para o consumo da alma, o diablerista pode interromper a alimentação e permitir que a vítima chegue à Morte Final em (relativa) paz.

Completada a diablerie, a Humanidade do diablerista será automaticamente reduzida em um círculo. Ele também estará sujeito aos benefícios e inconvenientes descritos a seguir. O membro da Família diablerizado se reduzirá a cinzas imediatamente, independente da idade de seu corpo por ocasião do Amaranto.

Os benefícios da Diablerie

Se o vampiro diablerizado apresentava um índice de Potência do Sangue maior que o do membro da Família que cometeu o Amaranto, a Potência do Sangue do diablerista aumentará imediatamente em um círculo. A Potência do Sangue aumentará apenas em um círculo, independente da diferença entre os respectivos índices dos dois vampiros. Esse aumento não precisa ser pago com pontos de experiência.

Ao consumir a alma do falecido membro da Família, o diablerista também incorpora um pouco do conhecimento do morto. O diablerista adquire um único círculo de uma Habilidade ou Disciplina possuída pelo vampiro diablerizado *num nível mais elevado do que o do diablerista*. O círculo será somado ao índice do diablerista na dita Habilidade ou Disciplina, mesmo que ele antes não tivesse índice nessa Habilidade ou Disciplina. Por exemplo, se um neófito com Ofuscação 3 diablerizar um ancião com Ofuscação 2, o neófito não poderá adquirir mais um círculo de Ofuscação; ele já sabe mais que o ancião no tocante a essa Disciplina. O diablerista não poderá adquirir um círculo de uma Disciplina exclusiva de uma linhagem, a menos que ele pertença à linhagem que pratica essa Disciplina (pág. 260). Além disso, as características do diablerista não podem exceder o valor máximo imposto por sua Potência do Sangue (mas, se essa Potência do Sangue agora subir para um nível que permita um índice maior nessas características, ele desfrutará dos benefícios dessa Potência do Sangue recém-aumentada ao decidir qual círculo adquirir e no quê). Esse aumento não precisa ser pago com pontos de experiência.

Deve-se observar que o único benefício concedido pela diablerie de um vampiro de Potência do Sangue inferior é a aquisição de um círculo adicional numa Disciplina ou Habilidade. No entanto, todos os inconvenientes são aplicáveis.

Os inconvenientes da Diablerie

Como já foi observado, quando o vampiro comete diablerie, sua Humanidade é reduzida automaticamente em um círculo. O teste de Humanidade que acompanha essa perda, realizado para verificar a incidência de uma perturbação, ocorre normalmente; consulte a pág. 182.

O vampiro que comete Amaranto corre o risco de ficar dependente do sangue ao consumir a Vitae e a alma do adversário derrotado. Você encontrará mais informações sobre a dependência do sangue na pág. 158. Esse risco não é redundante: o vampiro não precisa verificar se ficará dependente ao provar da Vitae da vítima e, depois, mais uma vez ao transformar o ato em diablerie.

Por último, o ato do Amaranto macula a própria alma do diablerista ao ser cometido. A aura do personagem adquire veios negros que revelam seu crime àqueles capazes de enxergar esse tipo de coisa (pág. 120). Esses veios negros persistirão na aura do diablerista durante um ano para cada círculo de Potência do Sangue possuído pela vítima. Esse período é cumulativo; o vampiro que diablerizar dois membros da Família de Potência do Sangue 6 terá veios em sua aura durante doze anos. Se o personagem diablerizar suas vítimas com anos de diferença entre uma e outra, os anos adicionais serão acrescentados ao final do último período. Por exemplo, se um membro da Família diablerizar um vampiro de

Potência do Sangue 4 e, dois anos depois, diablerizar um vampiro de Potência do Sangue 5, os veios negros aparecerão em sua aura durante sete anos a partir da segunda diablerie — ou mais ainda, se ele não mudar seus hábitos e voltar a diablerizar alguém.

Limitações

Só os vampiros podem cometer diablerie. Ghuls, lobisomens, mortais e afins não pertencem à Família e, portanto, falta-lhes a habilidade de consumir as almas dos Amaldiçoados. Além disso, somente os vampiros podem ser diablerizados. Esses mesmos mortais, ghuls e lobisomens não apresentam a mesma centelha de morte em vida que reanima os vampiros e, portanto, suas almas não podem ser consumidas dessa maneira.

O vampiro que chegou à Golconda não pode ser diablerizado. O pretendente pode até *tentar*, mas a alma do membro iluminado da Família não se deixará consumir. Numa situação como essa, faça os testes como de praxe (nesse caso, certamente é melhor o Narrador lançar os dados), mas diga ao jogador que o personagem, ao cometer o ato maligno, sente que algo está errado.

O vampiro diablerizado nunca deixa um fantasma, pois o diablerista consome o espírito que poderia se tornar uma alma penada.

Um exemplo de Diablerie

Vanian, o Gangrel, deve entregar uma mensagem ao confidente Mekhet de seu genitor. Ao chegar ao ponto de encontro, ele descobre apenas um rastro de sangue e um Nosferatu entorpecido e em péssimo estado. Vanian conclui que uma oportunidade de ouro se apresenta: ele vai diablerizar o Nosferatu e, se alguém fizer alarde, ele poderá implicar o Mekhet desaparecido.

O Nosferatu entorpecido tem apenas um ponto de Vitae restante, que é rapidamente devorado por Vanian. Em seguida, tem início o processo de diablerie, e Vanian tem sete turnos para obter êxito, pois sua Força de Vontade é igual a 7. O Narrador joga seis dados (a parada de Perseverança + Vigor de Vanian), obtendo dois sucessos. O Nosferatu também tem Força de Vontade 7, de modo que Vanian precisa de mais cinco sucessos para completar o ato, mas ele não sabe disso. Vanian decide continuar e, portanto, o Narrador faz um novo teste, obtendo, dessa vez, outros três sucessos. Vanian insiste, determinado a completar o ato apesar da tenacidade da velha e valente Assombração. O Narrador consegue mais dois sucessos no terceiro turno, o que significa que a diablerie foi completada.

A Humanidade de Vanian passa automaticamente de 5 para 4, a fim de expiar essa vil traição e, portanto, o jogador lança quatro dados para determinar se Vanian vai adquirir ou não uma perturbação. Para variar, ele falha, e o Narrador decide que Vanian vai adquirir a perturbação do animismo sangüíneo. A voz daquele Nosferatu volta e meia fará críticas mordazes e estridentes dentro da cabeça de seu assassino. Por outro lado, o Gangrel sente uma torrente de poder. O Nosferatu tinha Potência do Sangue 4 e a de Vanian era de apenas 2, de modo que esta agora sobe para 3. Além disso, ele opta por adquirir um círculo de Ofuscação, que ele antes não conhecia.

Agora, tudo o que Vanian tem a fazer é torcer para ninguém examinar sua aura nos próximos quatro anos, pois esse é o prazo de permanência dos veios negros. Com um pouco de sorte e seu conhecimento da Ofuscação, ele será capaz de ficar na moita tempo suficiente para minimizar toda e qualquer atenção indevida. Para cumprir seu objetivo, ele terá a ajuda do contato Mekhet, que fugiu do domínio por algum motivo e levantará as suspeitas do resto da Família.

O Vinculum

O poder viciante da Vitae assume um aspecto especial se um mortal ou membro da Família prova repetidas vezes do sangue de um mesmo vampiro. Nesse caso, uma dependência emocional em relação a esse vampiro específico será acrescentada à ânsia genérica por Vitae. A Família chama essa dependência de o Vinculum, o laço ou voto de sangue. O vampiro que criou o laço é chamado suserano; o membro da Família ou mortal comprometido pelo laço é o vassalo.

Alguns membros da Família dizem que o Vinculum é o mais perto que os Amaldiçoados podem chegar do amor verdadeiro. Se for isso mesmo, trata-se de uma decepção terrível, pois o Vinculum é artificial e sem sentido. Não é amor de verdade; é simplesmente uma aproximação sobrenatural. Para muitos membros da Família, trata-se de uma recordação angustiante daquilo que antes tinham a sua disposição como mortais, ao passo que as emoções que experimentam no Réquiem não passam de ecos desses sentimentos esquecidos. A vítima de um laço de sangue sente uma devoção total por seu suserano e fará praticamente qualquer coisa que este lhe pedir. A Dominação não consegue sobrepujar os sentimentos do vassalo por seu suserano. A Majestade impõe sentimentos por outros membros da Família, mas não é capaz de anular a influência do Vinculum.

A Família geralmente aplica o Vinculum aos mortais. Os ghuls são necessariamente submetidos ao laço de sangue depois de alguns dias, semanas ou até mesmo meses. Os membros da Família também podem submeter outros vampiros. Ninguém, contudo, pode ser vassalo de mais de um suserano. O Vinculum com um membro da Família impede o personagem de se submeter a um outro vampiro enquanto o suserano existir.

Atitudes em relação ao Vinculum

Muitos membros da Família temem o Vinculum, e com razão. Sabem como sua espécie trata os escravos e estremecem ao imaginar que podem ser tornar fantoches de um de seus monstruosos colegas. Na maioria das cidades, o Príncipe ou outros dignitários ameaçam aplicar o Vinculum somente como castigo ao comportamento inadequado. O Príncipe que ordena com demasiada freqüência que outros membros da Família se submetam a sua suserania pode provocar uma rebelião. Aqueles que acreditam na eternidade do amor (quando não em sua absoluta naturalidade) podem beber o sangue uns dos outros para formar um laço mútuo. Eles também reconhecem que seus laços recíprocos podem evitar que sejam submetidos por outros vampiros.

O Invictus tolera o Vinculum mais do que qualquer outra coalizão. Seus anciões consideram o voto de sangue mais um instrumento com o qual podem governar seus subalternos. Em algumas cidades, os anciões submetem rotineiramente ao laço de sangue os infantes e toda a sua estirpe. Contudo, na maioria das cidades, o genitor não pode sujeitar seu infante ao Vinculum sem uma autorização especial do Príncipe. Os Príncipes não gostam dos membros da Família que amam seus genitores mais do que temem seus governantes. Os anciões do Invictus aceitam essas proibições porque se opor a elas voltaria muitos membros da Família contra a coalizão e seria uma contradição óbvia em relação à suposta meritocracia do grupo.

As outras coalizões geralmente desaprovam o Vinculum, ou ao menos é o que afirmam seus integrantes. A Ordem do Dragão encara os Vincula como distrações, resquícios emocionais que desviam a atenção que seria melhor concentrar em outra coisa. A Lancea Sanctum sustenta que a Família deve servir somente a Deus e a Longino. Os Cartianos consideram o Vinculum o apogeu

da tirania antidemocrática dos anciões, ao passo que os desgarrados simplesmente abominam submeter-se a quem quer que seja. O Círculo da Anciã meramente observa que a Família deve aceitar o Vinculum como mais um aspecto da existência, mas obrigar um membro a fazer um voto de sangue não atende a nenhum propósito espiritual. No entanto, o dogma político ou espiritual raramente impede os integrantes dessas coalizões de submeter outros membros da Família a laços de sangue quando isso lhes convém.

Regras

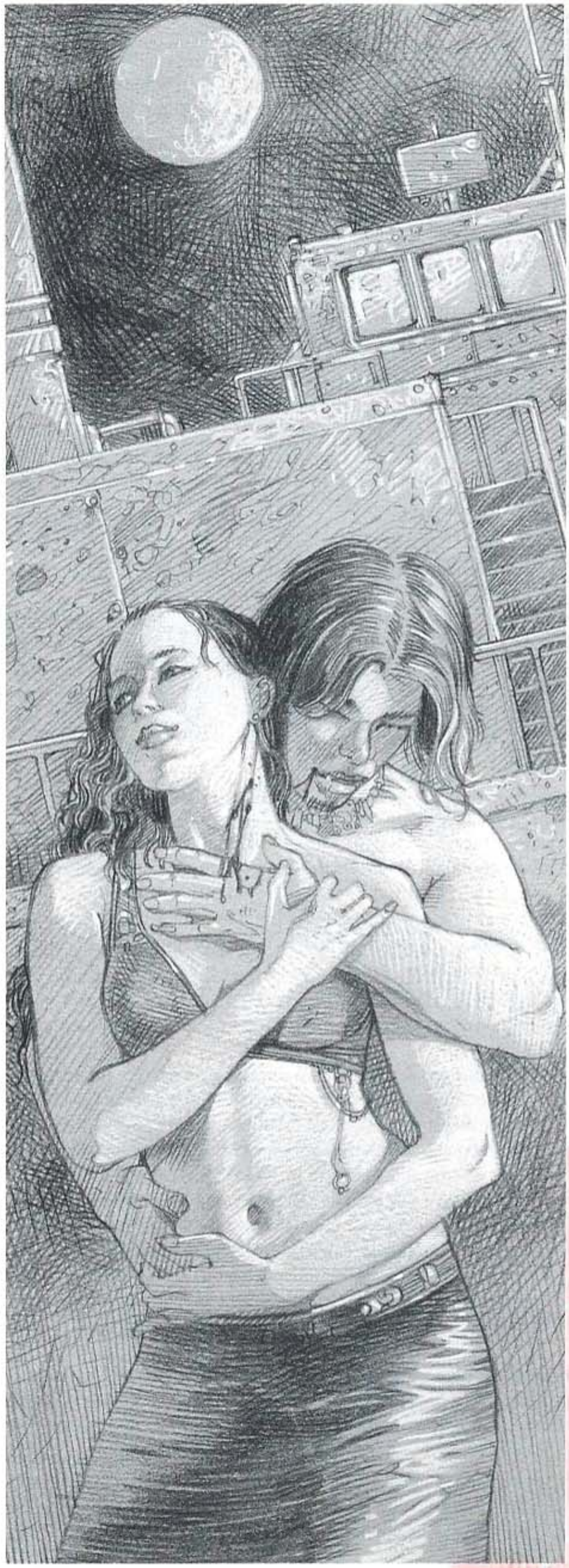
Toda vez que o personagem beber o sangue de um outro membro da Família, o laço emocional do personagem com este último ficará mais forte. O personagem pode ter vários Vincula parciais com qualquer número de vampiros. No entanto, tão logo se forme um Vinculum de terceiro estágio, todos os Vincula parciais desaparecerão.

O primeiro gostinho gera um interesse leve, mas o poder delicioso da Vitae supera todo o interesse pessoal. O personagem sabe que o outro vampiro tem um gosto bom. O doador do sangue não domina o personagem.

A segunda experiência gera uma forte ligação entre os dois membros da Família, um vínculo que nada tem a ver com uma possível dependência de Vitae. O personagem que bebe o sangue considera o doador uma pessoa importante em sua não-vida, mas dificilmente pode ser chamado de escravo. O interesse do personagem pode se manifestar como afeto, confiança, admiração ou protecionismo, dependendo de sua personalidade. O Narrador poderá pedir que o jogador faça um teste de Perseverança + Autocontrole se o personagem tentar atacar ou prejudicar o suserano incipiente. O jogador que interpreta o outro vampiro, por sua vez, receberá um dado extra em todos os testes Sociais direcionados ao vassalo incipiente.

Da terceira vez, o sangue *provavelmente* criará um Vinculum pleno. Geralmente é o que acontece e, portanto, a maioria dos membros da Família acredita que "três gostinhos, já era". Mas os vampiros obstinados ou de sangue forte às vezes resistem à terceira experiência. Quando o personagem beber o sangue de um possível suserano pela terceira vez, peça ao jogador um teste de Vigor + Perseverança. Modifique o teste segundo a diferença entre os índices de Potência do Sangue dos dois membros da Família. Se o possível vassalo tiver o índice mais elevado, acrescente a diferença. Se o possível suserano tiver o índice mais elevado, subtraia a diferença. Se o teste modificado de Vigor + Perseverança gerar um êxito excepcional, o Vinculum não "pegará", mas o possível vassalo ainda sentirá grande afeição pelo pretenso suserano. Se o personagem beber o sangue do outro vampiro numa quarta ocasião, peça um novo teste modificado de Vigor + Perseverança para ver se o laço se formará dessa vez. Todos os vampiros acabam sucumbindo um dia.

No caso do consumo simultâneo do sangue de vários membros da Família (o sangue mesclado num ritual coletivo, por exemplo), se houver a possibilidade de se formarem Vincula de terceiro estágio, o Sangue mais potente terá precedência. Se esse Vinculum por acaso não se formar, passe ao sangue de potência imediatamente inferior, e assim por diante. Se o sangue de vários vampiros tiver a mesma potência, determine aleatoriamente qual Vitae terá precedência. Por exemplo, Vanian, o Gangrel, está a dois passos de um Vinculum com os outros dois membros de sua coterie. Todos compartilham o sangue contido num cálice passado de mão em mão antes de uma noite de arruaça. Como essa é a terceira vez que Vanian prova a Vitae de seus dois companheiros de coterie, ele pode se submeter a um Vinculum com qualquer um deles. Ele faz o primeiro teste em relação ao companheiro de maior Potência do Sangue. Se não se formar um Vinculum nesse caso, ele fará um novo teste em relação ao outro companheiro.



O personagem cuja Potência do Sangue é mais alta que a do doador tem uma chance de resistir à formação desse laço de sangue. Uma vez a cada estágio do Vinculum, o jogador pode usar um ponto de Força de Vontade em troca da oportunidade de fazer um teste de Vigor + Autocontrole (o ponto de Força de Vontade não acrescenta três dados a esse teste). Obtendo-se êxito, o Vinculum não se estabelecerá nesse estágio. Contudo, isso não anulará os Vincula parciais anteriores. Por exemplo, o jogador que tem êxito no segundo teste não desfaz o primeiro estágio do Vinculum. Se o personagem voltar a beber o sangue do mesmo vampiro, o jogador que o interpreta poderá optar por refazer o teste (com o investimento de mais um ponto de Força de Vontade) para ver se ocorrerá o segundo estágio. Os vampiros de Potência do Sangue idêntica continuam a correr o risco de desenvolver um Vinculum como de praxe. Não se permite nenhum teste de Vigor + Autocontrole com a finalidade de resistir ao progresso natural de um laço de sangue.

A submissão do vassalo a um Vinculum com certeza oferece alguns benefícios ao suserano. O suserano pode aplicar ao vassalo certos usos da Dominação sem a necessidade de contato ocular (pág. 124). O vassalo meramente tem de ouvir a voz do suserano.

Os suseranos são objetos do amor de seus vassalos, por mais artificial e involuntário que este possa ser. O suserano tem dois dados extras em todos os testes Sociais que afetam seu vassalo. Além disso, os vassalos ficarão sujeitos a um teste de Perseverança + Autocontrole, submetido a uma penalidade de –3, toda vez que quiserem realizar uma ação (ou deixar de fazê-la) que possa ter como resultado o prejuízo indireto de seus suseranos. Por exemplo, o ghul avassalado que tenta não correr em auxílio de seu suserano ao ver um membro obviamente hostil da Família invadir o refúgio do mestre estaria sujeito a esse teste. O vassalo que tenta agir diretamente contra seu suserano — digamos, o mesmo ghul tenta estaquear o mestre adormecido — fica sujeito a um teste de Perseverança + Autocontrole submetido a uma penalidade de –5. Uma falha em qualquer um desses testes implica que o vassalo não consegue agir contra o suserano (ou permitir que sua inação coloque o mestre em risco). A falha dramática implica que o vassalo sequer terá o direito de refazer esse teste durante o mês seguinte, ou seja, ele será incapaz até de cogitar a possibilidade de permitir que algum mal aconteça a seu mestre.

O rompimento do Vinculum

A Família conhece algumas maneiras de romper o Vinculum. A mais garantida consiste na Morte Final do suserano. O torpor não basta. Alguns membros da Família relatam como sentiram seu voto de sangue se romper como uma corrente arrebentada e compreenderam que seu suserano já não existia mais. Outros continuaram a fazer a vontade de seus suseranos anos depois de a vassalagem supostamente ter chegado ao fim. Nesses casos, o vassalo tem uma personalidade extraordinariamente dependente ou um suserano extraordinariamente bondoso, de modo que o ex-vassalo deseja de fato cumprir as últimas ordens de seu mestre... ou o que ele entende como a ordem do mestre.

O tempo pode arrefecer o Vinculum. Os mortais esquecerão o voto de sangue se passarem um ano inteiro sem provar a Vitae do suserano. A vassalagem de um mortal pode ser mantida indefinidamente com um episódio anual de ingestão de sangue.

No caso da Família, o arrefecimento do Vinculum leva muito mais tempo. Alguns membros permaneceram submissos durante décadas, mesmo seus suseranos estando entorpecidos. Histórias não tão confiáveis falam de suseranias que resistiram a séculos de separação, depois de todos terem esquecido que um ancião operava por meio de um Vinculum com outro vampiro... até o suserano reaparecer e invocar novamente o voto de sangue.

Em geral, um teste bem-sucedido de Perseverança + Autocontrole é capaz de libertar o personagem que já não prova da Vitae de seu suserano há cinqüenta anos. A partir daí, o jogador que interpreta o personagem tentará mais um teste a cada cinqüenta anos de separação. Essa diretriz é relevante para uma "crônica das eras" que venha a abranger séculos.

Os maus-tratos também podem enfraquecer o Vinculum. Se o suserano der ao vassalo motivos para que este o odeie, esse ódio pode se mostrar mais forte que a devoção imposta. Quando amor, ódio e medo se agitam no coração de um vassalo, o conflito pode se resolver com um ataque assassino ao suserano. Tenha êxito ou não, o vassalo provavelmente também enlouquecerá. No entanto, não ofereceremos um sistema para tamanho ódio ou loucura. Muitas coisas dependem de como o suserano trata o vassalo, da personalidade do vampiro submisso e dos incidentes específicos que o levaram à insanidade.

Parentesco

Os vampiros se referem a si mesmos como a "Família", mas alguns são mais aparentados que outros. A relação entre genitor e infante transmite um poder sobrenatural. Para os vampiros, é mais fácil afetar os "parentes" imediatos com suas Disciplinas do que outros membros não relacionados da Família.

Todos os vampiros a dois "Abraços" de distância uns dos outros contam como parentes imediatos e ficam sujeitos a esse efeito. Portanto, o personagem recebe o bônus de parentesco para afetar seu genitor, o genitor de seu genitor, seus infantes e os infantes de seus infantes.

O personagem recebe um bônus de +2 ao tentar afetar esses "parentes" próximos com certas Disciplinas, entre as quais temos: Auspício, Dominação, Pesadelo e Majestade. As outras indicam quando esse bônus é aplicável em suas descrições no Capítulo 2. Certas Disciplinas de linhagem também podem se qualificar (e os Narradores devem levar isso em consideração ao permitirem que o jogador crie uma nova Disciplina; consulte o Apêndice 1, onde você encontrará os pormenores). É necessário que o personagem tente afetar diretamente um "parente" com a Disciplina em questão. O personagem que usa a Disciplina em si mesmo e depois faz alguma coisa com outro vampiro não tem direito a esse bônus. Por exemplo, o personagem não ganha um bônus para golpear um parente com o emprego de Ímpeto. Do mesmo modo, os poderes indiretos não desfrutam desse bônus. O personagem que emprega Vestígios Espirituais, um poder de Auspício, não tem direito ao bônus. Essa Disciplina afeta o próprio personagem, e o que este fará com a habilidade é incidental. Os poderes que afetam seus alvos automaticamente, sem que o jogador precise fazer um teste, não recebem nenhum bônus. Além disso, o bônus de parentesco não se aplica à resistência à qual o alvo porventura tenha direito (logicamente, se o usuário e o alvo forem agraciados com o mesmíssimo bônus, um anulará o outro). O bônus só será conferido ao usuário proativo de um determinado poder.

Exemplo: *O Príncipe Maxwell decide que não está a fim de continuar a discutir com sua infanta, Perséfone Moore, e, portanto, ordena que ela esqueça o assunto, usando Dominação para reforçar a ordem. O jogador que interpreta Maxwell normalmente lançaria doze dados nessa tentativa. Mas, como Perséfone é infanta de Maxwell, o jogador que o interpreta lançará catorze dados.*

Um gosto familiar

Os membros da Família são capazes de determinar o grau de parentesco entre si mesmos e um outro vampiro ao provar o sangue deste (com todos os riscos de dependência que isso implica). O sangue de um clã tem sabor ligeiramente diferente do sangue de um outro; o paladar discriminatório dos mortos-vivos é capaz de distinguir o sangue de um "parente" do sangue de um companheiro mais afastado do mesmo clã.

Quando o membro da Família experimenta um pouco de Vitae, o jogador pode fazer um teste de Inteligência + Ocultismo. Se tiver Sentidos Aguçados (Auspício) ativados, isso vai conferir dois dados extras ao teste. Um sucesso já basta para determinar se o sangue pertence a alguém do próprio clã do personagem ou para reconhecer que o sangue vem de um "parente" imediato, ou seja, da linha de genitores e infantes daquele que o prova (consulte a seção anterior, "Parentesco"). Dois sucessos capacitam o personagem a reconhecer o clã (supondo-se que o personagem tenha experimentado a Vitae de vários clãs). Ou, então, dois sucessos informam ao personagem se o indivíduo está afastado dele até duas gerações (isto é, se o indivíduo é um antegenitor ou infante-neto).

O personagem também é capaz de reconhecer por meios místicos o sangue de seus parentes humanos, caso venha a prová-lo sem saber, desde que obtenha êxito num teste de Inteligência + Ocultismo.

Exemplo: *O Nosferatu Gregor prova a Vitae de um membro da Família que ele tem a intenção de diablerizar. O jogador que intepreta Gregor obtém quatro sucessos no teste de Inteligência + Ocultismo para determinar se Gregor é capaz de discernir a origem do sangue. Com quatro sucessos, Gregor conclui que o indivíduo que ele está prestes a diablerizar é, na verdade, o genitor de seu genitor! Se o jogador tivesse obtido só um sucesso, Gregor saberia apenas que aquele membro da Família tinha uma relação próxima com ele na seqüência de Abraços. Se essa relação não existisse, um sucesso teria confirmado que o outro vampiro era de fato um Nosferatu.*

Empatia do Sangue

Ocasionalmente, os membros da Família conseguem sentir a proximidade de seus "parentes" vampiros (de acordo com as regras de parentesco) ou saber o que está acontecendo a eles. Isso normalmente ocorre de maneira espontânea quando um "parente" é submetido a uma emoção ou sensação forte, como o frenesi, um ferimento grave ou o prazer da diablerie.

Nessas ocasiões, o Narrador pode pedir que o jogador faça um teste de Raciocínio + Ocultismo pelo personagem. O número de sucessos dirá quanta informação o personagem obterá com esse lampejo. Quando ativados, os Sentidos Aguçados (Auspício) acrescentam dois dados ao teste.

Falha dramática: É impossível sofrer uma falha dramática num teste de empatia do sangue.

Falha: Nada acontece.

Êxito: O personagem tem uma forte sensação com respeito àquilo pelo que o outro membro da Família está passando e uma idéia geral da direção e da distância em que o parente se encontra.

Êxito excepcional: O personagem se vê momentaneamente como o outro membro da Família. Ele sabe exatamente o que está acontecendo e a localização exata do outro vampiro.

O personagem também pode tentar induzir essa percepção psíquica do parente e, desse modo, saber o que o outro membro da Família anda fazendo. Isso custa um ponto de Força de Vontade, que não pode ser empregado para acrescentar dados ao teste de Raciocínio + Ocultismo. O personagem também pode usar um

ponto de Força de Vontade para tentar fazer com que um parente saiba o que ele próprio está sentindo. O jogador que interpreta o outro personagem faz um teste de Raciocínio + Ocultismo, mas o primeiro não terá como saber se a tentativa de "transmissão" teve êxito. A empatia do sangue aparentemente não ultrapassa o limite de 75 quilômetros ou o perímetro metropolitano. Esse limite de 75 quilômetros se aplica também à tentativa de afetar parentes com o uso de Disciplinas. Por exemplo, se utilizar um remoto ritual de Feitiçaria Tebana num parente a 750 quilômetros de distância, o personagem não terá direito ao bônus.

Para a Família, essa empatia do sangue é uma bênção e uma maldição. Se um membro da Família entregar outro vampiro à Morte Final ou diablerizá-lo, é possível que seu genitor, infante ou outros "parentes" venham a pressentir o ocorrido. É improvável que algum deles venha a saber exatamente o que aconteceu e quem praticou o crime, mas os assassinos (e diableristas...) em potencial precisam levar essa possibilidade em conta. Às vezes, os membros da Família se queixam pelo fato de seus parentes poderem se intrometer em seus momentos de emoção intensa, sejam benignos, criminosos ou simplesmente vergonhosos. O Príncipe orgulhoso que preside a corte numa casa de ópera talvez não queira que seu infante saiba que ele irrompe em lágrimas ao ouvir canções sobre o amor perdido.

Alimentação

A terrível e incontestável verdade sobre a condição da Família é: os vampiros são obrigados a caçar e a se alimentar. Em muitos casos, os Narradores detalham as expedições individuais de caça. Em outros, os pormenores da caçada não são tão importantes quanto a história geral. O Narrador precisa chegar a um ponto de equilíbrio. Se ele der pouca atenção à caça, a história talvez não passe de um joguinho de "super-heróis melancólicos", no qual os vampiros simplesmente precisam recarregar suas "baterias de sangue", negligenciando o horror em favor de exibições de poder sobrenatural. Contudo, se ele der muita atenção ao ato de se alimentar, isso pode desacelerar o andamento da história, desviá-la do curso que o enredo seguia e transformá-la numa série de vinhetas de alimentação entre as quais acontecem outras coisas.

Infelizmente, não é possível oferecer a solução ideal. Os Narradores precisam encontrar o equilíbrio perfeito de acordo com as preferências da trupe. Para tanto, oferecemos um método abstrato para a alimentação dos vampiros. O sistema é relativamente simples. Peça ao jogador para descrever o método que seu personagem deseja usar para se alimentar, determine a parada de dados adequada e faça o teste.

Exemplo: *Loki tenta se alimentar seduzindo uma fonte numa danceteria, levando-a para casa e saciando sua sede durante um fingido ato de paixão. O Narrador decide que a parada de dados adequada nessa situação é Presença + Persuasão. O Narrador opta por Presença, em vez de Manipulação, porque Loki não foi muito sutil: ele queria que sua presa soubesse que a intenção dele era levá-la para casa.*

Exemplo: *Solomon Birch está faminto depois de um conflito físico no qual seus inimigos escaparam. Ele irrompe do armazém nas docas onde foi atacado e agarra o primeiro vagabundo que encontra, com a intenção de deixá-lo sem uma gota de sangue. O Narrador decide que a parada adequada é Força + Astúcia. A Força representa o fato de que a intenção de Solomon é simplesmente capturar a presa, mas a Astúcia é necessária para evitar que as possíveis vítimas percebam suas intenções malignas e fujam de imediato.*

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem decidiu se alimentar de uma fonte particularmente perigosa ou importuna. Talvez a suposta vítima escape depois de ver o rosto do personagem. Pode ser que ela não seja um alvo tão fácil e resista, ou peça socorro justamente quando a polícia está por perto. Ou, por outro lado, o personagem talvez comece a se alimentar e perca o controle, bebendo Vitae demais e deixando a fonte num estado temerário. A falha dramática durante a caçada oferece uma série praticamente ilimitada de possibilidades; estimulamos os Narradores a serem criativos e até um pouco maldosos.

Falha: O personagem é incapaz de encontrar uma fonte adequada ou a fonte consegue escapar.

Êxito: O personagem consegue uma fonte e pode beber toda a Vitae que desejar (mas os membros inteligentes da Família não bebem demais, pois o risco de ferir a fonte aumenta com a quantidade de sangue consumida; consulte a seção "Suprimento de sangue").

Êxito excepcional: O personagem tem êxito e se alimenta até a saciedade. Além disso, os acontecimentos conspiram para proteger a identidade do personagem ou proporcionar-lhe um álibi caso venha a precisar de um. Por exemplo, pode ser que a fonte não consiga mesmo recordar o que aconteceu ou talvez os circunstantes tomem outra pessoa pelo agressor da fonte.

Modificadores sugeridos

Modificador	Situação
+2	O personagem procura uma fonte animal ou outro manancial de Vitae que ofereça menos riscos do que presas vivas (como um banco de sangue).
+2	O personagem caça no Cocho ou em algum outro lugar onde as fontes são abundantes e relativamente voluntárias.
—	As fontes não são particularmente numerosas nem inconseqüentes em relação a suas companhias.
–2	O personagem se empenha em esconder sua identidade de outros membros da Família (quer eles estejam presentes ou venham a ser informados depois).
–2	O personagem caça nos Ermos ou em algum outro lugar onde as fontes são escassas ou particularmente desconfiadas.
–3 a –5	O personagem procura uma fonte muito específica, como "mulheres de cabelos escuros com menos de quarenta anos" ou "crianças descendentes de imigrantes do leste europeu".

Suprimento de sangue

Ao beber o sangue de uma fonte, o vampiro pode extrair um ponto de Vitae por turno. O vampiro só precisa lamber a ferida ao terminar para esconder as marcas deixadas (esse efeito se aplica somente às marcas de mordida deixadas com o propósito de se alimentar da presa, e não a mordidas agressivas cuja intenção é provocar dano; além disso, somente as marcas deixadas pelo próprio vampiro são afetadas: um membro da Família não pode lamber e fechar a ferida deixada por um outro vampiro).

A fonte tem um número de pontos de Vitae igual ao de círculos de Vitalidade. Em termos de jogo, o ser humano adulto médio contém sete pontos de Vitae. Quando um vampiro se alimenta de uma fonte, cada ponto de Vitae roubado inflige um ponto de dano letal à fonte. (Efeitos especiais que aumentam o Vigor do personagem ou acrescentam círculos temporários de Vitalidade não contribuem para a quantidade de Vitae em seu corpo. O personagem tem sempre um número de pontos de Vitae igual a seu índice inalterado de Vitalidade.)

Na maioria dos casos, a fonte não resiste, pois o êxtase do Beijo supera o choque que o membro da Família inflige ao organismo do mortal. Mas isso depende do ambiente. Pode ser que a fonte seduzida, ou até mesmo surpreendida e submetida ao Beijo, se entregue completamente ao ato, mas o oponente mordido em combate (ou até mesmo aquele que se sente ameaçado ou em perigo) não cederá ao prazer só porque a sensação do Beijo é boa. Os jogadores que interpretam seres humanos e outras vítimas vivas e que desejam resistir ao Beijo precisam ter êxito num teste de Perseverança + Autocontrole, submetido a uma penalidade de –5 dados devido ao poder sobrenatural do Beijo. Os vampiros são imunes ao Beijo de outros membros da Família, sabem exatamente o que está acontecendo e são capazes de oferecer resistência.

O vampiro pode retirar um pouco de Vitae sem fazer mal a um mortal indevidamente. É claro que a retirada de todo o sangue (infligir tantos pontos de dano letal quantos forem os círculos de Vitalidade da vítima) pode matar a fonte. Não esqueça que o personagem mortal reduzido a zero ponto de Vitalidade fica comatoso quando sua última caixa de Vitalidade é marcada. Ele não estará de fato "sangrando até a morte", pois o vampiro já bebeu todo o sangue, mas essa condição representa sua determinação de viver. (Observe que essa progressão também afeta o Abraço. Se o vampiro esperar demais para doar um pouco de sua Vitae ao futuro e exangue infante, esse possível frangote talvez venha a morrer antes de seu genitor conseguir amaldiçoá-lo com a morte em vida. O membro da Família não pode simplesmente colocar um pouco de Vitae sobre os lábios de um velho cadáver e fazê-lo ressuscitar como vampiro. O infante em potencial precisa ter todo o seu sangue removido e experimentar um pouco de Vitae antes de morrer.) Você encontrará mais informações sobre o sangramento até a morte nas págs. 173–174 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**.

Observe que os personagens mortais levam dois dias para reparar um único ponto de dano letal. Um vampiro consome um único ponto de Vitae para despertar noite após noite. Supondo-se que o vampiro nada faça a não ser acordar — isto é, o jogador não utiliza Vitae para acionar Disciplinas ou incrementar Atributos físicos —, ele ainda vai exaurir uma mesma fonte de Vitae mais rápido do que esta é capaz de se recuperar depois de ter-lhe saciado a sede. Em outras palavras, mesmo que o vampiro retire apenas o equivalente a um ponto de Vitalidade em sangue a cada noite, a vítima só vai se recuperar completamente depois de *dois* dias. Esse é o motivo pelo qual muitos membros da Família variam suas fontes (ou seja, para não matá-las) e também a origem das histórias sobre fontes que se sentem tontas, adoentadas e exaustas quando um vampiro delas se alimenta.

Os animais proporcionam menos Vitae. Para começar, os animais menores que um ser humano adulto geralmente contêm menos sangue. O sangue dos animais também encerra menos força vital que o sangue de um ser humano, ou pelo menos não é tão proveitoso para a Família. Um animal cujo sangue é consumido por um membro da Família ainda sofre um ponto de dano letal para cada porção de sangue retirada; só não vai sustentar tanto assim o vampiro. O sangue dos animais geralmente vale apenas metade da Vitae retirada de um ser humano. Os membros da Família que se alimentam de mamíferos não humanos recebem apenas metade do equivalente em Vitae retirado da fonte, arredondado para baixo. Por exemplo, um cão tem sete círculos de Vitalidade. Mesmo que bebesse todo o sangue do cachorro, o vampiro ganharia apenas três pontos de Vitae (a Vitalidade 7 do cão dividida por dois e arredondada para baixo). Animais inferiores, como os daninhos (entre eles, ratos e morcegos), peixes e outras criaturas aquáticas produzem apenas um quarto de Vitae por ponto de Vitalidade removido, mais uma vez arredondado para baixo.

Os membros da Família também conseguem ingerir sangue armazenado, como reservas de plasma ou o conteúdo de um banco de sangue, mas este também contém menos força vital que o sangue quente de uma pessoa viva. É muito menos satisfatório para a Família. O sangue armazenado produz apenas um oitavo da Vitae de uma quantidade similar retirada de uma fonte viva. Por exemplo, um membro da Família teria de consumir o equivalente a 86 por cento do sangue contido num corpo humano para obter um único ponto de Vitae caso o sangue em questão estivesse armazenado.

Os vampiros que se alimentam de outros membros da Família não infligem dano aos mesmos, eles simplesmente sugam uma certa quantidade de Vitae (mas os vampiros podem optar por morder agressivamente um outro vampiro com a finalidade explícita de provocar dano; consulte o quadro "A mordida do vampiro"). Observe que o ato de se alimentar de outros vampiros é acompanhado por uma infinidade de outros problemas, como possíveis Vincula ou dependência do sangue.

Diz a Família que o sangue Lupino é muito mais potente que o sangue dos mortais. A Vitae dos lobisomens produz duas vezes e meia o equivalente retirado de uma fonte humana, arredondado para baixo; dois pontos de Vitalidade em sangue retirados de um lobisomem equivalem a cinco pontos de Vitae. Contudo, as histórias também dizem que os membros da Família que bebem sangue de lobisomem ficam suscetíveis ao frenesi durante várias noites. Os vampiros que bebem sangue Lupino ficam sujeitos a uma penalidade de –2 em todos os testes realizados para resistir ao frenesi durante duas noites para cada ponto de Vitalidade (e não de Vitae) consumido. Portanto, a retirada de dois pontos de Vitalidade em sangue de um lobisomem submete o vampiro a uma penalidade de –2 nos testes de frenesi durante quatro noites. Os magos mortais, por outro lado, não contêm mais sangue do que outros seres humanos, mas diz a lenda que sua Vitae é capaz de induzir estranhas alucinações no membro da Família que a ingerir. Quer dizer, tomara que sejam alucinações. Se o que esses vampiros realmente vêem são aspectos da realidade que só os magos conhecem... bem, boa parte da Família não gosta da idéia de conhecer tão pouco sobre o Mundo das Trevas. Mesmo assim, poucos membros têm vontade de conferir se essas histórias são verdadeiras. Os membros da Família que tomarem pelo menos um ponto de Vitae de um mago sofrerão uma perturbação à escolha

A MORDIDA DO VAMPIRO

De acordo com a pág. 157 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**, o personagem que recorre à mordida em combate primeiro tem de se engalfinhar com o alvo. No turno seguinte, o agressor poderá tentar infligir dano com a mordida. Se tiver direito a uma ação entre os atos de agarrar e morder o agressor, a vítima poderá tentar se desvencilhar. O sistema usa Força + Briga — a Defesa da vítima para atacar, mas depois Força + Briga — a Força da vítima para morder e provocar dano. No caso de um ataque-surpresa, a Defesa da vítima não será aplicada ao corpo-a-corpo inicial.

Se desejar se alimentar de um adversário em combate, o vampiro seguirá o procedimento de praxe, mas sua mordida provocará dano letal, e não contundente. Entretanto, em lugar de morder para infligir dano, o vampiro pode optar por consumir Vitae naquele turno. Nesse caso, o vampiro infligirá dano por perda de sangue: um ponto de dano letal.

do Narrador durante uma noite para cada ponto de Vitae consumido. Aconselhamos os Narradores a levarem em consideração as habilidades místicas dos magos ao decidirem qual perturbação seria a mais apropriada.

Ghuls

O ghul é uma criatura intermediária entre a condição imortal da Família e o estado normal da maioria dos mortais. Na verdade, os ghuls são mortais, só que foram alimentados com a Vitae da Família e agraciados com alguns dos aspectos da maldição da morte em vida. Mas nem todo mortal que simplesmente prova da Vitae vampírica se transforma num ghul. É preciso uma abnegação específica por parte do membro da Família para a criação de ghuls, mas, depois disso, essas criaturas podem se tornar tão autônomas ou dependentes quanto seus mestres desejarem.

A criação de um ghul é um empreendimento arriscadíssimo. Os ghuls são, por natureza, ameaças à Máscara, pois são mortais que sabem da existência de vampiros. Os membros da Família que empregam ghuls argumentam que esse conhecimento também protege o segredo, já que o ghul depende da Vitae vampírica para manter sua condição. Os ghuls (e outros mortais) podem desenvolver a dependência do sangue tanto quanto a Família e, como individualmente não são páreo para um vampiro, a maioria suporta de livre e espontânea vontade todas as excentricidades ou crueldades que seus mestres lhes impõem, desde que a promessa dessa preciosa Vitae seja cumprida.

Dentre os membros da Família que criam ghuls, a maioria os emprega como agentes diurnos, ou então assistentes, capangas e especialistas durante suas próprias horas de atividade. Os ghuls podem provir, e de fato o fazem, de qualquer camada social, desde os criados da elite Familiar aos gângsteres sob o controle de um chefão do crime e vampiro, passando por policiais desonestos ou informantes valiosos. Na maioria dos casos, os ghuls são absolutamente dependentes de seus mestres vampíricos. Muitos deles são co-dependentes, viciados no sangue ou na atenção de seus mestres, ou então escravos de relacionamentos brutais e horríveis com seus senhores. E, mesmo assim, às vezes circulam histórias entre os membros da Família sobre ghuls renegados, devedores de nenhum mestre específico. Eles se insinuam nos refúgios de membros adormecidos da Família para roubar a preciosa Vitae.

Nem todo mortal avassalado a um vampiro é um ghul. Por outro lado, nem todo ghul foi submetido a um Vinculum por um determinado suserano. É preciso um ato voluntário para se criar um ghul, mas este terá de beber três vezes o sangue do mesmo vampiro para se sujeitar ao Vinculum, exatamente como qualquer outra pessoa.

Criação e manutenção de ghuls

O vampiro que deseja criar um ghul tem de alimentar um mortal com pelo menos um ponto de Vitae. Além disso, o jogador que interpreta o vampiro precisa usar um ponto de Força de Vontade para conferir ao ghul uma parte da condição mística com a qual ele mesmo foi amaldiçoado. Se o vampiro simplesmente fornecer Vitae a um mortal, sem usar Força de Vontade, este não se transformará num ghul (apesar de correr o risco de se submeter a um Vinculum ou desenvolver dependência do sangue). Esse investimento de Força de Vontade representa a criação de um estado artificial que imporá ao ghul alguns dos benefícios e inconvenientes da morte em vida.

Ao se tornar um ghul, o mortal deixa de envelhecer. Apesar do tempo ainda passar normalmente, o corpo do ghul não avança rumo à decrepitude, assim como um ghul criança não continua a crescer (as ghulahs grávidas quase sempre abortam depois da transformação). Desde que o ghul obtenha um suprimento regular de Vitae, a estase cronológica persistirá.

O ghul precisa de pelo menos um ponto de Vitae por mês para manter sua condição. Ao receber essa "manutenção" mensal, o jogador que interpreta o ghul *ou* aquele que interpreta o vampiro tem de usar um ponto de Força de Vontade. A Vitae não precisa provir do membro da Família que originariamente criou o ghul. Para a Família, trata-se de um risco. Se o próprio jogador que interpreta o vampiro investir o ponto de Força de Vontade e/ou Vitae, e o vampiro nunca deixar o ghul saber que ele mesmo poderia recorrer à própria Força de Vontade, o ghul vai associar a idéia de custo com o uso da Força de Vontade/Vitae. Por outro lado, se o membro da Família permitir que o ghul saiba que ele mesmo poderia investir a própria Força de Vontade, o vampiro acabará armando o cenário para uma possível traição. Se um mestre vampiro depender de outros membros da Família para fornecer Vitae a seus ghuls, estes poderão acabar se submetendo a um Vinculum com um outro vampiro, o que nem sempre é interessante para o primeiro membro da Família citado.

O ghul que não receber sua infusão mensal de sangue retornará aos poucos a seu estado anterior de mortalidade. O ghul antigo envelhecerá um ano para cada dia de atraso. Se arranjar um jeito de conseguir mais Vitae, o ghul não reverterá a sua idade original, mas suspenderá o envelhecimento a partir da idade que aparenta ter no momento. O ghul despojado de Vitae que tenha vivido mais do que seria normal para um mortal envelhecerá rapidamente e acabará morrendo, agora que o tempo o alcançou depois de tantos anos sendo enganado.

Opção do Narrador: ghuls perturbados

Se o Narrador desejar, os ghuls que deixarem de receber seu suprimento mensal de Vitae no momento certo poderão adquirir uma perturbação temporária, que deve ser leve. Ou, se o personagem já tiver uma perturbação leve, o Narrador poderá promovê-la temporariamente a uma forma grave. Essa perturbação temporária, ou exacerbação temporária de uma perturbação pré-existente, desaparecerá quando o ghul conseguir a Vitae necessária.

A regra é opcional porque o ghul talvez já tenha se submetido à lavagem cerebral do Vinculum e, quem sabe, também seja dependente de sangue. Se você, como Narrador, decidir tornar os efeitos debilitantes da abstinência ainda mais horripilantes para os ghuls, use esta regra.

Se não tiver uma gota de Vitae em seu organismo, o ghul não deixará de ser o que é de uma hora para outra. Não, a transição de volta à condição de mortal só começa quando o indivíduo deixa de receber seu suprimento mensal no momento certo. Em outras palavras, se não for alimentado a tempo e não tiver mais Vitae vampírica em seu organismo, o ghul não será mais um ghul. Perderá todos os poderes associados à condição de ghul e começará a envelhecer. Se, mais tarde, adquirir um pouco de Vitae, ele voltará a ser um ghul, mas já terá envelhecido nesse ínterim. Os ghuls submetidos a essa condição "instável" não esquecem as Disciplinas que porventura tenham aprendido. No entanto, sem a Vitae necessária para empregá-los, esses poderes são inúteis, mesmo no caso das Disciplinas que não exigem o investimento de Vitae. Depois de perdida a condição de ghul, os poderes sobrenaturais não mais estarão disponíveis.

Capacidades e poderes

Depois de beber Vitae, o ghul poderá usá-la de várias maneiras como se fosse um vampiro. Contudo, uma das principais diferenças é que o ghul não elimina partes de seu próprio sangue ao usar a Vitae. Da mesma maneira, quando o ghul consome Vitae, essa Vitae não acrescenta nem substitui nada em seu próprio sangue. A "Vitae" de um ghul não passa do poder maldito e persistente conferido por um vampiro. O ghul que tem sete círculos de Vitalidade ainda terá os mesmo sete depois de ingerir um ponto de Vitae vampírica: a Vitae não lhe confere novos círculos de Vitalidade, nem altera o volume de sangue no corpo do ghul. Ele ainda é um mortal, e a Vitae consumida segue para seu estômago como qualquer outro líquido. O ghul que recorre à Vitae emprega o poder inerente à mesma, e não a massa do líquido propriamente dito (que será digerido e eliminado). Ao usar a Vitae, o jogador que interpreta o ghul só poderá empregar um ponto por turno. O ghul pode ter um total de pontos de Vitae em seu organismo igual a seu índice de Vigor. Se o Vigor do ghul for reduzido por alguma razão e deixar um excedente, a Vitae adicional será perdida no ato. Como exemplo, temos as situações em que o ghul adoece ou o fim de uma cena na qual ele tenha ativado sua Resiliência.

Ao se transformar num ghul, o indivíduo adquire imediatamente um círculo de uma Disciplina física (Celeridade, Resiliência ou Ímpeto). Qual Disciplina se manifestará depende do clã ou da linhagem do vampiro que cria o ghul. Se o clã ou a linhagem tiver duas Disciplinas físicas, o genitor — e não o ghul — decidirá qual Disciplina conceder. Por exemplo, o ghul de um Ventrue adquire um círculo de Resiliência, ao passo que o ghul de um Deva obtém Celeridade ou Ímpeto, a critério de seu mestre.

Os ghuls podem usar as Disciplinas que possuem. O ghul pode aprender Disciplinas com o investimento de pontos de experiência, mas os custos são duas vezes maiores (dez vezes o novo nível em pontos de experiência para uma Disciplina de clã ou linhagem, catorze vezes o novo nível em pontos de experiência para uma Disciplina extra-clã ou extra-linhagem). Na maioria dos casos, o ghul precisa de um professor para aprender uma Disciplina ou subir de nível, sendo exceções as Disciplinas físicas. Conquanto conheça o primeiro nível de uma das Disciplinas físicas, o ghul pode aprender outros níveis sem um instrutor (mas alguém precisa ensinar-lhe o primeiro nível). O ghul poderá aprender uma Disciplina exclusiva de linhagem se seu mestre pertencer à mesma.

O ghul pode usar Vitae para incrementar Atributos físicos, exatamente como um vampiro (pág. 157). O ghul também pode usar Vitae para se recuperar de ferimentos, assim como um vampiro. Se não usar Vitae para fechar as feridas, o ghul vai se recuperar depois de transcorrido o mesmo tempo necessário para a recuperação de um mortal, como está descrito na pág. 175 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**.

Os ghuls não empregam a Humanidade para medir sua moral. Em vez disso, eles utilizam a Moralidade, descrita nas págs. 92–96 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**.

Os ghuls podem usar um ponto de Vitae por turno. Eles não possuem Potência do Sangue.

Os ghuls Abraçados conservam todas as Disciplinas que aprenderam ao fazerem a transição para as fileiras da Família. Os Vinculum e as dependências do personagem também sobreviverão à morte em vida.

Ghuls animais

Os animais podem ser transformados em ghuls, mas nenhum é inteligente ou racional o bastante para compreender por inteiro as mudanças que a Vitae impõe a seu corpo. Os ghuls animais ficam sujeitos a todos os inconvenientes da condição de ghul (como a dependência do sangue, Vincula, necessidade de Vitae para sobreviver), mas recebem poucos benefícios. Os ghuls animais conseguem aprender apenas Celeridade, Ímpeto e Resiliência como Disciplinas. Além disso, só podem empregar Vitae para fomentar esses poderes; não podem usar Vitae para recuperação nem incremento de Atributos Físicos. O ghul animal não pode usar a própria Força de Vontade durante a alimentação: ele depende do mestre vampírico para tanto. Na verdade, os ghuls animais são relativamente raros, e muitos membros da Família que têm companheiros animais simplesmente os submetem a Vincula para garantir sua lealdade, em vez de transformá-los em ghuls.

O Sangue e outras criaturas sobrenaturais

A Vitae da Família, apesar de poderosa, tem seus limites. Quando as outras criaturas sobrenaturais que os Amaldiçoados encontram ocasionalmente entram em cena, certos fatos do Mundo das Trevas suplantam a força mística do Sangue.

Os lobisomens e os magos são imunes ao Abraço. Se um vampiro conseguir, de alguma maneira, extrair todo o sangue de um lobisomem ou mago e tentar Abraçá-lo, esse Abraço terá como conseqüência uma falha automática. Assim como os Vincula e as tentativas de criar ghuls: essas coisas simplesmente não funcionam com Lupinos e magos. Outras criaturas sobrenaturais, porém, estão sujeitas à dependência do sangue, a despeito da ausência de outros efeitos sobrenaturais.

Naturalmente, essa situação fisiológica não impede a disseminação de boatos. Mas os membros ilustrados da Família, ao ouvirem essas histórias, descartam-nas sabiamente como tentativas de vampiros inexperientes de codificar algo que não compreendem.

A Mácula do Predador

Apesar de alguns membros da Família preferirem descrever uns aos outros como parasitas, a verdade é que os vampiros se encaixam melhor no papel de predadores. Suas habilidades sobrenaturais permitem-lhes caçar com grande eficiência. Suas personalidades magnéticas atraem as pessoas. Até mesmo suas fraquezas abomináveis ou desconcertantes são capazes de reduzir as vítimas a pobres-diabos impotentes cujo sangue pode ser tomado à vontade. A Família é formada por predadores solitários e consumados, perfeitamente capazes de encontrar o próprio sustento sem a ajuda de outros de sua espécie.

Não chega a surpreender, portanto, que, quando esses predadores se encontram, a Fera dentro de cada um deles tente determinar se o outro é uma ameaça ou um subalterno abusado. De fato, quando os membros da Família se encontram pela primeira vez, a Fera se eriça, desejando fugir — aterrorizada diante de um predador superior — ou conquistar uma criatura menos capaz, na tentativa de proteger o próprio território.

Sistema

Quando um vampiro vir outro pela primeira vez (e apenas pela primeira vez), compare os índices de Potência do Sangue dos personagens.

O jogador que interpreta o personagem com o menor índice de Potência do Sangue terá de fazer imediatamente um teste de Rötschreck (pág. 179).

O jogador que interpreta o personagem com o maior índice de Potência do Sangue terá de fazer imediatamente um teste de frenesi (pág. 178).

Se os personagens tiverem índices idênticos de Potência do Sangue, os dois farão testes de frenesi.

Os personagens correrão o risco de sucumbir ao frenesi ou ao Rötschreck somente quando estiverem cientes da presença de outros membros da Família. É inteiramente possível que, digamos, um vampiro veja outro vampiro, até então desconhecido, alimentando-se num beco e, desse modo, provoque um teste de frenesi assim que sua Fera detecta a Fera rival. Enquanto estiver preocupado em se alimentar, o outro vampiro nada perceberá; somente quando ele detectar o outro membro da Família é que sua Fera responderá à presença deste.

Um benefício secundário da Mácula do Predador é que, devido à presença da Fera, os vampiros reconhecem outros instintivamente assim que os vêem. Mesmo que um vampiro tenha encontrado um outro membro da Família antes, o "surto" inicial da Fera ocorrerá toda vez que os dois travarem contato, apesar de ser algo muito mais administrável que o contato inicial com o desconhecido. Isso também explica, infelizmente, a natureza tensa e volátil dos relacionamentos entre vampiros.

Modificadores sugeridos

Modificador	Situação
+3	O personagem está no Elísio ou em algum outro acontecimento social que traria graves conseqüências a alguém que sucumbisse ao frenesi.
+2	O personagem espera encontrar outro vampiro, como é o caso de uma reunião agendada, sugerida por um amigo comum.
+1	O personagem freqüenta um estabelecimento onde a presença da Família é comum, como o templo de uma seita dedicada ao sangue ou o Cocho.
—	O personagem vê um outro vampiro pela primeira vez numa situação possivelmente ameaçadora.
–2	O personagem vê o outro vampiro como um invasor ou uma ameaça inesperada, como ao voltar para seu refúgio e encontrar ali um vampiro desconhecido.

A narração da Mácula do Predador

Importante: *O emprego da Mácula do Predador deve se fundamentar no potencial dramático da situação.* Os Narradores não devem utilizá-la toda vez que um novo vampiro aparecer na história. Não é preciso incorporar a Mácula do Predador a toda e qualquer interação que envolva membros da Família.

A regra existe para realçar o mundo xenofóbico da Família, além de reforçar o fenômeno local dos domínios Familiares. Afinal de contas, mesmo num domínio no qual se está em pé de guerra com outros vampiros da área, pelo menos estes são todos conhecidos. Num novo domínio, a Mácula do Predador ameaça o pretenso imigrante, o que faz de qualquer tentativa de "recomeçar do zero" em outro lugar um negócio muito perigoso.

Não use a Mácula do Predador para ser antagônico. Empregue-a apenas para transmitir a idéia de que um determinado vampiro é estranho, ameaçador e, acima de tudo, desconhecido. Os Narradores podem presumir que os personagens dos jogadores já tenham encontrado a maioria dos outros membros da Família em seus domínios durante o período de doutrinação ou proteção sob a tutela de seus genitores. Quando a crônica de fato começar, os personagens já conhecerão, ao menos em seus históricos, a maioria dos membros do baixo escalão da Família em seus domínios natais. Os personagens provavelmente encontraram o Príncipe. É bem possível que tenham conversado com seus Prisci e, no mínimo, tenham sido apresentados aos Primogênitos.

A Mácula do Predador é mais eficaz na história quando um novo membro da Família entra em cena. Talvez esse vampiro desconhecido seja um profeta da Golconda, mas sua natureza incógnita inspira uma resposta hostil e imediata da Fera. Pode ser que um incitador das massas, em busca de apoio no domínio dos personagens, estimule a Fera a tomar uma atitude violenta (e plausivelmente justificável). O enviado de um domínio próximo pode ter a melhor das intenções, mas a Fera eriça instintivamente os habitantes locais. Com as emoções a impregnar o encontro, os membros da Família questionam se podem confiar nesse intruso ou se precisam eliminá-lo como uma possível ameaça a seu próprio conforto.

Na maioria das vezes, o resultado de um frenesi provocado pela Mácula do Predador é violento. Em alguns casos raros, no entanto, outros meios podem ser tentados. Os vampiros frenéticos podem participar de um perigoso jogo de gato e rato pelos telhados da cidade, por exemplo, ou manifestar sua dominância envolvendo-se em alguma prova de coragem, como atravessar um prédio em chamas, agüentar o impacto de um carro em velocidade ou outro gesto de força ou resistência. À semelhança de outras considerações sobre a Mácula do Predador, deixe a dramaticidade da situação ditar os resultados, e não a adesão maquinal ao texto exato das regras.

Narradores, observem também que as diretrizes gerais não precisam se aplicar sempre. No caso de uma situação fictícia que deve levar os personagens a desconfiarem de seu Primogênito, faça com que eles *não* tenham sido apresentados ainda. Um aspirante a Príncipe ou outro arquétipo semelhante talvez não tenha encontrado todos os súditos de um domínio, particularmente nos primeiros estágios de sua ascensão ao poder. Por outro lado, pedir um teste de frenesi *toda* vez que o personagem botar os olhos num vampiro novo pode atrapalhar o andamento da história. Por exemplo, provavelmente não há o menor motivo para pedir um teste de frenesi quando o personagem vai descendo a rua e um vampiro passa num carro. Mas, se o personagem chega em casa pouco antes do amanhecer e vê um vampiro estranho encurvado sobre o corpo exangue de uma fonte largado à soleira de sua porta, o teste de frenesi quase certamente será adequado. A situação também deve ser levada em conta. Dois vampiros que se cruzam numa casa noturna talvez não provoquem um frenesi declarado, mas isso definitivamente os deixará ariscos e um pouco mais alertas ao ambiente circundante do que seria de praxe. No entanto, o vampiro que vê outro por meio de binóculos dificilmente estaria sujeito a um teste de frenesi.

É possível que alguns Narradores queiram adaptar a Mácula do Predador a outras circunstâncias. Pode ser que um membro faminto da Família não veja o outro vampiro, mas talvez sinta o cheiro dele, no momento em que este se prepara para caçar (supondo-se que o jogador que o interpreta declare que seu personagem está farejando, pois os membros da Família geralmente não respiram), obrigando o Narrador a pedir um teste de frenesi. Um membro da Família, esgueirando-se colado a uma parede na mais absoluta escuridão, pode tocar uns dedos gélidos e pegajosos... e perceber que a mão pertence a um outro Amaldiçoado, correndo o risco de ficar frenético com o susto. Esses exemplos e ambientes são muito menos concretos, mas, de qualquer maneira, podem proporcionar ótimas oportunidades dramáticas. Sem dúvida, os outros sentidos não se aplicam de maneira tão universal quanto a visão no tocante ao reconhecimento entre vampiros, mas, dados os critérios narrativos adequados, podem ser igualmente válidos.

No fim das contas, a Mácula do Predador é certamente uma desvantagem do vampirismo, bem como algo que dificulta ainda mais a condição de recém-chegado. Mas não use as regras para hostilizar os personagens dos jogadores. Use-as para realçar a dramaticidade de uma situação quando o aspecto do desconhecido entra em vigor.

As Tradições

Segundo inúmeras lendas da Família, os Amaldiçoados são governados por três leis desde as primeiras noites: que eles devem se esconder dos mortais, que não devem gerar infantes nem matar uns aos outros para consumir as almas dos derrotados. Os membros da Família infringem todas as três, mas descobrem que não é fácil zombar das limitações metafísicas que os governam. Entretanto, os jogadores aprendem que cada Tradição tem um efeito palpável no âmbito do jogo.

A Tradição da Máscara

A Tradição da Máscara, às vezes conhecida como a Tradição do Sigilo, manda que a Família não revele sua presença aos mortais. É evidente que os membros da Família caminham entre os mortais todas as noites, mas a Máscara se defende de uma maneira bastante sutil. Na verdade, a Família descobriu recentemente todas as implicações dessa Tradição. O que antes consideravam ser uma maldição inútil hoje se revela uma bênção concedida milênios antes do tempo. Naturalmente, toda bênção tem seu preço no caso dos Amaldiçoados.

Os membros da Família aparecem como borrões em espelhos, fotografias, monitores de vídeo e outras mídias similares que capturam ou transmitem imagens. Essa distorção mística protege a identidade dos membros individuais da Família. À medida que as câmeras de segurança ficam mais comuns, aumentam as chances de que uma delas capture a imagem de um vampiro se alimentando, cometendo algum outro crime, sobrevivendo a um disparo de arma de fogo que mataria um mortal ou usando uma Disciplina para realizar uma façanha impossível. Quem olhar para a fotografia ou imagem de vídeo talvez entenda que algo estranho, criminoso ou impossível aconteceu, mas não conseguirá identificar o membro da Família em questão. Na impossibilidade de associar uma pessoa ao ato, a imagem distorcida se torna mais um mistério insolúvel num mundo cheio de mistérios.

Em certos aspectos, essa distorção ameaça a Máscara. Os membros da Família são obrigados a evitar espelhos grandes, para que os mortais não reparem no reflexo distorcido. Os caçadores sagazes identificam vampiros verificando a imagem refletida das pes-

soas que os rodeiam num espelhinho de mão. O guarda de segurança que observa um monitor de vídeo pode ficar intrigado com o fato de uma pessoa aparecer como um borrão enquanto todas as outras produzem imagens nítidas.

O membro da Família é capaz de desligar esse efeito de distorção durante uma cena com o investimento de um ponto de Força de Vontade. Com respeito às mídias duradouras, como videoteipes, fotografias e gravações digitais, o uso de um ponto de Força de Vontade permite que a imagem de um vampiro permaneça intacta nessa mídia durante um número de dias igual a (11 — a Potência do Sangue do membro da Família). O jogador tem a opção de usar um *círculo* de Força de Vontade em nome do personagem quando este é fotografado (ou filmado) para tornar permanente essa imagem em particular. Sendo assim, com um certo esforço voluntário, o membro da Família pode apresentar uma identificação fotográfica ou "provar" a um caçador de vampiros que ele obviamente não é um: ele aparece em fotografias como qualquer outra pessoa!

A estranha obliteração que acomete as imagens dos vampiros não se aplica às gravações de áudio. As vozes dos membros da Família são gravadas normalmente, sem o investimento de Força de Vontade.

A Tradição da Progênie

A Tradição da Progênie ordena que a Família não amaldiçoe outros mortais com a morte em vida. Neste caso, a Família sem dúvida tem desobedecido escandalosamente seja qual for a força perversa que a gerou.

O ato de criar novos membros da Família cobra um preço elevado daqueles que infringem essa lei, exigindo um esforço supremo. Os vampiros que geram infantes parecem transmitir parte de suas almas a seus descendentes. Sua determinação arrefece ligeiramente, uma debilidade que pode persistir durante anos. O membro da Família que gera vários infantes num prazo muito curto pode ficar tão indeciso que seus inimigos certamente vão destruí-lo, se sua pérfida prole não o eliminar antes disso.

Em termos de regras, o personagem tem de sacrificar um *círculo* de Força de Vontade para gerar um infante. Nada é capaz de restaurar o círculo perdido de Força de Vontade, exceto o investimento de pontos de experiência para a aquisição de um índice mais elevado.

A Tradição do Amaranto

Como uma espécie de mandamento final, é difícil para os Amaldiçoados cometer diablerie. Toda vez que desobedecem a suas naturezas de mortos-vivos, os membros da Família descobrem que sua rebeldia tem um preço.

Os membros da Família raramente se arrependem de matar uns aos outros. Ou, se o fazem, seu remorso não dura muito tempo. Todo vampiro, do mais ético ao mais insensível, descobre-se um pouco mais indiferente e cruel depois de matar um outro Amaldiçoado e consumir-lhe o sangue. Não há arrependimento nem expiação capaz de evitar a corrupção do Homem e o fortalecimento da Fera. Os vampiros vão perdendo a capacidade de se passar por seres humanos, descobrem que as tentações do pecado aumentam e que atos que antes os repugnavam hoje não mais incomodam suas consciências.

Em termos de regras, o índice de Humanidade do personagem que comete diablerie é reduzido em um círculo. A perda ocorre automaticamente, sem a necessidade de um teste de degeneração (mas o teste de Humanidade que se segue, com a intenção de verificar a incidência de uma perturbação, ocorre normalmente; consulte a pág. 182). As circunstâncias são irrelevantes. Não importa quanto o outro vampiro mereça morrer, o julgamento cabe somente a Deus, e a Tradição do Amaranto não faz exceções. O membro da Família que diableriza outro pode até recuperar a Humanidade perdida com o tempo... mas, por outro lado, isso exige o acúmulo e o investimento de pontos de experiência.

Dano, ferimentos e recuperação

A Família habita um mundo perigoso. Além das ameaças representadas por seus iguais, lobisomens e outras criaturas sobrenaturais, os vampiros também podem, assim como os mortais, meter-se em dificuldades com assaltantes ou bandidos. Apesar de possuírem algumas vantagens em relação aos mortais ao lidar com esses riscos, os membros da Família não são invulneráveis. A Família também pode enfrentar doenças, envenenamentos, eletrocussão e outros perigos. Jogadores e Narradores, portanto, precisam saber como o dano afeta a Família e como pode ser reparado.

Dano

Os membros da Família estão sujeitos a muitos dos mesmos perigos que ameaçam os mortais. Talvez tenham menos a temer com relação ao combate comum, que envolve punhos, garrafas quebradas e coisas do gênero. Por outro lado, por serem criaturas sobrenaturais, os vampiros estão sujeitos a anátemas: condições benignas para os mortais, mas letais para os mortos-vivos, ou que apresentam riscos especiais e dificuldades no que toca à recuperação. Os anátemas da Família são o fogo e a luz do sol. Além disso, qualquer tipo de dano, quando suficiente, é capaz de aprisionar o vampiro num transe semelhante à morte, chamado torpor, ou até mesmo destruí-lo.

É importante observar que os vampiros estão sujeitos às mesmas penalidades devidas a ferimentos a que os mortais são submetidos quando uma de suas três últimas caixas de Vitalidade é marcada. Mais informações na seção "Vitalidade", pág. 171 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**.

Dano contundente

Punhos, porretes e quedas são todos exemplos de dano contundente. Qualquer coisa que inflija dano contundente aos mortais também inflige dano contundente à Família.

Ao contrário dos mortais, os vampiros nunca são nocauteados pelo dano contundente. O corpo de um vampiro não tem as mesmas limitações dos seres vivos. Mas o membro da Família ainda sente o trauma e fica sujeito a penalidades nas paradas de dados. Quando a caixa de Vitalidade mais à direita de seu personagem for preenchida com uma barra, em função do dano contundente, todo e qualquer ponto de dano contundente infligido a ele daí em diante atualizará o ferimento pré-existente menos grave, da esquerda para a direita. Lembrete: o vampiro não precisa fazer testes para ver se perderá ou não a consciência quando a caixa de Vitalidade mais à direita é preenchida com a barra de dano contundente.

Dano letal

Facas, machados, motosserras e outros tipos de armas brancas que infligem dano letal aos mortais também infligem dano letal aos vampiros. Cortes e talhos são quase tão ruins para os mortos quanto para os vivos. Os vampiros podem se proteger do dano letal usando algum tipo de blindagem, exatamente como os seres humanos.

No entanto, ao contrário dos mortais, os mortos-vivos recebem dano contundente de armas de fogo. Os vampiros só têm dois órgãos vitais — a cabeça e o coração — e a importância deles é

mais sobrenatural do que física. Os outros órgãos dos vampiros não têm qualquer função e, portanto, não importa se são perfurados por balas. Assim, para um membro da Família, ser baleado ou golpeado com um porrete é a mesma coisa. Contudo, isso não se aplica a certas armas arcaicas. Se o vampiro for atravessado por uma flecha disparada por um arco (mesmo que o teste de ataque envolva Armas de Fogo), uma faca arremessada ou qualquer coisa do gênero, a arma ainda provocará dano letal.

Entretanto, a exceção das armas de fogo tem suas próprias exceções. Se alguém atirar à queima-roupa contra a cabeça de um membro da Família com uma arma de grosso calibre e boa parte do cérebro voar pelos ares, isso certamente vai caracterizar dano letal. Os Narradores devem usar o bom senso nessas situações.

Os mortos-vivos não sangram até morrer como acontece com os mortais quando suas caixas de Vitalidade mais à direita são preenchidas com dano letal. Se a última caixa de Vitalidade de um membro da Família tiver um "X", ele estará entorpecido (consulte a tabela da pág. 175 para descobrir a duração desse estado semelhante à morte). Todo e qualquer ponto adicional de dano letal infligido ao personagem será convertido em dano agravado.

Para os mortais, naturalmente, um membro incapacitado ou entorpecido da Família parecerá morto. Essa aparência poderia salvar o vampiro se o mortal não tinha a intenção de matar o adversário. Talvez o mortal fuja, chame uma ambulância ou faça algo que dê ao vampiro algum tempo para se recuperar. Se o mortal tinha a intenção de matar o personagem, mas não fazia idéia de que seu oponente era um vampiro, ele provavelmente vai parar de atacar, o que também pode dar ao personagem o tempo de que ele precisa para recuperar a consciência. Contudo, se o mortal souber da existência dos mortos-vivos, o membro da Família provavelmente terá a Morte Final pela frente, pois matar um vampiro inconsciente é tão fácil quanto matar uma pessoa desacordada. Os membros prudentes da Família levam o dano muito a sério, seja este letal ou contundente.

Dano agravado

Certas armas, como as garras encantadas de um lobisomem ou aquelas que um membro da Família é capaz de desenvolver com o uso da Disciplina Metamorfose, infligem dano agravado aos vampiros. Diversos poderes disciplinares, rituais e outros efeitos mágicos raros também podem provocar dano agravado. Esses casos especiais são explicados na descrição do poder ou ritual relevante. Os ataques que provocam grandes quantidades de dano letal também poderão ser "atualizados" e transformados em dano agravado se destruírem grandes porções do corpo do personagem. Por exemplo, se um vampiro se atirar sobre uma granada, o Narrador terá todo o direito de declarar que a explosão infligirá dano agravado ao personagem. No entanto, na maioria das vezes, os membros da Família ficam sujeitos ao dano agravado em função dos anátemas especiais dos mortos-vivos: a luz solar e o fogo.

Não esqueça que o dano agravado também é infligido quando todas as caixas de Vitalidade são preenchidas com ferimentos letais e são recebidos novos pontos de dano, não importando o tipo; os ferimentos letais são atualizados e transformados em agravados, da esquerda para a direita.

Se a caixa de Vitalidade mais à direita de um membro da Família for preenchida com dano agravado — quer o dano tenha sido provocado diretamente ou pela conversão do dano infligido a um personagem entorpecido —, ele encontrará a Morte Final. Seu corpo vai apodrecer, secar e definhar em questão de minutos e, por fim, reduzir-se a pó no prazo de uma hora. A dissolução final será tanto mais rápida quanto mais tempo o membro da Família tiver passado como morto-vivo.

A resistência ao dano provocado pelo fogo e pela luz do sol é um pouco diferente em comparação com outras fontes de dano agravado, no sentido de que o fogo e a luz solar infligem pontos de dano automaticamente. A Disciplina Resiliência de fato oferece

alguma proteção, permitindo ao personagem regredir esse dano (pág. 140). Mas, em última instância, até mesmo o vampiro mais antigo e resistente é incapaz de suportar a exposição prolongada ao fogo ou à luz do sol. Os membros da Família têm motivos de sobra para temer esses fenômenos mais do que qualquer outra coisa.

Fogo

Se já é prejudicial aos mortais, o fogo representa um risco ainda maior para os vampiros. O fogo inflige dano agravado à Família. Somente a Resiliência é capaz de proteger um vampiro das chamas e, mesmo assim, só até certo ponto.

O tamanho e o calor das chamas determinam quanto dano o personagem é capaz de suportar a cada turno. Uma chama pequena e muito quente pode provocar tanto dano quanto uma chama grande e bem menos ardente. O Narrador decide quanto dano uma determinada chama é capaz de infligir, segundo as diretrizes a seguir:

Tamanho das chamas	**Dano**
Chama pequena (exemplo: tocha)	1 ponto
Chama grande (exemplo: fogueira)	2 pontos
Incêndio (exemplo: casa em chamas, fornalha)	3 pontos ou mais
Calor das chamas	**Dano**
Chamas fracas (exemplo: brasas, chama de vela)	nenhum modificador
Combustão normal (exemplo: madeira em chamas, forno incandescente)	+1 ponto
Chamas quentes (exemplo: gasolina em chamas, bico de Bunsen)	+2 pontos
Chamas muito quentes (exemplo: metal derretido, maçarico)	+3 pontos

Não esqueça que a blindagem normal é capaz de proteger os membros da Família durante alguns turnos, mas somente trajes especiais, feitos com tecido antitérmico, como aqueles usados por bombeiros de plataformas petrolíferas, conseguem proteger um vampiro durante intervalos maiores (consulte as regras de fogo na pág. 180 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**). Entretanto, o personagem também terá de suportar o pânico sobrenatural chamado Rötschreck (pág. 178).

• **Fogo aderente:** Observe que algumas substâncias inflamáveis aderem ao personagem e continuam a queimar durante algum tempo. O napalm é o exemplo mais famoso, mas plástico em chamas é a fonte mais comum de fogo aderente. O plástico em chamas inflige dano à mesma proporção que a madeira em chamas.

• **Desfiguração:** Os personagens submetidos ao dano por fogo, mas que conseguiram sobreviver (devido à aplicação de primeiros socorros ou processos místicos de cura), talvez fiquem sujeitos a debilitações permanentes (Atributo Físico reduzido), danos ao sistema nervoso (Atributo Mental reduzido) ou cicatrizes terríveis e capazes de desfigurá-lo (Presença reduzida), a critério do Narrador. Essas debilitações podem ser definidas como Desvantagens (pág. 217 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**) obtidas durante o jogo.

Luz do sol

Os membros da Família temem a luz do sol ainda mais que o fogo. Afinal de contas, o fogo não banha meio mundo, não toma a metade de cada ciclo diurno letal para os vampiros. Até mesmo a mais fraca luz solar apresenta riscos. A luz do sol filtrada por uma cortina grossa ainda é capaz de causar queimaduras. Somente a Disciplina Resiliência é capaz de proteger um vampiro dos raios do astro do dia e, mesmo assim, somente no caso de uma exposição fraca. A luz direta do sol pode transformar em cinzas até o mais poderoso membro da Família.

A quantidade de dano recebida automaticamente a cada turno pelo membro da Família por causa da luz solar depende da intensidade da luz e de que proporção do corpo do vampiro é exposta. Quanto mais forte e direta a luz do sol, mais rapidamente a carne morta do vampiro queimará. Quanto maior a área do corpo exposta à luz, mais extenso será o dano. Para os personagens, praticamente não há diferença entre um braço completamente queimado em questão de segundos e a perda de grande parte da superfície dérmica devido à exposição difusa. Dano é dano.

Intensidade ou exposição	Pontos de Vitalidade /turno
Luz solar suave, filtrada (exemplos: passando por cortinas grossas e fechadas; nuvens carregadas; crepúsculo)	1 ponto
Luz solar fraca ou filtrada (exemplos: passando por cortinas finas; céu nublado; luz que entra pela janela; sol refletido num espelho)	2 pontos
Luz solar direta	3 pontos
Exposição	**Dano**
Pequena porção do corpo exposta exemplos: uma mão; parte do rosto; sob roupas grossas, óculos escuros, luvas e um chapéu de aba larga ou gorro de esqui)	+0 pontos
Grande porção do corpo exposta (exemplos: uma perna; um braço; toda a cabeça)	+1 ponto
Maior parte do corpo exposta (exemplos: todo o torso; sob roupas finas)	+2 pontos

A exposição de partes específicas do corpo à luz do sol pode provocar dano especial e adicional ao personagem. O membro da Família que olha diretamente para o sol fica cego no ato, pois os raios queimam-lhe as retinas e cozinham-lhe os olhos. Um feixe estreito de luz solar pode queimar o braço de um vampiro até o talo, deixando-o incapaz de fazer qualquer coisa que exija duas mãos. Os Narradores terão de julgar essas situações caso a caso.

O luar consiste de luz solar refletida. Felizmente, o luar é suave o bastante para não infligir dano à Família. No máximo, alguns membros excepcionalmente sensíveis talvez sofram queimaduras leves devido à exposição à lua cheia.

Recuperação

Os mortais se recuperam dos ferimentos com o passar do tempo, um pouco de descanso e tratamento médico. Os mortos-vivos se recuperam por meios sobrenaturais, usando o sangue roubado para reparar seus corpos. O tratamento médico comum não lhes oferece nenhum benefício.

A Família repara o dano contundente com grande facilidade. Num determinado turno, o personagem vampiro pode usar um ponto de Vitae para recuperar dois pontos de Vitalidade perdidos em função do dano contundente. Os membros da Família capazes de empregar mais de um ponto de Vitae por turno podem reparar dois pontos de dano contundente a cada ponto de Vitae utilizado por turno, até seu limite máximo. Por exemplo, o personagem que tem Potência do Sangue 4 consegue utilizar dois pontos de Vitae por turno (pág. 99) e, portanto, ele poderia empregar dois pontos de Vitae e reparar até quatro pontos de dano contundente num mesmo turno.

O dano letal já não é tão fácil de reparar, pois exige a reconstrução dos tecidos para substituir e reconectar partes do corpo do personagem. Num determinado turno, o vampiro consegue usar um ponto de Vitae para recuperar um ponto de Vitalidade perdido em função do dano letal. Como no caso do dano contundente, os vampiros capazes de usar mais de um ponto de Vitae por turno podem reparar um ponto de dano letal a cada ponto de Vitae empregado, até seu limite máximo. O dano letal e o contundente poderão até ser reparados ao mesmo tempo se o jogador estiver em condições de utilizar toda a Vitae necessária para tanto.

O personagem pode realizar outras ações enquanto repara dano letal ou contundente, pois essa recuperação é uma ação reflexa. O personagem morto-vivo, portanto, é capaz de receber tanto dano quanto um mortal numa briga e recuperar-se antes do combate terminar. Naturalmente, o membro da Família tem um suprimento limitado de sangue, mas pode se reabastecer sugando o oponente derrotado (apesar de cadáveres exangues ou o sabor viciante da Vitae de um outro vampiro apresentarem os próprios problemas).

O dano agravado apresenta dificuldades bem maiores. A recuperação de cada ponto de Vitalidade perdido em função do dano agravado custa *cinco* pontos de Vitae, e o processo leva duas noites para cada ponto de Vitalidade. Esses cinco pontos de Vitae terão de ser investidos no decorrer das duas noites que o personagem levará para se recuperar dos ferimentos, mas não precisam ser empregados simultaneamente. Por exemplo, o jogador pode usar três pontos de Vitae assim que o personagem despertar na primeira noite, e dois outros na segunda, para fechar a ferida.

Observe que os personagens não podem recuperar um número de pontos de Vitalidade superior a seu índice na característica. Por exemplo, o personagem que tem Vitalidade 8 e recebeu cinco pontos de dano (de qualquer tipo) não consegue reparar seis pontos de dano e elevar sua Vitalidade a 9.

Quando os vampiros se recuperam, o ferimento mais à direita do tipo reparado é apagado da ficha de personagem. Portanto, se dois ferimentos contusos forem cicatrizados, aqueles mais à direita no painel de Vitalidade do personagem serão apagados. No caso de um ferimento letal, aquele mais à direita será apagado. O mesmo se aplica a um ferimento agravado. No caso de ferimentos letais e agravados, porém, se restarem, no painel de Vitalidade, quaisquer outros ferimentos à direita daquele que foi reparado, essas lesões serão movidas uma caixa para a esquerda. Não restarão espaços vazios no painel do personagem.

Digamos que o painel de Vitalidade do personagem tem a seguinte aparência:

● ● ● ● ● ● ● O O O O O
* * X X X / / □ □ □ □ □

Utiliza-se um ponto de Vitae para tratar um ferimento letal. Aquele mais à direita é apagado, e todas as lesões à direita deste se movem uma caixa para a esquerda, a fim de "cerrar fileiras". O painel de Vitalidade do personagem ficará assim:

● ● ● ● ● ● ● O O O O O
* * X X / / □ □ □ □ □ □

Agora, digamos que o jogador utilize cinco pontos de Vitae no decorrer de duas noites para o personagem se recuperar de um dos ferimentos agravados. O ferimento agravado mais à direita é apagado e tudo o que estiver à direita dele será movido para a esquerda, desta maneira:

● ● ● ● ● ● ● O O O O O
* X X / / □ □ □ □ □ □ □

Outras fontes de dano

Às vezes, os personagens confrontam outras coisas capazes de danificá-los ou debilitá-los. O mundo desenvolvido está cheio de produtos químicos tóxicos e corrosivos, desde ácidos industriais a produtos de limpeza. A Família pode ter de lidar com choques elétricos, sejam raios caídos do céu ou máquinas e cercas eletrificadas tratadas com descaso. É possível até mesmo que os personagens introduzam deliberadamente em seus corpos certas substâncias capazes de alterar o raciocínio. Esses e outros perigos exigem regras especiais, principalmente para distinguir seus efeitos sobre a Família dos efeitos sobre os mortais.

Drogas, venenos e produtos químicos

A maioria dos venenos e produtos tóxicos não faz nenhum mal à Família. A peçonha de muitas serpentes constitui uma exceção digna de nota. O veneno das cobras geralmente dissolve células sangüíneas e tecidos. Não só provoca dano como também destrói a Vitae, geralmente um ponto de Vitae a cada ponto de dano. A peçonha das najas também provoca espasmos cardíacos. Os Narradores podem considerar que o veneno das serpentes provoca dano letal num prazo de vários minutos após a picada. A quantidade de dano depende da serpente, mas muitas najas e víboras africanas costumam matar seres humanos com uma só picada. Seu veneno hemolítico não deve infligir tanto dano à Família (os mortais são mais frágeis, pois precisam manter um metabolismo), mas é o suficiente para fazer da picada de uma cobra uma experiência ruim. Os membros da Família, como o gado, raramente encontram serpentes mortíferas nas cidades contemporâneas, mas é algo que pode acontecer em várias circunstâncias incomuns. Um Príncipe tirânico pode manter um terrário com víboras devido a seu absoluto valor como método de intimidação.

Ácidos e outros produtos químicos corrosivos danificam a Família com a mesma facilidade com que danificam o gado. Infligem tipicamente pontos de dano letal. A quantidade de dano depende da corrosividade do produto e do montante e extensão da exposição. A cal virgem, por exemplo, vai consumindo os corpos bem lentamente, mas é meticulosa e se encontra disponível em grandes quantidades e a preços baixos. Um ponto de dano letal a cada dois ou três turnos representa adequadamente uma grande exposição à maioria dos produtos químicos industriais.

Certas drogas, como o álcool, a maconha e a heroína, afetam a Família exatamente como aos mortais. O membro da Família que quiser usar uma droga pode se alimentar de um mortal intoxicado ou empregar um ponto de Vitae para absorver a droga diretamente e espalhá-la por seu corpo. Essa capacidade intriga alguns membros de inclinação científica da Família. Como é que uma droga consegue afetar os mortos-vivos se estes já não têm metabolismo? Principalmente quando os medicamentos não fazem efeito? A Lancea Sanctum e o Círculo da Anciã proporcionam a resposta mais simples e para lá de óbvia: é mágica. Os teólogos da Lancea Sanctum explicam o fenômeno mais detalhadamente. Dizem que Deus quer que os Infantes de Longino se sujeitem às mesmas tentações do prazer voraz e da dependência química experimentadas pelos mortais. Portanto, os membros da Família podem se condenar por escolha própria, e não só pela maldição da morte em vida. Deus seja louvado por Sua terrível justiça!

Eletricidade

Sozinha, a eletricidade pouco mal faz aos mortos-vivos. A eletrocussão não interrompe o batimento cardíaco de um membro da Família, simplesmente porque este já não bate. A eletricidade não interfere nas funções cerebrais nem nos impulsos nervosos, pois os corpos dos vampiros funcionam por meios místicos. Contudo, o calor gerado por um raio ou uma corrente elétrica de alta tensão pode provocar queimaduras internas.

Se o vampiro receber um choque elétrico capaz de ferir ou matar um ser humano, peça ao jogador um teste de Vigor + Resiliência. Obtendo-se êxito, o personagem não sofrerá dano, a menos que a eletricidade tenha origem sobrenatural. No caso de uma falha, ou se a eletricidade for sobrenatural, o personagem sofrerá dano contundente. Estime o dano de acordo com a intensidade da corrente ou aleatoriamente. São tantos os fatores que influenciam a letalidade de um choque elétrico, desde as solas dos sapatos do personagem à umidade do ar, que qualquer tentativa de fornecer uma regra "realista" seria um exercício de futilidade. Somente nas circunstâncias mais raras, como é o caso de certos ataques mágicos ou de quantidades avassaladoras de eletricidade, é que um choque poderia provocar dano letal ou agravado. Essas circunstâncias, quando não detalhadas por regras específicas, são determinadas pelo Narrador.

No entanto, a Família continua sujeita ao efeito de contração muscular da eletrocussão, exatamente como os mortais. Para libertar seu personagem dos efeitos da eletrocussão, use o sistema apresentado na pág. 177 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**.

Extremos de temperatura e pressão

Como os vampiros não estão realmente vivos, os extremos de temperatura e pressão capazes de matar um ser humano causam-lhes apenas um pequeno desconforto. Por exemplo, os membros da Família não são afetados pela hipotermia nem pela prostração provocada pelo calor. Estando mortos, não precisam manter uma temperatura corporal constante. Os membros da Família conseguem descer até águas profundas e voltar à superfície rapidamente sem precisar se preocupar com a doença da descompressão (o "mal-dos-mergulhadores"). Bolhas de gás no sangue de um vampiro podem provocar algumas dores e pontadas, mas não chegam de fato a danificar sua carne morta. O mal de altitude nada significa para criaturas que não precisam respirar.

Em alguns dos casos mais extremos, os Narradores podem impor algum tipo de penalidade às condições mais terríveis. Temperaturas acima dos 90º C podem ser consideradas chamas fracas (ou ao menos afligir o personagem com o terror do Rötschreck). Por outro lado, os mortais enfiam rotineiramente suas mãos em fornos a 200º C sem que o ar quente lhes queime a pele. A exposição prolongada a temperaturas enregelantes pode obrigar um personagem a usar um ou dois pontos de Vitae para evitar lacerações pelo frio (–1 ou mais de penalidade nos testes com base em Destreza). No caso mais extremo, o membro da Família pode ser congelado e imobilizado, algo que por si só não é prejudicial, mas o personagem acabará sucumbindo ao torpor devido à falta de sangue, se não entrar em combustão ao ser exposto à luz do dia. A pressão no fundo de uma vala abissal (que raio de crônica vocês estão jogando?) pode esmagar o desafortunado vampiro que não tem Resiliência suficiente para resistir. Alguns peixes vivem a essa profundidade, mas evoluíram para se adaptar a essas condições. O vácuo absoluto (meu *Deus*, que raio de crônica é essa?) poderia infligir dano contundente ou, no máximo, alguns pontos de dano letal, devido à ruptura dos vasos sangüíneos. Como os mortos-vivos não precisam respirar, o personagem conseguiria sobreviver indefinidamente no vácuo depois que a pressão em seus tecidos despencasse.

As doenças e a Família

Nenhuma doença terrena é capaz de afetar a Família. Desde o câncer até o resfriado comum, a morte em vida é a "cura" para todas essas coisas e imuniza o personagem para todo o sempre. Os membros da Família não têm alergias, infecções ou úlceras.

Mas a Família de fato se preocupa com as doenças. Seus membros ainda podem *disseminar* uma enfermidade de um mortal para outro. O vampiro bebe o sangue de um mortal infectado e, como um mosquito que transmite a malária ou a febre amarela, injeta o patógeno em qualquer um de quem venha a se alimentar depois disso. Os patógenos normalmente transmitidos por contato entre fluidos corporais, como o HIV e outros agentes de doenças venéreas, são os que mais provavelmente estabelecerão residência permanente no sangue de um vampiro. Alguns membros da Família lêem a respeito de surtos de ebola na África — uma doença disseminada especifica e exclusivamente pelo contato com o sangue da pessoa infectada — e se perguntam se alguns vampiros africanos não teriam se tornado muito descuidados.

Séculos atrás, a Família não se importava muito se um de seus membros se tornasse um transmissor. Os mortais adoeciam e morriam com tanta freqüência que ninguém notava duas ou três vítimas a mais a cada semana. No entanto, à medida que as pessoas começaram a consultar mais os médicos, todas as coalizões passaram a encorajar seus integrantes a evitar os doentes. Os casos de médicos que se tornaram caçadores de bruxas por causa de pacientes que diziam ter sido mordidos por pessoas estranhas convenceram particularmente o Invictus e a Lancea Sanctum a declarar a disseminação de pestes uma violação da Máscara. O surgimento da epidemiologia moderna e de instituições como a Organização Mundial de Saúde e os Centros de Controle de Doenças, nos Estados Unidos, aumentou ainda mais o risco.

Em algumas cidades, o Príncipe e a Primogenitura executam os membros da Família responsáveis pela disseminação de doenças de uma fonte para outra. O mais comum é os líderes da Família decidirem trancafiar o transmissor até encontrarem um praticante da Feitiçaria Tebana que saiba como livrar o vampiro da doença (uma das raras ocasiões em que a Família local tenta deliberadamente trazer um vampiro de fora da cidade). Naturalmente, eles não se dão ao trabalho de alimentar o irmão aprisionado. Que a agonia da fome seja seu castigo, pensam eles, e que o infrator aguarde entorpecido a chegada do feiticeiro que resolverá o problema.

Se o feiticeiro um dia chegar.

Reversão e aquisição de cicatrizes

Normalmente, os vampiros revertem ao estado no qual se encontravam quando foram Abraçados enquanto dormem durante o dia. O cabelo volta a crescer durante a noite, a sombra de barba reaparece se o membro da Família tiver sido Abraçado nessas condições e os pequenos ferimentos se fecham. Em alguns casos, no entanto, essa reversão é impedida. Se o vampiro receber dano, esses ferimentos persistirão até o vampiro se recuperar.

Em alguns casos, o vampiro pode querer mudar sua aparência. É o que ocorre com tatuagens que normalmente seriam apagadas e *piercings* que seriam expelidos durante o sono. Alguns vampiros até gostam de obrigar seus corpos a exibirem permanentemente uma cicatriz depois de uma batalha ou provação física particularmente significativa.

Se o vampiro quiser manter uma cicatriz ou outra alteração em seu corpo, o jogador terá de usar um ponto de Força de Vontade para tanto. As modificações realmente drásticas, como a perda permanente de um membro ou outra alteração medonha, custam um *círculo* de Força de Vontade, e o Narrador é o árbitro final no que toca a distinguir uma coisa da outra.

Torpor

Os antigos diziam que o sono era irmão da morte. Isso é ainda mais verdadeiro para os vampiros. Todos os dias, os membros da Família sucumbem a um sono que a ciência e os sentidos humanos não conseguem distinguir da morte. Para a Família, a experiência não difere do sono dos mortais. Contudo, seus membros também podem sucumbir a um sono ainda mais profundo, no qual suas almas chegam muito mais perto da morte. A Família se refere a esse estado como torpor. O sono diurno de um vampiro dura algumas horas, mas o torpor pode durar séculos.

Dano

Ferimentos suficientes para matar um ser humano entorpecem os membros da Família. Se a caixa de Vitalidade mais à direita do vampiro for preenchida por um ferimento letal, ele sucumbirá ao torpor em vez de morrer (lembre-se de que dano contundente suficiente pode se converter em dano letal e, portanto, uma boa surra com tacos de beisebol, por exemplo, é capaz de deixar um membro da Família entorpecido).

A duração desse torpor depende da Humanidade e da Potência do Sangue do personagem. A Potência do Sangue elevada prolonga a duração do torpor; o mesmo vale para a Humanidade baixa. Os vampiros de Humanidade elevada passam muito menos tempo entorpecidos do que os membros da Família que entregaram boa parte de seu ser à Fera.

Para calcular a duração do torpor de um vampiro ferido, consulte a tabela a seguir. A pontuação de Humanidade do personagem define a duração mínima, ou piso. Multiplique esse tempo pela Potência do Sangue do personagem para chegar à duração total do sono.

Exemplo: *Perséfone Moore tem Potência do Sangue 1 e Humanidade 6 (ela foi Amaldiçoada recentemente e não teve tempo ainda para aumentar a potência de seu sangue ou entregar-se demasiadamente à Fera). Um rival Nosferatu do Príncipe Maxwell desconta vingativamente sua frustração em Perséfone, espancando-a e deixando-a entorpecida. A Humanidade 6 fornece o piso de duas semanas; multiplicando essa duração pelo índice de Potência do Sangue de Perséfone, temos um total de apenas duas semanas. Ao final desse período, Perséfone acordará se perguntando o que diabos aconteceu.*

Por outro lado, a Herege tem Potência do Sangue 7 e certamente fez por merecer o apelido com um índice 2 de Humanidade. Apesar de todo o seu poder, ela leva uma surra de uma alcatéia de intrépidos Lupinos. Os Lupinos pensam tê-la matado, mas na verdade a deixaram entorpecida. A Humanidade 2 fornece o piso de cinqüenta anos. Multiplicando essa duração pela Potência do Sangue 7, temos um total de mais ou menos 350 anos. Diante de um intervalo tão grande, não precisamos estabelecer uma data exata para o despertar da Herege. O fato é que ela estará fora de circulação durante muito, muito tempo.

Os vampiros de Humanidade 0 constituem uma exceção importante. Depois de sucumbirem ao torpor devido ao dano recebido, eles dormirão durante mil anos, não importando sua Potência do Sangue.

Humanidade	Duração mínima do torpor (piso)
10	1 dia
9	2 dias
8	3 dias
7	1 semana
6	2 semanas
5	1 mês
4	1 ano
3	1 década
2	5 décadas
1	1 século
0	1 milênio

Uma vez entorpecido, o vampiro ferido poderá usar Vitae, mas não conseguirá realizar nenhuma outra ação. Seu corpo morto-vivo ainda consumirá um ponto de Vitae por noite, tentando restaurar sua condição pós-Abraço. O personagem também pode usar Vitae para se recuperar, o que é uma boa idéia, pois, do contrário, a Vitae simplesmente se esvairá sem fazer nada de útil. O dano que o vampiro não conseguir reparar permanecerá no corpo ressequido do personagem até ele despertar e voltar a se alimentar.

Se o vampiro não tiver reservas suficientes de Vitae para reparar pelo menos três pontos do dano que o deixou entorpecido (quer este seja letal ou agravado), a duração do torpor será maior que a de praxe. Calcule a duração do torpor como se a Potência do Sangue do personagem fosse um círculo mais alta do que realmente é.

Se sucumbir ao torpor sem que lhe reste nenhuma Vitae e tiver perdido todos os seus pontos de Vitalidade em função do dano letal ou agravado, o personagem despertará tendo recuperado um ponto de Vitalidade como conseqüência do torpor, algo pelo qual ele não precisará pagar com Vitae. Com efeito, o personagem vai recuperar de graça esse ponto de Vitalidade, uma conseqüência do sono estabilizador do torpor.

Exemplo: *Duce Carter é espancado e deixado entorpecido por um bando de vampiros a serviço de Solomon. Ao sucumbir ao torpor, Duce tem apenas dois pontos de Vitae em seu organismo. Ele tem Humanidade 6 e Potência do Sangue 3. Normalmente, isso levaria a um torpor de seis semanas. No entanto, como Duce não tem a Vitae necessária para se recuperar, sua Potência do Sangue será tratada como se fosse um círculo mais alta, o que dará um total de oito semanas de torpor. Quando Duce acordar, os ferimentos de suas duas caixas de Vitalidade mais à direita serão apagados, cicatrizados pela Vitae que ele ainda tinha no organismo e que foi usada de maneira reflexa.*

Tranição

O membro da Família que dorme durante o dia e não tem mais Vitae — mas que não se encontra de fato entorpecido — não consegue despertar. Toda a sua Vitae foi exaurida e, portanto, ele não tem o que usar para acordar na noite seguinte. A cada noite passada nessas circunstâncias, o personagem receberá um ponto de dano letal em vez de usar a Vitae. Nessas condições, o personagem é incapaz de agir, mas não está entorpecido. Isso é importante porque esse vampiro ainda não precisa de uma Vitae excepcionalmente forte para ser despertado (pág. 178). A essa altura, *qualquer* Vitae que lhe for ministrada permitirá que ele desperte normalmente (se lhe derem apenas alguns pontos de Vitae, o personagem provavelmente despertará em meio a um frenesi de fome). Se não receber Vitae de origem externa, o personagem faminto continuará a sofrer um ferimento letal por noite até sucumbir ao torpor.

O personagem continuará entorpecido durante um intervalo de tempo calculado segundo a tabela anterior: o piso determinado pela Humanidade do personagem multiplicado por seu índice de Potência do Sangue acrescido de um círculo. Ao final do torpor, o personagem despertará com apenas um ponto de Vitalidade restaurado, como foi discutido anteriormente.

Torpor voluntário

Os membros da Família também podem induzir deliberadamente o torpor. Às vezes, a não-vida simplesmente é dura demais e o vampiro decide dormir, esperando que alguns de seus problemas já estejam resolvidos quando ele voltar a despertar. Os anciões às vezes usam o torpor para reduzir sua Potência do Sangue quando o ato de se alimentar se torna demasiado inconveniente.

Os vampiros raramente induzem o torpor voluntário por motivos levianos. O torpor prolongado geralmente exige o abandono de todas as responsabilidades no mundo da Família e de toda a influência tão arduamente conquistada no mundo dos mortais. O Amaldiçoado talvez espere que seus infantes continuem razoavelmente leais e o recebam com todo o respeito quando ele despertar. Talvez ele espere que seus séculos de experiência sejam motivo de honra entre outros membros da Família e concedam-lhe ao menos um título de menor importância em sua coalizão e na comunidade de mortos-vivos da cidade, mas ele não pode esperar retomar suas antigas funções como se nunca tivesse partido.

O torpor voluntário tem sua duração mínima estabelecida pela Humanidade do personagem. Ao final desse período, o personagem pode optar por despertar com um teste bem-sucedido de Perseverança + Autocontrole. O jogador pode optar por não fazer o teste e deixar o personagem continuar a dormir durante mais um intervalo. Se o jogador não tiver êxito, o personagem continuará entorpecido durante mais um intervalo, e assim por diante.

Exemplo: *Scratch descobre que está na lista negra do Príncipe Maxwell e decide desaparecer por uns tempos, procurando abrigo no torpor voluntário. Ele tem Humanidade 4 e, portanto, passará no mínimo um ano entorpecido. Depois desse primeiro ano, o jogador que interpreta Scratch decide não fazer o teste para despertar, de modo que o Nosferatu continuará entorpecido durante mais um ano. Depois desse segundo ano, o jogador faz um teste de Perseverança + Autocontrole, mas não obtém êxito. Scratch continua entorpecido por mais um ano, depois do que o jogador tem êxito no teste e o vampiro finalmente está livre para despertar.*

Passado o primeiro intervalo, o personagem também poderá tentar despertar se algo incomodar seu corpo. O personagem será capaz de reconhecer um distúrbio se o jogador tiver êxito num teste de Raciocínio + Auspício (caso possua essa Disciplina) submetido a uma penalidade de –2. Se a encrenca é detectada, faz-se um teste de Humanidade para ver se o vampiro consegue acordar. Se o distúrbio ocorrer à noite, o êxito no teste indicará que o personagem está completamente desperto. Durante o dia, o personagem consegue permanecer desperto durante um turno a cada sucesso obtido. O êxito excepcional permite ao personagem permanecer acordado durante o resto da cena. O jogador também pode fazer testes prolongados de Humanidade a fim de estender o período de atividade do personagem (pág. 184). O personagem estará completamente desperto se o jogador acumular cinco sucessos na ação prolongada, mas adormecerá novamente se o jogador falhar em qualquer um desses testes (trata-se do mesmo sistema que rege as tentativas de despertar do sono normal durante o dia, só que as circunstâncias são muito mais desafiadoras no caso do torpor voluntário).

Observe que não há investimento de Vitae quando se desperta do torpor, como ocorre quando se acorda depois de um dia de sono.

Estaqueamento

Por último, o vampiro sucumbe ao torpor quando seu coração é atravessado por uma estaca de madeira. Somente a madeira tem esse efeito. Bastões de metal, plástico ou outras substâncias danificam o vampiro ao perfurar-lhe o coração, mas somente a madeira induz o torpor. Os místicos da Família oferecem uma série de teorias religiosas e esotéricas para explicar por que a madeira tem esse poder. A maioria dos vampiros simplesmente aceita o fenômeno como um fato da não-vida.

Atravessar o coração de um vampiro com uma estaca é algo extraordinariamente difícil. A façanha exige um ataque em combate próximo ou à distância. Em combate, o agressor fica sujeito a uma penalidade de –3 dados para golpear com tamanha precisão, e é necessário um êxito excepcional para atravessar de fato o corpo e o coração do vampiro. O vampiro estaqueado sucumbirá ao torpor no ato e parecerá perfeitamente morto para qualquer ser humano.

O vampiro estaqueado continuará entorpecido indefinidamente. O membro da Família só despertará quando alguém ou alguma coisa remover a estaca de seu coração. Um mortal desavisado talvez remova a estaca do que parece ser um cadáver mumificado. Um rato pode roer a estaca o bastante para desalojá-la, ou cupins talvez a devorem completamente. Até algo assim ocorrer, porém, o vampiro continuará adormecido. A Família conta histórias sinistras sobre vampiros que evitam o assassínio (e a conseqüente transgressão de decretos do Príncipe) e a derrocada da Humanidade imobilizando seus inimigos com estacas e enterrando-os em criptas seguras e secretas, para dormirem ali até o Juízo Final.

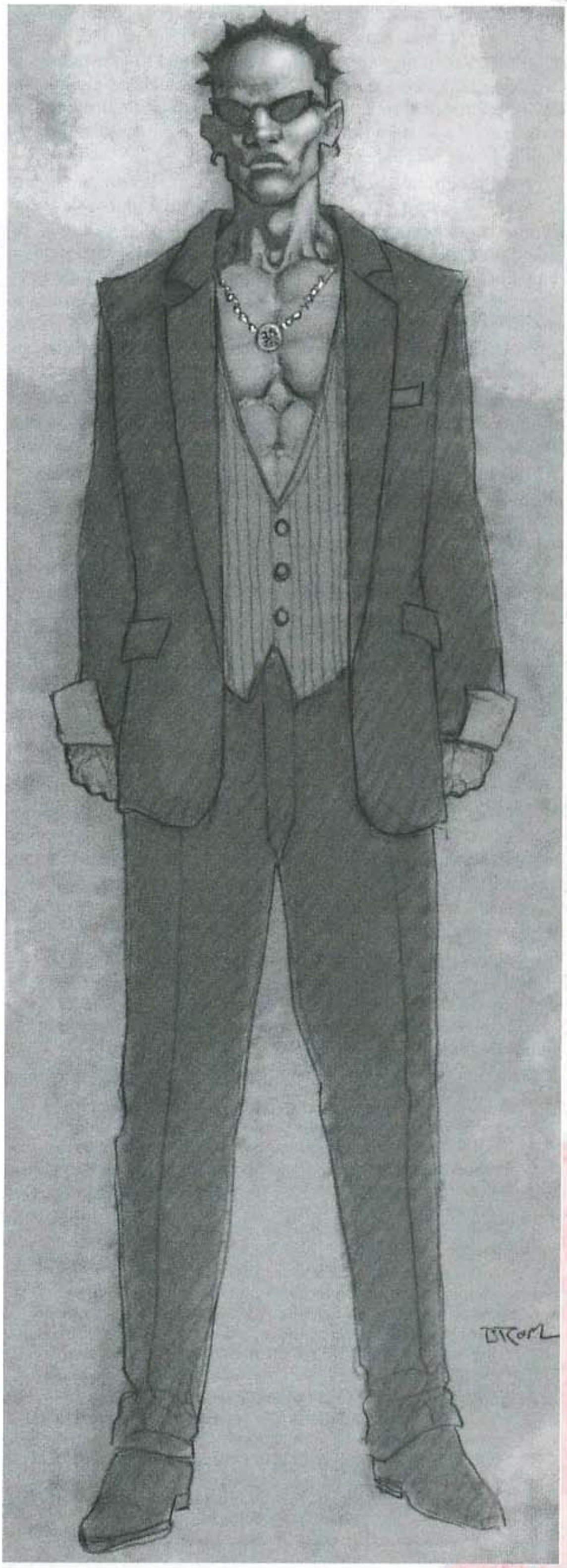
Efeitos do Torpor

Durante o torpor, o corpo do vampiro parece absolutamente inerte. Com o transcorrer das décadas, ele vai definhando lentamente até lembrar um cadáver mumificado. O processo é mais rápido quando o personagem não tem Vitae suficiente para reparar todo o dano que sofreu ao ser obrigado a sucumbir ao torpor. O vampiro entorpecido devido à inanição já parece ressequido.

O vampiro sonha demoradamente durante o torpor. Esses sonhos tendem a refletir o estado mental do membro da Família no momento em que ele sucumbiu ao torpor. Se ele adormeceu voluntariamente, seus sonhos serão em grande parte tranqüilos, apesar de um tanto quanto incompreensíveis. Se o membro da Família tiver sucumbido ao torpor durante um conflito (como geralmente acontece), seus sonhos estarão cheios de ira e terror. Sua mente pode se fixar num único pensamento ou emoção durante séculos. Ele pode despertar obcecado com vampiros ou mortais que já viraram pó tempos atrás.

E há também o choque cultural. Boa parte do mundo mudou mais no último século do que no milênio anterior. Os membros da Família que despertam depois de séculos de torpor geralmente parecem loucos, simplesmente porque não estão a par do que acontece no mundo contemporâneo.

Décadas ou séculos de sonhos entorpecidos mexem com a memória do membro da Família. Os fatos de seu passado se embaralham. Fantasias e pesadelos se misturam às lembranças reais, e o vampiro não consegue mais diferenciá-los. Ele ouviu mesmo a conversa de dois Primogênitos que tramavam contra ele? Ou foi apenas o que ele temia que acontecesse? Os desgarrados destruíram de fato seu odiado genitor ou ele meramente desejou que o tivessem feito? Alguns membros da Família mantêm diários e memoriais para reavivar suas lembranças no caso de precisarem suportar um período prolongado de torpor, mas nenhum memorial é capaz de conter tudo. Alguns membros da Família também questionam se rivais declarados ou ocultos não teriam encontrado e



reescrito os diários, como parte de tramas ardilosas para manipulá-los. Outros despertam do torpor e descobrem que seus memoriais desapareceram, roubados por caçadores sagazes que usaram as anotações para caçar outros membros da Família: na melhor das hipóteses, uma vitória de Pirro sobre seus inimigos e uma ameaça considerável a seus infantes e aliados. Tal é a paranóia engendrada pela Danse Macabre.

Não importam as causas do torpor, o vampiro ainda perderá um ponto de Vitae por dia. Toda a Vitae que o membro da Família empregar para cicatrizar seus ferimentos será utilizada na ordem normal. Portanto, depois de um certo tempo entorpecido, o membro da Família despertará sem Vitae. Os frenesis de fome são extremamente prováveis quando os vampiros despertam do torpor. O Narrador pode pedir um teste de Perseverança + Autocontrole para ver se o personagem resistirá ao frenesi assim que encontrar qualquer criatura da qual possa se alimentar.

Exemplo: *Quando os brutamontes de Solomon deixaram Duce entorpecido, restavam a Duce dois pontos de Vitae. Ao ceder ao torpor, ele usou esses dois pontos de Vitae para reparar dois dos pontos de dano letal que recebera. Isso o deixou sem Vitae e, portanto, ele começará a definhar ao final do dia seguinte, quando Duce teria normalmente usado a Vitae para se manter. Ao despertar, ele estará faminto, mas pelo menos terá de volta os dois pontos de Vitalidade.*

Exemplo: *Scratch cedeu ao torpor voluntariamente para escapar da ira do Príncipe. Como não tinha ferimentos a serem cicatrizados na ocasião, ele não precisou restaurar pontos de Vitalidade logo de cara e, portanto, todos os seus pontos restantes de Vitae foram usados para manter seu corpo (o investimento normal de um ponto por dia). Já que o torpor de Scratch deveria durar pelo menos um ano (veja o exemplo na pág. 176), ele não teria Vitae suficiente para mantê-lo "bonitinho" durante tanto tempo. Se alguém com sangue mais potente (consulte o quadro "Revivescimento forçado") o tivesse encontrado e revivido depois de alguns dias de sono, ele talvez ainda tivesse Vitae em seu organismo.*

Revivescimento forçado

Os membros da Família podem despertar mais cedo do torpor se alguém lhes fornecer sangue suficientemente potente. É preciso forçar a entrada de pelo menos dois pontos de Vitae na boca do vampiro entorpecido. Se o sangue provir de um membro da Família com Potência do Sangue no mínimo dois círculos acima da Potência do Sangue *atual* do vampiro entorpecido (levando-se em consideração o tempo já despendido durante o torpor), o personagem adormecido despertará, independente de quanto tempo o torpor ainda duraria. Se receber Vitae sem a potência necessária, o vampiro continuará entorpecido, e o sabor do sangue provavelmente permeará seus sonhos. Em todo caso, o sangue oferecido ao vampiro com a intenção de revivê-lo conta como uma das etapas da formação de um Vinculum e também pode levar ao desenvolvimento de dependência.

O sangue de potência insuficiente oferecido a um vampiro entorpecido também pode ser útil para o membro adormecido da Família. A Vitae pode ser usada de maneira reflexa para cicatrizar ferimentos. Toda a Vitae que não for utilizada na recuperação se esgotará em seguida, à taxa normal de um ponto por noite.

Alguns membros da Família acreditam que certos rituais da Feitiçaria Tebana são capazes de despertar o entorpecido... ou obrigar um vampiro a sucumbir ao grande sono. Dizem os boatos que o sangue poderoso dos Lupinos também pode despertar um vampiro mais cedo. Como sempre, os Narradores precisam decidir se essas lendas são falsas ou verdadeiras.

A cada 25 anos de torpor, a Potência do Sangue do membro da Família é reduzida em um círculo, mas seu índice nunca é menor que 1. Contudo, esse decréscimo não afeta a duração do torpor. A duração total do sono depende da Potência do Sangue do personagem no início do torpor, independente da variação da característica durante esse sono prolongado.

Frenesi, Orgia e Rötschreck

Os vampiros se esforçam para ocultar a Fera Interior. A política do Invictus e dos Cartianos, o misticismo da Ordo Dracul, da Lancea Sanctum e do Círculo da Anciã, e até mesmo a bravata dos desgarrados: são máscaras que os vampiros usam para esconder a fúria e a sede de sangue da Fera, sobretudo de si mesmos. A fome, a ira ou o medo, porém, são capazes de enfraquecer o Homem o bastante para que a Fera escape. É aí que o vampiro se torna um monstro e uma ameaça a todas as criaturas que cruzarem seu caminho. A Família dá o nome de frenesi a essa condição abominável.

A natureza do frenesi

Durante o frenesi, o vampiro já não age mais de acordo com um planejamento racional. A Fera não pensa. Ela age por puro instinto, sem pensar no futuro nem recordar o passado. O membro da Família não reconhece mais amigos, inimigos ou parentes. Qualquer criatura com sangue nas veias é reduzida a caça ou obstáculo. Quando frenéticos, os vampiros esfomeados tentam se alimentar livremente de quem estiver mais próximo. Os vampiros enraivecidos fazem o possível para destruir a causa de sua fúria. Os vampiros assustados fogem daquilo que provoca o medo e matam quem estiver no caminho. Eles não se importam com as conseqüências de seus atos, somente com a satisfação imediata de um impulso primitivo.

Quando a Família se refere ao "frenesi" sem nenhum outro qualificativo, geralmente tem-se em mente uma explosão provocada pela raiva. A Família tem nomes especiais para os frenesis provocados pela fome e pelo medo. Ao primeiro, chamam Orgia; ao último, Rötschreck. Os membros jovens da Família que acham pretensioso dar nomes extravagantes à violência mais vil falam simplesmente de "frenesis de fome" e "frenesis de medo".

Todas essas formas de frenesi têm certos aspectos comuns. O vampiro que sucumbe à Fera já não dá mais atenção às penalidades devidas a ferimentos, exceto, talvez, quando se trata de agir com mais ferocidade ainda. Os ferimentos que deixariam um vampiro sensato de rastos no chão não incomodam nem um pouco o vampiro frenético: o membro da Família continuará lutando até ser obrigado a sucumbir ao torpor ou ser destruído. O vampiro também fica resistente a influências mentais, como Dominação e Majestade. O membro frenético da Família leva rotineiramente suas capacidades físicas ao limite e realiza façanhas extraordinárias de força, agilidade e resistência. Os membros da Família conseguem empregar suas Disciplinas quando frenéticos, mas somente para os fins mais rudimentares. Por exemplo, o vampiro é capaz de desenvolver as Garras da Natureza para atacar a caça, ou usar Majestade para afastar as pessoas que obstruem sua fuga, mas não conseguirá comandar ninguém usando Dominação, pois essa Disciplina exige discurso e concentração.

O vampiro pode passar de alguns tipos de frenesi para outros. No entanto, algumas formas de frenesi protegem o vampiro de outras. O frenesi de fome é o mais fraco. O vampiro orgiástico pode ser levado a um frenesi de fome se for impedido de chegar a sua presa, ou uma ameaça bem colocada pode levá-lo ao Röt-

schreck. A autopreservação tem precedência sobre a fome, mas a fúria absoluta é capaz de sobrepujar a autopreservação se alguém se esforçar demais para deter um vampiro em fuga. Em meio a um frenesi de raiva, o membro da Família fica imune ao Rötschreck, mas ele pode passar para um frenesi de fome ao sorver o sangue de uma vítima.

Regras para o frenesi

O Narrador decide quando o personagem corre o risco de ficar frenético. A raiva pode levar ao frenesi, mas nem todo momento de irritação incita a Fera. A fome provoca a Fera, mas, na maioria das vezes, os personagens conseguem se alimentar sem enlouquecer e matar suas fontes. O Rötschreck — o "Medo Rubro" — normalmente só ocorre quando os membros da Família confrontam as duas forças mais capazes de destruí-los: o fogo e a luz do sol. Outras fontes de medo raramente provocam o frenesi, mas pode acontecer, como quando se encontra pela primeira vez um novo vampiro de Potência do Sangue mais elevada. Essas diretrizes são vagas porque a força relativa do Homem e da Fera pode flutuar por várias razões. Hoje o personagem talvez dê de ombros diante de uma provocação extrema. Amanhã o membro da Família talvez sinta o peso da frustração ou da ansiedade acumulada e perca o controle por qualquer bobagem. Oferecemos exemplos de circunstâncias capazes de desencadear frenesis e dos possíveis graus de dificuldade para resistir às mesmas, mas o Narrador tem a última palavra.

Em termos de regras, o frenesi tem os seguintes efeitos sobre o personagem:

- O vampiro frenético vai ignorar as penalidades devidas a ferimentos impostas às paradas de dados até que seus ferimentos sejam suficientemente graves para deixá-lo entorpecido.
- Todas as tentativas de influenciar a mente do personagem frenético, por meio de Dominação, Majestade ou outras técnicas, ficarão sujeitas a uma penalidade de –2 dados, ao passo que os testes realizados para que o personagem resista à influência mental ou dela se livre recebem um bônus de +2 dados.
- Naturalmente, o vampiro frenético é incapaz de realizar qualquer ação que exija muita reflexão.
- O personagem recebe um dado adicional em qualquer teste de Atributo Físico. A Fera dá tudo de si, o tempo todo, e sua fúria cega ignora distrações e dúvidas.

Resistência ao frenesi

Resistir ao frenesi é uma ação prolongada. Seja qual for a causa do frenesi, o membro da Família pode tentar resistir à Fera e manter o controle. Quando o personagem se encontra nas raias do frenesi, o jogador faz um teste de Perseverança + Autocontrole. Se forem obtidos sucessos, o personagem resistirá ao frenesi durante um turno para cada sucesso. Ao final desse período, o jogador fará novo teste, tentando ganhar mais alguns turnos de compostura para o personagem. Se o jogador conseguir acumular um certo número de sucessos, a Fera cederá e o personagem evitará o frenesi. No entanto, se o jogador falhar num dos testes, o personagem ficará furioso e passará o resto da cena frenético. Se o jogador sofrer uma falha dramática num dos testes, o personagem continuará frenético até o Narrador achar apropriado liberá-lo. O personagem também receberá uma perturbação relacionada à causa do frenesi (pág. 186).

Quanto maior a provocação, maior o número de sucessos que o jogador terá de acumular. Cinco sucessos já bastam no caso da maioria dos frenesis. Os valores mais altos representam as piores humilhações ou ameaças mais extremas à não-vida do vampiro. O Narrador também pode impor bônus ou penalidades às paradas de Perseverança + Autocontrole a fim de refletir um estopim especialmente fácil ou difícil de resistir.

A regra não muda em nada, mas não custa repetir: o uso de um ponto de Força de Vontade confere ao personagem três dados adicionais no teste para resistir ao frenesi, como já o faz na maioria dos outros testes.

Frenesis de raiva

Apresentamos algumas ocorrências que tipicamente são capazes de desencadear um frenesi de raiva, com exemplos de quantos sucessos são necessários para resistir ou dos modificadores da parada de Perseverança + Autocontrole.

Importunado por um mendigo	2 sucessos
Algum idiota arranhou seu carro novo	2 sucessos
Insultado em público	3 sucessos
Horas de frustração e delonga	3 sucessos
Ultrajado por um desafeto	5 sucessos
Traído por um parceiro de negócios	5 sucessos
Atingido pela bala de um assaltante	5 sucessos
Pessoa amada em perigo	5 sucessos
Traído por alguém que você ama	7 sucessos
Perder tudo o que possui	7 sucessos
Pessoa amada é assassinada	10 sucessos
Ultrajado e humilhado por alguém que você ama	10 sucessos
Provocação conforma-se com sua Virtude ou Vício	±2 dados
Provocação ataca sua Virtude ou Vício	±2 dados
Esfomeado	–1 dado
Faminto	–2 dados

As Virtudes e os Vícios são facas de dois gumes. Aquele que se fortalece com a Justiça e nela encontra propósito, por exemplo, talvez se enfureça um pouco mais diante de um crime que não consegue corrigir, mas poderia resistir à Fera mais eficazmente quando alguém o repreendesse sem razão. Aquele que é assediado pelo Orgulho talvez tenha mais dificuldade em lidar com a humilhação, mas poderia se esforçar um pouco mais para não se complicar em outros casos. O Narrador decide quando uma Virtude ou um Vício é capaz de influenciar a dificuldade do teste de Perseverança + Autocontrole.

A Família também acha difícil resistir à Fera quando a fome e a raiva se somam. O personagem esfomeado, definido pela inexistência de mais do que quatro pontos de Vitae em seu organismo, fica sujeito a uma penalidade de –1 dado nos testes de Perseverança + Autocontrole. O personagem faminto, definido como aquele que tem apenas um ou nenhum ponto de Vitae remanescente, fica sujeito a uma penalidade de –2. Essas penalidades não são cumulativas umas em relação às outras. O personagem não fica sujeito a uma penalidade de –3 dados por estar tanto faminto quanto esfomeado.

Frenesis de fome

A Orgia pode ocorrer toda vez que o personagem sentir fome e confrontar-se com sangue. Os frenesis de fome são mais perigosos quando o personagem está de fato se alimentando. Os membros da Família que se importam com suas fontes adotam várias estratégias a fim de reduzir os riscos para seus entes queridos, como nunca se deixar ficar esfomeado demais ou fazer com que a fonte preferida recolha o sangue numa tigela em vez de se submeter ao Beijo. Poucos são os modificadores que se aplicam aos frenesis de fome, e a perda do controle é menos provável

depois de o personagem ter ingerido sangue. As definições de "esfomeado" e "faminto", no caso dos vampiros, já foram apresentadas anteriormente.

Algum idiota arranhou seu carro novo	2 sucessos
Ver ou sentir cheiro de sangue (quando esfomeado)	2 sucessos
Experimentar sangue (quando esfomeado)	3 sucessos
Ver ou sentir cheiro de sangue (quando faminto)	4 sucessos
Experimentar sangue (quando faminto)	5 sucessos
Já provou sangue de vampiro antes	–1 dado
Esfomeado	–1 dado
Faminto	–2 dados
Dependente de sangue vampírico	–2 dados

Frenesi de medo

Em certos aspectos, os mortos-vivos têm menos a temer que os mortais. É difícil matar vampiros, e eles têm o privilégio de contar com a compensação de pequenas perdas no devido tempo. É bem mais provável que os ferimentos venham a enfurecer mais que assustar um membro da Família.

A luz solar e o fogo, entretanto, provocam um profundo terror na Família. A Fera sabe que essas forças podem levar a sua destruição. Ela foge instintivamente da luz do sol e do fogo, acometida de um pânico cego. Tomado pelo Rötschreck, o vampiro nada mais deseja além de correr para longe e se esconder, e ele ataca violentamente quem quer que se coloque em seu caminho. Se não conseguir fugir da causa de seu frenesi de medo, o personagem poderá ficar sujeito a uma perturbação devido ao terror excessivo.

A exposição a pequenas quantidades de luz solar ou fogo, a uma distância segura ou sob o controle do personagem, dificilmente chega a provocar o Rötschreck. O vampiro pode até se afastar ligeiramente de uma pessoa que acende um cigarro, e talvez prefira ficar bem longe de uma lareira, mesmo que protegida, mas não entrará em pânico. Tampouco a imagem de um dia ensolarado na TV ou no cinema vai estimular a Fera... demasiadamente. Contudo, se alguém enfia um cigarro aceso no personagem ou uma lâmpada de *flash* é disparada bem na cara dele, a história pode ser outra.

A personalidade do vampiro não afeta em nada a resistência ao Rötschreck. É a quantidade de fogo ou luz solar, ou o grau de controle, que facilita ou dificulta o esforço de resistir ao frenesi de medo.

Acender um cigarro	1 sucesso
Avistar uma tocha	2 sucessos
Flash na cara	3 sucessos
Fogueira	4 sucessos
Edifício em chamas	5 sucessos
Luz solar obscurecida	7 sucessos
Luz solar direta	10 sucessos
Fogo/luz solar a uma distância segura	+2 dados
Surpreendido por fogo/luz	–1 dado
Cercado por fogo/luz, mas sem dano imediato	–1 dado
Queimado por fogo/luz solar	–3 dados

A interpretação do frenesi

O personagem frenético ignora toda e qualquer moral ou lealdade em sua compulsão cega de destruir o inimigo, saciar sua sede ou escapar da luz do sol ou das chamas. Ele ataca amigos, parentes, namorados e até mesmo — mais precisamente — personagens de outros jogadores, caso estes se encontrem no caminho. Por exemplo, o vampiro tomado por um frenesi de raiva prefere atacar a pessoa que desperta sua ira, mas tentará matar os amigos com a mesma presteza, caso não seja possível, por algum motivo, tomar o inimigo como alvo. O personagem provavelmente sentirá o

mais absoluto horror ao sair do frenesi e descobrir que matou a própria mãe, mas a Fera nada sabe dessas coisas nem se importa com isso. As atrocidades cometidas durante o frenesi geralmente levam a testes de degeneração (pág. 182), pois o personagem tenta lidar com o remorso. Frenesis freqüentes certamente são capazes de destroçar a Humanidade de um vampiro.

É possível que alguns jogadores não queiram interpretar o frenesi, mas a Fera faz parte da identidade de um vampiro. Os Narradores devem encorajar os jogadores a retratarem o frenesi em todo o seu horror brutal. Se eles não conseguirem, o Narrador deve assumir o controle do personagem e decidir quais ações serão tomadas até o frenesi terminar.

Se quiser, o jogador pode usar um ponto de Força de Vontade em nome do personagem acometido pelos estertores do frenesi, o que lhe permitirá controlar uma das ações do personagem durante um turno. Desse modo, o vampiro frenético talvez consiga dar a sua futura vítima a oportunidade de fugir, ou à pessoa que o ofendeu a chance de pedir desculpas. Esse instante de controle não chega de fato a impedir o frenesi, mas a mudança nas circunstâncias talvez redirecione o foco da fúria do personagem. Por exemplo, o personagem frenético pode arremessar os móveis de um lado para outro em vez de estraçalhar o mortal cujas palavras insensatas deram vazão a várias noites de frustração crescente. Se o jogador porventura fizer com que o personagem tome uma atitude que o Narrador julga simplesmente impossível ou inadequada para um personagem frenético, o Narrador pode determinar que o personagem usou um ponto de Força de Vontade para realizar tal ação.

O Narrador decide quanto tempo vai durar o frenesi. Uma cena geralmente já é o bastante, mas não esqueça que a cena é uma unidade de tempo muito flexível. O personagem trancafiado e desacompanhado, ou que corre desvairadamente pelas ruas vazias, talvez só se acalme depois de horas. A personagem que tinha a intenção de tomar "só um golinho" e acabou bebendo todo o sangue do namorado pode se recobrar a tempo de ouvir os últimos estertores do rapaz... e ter a oportunidade de Abraçá-lo em vez de deixá-lo morrer de verdade. A redução do membro da Família ao estado de torpor sempre põe fim ao frenesi.

Pegar onda

Em certas circunstâncias, os personagens talvez queiram ficar frenéticos de propósito. Apesar de todo o horror que envolve aquilo que o personagem é capaz de fazer quando frenético, sucumbir à Fera tem lá suas vantagens. A grande dificuldade está em controlar as próprias ações para que a Fera realize algo de útil. Os membros jovens da Família se referem a essa rendição negociada e temporária à Fera como "pegar onda". Os mais velhos chamam isso de uma tolice indizível.

Se o personagem quiser pegar onda, o jogador fará testes prolongados de Perseverança + Autocontrole e tentará acumular sucessos, exatamente como se estivesse tentando resistir ao frenesi. Nesse caso, porém, o vampiro tenta incitar a Fera e, ao mesmo tempo, fornecer-lhe um alvo à escolha do Homem. O jogador também usa um ponto de Força de Vontade para tentar controlar o frenesi de antemão. Pegar onda sempre requer o acúmulo de pelo menos cinco sucessos. O Narrador pode exigir mais ou modificar os testes de Perseverança + Autocontrole dependendo do grau de adequação da tarefa pretendida à personalidade ou às emoções correntes do personagem. Por exemplo, o personagem provavelmente não terá problemas para induzir deliberadamente o frenesi ao encarar o Lupino que assassinou dois de seus aliados na Família, sendo sua virtude a Justiça e seu vício a Ira. Por outro lado, é quase certo que ficar frenético só para aumentar as chances de escalar um edifício não vai funcionar. Se o jogador falhar num dos testes de Perseverança + Autocontrole, o personagem sucumbirá a um frenesi fora de controle.

Pegar onda permite ao personagem dar fim ao frenesi no momento de sua escolha em vez de se submeter às paixões até a Fera ensandecida cair de exaustão. Observe que, se for confrontado por outros estímulos capazes de provocar o frenesi, o surfista ainda terá de lidar com esses estímulos depois de pôr fim ao frenesi intencional, e talvez fique frenético mais uma vez.

O personagem que tenta pegar onda várias vezes numa mesma noite fica sujeito a uma penalidade cumulativa de –1 nas paradas de Perseverança + Autocontrole a cada tentativa, depois da primeira, de controlar o frenesi (independente dele ter tido êxito anteriormente).

Exemplo: *Loki enfrenta dois membros desgarrados da Família, que o provocam, chamando-o de capacho do Príncipe. Ele sente o turbilhão do frenesi nas profundezas de seu ser, mas sabe que não pode se entregar totalmente à Fera. Loki decide pegar onda e dar uma lição aos marginais, mas não deseja abrir mão do controle completamente. O jogador que o interpreta usa um ponto de Força de Vontade e faz um teste de Perseverança + Autocontrole, obtendo dois sucessos. No turno seguinte, o jogador que interpreta Loki faz novo teste, pois a chacota dos desgarrados continua, acumulando três sucessos dessa vez, o que dá um total de cinco. Loki direciona sua raiva para os apartidários, luta como um terror bíblico, não fica sujeito a penalidades devidas aos ferimentos infligidos pelos oponentes e ganha um dado a mais em seus ataques. Depois de botá-los para correr, ele persuade a Fera a se acalmar em vez de permitir que ela continue até ficar esgotada.*

Humanidade

A passagem da vida para a morte em vida afeta mais do que o corpo da pessoa. Muda também sua alma. O membro da Família divide sua consciência humana com uma força completamente oposta à humanidade — uma coisa desprovida de razão, consciência ou qualquer emoção, exceto a fome e a fúria. A Família chama essa coisa de Fera.

A presença da Fera altera a própria natureza da moral no caso dos vampiros. Os membros da Família podem fingir que são humanos, mas não são. Nem mesmo o mortal mais maligno e monstruoso tem uma Fera. A existência de um vampiro é uma luta constante entre o Homem, o aspecto que é capaz de tomar decisões morais, e a Fera, que não é.

A Fera segue um plano muito simples. Caçar. Matar. Alimentar-se. Dormir. Repetir. Não sente pena, só a sede de sangue. É incapaz até de falar.

O Homem consiste de tudo o que resiste à Fera: o pensamento racional, a consciência e, sobretudo, a capacidade de se relacionar com outras pessoas. A Fera não entende o que as outras pessoas pensam ou sentem, e nem se importa. Não passam de comida.

Quando um membro da Família trata outras pessoas como presas, instrumentos, ou obstáculos inconvenientes, o Homem se enfraquece. Quando o membro da Família se esforça para interagir com os mortais como iguais, importar-se com suas vidas e sua felicidade, a Fera... aguarda. O caminho que leva à Fera é fácil. Ocorre naturalmente a criaturas que precisam tomar o sangue dos vivos para sobreviver. O fortalecimento do Homem é muito difícil. A maioria dos vampiros vai degenerando aos poucos. Mentalmente, eles se tornam cada vez menos humanos, mais insensíveis e brutais.

A maioria dos membros da Família se firma como monstro com um certo grau de autocontrole. Eles dão à Fera um pouco do que ela quer e resistem o suficiente apenas para preservar sua existência. A Fera não sabe esconder corpos; o Homem, sim. Esses vampiros caçam, alimentam-se e, às vezes, matam, mas tentam não ser apanhados.

Alguns membros da Família não conseguem chegar a esse equilíbrio. Cada crime torna o seguinte mais fácil. Não se importam mais em matar as fontes. Não são tão discretos ao escolher quem atacar, nem onde, nem como. Podem começar a... brincar com a comida. Quando a Fera se aproxima da ascendência total, o Homem se transforma em pouco mais que um apêndice psicológico que acrescenta a perversidade e a crueldade humanas à rapina da Fera. Até mesmo esse vestígio de mortalidade desaparece com o tempo, e o vampiro se torna uma máquina de matar tão irracional e implacável quanto um tubarão que sente o cheiro de sangue na água. O vampiro retém apenas instinto de autopreservação suficiente para se esconder do sol, fugir do fogo e revidar quando atacado.

A Família chama tais criaturas de draugr, a partir de uma palavra do antigo nórdico que designava um cadáver reanimado, que perseguia e matava violentamente seus parentes vivos. O draugr deixa uma trilha de corpos e ataques públicos que atrai a atenção dos mortais. Até mesmo inimigos encarniçados deixam de lado seus conflitos e cooperam para deter um draugr antes que este viole irremediavelmente a Máscara.

Isolamento e Humanidade

As regras dos testes de degeneração levam em conta os membros da Família que confrontam deliberadamente outros indivíduos e, portanto, têm a oportunidade de cometer algum crime contra eles. Contudo, os Narradores sem dúvida têm o direito de pedir testes de degeneração no caso de membros da Família que passam muito tempo sozinhos, pois sua ligação com a humanidade (e a Humanidade) pode se atrofiar facilmente. Não existe um sistema rígido, mas é possível chegar a uma boa diretriz subtraindo a Humanidade do Amaldiçoado do valor 11. Toda vez que, no jogo, se passar o número obtido em anos sem que o personagem tenha contato significativo com seres humanos ou com a Família, o jogador terá de fazer um teste de degeneração.

Humanidade como Moralidade

Em termos de regras, uma característica chamada Humanidade representa o equilíbrio de poder entre o Homem e a Fera. A Humanidade é a forma específica que a característica genérica da Moralidade assume no caso dos vampiros. A característica mede a ligação que o membro da Família sente com o que restou de seus sentimentos mortais e sua capacidade de se solidarizar com outros seres. Quanto mais baixa estiver a Humanidade do personagem, menos ele se importará e maior será sua tendência a agir com brutalidade.

A Humanidade usa a mesma hierarquia de pecados apresentada no **Livro de regras do Mundo das Trevas** (que é reproduzida nesta seção para sua conveniência). Exatamente como no caso dos mortais, quando um personagem morto-vivo toma uma atitude definida por índice igual ou inferior ao de sua Humanidade, o jogador lança um certo número de dados para verificar se o personagem estará sujeito a uma degeneração moral. Se tiver êxito, o personagem conseguirá sentir vergonha, remorso ou, no mínimo, esboçar uma reação humana. Se falhar, o personagem nada sentirá, exceto a satisfação de ter obtido o que queria... Mais uma porção do Homem será perdida, e o personagem já não terá tanto com o que combater a Fera no futuro. Sua Humanidade será reduzida em um círculo. Em compensação, o limiar de futuras crises morais também será reduzido, de modo que o jogador talvez não precise fazer testes de degeneração com tanta freqüência, supondo-se que o personagem consiga se conter e não cometa outros atos abomináveis no futuro.

A Humanidade e os pecados

Humanidade	Limiar pecaminoso	Dados lançados
10	Pensamentos egoístas (ex., magoar alguém)	Jogue 5 dados
9	Pequeno ato egoísta (ex., sonegar impostos)	Jogue 5 dados
8	Dano a terceiros, acidental ou não (ex., conflito físico)	Jogue 4 dados
7	Furto simples (ex., em lojas)	Jogue 4 dados
6	Furto qualificado (ex., arrombamento)	Jogue 3 dados
5	Dano ao patrimônio (ex., incêndio criminoso)	Jogue 3 dados
4	Crime irrefletido (ex., homicídio culposo)	Jogue 3 dados
3	Crime premeditado (ex., homicídio doloso)	Jogue 2 dados
2	Crime insensível/ desumano (ex., tortura, assassinatos em série)	Jogue 2 dados
1	Perversão absoluta, ato hediondo (ex., estupro seguido de tortura e homicídio, assassínio em massa)	Jogue 2 dados

À medida que a Humanidade do personagem se perde, ele passa a se preocupar cada vez menos com o mundo, entregando-se cada vez mais à Fera. Ele agora é capaz de perpetrar praticamente qualquer ato de depravação contra outra pessoa. Quando a Humanidade se perder por causa de um pecado cometido pelo personagem, lance uma parada de dados formada pelo novo índice de Humanidade do personagem. Se tiver êxito, o membro da Família encontrará uma espécie de baluarte de sanidade em seu novo nível de Humanidade. No caso de uma falha, manifesta-se uma perturbação na mente do personagem. As perturbações são "seqüelas" mentais e emocionais, neste caso acarretadas pela tensão, o pesar ou até mesmo a falta de arrependimento do personagem em relação aos atos cometidos. As perturbações são pormenorizadas na pág. 186.

Resultados dos Testes

Ao fazer um teste de degeneração, use somente a parada de dados associada ao pecado cometido. Do mesmo modo, ao fazer o teste de Humanidade para ver se o personagem vai adquirir uma perturbação, não acrescente Atributos nem características. Você *não* pode usar Força de Vontade para obter um modificador de +3 em nenhum dos dois testes, apesar de outros bônus ou penalidades situacionais talvez se aplicarem (a seguir).

Falha dramática: Impossível nos dois tipos de testes. Em nenhum caso pode-se fazer um teste de sorte.

Falha: No teste de degeneração, o personagem perde a luta para manter seus padrões de comportamento diante da realidade de seu pecado. Ele perde um círculo de Humanidade. Se falhar no teste de Humanidade, ele vai adquirir uma perturbação.

Êxito: O personagem sai da crise de consciência com sua noção de certo e errado intacta. Sua Humanidade não é alterada e ele continua são como antes.

Êxito excepcional: O personagem recupera sua convicção depois de cometido o pecado, estimulado pelo remorso e o horror diante dos atos praticados. Sua Humanidade não só permanece intacta depois do teste de degeneração como ele também ganha um ponto de Força de Vontade (que não pode exceder o limite imposto pelo índice de Força de Vontade). Nenhum bônus especial é conferido pelo êxito excepcional ao teste de Humanidade para determinar a aquisição ou não de uma perturbação.

Resistência à Degeneração

Os Narradores não precisam limitar a resistência à degeneração a um simples lance de dados. Peça ao jogador para descrever como o personagem se sente em relação a seu pecado e o que ele pretende fazer a respeito.

Respostas breves que não sugerem muita reflexão, como — "Meu personagem se sente muito mal por ter feito isso" —, levam a um teste sem modificadores. O mesmo vale para as respostas defensivas, tais como: "Bom, ele 'tava pedindo mesmo uma surra, me xingando daquele jeito." O personagem ao menos tenta racionalizar suas ações. Não é um grande exemplo do *melhor* que a humanidade tem a oferecer, mas ainda é muito humano.

Respostas que mostram que o personagem se compromete com algum tipo extravagante de contrição, mas sem custos, como — "Eu volto pro meu refúgio e me flagelo até amanhecer" —, não chegam a satisfazer os requisitos. Se quiser encorajar esse tipo de melodrama, dê ao jogador um bônus de +1 no teste de degeneração (mas não no de Humanidade). Se achar que o personagem está mentindo para si mesmo, não conceda o bônus.

Respostas sérias, que mostram que o personagem se compromete com uma auto-reflexão ou uma tentativa de fazer melhor no futuro, poderiam receber um bônus de +1 dado no teste de degeneração. Por exemplo, um personagem pode procurar seu genitor e perguntar-lhe como fazer para resistir melhor à Fera quando irritado, pois detesta os resultados da perda de controle. Outro talvez pedisse perdão em suas orações (mas não recompense esse tipo de coisa, a não ser que o jogador tenha estabelecido o sentimento religioso do personagem, ou interprete muito bem a crise que leva o personagem a uma fé antes negligenciada ou desdenhada).

Tentativas de encontrar algo de bom, ou pelo menos de necessário nas ações do personagem podem valer um bônus de +1 no teste de degeneração. "Certo, matar aquele cara foi errado... mas o jeito que ele batia na namorada? Ele provavelmente acabaria matando a menina, e ela não merecia isso. Antes ele do que ela." Ou: "Tentei de tudo para impedir o jornalista de publicar a matéria, mas nada funcionou: os subornos, as ameaças, a Dominação e os planos para desacreditá-lo. Ele tinha de morrer para a proteção da Máscara. É horrível, mas quantas pessoas morreriam se os mortais descobrissem sobre a Família? Ele teria dado início a uma guerra."

O jogador deve receber, no máximo, +2 dados extras no teste de degeneração quando seu personagem demonstra profundo arrependimento e age de acordo. O personagem tenta expiar seu pecado? Ele poderia pedir desculpas a alguém que tenha ferido ou tentar ajudar em segredo a família de alguém que tenha matado num acesso de fúria incitado pela Fera. Qualquer pessoa pode se "arrepender", mas tomar uma atitude por causa do remorso é algo especial. Naturalmente, os próprios atos que o colocam em contato com as pessoas que ele tenta ajudar podem ameaçar a Máscara... ou seus inimigos talvez ameacem essas pessoas para arrancar concessões do personagem... ou ele pode se prejudicar intencionalmente. A expiação raramente é fácil para os Amaldiçoados.

No outro extremo, o jogador talvez diga que seu personagem não sente o menor remorso. Ele tinha a intenção de cometer o pecado, desfrutou-o e o cometeria novamente. Nesse caso, você poderia designar uma penalidade de –1 ao teste de degeneração. Um membro da Família como esse sequer tenta resistir ao egoísmo que é tão característico da Fera. Não designe essa penalidade ao jogador que lança somente um dado no teste de degeneração: o fato de a Humanidade do personagem ser tão baixa que ele só tem um dado disponível para o teste já significa que ele não se importa com mais nada nem se arrepende do que faz.

Observe que esses modificadores se aplicam somente aos testes de degeneração, e não aos testes de Humanidade para determinar a aquisição de perturbações.

Degeneração e Vícios

A transformação do mortal em morto-vivo não isenta o personagem de suportar seu Vício à medida que sua Humanidade despenca. Os personagens que querem conservar sua Humanidade precisam resistir a seus Vícios tanto quanto à Fera. A concessão ao Vício é capaz de acelerar a degeneração por minar o autocontrole de que o membro da Família tanto precisa para combater a Fera. Quanto mais baixa for a Humanidade do personagem, mais freqüentemente ele se verá tentado por seu Vício.

À primeira vista, isso parece condenar toda a Família a uma veloz derrocada. Menos Humanidade implica uma Fera mais conspícua, que implica mais pecados, que acaba implicando ainda menos Humanidade e uma Fera ainda mais recalcitrante.

Não é bem a verdade, pois o personagem é capaz de afundar mais que seu Vício. O Vício estimula o personagem a fazer algo ruim, mas não o que há de pior. Um devasso pode ser motivado a seduzir pela luxúria, mas não precisa chegar ao estupro. Um cobiçoso milionário talvez não consiga dispensar um negócio desonesto, mas não precisa roubar bancos. Em condições de baixa Humanidade, o membro da Família pode encontrar várias maneiras de se entregar ao Vício sem cometer os atos mais abomináveis. Por exemplo, o membro da Família que se vê insultado em seu orgulho não precisa matar o ofensor. Ele pode satisfazer seu orgulho Dominando o ofensor e fazendo-o bancar o bobo, usar Majestade para colocar as pessoas contra ele ou simplesmente espioná-lo sob a proteção da Ofuscação para descobrir segredos prejudiciais e usá-los para extorqui-lo ou humilhá-lo. São todos atos baixos e egoístas, mas não tão ruins quanto o assassinato (provavelmente). Mas, não se engane: os membros da Família que se firmam num nível baixo de Humanidade tornam-se personagens extremamente desagradáveis.

Degeneração e perturbações

As perturbações geralmente dificultam a conservação da Humanidade por parte dos personagens. Algumas perturbações podem fazer os personagens atacarem violentamente em certas circunstâncias, tomados por uma fúria selvagem, ou fazê-los acreditar que estão em perigo mortal quando não estão. Esses surtos podem levar o membro da Família a cometer atos dos quais ele se arrependerá mais tarde — ou não, o que leva à perda de Humanidade.

Por outro lado, algumas perturbações podem ajudar a conservar a Humanidade se o personagem não compreender de fato o significado de suas ações. Talvez ele não perceba o que realmente fez. Por exemplo, o jogador que interpreta um vampiro paranóico que acredita que todos os bancos fazem parte de uma conspiração

Ventrue poderia receber um bônus nos testes de degeneração realizados devido a assaltos a bancos ou banqueiros. O vampiro acha que um bem maior justifica seus atos.

Contudo, jogadores e Narradores devem lembrar que as perturbações são desvantagens patentes que sempre causam mais mal do que bem. Os Narradores só devem permitir um bônus baseado em perturbações aos testes de Humanidade se o jogador tiver interpretado firmemente as desvantagens da loucura — e somente nos casos bastante específicos nos quais possam ser aplicados os delírios do personagem. Na melhor das hipóteses, a loucura ajuda o personagem a se firmar num nível baixo de Humanidade, como uma tentativa desesperada do Homem de se proteger da Fera. De fato, o personagem não "melhora", ele simplesmente afunda ainda mais na insanidade.

A recuperação da Humanidade

Os membros da Família que se esforçam intensa e longamente recuperam a Humanidade perdida ou chegam a se tornar criaturas mais éticas do que foram em vida. Mas isso não é fácil.

Em termos de regras, o jogador pode usar pontos de experiência para adquirir círculos de Humanidade para o personagem. Em termos narrativos, o personagem tem de fazer alguma coisa para demonstrar que está realmente tentando se tornar uma pessoa melhor e mais capaz de resistir à Fera (veja a pág. 94 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**). Se o jogador anunciar sua intenção de adquirir Humanidade para o personagem, o Narrador pode examinar as ações recentes do personagem. Ele tentou expiar seus antigos crimes? Tentou não cometer mais pecados? Ele resistiu a seu Vício e defendeu sua Virtude, mesmo quando isso o impediu de ganhar Força de Vontade? O personagem se associou com os mortais e cultivou relacionamentos? Se o personagem tentar genuinamente agir de maneira mais humana, o Narrador deverá certamente permitir a aquisição.

Por que exigir um investimento de pontos de experiência para aumentar a Humanidade quando os personagens perdem a característica com tamanha facilidade? Os atos extremamente morais não deveriam receber uma recompensa imediata na forma de Humanidade restaurada?

Sentimos muito, mas, não. Um instante de graça não reverte os hábitos adquiridos no transcorrer de anos, ou talvez séculos de abusos. As vitórias duradouras contra a Fera exigem uma luta heróica que nunca termina de fato. Observe que isso contradiz as afirmações sobre a recuperação gratuita de Moralidade do **Livro de regras do Mundo das Trevas**. Essa contradição é intencional. A Humanidade é tão importante para o tema de **Vampiro: o Réquiem** que, sendo muito mais severos com as regras, queremos reforçar a situação precária dos personagens na vereda da Humanidade.

Exemplo: *Perséfone se alimenta de uma fonte e não consegue se conter, tomando acidentalmente Vitae demais e matando a vítima. Sua Humanidade tem índice 7 e, portanto, essa transgressão sanguinária a obriga a fazer um teste de degeneração. Isso equivale a "homicídio culposo", de modo que a jogadora que interpreta Perséfone lança três dados e não obtém êxito. A Humanidade dela cai para 6.*

Em seguida, a jogadora que interpreta Perséfone joga seis dados (porque seu novo índice de Humanidade é 6) no teste de Humanidade, para ver se vai adquirir uma perturbação. Mais uma vez, a jogadora não tem êxito. A jogadora e o Narrador conversam um pouco e decidem que o narcisismo (pág. 97 do **Livro de regras do Mundo das Trevas** *), uma perturbação leve, é apropriada. Eles sugerem, como explicação, que Perséfone não gostava muito da fonte e, na verdade, que a vítima fazia um favor ao mundo ao morrer só para que Perséfone saciasse seu desejo. Lembre-se: é o que Perséfone pensa, e não a verdade objetiva. É por isso que se trata de uma perturbação!*

A jogadora escreve "narcisismo" na ficha de personagem, ao lado da Humanidade 6 de Perséfone. Quando e se a jogadora readquirir Humanidade 7 com pontos de experiência, Perséfone vai superar seu narcisismo. Contudo, se sua Humanidade continuar a cair, talvez ela venha a desenvolver uma aflição mais grave, ou até a manifestar algum outro tipo de perturbação.

Efeitos da Humanidade no jogo

Por que lutar contra a Fera? Por que não ceder à Fera e aos próprios desejos e firmar-se como um monstro insensível, mas comedido?

Muitos membros da Família aceitam essa lógica. Contudo, sacrificam mais do que uma ética abstrata ao se aliarem à Fera. A preservação da Humanidade oferece benefícios concretos. Quanto mais o vampiro cultivar sentimentos e princípios éticos humanos, menores serão as limitações impostas pela morte em vida, pelo menos em alguns aspectos.

Atividade diurna

Os membros da Família têm dificuldade para ficar acordados durante o dia. Quanto menor for a pontuação de Humanidade do personagem, mais difícil será permanecer ativo.

Se o personagem quiser ficar acordado quando o sol nascer, o jogador lançará uma parada de dados formada pelo índice de Humanidade do personagem. O personagem resistirá ao sono durante um turno para cada sucesso obtido. O êxito excepcional ajudará o personagem a permanecer desperto durante o resto da cena. Se o personagem tentar continuar acordado durante um dia inteiro, o Narrador poderá fazer da tentativa uma ação prolongada e exigir que o jogador acumule cinco sucessos, mas uma falha a qualquer momento implicará o adormecimento do personagem, malgrado suas intenções. O vampiro pode permanecer ativo durante o dia para se encarregar de uma pesquisa vasta, celebrar um ritual cansativo, manter vigília ou ficar de guarda. A permanência em atividade durante um dia inteiro não evita o custo normal de Vitae para "despertar" à noite. Nesse caso, a Vitae é usada para que o vampiro continue ativo pelo resto da noite.

O membro da Família também poderá tentar despertar durante o dia se alguma coisa incomodar seu sono. O jogador faz um teste de Raciocínio (+ Auspício, se tiver essa Disciplina) para determinar se o vampiro adormecido perceberá o distúrbio. Obtendo êxito, o jogador faz o teste de Humanidade mencionado anteriormente para descobrir se o personagem conseguirá se obrigar a acordar. O despertar durante o dia também exige um ponto de Vitae, não importando quanto tempo o personagem permanecerá ativo daí em diante (continuar ativo durante o dia sem ter ido dormir não tem custo em Vitae). Se o vampiro for despertado durante o dia, a Vitae será usada para que ele fique ativo e, se ele voltar a dormir em seguida, mais um ponto de Vitae será usado à noitinha para que ele fique acordado a noite toda.

O membro da Família tem dificuldade para dar tudo de si quando os instintos da Fera lhe dizem para dormir. Enquanto o vampiro age durante o dia — quer esteja ativo desde a noite anterior ou tenha sido despertado —, as paradas de dados para qualquer tarefa não podem exceder o índice de Humanidade do personagem. Por exemplo, Solomon fica acordado até tarde do dia a fim de decifrar algumas pistas que indicam uma ameaça a seu Réquiem. Normalmente, a parada de Inteligência + Investigação de Solomon é formada por sete dados, mas como sua Humanidade é de apenas 4, somente quatro dados podem ser usados no teste de Investigação.

Quanto mais humano o vampiro se sente, mais humanamente ele consegue agir. A todo segundo, os mortais enviam e recebem diminutos sinais de que prestam atenção uns nos outros, de que se importam e reagem — de que estão vivos. Olham-se nos olhos, imitam as pequenas expressões uns dos outros, trocam de pé quando a outra pessoa o faz, assentem de leve com a cabeça quando o interlocutor fala. O Homem faz tudo isso, a Fera não. O membro da Família de baixa Humanidade pode se esforçar bastante para agir como uma pessoa viva. Ele se obriga a respirar e lembra a si mesmo que é preciso piscar de quando em quando... mas não consegue simular a dança sutil e inconsciente da interação não verbal. Os mortais logo reparam nisso. Não conseguem identificar o problema conscientemente, mas seus instintos lhes dizem que algo está *muito errado e que devem se afastar. Eles detectam o predador por trás da máscara humana.*

Os membros da Família conseguem irrigar sua pele com Vitae a fim de parecerem mais vivos. Os vampiros de Humanidade elevada o fazem quase que por reflexo para preservar a ilusão, até para si mesmos, de que ainda são pessoas, e não monstros. Os vampiros de baixa Humanidade o fazem com menos freqüência, e os resultados obtidos não são tão eficazes. Com o enfraquecimento do Homem, o membro da Família tende a parecer mais pálido e cadavérico.

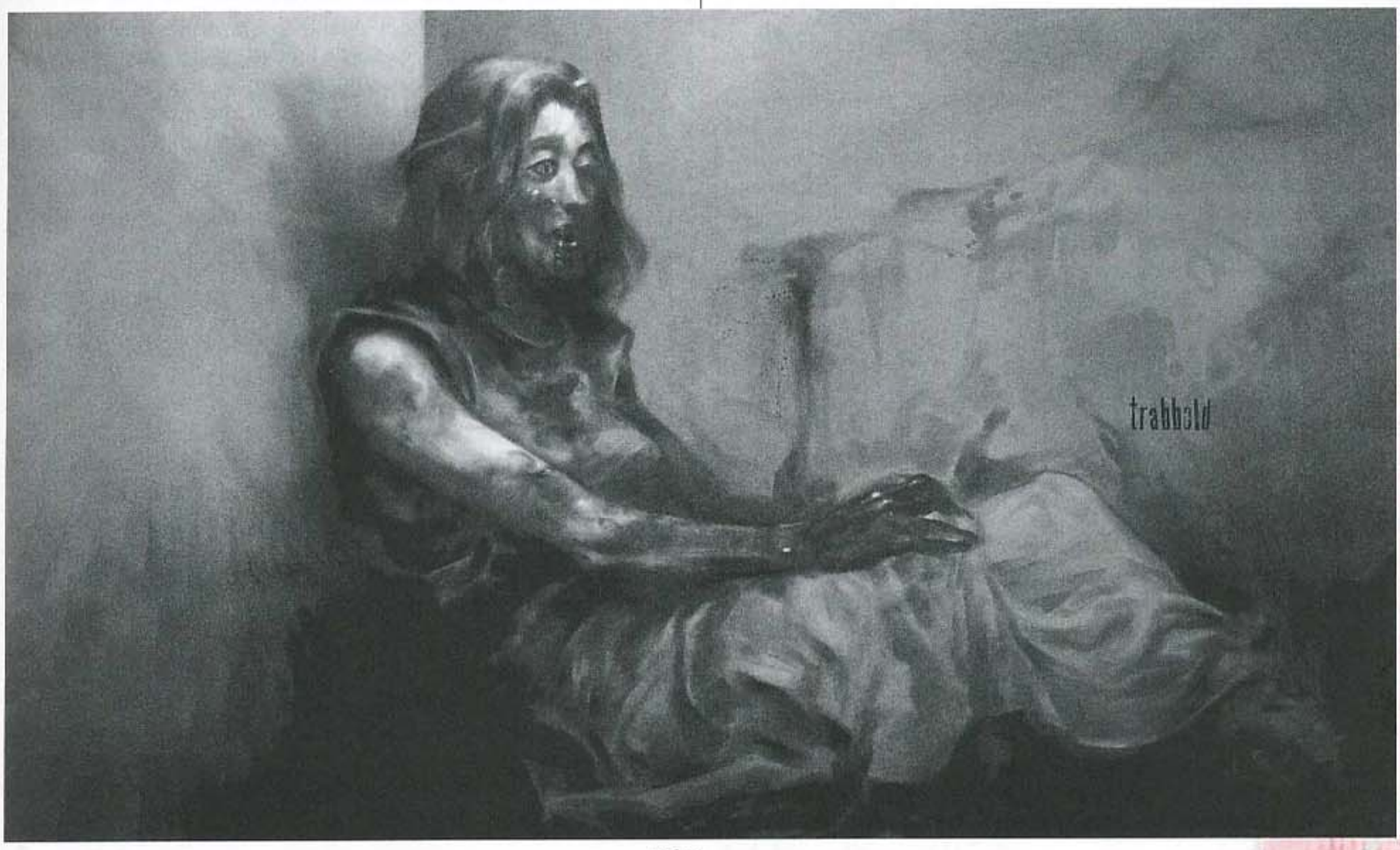
Quando um membro da Família interage com não-vampiros, o jogador não pode formar paradas de Empatia, Persuasão ou Socialização com um número de dados superior a seu índice de Humanidade. Por exemplo, se o personagem tem Humanidade 5, o jogador que o interpreta não poderá lançar mais que cinco dados ao tentar usar Raciocínio + Empatia com um mortal, independente das pontuações de Raciocínio e Empatia do personagem. Essa limitação não se aplica aos poderes disciplinares que recorrem a Empatia, Persuasão ou Socialização em suas paradas de dados, pois esses poderes têm efeito sobrenatural e, portanto, encontram-se fora do campo normal da experiência governado pela Humanidade.

Se a situação impuser penalidades à parada de dados, designe-as depois da aplicação do limite de Humanidade. Dando seguimento ao exemplo anterior, se o personagem estiver sujeito a uma penalidade de –2 dados na parada de Raciocínio + Empatia, o jogador lançará três dados. Os bônus não podem elevar a parada de dados do jogador acima do limite de Humanidade do personagem e, portanto, acrescente-os antes de comparar a parada à Humanidade do personagem.

A discreta aversão que os mortais sentem pelos membros da Família de baixa Humanidade não influencia a pontuação de Presença do personagem. Os membros da Família parecem diferentes agora que sua Humanidade é menor, mas essa mudança pode ser sutil. Os mortais talvez percebam um Amaldiçoado de baixa Presença como uma criatura bestial, ao passo que os membros da Família de Presença elevada poderiam apresentar uma nuance assustadora e letal. A vivacidade que antes atraía o olhar arrefece e se transforma numa fascinação reptiliana. Os mortais que tentam relatar o aspecto de um membro da Família de Humanidade baixa talvez descrevam uma imagem bem diferente da verdadeira aparência do vampiro, pois o medo inconsciente anuvia suas lembranças. Até mesmo alguém cativado por uma vampiresa deslumbrante, mas de baixa Humanidade, talvez empregasse certas expressões, como "beleza fatal".

Resumo: a degradação

A Humanidade tende a cair. Todos os membros da Família têm de enfrentar essa verdade cruel e inevitável. Sua existência como predadores os obriga a cometer atos detestáveis, se não deliberadamente, ao menos quando a Fera os sobrepuja. O membro da Família talvez comece sua não-vida jurando nunca sucumbir à Fera. Bem, ele nunca sucumbirá à Fera sem se sentir mal por causa disso mais tarde. Com o passar dos anos e das décadas, os membros da Família descobrem ser difícil sentir a mesma aversão por um crime que já cometeram tantas vezes. A Humanidade se perde



por puro cansaço. Os elevados códigos de conduta são contornados, depois abandonados, e por fim esquecidos com o passar do tempo.

A tendência da Família é fazer jus a sua Humanidade. À medida que a característica vai se reduzindo, é cada vez menor o número de coisas que parecem objetáveis. O que antes provocava um arrependimento escandalizado agora parece conveniente — talvez até emocionante. Esse caminho, porém, leva à destruição.

Sendo assim, como é que a Família sobrevive ao Réquiem? Como preservar um fragmento que seja da consciência humana quando a Fera nunca se cansa? Que limite pode ser atribuído à própria monstruosidade?

Os personagens têm de responder a essa pergunta por si mesmos. É disso que trata **Vampiro: o Réquiem**.

Humanidade 10-8

Os membros da Família com pontuações tão elevadas podem parecer "mais humanos que os seres humanos". Os neófitos talvez se sintam enojados com a própria monstruosidade e adotem códigos de ética mais rígidos do que qualquer outro que tenham seguido em vida. Eles geralmente tentam se alimentar somente de animais ou procuram outras alternativas ao sacrifício de seres humanos, e só tomam o mínimo possível em todo caso. Não precisam bancar os santos nem aceitar passivamente tudo o que a não-vida e outros membros da Família prepararem para eles, mas têm de se esforçar bastante para não ferir mais ninguém e expiar os pecados cometidos. A interação com os vivos costuma ser de grande importância para esses vampiros, pois os ajuda a lembrar como era a vida. Eles também conseguem se passar por mortais sem muito esforço.

Poucos mortais conseguem manter princípios éticos tão elevados e um número ainda menor de membros da Família obtém êxito a longo prazo. O vampiro acabará perdendo o controle e matando alguém, e voltará ainda a matar. Os membros da Família deixam-se calejar por essa terrível verdade ou destroem a si mesmos para não ferir outras pessoas novamente. Poucos membros da Família encontram motivos para continuar a existir e, ao mesmo tempo, manter princípios tão elevados.

Os membros mais velhos ou indiferentes (ou realistas) da Família costumam achar os vampiros muito humanos insuportavelmente ingênuos. Seu triste consolo é pensar que os fedelhos acabarão aprendendo, assim como eles aprenderam. Alguns anciões chegam mesmo a impingir "aulas" de insensibilidade, egoísmo ou desonestidade a um neófito que acha possível ser um "vampiro bonzinho".

Humanidade 7-6

Neste nível de Humanidade, os membros da Família têm princípios éticos similares aos da maioria dos mortais. Vêem o assassínio, o roubo e a crueldade como algo errado, mas não será o fim do mundo se alterarem ligeiramente a verdade, golpearem alguém que tentou acertá-los primeiro ou não dispensarem um pouco de diversão quando sabem que ninguém sairá machucado. Um personagem como esse tem um Vício ao qual ele provavelmente se entrega em pequena escala e sem grandes arrependimentos. Esses membros da Família conseguem se passar facilmente por seres humanos, e provavelmente têm conhecidos entre os mortais.

Humanidade 5

O mundo é cruel, e os membros da Família com esta pontuação de Humanidade aceitam o fato de que também precisam de um pouco de crueldade. Esses personagens conseguem reconhecer e rejeitar atrocidades deliberadas... mas, fazer o quê? Às vezes, dá merda. E quando isso acontece, eles retribuem na mesma medida. Por que deveriam ser mais bonzinhos que o resto?

Neste nível de Humanidade, o membro da Família começa a demonstrar a antipatia sinistra que deixa os mortais ressabiados. Contudo, um dissimulador habilidoso ainda é capaz de convencer os mortais a ignorarem seus instintos.

Humanidade 4

Grande parte da Família acaba se firmando em torno deste nível de Humanidade. Os personagens de Humanidade 4 se tornam genuinamente insensíveis e egoístas. O assassinato já não os deixa chocados. Violência, roubo, traição, mentiras: são apenas instrumentos que ajudam o membro da Família a obter o que quer, a adquirir poder e a proteger sua importantíssima pessoa. A conveniência passa a ser justificativa suficiente para quase tudo. O personagem padece com seu Vício e se entrega a ele sem muito comedimento. No entanto, ele ainda é capaz de reconhecer as conseqüências práticas e legais da descoberta de seus crimes pelo mundo dos mortais e, portanto, ele se dá ao trabalho de ocultar suas transgressões.

O vampiro de Humanidade tão baixa tem uma aparência distintamente cadavérica, mas nada que a maquiagem não consiga disfarçar. A beleza tem a mácula do predador ou exibe o fascínio delicado e estéril de um manequim. Somente a incapacidade de conceber uma coisa assim é que impede os mortais de reconhecerem o personagem como um cadáver ambulante e capaz de falar.

Humanidade 3-2

O vampiro fará qualquer coisa, desde que, com isso, consiga sair impune. Somente o mais extraordinário sadismo ou perversão é capaz de incomodar o membro da Família de Humanidade tão baixa... ou pelo menos parecer perigoso demais para justificar o prazer decorrente. Todas as outras criaturas são instrumentos, brinquedos ou comida. Aqueles que afirmam o contrário já provaram ser estúpidos demais para merecer consideração. Um personagem assim tão inumano sente tanto a tentação do Vício, somada à Fera e a sua própria crueldade, que mal pode ser considerado são.

Não há dissimulação capaz de ajudar um personagem desses a se passar por um ser humano durante muito tempo. É uma questão de minutos até os mortais descobrirem que se encontram diante de um monstro, mesmo que não se dêem conta de que tipo de criatura se trata.

Humanidade 1

Esqueça a sanidade: neste nível de Humanidade, o membro da Família mal consegue agir como uma criatura racional. Pouca coisa é capaz de focar a mente do vampiro no combate aos anseios da Fera e ao ímpeto de um Vício avassalador, exceto uma obsessão insana ou uma ameaça direta à existência. Para o personagem, chega a ser difícil reunir a astúcia necessária para ocultar seus crimes e esconder sua devassidão das autoridades humanas ou de outros membros da Família. Cadáveres putrefatos espalhados por um refúgio salpicado de sangue é o cenário perfeito para um vampiro tão degenerado. Os mortais instantaneamente reconhecem o membro da Família como um monstro do qual devem fugir, ou pelo menos como um psicopata nos últimos estágios da desintegração mental.

Humanidade 0

Caçar. Matar. Alimentar-se. Dormir. Repetir.

Com Humanidade 0, o personagem já não tem mais um fragmento que seja de livre-arbítrio e não pode mais ser interpretado por um jogador. A partir deste nível supremo de degeneração, não há mais volta.

Perturbações

A mente humana tem seus limites. As pessoas se refugiam na loucura quando não conseguem mais lidar com a culpa, o pesar e o terror extremos, ou com necessidades conflitantes. O indivíduo talvez busque uma certa ilusão de autocontrole por meio de elaborados rituais particulares, fantasias de poder ou fixações emocionais. Nos casos mais graves, a mente sucumbe à tensão, desmorona e perde praticamente todo o contato com a realidade.

Os membros da Família são afligidos por perturbações ainda mais comumente que os mortais do Mundo das Trevas, e não é à toa. Toda a sua existência é uma longa batalha entre a consciência humana e os instintos da Fera. Muitos neófitos ainda se consideram fundamentalmente humanos, mas são obrigados a se alimentar do sangue dos mortais para sobreviver. Como podem atacar as pessoas — e talvez matá-las — noite após noite e ainda se considerarem pessoas razoavelmente boas? Com o passar das décadas, os membros da Família enfrentam outros pesares e traumas. Abandonam todas as pessoas que amam ou vêem-nas envelhecer e morrer. A própria sociedade muda. O que os mortais antes tinham como impensável passa a ser aceito sem hesitação, e os antigos princípios tornam-se curiosos, toscos ou rústicos. Os membros da Família também podem ser afligidos por horrores mais específicos, entre eles: o terror vívido do Rötschreck ou de chacinar entes queridos durante frenesis. A Danse Macabre, o mais insidioso dos males, também cobra seu preço. À medida que se enredam na infindável luta pelo poder, os membros da Família vão perdendo a confiança de seus colegas. As outras pessoas constituem o maior teste da realidade. Sem qualquer tipo de laço emocional saudável com outras pessoas, os membros da Família se perdem em seus próprios pensamentos e temores.

Os ghuls também são propensos a desenvolver perturbações. Adoram mestres que os tratam como escravos. São obrigados a transitar entre um mundo secreto e sobrenatural e a sociedade terrena. São contaminados pela morte em vida enquanto ainda vivos. Não é *à toa* que sua situação possa levá-los à loucura.

A aquisição de perturbações

Os personagens mortos-vivos podem sucumbir à loucura por vários métodos. Alguns são automáticos. Outros são, em grande medida, uma questão que fica a critério do Narrador. Mencionamos alguns estopins da loucura em outras seções, mas voltamos a apresentá-los aqui para sua conveniência.

- **Falhas e falhas dramáticas:** O personagem vai adquirir uma perturbação se o jogador falhar nos testes de degeneração e Humanidade; ou se sofrer uma falha dramática num teste de Perseverança + Autocontrole com a intenção de resistir ao frenesi, ao Rötschreck ou à Orgia. O Narrador escolhe uma perturbação que guarde alguma relação com a situação que provoca o teste.

Exemplo: *O membro da Família afligido por um Rötschreck extremo (o jogador obtém uma falha dramática no teste de Perseverança + Autocontrole) fica sujeito a uma fobia permanente em relação ao fogo. Ele procura evitar toda possibilidade de se aproximar de qualquer tipo de chama. Verifica a fiação elétrica a cada meia hora para garantir que não ocorra um superaquecimento e vasculha seu refúgio para ter certeza de que ninguém deixou um trapo cheio de graxa em algum canto. Ele exige que os fumantes mostrem o fundo dos bolsos para provar que não estão portando fósforos ou isqueiros. Pode ser até que ele se recuse a entrar num carro com um acendedor de cigarros funcional.*

- **Dor, frustração ou horror extremos:** Incidentes verdadeiramente chocantes podem fazer o personagem perder a razão. Entre os exemplos temos: matar entes queridos quando frenético, ser torturado durante muito tempo por um caçador de bruxas, ou talvez (no caso dos anciões) ver séculos de trabalho e planejamento desmoronarem de repente. Nessas circunstâncias, o Narrador pode pedir ao jogador um teste de Perseverança + Autocontrole (submetido às penalidades apropriadas) para tentar evitar a aquisição de uma perturbação.
- **Torpor prolongado:** Os membros da Família que passam décadas ou séculos adormecidos despertam confusos. Às vezes, a mente do vampiro se desanuvia, outras vezes, não. Na maioria das crônicas, o torpor prolongado não é comum entre os personagens dos jogadores, de modo que o Narrador pode usar essa penalidade para justificar um ancião ensandecido sem se preocupar com testes.
- **Conflitos impossíveis:** Alguns membros da Família vêem-se submetidos a Vincula com suseranos extremamente cruéis. Essa condição pode levar a um cabo-de-guerra entre o amor e o ódio, algo capaz de destroçar a mente do indivíduo. Os ghuls que têm domitores detestáveis ou malvados também podem ser afligidos por perturbações.

A interpretação das perturbações

As perturbações representam um grande desafio para os jogadores. A maioria das pessoas mentalmente saudáveis acha difícil interpretar um louco; muitas vezes, o resultado é uma caricatura risível. As verdadeiras doenças mentais não são engraçadas. As formas mais brandas irritam outras pessoas. Os casos mais severos são de cortar o coração. As psicoses plenas, no entanto, podem ser assustadoras.

E os loucos tampouco são felizes. As perturbações são uma tentativa de lidar com a dor, mas muitas vezes provocam tanto sofrimento quanto sua causa original. Os insanos geralmente são desesperadamente infelizes e adorariam se livrar da loucura, mas não sabem como.

As ações dos perturbados geralmente não fazem sentido para outras pessoas, mas fazem sentido para os próprios indivíduos. Outras pessoas não vêem razão para o comportamento do louco. Às vezes, é possível identificar a "informação ausente" que explica o comportamento errático. Quando um esquizofrênico se enfurece com presenças invisíveis... Acontece que as alucinações são bem visíveis para ele. Outras vezes, a razão está num sistema de associações que o perturbado mesmo talvez não compreenda. Por exemplo, um obsessivo-compulsivo talvez se recuse a portar notas de vinte dólares. Como é que essa recusa ajuda a pessoa? Talvez ele tenha ido ao banco pouco antes de descobrir que sua esposa morreu e tivesse recebido um maço de notas de vinte. Portanto, ele associa as notas de vinte com a morte de entes queridos. Ao interpretar personagens perturbados, os jogadores devem pensar nessas associações escusas como um guia para a interpretação da loucura.

A cura das perturbações

Em relação aos mortais, a remoção de uma perturbação é ainda mais difícil para os membros da Família. A psiquiatria moderna depende principalmente de drogas e "conversas terapêuticas". Algumas formas de doença mental, como a esquizofrenia e a depressão bipolar, parecem ocorrer por causa de algum defeito na química cerebral da pessoa. Várias drogas são capazes de amenizar os efeitos e talvez um terapeuta consiga ensinar o paciente a pensar de uma maneira mais saudável. Outras enfermidades, como as fobias e a histeria, parecem ser geradas inteiramente pelo pensamento e pela tensão. Encontrar e aliviar a ansiedade fundamental pode levar à cura da disfunção, mas a psiquiatria moderna geralmente prescreve antidepressivos e outras drogas.

Os membros da Família não podem recorrer às drogas para aliviar suas perturbações. A terapia só é praticável se a cidade tiver um psiquiatra da Família, pois abrir-se com um mortal seria uma transgressão da Máscara. De qualquer maneira, é impossível aliviar a maioria das causas de estresse na existência da Família.

No caso das perturbações adquiridas por meio da degeneração, a Família não difere muito dos mortais. Considera-se uma perturbação superada quando o personagem recupera um índice de Humanidade um círculo acima daquele no qual adquiriu a perturbação. Portanto, se adquirir uma dependência no índice 6 de Humanidade, o personagem precisará voltar ao índice 7 para superar essa aflição.

A critério do Narrador, o personagem poderá resistir a algumas perturbações durante uma cena se o jogador conseguir um êxito excepcional num teste de Perseverança + Autocontrole e usar um ponto de Força de Vontade (o que não soma três dados ao teste de Perseverança + Autocontrole). O personagem tenta de fato pensar direito e ignorar sua voz interior, que grita que o céu vai despencar se ele carregar uma nota de vinte dólares. Ele entra no elevador apertado ou enfrenta o próprio Príncipe em vez de deixar outro indivíduo fazer o serviço.

Depois de o personagem resistir com êxito a uma perturbação dez vezes *consecutivas*, o Narrador pode declarar a perturbação curada. Esse método não funciona com perturbações graves. O verdadeiro psicopata não consegue controlar a própria mente. Os Narradores precisam decidir sozinhos se o uso prolongado de Dominação ou outros poderes sobrenaturais que afetam a mente são capazes de curar perturbações. Nenhum tratamento é capaz de amenizar as perturbações adquiridas por meio da degeneração moral. Essas têm de ser superadas com a recuperação da Humanidade. A critério do Narrador, o personagem pode resistir a essas perturbações durante uma cena, mas nunca conseguirá superá-las por meio de absoluta resistência quantitativa.

Exemplos de perturbações

Algumas destas perturbações já foram descritas no **Livro de regras do Mundo das Trevas**. Estas descrições se concentram na maneira como a Família (ou, em alguns casos, os ghuls) experimenta as aflições. Também acrescentamos algumas perturbações novas.

Algumas perturbações são formas graves de outras condições, mas diferentes daquelas discutidas no livro do **Mundo das Trevas**. Nesses casos, depois de adquirir a perturbação leve, o personagem e o Narrador devem escolher a aflição grave que poderia se manifestar. Por exemplo, o personagem que já tem a perturbação da irracionalidade adquire mais uma. De acordo com o **Livro de regras do Mundo das Trevas**, a personalidade múltipla é a forma grave dessa perturbação. No entanto, o personagem e o Narrador podem decidir que a obsessão delirante (a seguir) seria mais adequada. Naturalmente, como também se afirma no **Livro de regras do Mundo das Trevas**, às vezes um ato ou uma cena é tão atordoante que o único resultado possível é a insanidade e a disfunção totais. Nesses casos, o Narrador talvez decida que o personagem vai adquirir uma perturbação grave, tenha ou não a forma leve.

Algumas das perturbações a seguir são leves por si só e não apresentam progressão para uma forma grave. São identificadas pela expressão "exclusivamente leve".

Bulimia (grave; segue-se à fixação): As pessoas com esta neurose tentam afogar sua ansiedade por meio de atividades capazes de consolá-las, principalmente o ato de se alimentar. Isso leva a um ciclo de hiperfagia e purgação. O bulímico se empanturra para aliviar a tensão, depois, enojado com a própria gula, força-se a vomitar o que comeu. O bulímico logo tenta se alimentar novamente, e o ciclo se repete.

A bulimia é uma tentação especial para os vampiros, pois a alimentação é o prazer físico mais forte que lhes resta. Um vampiro bulímico alivia o medo e a culpa empanturrando-se com sangue, alimentando-se, talvez, várias vezes na mesma noite e consumindo a Vitae o mais rápido possível. O personagem é capaz de incrementar suas características para entrar numa atividade frenética, ou ferir-se como forma de punição e depois fechar as feridas para que outros membros da Família não vejam sua fraqueza e o nojo que ele tem de si mesmo. Nos níveis mais graves, o vampiro pode até forçar o vômito e eliminar a Vitae: uma façanha e tanto que exige extraordinária determinação, pois os vampiros não armazenam o sangue em seus estômagos.

Efeito: O vampiro bulímico fica esfomeado com mais facilidade que outros membros da Família e tem maior dificuldade para resistir ao impulso de se alimentar. Toda vez que o personagem se alimentar, o jogador precisará obter êxito num teste de Perseverança + Autocontrole para o vampiro não se alimentar até a saciedade, quer tenha ou não necessidade de tanta Vitae. Além disso, o personagem tem de usar essa Vitae com freqüência; o jogador é obrigado a usar pelo menos um ponto de Vitae por cena em nome do personagem até este adormecer ao raiar o dia, mesmo se as circunstâncias não exijam esse investimento. Por exemplo, o jogador pode usar Vitae para incrementar sua Força num turno em que nenhum teste de Força é necessário, ou usar um ponto de Vitae para reparar um único ponto de dano contundente, apesar da Vitae normalmente reparar dois desses pontos. O personagem bulímico também fica sujeito a uma penalidade de –2 para resistir aos frenesis de fome. A tentativa de impedir o personagem de beber até dizer chega pode provocar um frenesi de raiva (nenhum modificador é aplicado à dificuldade).

Obsessão delirante (grave; segue-se à irracionalidade): Esta perturbação pode resultar de séculos e séculos de sonhos entorpecidos, ou simplesmente de um forte desejo de que o mundo seja do jeito que o personagem quer. A obsessão delirante consiste de uma crença fanática em algo que simplesmente não corresponde à verdade. Naturalmente, muitas pessoas têm crenças que outras pessoas acham absurdas, mas o obsessivo delirante estrutura sua vida, ou não-vida, em torno dessas coisas. Entre os exemplos clássicos temos o sobrevivencialista entocado numa cabana com uma espingarda e um monte de latas de feijão, o pregador de esquina arengando que "o fim está próximo", e a velhinha maluca com uma centena de gatos. Praticamente qualquer passatempo, crença ou interesse pode parecer perigosamente ensandecido quando se apodera da vida de um personagem. A obsessão delirante pode ser tomada por fanatismo, mas é ainda mais extrema.

Efeito: Será necessário usar um ponto de Força de Vontade para resistir toda vez que surgir uma oportunidade de agir de acordo com a obsessão do personagem, ou toda vez que ele tiver de agir contrariamente a sua obsessão. Por exemplo, o fanático por plantas talvez tenha de recorrer a sua Força de Vontade para não entrar numa floricultura. O membro da Família que acredita que a menor referência à lua indica atividade lupina talvez precise usar um ponto de Força de Vontade para entrar num centro cultural islâmico ou ficar na mesma sala com alguém de nome Luna.

Transtorno de personalidade dependente (grave; segue-se à irracionalidade): Esta perturbação emocional geralmente aflige ghuls ou membros da Família submetidos ao laço de sangue. O personagem se torna absolutamente dependente de seu suserano ou domitor. Ele resiste à idéia de tomar a decisão mais banal por conta própria. Este problema pode surgir do medo do abandono (especialmente intenso no caso dos ghuls que sabem que o envelhecimento repentino ou a morte os aguarda caso venham a perder seu suprimento de Vitae). Também pode brotar de um medo exagerado de desagradar um mestre severo ou exigente.

Efeito: Se o personagem tiver esta perturbação, o jogador não poderá incluir a Perseverança nas paradas de dados dos testes disputados quando o domitor tentar empregar Dominação com ele (mas a Potência do Sangue ainda será aplicável). Na verdade, o personagem costuma secundar qualquer declaração que possa se traduzir num pedido para que ele faça alguma coisa.

Fobia (leve): A pessoa que sofre de fobia tem um medo irracional de alguma coisa. A fobia pode ser resultado de uma experiência traumática associada a um objeto ou a uma condição, ou talvez seja uma maneira puramente neurótica de se esconder de uma fonte real de ansiedade. Entre as fobias comuns, temos o medo de espaços abertos, o de sair de casa, o de lugares fechados ou de germes, mas praticamente qualquer coisa pode ser tornar o foco de uma fobia. Os membros da Família são especialmente propensos a fobias do fogo, da luz do sol ou da fome. Pode ser que um vampiro fóbico evite céu aberto por temer a luz do sol, mesmo sabendo que ainda falta muito tempo até amanhecer.

Efeito: O personagem se afasta do objeto que estimula a fobia. Se for obrigado a ficar perto da coisa, ele não vai tolerar uma distância menor que seu Deslocamento em metros. Se a coisa se aproximar dele, o personagem terá de se afastar no mínimo o equivalente a seu Deslocamento na ação seguinte. Para ele, não é fácil tomar o objeto como alvo de ataques, seja em combate próximo ou à distância. Esses ataques ficam sujeitos a uma penalidade de –5, pois o personagem começa a tremer só de olhar para a coisa. Se o espaço ou as circunstâncias não permitirem que ele guarde distância, o personagem ficará paralisado como um gamo diante dos faróis de um carro até encontrar uma brecha por onde escapar (sua Defesa ainda será aplicada se ele for atacado, e ele pode optar por se esquivar ou se abrigar de ataques desferidos com Armas de Fogo, mas não poderá realizar outras ações enquanto estiver "paralisado").

Histeria (grave; segue-se à fobia): A histeria da Família e a dos mortais funcionam de maneira muito semelhante, exceto que a primeira se complica ainda mais, como seria de esperar no caso de uma aflição mental dos mortos-vivos. As emoções do vampiro são exacerbadas, e as situações tensas podem provocar acessos de raiva, choro, desmaios ou outras demonstrações de emoção.

Efeito: Esta condição funciona como a fobia (apresentada anteriormente), mas, no caso de um teste mal-sucedido de Perseverança + Autocontrole, o personagem não conseguirá ficar no mesmo recinto que o objeto responsável pelo medo. Ele terá de fugir imediatamente e não vai tolerar sequer manter a coisa ao alcance dos sentidos (visão, audição e olfato). Se o estopim chegar-lhe ao alcance dos sentidos, o personagem terá de fugir a toda velocidade tão logo tenha direito a uma ação. Ele não poderá tomar o objeto como alvo de um ataque em nenhuma circunstância. Se a coisa o tocar, faça um novo teste de Perseverança + Autocontrole; se falhar, o personagem ficará histérico, correrá para o mais longe que puder e não pensará em mais nada, a não ser deixar o estopim bem para trás (mesmo que tenha êxito no teste, o personagem ainda será obrigado a deixar o recinto ou a área). Se qualquer um dos testes de Perseverança + Autocontrole tiver como resultado uma falha dramática, o personagem não conseguirá escapar, desmaiará e continuará inconsciente pelo resto da cena. Se o personagem não perceber a proximidade do objeto até ser tocado por ele, o teste de Perseverança + Autocontrole estará sujeito a uma penalidade de –3. Se a coisa o tocar num ponto onde ele é capaz de senti-la, mas não de vê-la — uma aranha que cai no pescoço ou nos cabelos do personagem —, a penalidade será de –5.

No caso de um personagem da Família, o jogador tem de interpretar a maioria dos aspectos da histeria citados anteriormente, mas também estará sujeito a uma penalidade de –1 em todos os testes realizados com o intuito de resistir ao frenesi relacionado à causa de seu medo. Toda ação relacionada ao objeto que levar a

uma falha dramática fará com que o vampiro fique automaticamente frenético.

Depressão bipolar (grave; segue-se à depressão): Esta perturbação é caracterizada por graves alterações de humor. Ocorre em duas formas: uma delas é psicológica; a outra é um defeito na química cerebral.

A forma psicológica é uma variação da histeria. A vítima pode passar de um estado eufórico, confiante e até extático para a letargia e o desespero. As alterações de humor podem acontecer a qualquer momento, mas o menor êxito é capaz de levar o depressivo bipolar à exaltação, e qualquer fracasso pode deixar o indivíduo deprimido.

A segunda forma de depressão bipolar é uma disfunção orgânica. Acompanha um ciclo regular que varia entre horas e semanas. A fase maníaca começa com um excesso de energia e confiança, passando depois para um tipo de frenesi estático quando a mente da pessoa passa a acelerar cada vez mais. A pessoa acaba se acalmando e, em seguida, entra numa depressão letárgica de magnitude semelhante à da energia que demonstrava na fase maníaca. Este tipo de depressão bipolar pode simular os efeitos da esquizofrenia e leva a estados que beiram o suicídio.

Efeito: Seja qual for a forma que aflige o personagem, toda vez que ele fracassar numa tarefa, o Narrador poderá fazer um teste em segredo, usando a Perseverança dele como parada de dados. No caso de uma falha, o personagem ficará deprimido pelo resto da cena. O personagem também ficará deprimido toda vez que o jogador sofrer uma falha dramática num teste ou quando tiver menos de dois pontos de Vitae.

Enquanto estiver deprimido, o personagem perderá metade de seus pontos de Força de Vontade (as frações serão arredondadas para baixo), sendo 1 o valor mínimo. O vampiro deprimido tampouco consegue usar Vitae para acrescentar dados aos testes Físicos.

A cada cena daí em diante, o Narrador lançará um dado. Em caso de êxito, o personagem vai se livrar da depressão e ficará eufórico, vivaz e obsessivamente ativo durante o mesmo número de cenas em que até então estivera deprimido. Ele vai recuperar os pontos de Força de Vontade perdidos e todos os testes com o intuito de resistir ao frenesi ficarão sujeitos à penalidade de um dado.

Megalomania (grave; segue-se ao narcisismo): A megalomania clínica pode se apresentar como um estado delirante em que o indivíduo se vê como uma pessoa famosa ou poderosa, contemporânea ou histórica, ou até mesmo como Deus. O vampiro megalômano talvez se imagine como um membro afamado ou de má reputação da Família, ou então o próprio Diabo.

Uma forma romântica de megalomania poderia ser chamada de "Síndrome do Vilão de James Bond". Esse tipo de megalomaníaco procura obsessivamente mais poder e mais dinheiro. Esses indivíduos escondem sua ansiedade (até de si mesmos) por trás de uma máscara de arrogância e suprema autoconfiança. O personagem talvez procure o poder por meios que vão desde conspirações intrincadas ao assassinato brutal, passando pelo terror. Para esse tipo de megalomaníaco, todos são lacaios que devem fazer o que ele manda ou competidores a serem destruídos. Essa crença se estende até mesmo aos integrantes da própria coterie do vampiro.

Efeito: Se for derrotado por alguém que ele acha ser socialmente inferior, o personagem perderá um ponto de Força de Vontade devido à vergonha e ao desprezo que sentirá por si mesmo (o que representa o cerne de sua megalomania; em seu íntimo, ele teme ser uma fraude).

Personalidade múltipla (grave; extrema; segue-se à irracionalidade): O Transtorno de Personalidade Múltipla é resultado de um trauma tão grave que a mente da vítima se fragmenta em várias personalidades. Quando o vampiro é afligido por esta perturbação, o Narrador e o jogador precisam escolher, juntos, uma série de personalidades alternativas para o personagem, bem como as situações que levam à preponderância de cada *persona*. Cada uma delas deve ter alguma relação com o trauma que fragmentou a mente do personagem. As personalidades alternativas talvez acreditem pertencer a clãs, linhagens ou coalizões diferentes, ou até mesmo ignorar que são mortos-vivos.

Efeito: O personagem com personalidade múltipla pode manifestar Habilidades diferentes ou talvez Atributos Sociais incrementados/reduzidos para cada identidade (um, dois ou três dos círculos designados aos Atributos Sociais do personagem são redistribuídos). O personagem não possui de fato mais Habilidades do que os demais: ele simplesmente muda de personalidade quando precisa usar certas Habilidades. Por exemplo, uma *persona* forte e "protetora" pode surgir toda vez que o personagem precisa lutar, de modo que a identidade principal não tenha de enfrentar o desgaste moral e emocional do combate. O "protetor" se apodera das Habilidades de combate do personagem, ao passo que as outras personalidades não admitem saber lutar.

Trata-se de uma perturbação extrema. O personagem tem de passar por um trauma capaz de mudar sua vida ou por uma tragédia sobrenatural para manifestá-la. Esta aflição normalmente não pode ser adquirida com uma falha no teste de Humanidade, a não ser que o pecado cometido seja realmente medonho. O Transtorno de Personalidade Múltipla é uma perturbação elaborada e um desafio para o jogador. Seus sintomas são assustadores e o sofrimento da vítima é monumental. Não deve ser uma desculpa para comportamentos infantis, bobos, estrambóticos ou burlescos.

Compulsão obsessiva (grave; segue-se à fixação): O personagem com esta perturbação concentra sua atenção num único comportamento ou ato repetitivo como meio de afastar sua mente da sensação de ansiedade ou de um tormento interior. O personagem compulsivo transforma tudo num ritual e tem um medo absurdo de qualquer coisa que possa interferir em seus comportamentos. Muitas lendas sobre os vampiros europeus afirmam que os mortos-vivos sofrem de uma necessidade obsessiva de contar séries de pequenos objetos, e, desse modo, um mortal é capaz de se proteger deixando montinhos de grãos onde dorme. Diz a lenda que o vampiro invasor se sente compelido a contar os grãos antes de se alimentar, e isso pode manter o monstro ocupado até o amanhecer. Os membros da Família que acreditam nas histórias que os mortais contam sobre eles talvez sofram deste tipo de fixação.

Efeito: Determine o conjunto específico de ações ou comportamentos a que o personagem se dedicará em detrimento de qualquer outra coisa (mesmo que isso interfira com seus planos ou coloque em risco sua vida ou a de outras pessoas). Os efeitos da compulsão obsessiva podem ser anulados no decorrer de uma cena com um teste bem-sucedido de Perseverança + Autocontrole sujeito a uma penalidade de –2. Se for impedido à força de ceder a esta perturbação, o personagem poderá perder o controle na presença de inimigos ou aliados e atacar uns ou outros (ou ambos) indiscriminadamente. O vampiro obsessivo-compulsivo fica sujeito a um teste de frenesi nessa situação.

Paranóia (grave; segue-se à desconfiança): A paranóia é um tipo de delírio. O paranóico acredita que os inimigos o perseguem e tornam sua vida miserável. À medida que os delírios do paranóico se intensificam, ele tece elaboradas teorias conspiratórias para explicar quem é responsável pela perseguição e por quê. Tudo entra na conspiração. Os vizinhos ficam acordados até tarde? Devem ser espiões. Ele tem enxaqueca? Seus inimigos devem ter lhe dado alguma toxina insidiosa. Ele perdeu o emprego? A conspiração arranjou tudo... e, é claro, deseja que as outras pessoas acreditem que ele está louco. À medida que a paranóia aumenta, a vítima pode até planejar um contra-ataque a seus perseguidores imaginários, sejam lá quem forem.

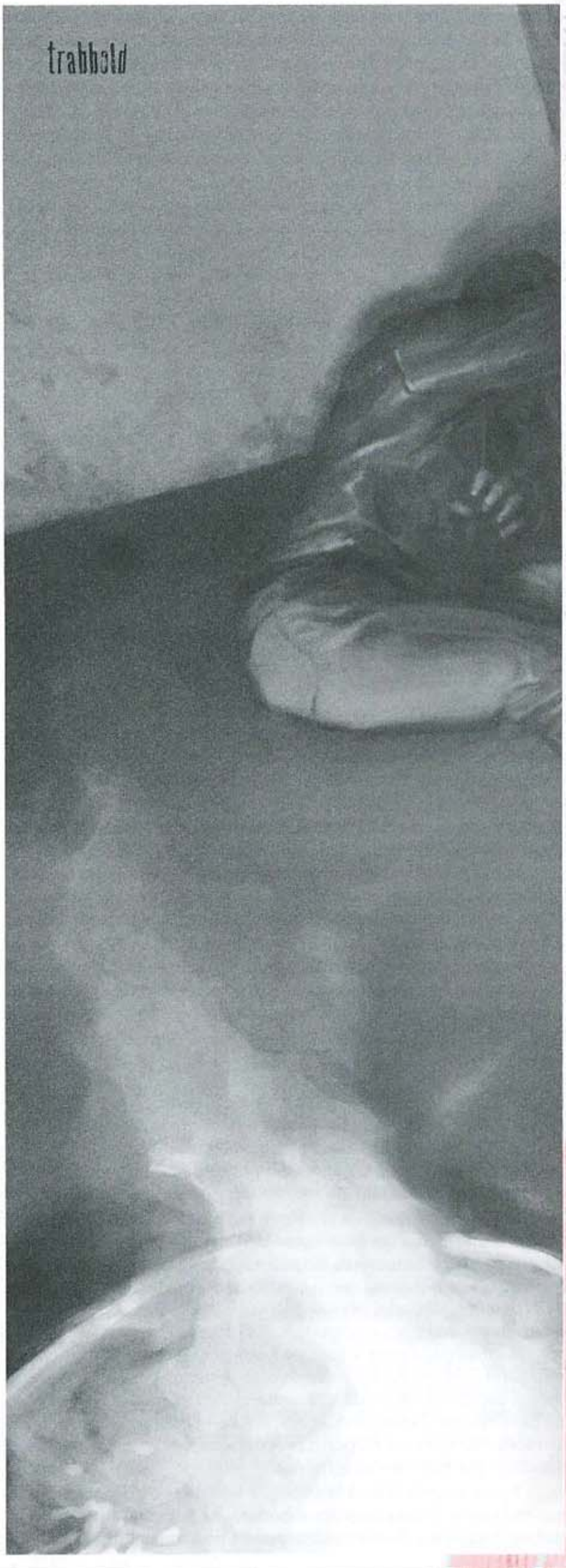
Esta perturbação pode ser difícil de diagnosticar entre os membros da Família, pois eles realmente têm inimigos na Danse Macabre. O vampiro paranóico, porém, não consegue distinguir inimigos reais daqueles que só existem em sua mente. Os inimigos imaginários vão desde a CIA ao próprio Satanás. Os membros paranóicos da Família geralmente também desenvolvem compulsão obsessiva e adotam complexas precauções alimentares para evitar que seus inimigos "contaminem seu suprimento de sangue". Eles também analisam qualquer pergunta ou comentário à cata de motivos e significados ocultos. A desconfiança se estende à progênie e aos vassalos submetidos a Vincula: talvez sua lealdade não passe de fingimento!

Efeito: O personagem paranóico tem dificuldade em todas as interações sociais, pois desconfia de todo o mundo por reflexo. O personagem que sofre de paranóia fica automaticamente sujeito a uma penalidade de –2 nos testes Sociais. O personagem desconfia de todos, mesmo dos familiares e amigos mais chegados. O menor sinal de comportamento suspeito já basta para provocar um teste de Perseverança + Autocontrole (sujeito a uma penalidade de –2) com a intenção de verificar se o personagem é capaz de se controlar. Uma falha nesse teste indica que o personagem foge ou ataca o ofensor. Além disso, na Família, o menor sinal de que alguém possa ser um inimigo é capaz de provocar um teste de frenesi, sendo o número necessário de sucessos estabelecido pelo grau de aparente ameaça do incidente que serve de estopim. Evitar o frenesi diante da observação casual que aparentemente demonstra que alguém sabe alguma coisa sobre as atividades do personagem talvez exija somente um sucesso. Encontrar um invasor em seu refúgio quase certamente exigiria cinco sucessos.

Obsessão fetichista (exclusivamente leve): Apesar dos membros da Família valorizarem seus poderes sobrenaturais, suas Disciplinas e os investimentos de Vitae lembram-nos de que são mortos-vivos. Alguns membros da Família projetam seus poderes num objeto para não precisarem assumir a responsabilidade por eles. Outros desenvolvem o delírio fetichista como uma variante mais poderosa do amuleto da sorte. Seja qual for a razão, o personagem acredita que não consegue usar seus poderes sobrenaturais sem o auxílio de um objeto especial. No folclore, por exemplo, o vampiro suíço conhecido como *Alp* perdia os poderes sem seu chapéu. O personagem com esta perturbação talvez acredite que não é capaz de usar seus poderes de morto-vivo sem a roupa que usava quando foi Abraçado, sem sua pulseira da sorte ou algum outro objeto.

Efeito: Qualquer tentativa de usar Disciplinas ou Vitae sem esse objeto reduzirá em três dados todas as paradas relacionadas a uma atividade.

Animismo sangüíneo (exclusivamente leve): Somente a Família pode ser afligida por esta perturbação especial. Este delírio brota do sentimento de culpa fundamental do vampiro em relação ao fato de se alimentar de seres humanos. Os membros da Família com este delírio acreditam tomar parte das mentes ou almas de suas vítimas juntamente com o sangue das mesmas. Horas depois de se alimentar, o vampiro ainda ouve a voz da vítima dentro de sua cabeça, censurando-o, implorando misericórdia ou fazendo exigências. O vampiro chega até a experimentar lembranças artificiais da vida da vítima, todas inventadas pela mente inconsciente do vampiro, mas aparentemente muito reais. Os membros da Família mais hesitantes ou particularmente dilacerados pela culpa podem até realizar ações em nome de suas vítimas. Toda vez que um animista sangüíneo se alimentar de um mortal, o jogador fará um teste de Inteligência + Autocontrole. Se ele tiver êxito, a voz imaginária e as lembranças da vítima atormentarão o personagem durante o resto da noite, mas o personagem conseguirá se comportar apropriadamente. Se ele falhar no teste, as imagens na mente do personagem serão tão fortes que a outra



personalidade influenciará as ações do vampiro. A personalidade zangada da vítima geralmente deseja fazer mal ao personagem, mas pode ser que este obrigue a voz a se calar fazendo alguma coisa que, na concepção dele, poderia agradar à vítima. Se o jogador não conseguir interpretar a personalidade da vítima que se apodera do personagem, o controle do vampiro passará ao Narrador durante breves períodos. O vampiro vai recuperar automaticamente o controle pouco antes do amanhecer.

Apesar de toda a angústia que provoca, o animismo sangüíneo ilustra a (terrível) função das perturbações como alívio para a culpa e a tensão. Conquanto a voz da vítima persista, ela não estará realmente morta — ou assim parece — enquanto o vampiro providenciar o próprio castigo.

Efeito: O animismo sangüíneo é particularmente agravado quando o vampiro mata sua fonte. Nesse caso, os testes de Inteligência + Autocontrole ficam sujeitos a uma penalidade de –3. Uma falha dramática significa que a personalidade artificial da vítima passa a ser um apêndice permanente na mente do vampiro. Sob tensão, a voz da vítima fica mais insistente. O membro da Família talvez responda distraidamente às vozes dentro de sua cabeça. Novos traumas podem levar o vampiro a desenvolver o transtorno de personalidade múltipla (apresentado anteriormente), sendo que o membro da Família assume as personalidades imaginárias de suas vítimas. A diablerie é uma idéia particularmente ruim para aqueles que são afligidos por esta perturbação.

Esquizofrenia (grave; extrema; segue-se à vocalização): A esquizofrenia é a mais grave de todas as perturbações. Esta doença mental compreende alucinações, delírios, alterações radicais no humor, loquacidade maníaca ou obsessiva sobre certos assuntos e acessos de violência. A vítima ouve constantemente zumbidos, berros ou vozes estranhas dentro de sua cabeça. Os transeuntes ou as pessoas na TV parecem olhar para ela e ameaçá-la. Os delírios de grandeza são comuns: o esquizofrênico pensa ser Jesus, Napoleão (não, é sério, acontece mesmo) ou o Presidente da República.

Ao contrário da maioria das perturbações menores, a esquizofrenia tem uma causa orgânica comprovada, um desequilíbrio da química cerebral que, no caso dos mortais, pode ser tratado com medicamentos. Mas a tensão também pode ajudar a enlouquecer o esquizofrênico latente, e os mortais precisam de medicação e psicoterapia para se recuperarem da doença (quando isso é possível).

A esquizofrenia representa um desafio formidável para o jogador, que precisa determinar um conjunto genérico de delírios, alucinações e comportamentos relacionados ao trauma responsável pela perturbação. O Narrador, por outro lado, deve se preparar para incluir as alucinações em suas descrições. O personagem não sabe o que é real e, portanto, recomenda-se que o jogador também fique no escuro. O jogador provavelmente deduzirá que, quando o apresentador da previsão do tempo olhar para o personagem dele e dizer — "Seu genitor quer matar você. Mate-o primeiro." —, isso não pode ser real. Quando, no ponto de ônibus, alguém tirar um punhal de dentro do casaco, no entanto...

Efeito: O personagem com esta perturbação é imprevisível e perigoso. Ele estará automaticamente sujeito a uma penalidade de –2 em todos os seus testes Sociais e pode se tornar agressivo ou violento com as pessoas que o confrontam com o trauma por meio de acusações, verdades perturbadoras ou discussões acaloradas. Faça um teste de Perseverança + Autocontrole para ver se o personagem consegue evitar a fuga ou a agressão à fonte do trauma. O jogador e o Narrador também devem designar uma série de condições capazes de desencadear as alterações de humor e os delírios do personagem. Nessas condições, aplica-se uma penalidade de –2 aos testes de frenesi e Rötschreck, pois a mente do vampiro é atormentada por horrores imaginários.

O personagem tem de passar por um trauma capaz de alterar sua vida ou por uma tragédia sobrenatural para adquirir esta perturbação extrema. Normalmente, não é possível adquiri-la falhando-se num teste de Humanidade, a menos que o pecado cometido seja verdadeiramente horripilante ou de revirar o estômago.

A Golconda e a Transcendência

O fardo da morte em vida é demasiado para boa parte da Família. Não só foram privados do sol, do alimento e de todos os outros prazeres simples da vida, não só estão aprisionados numa Danse Macabre que não tem início nem fim, como também, aos olhos de muitos, foram amaldiçoados pessoalmente por Deus. Mas por quê? Por que castigar milhares de mortais pelos crimes ou pelo azar de um único indivíduo? Esse mistério pungente é a injustiça suprema de sua danação.

A Lancea Sanctum fornece a resposta da ortodoxia: o pecado original. Todos os filhos e filhas de Adão e Eva nascem pecadores, e o que é a história humana se não uma tapeçaria de violência, cobiça, luxúria e desonestidade? Todos os homens e mulheres merecem mil vezes a danação pelos crimes de seus ancestrais e os crimes aos quais eles não se opuseram quando vivos. Não cabe aos mortais ou à Família questionar a vontade do Todo-poderoso. Os membros da Família devem baixar as cabeças e aceitar o destino de pecadores nas mãos de um Deus zangado. Eles merecem o Inferno, seja este representado pelas chamas da vida após a morte, os tormentos da Fera ou a fome e o tédio absoluto de séculos de existência.

Nem todos os membros da Família conseguem aceitar esse catequismo implacável. Alguns ousam sonhar que podem escapar da danação. Alguns vampiros acreditam que podem ser perdoados por Deus. Outros esperam uma salvação mais secular, obtida por meio de misticismo, autodisciplina, drogas ou filosofias alternativas. Difundem-se lentamente no seio da Família boatos torturantes sobre vampiros que retornaram à condição de mortais ou dominaram a Fera. Os anciões escarnecem dessas histórias... mas não deixam de ouvi-las atentamente.

Dentre todas essas fábulas e lendas, a mais comum é a da condição mística chamada Golconda. A origem do termo é tão simples quanto misteriosa. Golconda é um vilarejo na Índia onde, na Antigüidade, mineravam-se diamantes. O nome passou a ser associado a qualquer coisa distante e difícil de obter, mas de imenso valor — um nome apropriado para a transcendência mística descrita na lenda.

A Golconda e as coalizões

As opiniões individuais sobre a Golconda variam bastante, mas os Narradores podem considerar os pontos de vista a seguir como típicos das diversas coalizões.

Os Cartianos: Contos de fadas, como o da Golconda, só fazem desviar a atenção da Família da atividade política.

O Círculo da Anciã: A Golconda pode ser real. Contudo, não alegamos conhecer o segredo.

O Invictus: A Golconda é uma fábula infantil para os fracos e covardes. Não há como existir tamanho estado de graça. Aqueles que acreditam nessas histórias merecem a zombaria de que são vítimas.

A Lancea Sanctum: A Golconda é, na melhor das hipóteses, um delírio cruel; na pior delas, uma heresia perversa. Essas histórias não ajudam a Família a aceitar seu lugar no plano de Deus.

A Ordo Dracul: Por que se incomodar com a Golconda quando a transcendência é capaz de transformar o indivíduo em algo *maior* que um vampiro, em vez de permitir apenas que ele se contente com aquilo que já é?

A natureza da Golconda

De acordo com as fábulas, os vampiros que atingem a Golconda derrotam a Fera ou pacificam-na de alguma maneira. Não mais se submetem ao impulso implacável da fúria e da fome. Não precisam mais de sangue, ou pelo menos não nas mesmas quantidades. No entanto, esses mestres espirituais conservam todos os seus poderes Familiares. De fato, eles são capazes de alcançar o auge do poder vampírico sem padecer com a sede fatal pela Vitae de outros membros da Família que aflige os Amaldiçoados mais poderosos. Eles abandonam a Danse Macabre. Atravessam ilesos as matas, e os Lupinos se curvam diante deles. Cruzam as cidades, e a Família não os reconhece, pois foram perdoados e abençoados por Deus.

Naturalmente, ninguém é capaz de provar que conheceu de fato um desses vampiros redimidos. Como qualquer lenda urbana, as histórias são sempre, no mínimo, de segunda ou terceira mão. Um membro da Família, conhecido numa outra cidade, afirma que um co-sangüíneo de seu genitor encontrou um vampiro que operava milagres e falava da Golconda... Esse tipo de coisa. Em raras ocasiões, alguns membros da Família alegam ter alcançado o estado de graça e dizem que ensinarão outros de sua espécie. Os anciões sempre desmascaram esses pretensos gurus, denunciando-os como charlatões... Pelo menos é o que os anciões dizem.

As lendas sobre a Golconda descrevem uma série de métodos para alcançar a redenção. Os céticos talvez observem que os métodos propostos tendem a refletir as idéias místicas populares na época em que o narrador viveu. As histórias mais antigas enfatizam a necessidade de orar, receber os sacramentos, empreender peregrinações aos lugares sagrados, submeter-se a provas de fé e determinação, dedicar-se ao ascetismo físico — jejum, flagelação e coisas do gênero — com o intuito de receber visões enviadas por Deus. Na Idade da Razão, a filosofia e o autocontrole ganham importância. No século XIX, as histórias adquirem elementos orientais, como a meditação e as charadas paradoxais. O século XX deu às histórias um ar quase científico, com a recomendação de drogas (ou magia) para apascentar a Fera e um período de estudo com um mentor que soa muito semelhante à psicanálise.

Contudo, a maioria das histórias concorda que o membro da Família que deseja encontrar a Golconda precisa se dedicar a uma existência de virtude e humanidade imaculadas. Ele tem de se alimentar somente o mínimo possível para manter sua existência, e precisa se abster de fazer qualquer mal aos mortais ou a outros membros da Família. Tem de combater o frenesi com todas as suas forças e nunca ceder um instante que seja de controle à Fera. Acima de tudo, ele precisa se penitenciar por seus pecados. Se não conseguir se desculpar diretamente com uma vítima, ele terá de fazer alguma coisa para compensar a família, a comunidade ou toda a humanidade. Só então ele terá alguma chance de ser perdoado por Deus. A demanda certamente levará anos, décadas ou até mesmo séculos.

A maioria das histórias também afirma que os membros da Família não conseguem encontrar a Golconda por conta própria. Eles precisam de um professor que possa orientá-los no caminho correto, de preferência um membro da Família que já tenha alcançado a salvação. Esses mestres espirituais dos mortos-vivos sabem se esconder, mas o demandante determinado será capaz de encontrar um deles... ou um deles, inteirado por meios místicos de que surgiu um aluno preparado, virá a seu encontro. Algumas histórias dizem que o membro da Família que procura a Golconda pode encontrar outros demandantes. Pode ser que ele tenha vários tutores, um mais avançado que o outro, e talvez ele mesmo ensine outros aprendizes à medida que vai ficando mais sábio.

Ao final dessa longa demanda, o vampiro recebe uma visão mística chamada Suspiro. Pode ser que um mentor oriente o membro da Família nesse teste espiritual supremo. Talvez o demandante aprenda a conduzir o teste por conta própria. Ou quem sabe a visão o surpreenda. No Suspiro, o vampiro confronta Deus, a Fera ou sua própria alma. Como de praxe, as histórias divergem.

O confronto visionário termina com o julgamento do membro da Família. Não é todo demandante que sobrevive a essa sentença. O fracasso pode deixar o demandante insano ou meramente desesperado por ter desperdiçado sua única oportunidade de salvação. As lendas também concordam numa coisa: o membro da Família só passa uma vez pelo Suspiro. O demandante nunca terá uma segunda chance. Se passar no teste, ele obterá a iluminação e será liberado da maldição da morte em vida.

A narração da demanda

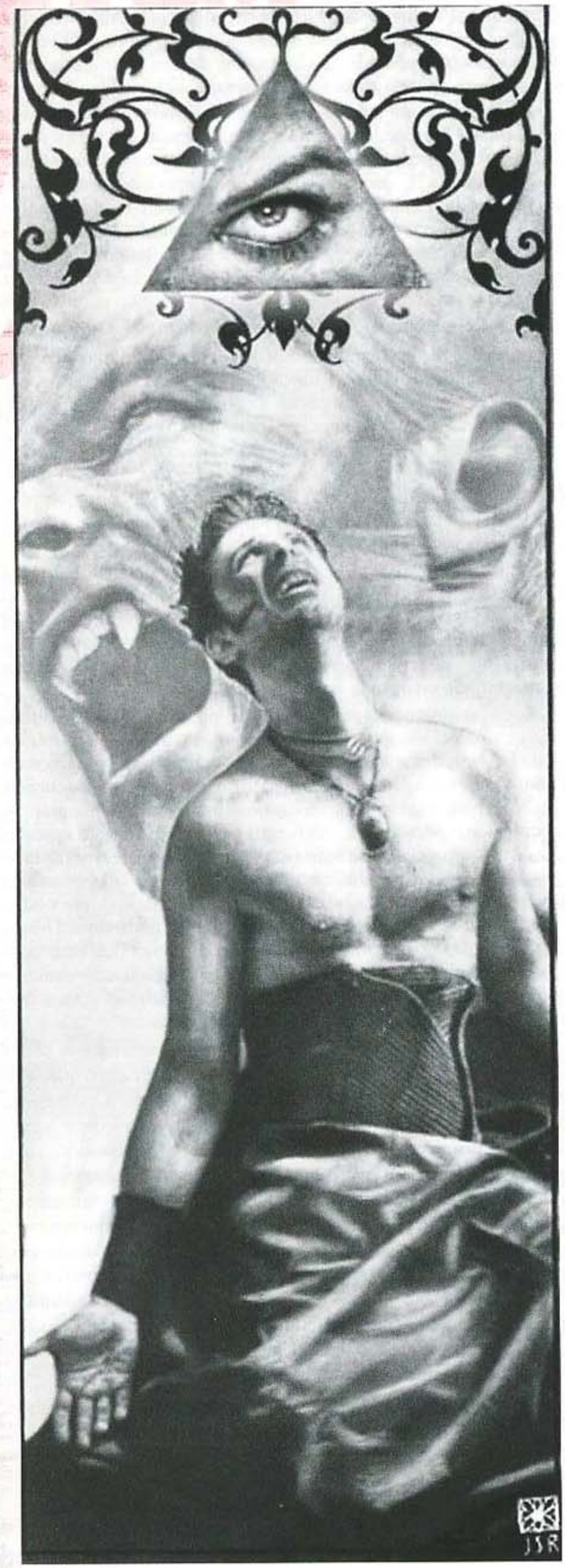
Evitamos deliberadamente especificar demais a Golconda e os meios para alcançá-la. Por definição, a Golconda coloca o personagem fora das regras que governam a existência normal da Família. Formalizar um estado de transcendência mística com índices numéricos e paradas de dados acabaria depreciando a idéia como um todo. Mesmo assim, oferecemos algumas sugestões de como incorporar a demanda da Golconda em sua crônica, supondo que você deseje incluí-la. Se você quiser, os detratores podem estar certos, e a Golconda pode não passar de um sôfrego conto de fadas.

Antes de mais nada, o personagem precisa descobrir que a Golconda talvez exista. As histórias a respeito desse estado de graça não são terrivelmente raras nem brutalmente reprimidas (não na maioria das cidades), mas tampouco são de conhecimento comum. Antes de sequer sonhar em procurar a Golconda, o personagem terá de ouvir uma ou duas histórias por aí.

Caso se interesse pelas histórias de salvação dos Amaldiçoados, o personagem poderá sair em busca de mais informações. Isso implica mencionar o assunto para outros membros da Família que talvez não queiram admitir que dão atenção a essas coisas, e pode expor o personagem à zombaria das Harpias. À medida que ouve algumas coisas aqui e ali, o personagem aprende que os ataques a sua reputação estão entre os menores riscos trazidos pela busca. Nem todos sobrevivem à demanda. O personagem também descobre que a busca levará muito tempo. Como Narrador, deixe bem claro para os jogadores que, se partirem em busca da Golconda, os personagens estarão comprometidos com uma longa e inconclusa subtrama, quando não um direcionamento inédito para a crônica. A salvação dos Amaldiçoados é uma história épica que não se conta em poucas palavras.

No início da demanda, o personagem só tem histórias como guia. Ele não sabe se a Golconda realmente existe nem o que fazer exatamente para alcançar esse estado. É obrigado a prosseguir, orientado pela fé, e tentar com a razão e a intuição separar a verdade das pistas enigmáticas disponíveis. Como Narrador, você precisa fornecer essas pistas na forma de boatos e charadas. Algumas dessas dicas devem se contradizer ou simplesmente constituir um monte de bobagem com aparência de conhecimento místico. O personagem talvez tente seguir a história até sua origem, perguntando a cada narrador onde ele a ouviu. Com sorte, habilidade e perseverança, talvez ele encontre um membro da Família que afirme ter conhecido pessoalmente alguém que aparentemente tenha chegado a Golconda, alguém que recorda uma charada ou parábola que lhe foi contada. Uma outra história talvez leve a um tratado místico obscuro, escrito por alguém que alegava conhecer o segredo, ou a um encontro com um outro demandante que pode passar adiante sua própria crença e pesquisa. A localização das origens de uma lenda certamente envolve viagens, com todos os riscos que isso implica para a Família.

O personagem logo descobre a importância do remorso e da contrição. Quanto maiores forem os pecados do vampiro, maior



será a penitência. As lendas e os boatos talvez indiquem métodos para expiar os crimes cometidos pelo membro da Família, mas é uma oportunidade para personagens (e jogadores) explorarem a natureza e os limites da expiação. Como se desculpar com os mortos? Será que algumas ofensas são irreparáveis? Será que o vampiro deveria mesmo tentar expiar alguns crimes ou simplesmente aceitar o castigo, mesmo até a Morte Final?

Ao longo do caminho, o personagem também deve tentar proteger os mais fracos e fazer do Mundo das Trevas um lugar melhor. Com seu empenho, ele se penitencia em nome de toda a Família. Se a metáfora bíblica for válida, o ato de Longino que confirmou a fé de outras pessoas foi sua própria perdição. Sem dúvida, todo membro da Família que queira se libertar da maldição da morte em vida precisa demonstrar que está a par do significado desse fardo. Isso necessariamente implica manter (ou recuperar) uma Humanidade elevada, defender todas as Virtudes possíveis a todo momento, e resistir ao frenesi e ao Vício sempre que essas forças condenatórias surgirem. A alimentação indiscriminada, o uso dos próprios poderes para manipular os mortais e as intrigas cruéis da Danse Macabre são os anátemas do demandante sincero.

Se conseguir demonstrar consistentemente um comportamento penitente, abstêmio e honrado no decorrer de várias histórias, o personagem talvez esteja preparado para a próxima etapa da demanda. O personagem conseguirá localizar finalmente um mentor, ou talvez um mentor venha a localizá-lo. Esse mentor testará a determinação, a sabedoria e a ética do candidato por meio de dilemas morais, charadas enigmáticas, estranhas tarefas e missões perigosas. O membro da Família que não estiver disposto a arriscar o corpo e a alma pela salvação não a deseja com força suficiente para merecê-la. Às vezes, o desafio pode ser ensinar um outro membro da Família e ajudá-lo a dar início à busca pela Golconda.

Chega-se ao clímax da crônica quando um personagem digno experimenta o Suspiro. Para estar pronto, o personagem precisa ter, no mínimo, Humanidade 7. Nenhuma outra característica importa de fato. Como Narrador, você determina a natureza do Suspiro. Pode ser algum tipo de ritual. Pode ser um enigma ou uma tarefa aparentemente inócua que, contudo, tem a própria gravidade metafórica. Pode ser um sonho que sobrevém ao personagem adormecido. Siga o programa que melhor se adequar a sua noção de experiência mística.

Adapte o Suspiro ao caráter do personagem e aos temas e conflitos desenvolvidos no decorrer da crônica. Entre os possíveis temas para o Suspiro temos o maior rancor, temor ou pesar do personagem, um Vício avassalador, o quanto ele deseja ser mortal ou um desafio que justifique a existência do membro da Família e todos os seus pecados. Trata-se de um desafio inteiramente moral. Não recorra a situações que exijam testes com os dados. Introduza em algumas dicas, por meio de referências a histórias já vividas, que escolhas o personagem deve fazer para passar no teste. Afinal, o jogador não é um mestre espiritual para tirar a iluminação do nada. O Suspiro deve ser difícil e até mesmo enigmático, mas tente transformá-lo num desafio *justo*, algo que o jogador tenha realmente uma chance de desvendar.

Se o personagem fracassar, um abraço. A demanda chegou ao fim. O personagem nunca mais poderá tentar novamente. Talvez ele continue a ser um vampiro de moral elevada, mas nunca poderá sonhar com a transcendência de sua condição. Talvez ele consiga encontrar uma maneira de aceitá-la, ou talvez não.

Se o personagem tiver êxito e alcançar a Golconda... você terá de decidir o que esse estado lendário realmente *implica*. Mais uma vez, só podemos oferecer sugestões, que você pode aceitar ou rejeitar como achar melhor.

Uma opção simples seria o personagem se tornar mortal. Ele vence a maldição da morte em vida, que não mais o incomodará.

Os membros da Família que o orientaram eram vampiros que fracassaram em seus próprios Suspiros ou que ainda não ousaram se submeter ao teste definitivo e, por isso, decidiram aconselhar outros Amaldiçoados.

Uma opção mais complexa seria o personagem continuar como morto-vivo, mas livre de muitas das restrições da morte em vida. O personagem nunca mais ficará frenético. A Fera não tem mais o poder de obrigá-lo a cometer atos maldosos. Ele pode pecar, se assim quiser, mas jamais porque o jogador falhou num teste. O vampiro que se encontra em Golconda ainda precisa beber sangue, mas nunca temerá beber demais por causa da fome da Fera.

Além disso, o personagem não precisa beber tanto sangue quanto antes. O personagem perde um ponto de Vitae por semana, em vez de um por noite. O jogador que o interpreta ainda usa a Vitae normalmente para cicatrizar ferimentos, incrementar as paradas Físicas, recorrer ao Crúac ou a outros poderes disciplinares que a exijam. O melhor de tudo talvez seja que a Potência do Sangue do membro da Família pode aumentar sem que ele precise se alimentar de sangue cada vez mais forte. Suas exigências alimentares são idênticas às de um membro da Família com metade de sua Potência do Sangue. Se mesmo isso for demais, ele poderá reduzir voluntariamente sua Potência do Sangue a um nível no qual consiga se alimentar de animais. Mas ele não será capaz de voltar a um índice mais elevado de Potência do Sangue sem recorrer aos métodos de praxe.

Todos esses benefícios continuarão em vigor enquanto o vampiro mantiver sua Humanidade elevada. Caso sua Humanidade seja reduzida a um índice abaixo de 7 por qualquer motivo, o personagem cairá em desgraça, perderá os benefícios da Golconda e nunca mais conseguirá recuperá-los.

Outras maneiras de se tornar um mortal

A Família conta histórias sobre vampiros que se tornaram mortais por outros meios, diferentes da Golconda. Algumas narrativas são distintamente sentimentais. Falam de membros da Família que se tornaram mortais por amarem de verdade uma pessoa viva; de milagres operados por homens santos, mulheres abençoadas ou relíquias sagradas, para o bem de membros excepcionalmente devotos da Família; pelo nobre sacrifício de suas não-vidas em nome do próximo (tornando-se humanos ao morrerem). Boa parte da Família escarnece cinicamente dessas histórias. Por outro lado, o amor verdadeiro, a fé irretocável e o sacrifício altruísta ocorrem raramente entre os Amaldiçoados (o que talvez seja responsável, em parte, por sua danação).

Boatos ainda mais estranhos e sinistros falam de membros da Família que se tornaram mortais destruindo seus genitores, os genitores de seus genitores e os genitores destes, talvez pela diablerie ou ao beber uma poção feita com as cinzas dos vampiros exterminados. Outras histórias falam de espíritos poderosos que concedem a mortalidade por um preço, ou de artefatos abençoados capazes de dar fim à maldição da morte em vida.

Como no caso da Golconda, a Família nunca parece ter experiência pessoal com essas coisas. As lendas são remotas e duvidosas. O Narrador tem de decidir se essas fábulas são verdadeiras.

Outras formas de transcendência

Uma outra categoria de lendas lida com outras maneiras pelas quais os membros da Família podem ganhar poderes indisponíveis a outros vampiros, ou livrar-se das limitações da morte em vida. Como é de praxe quando os Amaldiçoados discutem questões sobrenaturais que ultrapassam sua experiência direta, as histórias tendem a ser tão vagas que ninguém é capaz de adivinhar se seriam verdadeiras. Ou então proporcionam muitos pormenores espúrios, e ninguém é capaz de adivinhar quais aspectos seriam verdadeiros.

As histórias mais confiáveis tratam da gênese de novas Disciplinas. Os entendidos no assunto concordam que existem muitas outras Disciplinas além dos poderes conhecidos por todos os clãs (descritos no Capítulo Dois). As Disciplinas raras e pouco conhecidas geralmente são inventadas e praticadas por linhagens especiais que surgem entre os clãs. Uma teoria popular atribui a invenção de novas Disciplinas à contaminação esotérica por parte de outros habitantes do mundo sobrenatural, como lobisomens e magos mortais (consulte o Apêndice Um para mais informações sobre Disciplinas e linhagens).

Outras histórias falam de membros da Família que adquirem poderes especiais vendendo suas almas ao Diabo. Essas lendas dizem que os demônios podem ensinar feitiçaria, conceder poderes incomuns (mais uma explicação para as novas Disciplinas) e livrar os vampiros do frenesi, dos efeitos letais da luz do sol e de outros aspectos da maldição. Os líderes da Lancea Sanctum condenam rigorosamente todas essas histórias. Insistem que nenhum membro da Família jamais lucrou alguma coisa negociando com demônios. Os Inquisidores da Lancea Sanctum ficam de prontidão para expor e repreender qualquer vampiro que ouse contrair uma segunda maldição.

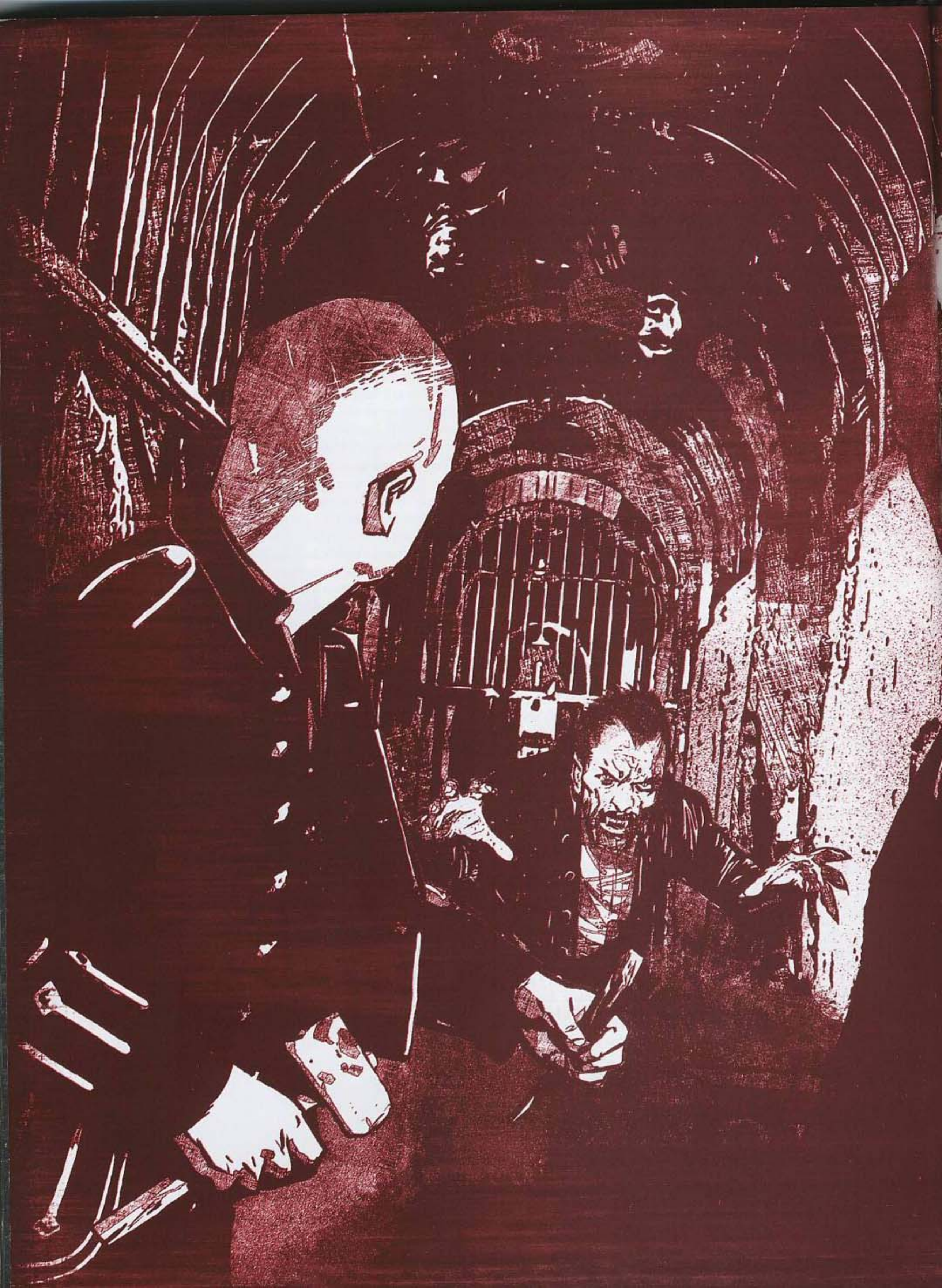
A idade, por si só, é capaz de conferir mais poderes. Os membros da Família sabem que sua raça já existe há milhares e milhares de anos, mas os vampiros Abraçados há mais de quinhentos ou mil anos viraram lenda. Muitos deles certamente encontraram a Morte Final, mas o que aconteceu aos demais? Sucumbiram à Fera ou a torpores milenares? Esses longos períodos de sono devem reduzir a potência de seu sangue, igualando-a a de simples neófitos, mas... a Família não tem certeza de nada. As raras abominações vampíricas, como a Herege, sugerem que alguns anciões se livram das amarras de sua sede por sangue cada vez mais potente e desaceleram a perda de sua *humanitas* para se tornarem alguma outra coisa, uma criatura que preda os Amaldiçoados assim como a Família preda os mortais.

Poucos membros da Família admitiriam estar tentando se transformar em monstros dentre monstros. Em segredo, porém, muitos membros antigos (e não tão antigos) da Família colecionam indícios de rumores, na esperança de chegar à proibida transformação em algo mais poderoso, mais temível e menos limitado. Entre os Amaldiçoados, todos são inimigos. Eles passam suas não-vidas aprendendo a ser lobos, e por mais que aleguem detestar sua condição, poucos aceitam a idéia de que outras criaturas ainda os tomem por cabeças de gado a serem devoradas.

"O Príncipe de quem falais, 'Drácula': seu nome significa 'Filho do Dragão', não é mesmo?"

"Ou 'Filho do Demônio'."

— Os ritos do dragão



Capítulo Quatro
Narrativas e Antagonistas

Os mais sábios dentre os Amaldiçoados aprenderam a fazer perguntas somente quando desejam respostas. Mesmo assim, é sempre desconcertante confrontar o fato de que algumas perguntas não têm respostas. A noite tem vontade própria e, por mais que a Família assuma a atitude oposta, nós pertencemos à noite, e não o contrário.

— Luther Franke, *Die Neuen Götter*

Esperando o bem, sobreveio-me o mal: e esperando eu a luz, vieram as trevas.
Minhas entranhas ferveram, e não descansaram: os dias de aflição me surpreenderam.
Segui em prantos, sem o sol: levantei-me e clamei na congregação.
Sou irmão dos dragões, e companheiro das corujas.
Minha pele está enegrecida, e meus ossos foram queimados pelo calor.
Minha cítara também trocou-se em pranto, e minha flauta, nas vozes dos que choram.
— Jó, 30: 26–31

Agora você conhece as regras de **Vampiro: o Réquiem**. Sabe descrever o que os personagens são capazes de fazer. Consegue determinar se as ações pretendidas por eles têm êxito ou não. Você também sabe que tipo de mundo a Família habita. No entanto, **Vampiro: o Réquiem** não tem a ver com regras, nem mesmo com um determinado mundo ficcional. Tem a ver com histórias.

Histórias sobre vampiros, especificamente. Trata de uma fome implacável que transforma o indivíduo num monstro. De deter poder sobre os outros, mas não sobre si mesmo. Trata de segredos, loucura e traição. Tem a ver com fazer escolhas quando nenhuma opção é boa, segura ou fácil. Acima de tudo, é uma história que você não conta sozinho, e sim em parceria com outros jogadores. Um de vocês assume o papel de Narrador, mas todos cooperam para tornar a história completa.

Vampiro: o Réquiem é um jogo narrativo gótico-contemporâneo. Este capítulo ensina a conduzir um jogo como esse. Naturalmente, os Narradores são os que mais precisam ler este capítulo, mas alguns tópicos também dizem respeito aos jogadores.

O **Livro de regras do Mundo das Trevas** já explica o que é um jogo narrativo. Portanto, o que é um "jogo narrativo gótico-contemporâneo"?

Temos horror para todos os gostos, dos sustos sanguinolentos de um filme de estripador aos mistérios soturnos de uma clássica história de fantasmas. **Vampiro** consegue incorporar qualquer tipo de horror, mas o jogo se concentra no horror gótico, o horror diante dos próprios atos e do próprio ser. Na maioria das histórias de horror, os protagonistas são as vítimas. Alguma coisa ruim lhes acontece e você fica com medo por simpatia. Na categoria particular de horror gótico de **Vampiro**, os personagens desempenham os papéis de vítima e monstro ao mesmo tempo. Eles próprios são responsáveis pelas coisas ruins e sofrem as conseqüências, ou tentam não fazer coisas ruins e sofrem as conseqüências dessa opção. O horror pessoal de **Vampiro** tem a ver com a percepção, para além de qualquer dúvida, de que *você* é o monstro (ou pelo menos seu personagem é!).

É possível contar qualquer tipo de história numa crônica de **Vampiro: o Réquiem**, desde o romance lúgubre às encarniçadas histórias de guerra. Suas histórias, contudo, devem oferecer aos personagens a oportunidade de descobrir como as existências deles no seio da Família podem ser horríveis. Os personagens conseguirão suportar a fome e a ira da Fera e as exigências implacáveis da sociedade da Família? Conseguirão manter seus princípios morais agora que não estão mais restritos pelas leis dos mortais e a Fera os incita constantemente à agressão e ao assassínio? Mesmo se os personagens conseguirem afirmar sua humanidade desta vez... sempre haverá a noite seguinte, e a seguinte, e a seguinte...

Para sempre.

O começo

Como Narrador, você cria uma imagem pesadelar do mundo real que será habitado pelos personagens dos jogadores, o que inclui todas as pessoas que eles encontrarão. Isso implica um bocado de trabalho. Felizmente, você não precisa criar tudo de uma vez. **Vampiro: o Réquiem** supõe que a maioria das histórias ocorrerá nos limites de uma única área metropolitana. A princípio, você não precisa se preocupar com a Família, os mortais ou outras criaturas sobrenaturais do resto do mundo. Você só terá de criar os pormenores que afetam os personagens — detalhes esses que, no caso da Família, são bem menos numerosos do que no caso da grande maioria dos mortais.

O melhor de tudo é que os jogadores podem ajudar. Começada a crônica, toda escolha feita pelos personagens terá conseqüências — boas ou más — capazes de gerar novas histórias. Se você conseguir prender toda a atenção dos jogadores, eles deixarão de simplesmente reagir às situações criadas por você e passarão eles mesmos a dar início a histórias. É aí que a crônica realmente se transforma numa narrativa compartilhada e, muito provavelmente, chega ao auge da diversão.

O primeiro passo da crônica é conversar com os jogadores. Que tipo de crônica eles querem? O horror pessoal e um cenário gótico-contemporâneo permitem uma ampla variedade de enredos e estilos de jogo diferentes. Uma crônica de **Vampiro** pode variar desde uma luta desesperada contra implacáveis vândalos lupinos a intrigas sofisticadas no Elísio. Os personagens querem

histórias de espionagem, mistério, amor ou humor negro? Desejam interpretar neófitos (a típica crônica de **Vampiro**), anciões da Primogenitura ou outra coisa? Interessam-se especialmente por algum aspecto do jogo ou do cenário? Não faz o menor sentido conduzir uma crônica que aborrece ou irrita os jogadores.

Também leve em consideração a duração da crônica que você e os jogadores desejam. Uma crônica breve, de quatro a seis episódios, exige um planejamento muito diferente de outra que tenha a intenção de prosseguir indefinidamente, no decorrer de dezenas de sessões e vários enredos. Se, de um lado, os jogadores talvez tentem dar aos personagens todas as características, Vantagens e peculiaridades logo de imediato, já que a crônica não oferecerá muitas oportunidades para o amadurecimento e a mudança, do outro, pode ser que os jogadores gerem personagens mais especializados, sem se preocuparem demais com a sobrevivência dos mesmos no decorrer de uma longa crônica. Como Narrador, você precisa arquitetar enredos com desfechos claramente definidos. Seus próprios personagens terão de causar uma impressão imediata, pois talvez não fiquem muito tempo em cena nesse palco imaginário.

Tão logo tenha alguma idéia do tipo de crônica que planeja conduzir, você poderá transformar noções vagas em personagens, cenários, enredos, temas e outras minúcias. Qualquer um desses fatores pode influenciar os demais e, portanto, o processo de construção da crônica provavelmente será muito menos linear e sistemático do que pode parecer. Talvez você comece com um determinado tema e escolha os enredos que o ilustrarão. Pode ser que você comece com um personagem ou grupo de personagens e crie a crônica em torno deles. Quem sabe você não comece com uma imagem: um Príncipe altivo mandando que todos se ajoelhem. Um grupo de temíveis Nosferatu numa casa de chá, e sangue nas xícaras de porcelana. A crucificação de um membro da Família. Mas não se fixe muito rapidamente numa única idéia. Vá tomando nota das idéias a cada divagação e procure relações entre elas. As migalhas de inspiração acabarão se juntando e você saberá do que trata a crônica.

Personagens

Os personagens dos jogadores são a parte mais importante da crônica. Afinal, as histórias são a respeito deles (se não forem, os jogadores ficarão entediados e provavelmente acabarão abandonando a crônica). Que tipos de personagem eles querem interpretar? Como eles se relacionam com as idéias que você anda passando?

Por exemplo, suponha que você queira criar uma crônica sobre a ascensão meteórica e a queda igualmente espetacular de um Príncipe numa cidade grande. Você imagina os personagens enterrados até a cintura na intriga política que cerca a carreira do Príncipe, sendo os temas a traição e a corrupção do poder. Um dos jogadores, no entanto, está decidido a interpretar um Nosferatu cuja principal preocupação é proteger sua família humana (sem deixar que o vejam), ao passo que um outro jogador quer interpretar um Mekhet apolítico que procura o esclarecimento místico no Círculo da Anciã. Nenhum dos dois parece muito compatível com seu conceito. Você não deve obrigar os jogadores a abandonar personagens que eles amam para interpretar personagens que eles não desejam. Você quer que os jogadores sejam co-autores, e não espectadores passivos ou indignados.

Negocie, então. Talvez você consiga mudar a ênfase da crônica de modo que a ascensão e a queda do Príncipe ocorram em segundo plano e os personagens lidem com os efeitos colaterais. Talvez o desafio central seja evitar as tramas dos anciões para que os personagens possam se dedicar a seus objetivos pessoais. Pode ser que os jogadores não tenham considerado inteiramente como seus personagens poderiam se envolver na política e ajustem seus personagens à idéia da crônica. O Nosferatu pode se interessar pela ascensão do Príncipe caso veja aí uma oportunidade de ajudar sua família por meio de contatos políticos. O Mekhet poderia simpatizar com o Príncipe que também pertence ao Círculo da Anciã. Os jogadores maduros geralmente querem ter alguma idéia da premissa da crônica a fim de criar personagens adequados à história. Esse tipo de toma-lá-dá-cá ajuda os dois lados, pois jogadores e Narrador passam a entender melhor quem tomará parte da crônica e quais suas funções.

Esse processo de fertilização cruzada das idéias continua à medida que os jogadores descrevem seus personagens e detalham as personalidades, os históricos e as relações sociais dos mesmos. Enquanto eles criam os personagens, você constrói um mundo que os personagens podem habitar. Ao mesmo tempo, você pode dar sugestões de como os personagens podem se encaixar em seu mundo.

Por exemplo, suponha que um dos jogadores queira que o personagem tenha sido uma espécie de agente governamental antes do Abraço — ligado à polícia, mas talvez um espião. Durante a troca de idéias, vocês concordam que um agente do FBI numa força-tarefa contra o crime organizado seria perfeito: policial, sim, mas espião também, graças ao trabalho de monitoramento e infiltração. O jogador dá ao personagem Aliados e Contatos na forma de outros agentes do FBI, informantes e criminosos que nunca desconfiaram que ele era um verdadeiro agente federal. Ele talvez tenha até uma identidade dupla. O agente também recebe Habilidades apropriadas, como Manha, Furto, Investigação, Astúcia, Armas de Fogo, Erudição (por saber um pouco de direito) e Ofícios (por ter de usar equipamento eletrônico de monitoramento).

Enquanto isso, você vai pensando em como encaixar um agente federal Abraçado em sua crônica. Talvez um dos Primogênitos da cidade tenha secretamente plantado um espião dentro da força-tarefa do FBI e o emprega para obter informações sobre os aliados mafiosos de um rival. Esse Primogênito poderia ser o genitor do personagem, alguém que o utiliza para manipular a força-tarefa — ou talvez o personagem não saiba nada a respeito da subversão do Primogênito e tenha uma surpresa desagradável quando o ancião voltar seu aliado contra ele! Pode ser que o Primogênito ou algum outro membro da Família planeje Abraçar uma outra pessoa na força-tarefa, um amigo da época em que o personagem era mortal. Talvez alguém planeje Abraçar um mafioso que odeia o personagem porque este o mandou para a prisão.

Ao desenvolver os detalhes sobre a força-tarefa do FBI, o jogador fará parte do trabalho por você. Cada personalidade na força-tarefa (ou cada criminoso indiciado por ela) torna-se mais um personagem para você juntar a seu mundo, e mais um gancho para envolver o personagem do jogador nas histórias. Você ganha aliados para o personagem proteger, evitar, explorar, trair ou matar durante um frenesi; inimigos para caçá-lo ou com quem fazer as pazes; rivais e possíveis assistentes: matéria-prima para histórias, esperando apenas que você a utilize.

Como o exemplo sugere, as Vantagens Sociais podem desempenhar um papel importante quando se trata de definir um personagem e fornecer um ponto de partida para histórias. Os neófitos recém-Abraçados ainda têm muitos vínculos com a existência mortal que deixaram para trás e, portanto, estimule os jogadores a adquirirem essas Vantagens para seus personagens. Pense nos pormenores de cada Vantagem e em como o personagem a adquiriu. Por que, por exemplo, o personagem tem Recursos elevados? Ele vem de uma família rica? Fez fortuna com os

negócios ou uma profissão bem remunerada, como a de médico ou advogado? Ele ganhou na loteria? Esse dinheiro provém de fontes escusas, como o tráfico de drogas? Nunca deixe essas Vantagens se resumirem a círculos abstratos na ficha de personagem. Vincule-as a algo de concreto.

Não se esqueça de perguntar como o Abraço afetou as relações sociais do personagem. Ele evitou, de alguma maneira, que seus amigos, parentes ou colegas humanos percebessem que ele se tornou um vampiro? Ele mantém uma existência completamente falsa como mortal, ou o mundo o deu como morto e somente algumas pessoas sabem que ele não está? (Bem... não *exatamente* morto.)

Por outro lado, será que o personagem tentou se afastar de sua antiga existência, talvez a ponto de forjar a própria morte? Se for esse o caso, como ele se sente em relação a esse rompimento com todos aqueles que conhecia e amava? O personagem consegue realmente ficar longe de seu antigo lar, de sua família e dos velhos amigos, quem sabe até de esposa e filhos? Mas como não se afastar, sabendo o que poderia acontecer se a Fome o sobrepujasse? Os entes queridos do personagem aceitam o desaparecimento dele ou estão tentando descobrir o que aconteceu? Esses laços rompidos também oferecem oportunidades para o drama angustiante, o *páthos* e o horror.

E, o mais arriscado de tudo: seus contatos, aliados ou outros conhecidos sabem o que ele realmente é? Essas violações da Máscara abrem maravilhosas caixas de Pandora, cheias de oportunidades para novas histórias. O personagem tem de impedir que essas pessoas revelem o segredo a outras. Ele terá de escondê-las ou defendê-las de outros membros da Família, que as matariam para manter o segredo, ou então justificar sua própria ligação com elas. Da parte delas, como essas pessoas reagem ao descobrir que os vampiros são reais e que o personagem é um deles? A pessoa se volta contra o "monstro", fica histérica, tenta ignorar a não-vida do personagem ou aceitá-la? Será que ela pedirá para se tornar um vampiro também, pois enxerga o poder, mas não o horror?

Certifique-se de que os jogadores não ignorem o Abraço como parte do histórico de seus personagens. Os membros da Família não geram infantes levianamente nem com demasiada freqüência. O que tornava esse mortal em particular tão importante para um certo vampiro a ponto de este sacrificar parte de sua alma para introduzir o primeiro no reino das trevas? Esse ato indica uma grande necessidade das habilidades do personagem, um grande amor... ou um grande ódio. É bem possível que o personagem habite a mesma cidade que seu genitor. Caso contrário, o personagem (ou genitor) fez um esforço extraordinário e arriscado para mudar de cidade. O que levou o personagem a esse ato de desespero? Ele encontrou aceitação entre outros membros da Família apesar de não ter um genitor para endossar-lhe o caráter? O mais provável é que o genitor do personagem ainda desempenhe um papel importante em sua não-vida. Mesmo se os dois acharem que o Abraço foi um erro medonho e nunca mais queiram se ver, outros membros da Família os consideram relacionados. Os atos de cada um dos vampiros se refletem na reputação do outro. Os inimigos de cada um deles talvez se oponham ao outro (e, se personagem e genitor forem mutuamente hostis, as oportunidades de oposição, aliança e traição entre eles e seus diversos inimigos são definitivamente complexas).

É tentador tratar superficialmente o histórico do personagem e tocar o enredo adiante para que o jogo possa começar. Alguns jogadores também relutam em desenvolver vínculos sociais ou emocionais para seus personagens, com medo de que esses laços sejam usados contra eles. Contudo, a condição humana envolve o contato com outras pessoas. O esforço de se apegar a uma humanidade evanescente perderá boa parte de sua pungência e de seu horror se ninguém se importar com o que acontece a um personagem e se ele não se importar com o que acontece a outras pessoas.

Só um clã ou coalizão?

Você pode perguntar aos jogadores se eles querem usar toda a gama de clãs no jogo. A crônica em que a coterie tem integrantes de quaisquer clãs proporciona o "cenário-padrão" de **Vampiro: a Máscara**, mas as coteries nas quais todos pertencem ao mesmo clã também podem ser interessantes. O mesmo vale para as coalizões. Uma coterie pode ter integrantes de mais de uma coalizão, se é isso o que os jogadores desejam, mas a coterie que se limita a uma coalizão também oferece possibilidades.

Primeiro, porque é mais fácil explicar o motivo pelo qual os personagens se reuniram e escolheram permanecer juntos. Pode ser que os personagens dos jogadores sejam todos neófitos desse clã ou coalizão na cidade, unidos pela inexperiência comum ou obrigados a formarem um grupo por seus superiores no clã ou na coalizão. Por exemplo, uma coterie poderia consistir de integrantes da Ordo Dracul que formaram a própria casa para compartilhar seu conhecimento esotérico e negociar coletivamente sua instrução com outros feiticeiros. Ou jovens Gangrels co-sangüíneos poderiam lutar pelo reconhecimento de sua independência por parte de veneráveis e corruptos anciões das coalizões.

Uma coterie baseada num único clã ou coalizão também dá aos jogadores a oportunidade de sondar as entranhas do tal grupo e explorar a gama de possibilidades inerentes. De quantas maneiras é possível desafiar a ordem social sendo um Cartiano? De quantas maneiras é possível buscar o poder sendo um Ventrue?

Uma coterie limitada também pode ajudar os jogadores que não conseguem escolher um conceito de personagem. Dizer simplesmente para que "criem personagens" pode ser demais para alguns jogadores: parecem tantas as possibilidades. "Faça um Deva" ou "faça um personagem da Lancea Sanctum" talvez ajude os jogadores ao lhes oferecer um ponto de partida.

Cenário

Onde você ambientará sua crônica? A Família geralmente reside nas cidades. Quanto maior a cidade, maior o número de membros da Família que ela é capaz de sustentar. O tamanho da cidade, portanto, têm implicações para sua crônica.

Vastos conglomerados urbanos, como Nova York, Londres ou a Cidade do México, conseguem suportar centenas de vampiros, sendo preenchido cada cargo do governo da Família. Todo clã ou coalizão tem estruturas sociais bem-desenvolvidas com seus próprios cargos. No entanto, nenhum membro da Família pode alegar conhecer todos os outros Amaldiçoados. A política dos mortos-vivos começa a lembrar a antiquada máquina política dos mortais, com os traficantes de influência que prometem o apoio (ou a inimizade) de grupos inteiros da Família em troca da generosidade dos líderes. Os personagens têm de se esforçar para se distinguir de seus semelhantes. Por outro lado, talvez consigam se esconder ou formar uma aliança com uma facção totalmente nova caso sua situação atual se torne perigosa demais.

As cidades grandes têm a vantagem de que o Narrador sempre pode justificar a aparição de um personagem novo na crônica. Ele simplesmente se mudou, vindo do outro lado da cidade, ou aconteceu de os personagens não o terem conhecido até o momento. Naturalmente, os personagens não saberão se o es-

tranho está dizendo a verdade... a menos que verifiquem a "folha corrida" fornecida por ele, o que poderia render uma história inteira.

As cidades do segundo escalão, como Houston e Toronto, sustentam um número menor de vampiros e, portanto, as estruturas sociais são esparsas. Uma grande porcentagem dos membros locais da Família reivindica algum tipo de título, ou muitos cargos permanecem vagos por não serem necessários. Mesmo se todo clã e coalizão tiver representatividade, o número de membros da Família em cada grupo será pequeno o bastante para que clãs e coalizões precisem de organização interna mínima. As personalidades, os ressentimentos e a influência dos indivíduos podem ter tanta importância quanto a lealdade a um clã ou coalizão.

As cidades de porte médio oferecem liberdade de ação suficiente para a complexa intriga da Família sem, no entanto, sufocar os personagens dos jogadores. É mais fácil ganhar reputação quando sua própria coterie é um grupo digno de nota. Por outro lado, se valer a pena angariar o apoio de toda e qualquer coterie, valerá a pena esmagar toda e qualquer coterie para impedir que elas apóiem forças rivais. Os personagens também não terão dificuldade para descobrir quem são os outros membros da Família na cidade.

Uma cidade de terceiro escalão, como Las Vegas ou Veneza, consegue suportar apenas algumas dezenas de vampiros. Essas cidades talvez não encerrem integrantes de todos os clãs e coalizões, o que pode tornar suas sociedades extremamente idiossincráticas. A verdadeira política de clã e coalizão tem pouca influência se comparada com as relações pessoais entre os mortos-vivos. Todos se conhecem.

Numa cidade pequena, os personagens dos jogadores formam uma parcela demográfica importante da população vampírica, o que os mantém no centro dos enredos, mas o cenário do jogo talvez pareça restrito. Se os jogadores quiserem explorar constantemente as relações em evolução entre um elenco limitado de personagens, uma cidade pequena pode funcionar muito bem.

Pense um pouco, também, na idade da cidade. No Novo Mundo, muitas cidades importantes têm menos de um século. Os primeiros membros da Família a se estabelecerem na cidade provavelmente ainda estão por lá, e a maioria dos outros vampiros é composta por seus descendentes, afastados duas ou três gerações. As alianças e rivalidades entre esses membros fundadores provavelmente ainda dominam a política dos mortos-vivos.

No Velho Mundo, por outro lado, muitas cidades são de fato bem antigas. Londres e Paris são metrópoles há séculos (e urbes significativas há mais tempo ainda). Roma e Alexandria floresceram durante mais de dois mil anos. Bagdá é apenas a cidade mais recente em sua localização geográfica, numa série que se estende até a antiga Babilônia. Um registro histórico igualmente longo da Família pode gerar linhagens locais, costumes esquisitos, tradições elaboradas, segredos antigos e vendetas cujas origens se perderam até mesmo na memória da Família.

Muitos jogadores e Narradores gostam de situar suas crônicas na cidade grande mais próxima — talvez aquela na qual eles mesmos vivem — ou em alguma metrópole que conheçam por meio de livros, filmes ou programas de TV, como Chicago ou Praga. Esse tipo de cenário tem a vantagem de os jogadores já conhecerem um bocado sobre o local e poderem aprender mais sem dificuldade. Com algumas visitas à biblioteca, surgirá todo tipo de pessoa famosa, de má reputação ou meramente excêntrica da história da cidade, o que talvez tenha influenciado também a história da Família. Toda cidade significativa também tem bizarrices em seu passado e presente, desde assassinatos em massa a monumentos peculiares capazes de inspirar mistérios sobrenaturais.

Por outro lado, talvez você queira inventar uma cidade fictícional. Isso tem a vantagem de permitir que você crie a história, a geografia, as celebridades locais e os lugares pitorescos que quiser. Mas isso dá um bocado de trabalho, e é muita coisa para controlar. Os jogadores vão notar as inconsistências e podem pegar no seu pé se você não fizer as devidas anotações durante o jogo.

As trupes mais ousadas talvez queiram experimentar cenários mais incomuns. Numa pequena cidade, a coterie poderia representar os únicos vampiros do local. Uma crônica como essa seria formada totalmente pelas interações entre eles e com os mortais que os cercam. Nesse caso especial, os jogadores e seus personagens movem a crônica (a primeira história poderia tratar de como e por que eles chegaram à cidade).

A Família geralmente evita tanto as viagens quanto o campo, mas isso não impossibilita inteiramente — só dificulta — uma crônica rural ou baseada em deslocamentos. Os riscos de uma viagem poderiam encher a crônica de suspense, pois os personagens se vêem às voltas com a logística da jornada, a caçada e sua segurança durante o dia. É quase certo que precisarão de ghuls ou outros lacaios, que, com essa finalidade, podem ser interpretados como personagens plenos. A não-vida numa cidade pequena ou no mato também pode ser possível se os personagens tiverem a combinação certa de Disciplinas e muito cuidado. Se quiserem uma crônica realmente incomum, talvez a coterie tente transformar uma cidadezinha isolada num rebanho coletivo. Mesmo que esses membros da Família consigam condicionar, submeter a laços de sangue ou subverter de outro modo os líderes comunitários, como vão convencer ou obrigar pelo medo o resto do povo a aceitar o papel de fonte de alimento? Se conseguirem, como vão impedir que o resto do mundo conheça o segredo? A crônica selvagem, por outro lado, enfocaria quase inteiramente a sobrevivência pura e simples: caçar animais dos quais se alimentar, evitar o sol e talvez se esquivar de outras criaturas sobrenaturais que porventura também se escondam ali, bem longe dos olhos dos mortais.

Um mundo tenebroso

Tão logo decida onde ambientar sua crônica, transporte esse local para o Mundo das Trevas. Exagere o que há de negativo numa cidade do mundo real para transformá-la num inferno.

Faça das favelas, cortiços e outros bairros de baixa renda lugares ainda mais pobres e dilapidados. É maior o número de prédios abandonados, à exceção dos invadidos. Assinaturas de gangues e outras pichações encontram-se por toda parte, a única pintura recente que os prédios vêem há décadas. Muitos edifícios, e até mesmo os lares das pessoas, têm janelas quebradas cobertas com tapumes ou cortinas de plástico. As ruas cintilam com os cacos de vidro e o lixo sufoca os becos. O único vestígio de dinheiro vem dos cafetões e traficantes que passeiam pelas ruas em carros extravagantes. As pessoas não se olham nos olhos e falam o mínimo possível, tentando não chamar a atenção de jovens valentões que andam por aí vestindo as cores das gangues. Música em alto volume, discussões aos berros, alarmes de carros e o ocasional disparo de arma de fogo proporcionam a trilha sonora.

Os bairros residenciais abastados encerram a própria inumanidade. Blocos de apartamentos ou condomínios são construídos como fortalezas. As casas suburbanas parecem clonadas, desprovidas de qualquer sinal de individualidade. Os que podem pagar pelo privilégio vivem numa comunidade enjaulada, atrás de muros de concreto encimados por arame farpado ou cacos de vidro, com um guarda armado ao portão. Os mais ricos podem viver em coberturas luxuriantes ou mansões particulares e muradas, muito mais comuns no Mundo das Trevas do que na maioria das cidades reais contemporâneas.

Remova todo e qualquer sinal de beleza ou humanidade dos bairros comerciais. Os arranha-céus se transformam em monólitos brutais recobertos de aço, pedra, concreto ou vidro liso e desinteressante, ou então gárgulas terríveis se projetam das ameias. À noite, as ruas ficam desertas, exceto pelos mendigos que se acotovelam sobre os engradados nos becos. Mas é só um executivo precisar caminhar, em vez de entrar ou sair de carro do estacionamento subterrâneo e protegido de um arranha-céu, que os lobos humanos aparecem como que num passe de mágica para pedir dinheiro. Longe das torres do império financeiro, alguns estabelecimentos permanecem abertos: bares, cabarés, casas noturnas e cinemas para adultos, com os ocasionais postos de gasolina ou lojas de conveniência. Nos bairros abastados, as imensas grades de ferro transformam as lojas fechadas e os escritórios das galerias comerciais em fileiras de celas.

O parque industrial se transforma num deserto estéril de alvenaria arruinada, fábricas e armazéns de concreto. Muitas indústrias foram fechadas tempos atrás, deixando máquinas gigantescas à mercê da ferrugem e da ruína sobre a terra contaminada ou o asfalto.

De quando em quando, encontram-se relíquias de um passado mais gracioso, ou pelo menos de um passado com uma estética mais ornamental. Pode ser que uma igreja antiga se aninhe entre os soturnos prédios comerciais, e o contraste torne ainda mais surpreendentes os vitrais e as esculturas de pedra. Os centros varejistas mais antigos ainda ostentam alvenaria caprichosa e concreto moldado, se bem que imundos e carcomidos pelo tempo e o descaso.

Ao projetar sua cidade do Mundo das Trevas, pense nos lugares onde a Família possa morar ou se reunir. Museus, teatros e outros centros "culturais" dão bons Elísios, mas o mesmo vale para antigas estações ferroviárias ou rodoviárias construídas ao estilo elegante da *art déco* ou ao mais antigo estilo Tudor. Sinta-se à vontade para alterar os marcos da paisagem urbana a fim de adaptá-los melhor à atmosfera: por exemplo, uma estação ferroviária em ruínas, em lugar de uma novinha. Igrejas arruinadas são símbolos perfeitos demais para se ignorar. Construções inconclusas e abandonadas também transmitem o desespero do Mundo das Trevas.

Procure também outros fragmentos aproveitáveis de simbolismo. Em nosso cenário de exemplo, Nova Orleans (consulte o Apêndice Dois), a cidade inteira está afundando aos poucos no pântano que a cerca. O Rio Mississipi hoje corre bem acima do nível das ruas e é contido por diques imensos. A cidade continua a elevar cada vez mais os diques, mas um dia o rio vai triunfar e varrer a *Big Easy*. Destaque a energia vertiginosa dos clubes de *jazz* e do *Mardi Gras*, bem como a reputação que a cidade mantém de sensual e corrupta, e você terá o retrato de uma Sodoma ou Gomorra contemporânea, com a mão de Deus já preparada para destruí-la num novo dilúvio.

Características gerais do Mundo das Trevas

Como princípio geral, nunca esqueça a atmosfera do Mundo das Trevas ao planejar seu cenário. Para a Família, esse mundo é ainda mais tenebroso e letal do que para os mortais. Leve estas diretrizes em consideração para estabelecer o tom de sua crônica:

• **O fim da virtude:** As pessoas sabem que vivem num mundo decadente e tomado pelo vício. Descobriram isso depois de séculos de cobiça e mentiras por parte de seus líderes nos negócios, no governo, na religião e em uma a cada duas instituições. O cinismo e o desespero saturam a cultura, desde

as pichações nos muros aos filmes nos cinemas. Todos sabem que virtudes como a compaixão e a caridade são a marca do otário, pronto para ser vitimado, ao passo que a justiça e a fé são palavras usadas por patifes para esconder seus pecados. O altruísmo, o amor e a honra de verdade são mais raros e preciosos que os diamantes.

• **Nada de mocinhos:** E será que eles chegaram a existir? Os mortais de hoje não têm ninguém para lhes servir de inspiração. A mídia flagrou os possíveis heróis em escândalos sexuais ou aceitando subornos, ou talvez tenha destruído suas reputações só para ter do que falar. Os líderes comunitários locais se esgotaram ou morreram na violência urbana endêmica. As poucas e preciosas pessoas que tentam realmente fazer do mundo um lugar melhor são como vozes na imensidão, e suas boas obras são obscurecidas pela torrente de cinismo e desleixo.

• **Violência e medo:** O crime é onipresente e a vida é vulgar, especialmente para os jovens. Os pobres revidam por frustração e cobiça, tendo os criminosos endinheirados como seus antiheróis. Os garotos ricos e entediados procuram emoção na violência e nas drogas. Em todos os níveis da sociedade, as pessoas encontram inúmeros outros grupos nos quais podem jogar a culpa: outras raças, classes ou simplesmente pessoas que gostam de outras coisas.

• **Isolamento:** Muitas famílias e bairros adotam uma política de estado de sítio contra o resto do mundo, convencidas de que vivem cercadas por inimigos que querem privá-las de tudo o que possuem. Quem é bem de vida esconde-se atrás de muros, portões e sistemas de segurança, manda os filhos para escolas particulares e cuida para que ninguém de outra classe se aproxime. Os menos abastados vivem de olho nas gangues e se afastam das janelas, especialmente à noite, para não se tornarem alvos. Todos preferem assistir à TV a conversar com os vizinhos. Igrejas, clubes e outros grupos sociais só dão às pessoas a oportunidade de se esconderem do resto do mundo todas juntas, acompanhadas de outras pessoas com as mesmas idéias.

• **Loucura:** Num mundo ensandecido, por que não enlouquecer também? A insanidade assume muitas formas no Mundo das Trevas. Às vezes ela é óbvia, como a mendiga que fala sozinha enquanto vasculha a lixeira, ou o viciado que, curtindo a síndrome de abstinência, faz um discurso na esquina. Algumas formas de loucura se escondem, como o afável homem de família que molesta as filhas. Outras excentricidades surgem do isolamento e do medo, como o racismo fanático ou outras formas de intolerância. Muitas pessoas tentam escapar por meio da loucura temporária das drogas.

Xenofobia é legal (nas histórias)

Se existe uma emoção que domina o comportamento da Família com o mesmo ímpeto da necessidade de se alimentar, esta deve ser o medo. Cruzar as fronteiras da cidade nunca é uma perspectiva segura para os membros da Família, mesmo com todos os avanços modernos nos meios de transporte disponíveis. Na verdade, a maioria dos membros da Família é tão contrária à idéia de viajar que prefere ficar até mesmo nos domínios e principados mais hediondos, ditatoriais e opressores a correr o risco de fazer as malas e recomeçar em outro lugar.

Esta seção discute as razões para que a Família permaneça nos domínios urbanos. Qualquer ameaça ou tentativa de invasão pode render uma excelente reviravolta no enredo. O contraste dessas idéias com outros elementos da história também pode servir para realçar as situações únicas nas quais os membros da Família se encontram. São mestres de seus domínios, é verdade, mas temem o que jaz além de suas esferas de controle.

Perda de influência e status

A perda de aliados, contatos e títeres que os membros da Família inevitavelmente sofrem ao deixar seus centros de poder costuma ser literal. Não é que eles não tenham mais acesso a essas coisas, o fato é que pode muito bem ser que essas vantagens tenham desaparecido para sempre. Não importa a vastidão de seus recursos nem o grau de influência que exercem ou o poder de seus aliados, muitos membros da Família convivem com o medo paranóico de que seus semelhantes os vigiem constantemente desde posições de superioridade, prontos para atacar e consumir esses recursos. É muito comum que esse temor seja justificado até certo ponto. É muito mais fácil subornar os aliados de um rival, comprometer ou eliminar-lhe os títeres e silenciar os contatos quando ele não estiver por perto. Há um limite para a confiança nos subalternos, e mesmo aqueles que não desejam trair seus mestres muitas vezes não são fortes o bastante para não ceder aos adversários mais experientes. Muitos vampiros voltaram para casa depois de temporadas em outro lugar e descobriram que seus colegas na Família se apoderaram de porções substanciais de suas propriedades desguardadas.

O status na Família é ainda mais fácil de perder do que a influência sobre os mortais. Ninguém precisa tentar tomá-lo. É algo que simplesmente desaparece com o desuso. O ancião que se afasta de uma posição de autoridade quase certamente a encontrará ocupada por um outro ao retornar. Os antigos luminares são esquecidos, e seus nomes são substituídos por outros nos lábios das Harpias e entre os vampiros nas ruas. Os territórios de primeira qualidade foram redistribuídos entre aqueles que agradam ao Príncipe — afinal, o pretendente original desses domínios não os utilizava. É mais um paradoxo da condição da Família que essas criaturas misteriosas tenham de se manter eternamente sob os holofotes — ao menos no que toca àqueles que detêm o poder, se não toda a população local de mortos-vivos — para não correr o risco de serem ignorados em favor de competidores mais conspícuos e úteis.

A condição da Família

A maioria dos membros inteligentes da Família não põe os pés num avião que não seja de sua propriedade (ou que, no mínimo, não tenha sido fretado). Os jatos comerciais só constituem uma opção viável no caso dos vôos mais breves. Circulam diversas histórias de terror entre os membros da Família — presumivelmente lendas urbanas, já que a Máscara ainda está intacta, mas que não deixam de ser assustadoras — sobre vampiros encurralados em aviões até depois do nascer do sol devido a atrasos nos vôos. Quer o vampiro irrompa em chamas quando a luz do sol entra no avião, quer ele desmaie, seja tomado por um cadáver e *então* irrompa em chamas ao ser levado para fora, o resultado é inevitavelmente o mesmo.

Trens e navios já não apresentam tantas dificuldades. Desde que se pague por um carro-dormitório ou uma cabine particular, geralmente é possível evitar a luz do dia, mas essas acomodações encerram os próprios perigos. Os navios, particularmente, proporcionam apenas uma fonte limitada de mortais dos quais se alimentar. No atual clima de sensibilidade à disseminação de doenças, até mesmo um pequeno número de pessoas que se sintam fracas ou apáticas num navio é capaz de chamar a atenção das autoridades. Um cadáver seria ainda pior e, numa população confinada, o risco da descoberta é bem alto.

Em todo caso, o perigo do frenesi é onipresente, seja em aviões, trens ou navios. O membro da Família numa situação como essa se encontra constantemente cercado pelo aroma e pelo som do sangue em movimento. Basta apenas um lapso para o vampiro perder o controle e enlouquecer nessas circunstâncias, e é inevitável que os resultados sejam extremamente sórdidos, nocivos para a Humanidade, quando não para o bem-estar físico do vampiro (dependendo da resistência oferecida pelos mortais), e públicos. O vampiro que percorre longas distâncias de trem ou barco é o prenúncio de uma violação da Máscara, para não mencionar um incidente violento com a polícia.

É possível evitar esses perigos, mas não é nada fácil. Alguns membros da Família arranjam para serem transportados como carga até seus destinos, mas essa forma de viajar exige horas (se não dias) trancado num recipiente lacrado e claustrofóbico. Muitos membros da Família que desejam viajar optam por ir de carro, mas a jornada se arrasta e se limita ao período noturno, a menos que alguém de confiança e capaz de dirigir durante o dia acompanhe o vampiro. Mesmo assim, o membro da Família precisa encontrar algum meio de evitar a luz do dia, e o porta-malas de um carro não está entre os refúgios mais seguros e confortáveis.

Em todo caso, o vampiro em questão precisa confiar sua segurança a outra pessoa, algo que grande parte da Família reluta em fazer. Em última instância, mesmo os membros da Família que se dispõem a viajar com certa regularidade (relativa) geralmente se limitam às áreas que são capazes de cobrir com um carro e numa única noite.

Em terra estranha

Talvez a parte mais difícil de se viajar para fora do território natal, no que toca aos membros da Família, seja o simples fato de que eles não conhecem tão bem a área. Encontrar um refúgio seguro no meio de um território aberto é bem difícil. Surpreendentemente, é igualmente difícil encontrá-lo numa cidade desconhecida.

Sem dúvida, o vampiro pode alugar um quarto de hotel. Entretanto, mesmo nos melhores hotéis o membro da Família corre o risco de ser descoberto. A luz do sol não é o maior perigo, pois é bem fácil cobrir as janelas e abrigar-se num banheiro ou guarda-roupa. Contudo, as camareiras tendem a chamar a polícia ao encontrar cadáveres nas banheiras.

Mesmo se for encontrado um refúgio seguro, é fácil — mais do que muitas pessoas pensam — se perder numa cidade estranha. O confortável quarto de hotel não vai ajudar em nada se ficar no centro da cidade, se o vampiro que o alugou se perder nos subúrbios e o céu oriental começar a ficar vermelho.

Quem sabe, se o vampiro for bom de papo e oferecer uma imensidão de favores, um outro membro da Família talvez se disponha a fornecer alguns metros quadrados numa sala escura onde o hóspede possa dormir. Naturalmente, as listas telefônicas não enumeram os vampiros, e a Família passou milênios aprendendo a se esconder. Caso não se conheça pelo menos um membro da Família na cidade, é muito improvável ou quase impossível que se consiga localizar um deles.

Onde é que o forasteiro vai se alimentar? É quase certo que todos os principais campos de alimentação se encontrem no território de outro vampiro. Durante quanto tempo o recém-chegado conseguirá bancar o gatuno sem ser pego? Como encontrar os locais onde pedir permissão? E se não a derem? Por falar nisso, a Família não é o único perigo quando o assunto é a alimentação. Que partes da cidade são mais policiadas? Sim, o bairro parece uma favela, onde ninguém dá a mínima para o que acontece, mas e se a polícia monitorar o lugar constantemente por causa

de uma boca-de-fumo na esquina? Será que os alarmes naquela vizinhança são bons? Será que os moradores têm armas?

Talvez a maior ameaça numa cidade desconhecida resida não na violação das regras que se conhece, e sim das regras que não se conhece. O Príncipe exige que todos os vampiros visitantes se apresentem diante dele? Como encontrá-lo para tanto? Será que ele exige que todos os visitantes informem o Xerife quanto ao local onde vão se hospedar? Uma coalizão específica está no poder e faz as próprias regras? É permitida a entrada de integrantes de certas coalizões ou clãs? É permitido se alimentar durante o Sabá? (E, por falar nisso, qual deles, o sábado ou o domingo?) Seria proibido alimentar-se de escoteiros? E quanto aos carteiros? Essas leis esotéricas e oblíquas não são comuns, mas tampouco são desconhecidas nos domínios de Príncipes particularmente tirânicos.

Monstros na escuridão

A idéia pode surpreender a maioria dos mortais (supondo-se que saibam que os vampiros existem de verdade), mas certas coisas que se escondem nas trevas e nas imensidões selvagens são temidas até mesmo pela Família. Apesar de todas as razões anteriores para ficar em casa, se você perguntar a qualquer membro da Família por que ele evita sair da cidade, a resposta mais provável será: "os Lupinos".

Os medonhos lobisomens são os bichos-papões do folclore Familiar. É bem verdade que os vampiros temem os mortais, mas os mortais só são perigosos quando em grande número. Os membros da Família temem outros vampiros, mas esse tipo de medo geralmente é abstrato. É possível que um vampiro tente matar seu principal rival ou encomendar o assassinato deste, mas é muito mais provável que ele venha a subornar os aliados do adversário, a caluniá-lo aos ouvidos do Príncipe ou a falsificar provas para acusá-lo de ter violado as Tradições. O medo que os membros da Família nutrem uns pelos outros geralmente tem a ver com a perda de posição, status, reputação e recursos, e não com a perda iminente da não-vida. Certamente existem exceções — o Príncipe, na maioria dos domínios, tem o poder de requerer a execução de um criminoso condenado, e alguns anciões só se alimentam do sangue de sua espécie —, mas trata-se de casos especiais que normalmente podem ser evitados tomando-se muito cuidado.

Os lobisomens, porém, são outra história. A maioria dos membros da Família com alguns anos de não-vida nas costas acredita nos Lupinos, muito embora muitos nunca tenham encontrado pessoalmente um deles. Serão animais selvagens ou demônios inteligentes e ardilosos? Constituem uma ameaça meramente física ou possuem poderes místicos à altura das Disciplinas Familiares? Caçam sozinhos ou em bandos? São perigosos somente durante a lua cheia ou em qualquer outra noite? São realmente vulneráveis à prata ou isso não passa de um mito tanto quanto a falsa vulnerabilidade da Família ao alho e à água corrente? As histórias e as lendas entre os membros da Família diferem em todos esses pontos, e a "verdade" de um vampiro é a lenda urbana de um outro. No entanto, a maioria dos mitos da Família concorda que os lobisomens se escondem de fato na natureza, que eles têm força física suficiente para desmembrar até mesmo alguns anciões e que são tanto extremamente territoriais quanto facilmente irritáveis, talvez mais ainda que os próprios membros da Família. Por sua vez, essa idéia leva os vampiros a se perguntarem o que os Lupinos estariam tentando esconder.

Portanto, os lobisomens são a razão mais alardeada para que os vampiros hesitem em viajar de uma cidade para outra a pé ou de carro. Os vampiros tomados pelo pânico podem ficar num estado deplorável, à espera de que feras raivosas saltem de trás de cada árvore. Os membros mais sensatos da Família admitem que os lobisomens provavelmente têm mais o que fazer além de vigiar estradas e vicinais à espera de que um vampiro passe por acaso... Mas, até aí, para que correr o risco?

Naturalmente, apesar de serem, de longe, os mais temidos habitantes da noite, os Lupinos dificilmente seriam as únicas criaturas misteriosas que a Família pode encontrar lá fora. Existem bruxos humanos que dominam feitiços e habilidades capazes de torná-los uma ameaça a todos os vampiros, exceto os mais poderosos. De certo modo, eles são ainda mais perigosos que os Lupinos, porque o vampiro ao menos costuma ver o lobisomem chegando. Demônios invocados Deus sabe de onde se manifestam nos lugares mais abomináveis e tenebrosos do mundo, ameaçando não só a não-vida de um Amaldiçoado como também sua alma. E, para além deles, existem outras coisas mais esotéricas e inomináveis que a Família conhece muito pouco ou desconhece por completo.

É certo que muitas dessas criaturas podem ser encontradas nas cidades mais ainda do que na natureza, mas o membro da Família ao menos pode ter um certo grau de certeza de que essas abominações não existem em sua cidade natal ou, se existirem, de que elas ficarão quietinhas nos respectivos cantos. Afinal de contas, elas não o importunaram até agora, não é mesmo? Basta viajar para tudo mudar. A possibilidade de violar uma regra obscura ou de caçar no território de um ancião já é bastante perigosa. O risco de encontrar um demônio voraz ou um bruxo enervante, apesar de menos provável, é bem mais assustador.

O mundo é uma caixa de fósforos

Como fica implícito na necessidade da Família de permanecer nas cidades, cada domínio Familiar é território soberano, um reino em miniatura no qual — geralmente — um monarca absoluto e uma hierarquia governam os habitantes com autoridade inconteste. Dito isso, o mundo contemporâneo não é a Idade Média (não importa o quanto possam ser parecidos em certos domínios). Nem mesmo a Família consegue escapar ao fato de que o progresso tecnológico tem unido a comunidade global como nunca se viu. Apesar de seu instinto (e, em alguns casos, desejo) de isolamento, os membros da Família realmente interagem com suas contrapartes em outras cidades.

Contato e comunicação

No decorrer de boa parte da História, se o Ventrue de uma cidade quisesse enviar uma mensagem a um seu confidente Nosferatu localizado em outra, ele não teria escolha a não ser confiar suas palavras a um mensageiro que poderia facilmente se perder ou ser emboscado nas matas por bandoleiros, soldados inimigos ou monstros. Mesmo se o estafeta vencesse o desafio, seriam necessárias semanas, se não meses, para conduzir uma conversa ou negociação. Só isso já bastava para convencer a maioria dos membros da Família a se restringirem aos próprios domínios e não se preocuparem com o que acontecia em outros lugares, a menos que algo assim fosse absolutamente necessário.

Nas noites de hoje, o membro da Família precisa apenas apanhar um telefone, digitar uma senha ou — caso se sinta nostálgico — lamber um selo, e tudo o que precisar dizer já estará dito. As inovações modernas proporcionam um meio para membros da Família em todo o mundo estreitarem os laços entre eles. Pela primeira vez, parece haver a possibilidade de a comunidade dos mortos-vivos se transformar de fato numa comunidade, em lugar de uma série de feudos individuais e independentes espalhados pelo mundo.

Contudo, essa união é improvável. As conversas telefônicas e a correspondência eletrônica são meios maravilhosos de estabelecer contatos pessoais e obter uma idéia geral do que anda acontecendo em outros lugares. Mas não são suficientes para uma compreensão real da situação numa outra cidade.

Pense numa hipotética Ventrue ambiciosa. Ela "sabe", graças a seus contatos, que Atlanta é uma cidade do Invictus. Ótimo. Mas o que ela não sabe é que a cidade só é do Invictus por ter um Príncipe do Invictus, cujo trabalho sujo na verdade é realizado por fanáticos da Lancea Sanctum. O Príncipe odeia os Cartianos e, com a intenção de manter o próprio poder, os integrantes da Lancea Sanctum desentocam os Cartianos para ele. O Príncipe só tolera a presença dos desgarrados quando eles se submetem a um Vinculum com ele, o que os torna mais vassalos do que vampiros independentes. Sem que o Príncipe saiba, alguns membros independentes e clandestinos da Família (e ainda livre-pensadores) planejam infiltrar na cidade um contingente de Cartianos (e talvez reconsiderem sua abstinência coalizionária se o golpe cartiano tiver êxito). Entrementes, alguns vampiros voltam-se para seitas pagãs devido a uma noção desvirtuada de tabu. "Atlanta é uma cidade do Invictus" não passa de um exagero.

Se não for pessoalmente até lá, nossa Ventrue dificilmente descobrirá boa parte dessa intriga. Seu contato talvez mencione parte da história se tentar de fato ser minucioso. Mas é bem provável que ele omita grande parte das informações por estar pessoalmente envolvido, por estar tão acostumado com essas coisas que não lhe ocorre mencioná-las, ou por não saber de nada — ou não desejar que ela o saiba.

Imagine as dificuldades envolvidas na tentativa de processar tudo isso; para a Ventrue entender essa coisa toda. Já é bem difícil até mesmo para os membros da Família que de fato moram em Atlanta. Agora, imagine: "Por que ela deveria se incomodar?" Atlanta não é o domínio natal de nossa Ventrue. Ela está em Chicago, puxa vida! Já tem os próprios problemas. E, afinal, quem se importa com Atlanta?

É por isso que o advento dos meios de comunicação modernos não uniu muito mais a comunidade da Família e é improvável que venha a fazê-lo em breve. Esse tipo de coisa é maravilhoso para os contatos pessoais e os acordos particulares, mas nada numa escala dominial. Também ajuda a explicar o ponto de vista de alguns anciões que, preocupados com os perigos que as câmeras de vídeo e as imagens de satélite representam para a Máscara, acham que a tecnologia moderna é muito mais perigosa do que vantajosa para a Família.

Preparativos de viagem

Como já foi mencionado anteriormente, a idéia de que os membros da Família nunca viajam simplesmente não é verdadeira. É óbvio que eles o fazem, pois se expandiram juntamente com a humanidade até serem encontrados em todas as regiões do planeta. As conveniências e os transportes modernos não oferecem meios de locomoção cem por cento seguros, mas facilitam as coisas como nunca antes. Pode ser que um certo membro da Família fuja de uma caçada sangrenta, tenha de concluir um acordo com um irmão de clã em Toronto que exige uma entrevista cara-a-cara, ou pode ser que ele simplesmente sinta a necessidade de recomeçar em outro lugar. Às vezes, não importando os riscos, o vampiro simplesmente tem de fazer as malas e partir.

A viagem até uma outra cidade exige grandes preparativos. Numa situação ideal, os lacaios se envolvem em cada etapa do processo. O membro inteligente da Família envia representantes à frente dele para localizar um ou dois refúgios seguros e, se possível, alguns dos vampiros locais a quem o membro da Família possa se apresentar e com quem possa aprender as regras básicas da cidade.

O segundo passo é planejar a viagem propriamente dita. Quer envolvam a aquisição de passagens ou o planejamento de itinerários, os preparativos de viagem precisam ser absolutamente meticulosos e permitir uma margem substancial para erros de cálculo. Perder-se numa estradinha em território desconhecido não é nada bom. Perder-se numa estradinha em território desconhecido a menos de uma hora do nascer do sol é bem pior. Somente os membros mais idiotas da Família viajam sem providenciar acesso fácil a sangue, seja na forma de fontes voluntárias que o acompanhem ou de uma caixa de isopor cheia de sangue roubado da sede local da Cruz Vermelha.

Muitos membros da Família, quando têm os recursos necessários, preferem viajar em transportes médicos, onde todos os requisitos — sangue, privacidade e uma série de assistentes — podem ser explicados como parte do pacote. Outros são despachados como carga ou chegam mesmo a viajar como cadáveres dentro de ataúdes.

Todas essas opções, infelizmente, exigem dinheiro e lacaios, e muitos membros da Família carecem de ambas as coisas.

Temas

Trata-se de um mundo no qual a virtude não pode contar com um triunfo predestinado. Na verdade, a grande maioria dos indícios sugere que a virtude não tem a menor chance. Aparentemente, resta saber se o mundo vai se afogar na própria corrupção ou simplesmente penar nesse mesmo ciclo perverso para todo o sempre: um fim horrível ou horrores sem fim.

A maioria das pessoas desistiu. Querem apenas um pouco de conforto na vida breve que lhes cabe. Somente os fanáticos cegos parecem se importar com o futuro do mundo, e eles prefeririam entregar o mundo às chamas a ceder um milímetro que fosse em suas ideologias. As poucas pessoas que conquistam o verdadeiro poder decidem reinar no Inferno em vez de lutar por um mundo melhor.

A Família, no geral, se encaixa nessa última categoria. Em certos aspectos, a maldição da morte em vida lhe confere grande poder. Em outros, torna-a mais fraca que os mortais dos quais se alimenta. Lá no fundo, seus membros sabem que é assim. Se os mortais cedem ao desespero, por que os Amaldiçoados acalentariam a esperança de fazer alguma diferença?

Independente de clã, coalizão ou cenário, os personagens dos jogadores enfrentam a escolha entre lutar pela virtude ou render-se ao vício. A opção não precisa ser enunciada expressamente, mas está no coração de **Vampiro**. Os personagens conseguirão se tornar algo além de monstros? Especialmente sabendo que às vezes têm de fracassar? "Fazer a coisa certa" é difícil durante o Réquiem. Geralmente é perigoso. Às vezes, é difícil dizer exatamente o que é a coisa certa. Contudo, os personagens poderão chegar ao heroísmo durante suas trágicas não-vidas se lutarem para encontrar coragem, compaixão ou outros valores em si mesmos.

Nesse tema amplo de decisões morais e suas conseqüências, você pode desenvolver uma série de outros temas para sua crônica. O tema confere à crônica uma idéia central que organiza e amarra as histórias. O tema não é a "moral da história", nada tão convencional. Um bom tema é uma pergunta. Os personagens fornecem as próprias respostas nas escolhas que fazem ao reagirem às situações apresentadas por você. Entre os temas adequados para **Vampiro** temos:

• **A Danse Macabre:** A existência da Família é uma guerra medonha e dissimulada de um contra todos, sendo o poder sobre os mortais tanto as armas quanto o butim. Os vampiros jovens lutam para obter um pouco de poder e segurança, malgrado a avareza de seus anciões. Os vampiros mais velhos lutam para manter o poder que conquistaram, obter ainda mais e usá-lo contra seus rivais. Tanto os jovens quanto os velhos estão dispostos a atraiçoar outros membros da Família da mesma idade para melhorar as próprias posições, ao mesmo tempo em que forjam alianças de conveniência.

Os personagens conseguirão se esquivar da Danse Macabre ou serão obrigados a tomar parte em nome da própria sobrevivência? Conseguirão escapar do ciclo vicioso que é a necessidade de cada vez maior de poder para lidar com inimigos angariados em lances anteriores? Conseguirão usar seus poderes com intenções virtuosas? É possível a existência de intenções virtuosas no Mundo das Trevas? E, o mais importante, será que eles conseguirão confiar uns nos outros ou acabarão se traindo mutuamente em nome de uma recompensa individual?

• **Grilhões invisíveis:** O Réquiem traz consigo o poder e a liberdade em relação às leis e às limitações dos mortais... Será isso mesmo? Muitos membros da Família acreditam ser os mestres imortais da noite, pelo menos em suas cidades. Mas se deixam aprisionar por favores devidos e pelas próprias leis — especialmente a autoridade do Príncipe e a necessidade de obedecer às Tradições. A intriga da Danse Macabre também é uma armadilha, mas a boneca de piche é uma metáfora mais adequada que as correntes. Os membros da Família buscam o poder e se vêem capturados pela necessidade de controlar seus títeres humanos e defendê-los dos rivais invejosos. Sua própria natureza os aprisiona ainda mais completamente. Os membros da Família não conseguem se esquivar da Fera Interior, só lhes resta lutar para refreá-la, para que o monstro não os capture e destrua. Seus Vícios proporcionam mais um nível de encarceramento, e poucos membros da Família conseguem escapar ao domínio de suas próprias paixões egoístas. Sob essa luz, será que mesmo um Príncipe é de fato o mestre de seu destino?

Este tema funciona melhor numa crônica que trata de um grupo de neófitos ambiciosos que querem ganhar cargos e títulos em sua coalizão, clã ou hierarquia da cidade. Talvez eles queiram o poder pelo poder. Talvez eles simplesmente queiram fugir da Danse Macabre ao vencê-la, conquistando posição e influência suficientes para que ninguém ouse comandá-los ou ameaçá-los. São obrigados a conspirar para escapar ao controle de seus genitores e aparar os ataques de seus pares igualmente ambiciosos. Acabam tendo de desafiar a influência dos anciões que sonham superar. Contudo, ao longo do caminho, os personagens têm de fazer acordos e contrair dívidas, fazer e desfazer alianças, adquirir parceiros temporários e inimigos de longo prazo. Se um dia chegarem ao auge que almejam, os personagens talvez descubram que não estão livres ainda. Simplesmente fizeram subir as apostas ao entrarem num nível mais elevado de competição. Naturalmente, eles também precisam se defender dos membros mais jovens da Família que, por sua vez, tentam suplantá-los.

• **Redenção sinistra:** A morte em vida apavora alguns membros recém-Abraçados da Família. Eles lutam para reivindicar o máximo possível de sua humanidade perdida e para se redimirem diante de suas próprias consciências, se não necessariamente diante de Deus. Os personagens que buscam a redenção talvez tentem usar seus poderes Familiares para fazer o bem. Isso poderia envolver qualquer coisa, desde a destruição de uma agressiva gangue de rua à intriga em busca do poder com a intenção de dar forma às políticas governamentais da cidade humana com relação aos pobres e aos sem-teto. Naturalmente, esses personagens também encontram muitos outros membros da Família no lado oposto. A maioria dos vampiros considera essas campanhas altruístas um tanto tolas na melhor das hipóteses, ou uma ameaça a seu próprio poder e suprimento de comida na pior delas. No entanto, a própria natureza dos personagens representa a ameaça mais imediata e inerradicável. Um momento de rendição à Fera poderia transformar uma missão de misericórdia, justiça ou outra virtude num pavoroso banho de sangue. Será que os Amaldiçoados conseguem fazer realmente o bem ou estão condenados a corromper e destruir tudo e todos que tocam? Quantos atos de bondade são necessários para compensar as maldades que os vampiros inevitavelmente cometem?

• **Lar, doce lar:** A existência de um vampiro é solitária e cheia de horrores, e uma coterie não substitui a contento os verdadeiros amigos e familiares. Alguns neófitos tentam se apegar aos relacionamentos de suas vidas como mortais. Será que o vampiro é realmente capaz de voltar para casa e recuperar esses relacionamentos humanos ou ele meramente está se condenando a uma tragédia e a uma desolação ainda maiores?

Este tema examina a separação entre a Família e a humanidade. Os vampiros nunca conseguem recuperar certos aspectos da existência mortal, como a luz do dia e a possibilidade de ser pai ou mãe. A Fome representa um perigo constante para qualquer mortal nas proximidades. Outros membros da Família com certeza condenarão os personagens por colocarem a Máscara em risco. Se o personagem se apega aos parentes e amigos mortais que ele talvez tenha negligenciado em vida, será que não está sendo simplesmente egoísta? Ou terá encontrado a única coisa no Réquiem que realmente importa? Quanto aos entes queridos do personagem... que tipo de decisões eles tomarão e quais serão as conseqüências? Será que não enxergam o perigo ou arriscam corajosamente suas vidas para ajudar o personagem a manter sua humanidade?

Os temas ajudam você a concentrar os acontecimentos e as ações de suas histórias em torno de uma única idéia. Sua crônica ganha consistência e profundidade emocional quando os personagens encaram o tema a partir de ângulos diferentes. Quando a crônica chegar a seu desfecho, você poderá providenciar um clímax apresentando aos personagens uma situação que os obrigue a responder, de uma vez por todas, as perguntas levantadas por seu tema.

Uma crônica pode explorar mais de um tema. Na verdade, é melhor não amarrar demais todas as histórias a um tema único, pelo menos não numa crônica longa. Se você tornar o tema onipresente demais ou exagerar na simplificação de determinadas respostas fornecidas aos personagens dos jogadores, a crônica pode parecer forçada ou moralizante. Você pode escolher um tema principal e criar histórias ocasionais em torno de outros temas. Você também pode combinar temas. Por exemplo, os membros da coterie talvez esperem retomar o máximo que puderem de suas vidas mortais, com todas as dificuldades inerentes, mas vêem-se arrastados para a Danse Macabre pela necessidade de defender seus entes queridos das maquinações de outros membros da Família. É bem possível que cada personagem explore o próprio tema. Sua única limitação é a quantidade de trabalho que você e os jogadores estão dispostos a dedicar ao desenvolvimento dos temas.

Curso de Dramaturgia

A maioria dos RPGs poderia ser razoavelmente descrita como "aventura e ação". Os personagens têm objetivos a cumprir e enfrentam perigos em sua busca. Não importa se o jogo se vende como alta fantasia, ficção científica, faroeste, *wuxia*, animais falantes ou até mesmo horror. Os personagens têm um problema e tentam resolvê-lo.

Você também pode jogar **Vampiro: o Réquiem** dessa maneira. No Mundo das Trevas, não faltam perigos para se intrometerem entre os personagens e seus objetivos, desde as autoridades humanas que precisam ser mantidas na ignorância a Lupinos malucos determinados a destruir todos os vampiros.

Por ser um jogo narrativo, **Vampiro** foi projetado com o gênero dramático em mente. O drama difere da aventura-ação no sentido de que os personagens precisam tomar decisões difíceis. "Como vamos deter o Lupino?" é aventura-ação. "O que devemos fazer a respeito do Lupino? Matá-lo, nos esconder, tentar argumentar com o monstro ou jogá-lo contra nossos inimigos?" é drama.

No gênero dramático, não há uma resposta obviamente correta, ou ela não é o que os personagens desejam. Por exemplo, talvez os personagens descubram que o caçador de bruxas que anda destruindo membros da Família é também o melhor amigo de um deles da época em que ainda era um mortal. Eles tentarão detê-lo e talvez venham a matá-lo em decorrência disso? O caçador é um assassino. Ele mata os lacaios mortais tanto quanto seus mestres vampirescos. Mas ele costumava ser um amigo. Portanto, eles tentarão argumentar com o caçador e evocar os antigos laços de amizade? Seria uma estratégia humanitária e magnânima, mas não faria justiça aos mortais assassinados, além de ser extraordinariamente perigosa se o caçador vir seu antigo amigo simplesmente como mais um vampiro. Ainda por cima, o Príncipe certamente fará perguntas duras se descobrir que os personagens têm alguma relação com o caçador. Pode ser que o soberano venha a pensar que eles planejaram juntos os assassinatos.

Uma maneira bem simples de gerar dramaticidade é imaginar em que tipo de situações os personagens menos gostariam de se encontrar, não em função do risco, mas dos medos, dos constrangimentos, das ambições e de outras emoções. Em seguida, coloque os personagens nessas situações. Com o andamento da crônica, sua lista de situações de sobrecarga emocional vai mudar, pois os próprios personagens vão amadurecer e se desenvolver. As antigas situações vão saindo da lista à medida que os personagens resolvem questões pessoais, e novas situações são acrescentadas conforme os personagens vão tomando decisões e formando novos relacionamentos.

A Virtude e o Vício de um personagem proporcionam um atalho para o planejamento de situações dramáticas. Crie uma situação na qual um personagem tem de sacrificar sua estimada Virtude para defender algum outro aspecto de sua não-vida, como a Humanidade ou uma dívida social. Os personagens menos virtuosos podem flagrar seus Vícios em conflito com outros aspectos de sua identidade. Por exemplo, o membro sabidamente orgulhoso da Família talvez descubra que, para obter sua vingança (motivada pelo orgulho), ele terá se humilhar diante de um rival (o que contraria o orgulho). Com um pouco de esforço, você conseguirá inventar situações nas quais os personagens terão de ceder a seus Vícios para cumprir objetivos virtuosos, ou justaposições ainda mais estranhas.

Para o clímax de uma crônica, ou pelo menos de uma série de histórias, escolha a situação mais dramática e extrema possível: a situação que, em sua opinião, o personagem menos gostaria de enfrentar. Confronte o personagem com o maior medo dele, ou tente-o com diversas recompensas oferecidas por partidos diferentes, entre os quais, talvez, ele mesmo. Se estiverem dispostos a enfrentar essas situações, os jogadores poderão ter a experiência interpretativa mais intensa de suas vidas, bem como uma história que eles recontarão durante anos e anos.

Enredos

Como mostram os exemplos, os temas geralmente sugerem enredos por si só. Os temas escolhidos por você também podem ajudar a transformar uma idéia vaga para uma crônica num enre-

do completo ao sugerirem que tipos de escolhas e desafios os personagens enfrentarão. Como um filme ou romance, a crônica deve ter começo, meio e fim, para que os jogadores saibam que as ações de seus personagens levam a uma espécie de clímax e desfecho. Você terá uma idéia melhor de como planejar as histórias individuais se começar com uma idéia clara de para onde a crônica inteira deve ir.

Por exemplo, vamos dar mais uma olhada naquela idéia de uma crônica fundamentada na ascensão e queda de um Príncipe carismático. A premissa soa um tanto quanto política e, portanto, você poderia selecionar "Grilhões invisíveis" como o tema da crônica. Os personagens neófitos vêem a aparente liberdade e o poder dos membros mais velhos da Família, comparados à opressão que eles experimentam em suas próprias não-vidas. Aí, a candidata a Príncipe oferece a eles a oportunidade de conquistar esse poder e essa liberdade para si mesmos. A tentativa de revolução os arrasta para um atoleiro cada vez mais profundo de intrigas, troca de favores e ardis.

Uma vez no poder, entretanto, o novo Príncipe se revela tão despótico quanto seu predecessor. Os personagens obtiveram o poder e a influência que desejavam, mas ao custo das obrigações devidas ao Príncipe e a seus outros aliados. Se quebrarem essas promessas e alianças, eles poderão se tornar párias perseguidos. À medida que o governo do Príncipe se torna mais severo, os personagens terão de decidir a quem devem lealdade. Eles se juntam à nova safra de rebeldes, arriscando perder o poder adquirido e até suas não-vidas? Ficam com o Príncipe e tentam mudar o regime pelo lado de dentro? Traem seus antigos princípios? Fogem? Certo é que você vai querer que a crônica termine no final bombástico de uma guerra civil na Família, forçando os personagens a se comprometerem integralmente com o rumo que escolheram, seja lá qual for.

Se apoiarem o Príncipe, os personagens terão de cair com ele ou matar outros membros da Família que são simplesmente tão idealistas quanto eles mesmos foram. Caso se voltem contra o Príncipe, eles perderão a influência que conquistaram. Eles também ficarão conhecidos como vira-casacas e aliados das boas horas. Uma reputação como essa fará com que ninguém confie neles durante um bom tempo, não importando o quanto eles achem que sua escolha foi baseada em princípios.

Agora você pode estudar esse esboço de enredo e delinear o começo, o meio, o clímax, o fim e também os tipos de escolha que serão apresentados aos personagens. Não esqueça que suas histórias podem se desviar do planejado; isso ainda é apenas um esboço ligeiramente mais detalhado.

A crônica deve começar de maneira simples, pois os personagens precisam de algum tempo para conhecer a cidade e os outros membros da Família (os jogadores novos também precisam de tempo para se sentirem à vontade com o sistema *Storytelling* e com os poderes e fraquezas especiais dos vampiros). Você decide que as primeiras histórias se concentrarão no Abraço dos personagens e nas relações deles com seus genitores, entre eles mesmos e com os vestígios de suas vidas como mortais. As reações dos personagens à morte em vida e aos membros da Família que encontram podem dar origem a conflitos e objetivos que você desenvolverá em subtramas posteriores. Ao longo do caminho, os personagens descobrirão quanto poder os membros mais antigos e mais bem estabelecidos da Família têm sobre eles, especialmente a mão de ferro do Príncipe atual.

Com o desenvolvimento da crônica, você vai mostrar o crescimento da inquietação na Família local, que se impacienta sob o jugo de um tirano. Isso pede histórias, cenas e confrontos que permitam aos personagens experimentar a tirania em primeira mão. Por exemplo, um personagem talvez tente continuar a administrar um negócio que ele havia começado quando mortal, apenas para ver um dos amiguinhos do Príncipe se apoderar dele sob o pretexto de que o envolvimento contínuo do personagem coloca a Máscara em risco. Um outro personagem pode ver seu genitor, que tentava tratá-lo com justiça, obrigado a se humilhar diante do Príncipe a fim de obter um favor trivial. Para consolidar a imagem do Príncipe despótico, faça com que os personagens recebam ordens para participar de uma caçada sangrenta contra um outro neófito que eles já encontraram. Eles conhecem a vítima bem o bastante para perceber que as acusações são fabricadas ou falsas (ou outros membros da Família podem segredar isso aos personagens). O verdadeiro crime do neófito parece ter sido insultar pessoalmente o Príncipe. Os membros mais velhos da Família arranjam justificativas para se livrarem da caçada sangrenta, mas deixam claro para os personagens que os neófitos que se recusarem a participar estarão sob suspeita de colaborar com o "criminoso" e podem estar eles mesmos sujeitos a caçadas sangrentas.

A fase introdutória da crônica termina com a primeira grande decisão dos personagens: sua resposta à caçada sangrenta. Se eles participarem, dê um jeito para que sejam eles a encurralar o fugitivo. Caso se recusem, o fugitivo acabará chegando até eles. No final, ou eles ajudarão a matar o fugitivo (com todas as implicações concomitantes para a Humanidade de cada um deles), ou se recusarão a participar e deixarão outros membros da Família matarem o fugitivo, ou ainda tentarão encontrar uma maneira para que o fugitivo empreenda a perigosa jornada para fora da cidade, sabendo muito bem que, se alguém mais descobrir o que fizeram, eles também enfrentarão a Morte Final.

Em algum momento da fase introdutória, os personagens também conhecerão uma ancilla — provavelmente uma Cartiana, mas poderia ser de qualquer coalizão — que se opõe cautelosamente ao regime atual. Ela fala com eloqüência sobre como os membros da Família deveriam governar a si mesmos, mal e mal evitando acusações diretas aos atos do Príncipe. Ela ajuda os neófitos a suportar a provação de se juntar aos mortos-vivos: conselhos sobre como estabelecer uma nova identidade ou obter permissão para caçar no território de um vampiro mais velho. Depois da caçada sangrenta, essa ancilla fica mais ousada e sonda os personagens quanto à possibilidade de impingir mudanças na política do Príncipe e da Primogenitura. Nessa fase intermediária da crônica, os personagens podem se juntar à ancilla na tentativa de encontrar um meio para solapar a panelinha do Príncipe e obter o poder às custas desse grupo. Acabará ficando claro que a ancilla quer se tornar Príncipe, e ela prometerá aos colegas conspiradores que seu novo regime será muito mais humanitário do que o do líder atual.

Nessa fase, a principal decisão diante dos personagens é juntar-se à conspiração da ancilla, denunciá-la ou recuar e tentar evitar o conflito. Tornar-se um revolucionário soa mais heróico, mas, como Narrador, sua função é não forçar os personagens numa determinada direção, e sim apresentar as opções a eles.

Se os personagens tentarem evitar o comprometimento, mais uma vez, obrigue-os a fazer uma escolha. Pode ser que um rival ameace denunciá-los como conspiradores a não ser que façam o que ele manda, ou talvez alguém da panelinha do Príncipe exija que eles provem sua lealdade traindo outra pessoa.

Se os personagens denunciarem a ancilla, ela passará a viver na clandestinidade e a revolução nascente será sufocada... por enquanto. O Príncipe recompensará os personagens com territórios de caça, títulos secundários ou outros privilégios. Naturalmente, eles também ficarão conhecidos como delatores e puxa-sacos e manterão os novos privilégios somente enquanto estiverem nas graças do Príncipe. A ancilla continuará a agitar as coi-

sas na clandestinidade, e a revolução um dia acabará acontecendo. Os personagens por acaso estarão do outro lado.

Se unirem forças com a ancilla, os personagens enfrentarão o desafio de arregimentar outros membros da Família que talvez estejam insatisfeitos com o regime atual. Contudo, eles descobrirão que os outros membros da Família querem mais do que uma mera promessa de um líder melhor. Todos dizem querer uma recompensa ou garantia mais imediata antes de arriscarem seu status, sua influência e talvez suas não-vidas num golpe. Os personagens terão de prestar uma série de favores para outros vampiros da cidade. A maioria desses obséquios nada terá a ver com a reforma política e poderia envolver os personagens em negócios desonestos. Um possível aliado talvez queira que os personagens o ajudem a escravizar um importante burocrata ou homem de negócios. Pode ser que um outro queira que os personagens sabotem os planos de seu rival. Ambos querem garantias de que outros favores virão no futuro. Pode ser até que insistam na formalização de juramentos, reforçados com maldições ou Vincula no caso de os personagens ou a ancilla que os emprega faltarem com a palavra.

O clímax da fase intermediária da crônica chega com a revolução contra o Príncipe. Você já decidiu que a revolução terá êxito quer os personagens se juntem a ela ou a combatam. Como a revolução envolve a maioria dos outros membros da Família da cidade, você pode justificar o sucesso da mesma com os atos de outros mortos-vivos. Naturalmente, do ponto de vista dramático, seria melhor que os personagens desempenhassem um papel crucial no êxito do golpe, seja numa investida rápida para capturar o Príncipe ou numa perigosa negociação para garantir o apoio de um poderoso feiticeiro. Mesmo se os personagens defenderem o Príncipe, a ancilla lhes oferecerá generosamente a oportunidade de se redimirem na nova ordem.

A fase final da crônica lida com a decadência do novo regime, a passagem do idealismo para uma nova tirania. Sua primeira idéia talvez seja fazer com que o novo Príncipe simplesmente revele toda a extensão de sua ambição, que todo o golpe era um plano engenhoso para chegar ao poder. O famoso ditado sobre o poder que corrompe salta à mente. Contudo, o tema da crônica deveria ser a desilusão e a falta de opções. Em vez de simplesmente revelar o novo Príncipe como um vilão do mesmo jaez do anterior, você poderia induzir os próprios personagens a tomarem parte da "corrupção" e do "abuso de poder".

Na fase anterior da crônica, os personagens fizeram muitas promessas. Agora os membros da Família que apoiaram o golpe exigem retribuição. Sejam quais forem as reformas propostas pelo Príncipe e pelos personagens, alguém de cujo apoio eles precisam dirá: "O que eu ganho em troca e quanto vocês estão dispostos a pagar por isso?" Um outro acha que a reforma fere seus interesses e se oporá a ela, independente do incentivo oferecido pelos personagens. Eles também descobrirão que o cumprimento das promessas feitas implica subverter seus princípios reformistas. A princípio, só um pouco... Depois, bastante, pois outros membros da Família passarão a testar os limites dentro dos quais podem reivindicar ou extorquir concessões do novo Príncipe. As diversas exigências e promessas também entrarão inevitavelmente em conflito. O que você vai fazer ao descobrir que prometeu ajudar dois membros da Família a destruírem um terceiro?

Por fim, o novo Príncipe decidirá que precisa fazer um exemplo dos vampiros mais encrenqueiros e exigentes da cidade, para mostrar aos demais que seu governo não será manipulado. Você pode fazer do alvo um verdadeiro filho da mãe para que os personagens não se sintam tão mal ao arrastá-lo à força para um Vinculum ou outro tipo de castigo. Isso facilitará as coisas quando eles descobrirem que dois membros da Família têm diferenças irreconciliáveis e um deles precisa sair de cena, para o bem do domínio. Que cada história mostre o Príncipe reagindo de maneira cada vez mais dura às contestações feitas a seu governo e respondendo de modo mais abrupto e menos diplomático às disputas. Como subclímax, que ela emita uma ordem muito semelhante a algo que o antigo Príncipe tenha ordenado e que tenha ofendido especialmente os personagens. Talvez ela conclame uma caçada sangrenta contra um neófito que se tornou inconveniente ou como uma maneira de saldar uma dívida política.

Tão logo percebam que o novo regime está se tornando tão ruim quanto o anterior, os personagens enfrentarão seus últimos testes de lealdade e integridade. Um outro grupo da Família começa a arregimentar apoiadores para um novo golpe, usando as mesmas técnicas que funcionaram para a coterie e, ao mesmo tempo, evitando os erros cometidos por ela. Afinal de contas, os personagens mostraram como fazer a coisa, que deixou de ser impensável. Pode ser até que enfrentem várias tentativas de golpe, pois os membros ambiciosos da Família pensarão: "Por que não *eu* ser o Príncipe?"

E, assim, a crônica fecha o círculo. Os personagens se tornaram as autoridades que tanto odiaram e invejaram um dia, exceto que são menos poderosos, já que lhes faltam a idade e a experiência de seus predecessores. Como eles reagirão à nova revolução? Tentarão combatê-la? Tomarão parte, tentarão convencer os novos e jovens agitadores de que não se trata de um plano tortuoso para destruí-los e depois torcer para fazerem a coisa certa desta vez? Exclamando "Malditas sejam vossas famílias!", tentarão destruir todos os vampiros sequiosos de poder? Onde, afinal de contas, reside a honra no mundo dos Amaldiçoados?

Agora você tem um arcabouço para o enredo de sua crônica, com os principais desafios e escolhas a serem enfrentados pelos personagens. No decorrer da crônica, os objetivos e históricos individuais dos personagens vão gerar enredos menores. Você pode entretecer algumas dessas subtramas no enredo principal. Outras subtramas certamente continuarão distintas, mas proporcionarão um pouco mais de conflito e o desenvolvimento dos personagens. Por exemplo, enquanto a futura usurpadora vai ganhando apoio, talvez ela decida que poderia solapar o poder do Príncipe Abraçando um mortal que ocupa um cargo importante numa empresa sob a influência do Príncipe, uma empresa responsável por boa parte da fortuna e das relações sociais do Príncipe. Mas esse mortal também é íntimo de um dos personagens dos jogadores. Ou então os personagens podem se opor ao Abraço por uma questão de princípios, muito embora gostem da idéia de destronar o tirano atual. Pelo menos um dos personagens estará diante de uma escolha significativa com conseqüências de longo prazo, não importa o que ele venha a decidir.

Fique de olho em possíveis subtramas, tanto no início da crônica quanto durante seu desenvolvimento. Incorpore-as quando elas incrementarem o jogo e resolva-as rapidamente quando elas distraírem demais os personagens. Naturalmente, é possível que você descubra que uma série de subtramas converge inesperadamente para um novo e importante enredo que os personagens resolvem seguir por conta própria. Se isso acontecer, não tenha medo (nem vergonha) de descartar o roteiro cuidadosamente planejado para seguir o novo até sua conclusão. Se você e os jogadores acharem a nova história interessante e dramática, você ainda assim terá cumprido seu papel de Narrador.

Outros exemplos de enredo

Entre outras idéias para possíveis crônicas, e os temas incorporados por elas, temos:

• **A busca pela verdade:** Segredos e mentiras permeiam o Mundo das Trevas e são coisas que a Família tem de sobra. A busca pela verdade pode ser tão difícil quanto perigosa.

Alguns segredos são fáceis de entender: o Príncipe certinho cometeu diablerie uma vez e, por causa disso, não gosta que investiguem muito profundamente seu passado. De fato, a Família de outras cidades constitui um mistério que poucos membros ousam investigar.

Outros segredos são mais misteriosos: qual é a natureza da Fera e será que ela pode ser domada ou extirpada? Até mesmo a investigação mais metafísica pode retroagir sobre os temas morais e políticos do jogo se alguém mais pensar que os personagens não deveriam fazer essas perguntas ou não gostar das respostas que eles encontram. Por exemplo, a líder local do Círculo da Anciã não vai ficar nada feliz se os personagens descobrirem que uma certa idéia mística pela qual ela tem grande apreço simplesmente não corresponde à realidade.

Uma crônica como essa se concentra no mistério e na enganação. Os temas abrangem o conflito entre a verdade e a harmonia social, o fato de o passado não estar enterrado, no fim das contas, e a descoberta da verdade sobre si mesmo.

• **Liberdade ou morte:** Os personagens são membros apartidários da Família que se rebelam contra a mão pesada de seus genitores. Eles não conseguem tolerar a idéia de continuar devedores dos anciões durante décadas ou séculos. Os genitores insistem que os personagens obedeçam cegamente em nome do bem comum, pois somente a ordem e a obediência rígidas são capazes de proteger a Máscara, afastar os Lupinos ou cumprir algum outro objetivo imensamente importante.

Ao declarar independência, a coterie motiva os genitores a deixarem de lado as próprias diferenças para defenderem a ordem tradicional. Os personagens descobrem que a maioria dos membros influentes da Família na cidade está contra eles ou, no mínimo, nada disposta a ajudá-los, pois não quer que os próprios infantes comecem a ter idéias revolucionárias. Os Cartianos talvez ajudem, ou pode ser que queiram envolver os personagens numa pauta desfavorável. Será que a coterie conseguirá ganhar espaço próprio apesar da hostilidade enfrentada pelos personagens?

Entre os temas relevantes para uma crônica como essa temos o preço e a natureza da liberdade, o livre-arbítrio contra o bem comum e até que ponto se pretende chegar para se obter o que quer.

• **Golconda:** Espalham-se boatos pela cidade sobre uma nova e misteriosa vampiresa que alega conhecer o segredo da salvação em relação à Fera. A forasteira estará dizendo a verdade ou disseminando mentiras a fim de atrair a Família local para uma armadilha diabólica? Será que tudo não passa de conversa fiada para tentar ludibriar o Príncipe e a Primogenitura e fazer com que a deixem ficar? Os personagens decidem descobrir do que se trata. No caminho, enfrentam a tentação da Golconda e as intrigas dos membros da Família que se sentem ameaçados pela mensagem de salvação.

Os possíveis temas abrangem a fé justificada ou traída, a confiança e a busca pela redenção.

• **Anjos da Morte:** Horrorizados com o que se tornaram e com a maneira pela qual foram recrutados para as fileiras da Família, os personagens se dispõem a destruir seus genitores e todos os outros vampiros — ou pelo menos todos os outros que moram na cidade. Eles lutam contra seus semelhantes pelo bem dos mortais, mas talvez se surpreendam alimentando-se também dos mortais — e é claro que o populacho destruiria os Anjos da Morte tão prontamente quanto quaisquer outros monstros. Os vampiros locais podem até confundir os personagens com membros do Sete (pág. 71) e combater o fogo com o fogo.

Entre os temas adequados temos a honra e a traição, a natureza da humanidade e da monstruosidade, os limites da justiça, o preconceito e a transformação naquilo que se combate.

Elenco de apoio

A menos que você tenha em mente uma crônica bem incomum, os personagens dos jogadores vão interagir com muitas outras pessoas, tanto membros da Família como cabeças de gado, no decorrer de suas histórias. Antes de começar a crônica, você precisa definir pelo menos algumas dessas pessoas. Não é possível (nem necessário) descrever todas as pessoas que os personagens podem encontrar. Se ambientar sua crônica numa cidade grande, você provavelmente não precisará se dar ao trabalho de detalhar todos os vampiros locais, pelo menos não de imediato. No entanto, os membros da Família e as cabeças de gado mais importantes para o enredo devem ser criados com tanto cuidado e detalhamento quanto os personagens dos jogadores. Personagens do Narrador chatos podem enfraquecer o enredo mais brilhante, ao passo que personagens tridimensionais e interessantes podem fazer da história mais antiga e manjada algo aparentemente novo e cheio de viço.

Comece com os personagens do Narrador que mais importam para a coterie e que aparecem nas primeiras histórias. Entre eles provavelmente estarão os genitores dos personagens. O relacionamento entre genitor e infante é um dos mais profundos, intensos e duradouros no seio da Família, quer os vampiros gostem disso ou não. Mesmo se um personagem e seu genitor se odiarem, a sociedade da Família não permitirá que eles se evitem para todo o sempre. Também reflita pausadamente sobre os colegas humanos dos personagens, tanto os do passado quanto os do presente. Não esqueça que os jogadores podem ajudar o Narrador a inventar os históricos e as características dos entes queridos, conhecidos, parentes e contatos sociais importantes dos personagens. O Príncipe e alguns outros membros célebres da Família da cidade provavelmente também vão desempenhar papéis importantes. Com o andamento da crônica, você poderá incluir outros indivíduos de acordo com a necessidade.

Ao criar personagens do Narrador importantes, não se esqueça de:

• **Imaginar a função:** Cada personagem desempenha um ou mais papéis em sua crônica. Estabeleça a função que você pretende dar a um personagem e imagine as qualidades de que ele precisará para desempenhar essa função. No exemplo anterior de enredo, o antigo Príncipe tem de parecer tirânico e poderoso para que os personagens dos jogadores tenham motivos para odiá-lo e também acreditar que precisam encontrar apoiadores em todos os escalões antes de ousar atacá-lo. A ambiciosa ancilla revolucionária, por outro lado, precisa demonstrar qualidades suficientemente admiráveis para que os personagens acreditem que ela daria um Príncipe melhor. Ela tem de parecer sensível aos problemas dos personagens, sincera em sua dedicação ao reformismo, e esperta e forte o bastante para dar um golpe e governar o resto da Família daí em diante. Até mesmo um papel menor, como o baladeiro ou vagabundo anônimo que é vitimado pela fome de um personagem, deve merecer alguns momentos de reflexão. Quando os personagens se alimentarem, você vai querer lembrá-los de que estão cometendo um ato pavoroso con-

tra pessoas que têm vidas e sentimentos, e não contra miniaturas de cartolina ou "baterias de sangue".

• **Pintar um retrato:** Tente imaginar com o que cada personagem do Narrador se parece. A aparência de um personagem é capaz de evocar as qualidades que você designou ao papel ou causar surpresa devido a aparentes inconsistências. Se o Príncipe tirânico é um homem alto, de ombros largos, com cabelos grisalhos e cortados à escovinha, que veste um terno de seda cinzento e tem um séqüito de rapazes enfiados em ternos pretos e usando óculos escuros, você evoca a imagem contemporânea de poder e autoridade. Se ele tiver a aparência de um riponga de meia-idade ou de um jovem dândi da Era do Jazz, você terá muito mais trabalho para convencer os jogadores de que os personagens devem temê-lo. Por outro lado, às vezes o contraste entre aparência e realidade é o traço característico do personagem. Pense na imagem de um homem corpulento, com um queixo quadrado e um nariz obviamente quebrado. A imagem sugere força e agressividade. Agora, faça com que esse homem seja integrante do rebanho de um personagem e mude a cena: esse homem de compleição robusta está de joelhos, submetendo-se ao Beijo de um vampiro mais baixo e franzino. A nova imagem evocará o poder e o horror da Família.

• **Escolher um nome:** Nomes bem escolhidos podem reforçar a imagem e o papel de um personagem, ao passo que nomes inadequados podem depreciar um personagem. Evite nomes que façam rir os jogadores, pois isso estraga a atmosfera de horror. Se você der o nome de Aloísio ao Príncipe, ele parecerá mais pretensioso que assustador. Um nome comum e abreviado, como Tom ou Billy, fará ele parecer comum demais. Um nome ligeiramente incomum, como Brandon ou Lorimer, ajudará esse personagem importante a se sobressair.

Antes de conduzir sua crônica, passe algum tempo folheando a lista telefônica. Anote os nomes memoráveis que encontrar. Você não só poderá designar esses nomes aos personagens do Narrador criados de antemão como também terá um suprimento de nomes prontos para os membros do elenco que aparecem sem aviso prévio. Se um membro da coterie de repente decidir conversar com um arruaceiro em vez de devorá-lo, ou bater um papinho com um atendente para obter acesso aos arquivos municipais, você não ficará procurando desajeitadamente um nome.

• **Idade:** Tanto a idade mortal quanto o tempo passado como morto-vivo podem ter importância para os personagens da Família. A aparência de juventude imatura ou velhice debilitada pode levar os personagens a subestimarem um membro da Família. O mais importante é que o tempo passado desde o Abraço do personagem influencia suas atitudes em relação aos mortais e outros vampiros. Com o passar das décadas, todos aqueles com quem o membro da Família se importava quando vivo vão envelhecer e morrer. Por fim, o personagem terá passado mais tempo entre os mortos-vivos do que entre os vivos, e suas atitudes mudarão inevitavelmente em resposta a essa condição. Que profundidade um mortal que viveu apenas algumas décadas pode oferecer a uma criatura que considera a Primeira Guerra Mundial uma convulsão social recente e a ascensão e queda do comunismo uma moda passageira? Depois de mais ou menos um século, os membros da Família tendem a considerar os mortais animais domésticos. Eles têm lá sua utilidade, e alguns podem ser adoráveis, mas continuam a ser criaturas de longevidade e percepção limitadas... e não há por que se sentir mal por transformá-los em comida. Os vampiros mais velhos se tornam inumanos. Não só sua Humanidade se reduz como eles também desenvolvem um senso desapaixonado e implacável de oportunidade que os torna mais alienígenas do que qualquer forasteiro mortal. As paixões de um ancião brotam das esperanças, dos temores e

hábitos que tiveram décadas ou séculos para se transformarem em obsessões que pareceriam insanas aos mortais.

• **Personalidade:** Escolha algumas palavras para descrever a personalidade de cada personagem. Para tornar seus personagens mais interessantes, selecione traços de personalidade que não se encaixem de maneira óbvia ou que contrariem as expectativas dos jogadores. Por exemplo, se você planeja que um adversário atormente a coterie a todo momento, faça-o astuto, implacável... e afável, ou até mesmo compassivo. Sim, ele acredita ter de destruir os personagens, mas lamenta essa necessidade e espera poder persuadi-los a deixar de fazer oposição aos planos dele.

• **História:** Todos os personagens importantes precisam de um histórico, exatamente como o personagem de um jogador. Quais conflitos esse personagem já enfrentou? Quem é que ele amava, odiava ou temia? Podem aparecer antigos amigos ou inimigos para complicar sua não-vida e também as dos personagens dos jogadores? Se for um vampiro, por que ele foi Abraçado? Como ele chegou a sua posição atual, seja lá qual for? Crie o passado do personagem tanto quanto você achar que a função dele exige. O personagem que desempenha um papel limitado na crônica, como um contato nas ruas ou o títere mortal de um personagem da Família, talvez não precise de um histórico tão detalhado. Já a não-vida de um Priscus de duzentos anos que desempenha um papel importante numa história merece um pouco mais de atenção.

• **Peculiaridades:** Pequenas singularidades de comportamento podem ajudar os jogadores a lembrar um integrante do elenco. Os membros da Família, assim como o gado, desenvolvem hábitos esquisitos com o passar do tempo. O mortal que cutuca o nariz com o dedo enquanto conversa com os personagens se destaca como um palerma nojento. O membro da Família que gosta de se alimentar de mortais aos acordes de *Die Fledermaus* se firma como uma depravada criatura da noite.

• **Defeitos/Fraquezas:** Todo o mundo tem algum tipo de defeito ou fraqueza contra o qual se luta... ou que não se percebe, cuja existência não se admite. No mínimo, todas as pessoas do Mundo das Trevas estão sujeitas à tentação de pelo menos um Vício. Defina-o no caso dos personagens mais importantes do Narrador.

Em particular, você precisa estabelecer algumas fraquezas para os principais adversários da coterie. O inimigo que nada teme e nunca comete erros não só é desencorajador como também chato para os jogadores, quase tão chato quanto o herói que nunca faz nada de errado. Os jogadores vão adorar descobrir e explorar os pontos cegos, as obsessões ou outros defeitos de um inimigo, ao passo que uma fraqueza bem escolhida acrescentará *páthos* ou algo de trágico a um herói que precisa combater seus demônios interiores tanto quanto os perigos externos.

• **Características e parâmetros:** Deixe-os para o final. São apenas números e, se os personagens não forem singulares e interessantes, as melhores características do mundo não ajudarão sua crônica em nada. No caso de muitos personagens do Narrador, as características sequer serão usadas: você não precisa fornecer fichas para cada integrante do rebanho ou para o informante que conta aos personagens o que se fala nas ruas. Somente os personagens do Narrador importantes merecem o mesmo detalhamento que você aplicaria aos personagens dos jogadores. Na maior parte do tempo, você pode se contentar com anotar as características que mais importam, como: "Jackson, o Informante: Inteligência 2, Manha 4, Contatos nas Ruas 4."

Procure sempre evitar os personagens do Narrador que não passam de estereótipos. É fácil ceder à preguiça e recorrer a imagens batidas, como o homem de negócios Ventrue ou o Gangrel desgarrado. Sim, muitos Ventrue se dedicam aos negócios, e não chega a ser raro os Gangrels se tornarem independentes. Mas, se isso ocorrer com muita freqüência, todos os homens de negócios Ventrue ou Gangrels desgarrados começarão a parecer iguais e a agir da mesma maneira.

Contrarie as expectativas dos jogadores. Os estereótipos de cada clã existem por um motivo. Os clãs tendem a selecionar certos tipos de pessoas com certos estilos de vida. Mas são apenas tendências, e não regras invioláveis, e mesmo as tendências são vagas o bastante para compreender diversas variações. O personagem que parece se enquadrar direitinho na imagem principal de um clã pode ser personalizado para se tornar um indivíduo singular e interessante.

Pense no estereótipo do homem de negócios Ventrue que detém uma parcela significativa das ações de uma das maiores empresas da cidade. Ele (claro que é homem) deve ser frio, arrogante e de gostos refinados. Que chatice. Agora, vamos variar um pouco o estereótipo.

Nosso primeiro Ventrue foi surfista a maior parte de sua vida mortal. O pai o forçou a assumir a filial da empresa da família na cidade, e então ele foi transformado em vampiro para fortalecer a repressão à indústria local. Ventrue Número Um ainda tem cabelos compridos e clareados pelo sol e fica de shorts e camiseta sempre que consegue escapar do escritório... e, quando o vento bate forte durante a noite, ele sai com a prancha para pegar onda.

Ventrue Número Dois é uma mulher. Ela se formou em Administração e escalou a hierarquia empresarial até o topo. Seu genitor a via como uma eterna secretária, mas ela tinha outros planos. Agora ela tem a própria empresa, compete implacavelmente e esmaga todos os antigos chefes que, segundo ela, um dia tentaram detê-la. Seu rebanho é formado pelo próprio secretariado... todos homens, jovens, em boa forma, bronzeados e de aparência formidável, metidos em calças e paletós esportivos, feitos sob medida e idênticos.

Ventrue Número Três fez fortuna no mercado imobiliário. Foi tão bem-sucedido que seu genitor o viu como um meio de se tornar o fornecedor exclusivo dos membros da Família que precisassem de refúgios. O fato de Ventrue Número Três já ter esposa e filhos não teve a mínima importância para seu genitor. Alguns anos depois, o genitor do Ventrue Número Três sofreu um acidente que o destruiu. Ventrue Número Três agora se abstém das tramas políticas, mas muitos membros da Família ainda pedem a ajuda dele na aquisição de seus refúgios. O grande segredo do Ventrue Número Três é que ele sugou todo o sangue do próprio filho durante um frenesi... e, louco de horror e remorso, Abraçou-o logo em seguida. O resto de sua família mortal foi condicionada e submetida a laços de sangue e hoje o serve, escondendo e protegendo-lhe o filho morto-vivo.

Sim, são todos homens de negócios Ventrue, mas os jogadores nunca vão esquecer quem é quem.

Criação de histórias

Você delineou a crônica que deseja narrar, criou um cenário e detalhou os personagens do Narrador mais importantes que habitam seu Mundo das Trevas. Por sua vez, os jogadores criaram os próprios personagens e fizeram sugestões que você incorporou ao enredo e aos ambientes. Chegou a hora de começar o jogo e transformar essa massa de idéias em histórias de verdade. Agora todo aquele trabalho prévio será compensado, porque você conhece seu mundo bem o bastante para se concentrar na narração — e na improvisação quando os personagens dos jogadores fizerem algo inesperado.

Preludios

Como introdução à crônica, talvez você queira conduzir uma breve história solo sobre o Abraço de cada personagem: uma série de prelúdios. Alguns Narradores preferem simplesmente discutir esses detalhes com os jogadores para poderem mergulhar com tudo no enredo principal. O Abraço talvez seja o acontecimento mais importante da não-vida de um personagem. Merece um pouco mais de atenção. O prelúdio ajuda os jogadores a conhecerem seus personagens antes da crônica realmente ter início. É a oportunidade de estabelecer relações com os membros mais importantes do elenco de apoio, principalmente com o genitor do personagem, e de descobrir como cada personagem se sente em relação a seu Réquiem.

Também é absurdamente dramático. Na verdade, nada é mais dramático que a própria morte. O Abraço ocorre num momento de dor intensa e jorros de sangue provocado pelo genitor. O personagem aceita o Abraço voluntariamente, seduzido pelas promessas do genitor? Terá pedido por isso? Ou é tomado à força, violado como uma vítima de estupro? Quer o personagem deseje ou não se tornar um vampiro, o Beijo logo transforma o terror em êxtase, eliminando qualquer resistência. Conforme seu sangue vai sendo exaurido para alimentar o genitor, o personagem se sente morrer, mas é tarde demais para lutar, supondo-se que ele consiga raciocinar em meio ao prazer do Beijo. Ele se entrega às trevas e à morte. E depois...

... ele revive. Revive num corpo gelado, com a Vitae do genitor na boca. E está tão vazio. Tão *faminto*. Ele sente o cheiro de sangue no ar, o sangue cálido dos vivos. Movido por instintos que é incapaz de nomear, ele se levanta para atacar sua primeira presa, para se alimentar pela primeira vez, talvez para cometer seu primeiro assassinato. E em seguida, o que ele fará? Ao contar a história do Abraço e da primeira vítima do personagem, você poderá mostrar os conflitos e os impulsos que distinguem a Família do gado.

A reunião da coterie

Depois de apresentar os personagens a suas não-vidas, você precisa reuni-los numa coterie. Como **Vampiro: o Réquiem** depende bastante das interações entre os personagens, você não pode fazer simplesmente com que eles se encontrem num bar (ou num Elísio) e decidam partir juntos em busca de aventuras. Isso funciona muito bem em alguns gêneros, mas não neste caso. Os personagens precisam de um motivo para se associarem. O estabelecimento desse motivo pode ser o assunto de sua primeira história, mas você pode começar a crônica com os personagens já reunidos. Como no caso dos prelúdios, a encenação do episódio em que os personagens se conheceram ajuda os jogadores a entenderem melhor seus personagens e a maneira como eles interagem. Também pode lançar bases para possíveis conflitos no futuro.

A maneira como você reúne os personagens depende em parte do tipo e do propósito da coterie. Fatores internos, como a camaradagem, o fato de pertencerem a um mesmo clã ou administrarem um negócio juntos, podem unir os integrantes. Fatores externos, como um inimigo comum ou uma mesma obrigação designada pelo Príncipe, podem reuni-los. Entre os exemplos, temos:

• **A turma já 'tá reunida:** Os personagens se conheciam antes do Abraço e, portanto, continuarão juntos daí em diante. Esta decisão levanta a seguinte questão: por que uma série de vampiros optaria por gerar infantes mais ou menos ao mesmo tempo e escolheria para tanto um determinado grupo de mortais? (O custo em Força de Vontade do Abraço é quase uma garantia de que nenhum vampiro Abraçaria sozinho todos os personagens de uma só vez, mas o Narrador criativo pode inventar uma boa justificativa para um ato como esse.) Se os personagens formassem um grupo com habilidades impressionantes, talvez uma facção inteira de membros da Família concordasse em recrutá-los como infantes e asseclas, como é o caso de...

• **O braço armado do genitor:** Um grupo de vampiros aliados escolhe os personagens a dedo para formar um grupo de agentes de elite. Cada personagem contribui para a coterie com habilidades especiais e contatos entre os mortais. Os personagens provavelmente tiveram pouca escolha no tocante a seus Abraços ou quanto a trabalhar em conjunto. Talvez tenham sido manipulados, enganados ou coagidos abertamente. Uma situação como essa pode conectar todos os prelúdios numa mesma história de terror e, ao mesmo tempo, apresentar aos personagens os objetivos e conflitos que vão nortear a crônica.

• **Segundo a vontade do Príncipe:** Uma variante seria fazer com que os personagens fossem Abraçados por razões pessoais e, pouco depois, convocados pelo Príncipe da cidade (ou algum outro membro poderoso da Família), que então lhes designaria uma tarefa ou responsabilidade específica. Os personagens talvez estivessem unidos apenas por um aperto de mãos ou pelo poder de um Vinculum comum com aquele que os reuniu. Fora esse dever partilhado, os personagens não precisam ter nada em comum. Na verdade, pode ser que eles se odeiem. Uma coterie como essa pode ser difícil de interpretar. Se os jogadores e o Narrador se esforçarem para encontrar um meio de os personagens deixarem de lado ou resolverem suas diferenças, esta premissa poderá levar a interpretações e narrativas intensas.

Essas duas últimas premissas para uma coterie têm a vantagem de acomodar personagens de qualquer clã e coalizão. Os jogadores e os personagens também recebem um objetivo bem definido (naturalmente, o objetivo declarado talvez não seja o verdadeiro desafio da crônica). Por outro lado, alguns jogadores detestam interpretar personagens obrigados a acatar ordens. Se for esse o caso, não use esta premissa de jeito nenhum, ou então tire logo os personagens de sua posição subalterna. O membro da Família que os supervisiona talvez sucumba à Morte Final ou os personagens encontrem motivo e oportunidade para se rebelarem.

• **Párias:** Os personagens são párias na sociedade da Família. Talvez cada personagem tenha feito algo tão vergonhoso a ponto de ser desprezado por outros vampiros. Talvez o genitor do personagem tenha sido destruído devido a um crime, e os infantes herdaram sua desgraça. Talvez um personagem se exile para fugir de um genitor tirânico. Seja qual for a razão, os personagens não podem contar com mais ninguém a não ser eles mesmos, ao menos entre outros vampiros. Pode ser que alguns personagens tentem conquistar poder ou prestígio suficientes para voltar à sociedade da Família ou livrar seus nomes de uma acusação falsa. Outros talvez simplesmente se unam para obter o próprio território de caça e defendê-lo do resto da Família. Uma coterie de párias pode até declarar guerra a outros membros da Família. Por exemplo, uma coterie de diableristas será excluída tão logo um outro membro da Família descubra o objetivo da mesma. Atacar e matar vampiros mais velhos oferece a essa coterie um caminho rápido para o poder sobrenatural, ao menos em termos de Potência do Sangue, mas traz riscos sérios e cobra um preço terrível das almas dos personagens.

• **Espíritos de inclinação semelhante:** A natureza predatória e territorial dos membros da Família não os impede de formar relacionamentos baseados em experiências ou interesses comuns. Uma mesma crença ou meta poderia reunir membros da Família de diversos clãs, e talvez até mesmo de diferentes coalizões (apesar das próprias coalizões se basearem em interesses comuns).

A coterie pode ter um objetivo relativamente simples, como os párias mencionados anteriormente, que cooperam para se apoderarem de um território de caça. Inimigos comuns, como uma força de Lupinos ou magos mortais que destrói sistematicamente os vampiros da cidade, oferecem mais um motivo simples para o esforço conjunto. A coterie também poderia ter objetivos políticos, como a revolta contra o Príncipe tirânico do enredo de exemplo, ou proteger a sociedade humana da manipulação por parte dos mortos-vivos. Os personagens talvez vivenciem conflitos de lealdade entre seu objetivo comum e os vínculos com clãs, coalizões ou genitores.

Conflitos internos na coterie

Algumas dessas premissas para coteries presumem um maior ou menor grau de conflito entre os personagens. Você e os jogadores talvez queiram discutir o grau aceitável de conflito interno e traição numa crônica. Há gostos para tudo. Para alguns jogadores, as desavenças entre os personagens (quando estes não estão se apunhalando pelas costas) oferecem oportunidades únicas de interpretação. Outros jogadores preferem que os personagens cooperem e acham que a traição entre personagens é um insulto aos demais jogadores. Gostariam que a traição se limitasse aos membros da Família que não pertencem à coterie e que seus personagens continuassem leais uns aos outros.

No entanto, a ambição e a manipulação são partes constituintes da condição da Família. Você nunca deve impor a traição aos personagens (e jogadores) que não a desejam, mas a mera possibilidade de traição, engodo e pautas secretas é um tema forte ao qual o Narrador pode recorrer para evocar o horror isolado e definitivamente solitário da condição de vampiro. Basta reunir um grupo de personagens com objetivos potencialmente antagônicos. Para ser fiel ao drama, você oferecerá opções. Em vários momentos da crônica, crie situações nas quais os personagens possam se dedicar a pautas pessoais em detrimento dos objetivos do grupo e deixe-os decidir o que fazer.

Imagine uma coterie na qual um personagem vê a diablerie como um meio de se vingar de outros membros da Família por ter sido arrastado para a morte em vida. Um outro integrante tem ambições políticas e quer bajular os vampiros mais velhos e poderosos da cidade. Um terceiro acredita estar apaixonado por um dos Primogênitos da cidade. Cada um desses três personagens poderia cair na tentação de se aproveitar dos objetivos de um outro integrante. O diablerista poderia fingir ajudar o apaixonado, esperando obter acesso fácil ao Primogênito. O enamorado talvez se sentisse compelido a denunciar o diablerista pelo bem do Primogênito, ou quem sabe visse o papo do arrivista social como um meio de se aproximar de sua paixão. O aspirante político, por sua vez, poderia ver uma oportunidade de manipular os outros dois, primeiro ao colaborar para a destruição do Primogênito, depois ao trair o diablerista para talvez conquistar um lugar na elite da cidade. Ou eles poderiam continuar leais uns aos outros. Todos os três poderiam decidir que não vale a pena prejudicar um aliado para alcançar objetivos. A escolha é deles.

Históricos entrelaçados

Qualquer que seja a justificativa para reunir a coterie, o Narrador pode fortalecer os laços entre os personagens ao entremear as pessoas e os fatos de seus históricos. Dois jogadores talvez digam que seus personagens trabalharam para uma grande empresa antes do Abraço. Poderia ser a mesma? A irmã de um dos personagens poderia ser a mulher que partiu o coração de um outro. O traficante de drogas que arruinou a vida de um personagem trabalhava para o genitor de um outro.

Contudo, existe o risco de abusar dessa conectividade, o que faz parecer como se a cidade contivesse apenas uma dezena de pessoas fora os personagens, e o excesso de inter-relações dignas de novelas mexicanas pode fazer os jogadores revirarem os olhos. Mesmo assim, pode ser conveniente dar a cada personagem uma ligação indireta com um ou dois dos demais. Por exemplo, você pode usar um personagem do Narrador como gancho para envolver dois personagens dos jogadores numa história, em vez de apenas um. No final, quanto mais os personagens sentirem que têm um interesse pessoal na história, melhores serão as chances de que os outros personagens os acompanhem.

Tramas

O enredo é a cadeia de causa e efeito que une os acontecimentos de uma história.

Assim como a crônica em sua totalidade, cada história precisa de uma idéia central que você desenvolverá do começo ao fim, passando pelo meio. No início da história, você apresenta uma situação que motiva os personagens a agirem. O meio consiste daquilo que os personagens farão a respeito e como outros personagens responderão às ações deles. A situação se resolve no fim da história.

Um bom enredo precisa de foco. Você deve ser capaz de resumir a premissa do enredo em uma ou duas frases. Por exemplo:

- O líder da coalizão da coterie pede aos personagens para entregar um presente ao Priscus Mekhet, com o qual ele deseja fazer aliança. Contudo, o Primogênito Nosferatu quer impedir a aliança roubando o presente.
- Os integrantes do rebanho de um personagem estão desaparecendo. Um Dragão que os personagens nunca encontraram antes os aborda para dizer quem tem uma pista.
- A mãe de um dos personagens, que pensava que ele estava morto, descobre que ele ainda existe e quer que ele volte para casa — mas ela não sabe que ele é um v...npiro.

Se não conseguir explicar o enredo em uma ou duas frases, você provavelmente estará tentando fazer coisas demais de uma só vez. É bem possível que você tenha, na verdade, dois ou três enredos em mente. Reduza sua idéia a uma ou duas ações principais, depois elabore as causas desses acontecimentos centrais e o que acontecerá quando os personagens se envolverem.

Enredos primários, enredos secundários e subtramas

Nem todos os enredos têm a mesma função. Os enredos primários promovem o foco global da crônica. Formam capítulos de uma história mais longa. Os enredos secundários são mais autosuficientes. Pode ser que nada tenham a ver com o enredo principal da crônica, mas proporcionam distrações interessantes. A subtrama é uma história pequena que corre paralelamente aos outros enredos e diz respeito a apenas um ou dois personagens.

A crônica deve entremear enredos primários e secundários, com algumas subtramas aqui e ali. A menos que a crônica seja muito breve e centrada, simplesmente não faz sentido que *tudo* o que acontece à coterie gire em torno de um conflito ou de uma situação. Os enredos secundários e as subtramas permitem que você desenvolva aspectos dos personagens que a história princi-

pal talvez não exija. Os desvios em relação ao enredo principal mantêm os jogadores atentos, pois os personagens não saberão se uma determinada história terá um significado maior. Incidentes que parecem não relacionados à história principal mais tarde podem se revelar realmente muito importantes, mesmo que você não os tenha planejado dessa maneira. Por exemplo, a coterie poderia angariar um inimigo numa história secundária que então retornaria para antagonizá-los no enredo primário.

No caso dos enredos primários, consulte novamente o esboço de sua crônica. Onde se encontram os personagens nessa história global? Qual é o próximo passo que os personagens terão de dar para avançar o enredo, ou que desafios ou decisões especiais eles devem enfrentar? No começo da crônica, a maioria dos enredos primários talvez envolva contatos iniciais com outros membros da Família da cidade e a escolha de aliados e inimigos. De volta à crônica da "Revolução", um enredo primário poderia envolver o genitor de um personagem, que leva a coterie numa visita a um outro vampiro influente. No decorrer desse encontro, os personagens despertam o ciúme do infante do outro vampiro, que passa a ser o rival constante de um personagem, mas a coterie também vê o primeiro sinal de inquietação sob o governo tenaz do Príncipe.

No caso dos enredos secundários, vale qualquer coisa. Eles podem proporcionar uma mudança de ritmo. Se os personagens penaram para vencer uma série de duros e difíceis dilemas morais no enredo primário, talvez seja a hora de aliviar a tensão com uma briga simples ou alguma coisa na linha do humor negro. Talvez eles encontrem um bando entusiástico de supostos caçadores de vampiros que possuem mais armamento e entusiasmo do que habilidade, conhecimento ou bom senso. O desafio passa a ser sobreviver a esses lunáticos e, talvez, se os personagens se sentirem magnânimos, convencê-los a desistir antes que acabem se matando com suas armas extremamente temerárias e improvisadas. Se os personagens estiverem um pouco complacentes com a morte em vida, talvez seja o momento de dar na cabeça deles com uma história sobre um parente ou namorado mortal vitimado pela intriga implacável da Família. Os enredos secundários também oferecem a oportunidade de experimentar técnicas e estilos narrativos diferentes, além de proporcionarem transições entre histórias importantes.

As subtramas são boas para o desenvolvimento do personagem. Proporcionam alguns conflitos e obstáculos a mais que podem complicar a resolução da história principal. A subtrama de uma personagem sobre sua tentativa de cuidar dos filhos mortais sem revelar que ela ainda existe como vampiro talvez entre em conflito com as obrigações que ela tem para com sua coterie ou seu genitor. A tentativa de uma outra personagem de cair nas graças de uma determinada coalizão poderia levá-la ao conflito com um líder de clã com quem a coterie busca uma aliança. Esses conflitos proporcionam mais oportunidades para os personagens tomarem decisões que influenciarão o andamento da história principal.

Se você e os jogadores desenvolverem personagens suficientemente detalhados, muitas de suas histórias vão facilmente gerar complicações adicionais para cada integrante da coterie. Use as subtramas baseadas no histórico ou nas atividades atuais de um personagem para enredá-lo ainda mais no cenário. As subtramas também dão aos jogadores a oportunidade de contribuir com mais idéias e ações para a maneira como seu Mundo das Trevas se desenvolverá. Em geral, basta uma subtrama para cada personagem a cada vez, e você não é obrigado a introduzir a subtrama em todas as histórias. Se suas subtramas não deixarem a história principal progredir, corte algumas delas ou suspenda-as durante algum tempo.

Conflitos

As histórias geralmente giram em torno de algum tipo de conflito. Um conflito consiste de algum obstáculo ou força antagônica que os personagens têm de superar para atingir seus objetivos e resolver o enredo. Isso não implica necessariamente uma luta, mas é uma possibilidade. Alguns conflitos se dão no interior dos personagens, e não entre eles. Suponha que o patrão de um personagem, um integrante da Primogenitura, peça à coterie para eliminar vários servos mortais importantes de um Primogênito rival — sem revelar o responsável, é claro. Os personagens enfrentam um conflito externo na forma dos guarda-costas e sistemas de segurança dos mortais, a necessidade de preservar a Máscara e a idêntica necessidade de ocultar seu envolvimento. Eles também podem enfrentar conflitos internos. Os personagens de Humanidade elevada podem rejeitar o assassinato a sangue-frio, o que poderia originar mais um nível de conflito dentro da coterie ou entre os personagens e seu patrão. Mesmo se o assassinato *per se* não incomodar mais os personagens de maneira excessiva, é possível que um deles faça objeção se tiver um vínculo pessoal com as vítimas.

Os Narradores devem estar atentos às oportunidades de apresentar aos personagens esses conflitos éticos. Mais do que qualquer outro conflito, os internos apresentam à coterie problemas que os personagens não conseguem resolver pela força bruta. Na verdade, a essência de um dilema ético ou conflito moral poderia ser o fato de que os personagens têm de decidir o que constitui uma solução aceitável. Faz os jogadores pensarem e é capaz de produzir situações dramáticas e interpretações soberbas.

Os tipos comuns de conflito se dividem numa série de categorias:

- **O vampiro contra ele mesmo:** O personagem vê sua lealdade dividida ou enfrenta desejos conflitantes. Talvez ele tenha dois objetivos, mas alcançar um deles implica abandonar o outro. O personagem, portanto, tem de decidir o que priorizar: continuar leal a este ou àquele aliado? Buscar o poder ou preservar sua Humanidade a todo custo? Proteger os mortais que ama, permanecendo sempre por perto, ou protegê-los afastando-se? Até mesmo o Vício de um personagem pode produzir conflitos. Por exemplo, o personagem sabidamente orgulhoso (como aspecto de sua personalidade) e afligido pela Avareza (como característica de jogo) talvez se veja numa situação na qual possa ganhar muito dinheiro, mas só se ele se rebaixar diante de outra pessoa, ou na qual ele consiga humilhar um rival, mas a um preço elevado.
- **O vampiro contra a Fera:** Os vampiros não conseguem evitar este conflito e nunca sabem quando algo assim pode irromper. Os Narradores podem exacerbar esse conflito com a Fera criando situações nas quais o personagem precisa resistir ao frenesi, ao Rötschreck ou à Orgia para alcançar um objetivo, ou nas quais entregar-se à Fera poderia destruir algo (ou alguém) muito querido. A longo prazo, a luta para manter ou recuperar a Humanidade — e talvez até procurar a Golconda — pode formar o alicerce de uma crônica inteira.
- **A Família contra ela mesma:** Os membros da Família podem se opor uns aos outros por causa de ambições conflitantes, competição por territórios de caça, diferenças morais, ou porque eles simplesmente não se gostam. Já fornecemos vários

exemplos de motivos para os personagens de uma coterie discordarem e precisarem resolver diferenças.

• **O forte contra o fraco:** Diferenças de status e poder são capazes de motivar conflitos entre os membros da Família. De um lado, os jovens temem e invejam o poder de seus anciões, e os apartidários com mais atitude que experiência se impacientam com o governo do Príncipe, da Primogenitura, das coalizões e dos líderes de clã. Do outro lado, os velhos temem seus infantes indignados — mas o que se pode fazer? Se eles entregarem uma parcela que seja de seu próprio poder e influência, os rivais talvez obtenham uma vantagem. Os poderosos também se unem por convicção de que falta aos infantes a prudência que acompanha a experiência, e que estes poderiam ameaçar a Máscara se não fossem governados com mão firme.

• **Clã contra clã:** Os clãs têm as próprias culturas, interesses e pontos de vista, o que costuma dar razão às discordâncias. Os Ventrue tendem a pensar que deveriam estar no comando; outros membros da Família geralmente discordam. A natureza assustadora dos Nosferatu muitas vezes faz com que não sejam acolhidos na sociedade refinada; eles tentam reivindicar o poder e o status que julgam merecer. Os Mekhet desejam dar a todo o sistema social da Família um significado maior, mas não conseguem chegar a um acordo entre eles mesmos quanto a qual seria esse significado. Contudo, é muito comum que o conflito entre os clãs de uma cidade brote do desrespeito pessoal que os membros de um clã têm pelos de outro. Os dois clãs cerram fileiras por orgulho, os integrantes de um deles exigem uma desculpa formal e os do outro se recusam a ceder.

• **Coalizão contra coalizão:** Cada coalizão adota uma determinada ideologia no tocante a como os vampiros devem se organizar e comportar, desde a hierarquia rígida e a formalidade do Invictus ao populismo moderno dos Cartianos. Acreditar estar certo geralmente envolve acreditar que as pessoas que discordam de você estão erradas, de modo que isso dá a qualquer coalizão um motivo para entrar em conflito com as demais. Qualquer aliança entre coalizões será provavelmente temporária, pelo menos de acordo com a noção de tempo da Família, mas a coalizão que demonstrasse um excesso de hostilidade poderia unir as outras numa aliança contra ela. Dentro das coalizões, o conflito pode surgir de interpretações diferentes das doutrinas e práticas. A situação mais óbvia é a do integrante disposto a fazer concessões a outros membros da Família quando alguns de seus colegas exigem devoção rígida à ideologia.

• **Clã contra coalizão:** Membros da família de qualquer clã podem se juntar a qualquer coalizão, mas cada clã tem preferência por algumas coalizões em detrimento de outras. Os líderes de um clã ou coalizão no âmbito de uma cidade podem fazer oposição uns aos outros e arrastar seus seguidores para o conflito. Esse conflito será inconveniente para qualquer personagem que faça parte dos dois grupos. Você também pode gerar um conflito entre quaisquer outras facções ou centros de poder: Príncipe contra clã, coalizão contra Primogenitura, e assim por diante.

• **O indivíduo contra a sociedade:** A sociedade da Família, como a dos mortais, tem suas regras. Algumas regras, como as Tradições e as prerrogativas de genitores e Príncipes, são explícitas. Outras, não. Até mesmo os Cartianos, que negam a primazia tradicional dos Príncipes, e os apartidários, que contestam toda e qualquer autoridade a não ser a dos líderes da coterie ou a deles mesmos, seguem os próprios padrões de conduta. Aqueles que desafiam as regras da sociedade — seja a da Família, a do gado, a da coalizão ou a do clã — se metem com as pessoas que acreditam nessas regras e estão interessadas em impô-las. Os membros da Família que ameaçam a Máscara, deixando que seus colegas mortais saibam que são vampiros, violam o tabu mais im-

portante da sociedade vampírica e condenam a si mesmos e seus entes queridos a um conflito potencialmente letal. O mesmo vale para os personagens que tentarem mudar a natureza da própria sociedade da Família, ou ao menos o regime atual dos vampiros da cidade.

• **A Família contra o mundo dos mortais:** A Família defende a Máscara com tanto zelo por saber que, numa guerra organizada entre vampiros e mortais, os seres humanos facilmente venceriam. O poder da Família depende de os mortais não saberem como os mortos-vivos manipulam suas vidas. A Máscara, portanto, impõe sérias restrições às ações da coterie. Pode ser que um grupo de vampiros consiga usar seus poderes sobrenaturais para subverter, driblar ou matar qualquer mortal que se ponha no caminho deles... mas todo uso de poderes sobrenaturais é potencialmente uma transgressão da Máscara que os integrantes do grupo terão de abafar.

Alguns mortais sabem que a Família existe e caça seus membros. Algumas dessas pessoas apóiam a Máscara com a intenção de preservar os próprios segredos, de impedir o pânico generalizado ou evitar uma fascinação ainda mais perigosa pelo poder dos mortos-vivos. Outros caçadores de vampiros simplesmente não têm credibilidade aos olhos do público. Todos os tipos de caça-vampiros representam uma ameaça óbvia às não-vidas dos membros da Família que confrontam. Os caçadores que desejam denunciar a existência dos vampiros representam um desafio adicional, pois os personagens terão de desacreditá-los ou silenciá-los tanto quanto sobreviver a seus ataques.

Entretanto, os conflitos mais absorventes surgem quando os membros da Família entram em conflito com os mortais que um dia amaram. Como explicar aos pais, ao melhor amigo ou ao cônjuge que se está mais do que morto? Como eles reagirão se descobrirem em que tipo de monstro o personagem se transformou? Quando se trata de entes queridos mortais, as opções para a Família vão de mal a pior.

• **A Família contra outras criaturas sobrenaturais:** A Família divide o Mundo das Trevas com várias outras criaturas sobrenaturais. Seus membros sabem que existem fantasmas, Lupinos e magos mortais. Boatos duvidosos falam de coisas que vão desde duendes até demônios, passando por criaturas saídas de pesadelos. Pouquíssimos membros da Família chegam realmente a encontrar outros seres sobrenaturais, e a maioria prefere as coisas desse jeito. De quando em quando, porém, os membros da Família são desafiados por confrontos com outros habitantes do mundo secreto. Às vezes, o desafio consiste em sobreviver e escapar (o típico confronto com Lupinos). Outras vezes, o desafio consiste em reconhecer a própria existência de uma força sobrenatural, descobrir seus poderes e motivos e traçar cuidadosamente limites que os dois lados possam respeitar.

O Desenvolvimento da história

Você tem uma idéia para sua história; sabe quais personagens dos jogadores e do Narrador estarão envolvidos; determinou o desafio ou conflito que os personagens enfrentarão. Agora chegou o momento de planejar a estrutura da história e delinear possíveis cenas. E, acima de tudo, descobrir por que os personagens se envolveriam.

Ganchos para os personagens

"Gancho" é um jargão literário para os fatores que envolvem o personagem no enredo. Em alguns jogos, os jogadores aceitam prontamente que a função deles é enfiar os personagens em qualquer situação que lhes for apresentada, mas o jogo narrativo exige a dedicação de um pouco mais de atenção à motivação dos personagens. Os membros da Família não correm feito doidos por aí, arriscando suas não-vidas, só porque um misterioso sexto sentido lhes diz que uma história acabou de começar. Como Narrador, você possui um vasto arsenal de métodos para envolver os personagens nas histórias. A seguir, veremos alguns dos tipos mais comuns.

• **O chamariz:** O personagem enxerga a oportunidade de conseguir algo que ele quer. Pode ser qualquer coisa, desde informações com as quais chantagear um Priscus até um encontro com seu escritor favorito numa noite de autógrafos. O personagem tenta obter o que quer e, desse modo, coloca-se em cena assim que a história tem início. Por exemplo, a pessoa que tem a informação utilizável como chantagem quer dez mil em moeda corrente, uma quantia que o personagem não tem. Ou então um fã que por acaso é um mago também vai à noite de autógrafos e percebe que o personagem é um vampiro.

• **O empurrão:** Uma ameaça externa obriga os personagens a tomarem uma atitude. O exemplo típico é o Príncipe que manda a coterie cumprir uma missão ou sofrer as conseqüências. Ou o inimigo que ataca um personagem (fisicamente ou com calúnias, pessoalmente ou via um intermediário, ou talvez ele ataque alguém próximo do personagem). Ou o personagem que se envolve numa situação para impedir que algo ainda pior lhe aconteça.

• **É meu trabalho:** O personagem tem a obrigação profissional de se envolver. Um Xerife, Corifeu ou Verdugo não precisa de motivação quando seu Príncipe, Priscus, líder de coalizão ou outro superior lhe designa uma tarefa. Por se tratar do Mundo das Trevas, pode ser que o serviço se revele bem diferente daquilo que o personagem imaginava. Por exemplo, será que o Príncipe do Invictus realmente deseja que o assassinato do Hierofante do Círculo da Anciã seja solucionado?

• **Curiosidade:** Se um personagem se interessar de maneira especial por algum assunto, qualquer incidente relacionado a esse assunto pode chamar a atenção dele. Um feiticeiro sangüíneo do Círculo da Anciã talvez queira investigar acontecimentos estranhos que indiquem o envolvimento de magia.

• **Relações pessoais:** Alguém próximo do personagem — um mentor, rival ou um daqueles amigos, parentes ou parceiros mortais ou outros contatos que você pediu ao jogador para definir — já está envolvido. Essa pessoa precisa de ajuda ou atraiu um certo tipo de atenção que se estende ao personagem. A pessoa talvez queira algo do personagem, ou pode ser que o personagem queira algo da pessoa. O personagem talvez descubra que sua antiga namorada tem uma dívida grande com um agiota que agora exige que ela trabalhe como prostituta, ou então o genitor do personagem o envolve em sua trama contra um rival.

No início da crônica, você precisa se esforçar especificamente para arranjar ganchos para todos os personagens. O Personagem Número Um quer investigar o assalto ao museu, pois um dos artefatos roubados talvez seja mágico. O Personagem Número Dois vai ajudar porque foi policial e continua detestando ladrões. O Personagem Número Três tem um contato que trabalha como segurança no museu e este foi ferido durante o assalto. A coterie ainda é recente e, portanto, os personagens talvez não tenham motivos muito fortes para cooperar. Com o andamento da crônica, os personagens provavelmente desenvolverão uma certa confiança e uma sensação de obrigação uns para com os outros. Se eles não gostarem especificamente uns dos outros, talvez possam ainda aceitar a idéia de que precisam auxiliar os colegas com seus problemas e planos a fim de também receberem ajuda.

A longo prazo, você precisa dar aos personagens um motivo para se importarem com os desafios que dirigem a crônica como um todo. Foi por isso que você negociou com os jogadores quanto aos personagens e a premissa preliminar da crônica. Mas não fará nenhum mal rever a crônica agora e perguntar a si mesmo como suas histórias envolveram os personagens no enredo geral. Usando o enredo de exemplo da "Revolução", se os personagens não detestarem o Príncipe tirano quando conhecerem a ancilla revolucionária, você não enfatizou suficientemente a importância da tirania do Príncipe para os protagonistas. Já era tempo de o Príncipe fazer alguma coisa realmente perversa para manter o poder às custas da coterie.

A montagem do palco

Ao despertar o interesse dos personagens, você precisa envolvê-los na história e estabelecer os desafios que eles enfrentarão. No entanto, você não deve revelar tudo de uma vez. Mostre-lhes apenas parte da situação. Os jogadores precisam de um objetivo para seus personagens. A fim de alcançar essa meta, eles precisam seguir as pistas deixadas por você. Se você lhes apresentar uma morte misteriosa (que, por alguma razão, eles não podem deixar a polícia resolver), eles poderão entrevistar pessoas que conheciam a vítima e procurar indícios físicos. Se tentarem fazer aliança com uma vampiresa influente, eles terão de descobrir o que ela quer e como os interesses de ambas as partes podem convergir. Os jogadores espertos são previdentes e antecipam para onde as ações da coterie podem levá-los. Se isso não acontecer, eles deixarão seus personagens vulneráveis a todo tipo de complicação e reviravolta no enredo.

No início da história, você também apresenta os personagens importantes, mesmo que só implicitamente. Por exemplo, se o propósito da história é a busca por uma pessoa desconhecida que seqüestrou o irmão mortal de um personagem, pode ser que a coterie nunca tenha encontrado o seqüestrador antes. Mas eles sabem que estão atrás de alguém, de modo que o misterioso seqüestrador pode ser considerado "apresentado".

Depois da primeira hora de jogo, os jogadores deverão ter uma boa idéia do desafio que os personagens enfrentam, que conflito os espera e que outros personagens são relevantes na história, mesmo que não tenham encontrado essas pessoas ainda. Naturalmente, eles poderiam estar enganados em vários pontos. No Mundo das Trevas, as coisas raramente são o que parecem ser. Mas os personagens têm uma direção e a história começou.

O desenvolvimento da ação

O grosso da história consiste da reação dos personagens à situação que eles descobriram na introdução, das respostas de outros personagens a essas ações e das contra-respostas da coterie. Os personagens começam a entender melhor a situação, o que inclui algumas surpresas. Eles conhecem outros personagens, reúnem informações, implementam planos e enfrentam desafios.

Nem toda surpresa surge necessariamente porque alguém mentiu para a coterie. Os membros do elenco de apoio podem ser ignorantes, estar desinformados ou simplesmente iludidos. Outros personagens talvez cruzem com o minucioso plano de alguém e venham a estragá-lo. Por exemplo, pode ser que o misterioso seqüestrador exija que os personagens roubem um certo *marchand* para terem o irmão abduzido de volta intacto. Quando abrirem o cofre do *marchand*, os personagens não encontrarão nem sinal do que foram instruídos a roubar. Será que toda a situação não passou de uma complicada armação? O seqüestrador estava enganado quanto ao *marchand* ou ao artefato? Outra pessoa teria comprado a peça no dia anterior? Não importa o que essa sua mente ardilosa tenha planejado, os personagens acabaram de vivenciar uma reviravolta no enredo. O desafio que eles imaginavam enfrentar (o assalto) foi substituído por um outro (onde está a obra de arte e o que diabos está acontecendo?). Contudo, o principal desafio do enredo (assegurar a volta do irmão ou resgatá-lo) ainda precisa ser resolvido.

Ao planejar o meio da história, você precisa decidir quem sabe o que e quem faz o que, mas também precisa deixar espaço para os personagens tomarem as próprias decisões, o que inclui várias linhas de ação possíveis. Narrar o meio da história exige um pouco de flexibilidade, pois todo o mundo reage ao que todo o mundo faz, e você não sabe realmente quais ações os personagens vão escolher. Você pode (e deve) indicar que algumas linhas de ação são mais úteis que outras. Da mesma maneira que você deve tentar surpreender os jogadores pelo menos uma vez, pode esperar que eles surpreendam *você* de quando em quando. Se conhecer o Mundo das Trevas e os personagens do Narrador, você conseguirá prever como as pessoas responderão às decisões inesperadas dos personagens.

Clímax

No clímax da história, todos os encadeamentos de causa e efeito se unem. Os personagens enfrentam o maior desafio e têm êxito, falham ou decidem o que constitui êxito. Os mistérios são explicados. Eles descobrem a obra de arte desaparecida e trocam-na pelo irmão. Ou partem diretamente para cima do seqüestrador numa tentativa de resgate, na qual podem ter êxito ou não. Ou então, eles descobrem quem manipulava o seqüestrador, ou seja lá qual for a verdadeira história.

Certifique-se de que o clímax valha o esforço dos jogadores e dos personagens. Trata-se de uma regra de ouro da narrativa. O anticlímax às vezes funciona nos rebuscados romances contemporâneos, mas um grupo de jogadores que passou horas tentando alcançar um objetivo se sentirá trapaceado se descobrir que tudo foi em vão. Dê-lhes algo espetacular no clímax da história: a decisão ética mais terrível, a luta mais perigosa, o enigma mais complicado, o desafio social mais difícil. As recompensas, é claro, são proporcionalmente grandiosas, quer consistam de dinheiro, vitória sobre um inimigo, prestígio social ou um irmão resgatado. Por outro lado, o preço do fracasso também é elevado.

Conseqüências

Depois do clímax, a história provavelmente ainda terá algumas pontas soltas. Os personagens descobrem as conseqüências de suas decisões. Outras pessoas reagem aos atos deles. As perguntas restantes podem ser respondidas. A fase das conseqüências talvez não precise de tanta interpretação. Boa parte dela pode ser retratada por meio de intervalos, algo que você simplesmente descreve. Você pode incluir uma sessão de perguntas e respostas na qual os personagens podem explorar pontos de especial interesse, como: "O que meu genitor tem a dizer sobre isso?"; ou "O que dá para descobrir sobre a história dessa obra de arte?". Algumas cenas, como aquela em que se recebe a recompensa (ou a descompostura) do Príncipe, ainda devem ser representadas, mas brevemente.

As conseqüências estabelecem a relação entre as ações da coterie e o resto do mundo. Isso reforça a sensação de que as ações dos personagens têm relevância para outras pessoas, e que eles vivem num ambiente maior. Por sua vez, isso mantém o

interesse e a curiosidade dos jogadores. Entretanto, você também pode plantar as sementes de futuras histórias. Nem toda pergunta é necessariamente respondida, e alguns personagens do Narrador podem reagir à realização da coterie colocando os próprios planos em andamento. Essas ligações entre histórias transformam uma série de incidentes e desafios numa crônica. Você já sabe como suas histórias se encaixam num todo maior. Os laços entre as conseqüências de uma história e a introdução de outra também mostram aos jogadores como tudo se encaixa.

Questões Técnicas

Esses são os fundamentos para a criação e o desenvolvimento de histórias e crônicas. A narração é uma arte performática. Não basta ter um grande enredo. Você também precisa tentar apresentar a história de uma maneira interessante e emocionante que envolva os jogadores e faça com que eles sintam o horror que é a existência de seus personagens.

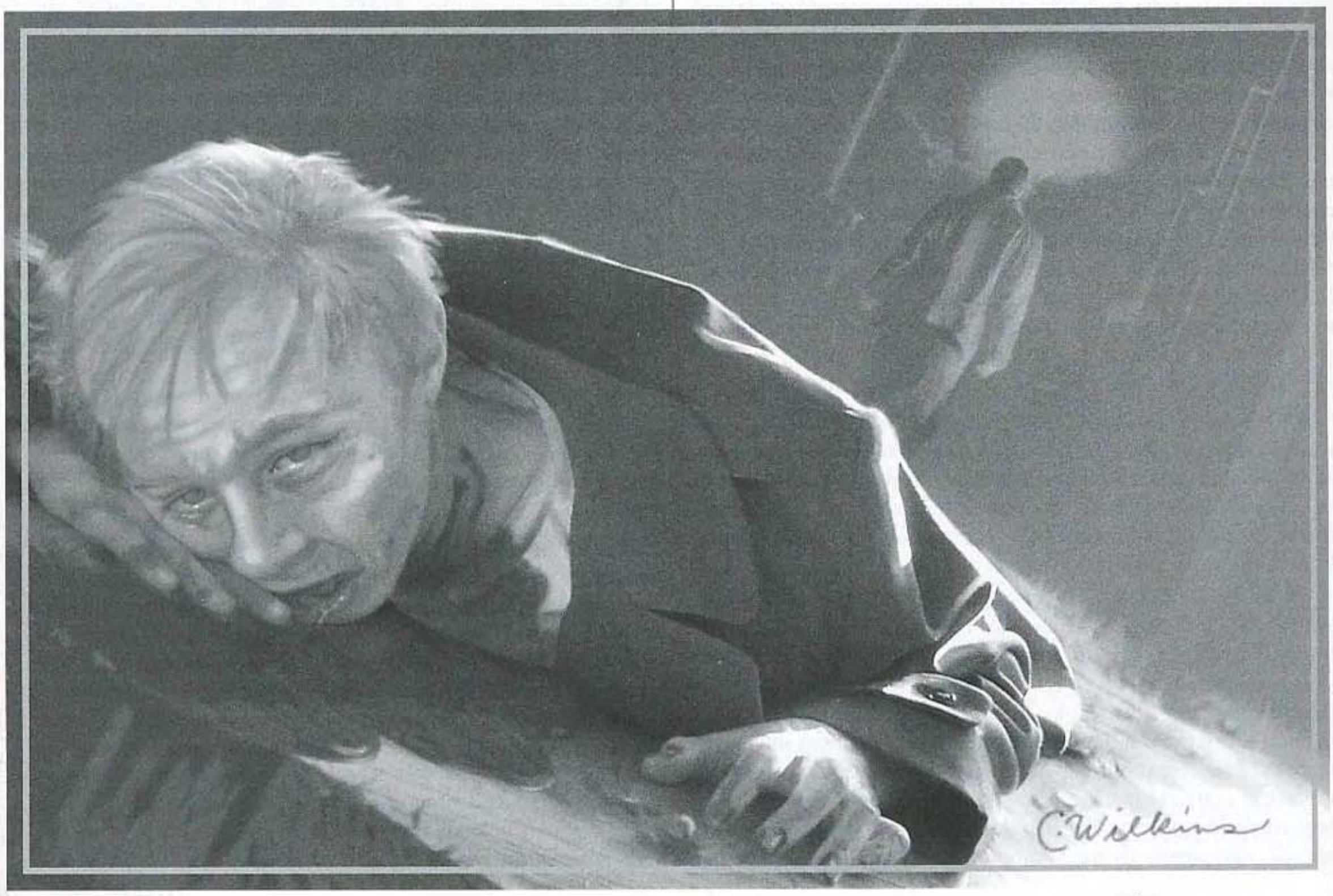
Você vai aprender a arte da narração narrando. Como no caso de histórias e crônicas, você pode se preparar para sua "performance" praticando algumas técnicas simples que tornarão sua história mais vívida. Esta seção também explica como evitar algumas das armadilhas que podem tornar sua crônica menos divertida.

Descrição, cenário e tom

O horror, principalmente o horror gótico e pessoal, depende daquilo que você sente muito mais que daquilo que você faz ou dos tipos de objetos cenográficos disponíveis. A maneira como você apresenta as pessoas, os lugares e os acontecimentos ajuda muito a fazer de seu cenário um Mundo das Trevas, e não um Mundo de Filmes de Ação com Vampiros ou, pior ainda, um Mundo de Humor Vulgar. (Se você *quiser* um estilo de filmes de ação ou de humor vulgar, vá em frente. Você comprou este jogo, pode usá-lo como quiser. No entanto, nós presumimos que você adquiriu **Vampiro: o Réquiem** porque achava interessante a idéia de um "Jogo Narrativo Gótico-contemporâneo" — e é por isso que estamos explicando como fazer as coisas.)

A maneira como você descreve a cena determina os sentimentos dos jogadores em relação à mesma. Descrições prosaicas e monótonas de um local ou das ações das pessoas tendem a fazer o jogo parecer um exercício tático. Envolva os sentidos dos personagens com detalhes descritos por você. Suponha que um jogador decida que o personagem dele passará a noite caçando. Se você disser — "Depois de algumas horas patrulhando as ruas, você encontra um mortal saindo de um serão no trabalho. Quantos pontos de Vitae você vai tomar?" —, o incidente será desinteressante, abstrato e sem sentido.

Em vez disso, você poderia dizer: "A luz amarela e doentia dos postes reluz nas manchas de gelo sujo e cinzento sobre a calçada rachada. O inclemente vento de inverno passa gemendo pelos cabos de força e se lança entre os arranha-céus. O frio atravessa seu casaco e suas calças, enregelando a pele, a carne e até seu coração morto. Você se atém às sombras sempre que pode, examina os becos onde os sem-teto talvez se amontoem, insinua-se nos estacionamentos onde alguns carros ainda esperam por seus donos. Você obriga seus pulmões a aspirarem o ar gelado e estremece com o fedor de lixo e fumaça de carro ao procurar o aroma de carne quente. A fome aguça todos os seus sentidos. É nesse momento que você ouve: o eco de uma porta que se fecha nas profundezas de um dos estacionamentos. Uma série de pas-



sos tamborilando o chão de concreto. Você dispara a correr e a fome aumenta. Ele levanta a cabeça tão logo você faz a curva. É um homem de meia-idade que tenta esconder a calva com os fios de cabelo que lhe restam. Dá para sentir o cheiro do medo dele misturado ao do creme para pentear. Ele procura as chaves e, em seguida, você já está sobre a vítima. Ele é tão cálido ao toque, e suas mãos são tão frias."

Uma cena como essa deixa claro que o personagem não vai simplesmente tomar um pouco de Vitae fresca. Ele está caçando uma pessoa viva. Os detalhes exatos dos acontecimentos, a vítima e as ações do personagem dão vida e significado à cena. Sim, você pode exagerar nas descrições e entediar seus jogadores com um monte de adjetivos. Mas você pode dispensar trinta segundos ou um minuto de quando em quando para dar a seus jogadores uma cena vívida.

Você também pode selecionar os detalhes para evocar determinados tons. Isso vale especialmente para a descrição de locais — e não esqueça como o próprio local pode sugerir idéias e associações. Escolha os pormenores que sugerem o tom desejado e minimize qualquer coisa que deprecie a atmosfera. Por exemplo:

• **Medo:** Para evocar o medo, forneça os detalhes que sugerem desamparo e vulnerabilidade, ou então ameaça impiedosa. *As crianças encaram você com olhos vidrados e arregalados de medo sob a única lâmpada que pende do teto. Quando você se aproxima, elas fogem precipitadamente e recolhem-se nas sombras. Nenhuma delas chega perto da porta de ferro do outro lado do porão e, quando você se aproxima da passagem, algumas choramingam.*

• **Raiva:** A violência real ou implícita é a melhor opção para indicar raiva. *Seu genitor bate a porta e, com passos largos e imponentes, entra na sala de estar. Ele pára ao lado da lareira fria, bate o atiçador de brasas numa das mãos e fita sua própria imagem borrada no espelho. De repente, ele dá um passo para trás, brande o atiçador e reduz o espelho a milhares de cacos cintilantes.*

• **Solidão ou desespero:** Para evocar esses tons, use imagens de isolamento, abandono e ruína. *Fileiras e fileiras de cadeiras empoeiradas e revestidas de veludo rasgado desaparecem na escuridão do teatro. A luz da lanterna que você traz nas mãos ilumina fragmentos de arabescos dourados e embotados pelo tempo, um velho cartaz de uma estrela de cinema que morreu quando você ainda estava vivo, uma garrafa vazia largada no chão. Quando você caminha em direção ao palco, seus pés não fazem ruído sobre o carpete manchado, e as trevas e o silêncio se fecham a seu redor.*

Não diga simplesmente aos jogadores: "Seu genitor parece zangado", ou "As crianças estão assustadas". Use detalhes concretos para *mostrar* a eles a raiva, o medo ou qualquer outro tom que você queira estabelecer.

Tudo isso também vale para os personagens. Mostre alguns detalhes que individualizem cada personagem do Narrador, que indiquem como os jogadores devem se sentir em relação a ele ou ela. Sua função, neste caso, é mais difícil que a dos jogadores, pois eles só precisam criar um personagem vívido cada um, ao passo que você tem de administrar um mundo (ou pelo menos uma cidade). No caso dos personagens secundários que aparecem apenas uma vez, são necessários somente um ou dois detalhes para diferenciá-los. Os personagens do Narrador importantes devem receber todo o detalhamento que você for capaz de transmitir elegantemente aos jogadores. Pense como eles, elabore como eles falam e reagem aos personagens dos jogadores. Dê a eles peculiaridades no vestir ou no falar. Pode ser que um personagem sempre calce sapatos pretos imaculadamente escovados e bata no lado do nariz com o dedo toda vez que chega aonde quer.

Acima de tudo, lembre-se de que os personagens da Família são vampiros. Seus corpos são pálidos e frios; eles não respiram, exceto para falar; eles não comem; e talvez não vejam a luz do dia há muito, muito tempo. Quanto mais velho o vampiro, menos contemporânea — e talvez até menos humana — sua personalidade parecerá. Sua descrição pode compreender modos de falar, roupas ou hábitos que o personagem adquiriu durante sua vida mortal e que saíram de moda décadas ou até mesmo séculos antes.

Diálogo

Nada revela melhor um personagem do que a maneira como ele fala e aquilo que diz. O diálogo talvez seja a habilidade mais importante que o Narrador pode aprender. Quando os personagens conversam entre si, seja no âmbito da coterie ou entre um jogador e um personagem do Narrador, represente a conversa sempre que possível. O diálogo real, mais do que os fatos simples, revela aquilo que o personagem transmite. Mostra como ele pensa e sente. Dar a cada personagem principal uma voz distinta e maneirismos apropriados a sua personalidade ajuda os jogadores a lembrarem quem é quem... o que não é pouco numa crônica extensa que pode compreender dezenas de personagens coadjuvantes. Se você conseguir representar a expressão e a linguagem corporal do personagem à mesa de jogo, melhor ainda. Não tenha medo de exagerar na afetação. Os membros da Família vivem num mundo gótico-contemporâneo de paixões sinistras, loucura, ambições extravagantes e horror sangrento. Que interpretem o papel.

A encenação do diálogo não é algo fácil para certas pessoas, principalmente quando é preciso improvisar as falas de um personagem em resposta a algo que um outro personagem diz. Também é necessário um pouco de coragem no caso de um jogador (ou Narrador) acanhado ou tímido. Não tenha medo. Assim como seus personagens, você pode aperfeiçoar sua habilidade de conversação com a prática. Lembre-se também de que você está jogando com amigos que perdoarão sua falta de jeito. Estimule os jogadores a falarem pelos personagens. Você pode até conferir um ponto adicional de experiência ao final da sessão como prêmio por uma boa interação entre personagens.

Ação e violência

Lembre-se de que esses dois conceitos não são a mesma coisa. Tente realmente manter o ritmo acelerado e os personagens ocupados fazendo coisas, quer eles atravessem becos correndo ou discutam o significado de um cartão postal enigmático. No entanto, não se consegue muito horror com uma cena de luta atrás da outra.

A violência é uma parte importante do Mundo das Trevas. Os vampiros são predadores consumados numa realidade indiferente e brutal. Eles não conseguem evitar a violência, não importa se esta se manifesta no corpo-a-corpo com as vítimas mortais ou num atentado por parte de assassinos contratados pelo inimigo.

O combate dificilmente é a maneira ideal para os membros da Família resolverem suas diferenças ou outros desafios. Fora a perda de Humanidade, um efeito embutido nas regras do jogo, o combate é perigoso. Os membros da Família têm a sua frente séculos de existência contínua. Será que devem arriscar esses séculos e tudo o que construíram e ainda podem obter? Isso vale especialmente para os vampiros velhos que passaram décadas ou séculos conquistando posições, alianças e influência no mundo dos mortais como meio de impor sua vontade.

Mesmo no Mundo das Trevas, a violência explícita tende a atrair a polícia. Se um membro da Família matar um marginal

num beco, os policiais provavelmente darão de ombros e atribuirão o crime a uma vingança entre gangues. Se houver um tiroteio na casa de um magnata excêntrico (que nunca sai durante o dia...) e ele nunca mais for visto novamente, os policiais vão fazer perguntas. Quando a polícia faz perguntas, a Máscara está ameaçada. Que os céus ajudem o vampiro que matar um policial. As autoridades *nunca* vão deixar de perseguir um matador de tiras. Mais uma vez, essa perseguição pode ameaçar a Máscara... e, no Mundo das Trevas, o policial que pegar um suposto matador de tiras talvez decida poupar os contribuintes das despesas de um julgamento matando ele mesmo o indivíduo procurado.

Acima de tudo, **Vampiro: o Réquiem** é um jogo dramático. Os personagens enfrentam desafios que são provas de caráter, e não testes a sua capacidade de empilhar cadáveres. O questionamento moral fica um tanto quanto inibido quando alguém está tentando matar você.

No entanto, quando ocorrer de fato o combate, trate-o com a mesma descrição vívida e concreta que você aplicou aos cenários e aos personagens. Faça-o dinâmico e brutal, e não um exercício abstrato com lances de dados e pontos de Vitalidade. Os ossos se partem, o sangue jorra, as balas estilhaçam objetos, os personagens correm e se esquivam, saltam em busca de abrigo ou desmaiam de dor. Use os testes com os dados como guia, depois transforme rapidamente os resultados em ação adrenérgica.

"O estivador salta de trás de uma pilha de engradados e, enfurecido, grita ao brandir o pé-de-cabra na direção de Solomon Birch."

(O Narrador joga os dados pelo ataque do estivador. O jogador que interpreta Solomon Birch declara sua intenção de interceptar o golpe. O teste de ataque tem como resultado uma falha dramática.)

"Uma das extremidades do pé-de-cabra bate na palma de sua mão. Você segura essa ponta, ele segura a outra. O homem abre um sorriso amarelo. O que você faz?"

"Giro o corpo e o pé-de-cabra para jogar o cara do outro lado do armazém", diz o jogador. "Usando Ímpeto, claro." (O jogador faz o teste de ataque, depois contabiliza o dano: muitos pontos.)

"A mão do estivador desliza pelo pé-de-cabra e ele voa pelo ar, gritando de pavor. Ele se esborracha contra uma outra pilha de engradados. A pilha desmorona e duas caixas arrebentam, espalhando toca-CDs portáteis por todo o piso de concreto. O homem jaz entre os destroços, sangrando pela cabeça e... os braços dele não poderiam estar virados daquela maneira. Uma mancha vermelha e escura se espalha pela manga da camisa dele. Será uma fratura exposta aquela coisa que lhe atravessa a pele e a camisa? O cheiro de sangue toma o recinto."

Mistério e intriga

No Mundo das Trevas, poucas pessoas — na Família ou no gado — são exatamente o que parecem ser, ou então têm precisamente os objetivos que alegam ter. São muitos os segredos, por serem estes criminosos ou vergonhosos, ou simplesmente porque alguém quer levar vantagem enganando as pessoas a seu redor.

Portanto, nunca mostre aos personagens tudo o que acontece. Mantenha-os sempre na dúvida com reviravoltas, traições, complicações secretas e revelações surpreendentes.

Contar uma verdadeira história de mistério é um desafio para o Narrador tanto quanto para os jogadores. Os jogadores talvez não saibam como procurar pistas, colher testemunhos ou elaborar uma cadeia de raciocínio e indícios. Como Narrador, você precisa fazer um esforço adicional e fornecer pistas aos personagens, para que os jogadores perplexos não fiquem frustrados, elaborando teorias sem saber como testá-las. Conheça seus jogadores. Se o grupo é formado por um bando de fãs de Agatha Christie, sinta-se à vontade para desafiá-los com problemas lógicos e intuitivos. Se eles preferirem a abordagem de Mike Hammer, reduza um pouco a sagacidade das trapaças e garanta que os personagens sejam capazes de encontrar a resposta desde que demonstrem determinação suficiente para seguir de uma pista para outra.

A intriga no seio da Família também exige discrição. Se os jogadores acham que não podem confiar em *ninguém*, é sinal de que você exagerou nas pautas secretas e traições. Afinal, a traição só é surpreendente se antes havia confiança. Antes da traição de um personagem conseguir enfurecer um outro, o primeiro precisará ter demonstrado lealdade em outras questões, de modo que a inversão seja uma verdadeira surpresa. Um excesso de pautas secretas também pode convencer os jogadores de que nunca será possível prever os motivos nem as ações de ninguém. No caso mais extremo, os personagens do Narrador são "furos de roteiro" cuja única motivação parece ser fazer aquilo que o Narrador quiser que eles façam no momento, sem a menor consideração por qualquer tipo de consistência. Numa determinada ocasião, o personagem ajuda a coterie; na ocasião seguinte, ele ferra com tudo. Certifique-se de que seus personagens de Narrador tenham motivações consistentes nas diversas intrigas, mesmo que essas motivações tenham mais de uma camada.

Descaminhamento do enredo

De quando em quando, os jogadores pegam você de calças curtas tomando decisões que levam os personagens deles muito além do planejado por você. Talvez eles ignorem a pista que você achava que seria óbvia. Talvez eles decidam mudar o relacionamento que mantêm entre si ou com um importante personagem do Narrador de uma hora para outra. Pode ser que um dos jogadores, num ataque de lucidez, desvende o mistério central do enredo muito antes do que você pensava que alguém fosse conseguir, ou quem sabe os jogadores formulem uma teoria completamente equivocada e se recusem a aceitar qualquer indício do que realmente está acontecendo. Talvez um lance de dados inacreditável possibilite que eles matem um personagem que deveria ser o adversário ainda durante várias histórias.

Essas situações não têm uma resposta fácil nem consistente. Quando as decisões dos personagens dão à crônica um rumo inesperado, o melhor a fazer provavelmente será deixá-los seguir a nova história e ficar de olho na primeira oportunidade de empurrá-los de volta ao enredo planejado. Depois de todo aquele trabalho preparatório para inventar os pormenores de seu Mundo das Trevas, você dever ser capaz de criar alguma coisa de improviso para manter os personagens ocupados. Se necessário, você pode admitir com toda a franqueza que precisa de um pouco de tempo para pensar no que acontecerá em seguida, e eis uma boa hora para fazer um lanchinho ou deixar o pessoal ir ao banheiro.

Alterar o enredo bem no meio da história para que os personagens não consigam passar direto para o desfecho agrada alguns jogadores e irrita outros. Alguns jogadores não querem de fato contornar o *sturm und drang* das não-vidas de seus personagens. Desde que você proporcione uma história cativante, eles não se importam com uma trapaça ou outra do Narrador. Outros jogadores querem que você, o Narrador, seja o árbitro estritamente neutro de um mundo definido de maneira objetiva. Se eles se anteciparem ao enredo, vão querer que seus personagens se aproveitem desse golpe de sorte, mesmo que isso implique o fim da história num anticlímax. Do mesmo modo, se cometerem erros

crassos ou não perceberem nada do que está realmente acontecendo, eles vão querer que os personagens arquem com as conseqüências do erro, mesmo que isso implique o fracasso completo dos personagens.

Vale a mesma coisa para os testes com os dados. Alguns jogadores não se importam se você alterar o resultado de um teste para manter o enredo, seja para salvar a não-vida de um adversário que não estava programado ainda para morrer ou para ajudar os personagens a encontrar uma pista importante. Eles simplesmente não querem a alteração *sistemática* dos resultados com a intenção de frustrar ou ajudar os personagens deles. Outros jogadores acham essa interferência ultrajante e ofensiva.

Converse com os jogadores sobre alterações no enredo e nos resultados dos testes antes de começar a crônica. Dê-lhes uma história que eles possam considerar justa e divertida. Se por acaso você julgar que é absolutamente necessário transgredir os padrões que eles desejam para a crônica pelo bem da diversão geral... certifique-se de que eles não peguem você fazendo isso. Mesmo se os jogadores não se importarem que você trapaceie vez ou outra, certifique-se de exercer esse privilégio o mais raramente possível. Se você empregar esse recurso com muita freqüência, os jogadores logo vão achar que os personagens nunca conseguirão realizar algo de fato. O êxito ou fracasso foi predestinado.

Os mandamentos

Como qualquer empreendimento artístico, a narração é um processo e uma habilidade que você desenvolve com a prática. A princípio, a tarefa talvez pareça avassaladora. Os principais elementos a manter em mente se dividem em cinco "coisas a fazer" e cinco "coisas a não fazer".

• **Envolva os jogadores sempre que possível:** Incorpore as idéias e os históricos deles a sua cidade ou crônica. Isso não só vai diminuir a trabalheira que você terá para criar seu Mundo das Trevas como também dará aos jogadores uma sensação maior de envolvimento na história.

• **Use as expectativas dos jogadores:** Não esqueça que o jogo também é deles. Tente entender que tipo de jogo os participantes desejam antes de atirá-los em sua crônica.

• **Prepare tudo com antecedência:** Quanto mais você conhecer o cenário e os personagens antes do jogo começar, mais atenção você conseguirá dar à narrativa e à apresentação de personagens interessantes. Quando os jogadores fizerem algo inesperado, você estará mais bem preparado para reagir se já tiver elaborado as reviravoltas da história e pensado em possíveis acontecimentos alternativos.

• **A história em primeiro lugar, depois as regras:** As regras existem para ajudar você a contar a história, e não para atrapalhar ou transformar o jogo num exercício tático. Use as regras que forem necessárias e quando forem necessárias. Quando for possível resolver as coisas com a narração e o bom senso, faça isso. É algo que poupa tempo que você poderá dedicar a coisas mais interessantes.

• **Descrição, diálogo e ação:** Dê vida a esse seu mundo com descrições empolgantes, usando a visão, a audição, o olfato, o paladar e o tato. Represente a interação entre os personagens com o diálogo, conceda vozes e maneirismos diferentes a cada personagem. Faça com que aconteça alguma coisa a todo instante e dê aos personagens decisões importantes a tomar.

Por outro lado:

• **Evite estereótipos:** Um desfile interminável de personagens irreais e idênticos pode tornar a crônica absolutamente desinteressante.

• **Enfoque os jogadores:** Não permita que os personagens do Narrador se apoderem do enredo, deixando nada de importante para os personagens dos jogadores fazerem. Lembre-se de que os personagens dos jogadores provavelmente não são as pessoais mais poderosas ou importantes do mundo, mas têm de ser os personagens mais importantes da história.

• **Não esqueça as conseqüências:** Se os jogadores se esforçarem e tomarem decisões acertadas, os personagens deverão superar os desafios e realizar alguma coisa. Se o êxito dos personagens não for proporcional ao esforço e aos desafios enfrentados, os jogadores vão se sentir enganados.

• **Não conte tudo a eles:** Um dos maiores "ganchos" de uma história, na verdade, foi feito para os jogadores, e não para os personagens. Eles querem descobrir o que está acontecendo! Parte da diversão de qualquer história é o suspense de não saber como ela vai terminar. Faça os personagens se empenharem em descobrir quem está realmente por trás de tudo.

• **Não abuse do poder:** Como você é o árbitro definitivo dos acontecimentos, sua palavra é a lei na crônica. Não use esse poder para obrigar os personagens a fazer o que você quer. É um jogo. É para ser divertido, e todos sairão ganhando se a noite for boa e assustadora, quer eles sigam o roteiro que você escreveu ou não. Se os jogadores puxarem seu tapete, peça um tempinho para colocar os pensamentos em ordem. Isso pode acontecer com freqüência no início, mas, depois de algum tempo, você será capaz de lidar com qualquer coisa que eles inventarem.

Uso e criação de antagonistas

Ao criar antagonistas para uma crônica de **Vampiro**, é melhor não esquecer alguns princípios fundamentais. Esta seção explora essas questões. É importante saber *por que* recomendamos certas práticas e também *como* implementá-las. Lembre-se também de que você vai precisar fazer alguns ajustes por conta própria, de acordo com o estilo de jogo de sua trupe, o tema da crônica e outras preocupações. Se a trupe gosta de ação e o tema da crônica é "violência gera violência", a criação de um antagonista que nunca abandona sua mansão eduardiana e prefere lutar roubando as vantagens dos adversários bem debaixo de seus narizes provavelmente deixará os jogadores frustrados.

E não há lugar melhor para começar do que aqui.

Adapte os antagonistas à crônica

Os antagonistas precisam constituir uma parte vital da história na qual eles aparecem. Devem ajudar a contar a história, e não atrapalhar. Uma história sobre acordos de bastidores precisa ter entre seus antagonistas um negociador de bastidores adequado. Uma crônica que enfatiza as diferenças de idade entre grupos de vampiros deve ter um antagonista sensivelmente mais velho (ou mais jovem) que os personagens dos jogadores. O antagonista é o meio pelo qual o conflito de uma história tem lugar, e é o conflito que torna a história emocionante. A combinação equivocada de antagonista e história só faz enfraquecer os dois.

Diversifique os métodos dos antagonistas

Somente um idiota tentaria o mesmo método vez após vez, principalmente depois de um fracasso. Permita que seus antagonistas aprendam com os erros. Se os personagens dos jogadores frustrarem completamente os antagonistas numa cena, faça com que esses oponentes armem uma emboscada da próxima vez. Faça com que contratem alguns brutamontes. Faça com que os antagonistas dêem a saída com uma artimanha, esperando que os personagens tomem medidas para frustrá-la... e depois faça-os

tomar uma contra-medida bem preparada. Essas táticas não precisam se aplicar somente aos combates físicos. Um ardil eficaz pode ser um estratagema político encenado diante do Príncipe e da Primogenitura como se o antagonista realmente *quisesse* fracassar, mas isso fará com que os personagens desperdicem seus esforços. Uma emboscada pode ser uma situação política na qual o antagonista revela ter mais apoio do que os personagens imaginavam, e ele vence a eleição.

Os vampiros são raros

A Família é grande o suficiente para precisar de uma sociedade na qual operar, e para facilitar a formação de diversas facções, mas nem todo antagonista numa crônica de **Vampiro** tem de ser um dos mortos-vivos. É necessário um ato consciente da vontade para criar um membro da Família e, portanto, a maioria dos genitores escolhe infantes que tenham algo a oferecer ao mundo dos Amaldiçoados. Os principais antagonistas provavelmente serão vampiros, mas não é necessário que um capanga armado seja da Família. Os "figurantes" provavelmente não serão da Família; raro é o vampiro com tantos círculos de Força de Vontade de sobra a ponto de poder se cercar de ajudantes mortos-vivos e sacrificáveis. Ghuls, caçadores de vampiros, justiceiros humanos e pessoas comuns no lugar errado e na hora errada: todos podem se meter com os vampiros, assim como outras criaturas sobrenaturais com quem a Família divide as sombras. Quanto mais a condição do vampirismo continuar misteriosa e rara, mais especiais os jogadores vão se sentir, pois seus personagens serão membros de uma cultura exclusiva. Ninguém jamais deve ser "só mais um vampiro."

O valor da morte em vida

Os antagonistas querem subir na não-vida. É por isso que são antagonistas. Seus esforços nesse sentido interferem com os desejos dos protagonistas. Sendo esse o caso, nem todo conflito com um antagonista deve levar a um confronto final até a morte. Os vampiros quase com certeza vão querer sobreviver mais uma noite: eles têm a eternidade diante deles. Da mesma maneira, os asseclas não colocam necessariamente suas vidas ou não-vidas em risco pelo mestre. Até mesmo o ghul mais dedicado que *está* disposto a morrer por seu suserano sabe a diferença entre morrer quando isso em nada vai ajudar e morrer numa tentativa proveitosa de sacrifício. Os atacantes podem fazer retiradas táticas. Os inimigos políticos podem deixar a arena durante algum tempo para obter influência em segredo e voltar para ameaçar mais uma vez os personagens. Guardiões genéricos e outros figurantes provavelmente não ganham o suficiente para levar uma bala em lugar de um patrão cruel e distante.

Faça as contas

Certifique-se de levar em consideração as competências dos protagonistas ao designar as características dos antagonistas. Ao entrarem em conflito com os personagens dos jogadores, os antagonistas não devem necessariamente ganhar de lavada, mas tampouco devem ser umas galinhas-mortas. Tudo bem se um antagonista exceder as capacidades dos personagens (o desafio sempre rende boas histórias), mas ele não deve ser inexpugnável em todas as frentes. Em sua área de competência, um bom antagonista provavelmente é mais capaz que dois a três personagens dos jogadores combinados, mas, quando outros integrantes da coterie entram em cena, as chances são niveladas ou talvez favoreçam os jogadores. Essa é a vantagem do trabalho de equipe, o que lhe permitirá explorar a desconfiança inerente da Família para acrescentar um pouco de tensão à história.

Cuidado com antagonistas incongruentes

Os personagens incongruentes têm certas finalidades, algumas boas, outras ruins. Quanto ao mau uso de personagens incongruentes, eles são inseridos no último segundo para criar do nada algum tipo de conflito porque os jogadores estavam ficando entediados, ou então são personagens "rocambolescos", cujo único propósito é permitir que o Narrador dê uma de gostoso para cima dos jogadores e diga: "Aha! Vocês caíram na velha tática da pista falsa!" Os personagens incongruentes podem se encaixar se sua condição alienígena ajudar a história ou ilustrar pelo contraste algum aspecto da crônica. Pense no antagonista enviado por um rival maior a fim de confundir os personagens. O rival conhece os personagens e ataca seus pontos fracos. O personagem incongruente, a princípio, parece fora de lugar, mas alguma característica relevante o torna, na verdade, muito oportuno. Um personagem apolítico numa crônica muito política, por exemplo, pode parecer fora de lugar, mas sua derrota diante de personagens muito bem-relacionados reforça o tema de que a política é importante e de que aqueles que se excluíram do sistema serão ultrapassados.

Exemplos de antagonistas

As seções a seguir trazem os esboços biográficos de uma série de personagens do Narrador que você pode introduzir em suas histórias quando precisar ou usar como modelo para a criação de seus próprios personagens. Como é o caso dos antagonistas do **Livro de regras do Mundo das Trevas**, os personagens não-combatentes são indivíduos que desempenham papéis secundários ou "de figuração". Servem como contatos, vendem segredos e tornam-se fontes. São apresentados por meio de descrições básicas; dicas de interpretação, para ajudar você a retratá-los como pessoas diferentes; e descrições rápidas das competências pertinentes. Os personagens combatentes são indivíduos que, como o nome implica, podem representar uma ameaça aos personagens principais da história. Podem representar todo tipo de ameaça física. Além das descrições básicas e dicas de interpretação, também são apresentados esboços detalhados das competências relevantes. Observe que os personagens combatentes nem sempre precisam se envolver em combate: o confronto pode ser resolvido sem violência, ou o contato entre personagens pode levar a um desfecho que não envolve balas nem presas.

Esses antagonistas complementam aqueles que aparecem no **Livro de regras do Mundo das Trevas**. Os antagonistas encontrados nesta seção ajudam a rematar um elenco de inimigos que os personagens podem confrontar no transcorrer de uma crônica. No entanto, não esqueça que interações significativas entre os personagens produzem situações dramáticas satisfatórias. Estes antagonistas e os do **Livro de regras do Mundo das Trevas** não foram criados para serem os adversários principais do jogo, nem mesmo personalidades importantes. Estão disponíveis para quando você precisar rapidamente de um arquétipo instantâneo. O Narrador inteligente monta os antagonistas principais muito antes do jogo começar, criando-os sob medida para a crônica que ele deseja conduzir.

Animais

Os exemplos que veremos a seguir listam alguns animais comumente encontrados em ambientes rurais e urbanos. Obs.: Ao contrário dos seres humanos, os animais têm sua Defesa determinada pela escolha do índice *mais elevado* entre Destreza e Raciocínio.

As Especializações são listadas entre parênteses ao lado das Habilidades às quais estão associadas. Acrescente mais um dado à parada toda vez que uma Especialização for aplicável. O ataque de cada animal foi incluso na parada total de dados (que compreende os modificadores das armas naturais) para a conveniência do Narrador.

Cão infernal

Descrição: Os cães infernais começam como cachorros comuns e adquirem capacidades sobrenaturais no decorrer de suas vidas. Na maioria dos casos, é porque são alimentados com a Vitae vampírica (o que os transforma em ghuls), mas, em outros, certas operações mágicas dos mortos-vivos deturpam essas criaturas e as transformam em feras selvagens. Os cães infernais são muito mais ariscos que seus equivalentes normais, exceto com relação a seus mestres. Os cães infernais são fanaticamente leais, até mais do que a maioria dos companheiros caninos.

Os Atributos listados nesta seção representam um cão de guarda grande (quarenta a cinqüenta quilos) tomado como base para a criação da fera.

Atributos: Inteligência 1, Raciocínio 4, Perseverança 4, Força 4, Destreza 3, Vigor 3, Presença 4, Manipulação 1 e Autocontrole 3.

Habilidades: Briga 3, Dissimulação 1, Esportes (Corrida) 4, Intimidação 3 e Sobrevivência (Rastreamento) 3.

Força de Vontade: 7.

Iniciativa: 6.

Defesa: 4.

Deslocamento: 14 (fator específico 7).

Tamanho: 4.

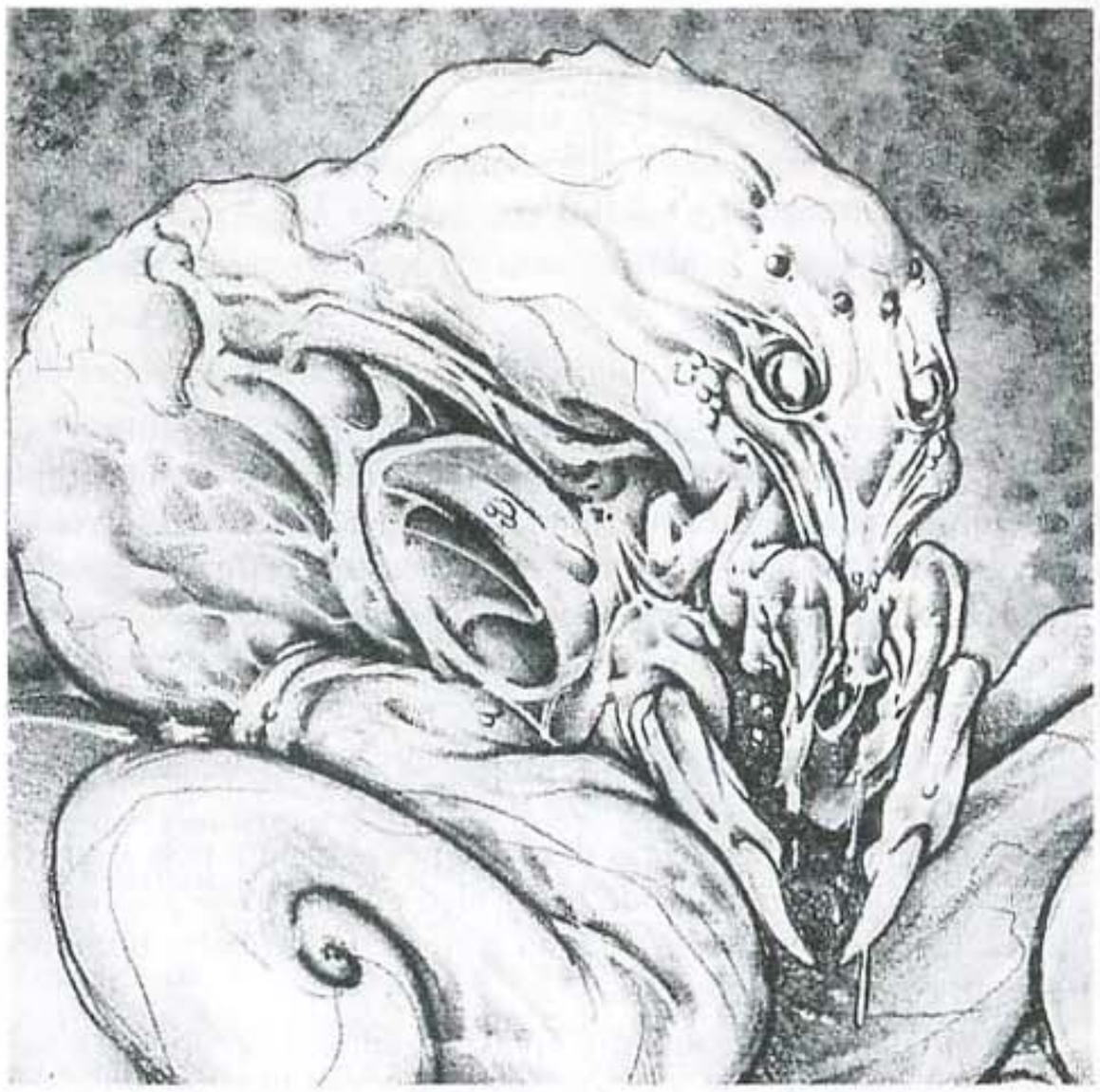
Disciplinas: Ímpeto 2.

Vitae/por turno: 2/1 (trata-se somente da Vitae utilizável pela Disciplina de uma criatura; não representa a totalidade do sangue no corpo de um cão infernal).

Armas/Ataques:

Tipo	Dano	Parada de dados
Mordida	2 (L)	9

Vitalidade: 7.



Homúnculo

Descrição: O homúnculo é um servo conjurado por magia que pode ser encontrado a serviço de um Acólito ou outro tipo de feiticeiro. A aparência varia. Em alguns casos, os homúnculos são feitos à mirrada e maliciosa semelhança de seus mestres. Em outros, são "familiares" animais dotados de um grau extraordinário de inteligência e lealdade. Em outros casos ainda, os homúnculos são coisas absolutamente aberrantes: mãos decepadas que vão de um lado a outro para cuidar dos assuntos de seus mestres, pequenas abominações tentaculadas que se escondem rapidamente quando as luzes são acesas, ou até mesmo coisas quase impossíveis de descrever com palavras.

Os homúnculos são capazes de receber comandos simples e até de se comunicar com seus mestres de maneira limitada. No entanto, não conseguem se comunicar de maneira significativa com outras criaturas inteligentes.

Os Atributos a seguir são típicos de homúnculos pequenos, com cerca de cinco quilos. Os Narradores devem providenciar a descrição física exata de cada homúnculo. No caso dos "familiares" animais, os Narradores talvez queiram consultar o **Livro de regras do Mundo das Trevas** e usar os animais lá apresentados em vez de fazer uma descrição artificial.

Os homúnculos não animalescos não foram criados para realizar tarefas pesadas. Eles ficam sujeitos a uma penalidade de –1 círculo de Vitalidade.

Atributos: Inteligência 1, Raciocínio 2, Perseverança 1, Força 1, Destreza 5, Vigor 3, Presença 2, Manipulação 1 e Autocontrole 2.

Habilidades: Dissimulação 3, Esportes 2, Investigação 3 e Ofícios 1.

Força de Vontade: 3.

Iniciativa: 7.

Defesa: 5.

Deslocamento: 10 (fator específico 2).

Tamanho: 2.

Armas/Ataques:

Tipo	Dano	Parada de dados
Mordida ou Garra	2 (L)	2
Esganar ou Estrangular	2 (C)	2

Vitalidade: 4.

Gárgula

Descrição: As gárgulas são criaturas grandes e de forma humana que lembram os elementos arquitetônicos homônimos. Apresentam inteligência mínima, sendo, em sua maioria, criadas com a finalidade de servir a um mestre ou feiticeiro. De fato, algumas gárgulas são realmente elementos arquitetônicos, encarapitados no alto dos refúgios de seus mestres, de onde descem apenas quando chamadas ou quando vêem alguma coisa que talvez o mestre deseje saber. As gárgulas são autômatos não-vivos, feitos de pedra ou de alguma outra substância.

As gárgulas são criaturas densas e pesadas, têm pele e traços rochosos. Uma gárgula pode pesar algo entre 125 e quinhentos quilos. Este verbete parte de uma gárgula de tamanho humano, pesando cerca de 225 quilos.

Como não estão realmente vivas, as gárgulas são imunes a nocaute, sangramento até a morte, doenças e penalidades devidas a ferimentos.

Atributos: Inteligência 1, Raciocínio 3, Perseverança 2, Força 5, Destreza 2, Vigor 5, Presença 3, Manipulação 1 e Autocontrole 2.

Habilidades: Armamento 1, Briga 3, Dissimulação 1, Esportes 2, Intimidação 3 e Ocultismo 1.

Vantagens: Senso do Perigo.

Força de Vontade: 4.

Iniciativa: 4.

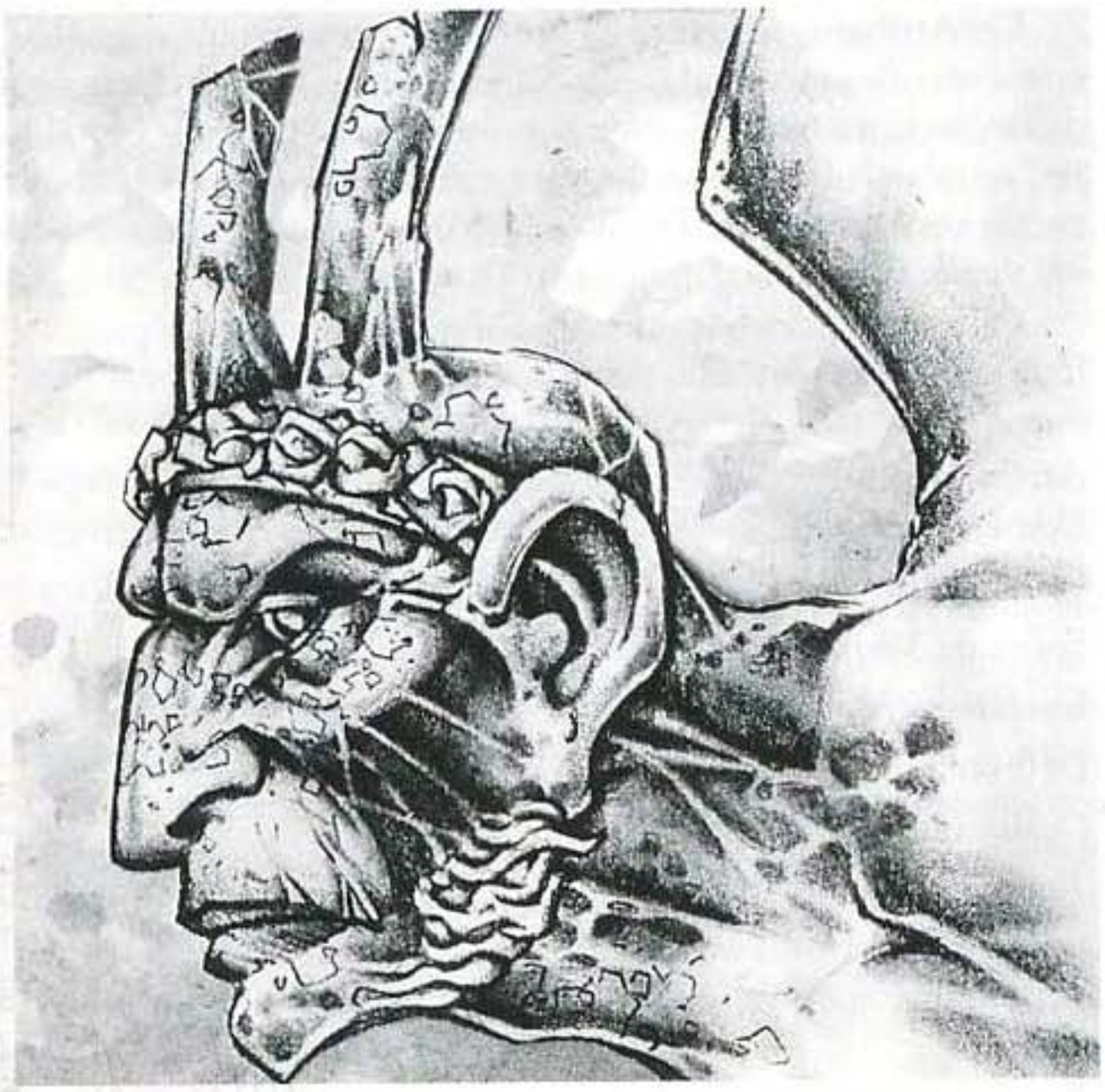
Defesa: 3.

Deslocamento: 10 (fator específico 3).

Tamanho: 5.

Armas/Ataques:

Tipo	Dano	Parada de dados
Safanão	2 (C)*	10



* Especial: derrubada (consulte o **Livro de regras do Mundo das Trevas**, pág. 168).

Certas gárgulas também podem usar armas, seja pelo fato de terem sido criadas para tanto ou seguindo as instruções do mestre.

Vitalidade: 10.

Não-combatentes

Veremos a seguir exemplos de personagens não-combatentes comumente encontrados no decorrer de uma história.

Bibelô de sangue

Mote: "Por que você só me chama quando precisa de alguma coisa? Espere... Não fique nervoso. Eu preciso de você. 'Tá me ouvindo? *Eu* preciso de *você*!"

Histórico: Algumas pessoas sabem que existem vampiros sem de fato saber alguma coisa sobre a Família. Entre elas, algumas realmente doam seu sangue para aqueles que costumam bebê-lo, ansiosas pela emoção do tabu ou por experimentar o verdadeiro prazer do ato. Essas pessoas, que depois são arrastadas para o mundo dos vampiros, são conhecidas como bibelôs de sangue e, sem saber, trilham uma senda perigosa. Por serem tão íntimas dos verdadeiros vampiros, basta um decreto do Príncipe para que sejam destruídas como uma possível violação da Máscara.

Descrição: Os bibelôs de sangue podem ter qualquer aparência, mas muitos se inserem nas subculturas tradicionalmente associadas aos vampiros, como os góticos, os *punks*, os fãs de *rock* industrial, entre outros. Muitos deles usam maquiagem pesada para acentuar a palidez cadavérica produzida pela falta de sangue.

Dicas de interpretação: Apesar dos bibelôs de sangue representarem uma grande bênção para os vampiros com dificuldades de encontrar alimento, poucos Amaldiçoados gostam de fato da companhia desses infelizes. A maioria não gosta da idéia de conviver tão intimamente com a comida, ao passo que outros acham os bibelôs de sangue chorões e fracos. Isso não chega a surpreender, pois muitos bibelôs se viciam na sensação provocada pelo Beijo. Muitos também se tornam co-dependentes, como se tivessem algum laço com "seus" vampiros, algo de que os membros da Família geralmente escarnecem. E, mesmo assim, o vampiro que bebe da mesma fonte com freqüência pode desenvolver uma afeição genuína por ela, ou a fonte pode pertencer a uma certa categoria de alimento da preferência do vampiro. Já que muitos vampiros disfarçam o consumo de sangue com atos de paixão, às vezes rolam uns certos "papos íntimos", e os segredos de um outro membro da Família podem não estar tão bem-guardados quanto ele imagina, mesmo que a pessoa que guarda os segredos não saiba que seu amante é um vampiro.

Competências:

Expressão (parada: 6): Muitos bibelôs de sangue eram artistas performáticos ou são "pessoas criativas" com quem os membros da Família podem estimular sua sensação de vivacidade.

Ocultismo (parada: 4): Alguns bibelôs de sangue se dedicam à "magia negra", religiões pagãs ou outras fontes de saber sobrenatural, geralmente papo-furado, mas ocasionalmente válido.

Socialização (parada: 5): Os bibelôs de sangue geralmente são cultos, bem vividos ou especializados em algum assunto capaz de render uma boa conversa. Muitas das subculturas das quais os bibelôs de sangue costumam provir têm estruturas so-

ciais e hierarquias intrincadas não muito diferentes das da Família, o que lhes confere uma vantagem, ou pelo menos um pouco de conhecimento prático.

Vassalo (Ghul) apaixonado

Mote: "O que você quiser, meu amor... o que você quiser."

Histórico: O Vinculum é devastador para aqueles que se submetem a ele. Os ghuls geralmente não têm escolha, já que dependem do mesmo domitor para lhes fornecer Vitae. Eles não sabem que seu amor é artificial — e, mesmo se soubessem, muitos não se importariam. Os vassalos apaixonados são quase paus-mandados de seus mestres, prestam atenção a cada uma das palavras dele e fazem o possível para agradá-lo nas fantasias pseudo-sexuais, bizarras, co-dependentes e submissas nas quais suas vidas se transformaram. Ainda assim, seu amor tem limites. O vassalo apaixonado é apresentado como não-combatente porque, muito embora seu amor pelo suserano seja extremado, ele não vai se atirar num empreendimento fadado ao fracasso se acreditar que pode fugir e ajudar seu mestre de longe. O mestre não quer que ele morra, afinal de contas. O mestre o quer... *precisa* dele vivo.

Descrição: Os vassalos podem provir de qualquer camada social, mas quase todos têm vontades fracas (mais fáceis de subverter pela Família). Mais do que tudo, a aparência do vassalo apaixonado corresponde à função dele. O domitor pervertido que simplesmente deseja um ghul para garantir seu sustento pode transformar um seqüestrador em vassalo. O Ventrue sofisticado que usa seu vassalo como assistente e camarista talvez vista seu ghul com ternos feitos sob medida. O vassalo pode ter a aparência de qualquer coisa ou pessoa, e geralmente tem mesmo.

Dicas de interpretação: Como seria de esperar, muitos ghuls sabem mais do que deveriam sobre seus domitores. Na verdade, muitos membros da Família têm afeição por seus ghuls e podem até amá-los. Sendo assim, os vassalos dão espiões infiltrados (quase sempre involuntariamente) ou reféns excelentes.

Competências:

Investigação (parada: 5): Os ghuls tentam cuidar de seus mestres e protegê-los de todo o mal.

Socialização (parada: 5): Os vampiros que levam seus servos às festas sociais da Família descobrem que seus ghuls aprendem avidamente os costumes da sociedade vampírica e costumam entender rapidamente as nuances dos relacionamentos Familiares.

Freqüentador do Cocho

Mote: "Me paga uma bebida?"

Histórico: Os freqüentadores do Cocho são os notívagos que infestam os bares da moda e de vanguarda, ou aqueles que matam o tempo nas espeluncas menos vistosas, mas nem por isso menos populares.

Descrição: Os freqüentadores do Cocho se encaixam numa ampla gama de descrições, dependendo da cultura local e do tipo de estabelecimentos que freqüentam. Variam em idade e aparência, desde os adolescentes com RGs falsificados aos velhos bêbados inconvenientes, da glamorosa moda *clubber* às camisas sociais e ao *jeans*.

Dicas de interpretação: Os freqüentadores do Cocho não vão até lá em busca de conversas profundas nem de epifanias de esclarecimento. A maioria costuma sair principalmente para se socializar ou encher a cara. No entanto, boa parte dos "contatos" se estabelece nos bares do Cocho, e a fofoca é a moeda da vida noturna, seja entre as contraculturas ou nos bares predominantes. Segredos e pistas podem sair das bocas de freqüentadores do Cocho mais do que tagarelice fútil, e são tantos os que estão a fim de "ficar" com alguém que o lugar é praticamente um bufê para os membros da Família que querem se alimentar.

Competências:

Farrear (parada: 5): Os freqüentadores do Cocho sabem comemorar, e a maioria deles é bem versada na arte de beber a noite inteira. Estes personagens sabem como arrastar outras pessoas para suas aventuras de balada em balada, muitas vezes em detrimento daqueles que os acompanham (consulte a tarefa "Farrear", na pág. 85 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**).

Pregador das ruas

Mote: "Vejo diante de mim um cavalo branco! O cavaleiro se chama Morte, e o Inferno segue em sua esteira!"

Histórico: Alguns mendigos encontram na religião a salvação para sua sina desesperada. Há que se admitir que suas concepções de religião não correspondem necessariamente às de nenhuma denominação organizada, mas desde que isso lhes proporcione um baluarte para sua humanidade, são poucos os profetas de esquina que se importam com a regularidade de suas "congregações". Afeitos a palavras como perdição, fogo, enxofre e danação, muitos pregadores discursam sobre o fim iminente do mundo. Outros pregam um tipo de neognosticismo, vociferando contra os males das coisas materiais e os tolos desalmados que as almejam.

Descrição: De olhos arregalados e imundos, o pregador das ruas tem o rosto esfolado pelo vento. Pode carregar um anúncio-sanduíche, a proclamar que o apocalipse está chegando, ou talvez traga uma Bíblia esfarrapada junto ao peito.

Dicas de interpretação: Por serem mendigos e muitas vezes insanos, os pregadores das ruas geralmente se vêem ignorados. Portanto, podem ser testemunhas de certos incidentes para os quais aqueles que foram vistos sequer consideram um profeta como testemunha confiável. Quando um pregador das ruas fala de "anjos negros que caíram dos céus para caminhar entre os vivos", pode ser que alguma coisa aí seja verdade.

Competências:

Sobrevivência (parada: 4): Muitos mendigos aprenderam a prestar muita atenção ao ambiente circundante, prontos para aproveitar todas as oportunidades que o destino lhes apresentar.

Ocultismo (parada: 3): Os mendigos presenciam coisas estranhas nas ruas, e o pregador está sempre atento a bizarrices e acontecimentos de significado bíblico. Seu discernimento enviesado talvez seja exatamente do que se precisa para enxergar um problema por outro ângulo, uma questão para o qual os enfastiados membros da Família imaginam já ter todas as respostas.

Manha (parada: 5): Os sem-teto acabam por conhecer intimamente quem e o que faz e acontece em seu território, principalmente por uma questão de sobrevivência. Com o incentivo correto, eles podem ser persuadidos a contar o que viram.

Combatentes

Veremos a seguir exemplos de combatentes que seus personagens principais podem enfrentar de quando em quando no decorrer de uma história.

Ghulah renegada

Mote: "Você pode me dar aquilo de que preciso ou eu posso tirá-lo de você. A escolha é sua."

Histórico: A ghulah renegada sabe o que é servir um suserano vampiro como vassalo... e ela se encheu. De algum jeito, ela escapou da vassalagem devida ao mestre e se virou sozinha. O problema é que ela se viciou ou se tornou dependente daquilo que a condição de ghulah faz com ela. Sendo assim, ela se acostumou a uma trilha solitária. Ela procura os vampiros, seja para matá-los ou negociar com eles, mas sempre com a intenção de tomar-lhes a Vitae para uso próprio. Ela é bem-informada e viva, além de paranóica, mas são os ossos do ofício.

Descrição: A renegada tem o aspecto de alguém assombrado e perseguido. Pode passar dias sem tomar banho ou até bem mais tempo sem se olhar num espelho. Passa a vida caçando vampiros, mas sabe que é mais fraca que suas presas e transmite realmente essa impressão. Apesar de não ser frágil, ela não é páreo para um vampiro numa luta justa e, portanto, ela se esconde nas sombras e encarna o papel.

Dicas de interpretação: Os ganchos narrativos da ghulah renegada são tão vastos quando se poderia esperar de um mercenário. Ela provavelmente se encontra sob a Lextalionis em pelo menos um domínio e, portanto, ajudá-la provavelmente significa cortejar a catástrofe de várias maneiras. Mesmo assim, ela provavelmente sabe um bocado sobre certos membros da Família e viaja muito mais do que a maioria dos vampiros, de modo que talvez saiba o que acontece em outros territórios e domínios. Mas será que suas informações valem o risco?

Atributos: Inteligência 2, Raciocínio 3, Perseverança 4, Força 2, Destreza 2, Vigor 4, Presença 2, Manipulação 2 e Autocontrole 2.

Habilidades: Armamento 2, Briga 2, Condução 2, Dissimulação 3, Furto 1, Investigação 1, Manha 1, Ofícios 3, Persuasão 2 e Sobrevivência 2.

Vantagens: Recursos 2.

Força de Vontade: 6.

Moralidade: 6.

Virtude: Prudência.

Vício: Orgulho.

Iniciativa: 4.

Defesa: 2.

Deslocamento: 9.

Vitae/por turno: 4/1 (trata-se somente da Vitae utilizável pelas Disciplinas da ghulah; não representa a totalidade do sangue em seu corpo).

Armas/Ataques:

Tipo	Dano	Tamanho	Especial	Parada de dados
Estaca	1 (L)	1	coração como alvo	2

Blindagem: nenhuma.

Vitalidade: 9.

Disciplinas: Auspício 1 e Ímpeto 3.

Fanático da Prole de Belial

Mote: "Queima, filho da puta!"

Histórico: Os integrantes da facção demoníaca de mortos-vivos conhecida como a Prole de Belial desprezam a ordem social estabelecida e fazem o que bem entendem, e que se dane a vontade do Príncipe. Seus métodos vão da discrição ao estardalhaço, mas sua imprudência é constante. Alguns integrantes da Prole de Belial até falam com membros mais "civilizados" da Família, mas nunca foi corroborada uma solução pacífica entre os dois grupos. Cedo ou tarde, qualquer interação entre esses vampiros díspares descamba para a carnificina.

Descrição: Como não se relacionam muito bem com as outras coalizões, os vampiros da Prole de Belial estão quase sempre vestidos para lutar. Seu comportamento varia entre furtivo e agressivamente hostil, mas estão sempre prontos para o conflito. Por outro lado, os integrantes da Prole de Belial raramente portam armas contemporâneas, pois raramente têm contatos capazes de arranjar essas coisas. Quer se trate de uma questão de preferência pessoal ou porque as armas brancas tendem a ferir gravemente os membros da Família é tema para discussões acadêmicas.

Dicas de interpretação: A Prole de Belial pode constituir uma minoria numérica, mas suas atividades não são tão fáceis de ignorar. O grupo se presta a uma narrativa do tipo "busca e des-

truição", na qual um inimigo óbvio vem a calhar, em vez das complexidades mais ambíguas da maioria das histórias de **Vampiro**. Os integrantes da Prole de Belial dão inimigos excelentes, além de promoverem a formação de alianças com grupos antes rivais diante de um inimigo comum.

Atributos: Inteligência 2, Raciocínio 3, Perseverança 3, Força 3, Destreza 2, Vigor 3, Presença 4, Manipulação 2 e Autocontrole 2.

Habilidades: Armamento 3, Briga 3, Condução 1, Dissimulação 1, Esportes 2, Furto 2 e Manha 2.

Vantagens: Aliados (Seita Satânica) 3.

Força de Vontade: 5.

Moralidade: 5.

Virtude: Fortaleza.

Vício: Ira.

Iniciativa: 4.

Defesa: 2.

Deslocamento: 10.

Potência do Sangue: 2.

Vitae/por turno: 11/1

Armas/Ataques:

Tipo	Dano	Tamanho	Especial	Parada de dados
Facão	2 (L)	2		8
Estaca	1 (L)	1	coração como alvo	

Blindagem:

Tipo	Índice	Penalidade imposta à Defesa
Roupas reforçadas/grossas	1/0	0

Vitalidade: 8.

Disciplinas: Celeridade 2, Ímpeto 1 e Resiliência 2.

Experiência

As pessoas aprendem com a experiência e adquirem novas habilidades. Ganham novas perícias e conhecimentos, seja por meio do estudo deliberado ou da dura escola da vida. Os mortos-vivos não são exceção. Com o passar dos anos e dos séculos, os vampiros aprendem com seus sucessos e fracassos, aperfeiçoam suas Disciplinas e habilidades terrenas e até mesmo alteram sua força de vontade e personalidade ao competir na Danse Macabre. Os vampiros usam um sistema de pontos de experiência semelhante àquele apresentado no **Livro de regras do Mundo das Trevas**. Consulte a pág. 35 do referido livro para obter mais informações.

Boa parte do que o personagem aprende está fora da jurisdição das características e das regras de jogo. De fato, é o que o *jogador* aprende sobre a Família, o Mundo das Trevas e a Danse Macabre que se desenrola na crônica do Narrador. Se o personagem aprender da pior maneira que não se deve xingar o Príncipe de idiota, você não vai precisar de uma característica de jogo para refletir esse novo conhecimento. O mesmo vale para o personagem que aprende que mesmo o amor de mãe tem limites quando o filho é um morto-vivo. Essas transformações são representadas.

No entanto, algumas mudanças e melhorias são quantificáveis. O personagem pode se tornar um motorista melhor com a prática, ou se tornar mais persuasivo, ou aprender a usar um computador ou uma arma de fogo. Ele pode até ficar mais forte, mais esperto, mais determinado ou mais capaz de resistir à Fera. As características do personagem mudam. **Vampiro: o Réquiem** emprega pontos de experiência para representar essas mudanças. O Narrador confere pontos de experiência a cada personagem por este ter participado das histórias. O jogador usa esses pontos para aperfeiçoar as características de seu personagem ou adquirir novas, refletindo o que o personagem obteve com seus atos e esforços. O personagem, portanto, torna-se mais competente e mais capaz de lidar com os desafios em histórias subseqüentes.

A distribuição dos pontos de experiência

O Narrador distribui pontos de experiência ao final de cada capítulo, geralmente ao final de uma sessão de jogo. Se um determinado capítulo tomar mais de uma sessão, os pontos de experiência virão ao final dessa unidade da história. Se a história tiver apenas um capítulo, isso será tudo. O Narrador pode conferir mais pontos de experiência ao final de uma história mais longa ou série de histórias que tome muitas sessões de jogo (consulte a seção "Fim da história", na pág. 217 do **Livro de regras do Mundo das Trevas** para obter mais sugestões a respeito desse método). Os personagens ganham pontos de experiência pelos motivos a seguir:

- **Automático:** Aprendemos com o êxito e o fracasso em igual medida, tanto os nossos quanto os de outras pessoas a nosso redor. Cada jogador, portanto, recebe um ponto de experiência pelo fato de seu personagem ter participado dos acontecimentos do capítulo.
- **Curva de aprendizado:** Pergunte a cada jogador o que o personagem dele aprendeu durante o capítulo. O personagem pode ter obtido informações sobre os feitos de um outro membro da Família, sobre um aspecto da sociedade dos mortais que ele não conhecia, ou algum outro tipo de boato ou fato. Por outro lado, talvez ele tenha aprendido algo sobre a própria personalidade, seus limites e verdadeiros objetivos. Se o Narrador concordar que o personagem aprendeu alguma coisa importante, o jogador receberá um ponto de experiência.
- **Interpretação:** O jogador pode ganhar um ponto de experiência por representar excepcionalmente bem o papel de seu personagem. Sua performance não só entreteve os outros jogadores como ele demonstrou os pontos fortes e fracos da personalidade do personagem. Nada se revelou incoerente com o personagem. O jogador se ateve ao que o personagem sabia, sem recorrer a seu conhecimento externo ao jogo, ou então foi fiel às motivações do personagem mesmo quando elas se tornaram inconvenientes.
- **Perigo:** O personagem se arriscou e demonstrou coragem. As situações perigosas desafiam a capacidade de raciocínio rápido do personagem e usam todos os recursos à disposição dele. O perigo pode envolver combate ou ser inteiramente social: o risco da humilhação, da ruína financeira ou de perdas pessoais merece reconhecimento tanto quanto um tiroteio ou uma briga. O jogador recebe um ponto pela bravura do personagem. Por outro lado, não deixe os jogadores transformarem este prêmio numa desculpa para os personagens se meterem em brigas sem sentido ou assumirem riscos idiotas. Procurar encrenca sem um bom motivo não é uma resposta corajosa a um desafio, é loucura suicida... ou uma tentativa de jogar com as regras em lugar de interpretar o personagem (para alguns personagens, naturalmente, a loucura suicida pode ser tomada como boa interpretação).
- **Maneirice:** Às vezes, o personagem sugere uma solução definitivamente brilhante para um problema. Outras vezes, o personagem faz uma coisa que estimula todos os demais a ficar de pé e aplaudir. Às vezes, o personagem toma uma atitude que realça inesperadamente a dramaticidade ou abre uma linha de interes-

se totalmente nova para a trupe inteira. Quando o jogador é simplesmente tão "maneiro", ele deve ganhar um ou dois pontos a mais de experiência como recompensa.

Conclusão: Ao final de uma longa história, o Narrador pode conferir pontos adicionais de experiência se os jogadores e personagens tiverem se saído excepcionalmente bem. Os personagens venceram provas significativas? Alcançaram a maioria de seus objetivos ou levaram a história a um desfecho dramático? Os jogadores (e, portanto, os personagens) traçaram um plano astucioso ou tiveram uma intuição brilhante que permitiu à coterie sobreviver e triunfar? Nesses casos, o Narrador pode conferir a cada jogador de um a três pontos adicionais de experiência.

Os Narradores não podem esquecer que o número de pontos de experiência conferidos é capaz de influenciar o êxito da crônica como um todo. Distribua poucos e a competência dos personagens aumentará muito devagar. Os jogadores podem achar isso frustrante. Os personagens passaram por tanta coisa para quê? A distribuição exagerada de pontos de experiência pode causar outros problemas, pois os personagens logo se tornam mais poderosos que seus antigos rivais. O Príncipe de duzentos anos já não parece tão impressionante quando cada um dos personagens tem índices de Disciplina mais elevados que os dele. A distribuição de dois a quatro pontos de experiência por capítulo permite aos jogadores elevar uma característica a cada dois ou três capítulos, o que leva a um aumento lento mas constante na competência. Se você quiser que os personagens ganhem poder mais rapidamente, por seja lá qual for a razão, distribua mais pontos de experiência.

Tome muito cuidado para manter o equilíbrio entre os jogadores e os personagens ao conferir pontos de experiência. Se um personagem (e, portanto, o jogador) sempre receber mais pontos de experiência que os demais, os outros jogadores talvez desconfiem que ele é o queridinho do Narrador. Se um personagem receber consistentemente menos pontos de experiência, o jogador que o interpreta talvez pense que você tem algo contra ele. Alguns personagens podem receber mais pontos de experiência do que outros ao final de um capítulo, mas procure garantir que as premiações não sejam radicalmente díspares no transcorrer da crônica.

Às vezes isso pode não ser fácil. Alguns jogadores são realmente melhores atores que outros. Eles bolam planos melhores ou têm outros pontos fortes que ajudam quaisquer personagens que venham a interpretar. Estabeleça um patamar mais elevado para eles. O plano inteligente de um jogador que apresenta consistentemente planos brilhantes não merece tanto crédito. Ou, se o fizer, certifique-se de reconhecer também as contribuições singulares dos outros jogadores.

O investimento dos pontos de experiência

Cada jogador mantém o registro do número de pontos de experiência que seu personagem recebeu (há uma seção só para isso na ficha de personagem). À medida que esse número aumenta, ele pode investir os pontos na aquisição de características para seu personagem. Ele pode elevar os valores das características que o personagem já tem ou adquirir novas Habilidades ou Disciplinas.

A tabela "Custos em experiência" mostra quantos pontos de experiência são necessários para adquirir um determinado índice ou para elevar os índices das características já existentes. Algumas características têm custos maiores. Essa disparidade representa a facilidade ou a dificuldade de adquirir um índice. As Habilidades, por exemplo, são comparativamente fáceis de aprender. Os personagens muitas vezes desenvolvem Habilidades ao usá-las. Os instrutores são fáceis de encontrar. No caso de algumas Habilidades, os personagens podem de fato freqüentar escolas noturnas para aperfeiçoar seu conhecimento e sua técnica. O aprendizado das Disciplinas, por outro lado, exige grande empenho. A escola técnica não oferece cursos de Dominação ou Feitiçaria Tebana. Os personagens precisam encontrar outros membros da Família dispostos a ensiná-los, ou então embarcar num longo processo de tentativa e erro.

O custo para aumentar uma característica pré-existente é um múltiplo do novo índice almejado. Para elevar a Força do personagem de 3 para 4, por exemplo, o custo é de vinte pontos de experiência: 4, a meta, multiplicado por cinco. A aquisição do primeiro círculo de uma Habilidade custa três pontos de experiência (1, a meta, multiplicado por três).

A Força de Vontade é um caso especial. Os vampiros podem perder círculos de Força de Vontade ao gerar infantes ou em algumas outras circunstâncias. Os jogadores podem recuperar a Força de Vontade perdida com o investimento de pontos de experiência, mas não podem elevar o índice de Força de Vontade acima da somatória dos índices de Perseverança e Autocontrole. O personagem que almeja uma Força de Vontade mais alta terá de elevar um desses dois Atributos fundamentais (quando então o aumento da Força de Vontade será gratuito). Os mortais e, por conseguinte os ghuls, não podem adquirir diretamente círculos de Força de Vontade. Seus índices de Força de Vontade só podem ser elevados com o aumento dos índices de Perseverança ou Autocontrole.

Os jogadores não podem usar pontos de experiência no meio de uma história. O personagem simplesmente não terá tempo para estudar uma nova Habilidade, adquirir uma Vantagem ou praticar uma Disciplina. Essa restrição também impede os jogadores de se safarem das dificuldades fazendo com que os personagens tirem características da cartola.

Custos em experiência

Característica	Custo
Atributo	novo índice x 5
Habilidade	novo índice x 3
Especialização de Habilidade	3 pontos
Disciplina de clã ou linhagem	novo índice x 5
Outra Disciplina*	novo índice x 7
Feitiçaria Tebana ou ritual do Crúac	nível do ritual x 2
Vantagem	novo índice x 2
Potência do Sangue	novo índice x 8
Humanidade	novo índice x 3
Força de Vontade	8 pontos

* Compreende os Anéis do Dragão. Consulte a pág. 149 para obter mais informações sobre a evolução dos Anéis do Dragão.

Onde investir os pontos de experiência

Apesar de os jogadores decidirem onde investir os pontos de experiência de seus personagens, o Narrador tem o poder do veto. Ao melhorar as características, os jogadores devem investir a experiência naquelas que os personagens de fato usaram nas histórias mais recentes. Se o personagem não tiver feito nada muito

acadêmico nos últimos tempos, por que sua Erudição aumentaria? Se o personagem não teve uma oportunidade sequer de usar seu Animalismo nas histórias mais recentes, como ele poderia fazer algum progresso? Até mesmo a tentativa fracassada de empregar uma característica pode justificar o aumento, pois o personagem aprende com o erro, mas uma maior aptidão exige alguma justificativa.

Os Narradores devem reforçar essa regra particularmente no caso da Humanidade. O personagem que recentemente tocou fogo num orfanato, devorou a mãe e torturou pessoas para obter informações simplesmente não está qualificado a ter sua Humanidade aumentada.

Na maior parte do tempo, os Narradores podem deixar os jogadores adquirirem as características que quiserem, particularmente as novas, desde que apresentem uma justificativa plausível. Os jogadores não devem achar que o Narrador está tentando se apoderar dos personagens deles e obrigá-los a se desenvolverem em direções que os jogadores não desejam. Simplesmente pergunte a cada jogador o que o personagem dele fez para tentar reprimir a Fera e tornar-se mais humano, como o personagem se dispôs a aprimorar suas referências acadêmicas, ou por que ele é mais bem-relacionado hoje do que no mês passado. Melhor ainda, o jogador pode comentar com o Narrador sua intenção de elevar uma certa característica no futuro. Nesse caso, o Narrador pode introduzir experiências de aprendizado e oportunidades de usar essa característica na história seguinte. O desejo do personagem de aperfeiçoar suas habilidades ou princípios éticos pode até proporcionar a força motriz para parte da história.

Os Atributos físicos são um caso especial. A forma vampírica é resistente à mudança e, portanto, quando o jogador investe os pontos de experiência para ficar mais rápido, resistente ou forte, o personagem não se torna realmente mais ágil (Destreza maior) ou corpulento (Força e Vigor maiores). Não, o corpo do membro da Família continua o mesmo, e o potencial do personagem aumenta como uma manifestação de sua natureza de morto-vivo.

Observe que o aperfeiçoamento dos Atributos do personagem também eleva os índices de todas as características que deles dependem. Por exemplo, a melhoria do Vigor de um personagem também lhe confere permanentemente mais um círculo de Vitalidade, ao passo que melhorar a Perseverança do personagem eleva também seu índice de Força de Vontade.

Novas características, como Habilidades e Disciplinas, representam desafios narrativos especiais. O personagem pode aprender sozinho algumas características, como um novo idioma ou os rudimentos da programação de computadores. Mas esses cursos autodidatas levam tempo. O jogador deve estar pronto para explicar como seu personagem trata de aprender uma nova característica. Como é que o tempo que ele passa treinando afeta a caçada e outros aspectos de seu Réquiem?

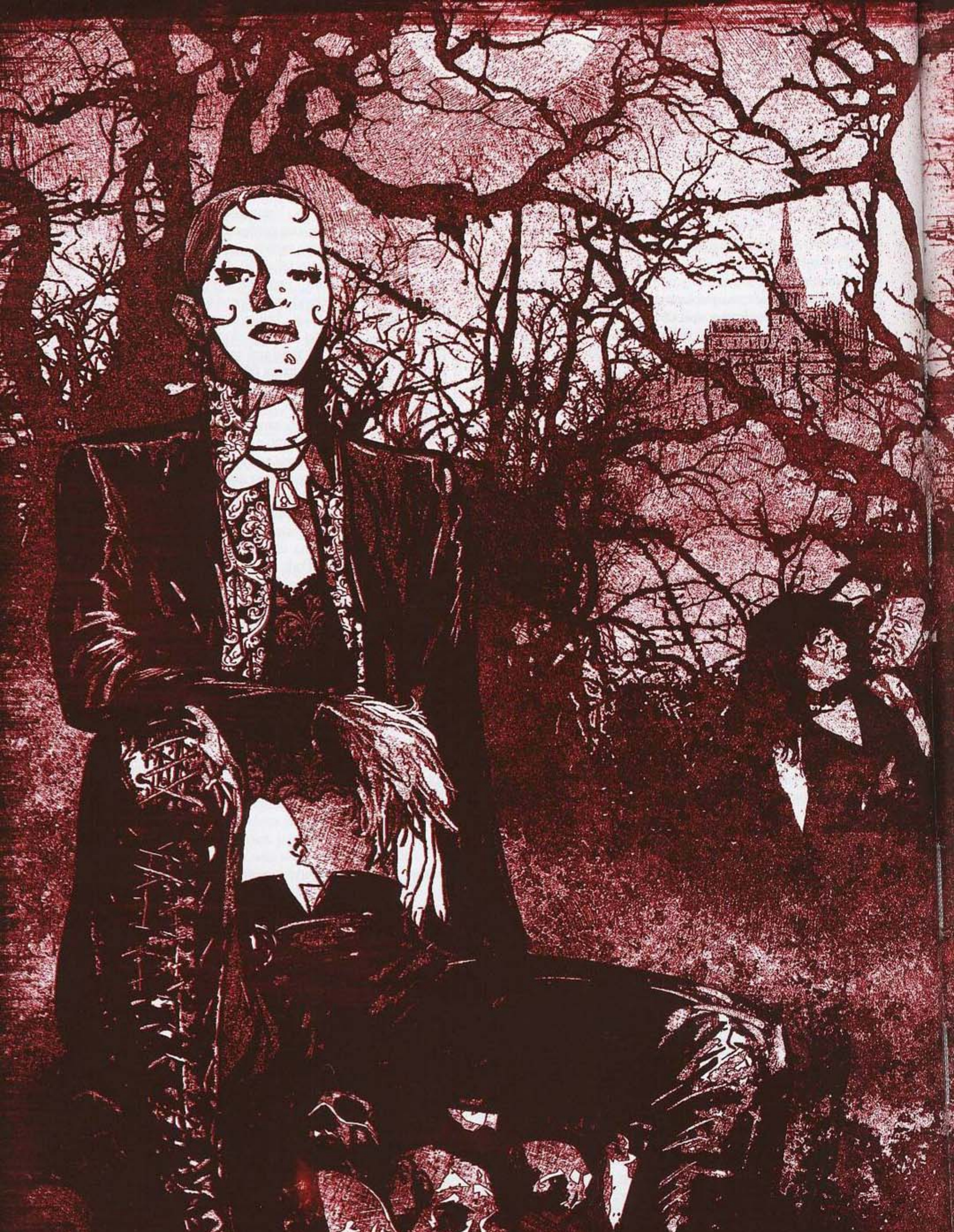
Muitas Habilidades, Vantagens e Disciplinas exigem que o personagem encontre um professor. Por exemplo, o personagem que nunca segurou uma espada não consegue simplesmente aprender esgrima (uma Especialização de Armamento) sem um instrutor e colegas de treino. Isso vale duplamente para as Disciplinas, com exceção de Celeridade, Ímpeto e Resiliência. Aprender uma nova Disciplina implica obrigar o poder do Sangue a se manifestar de novas maneiras que o personagem nunca vivenciou e mal consegue imaginar. E nenhum mortal poderá ajudar o personagem. O vampiro com certeza precisa encontrar um outro membro da Família disposto a ensinar-lhe como a Disciplina funciona. Um mentor ajuda um bocado, mas os mentores são limitados por seu próprio conhecimento. E mais, os mentores exigem algum tipo de compensação por seu tempo e seu trabalho.

O aprendizado de uma nova Disciplina, novo ritual ou Anel do Dragão pode se transformar numa história, pois o personagem procura um tutor, negocia os favores que prestará em troca e tenta cumprir sua parte no acordo. O tutor tem inimigos? Eles passam a ser inimigos do personagem. O genitor ou atual mentor do personagem faz alguma objeção a ele se voltar para um outro membro da Família? Pode ser que ele tenha de aplacar o orgulho ferido de alguém. Talvez as promessas do personagem a seu tutor entrem em conflito com suas atuais obrigações. No caso de algumas Disciplinas, o autodidatismo pode ser um exercício de confiança ou terror. Suponha que o tutor diga que, para aprender os rudimentos da Dominação, o próprio estudante tem de sentir o que é ter sua mente controlada e suas lembranças alteradas. Até que ponto ele confiará no professor? Que estratagema ele inventará para garantir que o mentor não o manipule?

Por último, algumas Vantagens não podem ser ensinadas. As Vantagens Físicas, particularmente, são adquiridas durante o processo de criação do personagem ou nunca mais. Ninguém, por exemplo, pode desejar se tornar um gigante e chegar a um índice mais elevado de Tamanho.

Assim como Cristo teve seu Gólgota, eu tenho o meu: a noite, a fome e a voz do Adversário que me tenta a fazer maldades ainda maiores. Eis o monte sobre o qual vivo, as paredes da casa na qual durmo.

— O testamento de Longino



Apêndice Um: Linhagens e disciplinas exclusivas

Ouvi dizer que o Abraço é similar ao pecado original; que, ao passar de genitor a infante, e desse infante para sua própria progênie, a mácula da morte em vida permanece sempre a mesma. O que essa versalhada derrotista e carola não leva em consideração é o poder intrínseco do próprio Sangue. Não somos limitados pelos pecados do pai. Somos capazes de alterar cada um desses pecados e transformá-los numa transgressão de nossa própria escolha.

— Dra. Miranda Estes,

"Para além do post-mortem"

O sangue nos une duplamente, pois temos o mesmo sangue e ambos derramamos sangue.

— Jean-Paul Sartre, *As moscas*

Todo vampiro pertence, ao menos por ancestralidade, a um dos cinco grandes clãs, mas alguns membros da Família divergem dessas estirpes e formam as próprias linhagens exclusivas. Além disso, as Disciplinas prediletas desses cinco clãs mal esgotam as possibilidades do poder da Família.

Algumas linhagens são meras divisões sociais. Certos membros da Família preferem se identificar como descendentes de um vampiro reverenciado de séculos atrás, em vez de ser apenas um Mekhet, Nosferatu ou Gangrel comum. Outras linhagens são fruto da vergonha. Um membro da Família cai no desagrado de seus irmãos de clã, e esse desagrado passa a seus infantes e aos infantes destes. O ancião que se une a uma coalizão incomum para seu clã e arrasta consigo seus infantes também pode fazer com que outros membros da Família se refiram a seus descendentes como uma linhagem. Essas "linhagens" não têm conseqüências em termos de regras.

Ao falarem de linhagens, os membros da Família se referem a uma estirpe cuja natureza ou inclinação difere genuinamente de seu clã de origem. As verdadeiras linhagens se sobressaem porque seus membros têm predileção por pelo menos uma Disciplina diferente daquelas que são típicas do clã de origem, porque ficam sujeitos a uma fraqueza do Sangue, ou as duas coisas.

O mais notável é que algumas linhagens praticam Disciplinas conhecidas por pouquíssimos outros membros da Família. Algumas linhagens, na verdade, introduzem novas Disciplinas que nunca foram vistas antes.

Usar novas linhagens e Disciplinas é uma maneira de o Narrador personalizar seu Mundo das Trevas. Os cinco clãs e suas Disciplinas retratam os vampiros mais ou menos como eles aparecem na ficção e na cultura popular: o aristocrata sinistro, o predador sensual, o monstro deformado, e assim por diante. As linhagens podem personificar imagens mais limitadas ou exóticas do vampiro, sejam inspiradas pelo folclore, pela ficção ou por sua própria imaginação. O mais importante é que as novas linhagens e Disciplinas dão um toque de mistério a seu Mundo das Trevas. Nem mesmo os jogadores que lêem todos os suplementos podem presumir saber tudo.

Começamos com cinco linhagens e duas Disciplinas especializadas que você pode acrescentar a sua crônica. Este apêndice continua com algumas dicas sobre como criar as próprias linhagens e Disciplinas, usando os Brujas, Burakumin, Malkovianos, Morbus e Toreadores como exemplos.

Membros de linhagens

Pertencer a uma linhagem dá ao personagem acesso à Disciplina dessa estirpe (que, por conseguinte, conta como uma quarta "Disciplina de clã"). Também acrescenta a fraqueza dessa linhagem, que complementa a fraqueza de clã do personagem.

Mais informações na pág. 256.

Brujas

Porra, o cara ainda 'tá firmão lá atrás depois de dois Quilômetros!
Mas que maravilha esse arame farpado, hein?

A linhagem conhecida como Hijos de Bruja (Filhos de Bruja, ou simplesmente os Brujas) parece ter saído de um pesadelo ou de uma viagem psicodélica dos anos 1960. Trata-se de uma gangue de motoqueiros formada por vampiros, ghuls e alguns bibelôs de sangue: monstros imundos e malvados que vestem roupas de couro e, quando o sol se põe, rasgam o sudoeste dos Estados Unidos sobre negras motocicletas norte-americanas. Talvez isso seja quase engraçado para quem nunca viu os Brujas em ação, mas não estamos falando de uma porcaria de clube domingueiro para homens de meia-idade e impotentes, nem de mais uma grife supercomercializada dos *Hell's Angels*. Esses caras são pragas vorazes que odeiam todo o mundo e não têm o menor respeito pela idéia de domínio nem pelas Tradições da Família.

A gangue se formou no final dos anos 1940 em torno de um patife carismático chamado Carlos Saavedra. Órfão indolente e imprestável, Saavedra cresceu durante a Depressão, e sua grande diversão eram os pequenos crimes, a crueldade para com os animais e um amor cada vez maior pela violência. No entanto, não importava quantos amigos seus levassem uma surra ou fossem arrastados para os reformatórios por concordarem com os caprichos ilícitos dele, Carlos nunca era apanhado nem preso, sequer acusado de nada errado que tivesse feito. Sua sorte extraordinária angariou-lhe o apelido de Hijo de Bruja ("filho de bruxa"), que mais tarde foi reduzido a Bruja somente. Mas seu jeitinho para se livrar das encrencas não poderia funcionar o tempo todo e, logo depois de ser recrutado pelo exército para lutar na guerra, ele foi expulso por bebedeira e incompetência. Foi mandado para casa com desonra, quando então se juntou aos motoqueiros da gangue Guerreiros da Birita.

Alguns anos depois, Carlos chamou a atenção de um Gangrel iconoclasta que ficou obcecado com a idéia de transformar Carlos "Bruja" Saavedra numa arma dócil, mas violenta, capaz de ameaçar o Príncipe instituído no domínio natal do Gangrel. Ele Abraçou Carlos e tentou direcioná-lo para a causa cartiana, mas descobriu que seu infante não queria saber de nada disso. Bruja via sua condição de maldito como um poder recém-descoberto e voltou imediatamente para sua gangue a fim de "presentear" seis de seus amigos e cúmplices mais chegados com um pouco do mesmo poder. Os sete, então, se separaram dos Guerreiros da Birita para formar a própria gangue, os Hijos de Bruja. Quando o genitor de Carlos localizou sua progênie desgarrada e tentou corrigir o erro, a gangue inteira o atacou e Carlos o diablerizou no ato.

Desde então, a gangue vem crescendo aos poucos e ficando cada vez pior. Se antes compreendia apenas sete arruaceiros, cujos crimes mais terríveis eram vandalismo, agressão e perturbação da paz, hoje se tornou uma organização criminosa relativamente comum. Ganha dinheiro com o tráfico de drogas, a prostituição, o comércio de armas ilegais, a extorsão, o contrabando, o assassinato por contrato e o transporte de imigrantes ilegais de um lado a outro da fronteira, para mencionar apenas alguns exemplos. Essas atividades atraem clientes e possíveis vítimas, mas eles também se arriscam a chamar a atenção das autoridades locais e federais e, desse modo, deixar cair a Máscara.

O pior é que o próprio Bruja desapareceu nos últimos cinco anos, o que não ajudou em nada a aplacar a gangue. Antes de sua partida, Carlos exigiu pelo menos um pouco de moderação quando a gangue parasse em algum lugar para se alimentar — ele chegou até mesmo a aconselhar que conservassem a Potência do Sangue baixa a fim de não perderem a opção de se alimentar do sangue de animais e, desse modo, abrandarem a Fome. Sem ele, porém, essa moderação é fugaz, e é só uma questão de tempo até os Brujas começarem a atacar vilarejos isolados do sudoeste norte-americano como verdadeiros viquingues modernos, arrasando e matando tudo e todos que estiverem à vista. É possível que um Carlos Saavedra mais maduro tenha notado o aparecimento desse potencial na gangue e se afastado dela por desgosto, mas é igualmente provável que um ou dois de seus traiçoeiros camaradas tenha tirado essa opção das mãos dele.

Em todo caso, a linhagem continua, e até mesmo os membros mais jovens, malvados e ignorantes defendem orgulhosamente os valores da cobiça, da teimosia e da preguiça que

Carlos adotara antes de seu desaparecimento. Em nome dele, os Brujas fazem o que podem para transformar a gangue num símbolo de poder terrível e de diabólica liberdade eterna.

Clã de origem: Gangrel.

Alcunha: Plebe; Plebeus.

Coalizão: Esta linhagem é realmente pequena e jovem demais para ter membros representativos de todas as coalizões. Na verdade, a maioria dos integrantes só deve lealdade (indiferente e confusa como possa parecer) à gangue e aos ideais do fundador. Tecnicamente, isso coloca a linhagem inteira entre os apartidários — ou desgarrados, que é o termo preferido pelos Brujas —, mas alguns membros ocasionalmente se separam e acabam se juntando a uma das coalizões instituídas. Alguns integrantes da gangue enfiaram na cabeça, sabe-se lá por quê, que Bruja se juntou à Ordo Dracul e não vai voltar até ter se transformado em algo completamente diferente. A convicção deles inspira alguns desertores enfastiados ou ingênuos a seguir os supostos passos do fundador. Outros tentam se enturmar no Círculo da Anciã, convencidos de que o apelido de Bruja *significa alguma coisa, cara*. Os Brujas mais racionais estabelecem contatos entre os Cartianos quando os integrantes dessa coalizão se esforçam para desalojar os detentores do poder e, em troca de ajuda, estão dispostos a fazer vista grossa para as atividades da gangue. Às vezes, a paixão desses Cartianos se transforma em fervor revolucionário, e um líder particularmente carismático do movimento é capaz de fisgar Brujas jovens e irritáveis. Contudo, nenhum Bruja jamais se juntou ao Invictus ou à Lancea Sanctum, a não ser depois de uma lavagem cerebral, chantagem ou conversão forçada e aceitação dos sacramentos. Em sua maioria, os Brujas tentam ficar bem longe dessas duas coalizões para evitar que anciões poderosos de uma delas (ou das duas) estourem toda a operação da gangue. Nem mesmo o próprio Bruja abusou tanto assim de sua famigerada sorte.

Aparência: Muitos Brujas são negros, brancos, hispânicos ou mestiços de quaisquer duas dessas três raças. Geralmente são grandes, espalhafatosos, peludos, tatuados, rudes, cobertos de *piercings* e terra (quando não sangue, resultado de uma refeição desleixada). Seu modo de vestir parece uma homenagem a todos os filmes de motoqueiros bandidos já feitos desde a década de 1950. Usam jaquetas pesadas de couro ou brim, botas ferradas, capacetes de metal (ou nenhum), calças *jeans* e camisetas rasgadas, com "acessórios" como óculos de aviador, meias-luvas de couro batido, dragonas de corrente e lenços de cabeça para evitar a poeira da estrada. Nenhum deles ostenta qualquer insígnia que indique a que gangue pertence, mas a linhagem ainda é bastante pequena para que a maioria dos integrantes se reconheça logo de cara. Nenhum Bruja que se preze pilotaria qualquer outra coisa que não fosse uma robusta e ruidosa moto norte-americana — nada de máquinas japonesas — nem a manteria em outro estado que não o de perfeitas condições de uso. Eles podem ser a ralé e a escória, mas ainda têm padrões.

Refúgio: Os Brujas possuem e/ou subvencionam vários restaurantes remotos de beira de estrada e motéis semi-abandonados em todas as terras ermas do sudoeste dos Estados Unidos. Pagaram por esses locais com dinheiro do tráfico de drogas ou se apoderaram deles como resultado de extorsões muito bem-sucedidas em troca de "proteção", e os transformaram em ú-

teis albergues noturnos à prova de luz solar. Esses locais não são nenhuma maravilha e seu valor de mercado é nulo, mas não constam nos mapas e estão a uma pequena distância (se não uns dos outros, no mínimo) de ótimos lugares para fazer ponto, tomar uma bebida ou arranjar uma briga.

Histórico: Com o tamanho que tem hoje, a gangue dos Brujas adotou uma regra razoavelmente rígida de não Abraçar ninguém, a não ser que alguns vampiros saiam do grupo. Mas é algo que acontece, e acontece geralmente com as pessoas que já são como o resto da gangue. Quer dizer, com uns filhos da puta (ou as próprias) grandes e fortes, motoqueiros experientes que querem beber sangue e bater nas pessoas pelo resto da eternidade. Não deixam de, ocasionalmente, Abraçar (ou ao menos criar Vincula com) contatos criminosos por conveniência, e alguns dos seguidores mais valentes eram caronistas, homens de família ou policiais apanhados aleatoriamente na estrada e transformados por um capricho cruel.

Os Brujas são um tanto quanto indulgentes no que se refere a aceitar Gangrels que nunca viram antes, pois, de qualquer maneira, isso dificilmente acontece. Tudo o que um candidato a Bruja tem de fazer é ganhar o respeito do chefe local (provavelmente ao sobreviver a uma das surras inesperadas dos Brujas), provar que está relacionado pelo sangue ao próprio Bruja, depois comprar uma moto e se preparar para sair por aí e conhecer o resto da turma. Parece fácil, mas se os outros membros da gangue não gostarem dele, o candidato a Bruja vai recomeçar todo o processo pela fase da surra.

Criação de personagens: Os vampiros Brujas não costumam ser poços de inteligência, mas tampouco são completos brutamontes simiescos e brigões. Há que se admitir que a linhagem de fato se orgulha de ter uma alta porcentagem dessa laia, mas seus líderes nominais são tão carismáticos e imperiosos quanto fortes e resistentes (se não mais). Sendo assim, os Atributos Físicos e Sociais travam uma disputa apertada, ficando os Mentais em terceiro lugar. A maioria dos Brujas conta, sobretudo, com as Habilidades Físicas, seguidas pelas Sociais e Mentais, a critério do indivíduo. Vantagens Sociais variadas ajudam a representar a amplitude das atividades criminosas dos Brujas e a influência e o impacto que eles exercem sobre as comunidades que costumam aterrorizar. Também faz sentido adquirir pelo menos um segundo círculo de Potência do Sangue, já que, sem ele, o personagem não passará de um Gangrel marginalizado.

Disciplinas da linhagem: Animalismo, Ímpeto, Metamorfose e Resiliência.

Fraquezas: Fundamentados na indolência e pouco se importando com qualquer outra coisa além de seu próprio bem-estar, os Brujas são dados aos mesmos instintos bestiais que infectam e dominam seus antepassados Gangrels. No entanto, essa preguiça de predador tem um efeito mais grave sobre eles no que se refere à alimentação. Como muitos predadores do reino animal, os Brujas preferem se empanturrar tão logo apareça uma oportunidade de se alimentar a caçar cautelosamente todas as noites para manter um nível mínimo de saciedade. Por isso, o jogador fica sujeito a uma penalidade de –3 nos testes realizados com a intenção de resistir à Orgia (frenesi de fome).

Organização: A ampla mentalidade coletiva da gangue é o máximo que os Brujas se aproximam de algum tipo de organização. Os companheiros mais chegados do fundador hoje estão nominalmente no poder, mas só até o próprio Bruja se dignar a voltar para pegar a estrada com a rapaziada de novo. Esses companheiros disputam constantemente a dominância, e suas brigas polarizam os seguidores entre eles, mas a gangue como um todo apresenta uma fachada de grande união. Pensam praticamente como um só contra forasteiros que tentam folgar com um Bruja, e mesmo o ocasional arranca-rabo entre os Brujas raramente tem como resultado mais do que uma cacetada na boca com um taco de beisebol ou a lâmina de um canivete automático enfiada na clavícula de alguém.

Conceitos: Brigão, cafetão de bibelôs de sangue, *coyote* (contrabandista de imigrantes ilegais), traficante de sangue drogado, rachador, traficante de drogas, agiota, mecânico de motocicletas, eterno saco de pancada.

BURAKUMIN

CONSIDERA-ME IMPURO POR JULGAR MINHA PROFISSÃO OU NATUREZA ABOMINÁVEL? DE UM JEITO OU DE OUTRO, ESTOU PREPARADO PARA JULGAR SUA RESPOSTA IRÔNICA.

A linhagem Nosferatu que veio a ser conhecida como Burakumin originou-se no Japão feudal, no estrato social homônimo. Abaixo dos samurais, soldados e sacerdotes, abaixo até dos camponeses, ficavam os mortais cujas profissões eram consideradas "espiritualmente impuras" pelos princípios das religiões xintoísta e budista. Entre esses profissionais estavam os curtumeiros, coureiros, açougueiros e papa-defuntos. As pessoas que ganhavam a vida dessa maneira eram declaradas impuras e, legalmente, valiam menos que outras pessoas; juntavam-se em pequenas aldeias bem distantes de seus vizinhos espiritualmente medíocres (na verdade, a tradução grosseira da palavra *burakumin* é "aldeões"). Considerados igualmente impuros e sem valor pelos Príncipes dos domínios Familiares orientais, os Nosferatu japoneses não podiam caçar nem Abraçar mortais de outras classes. Com o tempo, todos os Nosferatu japoneses ficaram conhecidos como Burakumin, e o nome e a estratificação se espalharam por boa parte da Ásia oriental à medida que eles expandiam sua área de influência sob o disfarce de diversos avanços imperialistas do Japão.

Impostas severamente pelos membros da Família de posição mais elevada, essas ordens restringiam a população de Burakumin e cerceavam a pouca influência que eles conseguiam obter sobre a política dos mortais. O tamanho reduzido e a concentração da população ajudaram consideravelmente o desenvolvimento de sua singular e pavorosa Disciplina necromântica. À medida que um número cada vez maior de Burakumin em todas as Cortes Orientais a aprendia, eles descobriram que eram capazes de exercer maior influência em sua sociedade e até mesmo de arrancar a ocasional concessão relutante de seus superiores. Uma dessas concessões foi o direito de seus Prisci de solicitar aos Príncipes de seus domínios o desagravo de injustiças cometidas contra certos indivíduos por membros mais jovens e de posição mais elevada da Família.

A Restauração Meiji aboliu a discriminação oficial aos *burakumin* humanos do Japão no final do século XIX, mas, se os mortais demoram a se livrar dos preconceitos, os vampiros ficam estagnados. As mudanças na atmosfera social que passaram impetuosamente por eles no século interveniente não aliviaram as restrições e condições impostas aos Burakumin da Família. Não, eles tiveram de tomar a iniciativa e forjar o próprio destino. Deixando seus domínios natais aos montes desde que o Comodoro Perry "ajudou" a abrir o comércio com o Ocidente, os Burakumin agiram com discrição e se insinuaram em posições que exerciam influência sobre os principais exportadores de matéria-prima. Eles também se empenharam em adquirir um pequeno mas significativo grau de influência sobre certos interesses manufatureiros no início do século XX, quando o Japão se tornou plenamente industrializado.

Apesar do status limitado no Oriente, o dinheiro e a influência dos Burakumin no Ocidente aumentaram consideravelmente. E, quando o Japão lutou para reconstruir a economia e a indústria arruinadas depois da Segunda Guerra Mundial, as diversas propriedades e empresas dos Burakumin estavam mais bem preparadas para se recuperar e alcançar uma estabilidade relativa. Também foram os Burakumin os mais dispostos a deixar seus domínios natais e procurar dinheiro e influência no estrangeiro, em áreas de exportação e terceirização industrial. No Ocidente, encontraram o status e o respeito que há tempos lhes eram negados, e o apoio que são capazes de dar a seus compatriotas no Oriente melhorou consideravelmente sua posição aos olhos de muitos Príncipes locais.

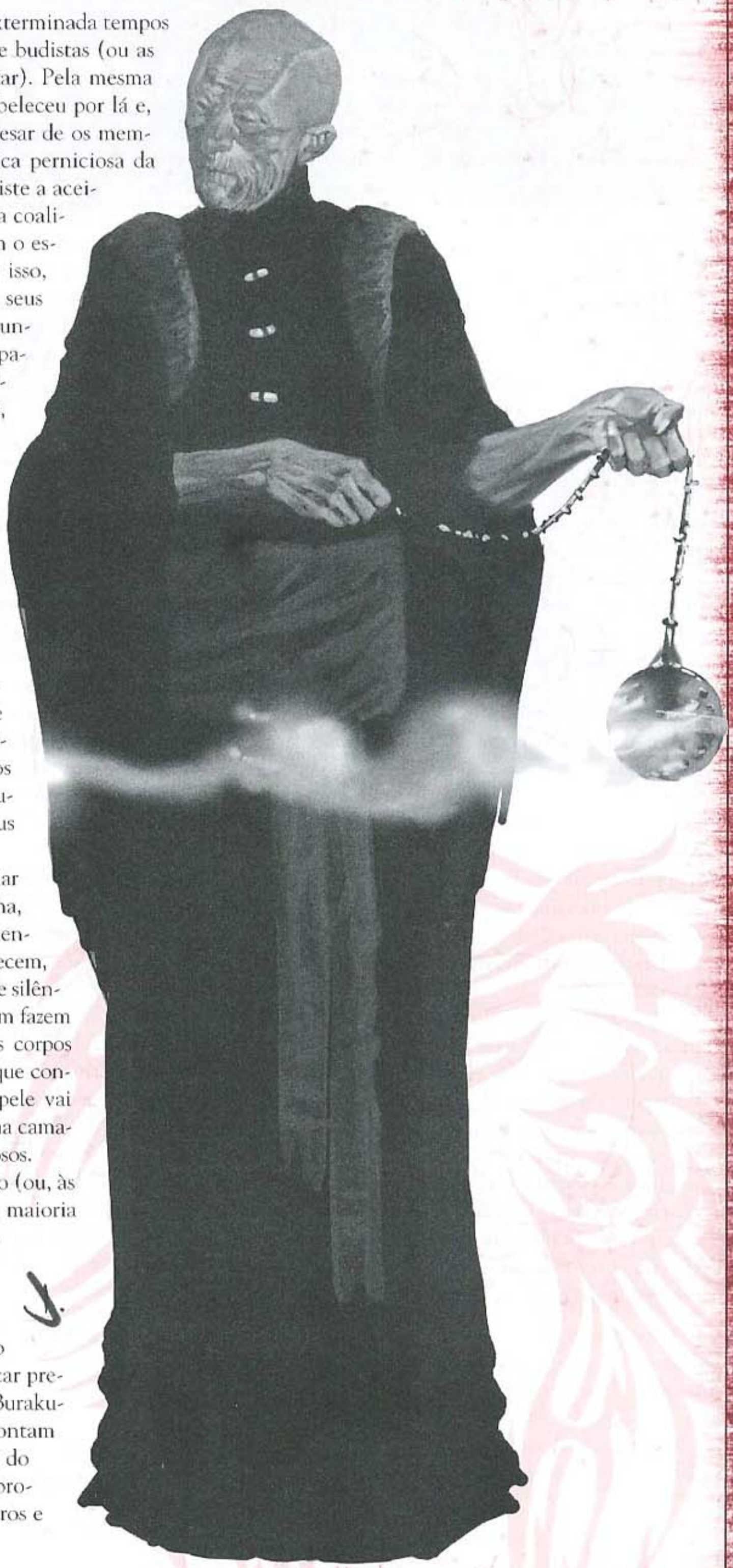
E nos domínios onde a influência (ou interferência, dependendo do interlocutor) industrial e financeira dos Burakumin não é bem-vinda, eles ainda ganham respeito e reconhecimento por ensinar sua Disciplina exclusiva ou usá-la para tirar proveito de certas situações.

Clã de origem: Nosferatu.

Alcunha: Impuros.

Coalizão: No Extremo Oriente, onde começou, esta linhagem é tradicionalmente obrigada a ser apartidária. A ma-

ioria dos remanescentes do Círculo da Anciã foi exterminada tempos atrás em favor das estruturas religiosas xintoístas e budistas (ou as mais similares que a Família local conseguia adotar). Pela mesma razão, a Lancea Sanctum só recentemente se estabeleceu por lá e, assim, nunca interessou muito aos Burakumin, apesar de os membros da Família claramente desaprovarem a prática perniciosa da necromancia. A versão local do Invictus ainda resiste a aceitar os Burakumin, mas os integrantes ocidentais da coalizão nem tanto. Muitos Príncipes ocidentais temem o estranho poder à disposição dos Burakumin e, por isso, convidam esses vampiros orientais a virem para seus domínios, conferindo-lhes direitos com os quais nunca sonharam no Japão. Fazem isso principalmente para distrair e aplacar esses forasteiros, numa tentativa de mantê-los dóceis, satisfeitos e sob controle, mas muitos Burakumin demoram a perceber como são manipulados. A Ordo Dracul é praticamente ignorada pelos Burakumin, mas aqueles que a conhecem consideram-na desconcertante e um tanto quanto evasiva. A coalizão que tem maior impacto sobre esta linhagem da Família, porém, é o Movimento Cartiano, que propõe um estado de verdadeira igualdade no qual cada vampiro tem direito a um mesmo quinhão do espólio da noite, que é justamente algo pelo que os Burakumin mais francos e ativos vêm lutando desde muito antes da Restauração Meiji. Os ideais cartianos se espalharam como fogo pelos antes fechados domínios orientais, e os Burakumin que os introduziram gozam de uma fonte sem precedentes de status e influência clandestina.



Aparência: Todos os Burakumin tendem a exsudar a mesma presença perturbadora, impura e inumana, que só fica mais e mais evidente com a idade e o aumento da Potência do Sangue. À medida que envelhecem, eles começam a feder a cova e a emanar um asfixiante silêncio tumular quando não falam espontaneamente nem fazem algum ruído para compensá-lo. E ainda mais: seus corpos assumem um aspecto cadavérico que não há Vitae que consiga eliminar completamente. Com o tempo, sua pele vai secando e se tornando coriácea até não passar de uma camada fina como pergaminho, esticada sobre ossos nodosos.

Devido a uma nobre indiferença a essa condição (ou, às vezes, devido a uma noção de ironia perversa), a maioria dos Burakumin se veste e se comporta com uma atenção meticulosa às minúcias. Fazem o possível para deixar uma impressão favorável nos membros da Família que os cercam, de modo a tranqüilizar possíveis aliados e sócios nos negócios (no Ocidente) e não dar a ninguém motivo para reforçar preconceitos desfavoráveis (no Oriente). Os anciões Burakumin no Oriente costumam preferir vestes que remontam à moda humana do final do xogunato Tokugawa e do início da Era Meiji, ao passo que os mais jovens e progressistas preferem os trajes profissionais mais severos e formais do Ocidente.

Refúgio: Os Burakumin orientais ficam tradicionalmente restritos a refúgios comunitários em aldeias isoladas, povoadas pelos mortais que são considerados "impuros" pelos princípios das religiões xintoísta e budista. Os mais jovens e urbanizados residem dentro e abaixo das grandes cidades, mas bem longe dos membros da Família de posição mais elevada. Os Burakumin mais inclinados para o Ocidente geralmente acabam competindo com os Nosferatu locais por refúgios, mas, à medida que vão obtendo mais sucesso, seus novos lares começam a rivalizar com os dos Devas e Ventrue.

Histórico: Os anciões dos Burakumin orientais geralmente selecionam sua progênie entre os mortais da classe social dos "impuros" da qual eles mesmos vieram. Os mais cínicos e rancorosos escolhem os belos, nobres, poderosos ou tradicionalmente respeitosos, a fim de contrariar aqueles que se consideram tão mais puros do que os Burakumin. Os membros da linhagem no Ocidente não têm o costume de Abraçar infantes, mas quando o fazem, escolhem aqueles que podem ajudá-los a alcançar seus objetivos financeiros e políticos e a adaptarem-se ao ambiente desconhecido.

Criação de personagens: Os Burakumin não costumam ter Atributos Sociais elevados, principalmente aqueles que continuam nos domínios orientais. Tampouco dão muita prioridade aos Atributos Físicos. Sua competência mental angariou-lhes o nicho no qual prosperam, o que os leva a dar preferência aos Atributos e às Habilidades Mentais. Muitos deles tendem a valorizar também as Habilidades Sociais, apesar de sua falta de naturalidade com essas coisas. De acordo com sua fraqueza, o Status não é uma aquisição particularmente proveitosa de antemão, mas outras Vantagens Sociais (bem como algumas Mentais) podem valer a pena. Também faz sentido adquirir um segundo círculo de Potência do Sangue, já que o personagem não pode oficialmente se unir a esta linhagem nem aprender Getsumei antes disso.

Disciplinas da linhagem: Getsumei, Ímpeto, Ofuscação e Pesadelo.

Fraqueza: Apesar do poder singular conferido pela Disciplina da Getsumei, e da riqueza e influência recém-descobertas que desfruta fora de suas fronteiras culturais tradicionais, a linhagem Burakumin é definitivamente desafortunada. Não só ostenta a mesma fraqueza de seu clã de origem (apesar de se tratar de uma variedade específica) como também fica sujeita aos estigmas sociais que não têm relação com sua aparência pavorosa. Como outros Nosferatu, os jogadores que interpretam Burakumin não podem relançar os 10s na tentativa de obter mais sucessos nos testes com base em Presença ou Manipulação, e os 1s são subtraídos dos sucessos obtidos nesses testes. Esta fraqueza se deve ao fato de que os Burakumin lembram bastante os cadáveres putrefatos que deveriam ser. Por ocasião do Abraço, os Burakumin assumem a aparência de corpos gelados e mortos há horas, e não conseguem simular vivacidade com o investimento de Vitae. Com o aumento da Potência do Sangue, seus corpos parecem secar e apodrecer de acordo com os estágios naturais da decomposição humana (só que adaptados ao ritmo dos vampiros). Essa aparência de decrepitude não atrapalha as funções físicas do corpo do vampiro (muito embora a carne possa se contrair e partir, revelando os ossos por baixo).

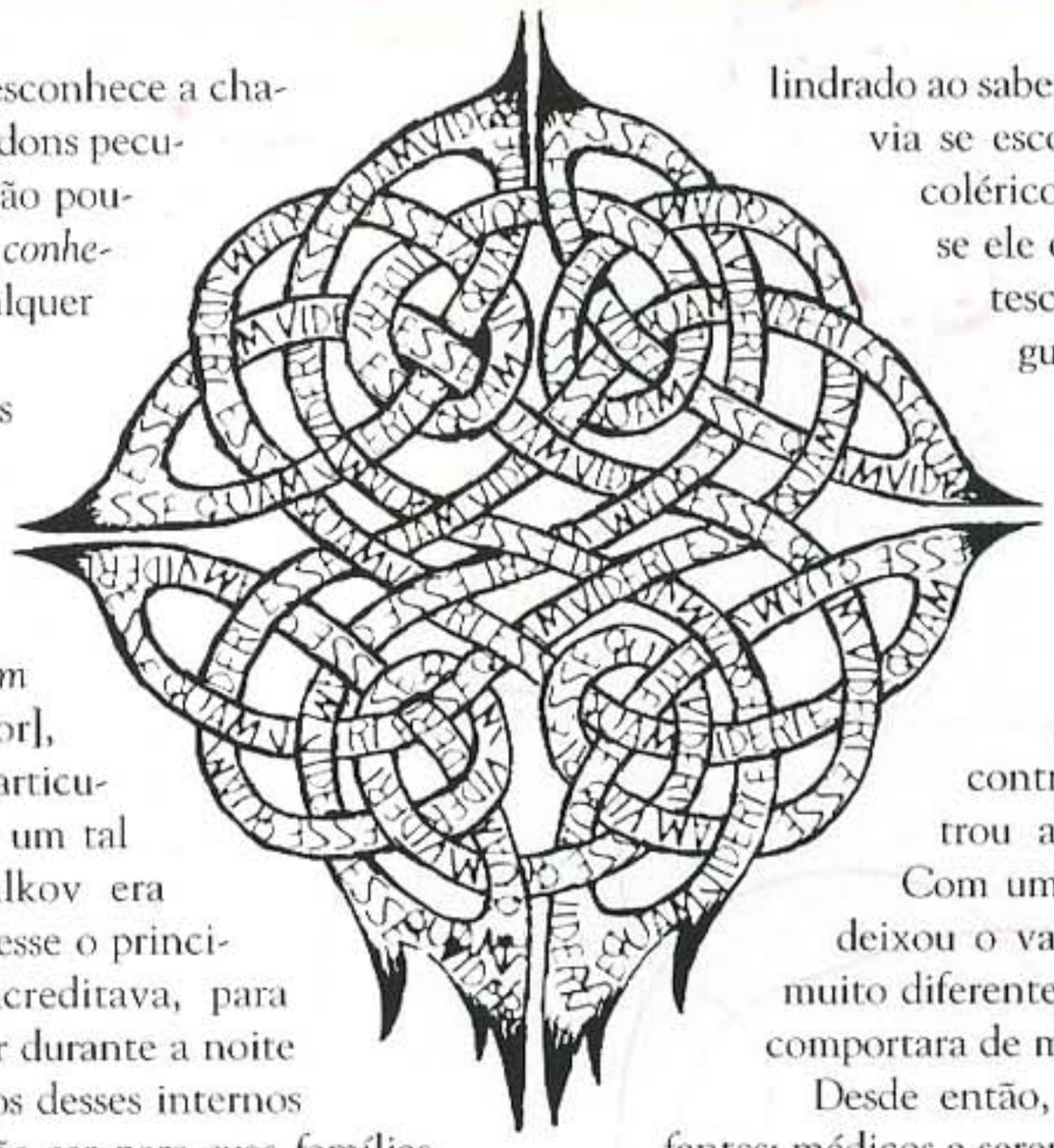
Fora essa aflição física, os Burakumin precisam lidar também com uma penalização social. Por mais que tentem acumular recursos e aumentar sua influência entre os mortais, os membros da linhagem têm dificuldade para se ajustar e ganhar posições comparáveis às de seus irmãos. Em sua pátria cultural, eles são vítimas do preconceito de longa data de uma elite incapaz de acompanhar o ritmo da sociedade contemporânea. Eles são mais respeitados no Ocidente, mas estão sujeitos a um tipo diferente de preconceito por serem não apenas um ramo dos Nosferatu mas também estrangeiros. Os membros jovens da Família não costumam ter esses preconceitos, mas geralmente não são eles os detentores do poder e da influência nos domínios nos quais os Burakumin tentam se insinuar. Como resultado desses diversos preconceitos, a aquisição da Vantagem Status (em todas as suas formas) custa o dobro.

Organização: Em suas pátrias no Oriente, os Burakumin têm pouca escolha a não ser se juntar a outros de sua espécie ou enfrentar um Réquiem de solidão enlouquecedora. Cada Burakumin se submete a Prisci regionais, que se comunicam com os ministros responsáveis por transmitir os éditos dos Príncipes locais. O Priscus geralmente é a posição mais elevada a que um Burakumin pode aspirar no Oriente, e apesar da mesma conferir status considerável entre os Burakumin, esse status não vale tanto para os demais vampiros. No Ocidente, esses membros da Família se unem em nome da familiaridade entre estranhos numa terra estranha, mas eles não seguem uma hierarquia interna estabelecida. Alguns se espalham aos quatro ventos, sem jamais olhar para trás, ao passo que outros se unem a outras espécies de Nosferatu, por não terem a habilidade de se adaptarem suficientemente a seus novos ambientes e forjarem os próprios destinos.

Conceitos: Vingador ancestral, arrivista aspirante a Primogênito, chantageador, patologista forense, ladrão de túmulos, importador, agente funerário, detetive particular, intercessor espectral, curtumeiro.

Malkovianos

Desculpe-me se a incomodo, minha cara senhora. Sinto muito, mas meus hábitos se tornaram bem menos saudáveis desde minha morte. Suponho que seja evidente, não é mesmo? Mas talvez a senhora tenha tido melhor sorte... até agora.



Grande parte da Família ainda desconhece a chamada linhagem "Malkoviana" e seus dons peculiares e ameaçadores. Os Lunáticos são poucos: uma situação que aqueles que os *conhecem* gostariam de perpetuar a qualquer custo.

Entre os preocupados anciões Ventrue, a história sobre as origens dos Malkovianos já foi confirmada. Parece que um certo Dr. James Griffin Hartleigh, do *Broadmoor Criminal Lunatic Asylum* [Manicômio Penal de Broadmoor], Inglaterra, certo dia se interessou particularmente por um de seus pacientes, um tal Anton Malkov. Dizia-se que Malkov era parente dos czares da Rússia, sendo esse o principal motivo, segundo Hartleigh acreditava, para Malkov ter sido trazido a Broadmoor durante a noite (afinal, o manicômio abrigava muitos desses internos cujo paradeiro era um segredo, a não ser para suas famílias ricas e envergonhadas). Hartleigh nunca soube os pormenores do crime cometido pelo pobre-diabo, mas o diretor havia-lhe recomendado veementemente a nunca tocar Malkov nem fitá-lo nos olhos. Além disso, apesar de ser um recluso que raramente deixava sua cela escura, Malkov parecia exercer um estranho fascínio sobre os outros loucos. Hartleigh o considerava um caso intrigante, e suas desconexas entrevistas só fizeram aguçar-lhe o interesse. Evidentemente, Malkov sentia o mesmo. Ou pelo menos não haveria outra razão concebível para ele decidir Abraçar o tal médico.

Hartleigh, ainda tonto, foi para casa naquela mesma noite e matou a esposa. Ainda hoje ele não consegue lembrar precisamente o que o motivou a fazê-lo. Está certo que ele sempre tivera algumas dúvidas sobre a relação da mulher com o cozinheiro, mas... bem, não importa. Ao voltar a si e ver-se sugando avidamente o sangue da esposa, até mesmo um poço de Razão como ele era obrigado a admitir que algo estava muito errado. Depois de acobertar apressadamente o crime (o que, infelizmente, exigiu outro assassinato), Hartleigh voltou ao manicômio para exigir uma explicação de Malkov. O lunático o afugentou com sua risada zombeteira e retumbante. O médico nunca se atreveu a retornar.

Depois de alguns meses de investigação árdua, Hartleigh localizou um cavalheiro idoso e solitário cujo nome era mencionado nos documentos de Malkov. Pena que essa pessoa ilustre não era muito acessível. De fato, ele pareceu bastante melindrado ao saber onde o desgarrado Malkov havia se escondido, e ficou imediatamente colérico quando Hartleigh perguntou se ele e Malkov tinham algum parentesco e se o cavalheiro sabia de algum caso de insanidade ou doenças sangüíneas na família. Por fim, o Ventrue se exasperou com aquele vergonhoso despropósito de infante-neto e invadiu a mente de Hartleigh. Contudo, na intimidade do contato psíquico, Hartleigh contra-atacou por reflexo... e encontrou algo que ele poderia *distorcer*. Com uma facilidade surpreendente, ele deixou o vampiro ancião num estado não muito diferente daquele no qual ele mesmo se comportara de maneira tão lastimável.

Desde então, Hartleigh Abraçou vários infantes: médicos a serem "consultados" e fidalgotes para se infiltrar entre os Venture e procurar as respostas que seus irmãos de clã, escandalizados, haviam lhe negado. Com o tempo, alguns desses infantes se separaram do rebanho, como fizera Malkov, e geraram estirpes próprias.

Até hoje, a linhagem não tentou seriamente reivindicar o status que, em teoria, lhe é devido como uma inovação do Sangue; sua criação parece ter sido profundamente indesejada. Os Ventrue se ressentem da atenção que os Malkovianos atraem para sua própria instabilidade mental e, como os Ventrue e os Malkovianos às vezes são difíceis de distinguir uns dos outros, poucos Lordes ousam descartar a terrível possibilidade de uma contaminação secreta do clã como um todo. Muitos vampiros de outras estirpes também tendem a enlouquecer com o passar do tempo, e eles certamente não querem a "ajuda" de ninguém nesse quesito. Para aqueles que não têm essa propensão, suas mentes são o último santuário que lhes resta, a única coisa com a qual ainda podem contar depois de seus corpos terem se transformado de maneira tão monstruosa e de seus instintos terem sucumbido à Fera. E, assim, a maioria dos Lunáticos sabiamente se empenha em levar seus Réquiens de modo a não incitar a ira de outros membros da Família. É claro que até mesmo o mais despretensioso Malkoviano ocasionalmente se vê importunado por alguém que parece merecer o gostinho da maldição que ele tanto se esforçou para suportar com dignidade.

Quanto a Malkov, os registros de Broadmoor alegam que um outro interno o matou em 1889.

Clã de origem: Ventrue.

Alcunha: Entre os raros não-Ventrue que sabem da existência da linhagem, os Malkovianos são apelidados de Lunáticos. Quando os Ventrue se dignam a mencioná-los (geralmente só para outros Ventrue), referem-se a eles dissimuladamente como "nossos encantadores parentes" ou, às vezes, como "os foragidos".

Coalizão: A grande maioria dos Malkovianos finge ser outra coisa (geralmente Ventrue) e, portanto, costumam dar preferência às coalizões que mais fazem sentido para as identidades que assumiram. Por isso, muitos (se não a maioria) pertencem ao Invictus. A tendência ao fanatismo da Lancea Sanctum também atrai alguns Malkovianos, particularmente aqueles que são afligidos por obsessões ou visões. Alguns solicitam filiação ao Círculo da Anciã ou à Ordo Dracul, ávidos pelo alívio que o conhecimento místico pode trazer, mas geralmente são marginalizados em algum momento do processo de iniciação. Raro é o Malkoviano cuja loucura dá a uma dessas duas coalizões a idéia de que pode ser um atalho para o esclarecimento, e não um risco lamentável. Afinal, os testes e os períodos de experiência impostos por ambas foram criados explicitamente para deslindar esses obstáculos internos. À medida que os Malkovianos vão se cansando de procurar em vão a aceitação nos círculos mais estabelecidos da sociedade da Família, é provável que um número cada vez maior deles venha a aparecer nas fileiras dos Cartianos e dos apartidários.

Aparência: Os Malkovianos com autocontrole suficiente para reconhecer o que são e o que os aflige muitas vezes fazem de tudo para disfarçar sua condição. As roupas podem ser meticulosas e bem combinadas — e até mesmo duvidosamente imaculadas. Entre aqueles que aspiram ao status dos Ventrue, há uma certa predileção pelos estilos que mais agradam aos anciões. Outros Lunáticos estão... preocupados demais com outros assuntos para dar atenção a coisas tão triviais como a indumentária. Alguns sabem explicar a etiqueta das luvas e monologar sobre os motivos pelos quais as calças *fuseau* são uma abominação diante de Deus e dos homens, mas não têm a menor idéia do que está errado com um fraque que não é remendado nem lavado a seco desde 1932.

Refúgio: A discrição é a principal preocupação de um refúgio malkoviano. Afinal de contas, a maioria dos membros da Família precisa de privacidade, mas, se começar a noite com o pé esquerdo, o Malkoviano *realmente* vai precisar de um retiro seguro onde nem os mortais impressionáveis nem os vampiros intolerantes possam meter o bedelho. Muitos Lunáticos adaptam casas de família ou de veraneio com essa finalidade. Esses lugares geralmente são abandonados até chegar a uma espécie de decrepitude elegante, o que colabora para o isolamento. Outros dependem do anonimato reconfortante dos complexos de apartamentos padronizados. Os domicílios mais ousados, como antigos albergues em desuso ou sótãos de igrejas, não são desconhecidos.

Em todo caso, uma vez estabelecido, o refúgio logo passa a cultuar as peculiaridades, manias, ídolos e temores de seu ocupante. Um dos espaços internos pode ser conservado livre de detritos incriminadores e em condições de receber visitas, mas a maior parte do lar de qualquer Malkoviano é um verdadeiro tesouro e museu que tem o próprio vampiro como tema.

Histórico: Os motivos para os Malkovianos Abraçarem alguém são tão variados quanto os de qualquer outro clã ou linhagem. A necessidade de companhia solidária é comum. Às vezes, o Lunático espera que seu novo infante (seja ele psiquiatra, padre, mãe ou simplesmente alguém que cometeu o erro de ser gentil com o vampiro uma vez) conseguirá ajudá-lo a lidar com sua aflição, ou no mínimo terá a força psíquica necessária para, de algum modo, superar a loucura e livrar a linhagem de sua mácula. Outros genitores, como seus antepassados Ventrue, se orgulham de sua seletividade, de modo que eruditos e gente de "qualidade" são iniciados.

No momento, a idéia de um Ventrue desejar de livre espontânea vontade ser aceito entre os Malkovianos é um absurdo para as duas estirpes. No entanto, ocasionalmente surgem boatos de que os Malkovianos teriam feito da "conversão" de um certo Ventrue — em outras palavras, da fragmentação da mente da vítima a tal ponto que a idéia de entrar para os Malkovianos parecesse interessante, ou a única opção — seu projeto particular. Até hoje, nenhum desses convertidos apareceu à porta do Dr. Hartleigh, para grande alívio dele.

Criação de personagens: Os Atributos Mentais e Sociais geralmente são os primários. (Afinal, não há nenhuma correlação entre a *loucura* e a *estupidez*, apesar de membros ignorantes da Família muitas vezes cometerem esse erro. A estirpe tem muitos manipuladores astutos e psicopatas encantadores.) Os Malkovianos cujos Atributos Físicos predominam são incomuns, mas não desconhecidos. Os Malkovianos costumam dar preferência também às Habilidades Mentais e Sociais: Ciências, Empatia, Erudição, Expressão e Investigação são particularmente úteis. Os Malkovianos muitas vezes possuem as mesmas Vantagens Sociais que seus primos Ventrue. A maioria das Vantagens Mentais é apropriada (exceto Bom Senso). Além disso, garanta a aquisição de pelo menos um segundo círculo de Potência do Sangue para permitir que o personagem possa ter direito a uma linhagem.

A perturbação fundamental do Malkoviano é crucial para sua constituição. Os mortais vitimados por doenças mentais são muito mais do que a soma de suas aflições, mas a maldição de um Malkoviano não é uma enfermidade ordinária. Ela corre no próprio Sangue. É bem provável que a perturbação acabe consumindo-lhe a alma. Da mesma maneira, deve-se dar muita atenção à escolha e à compreensão da mesma. Estude as doenças mentais; mergulhe nas tradições literárias da loucura, particularmente a tradição gótica. A doença mental é um problema da vida real que deve ser tratado com respeito, mas não se sinta obrigado a fazer de seu personagem um manual de diagnóstico de transtornos mentais. É mais importante que a perturbação amplifique e enriqueça o personagem, o tema e a história (em vez de fazê-los sair dos trilhos).

Disciplinas da linhagem: Auspício, Dominação, Ofuscação e Resiliência.

Fraqueza: Os Malkovianos estão sujeitos à fraqueza do clã Ventrue (penalidade de –2 nos testes de Humanidade realizados com o propósito de evitar a aquisição de perturbações depois de falhar num teste de degeneração). Além disso, todos os Malkovianos são obrigados a adquirir uma perturbação "fundamental" que será sua para sempre. Essa perturbação não pode ser curada e apagada da ficha nem ter sua gravidade reduzida, não importa a que ponto chegue a Humanidade do personagem. No entanto, pode, sim, tornar-se mais grave.

Essa perturbação fundamental também pode ser "disparada" ou agravada toda vez que o personagem usar Dominação. Se o resultado de um teste for *qualquer coisa diferente de um êxito normal*, o personagem vai passar por um surto de sua perturbação fundamental em algum momento naquela noite (ou tão logo chegue a noite seguinte, caso o teste em questão ocorra muito perto do nascer do sol). Em outras palavras: falhas, falhas dramáticas e êxitos excepcionais provocam esse efeito. Além disso, no caso de uma falha dramática, uma perturbação leve será atualizada e transformada em sua versão grave durante o resto da noite. (Narradores, usem o bom senso. Se o Malkoviano está no meio de um combate no qual quatro asseclas vão atacá-lo com napalm, não é uma boa hora para decidir que ele vai se jogar no chão e ficar na posição fetal. A coisa muda de figura se ele estiver bem no meio do salão do Príncipe...)

Organização: O nível relativo de cooperação entre os Malkovianos é variável. Existem hoje Malkovianos que não percebem conscientemente sua verdadeira herança. Em algumas estirpes, uma série de Abraços incoerentes ou irracionais produziu neófitos que só sentem desprezo, ou até mesmo ódio, por outros membros de sua linhagem. Em outras, no entanto, genitores e antegenitores ainda preservam uma versão mais sigilosa dos compromissos seculares. Eles proporcionam de bom grado instrução, aconselhamento e consolo em troca da anuência de seus descendentes em suas tramas. Os Malkovianos cujos genitores são demasiadamente distraídos para orientá-los geralmente procuram um "tio" ou um "primo" para preencher essa lacuna.

Ocasionalmente, aparecem colaborações sofisticadas para estudar e curar as enfermidades da linhagem. Médicos, farmacologistas, psicólogos, místicos e historiadores que mantêm uns aos outros informados sobre suas descobertas por meio de uma correspondência discreta. Naturalmente, o contato íntimo entre os Malkovianos traz outros riscos além do simples perigo de interferência por parte de membros temerosos da Família. A loucura pode ser contagiosa e, geralmente, o fato de uma única mente brilhante sucumbir à irracionalidade já basta para arruinar todo o esforço.

Conceitos: Libertino viciado em absinto, anjo da morte ao estilo das velhinhas de *Este mundo é um hospício*, teórico da conspiração, erudito excêntrico, suicida fracassado, profissional da saúde, sábio imbecil, mendigo resmungão, visionário religioso, filho da nobreza decadente, artista torturado.

Morbus

Não, nunca vou curá-la, mas meus cuidados aliviam-lhe o sofrimento. Por que negar-lhe essa dádiva se você a ama?

Desde que a Família tomou conhecimento da existência dos Morbus, os historiadores das linhagens e os genealogistas vampíricos têm sido frustrados por eles. Devido, em grande parte, à raridade de registros abrangentes que cataloguem a estirpe dos Mekhet no transcorrer dos séculos, ninguém consegue identificar exatamente quem poderia ter sido o fundador desta linhagem ou onde ficava o primeiro nicho no qual os Morbus começaram a florescer. A idéia de construir uma história realmente inclusiva da Família (principalmente no que se refere ao clã Mekhet) a partir da qual alguém talvez resolvesse esse mistério de maneira conclusiva é, na melhor das hipóteses, um sonho dourado, mas há quem almeje essa façanha mesmo assim. Os Morbus que decidem se dedicar ao assunto consideram esse fracasso contínuo um alívio e uma legitimação de toda a sua existência. Eles se vêem como meros Mekhet afligidos ou amaldiçoados com uma variedade singular de paladar refinado.

A predileção particular de que os Morbus são todos suspeitos é a necessidade de se alimentar do sangue dos doentes a fim de sustentar sua condição de morte em vida. Na verdade, o nome Morbus tem raiz latina, significa "enfermo" e era atribuído aos Mekhet afligidos pelos Mekhet saudáveis durante o reinado de Justiniano, no século VI d.C. De acordo com os registros desse período, descobertos séculos depois por arqueólogos da Família, desconfia-se que os Morbus tenham disseminado ou ajudado a disseminar uma peste virulenta por todo o Mediterrâneo, domínio após domínio. Dados menos conclusivos vinculam os chamados Morbus dos registros romanos aos Mekhet da Grécia e do Egito em 430 a.C., ano no qual dizem que a peste atingiu Atenas. A relação implícita nesses dados é tênue na melhor das hipóteses, e talvez tenha sido fabricada como propaganda contra os Morbus. Não obstante, talvez existisse a possibilidade de a Família aceitar a condição dos Morbus como uma simples preferência alimentar não fossem os registros recuperados em Constantinopla, que datavam do ano 1334 d.C. Naquela época, uma das pestes mais disseminadas da História varreu a Europa e a Ásia, auxiliada por grandes contingentes de soldados e cativos que retornavam das Cruzadas. Os registros em questão descrevem a "ira justificada" de um peregrino Mekhet que viajava em segredo com o exército cristão. Ele voltou a seu domínio ao final da campanha para encontrar seus súditos na Família amotinados e seus rebanhos mortais imersos irremediavelmente no pecado. Para puni-los, dizem os registros, ele empestou sua gente com uma doença devastadora que tirou de dentro dele e que matou a todos num raio de vários quilômetros em questão de dias. Esse incidente se misturou aos relatos simultâneos de pragas e pestes que varriam o continente naquela época, mas os historiadores da Família o identificam como o primeiro exemplo conhecido do uso da Disciplina dos Morbus, chamada Caquexia.

Quando capturado e interrogado pelos Inquisidores da Família por seu ato, esse vampiro negou ser o fundador de uma linhagem. Ele alegou ter adquirido suas habilidades incomuns com seu genitor, que havia muito sucumbira ao sono das eras. Ao despertar muito mais tarde, o genitor desse membro da Família também negou ter desenvolvido a Disciplina ou fundado a linhagem, mas as lembranças que ele tinha de seu próprio genitor ou irmãos de Abraço eram nebulosas demais para oferecer pistas mais definitivas. Esses registros são o mais próximo que qualquer historiador já chegou de encontrar o verdadeiro fundador da linhagem ou de traçar sua evolução.

Nas noites de hoje, a maioria dos Morbus não se preocupa tanto com suas origens quanto com sua sobrevivência. Depois de descobrir sua condição e o poder singular que dela extraem (ou de terem ambos explicados por um Morbus mais velho), eles precisam decidir se vão ocultar o fato ou admitir o que são e tentar redefinir seu nicho. Sua capacidade de fazer uma coisa e outra varia de acordo com o domínio, mas pelo menos os surtos periódicos de doenças infecciosas graves por toda a História e em todo o mundo proporcionam fontes suficientes. Tudo o que eles têm a fazer é se manterem informados e dispostos a aceitar o risco de viajar para áreas nas quais cepas não tratadas de doenças infecciosas desafiam a vanguarda da medicina do Primeiro Mundo.

Clã de origem: Mekhet.

Alcunha: Portadores.

Coalizão: Muitos Portadores acham difícil fazer uma reputação de respeito ou conseguir um lugar proveitoso entre os mortos-vivos do Invictus ou da Lancea Sanctum depois que sua aflição se torna conhecida. A Família os considera uma ameaça às Tradições e alegam que uma danação cem vezes maior aguarda qualquer Morbus que infrinja a Terceira Tradição. Os Príncipes do Invictus simplesmente não querem que os Portadores conspurquem seus domínios e enfraqueçam os pilares mortais de sua estrutura de poder com uma alimentação descuidada. Alguns Morbus sentem um prazer perverso em testar os limites da tolerância igualitária dos Cartianos, mas a maioria prefere, tão logo seja possível, cultivar o máximo de poder e influência que puderem e mandar os Cartianos para o inferno. Os Portadores arrependidos se voltam para os integrantes do Círculo da Anciã, esperando encontrar alguma maneira de remover a maldição que lançaram sobre si mesmos, mas nenhum membro da linhagem ou da coalizão em geral descobriu até hoje se essa esperança existe. Outros se unem à Ordo Dracul na tentativa de ultrapassar a limitação infligida por seu sangue, mas nenhum Morbus conseguiu alcançar a transcendência que a Ordem advoga. O resto da linhagem se esconde no In-

victus ou na Lancea Sanctum — fazendo segredo de sua herança a todo custo — ou tenta levar a não-vida entre os apartidários.

Aparência: Muitos Morbus adotam uma indumentária fundamentada na maneira como pretendem interagir com a sociedade da Família *vis-à-vis* sua condição. Aqueles que tentam se passar por "normais" geralmente assumem os estereótipos que julgam ser esperados de seu clã na coalizão ou domínio de sua escolha. De fato, eles geralmente exageram nesses estereótipos e acabam se denunciando. Aqueles cuja natureza é de conhecimento geral tentam não chamar atenção com uma "camuflagem urbana" (ou seja, roupas simples, largas e sem grife, de cores neutras), de modo a não se destacarem e não correrem o risco de se transformarem em pára-raios sociais. Aqueles que têm sincero orgulho de sua linhagem — e encontraram aceitação no domínio de um Príncipe — geralmente assumem os estereótipos dos Mekhet. Fazem isso por desejarem mostrar que podem ser muito bem-sucedidos apesar de sua condição.

Refúgio: Quer sejam honestos ou dissimulados quanto a sua condição, os Morbus se esforçam para fazer de seus refúgios um reflexo de seus objetivos pessoais tanto quanto outros Mekhet. A única razão para que eles escolham refúgios díspares é a proximidade de ou o fácil acesso a fontes mortais enfermas.

Histórico: É mais comum um Mekhet Abraçar um infante que só depois se dá conta de que é um Morbus do que um Morbus confirmado Abraçar um infante. A maioria dos Morbus infantes, portanto, tem os mesmos históricos dos Mekhet saudáveis. Quando de fato Abraçam deliberadamente, os Morbus tendem a escolher médicos (na vã esperança de que estes possam curá-los), fontes agonizantes pelas quais têm um apego obsessivo ou pessoas influentes no cenário político.

Criação de personagens: A prioridade designada aos Atributos e às Habilidades Físicas é, em grande parte, uma questão pessoal, pois esses vampiros não precisam necessariamente de constituições resistentes para compensar as doenças que carregam. A escolha entre Atributos e Habilidades Mentais e Sociais deve depender tanto da franqueza do personagem quanto a sua estirpe e de como ele pretende se adaptar a sua condição. Também é inteligente adquirir ou vender círculos de Humanidade de acordo com o nível de arrogância que terão os usos de Caquexia ou em que grau o personagem considera o ato de se alimentar dos doentes uma função humanitária. Além disso, não se esqueça de adquirir um segundo círculo de Potência do Sangue, pois o personagem não poderá oficialmente fazer parte da linhagem antes disso.

Disciplinas da linhagem: Auspício, Caquexia, Celeridade e Ofuscação.

Fraqueza: Os Morbus são escravos de um paladar extremamente refinado. Somente o sangue dos mortais enfermos e agonizantes os sustenta, ao passo que o sangue sadio se transforma em cinzas dentro de suas bocas (apesar de poderem se nutrir de Vitae vampírica normalmente). Eles só conseguem se alimentar de outras fontes quando frenéticos, mas isso não repõe a Vitae perdida. Alguns Morbus se vêem compelidos a beber apenas o sangue infectado com doenças específicas, mas essa restrição é só uma questão de gosto ou uma limitação psicológica. Se um deles tiver a coragem ou se achar desesperado o bastante para sugar uma vítima com uma aflição diferente de sua doença predileta, ele não estará sujeito a nenhuma penalidade. Essas doenças (em geral) não afetam adversamente os próprios Morbus, mas podem ocasionalmente ser transmitidas quando o vampiro se alimenta, compartilha sangue com seus ghuls ou tem relações sexuais.

A linhagem Morbus é uma aberração vergonhosa aos olhos de muitos Mekhet, o que torna quase impossível um Morbus confirmado ter a Vantagem Status ou obter cargos entre os irmãos de clã saudáveis. E mais, o descendente de um Morbus confirmado que não pertence à linhagem se sujeita a perder status por associação, tanto dos Mekhet que esperam que ele siga os passos de seu ancestral, quanto de outros Morbus que se perguntam do que ele tem tanto medo.

Organização: A tradição entre certos anciões e genealogistas da Família de registrar as estirpes informa e também prejudica os Morbus. Alguns membros registram a estirpe e determinam o status no interior da linhagem de acordo com a fama ou má reputação relativa de genitores e antegenitores. Alguns acham que as únicas realizações dignas de consideração são as de seus antepassados Morbus confirmados, ao passo que outros defendem os feitos de quaisquer ancestrais Mekhet. Os Morbus que conseguem manter sua filiação em segredo e conquistar o respeito e a deferência de outros Mekhet merecem o dobro (ou mais) de consideração por parte de seus irmãos Morbus devido a sua esperteza.

Conceitos: anjo de misericórdia, líder de seita, demônio vingador, médico, diretor de hospício, pesquisador da área da saúde, curandeiro holístico da Nova Era, transmissor de doenças, enfermeiro de asilo, ativista político aparentemente caridoso.

Toreadores

Você realmente espera que eu compre esse lixo modernista que Alphonse Mucha obriga o mundo a engolir? Prefiro ver você usando essa coisa para limpar pára-brisas na esquina. Quer saber, vá fazer isso agora.

Para as massas ignorantes e imundas, os Devas são predadores refinados, soberbos, fascinantes e idealizados que receberam a dádiva da juventude eterna, da beleza e do *estilo* imorredouro, pois eles são tão melhores que os mortais comuns. Os vampiros da linhagem Toreador se vêem da mesma maneira, só que eles também se elevam acima dos agitados, hedonistas e incultos Devas. São educados e altivos demais para dizer isso *aos* Devas, mas o que eles deixam de dizer fora de seus círculos poderia encher volumes.

O nome "Toreador" reflete não só a história nobre da linhagem mas também a fascinação de seus membros pelas belas artes, algo que eles adoram mesmo nas noites de hoje. Seu fundador, Garcilaso de Castillejo, era o segundo filho de um nobre espanhol de influência moderada, um igual e rival do inovador *torero* Francisco Romero, cujo neto, Pedro, deu continuidade à tradição e é lendário até hoje. Castillejo talvez tivesse até superado Romero em habilidade e inovação no eterno *escalafon* dos toureiros espanhóis se não tivesse sido seduzido e Abraçado por um influente Deva andaluz ainda na flor da idade. Ele se adaptou rapidamente a sua condição de morto-vivo e impressionou outros membros da Família com seu charme, sua espirituosidade e graça. Ele até continuou a tourear em arenas remotas e secretas para a deliciada nobreza Familiar até Felipe V execrar o esporte como algo bárbaro e pressionar um papa submisso a ameaçar os nobres e voluntariosos *toreros* com a excomunhão. Os volúveis Santificados espanhóis decidiram impor a vontade de Felipe entre os seus, denunciando o espetáculo como uma zombaria sacrílega do sacrifício de Abel, em grande parte exortados pelo Bispo Deva de Sevilha, que invejava a fama crescente de Castillejo.

Mas Castillejo desconsiderou essa desfeita com seu característico aprumo e procurou outros meios de preencher suas horas de ócio. Ele se tornou patrono e estudioso quase obsessivo das artes, viajou para a Itália, França, Grécia, Portugal e até para a Inglaterra a fim de localizar artistas ou acompanhar os novos e empolgantes movimentos que galvanizavam sua imaginação. Seu espírito aventureiro e sua determinação inabalável atraíam Devas cultos e indolentes de toda a Europa, e eles adotavam qualquer opinião e comportamento desse *torero* carismático, tentando agradá-lo. Com o tempo, os leigos intrigados passaram a se referir a Castillejo como *El Torero* e a seu crescente culto de personalidade como *Los Toreros*. Quando Castillejo finalmente decidiu Abraçar infantes e essa progênie demonstrou talento com a Dominação — que o obstinado Castillejo aprendera com uma mecenas e amante Ventrue em Veneza —, o apelido foi aplicado também a eles.

Quando foi reconhecida pelas sociedades Familiares européias, a linhagem era , chamada Torero, e continuou assim durante quase um século. Aí, no último quarto do século XIX, o infante predileto de Castillejo, Cristóbal de la Vega, viu a apresentação de estréia da ópera *Carmen*, de Bizet. Ficou tão emocionado com o desempenho de Jacques Bouhy como o toureiro Escamillo que convenceu Castillejo a assistir à apresentação com ele na noite seguinte. Quando o fez, Castillejo gostou tanto da performance de Bouhy que insistiu em adotar como referência a sua linhagem, em lugar de Torero, o termo mal-traduzido "Toreador". Sempre ansiosos para agradar seu fundador e modelo, os vampiros da estirpe e os seguidores Devas avidamente fizeram o mesmo.

Entretanto, nos 125 anos que se passaram desde então, Castillejo foi ficando enfastiado e entediado com a evolução do que hoje se passa por arte. Ele se recolheu ao isolamento em algum lugar nas montanhas da Andaluzia para pedir aos céus que os artistas inspirados da Idade da Razão renasçam logo, de modo que ele tenha motivos para correr o mundo novamente como o fez quando era um membro jovem da Família. Mas seus arrogantes bajuladores podem ser encontrados em todo o mundo, insinuando-se entre a elite mortal nos centros culturais de belas artes (como Nova York, Paris, Milão e Madrid). Muitos deles passam as noites procurando artistas inspirados e de formação clássica, tentando treiná-los e transformá-los em prodígios talentosos da Família, cujas obras venham a arrancar Castillejo de seu tédio. Outros tentam abjetamente aperfeiçoar os próprios talentos, esperando obter a mesma coisa. Alguns até perceberam que não precisam da atenção e aprovação

constantes de Castillejo para desfrutar o status e a influência que conquistaram como Toreadores. Dotados com a vontade, a determinação e a graça de seu precursor, eles almejam suplantar os velhos e desconsolados membros da Família e ganhar a afeição de seus extasiados irmãos e irmãs.

Clã de origem: Deva.

Alcunha: Mecenas.

Coalizão: Os Toreadores acreditam que qualquer coalizão seria afortunada se os tivesse, mas nem toda coalizão é digna deles. Não obstante, nenhum Toreador que se preze é tão canhestro a ponto de fazer favelaturismo entre os apartidários. (*Sinceramente...*) O mais perto que muitos Toreadores chegam de fazer pouco da autoridade instituída e agir com independência é juntar-se aos Cartianos, mas geralmente o fazem só para contrariar um rival de uma coalizão opositora ou porque os Cartianos são os que têm mais influência no domínio de escolha desses Toreadores. Os membros da linhagem tradicionalmente evitam unir-se ao Círculo da Anciã por causa de uma história que seus anciões transmitem às novas gerações sobre um integrante dessa coalizão que seu fundador desprezava e ridicularizava abertamente na corte. Do mesmo modo, eles temem e respeitam os integrantes devotos da Lancea Sanctum, apesar de desconfiarem da intenção de certos Santificados hipócritas e excessivamente zelosos. E, mesmo assim, a devoção e o martírio inspiraram algumas das obras de arte mais comoventes da História e, portanto, não é impossível que um Toreador ou outro se encontre na Lancea Sanctum. Muitos Toreadores podem ser encontrados na Ordo Dracul, apesar de muitos integrantes da Ordem considerarem os Toreadores diletantes combalidos que não têm a capacidade de dominar os Anéis do Dragão (o que geralmente não é uma estimativa imprecisa). A coalizão que mais atrai os Toreadores é o Invictus. O Invictus não só os aceita mas também aspira ao ideal de uma elite feudal perpétua, na qual os Toreadores naturalmente se incluem.

Aparência: Os Toreadores mais velhos e influentes são de origem espanhola ou italiana (o que compreende os nativos da Sardenha e da Córsega). Demonstram a mesma amplitude de aparências dos mortais do sul da Europa, desde a tez escura de um andaluz com ancestrais mouros até os cabelos louros de um lombardo com ancestrais nórdicos. Os Mecenas jovens exibem uma variedade mais ampla de etnias, mas todos eles representam os ideais de beleza clássica ou exótica aos quais homens e mulheres de seu tempo aspiravam. Em público e entre os poucos iguais que aceitam, eles se vestem como modelos dos estilos mais populares da época. Em particular, muitos Toreadores se apegam à moda sofisticada e antiquada de seus dias de vida.

Refúgio: Os refúgios dos Toreadores são de duas variedades: o estúdio bagunçado do artista absorto ou o refúgio prodigamente aparelhado do mecenas elitista da alta sociedade. Este último é muito mais comum, e todos esses espaços têm pelo menos um par de *objets d'art* em exposição. A maioria dos Toreadores considera canhestro exibir os próprios trabalhos de arte (ou não exibir os dos convidados) ao receber outros membros da Família.

Histórico: Os Toreadores não são — *tão* — exigentes quanto a selecionar pessoas fisicamente belas para o Abraço como são os Devas. O charme, a espirituosidade e a graça são muito mais importantes do que preocupações simplistas com a simetria e a estrutura óssea. Eles também procuram o talento artístico que os inspira, ou pelo menos um amor consumado pelas belas artes e a compreensão culta das mesmas. Os Toreadores são tão propensos a Abraçar por culpa ou paixão quanto os Devas, mas eles não têm por hábito acolher esses infantes ilegítimos na linhagem.

Quanto a receber outros Devas em suas augustas fileiras, isso simplesmente não acontece. São necessários no mínimo dois Toreadores de boa posição para propor e apoiar a inclusão de um *novillero* (um neófito Deva da estirpe dos Toreadores) na linhagem, e um ancião Toreador (conhecido como *diestro*) precisa dar sua bênção numa cerimônia chamada de *alternativa*. Se o *novillero* não tiver um pedigree reconhecível de ancestrais Toreadores respeitáveis levando diretamente ao fundador, só um milagre faria um Toreador reconhecê-lo, que dirá apoiá-lo em seus sonhos de adoção.

Criação de personagens: Em geral, os Toreadores contam principalmente com os Atributos Sociais, apesar de alguns estarem sujeitos à acusação de falta de Raciocínio ou Perseverança. A Inteligência e os Atributos Físicos não são tão importantes para eles quanto deixar uma primeira impressão forte e duradoura, mas poucos membros da Família podem alegar sinceramente ter conhecido um Toreador particularmente fraco, estúpido ou desajeitado. As Habilidades Sociais costumam ser as primárias, com uma sensível preferência por Expressão, Socialização e um estilo soberbo e tácito de Intimidação. As Vantagens Sociais predominam, como prevalecem Status, Refúgio e Rebanho — todas as quais refletem a opulência decadente com a qual os Toreadores se cercam e o fascínio que esses enfeites exercem sobre as vítimas mortais. Também faz sentido adquirir um segundo círculo de Potência do Sangue, a menos que você pretenda interpretar o personagem como um Deva *novillero* que se esforça para ser aceito por seus superiores entre os Toreadores.

Disciplinas da linhagem: Celeridade, Dominação, Ímpeto e Majestade.

Fraqueza: Como os Devas, todo Toreador acha difícil resistir a seus impulsos hedonistas. Ao optar por não saciar seu Vício, o Toreador perderá dois pontos de Força de Vontade.

Além disso, todos os membros da linhagem Toreador têm a mesma obsessão peculiar pelas belas artes que seu precursor. Não se sabe se essa obsessão é uma imposição cultural ou um legado místico, mas muitos Toreadores dificilmente a reconheceriam como uma fraqueza. Quando exposto a uma obra de arte de um certo estilo (escolhido durante a criação do personagem), o Toreador fica intensamente fascinado por ela e é incapaz de desviar sua atenção (como exemplos genéricos temos: escultura, pintura, música, teatro, dança, joalheria e moda; a maioria dos Toreadores também se concentra na obra de artistas, estilos ou movimentos específicos que eram populares entre a elite cultural quando eles foram Abraçados). O jogador precisará usar um ponto de Força de Vontade ou ter êxito num teste reflexo de Perseverança para anular o encantamento, ou então o Toreador nada fará além de se concentrar no objeto de sua fascinação durante o resto da cena, ou até que o dito objeto seja removido. O personagem também vai recuperar o controle se for atacado ou arrancado fisicamente de seu devaneio por outros meios.

A natureza dessa obsessão não precisa necessariamente ser a apreciação embevecida. O Toreador típico fica deliciado com a beleza, mas alguns concentram toda a sua energia desdenhosa na obra de um determinado artista, período ou movimento que eles desprezam, criticando-a veementemente e sem misericórdia enquanto houver alguém disposto a ouvi-los.

Organização: Como não tentam formar uma frente unificada para alcançar um objetivo específico, os Toreadores não tendem a seguir uma hierarquia rígida. Alguns podem reunir um grupo informal chamado salão, uma *peña* ou simplesmente uma roda até o ciúme ou as desavenças fúteis separá-los. Esses grupos geralmente se formam ao redor de *diestros* particularmente carismáticos, e a hierarquia interna é determinada pelo status de cada integrante. Esses grupos às vezes incluem *novilleros* Devas fascinantes ou promissores, mas esses são a minoria. A natureza volúvel e frívola dos Toreadores não se presta à lealdade duradoura entre compatriotas e, portanto, a coisa mais capaz de manter unido um grupo de Toreadores é um inimigo ou uma vítima comum.

Conceitos: toureiro, negociador de obras de arte a serviço de um museu, destruidor de reputações, proprietário de galeria de arte, Harpia, Mestre do Elísio, jovem artista promissor, maestro aposentado e recluso, cortesão bajulador, crítico feroz.

Disciplinas

A seção a seguir detalha os segredos de duas novas Disciplinas empregadas por linhagens encontradas neste Apêndice. A Getsumei é da competência dos Burakumin, ao passo que a Disciplina da Caquexia é um talento especial da linhagem Morbus.

Caquexia

A facilidade no uso desta Disciplina é considerada a linha divisória entre o que faz de um vampiro um Mekhet com hábitos alimentares peculiares e um membro confirmado da linhagem Morbus. Qualquer membro da Família pode optar por se alimentar de mortais adoentados se estiver disposto a correr o risco de disseminar uma infecção pelo resto do rebanho, mas somente os Morbus conseguem transformar os efeitos de sua predileção alimentar nesta Disciplina formidável e perigosa.

A Caquexia permite ao usuário, seletivamente, disseminar, infligir ou piorar os efeitos de qualquer uma das milhares de doenças das quais ele é portador a qualquer momento. Alguns dos efeitos exigem que o personagem toque o alvo, ao passo que os de nível mais elevado e mais perigosos eliminam essa restrição e transformam os usuários em riscos biológicos ambulantes.

Quando um Morbus dissemina intencionalmente uma doença usando a Caquexia, o jogador decide qual das doenças que o personagem recolheu será infligida. A doença específica não é importante em termos de regras, mas a escolha deve ter algum tipo de efeito retumbante sobre (ou ser motivada por) os temas de sua história. Você encontrará as regras fundamentais para lidar com doenças na pág. 176 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**.

• Diagnóstico

Provavelmente o poder mais importante desta Disciplina, o Diagnóstico ajuda os vampiros Morbus a identificar fontes adequadas em meio às manadas. O poder revela a contaminação que circula no sangue de uma pessoa, e esta evoca a Fera dos Morbus.

Custo: nenhum.

Parada de dados: Inteligência + Medicina + Caquexia.

Ação: instantânea.

Resultado dos testes

Falha dramática: O personagem recebe uma impressão completamente falsa ou errônea da condição do indivíduo.

Falha: O personagem não obtém nenhuma impressão da condição do indivíduo.

Êxito: O personagem tem alguma idéia (duração de uma cena) de quem é portador de sangue infectado em seu campo de visão.

Êxito excepcional: O mesmo que no caso de êxito simples, mas o personagem também é capaz de identificar intuitivamente as doenças que as pessoas carregam.

O Morbus também pode usar Diagnóstico para identificar membros da Família que andaram se alimentando de sangue contaminado (e se esses vampiros são Morbus também). No entanto, certos usos de Ofuscação confundem este poder da mesma maneira que confundem o olho nu. O Diagnóstico detecta apenas as doenças presentemente ativas no corpo de uma criatura. Os patógenos que se transportam pelo ar, que estão selados em recipientes de contenção de riscos biológicos, que crescem num tubo de ensaio ou que se desenvolvem numa bancada suja são indetectáveis.

•• Contaminação

O contato com o sangue de um Morbus pode levar à infecção por sejam quais forem as doenças que ele tenha recolhido, mas este poder garante a contaminação. Besuntando um objeto que caiba na palma da mão ou uma pequena área (até um metro quadrado) com o equivalente a um ponto de sua Vitae, o Morbus contamina esse objeto com uma cepa sobrenaturalmente resistente da doença da qual ele é portador. Se um mortal ou um membro da Família (não sendo o Morbus que ativou o poder) encostar a pele nua na área afetada, ou então tocar ou ingerir o objeto afetado, essa pessoa correrá o risco de ser infectada.

Custo: um ponto de Vitae.

Parada de dados: Nenhum teste de ativação é exigido, mas pode ser necessário um teste para fazer contato físico com o alvo (consulte a pág. 157 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**). O patógeno continuará resistente e viável desde o momento de sua aplicação ao objeto ou à área até o sol nascer na manhã seguinte, ou então até alguém entrar em contato com ele e ser infectado. A doença fica latente no objeto, não pode ser removida nem esterilizada por nenhum método normal, exceto o fogo, mas tampouco pode ser disseminada pelo ar. Depois do nascer do sol, ela se dissipará completamente como se nunca tivesse existido.

Depois de a doença ser transmitida por contato ou ingestão, faz-se um teste reflexo de Vigor em nome da vítima. No caso de uma falha, a doença se firmará e se desenvolverá, afetando o personagem de acordo com as regras normais para doenças (as vítimas da Família tornam-se apenas portadoras). Em caso de êxito, a vítima erradicará a doença de seu organismo. Se for obtido um êxito excepcional, o indivíduo ficará imune a novas tentativas místicas de infligir a mesma doença. As vítimas afetadas podem transmitir a doença normalmente.

Ação: instantânea.

••• Inflamação

Depois de infectar uma vítima usando a Contaminação ou de identificar uma doença pré-existente com Diagnóstico, o Morbus poderá evocá-la com o poder de seu Sangue e intensificar os efeitos da enfermidade.

Custo: um ponto de Vitae.

Parada de dados: Raciocínio + Sobrevivência + Caquexia - o Vigor do alvo.

Ação: instantânea.

Resultado dos testes

Falha dramática: O Morbus acidentalmente fará a doença ceder pelo resto da história. Se a vítima for simplesmente um portador da doença escolhida (seja um membro da Família ou apenas um mortal de "meia" sorte), a falha dramática expurgará totalmente a doença de seu organismo.

Falha: O personagem é incapaz de afetar a vítima neste turno.

Êxito: O personagem inflama temporariamente a condição da vítima, impondo um modificador de –2 a todos os testes da vítima durante um número de turnos igual ao de sucessos obtidos.

Êxito excepcional: O mesmo que no caso de um êxito simples, mas a vítima também vai desmaiar antes de realizar qualquer ação no primeiro turno. Ela não conseguirá se levantar nem agir até o turno seguinte.

A invocação deste poder impõe certos efeitos ao alvo, a critério do Morbus. Os detalhes precisos desses efeitos ficam a cargo do jogador e do Narrador, de acordo com a doença que é inflamada, mas eles têm um impacto genérico e quantificável. Seja

devido a uma enxaqueca terrível, uma náusea irresistível ou intensa dor muscular, a vítima ficará sujeita a uma penalidade de –2 por distração em todos os testes (a não ser nas ações reflexas) durante um número de turnos igual ao de sucessos obtidos quando da ativação do poder.

O Morbus não pode usar este poder numa mesma vítima mais de uma vez. No entanto, este pode ser usado repetidas vezes para prolongar os efeitos da doença.

O poder afeta apenas os portadores de uma doença ou os já enfermos. O alcance deste poder é de dez metros a cada círculo de Vigor do Morbus. As vítimas que deixarem a área afetada continuarão a padecer até o fim da duração estabelecida.

•••• Pestilência

Apesar de não ser a aplicação letal mais imediata da Caquexia, este poder é o mais temido por outros membros da Família. O Morbus pode usá-lo para infectar todo o rebanho de um rival por puro despeito, transformar uma coterie inteira em transmissores como ele, ou contaminar inúmeras vítimas no Cocho local, tornando-as fontes adequadas apenas para sua laia.

Custo: um ponto de Vitae por turno.

Parada de dados: Inteligência + Medicina + Caquexia.

Ação: instantânea (isto é, o uso inicial é instantâneo, mas o efeito pode ser multiplicado turno após turno desde que o jogador esteja disposto a continuar investindo Vitae).

Resultado dos testes

Falha dramática: O personagem não infecta ninguém e não conseguirá usar nenhum poder de Caquexia durante o resto da noite.

Falha: O personagem não infecta ninguém e não conseguirá usar Pestilência novamente durante o resto da noite.

Êxito: O personagem infecta até três mortais *ou* um membro da Família com uma certa doença por sucesso obtido. O mesmo número de vítimas poderá ser infectado a cada turno daí em diante mediante o uso de Vitae.

Êxito excepcional: Nenhum efeito adicional além do número assombroso de pessoas que podem ser infectadas.

Concentrando-se e usando seu sangue, o Morbus é capaz de transmitir uma de suas doenças para uma multidão de vítimas desavisadas. Essas vítimas (sejam mortais ou membros da Família) podem continuar disseminando a doença até o Morbus se tornar o epicentro de uma epidemia potencialmente devastadora.

Se o jogador usar um ponto de Vitae e obtiver êxito no teste de ativação, o Morbus infectará até três mortais ou um membro da Família por sucesso. Se a primeira tentativa tiver êxito, mais um ponto de Vitae poderá ser usado a cada turno daí em diante para infectar o mesmo número de pessoas. Nenhum teste será realizado nos turnos subseqüentes, mas a perpetuação da infecção exigirá toda a concentração do personagem. O personagem é capaz de realizar ações simples, como se levantar, olhar ao redor ou fingir beber uma cerveja no bar. Ele pode até percorrer o equivalente a todo o seu Deslocamento num único turno. Ele não pode travar combate, andar de uma sala para outra procurando pessoas para infectar, envolver-se numa conversa e nem mesmo amarrar os sapatos enquanto utilizar este poder. A distância efetiva a partir da qual o personagem é capaz de infectar as vítimas é de dez metros a cada um de seus círculos de Vigor.

Portanto, se forem obtidos três sucessos estando ativo este poder, até nove mortais ou três membros da Família poderão ser infectados no primeiro turno. A cada turno depois disso, outros nove mortais ou três membros da Família poderão ser infectados mediante o uso de Vitae.

Tão logo o investimento de Vitae seja interrompido ou a concentração do vampiro rompida, a doença não poderá mais se disseminar. O poder terá de ser reativado para a disseminação continuar.

Depois de o Morbus ter começado a usar Pestilência, as vítimas escolhidas por ele serão afetadas de acordo com as regras de Contaminação, com os testes reflexos de Vigor concomitantes e efeitos subseqüentes.

••••• Aceleração da Enfermidade

Depois de infectar uma vítima com Contaminação ou Pestilência (ou identificar uma infecção com Diagnóstico), o Morbus pode acabar com a saúde de uma pessoa. Convocando o poder de seu sangue contaminado e o elo simpático que o conecta ao da vítima, ele é capaz de exacerbar a doença do alvo a uma velocidade frenética e destrutiva, algo que muito provavelmente se mostrará fatal.

Custo: um ponto de Força de Vontade.

Parada de dados: Raciocínio + Sobrevivência + Caquexia - o Vigor do alvo.

Ação: instantânea.

Resultado dos testes

Falha dramática: O Morbus fará a doença ceder pelo resto da história. Se a vítima for simplesmente um portador da doença escolhida (seja um membro da Família ou apenas um mortal de "meia" sorte), a falha dramática expurgará totalmente a doença de seu organismo.

Falha: O personagem não afeta a vítima escolhida.

Êxito: O personagem inflige automaticamente um ponto de dano letal a cada sucesso obtido.

Êxito excepcional: O mesmo que no caso de um êxito simples, sem efeitos adicionais.

Se for bem-sucedido na ativação deste poder, o Morbus vai acelerar o avanço da enfermidade que destruirá a vítima a ponto de o alvo começar a morrer imediatamente, estando ou não sob medicação e independentemente do grau de progressão da doença. A cada sucesso obtido, a vítima sofrerá um ponto de dano letal automaticamente, pois ínguas ou lesões sanguinolentas aparecerão em sua pele, úlceras vomitarão ácido estomacal, e outras coisas do gênero. Este efeito ocorre no intervalo de um único turno e a doença voltará a seu ritmo normal depois disso, presumindo-se que a vítima sobreviva. O poder não tem efeito sobre outros membros da Família.

Getsumei

O nome desta Disciplina deriva da frase japonesa *getsumei no michi*, que pode ser traduzida aproximadamente como "senda enluarada". Foi extraída de um diálogo poético e apócrifo entre dois Burakumin da era Tokugawa, mestre e pupilo. Para se vingar de uma desfeita injusta, o aluno amargo e genioso cogitou vilipendiar o corpo do falecido filho de um governador influente cuja riqueza sustentava um soberbo Príncipe Ventrue havia tempos. O sábio mestre Burakumin respondeu apenas: "Não podemos fazer o que dizes. O filho do governador já está colhendo as flores da ameixeira na senda enluarada." De acordo com a história, o cadáver trôpego do filho voltou à mansão do governador naquela mesma noite para matar três das concubinas e quatro dos filhos restantes do pai, até ser abatido pelos guardas do palácio.

Assim como o diálogo se relaciona à história, o nome está relacionado à Disciplina na maneira como seu aspecto cortês se refere

a algo repugnante e horrível. Esta Disciplina é fruto da profissão de manipular e preparar os mortos para os funerais, a transformação de um empreendimento espiritualmente impuro num aviltamento perverso e contínuo. Com ela, os Burakumin podem descobrir os segredos dos mortos, recolher partes de cadáveres e fazer deles instrumentos repugnantes e até mesmo impregnar os corpos dos falecidos com uma falsa aparência de vida.

• Preservação Enluarada

A aplicação mais básica da Getsumei se desenvolveu a partir de uma das responsabilidades tradicionalmente aceitas da classe *burakumin*. Interrompe por meios místicos os efeitos da decomposição num cadáver e prepara-o para outros efeitos de nível mais elevado. O corpo de um recém-falecido pode ser preservado perfeitamente durante anos sem a necessidade de recorrer a produtos químicos, e até mesmo um corpo putrefato pode ganhar uma integridade estrutural consistente que o deixará pronto para os efeitos de alto nível desta Disciplina.

Custo: um ponto de Vitae.

Parada de dados: Autocontrole + Medicina + Getsumei.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: O corpo (ou as partes) que o personagem tenta preservar apodrece instantaneamente e se transforma em pó.

Falha: O cadáver não é preservado por meios místicos.

Êxito: O cadáver será preservado (ou consolidado) por meios místicos durante o período de um mês a cada sucesso obtido. Passado esse tempo, o personagem terá de empregar o poder novamente para o cadáver não retomar o processo de decomposição.

Êxito excepcional: O mesmo que no caso do êxito simples, mas a duração do efeito é de um ano a cada sucesso.

A Preservação Enluarada não repara o dano infligido a um cadáver, nem o torna mais resistente ao dano, mas pode (por exemplo) manter unidos todos os ossos de um esqueleto, e na orientação correta, sem precisar de ligamentos ou outros tecidos. Não é estritamente necessário usar este poder sobre cadáveres a fim de empregar os efeitos de alto nível e isso tampouco confere qualquer bônus aos cadáveres afetados pelos poderes de nível mais elevado. No entanto, se não empregar a Preservação Enluarada, o Burakumin terá de ligar a carne e os ossos desconjuntados por meios físicos, como parafusos, linha e agulha, tiras de couro ou arame, caso contrário suas criações serão despedaçadas quando submetidas à tensão física comum.

Este poder não afeta a Família, somente cadáveres legítimos.

•• A Sagra do Corvo

Este poder permite a um Burakumin olhar nos olhos de um cadáver e enxergar refletida ali a última coisa que o morto testemunhou. A visão aparece apenas nos olhos do cadáver e só é visível para o personagem que usa este poder. Este efeito não pode ser usado em cadáveres de criaturas sobrenaturais (como outros membros da Família ou lobisomens) nem nos de animais, e pelo menos um olho precisa estar relativamente intacto para revelar a visão. Este poder não funciona em cadáveres que se encontram presentemente sob outros efeitos de nível mais elevado da Getsumei.

Custo: nenhum.

Parada de dados: Raciocínio + Investigação + Getsumei.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: Em vez de obter uma impressão nítida das circunstâncias da morte do indivíduo, o Burakumin será possuído pelo espírito confuso e enfurecido do morto durante o resto da cena. O efeito é semelhante ao da perturbação do animismo sangüíneo (pág. 191).

Falha: O Burakumin nada vê além dos olhos cegos de um cadáver fixos nele.

Êxito: O personagem obtém uma impressão nítida do que o cadáver viu ao morrer, bem como os poucos instantes que levaram a esse acontecimento.

Êxito excepcional: O personagem testemunha toda a cena que levou à morte da vítima exatamente como esta a viu, compreendendo o equivalente a uma hora de tempo transcorrido.

À escolha do personagem, ele pode chegar a arrancar e devorar um dos olhos do cadáver ao usar este poder. Se o fizer, ele vivenciará os incidentes que o morto viveu (como descrito anteriormente) como se tivessem ocorrido a ele, de acordo com a margem de êxito obtida. Essa visão dura apenas um turno para o usuário, mas é capaz de transmitir o equivalente a uma hora da vida do morto. Ao vivenciar os últimos instantes do indivíduo, o corpo morto-vivo do vampiro entrará num transe semelhante ao do sono diurno durante um turno.

O Narrador pode pedir ao jogador um teste de Inteligência + Investigação depois do uso bem-sucedido deste poder para ver se o personagem conseguirá interpretar fatos confusos ou que possam ter apanhado a vítima de surpresa.

••• Pele Cadavérica

O Burakumin corta um pedaço do cadáver e o utiliza para aumentar sua própria resistência física por meios místicos. Esse pedaço pode ser um naco de carne de 2,5 por 2,5 centímetros, um dente adulto e íntegro, uma falange ou algo de tamanho semelhante, e o personagem terá de mantê-lo dentro da boca ou na mão nua e fechada enquanto desejar que o efeito persista.

Custo: um ponto de Vitae.

Parada de dados: Vigor + Esportes + Getsumei.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: A pele do personagem se intumesce e impõe penalidades de acordo com os sucessos obtidos, mas ele não receberá bônus de Blindagem e o pedaço de carne será consumido.

Falha: Nada acontece, mas o pedaço de carne é consumido.

Êxito: O personagem fica sujeito às penalidades descritas a seguir, mas obtém um ponto adicional de Blindagem (grotesca) a cada sucesso, o que vai durar até o fim da cena.

Êxito excepcional: Nenhum efeito adicional, mas a Blindagem extra já é uma recompensa por si só.

Quando o personagem emprega este poder, sua pele se espessa, perde a cor e se intumesce como a de um cadáver em decomposição. O jogador fica sujeito a uma penalidade de –1 em todos os testes que têm Presença e Manipulação como base (exceto nas tentativas de empregar Intimidação; penalidades cumulativas em relação às restrições impostas pelas fraquezas do clã Nosferatu e da linhagem Burakumin). Em troca, o personagem ganha o benefício da Blindagem temporária. Apesar do intumescimento um tanto quanto incômodo, este efeito não impõe penalidades à Defesa e ao Deslocamento, mas o personagem pode achar difícil encaixar o dedo na guarda do gatilho de uma pistola pequena. Cada sucesso obtido no teste de ativação contará como Blindagem pelo resto da

cena. A proteção se aplica a todos os tipos de ataque, sejam eles com armas brancas ou de fogo. O personagem pode usar este poder apenas uma vez por cena, e somente consigo mesmo. Quando o efeito passar, o pedaço de carne necrótica se desintegrará e não poderá ser reutilizado. Esse efeito não soma seus bônus a outras blindagens porventura utilizadas pelo personagem: o jogador terá de escolher um deles para usar como proteção.

•••• Canal de Hasu-ko

Um dos poderes mais bizarros e úteis à disposição dos Burakumin, o Canal de Hasu-ko dá ao personagem a possibilidade de montar um minúsculo serviçal autônomo a partir de cadáveres. Essas criaturas servis parecem insetos grotescos ou homúnculos deformados e podem ser extremamente úteis como espiões.

Custo: um ponto de Vitae.

Parada de dados: Destreza + Ofícios + Getsumei.

Ação: instantânea (é claro que o ato de montar um Canal de Hasu-ko leva horas, mas o teste e o investimento de Vitae que de fato ocorrem ao final desse período são considerados uma ação instantânea).

Resultado dos testes

Falha dramática: O personagem monta e reanima a criatura, mas esta enlouquece e o ataca.

Falha: Resta ao personagem uma massa informe e inanimada de refugos pútridos.

Êxito: A criatura ganha vida e obedece aos comandos vocais do personagem da melhor maneira possível, além de ser capaz de relatar verbalmente a seu criador aquilo que vê e faz.

Êxito excepcional: O personagem não só cria um Canal de Hasu-ko como também consegue vincular seus sentidos aos da criatura e, desse modo, enxergar, ouvir, cheirar e provar o que ela sente. O personagem sacrifica a percepção de seu próprio ambiente, mas é capaz de dar ordens telepáticas à criatura a qualquer distância. Os testes realizados com a intenção de detectar o que acontece ao redor do corpo do vampiro ficam sujeitos a uma penalidade de –3, e ele nada mais poderá fazer ao empregar os sentidos de sua criação.

A criatura reanimada pelo Canal de Hasu-ko se desloca com um sinistro andar saltitante, é capaz de escalar paredes como uma aranha e falar com uma voz diminuta e sibilante. Suas características são idênticas às de um homúnculo, listadas na pág. 225, com as exceções que veremos a seguir. A criação continuará ativa a noite inteira, fragmentando-se em seus componentes cadavéricos tão logo nasça o sol. É tão inteligente quanto o personagem que a criou, capaz de entender ordens verbais condicionadas e de agir por conta própria para se autopreservar. A criatura também é leal ao Burakumin que a criou, e o controle da mesma não pode ser roubado por um outro usuário de Getsumei. As Disciplinas que afetam a mente, como Animalismo e Dominação, e o poder da Telepatia de Auspício não funcionam com o serviçal. A criatura praticamente não é afetada por Pesadelo e Majestade, mas é incapaz de resistir aos efeitos do poder da Soberania. Também é incapaz de enxergar além do véu da Ofuscação. Investimentos adicionais de Vitae podem aumentar qualquer um dos Atributos Físicos da criatura, à razão de um círculo por ponto.

As ações da criatura podem ser determinadas pelo Narrador segundo as especificações do jogador, ou o Narrador pode permitir que o jogador determine as ações da criatura e faça os testes com os dados.

••••• Convocação dos Hotoke

Com este poder, o Burakumin é capaz de ordenar que um certo número de cadáveres ressuscite para executar funções relativamente simples. Pode ordenar que eles carreguem objetos pesados, ataquem indivíduos ou grupos, guardem uma porta, cavem um fosso, ergam um muro ou façam outras tarefas mais ou menos subalternas. Os cadáveres cumprirão suas ordens com inteligência rudimentar até o efeito passar ou até que sejam destruídos. Para realizar essa última façanha, normalmente exige-se desmembramento, fogo ou pulverização absoluta.

Custo: um ponto de Vitae + mínimo de um ponto de Força de Vontade (a seguir).

Parada de dados: Inteligência + Ocultismo + Getsumei.

Ação: instantânea.

Resultado dos testes

Falha dramática: O personagem reanima todos os cadáveres que queria, mas os espíritos inquietos dos mortos assumem o controle e vingam-se nele. Caso tenham êxito, eles voltarão à condição de mortos. Do contrário, se não forem destruídos, eles sucumbirão no final da noite.

Falha: O personagem não reanima nenhum dos cadáveres.

Êxito: O personagem reanima um cadáver a cada sucesso obtido no teste de ativação, e eles permanecerão ativos até o próximo nascer do sol.

Êxito excepcional: O mesmo que no caso do êxito simples, mas os cadáveres permanecerão ativos até a próxima vez que a luz do sol de fato tocá-los.

Quando o jogador faz o teste de ativação e os investimentos exigidos, o personagem tem de enunciar suas ordens imediatamente, que precisam se aplicar a todos os cadáveres reanimados pelo uso deste poder. Se o personagem quiser mudar as ordens mais tarde, antes do efeito do poder passar, será necessário investir mais um ponto de Força de Vontade. Se o personagem desejar dar ordens individuais, será preciso usar mais um ponto de Força de Vontade para cada cadáver. A emissão das ordens exige que o membro da Família fale pessoalmente com o morto; o Burakumin não pode, por exemplo, mudar as ordens de um servo-cadáver pelo telefone, a meio continente de distância.

Os cadáveres reanimados com este poder têm Força 3, Destreza 2, Vigor 4, Briga 2, Atributos Mentais de índice 1 e Atributos Sociais de índice 0. O Tamanho e o Deslocamento equivalem aos de um ser humano normal. Eles não falam nem respondem às pessoas que falam com eles, mas seus olhos seguem os alvos de sua atenção e eles conservam consciência suficiente para executar certas ações necessárias, como girar maçanetas, subir degraus, esgueirar-se por espaços apertados e procurar invasores escondidos. Os cadáveres reanimados recebem apenas dano contundente de todos os ataques, exceto o fogo, que provoca dano agravado. Eles não ficam sujeitos a penalidades devidas a ferimentos.

As Disciplinas que afetam a mente, como Animalismo e Dominação, e o poder da Telepatia de Auspício não funcionam com os cadáveres. Tampouco são afetados por Pesadelo e Majestade, mas são incapazes de enxergar além do véu da Ofuscação.

Os personagens não podem usar este poder para afetar cadáveres que já se encontram sob efeito da Convocação dos Hotoke executada por outra pessoa. Tampouco pode-se usá-lo com outros vampiros.

Funções narrativas das linhagens e Disciplinas

As linhagens desempenham uma série de funções narrativas numa crônica. A mais simples é a de expandir a gama de opções dos jogadores. Cinco clãs podem não bastar para algumas trupes. Talvez o conceito de um personagem simplesmente não se encaixe de maneira bastante específica num dos clãs de praxe. As linhagens oferecem a oportunidade de interpretar "algo diferente", bem como um meio para que jogadores e Narradores possam personalizar o cenário de acordo com seus gostos particulares. Cada clã enfoca um determinado aspecto da mitologia dos vampiros: o vampiro como mestre secreto, como trágico ícone da contracultura, como predador bestial, e assim por diante. Com uma linhagem, você pode criar uma subcultura morta-viva que explora outros aspectos do vampirismo, ou você pode simplesmente criar um novo e interessante grupo Familiar para acrescentar a sua crônica.

As linhagens também podem se especializar em aspectos mais limitados do conceito fundamental de um clã, fazendo com que se destaquem. Por exemplo, os Morbus representam o lado ruim da exclusividade e retratam os Mekhet numa forma degradada e até mesmo vulnerável. Para os Portadores, a afinidade dos Mekhet com a escuridão tornou-se uma enfermidade no sentido literal, ao passo que a longa história do clã congelou-se no desespero de permanecer oculto.

As novas Disciplinas podem desempenhar um papel similar. Alguns jogadores gostam de dar poderes incomuns a seus personagens. Às vezes, eles fazem isso para dar a seus personagens alguma vantagem sobre outros personagens. Outras vezes, eles usam os poderes como substitutivos da personalidade. Contudo, não é por isso que as novas Disciplinas devem ser proibidas. Como Narrador, você pode ajudar os jogadores a empregar linhagens e Disciplinas para fazer dos personagens indivíduos únicos e incomuns, sem prejudicar o equilíbrio do jogo.

As linhagens e as Disciplinas tornam o Mundo das Trevas mais misterioso. Os membros da Família que acham saber tudo correm o risco de levar um susto quando um vampiro recém-chegado à cidade deixar um rastro de pestilência ou confrontá-los com os fantasmas de seus pais.

Isso vale principalmente para as linhagens de terras distantes. Como os vampiros não viajam muito, os clãs muitas vezes se diferenciam em linhagens. Assim como cada cidade tem a própria estrutura política de coalizões e personalidades, cada região do mundo pode ter uma ou duas linhagens especiais. As linhagens regionais podem realçar elementos culturais ou históricos. Os Burakumin ilustram a histórica lentidão do Japão em abandonar o costume e a tradição em favor de formas mais modernas de sociedade. Os Malkovianos foram inspirados por uma tradição fantasiosa da Inglaterra vitoriana e aspectos sinistros da loucura gótica. Os Brujas formam uma gangue de motoqueiros que continua presa a uma percepção cultural e a um tipo de vilania originárias da época em que a estirpe foi criada.

Ao criar novas linhagens, imagine de onde elas vêm e quais peculiaridades regionais elas podem personificar. Se quiser, leia um pouco sobre as lendas regionais a respeito de vampiros. Todas as partes do mundo têm suas próprias histórias sobre bruxas, fantasmas e demônios que consomem sangue, e isso pode ajudar a inspirar novas linhagens. Outras partes do mundo, como a África e a Ásia, quase certamente compreendem coalizões diferentes. Quando confrontarem membros da Família de outras partes do

mundo, com costumes e poderes estranhos, os personagens se darão conta de como sabem pouco a respeito do Mundo das Trevas. Os Burakumin, por exemplo, preservam uma tradição cultural há muito esquecida pelos costumes japoneses contemporâneos, ao passo que os Toreadores conservam convicções neoclássicas sobre o mecenato e o talento artístico.

As novas Disciplinas, como as novas linhagens, expandem a gama de histórias que você pode contar. Cada Disciplina possibilita que os vampiros realizem certas façanhas; uma nova Disciplina leva a um personagem que faz coisas que ninguém mais é capaz de fazer. Esse personagem, e ninguém mais, é capaz de pôr em movimento certos incidentes, proporcionar mistérios e desafios inusitados para outros personagens e, de maneira geral, avivar uma crônica. O que acontece quando um personagem é capaz de falar com os mortos? Os membros da Família de todas as categorias percebem que os segredos que eles achavam perdidos e os escândalos que tinham como enterrados estão agora mais uma vez acessíveis. O personagem que conhece a Getsumei pode esperar subornos e ameaças em abundância, pois outros membros da Família tentarão se proteger ou explorar o poder dele. Você poderia criar um enredo inteiro fundamentado na descoberta do que uma nova Disciplina é capaz de fazer e como isso abala a Família de uma cidade.

As fraquezas de clã e linhagem, por outro lado, proporcionam desafios à engenhosidade e à interpretação dos jogadores. Uma fraqueza diferente impõe desafios diferentes aos jogadores e Narradores. Como é que um Morbus estabelece um domínio depois de se mudar para uma nova cidade? Se descobrirem a relação dele com o surto quase epidêmico que apareceu do nada, outros membros da Família podem realmente fazê-lo de refém.

Os Narradores podem sentir a mesma tentação que os jogadores de usar linhagens e Disciplinas como substituto para personalidades. Não se esqueça de que você não precisa inventar uma linhagem inteira para justificar um personagem incomum. Muitos membros da Família simplesmente não agem da maneira como os outros vampiros esperam que os integrantes de seu clã ajam, e os vampiros podem aprender Disciplinas incomuns sem pertencer a uma linhagem.

Também tome cuidado com as "super-linhagens". Pode ser que você se sinta tentado a criar uma linhagem com a combinação mais foderosa de Disciplinas que você é capaz de bolar. Essa tentação pode ser particularmente forte se a intenção for que os membros da linhagem sirvam como adversários para os personagens. Resista a essa tentação. **Vampiro: o Réquiem** presume que *todas* as linhagens de mortos-vivos sejam igualmente válidas para os personagens dos jogadores. Nenhuma linhagem vampírica neste livro ou em qualquer suplemento recebe um chapéu de bandido e um carimbo de "Inimigo — Não Jogável" durante o Abraço. Recomendamos que você também siga essa regra à risca. No entanto, se uma linhagem possuir uma vantagem óbvia sobre outras, o personagem dessa linhagem terá uma vantagem intrínseca sobre os outros personagens dos jogadores. Pode parecer divertido para um jogador, mas os demais provavelmente farão objeção.

A criação de uma linhagem

A invenção de uma linhagem tem duas partes. A primeira consiste dos aspectos "narrativos" da linhagem: o clã da qual ela surgiu (mesmo que os personagens não possam conhecer esse aspecto de sua história), como a linhagem se formou, sua cultura distinta e sua interação com o resto da Família. A segunda parte consiste dos aspectos "de jogo": as Disciplinas prediletas da linhagem e as fraquezas especiais que todos os membros da estirpe herdam de seus genitores.

Talvez os jogadores queiram inventar linhagens. O jogador pode não só querer interpretar um personagem de uma linhagem criada por ele como esse personagem também pode instituir uma linhagem no decorrer da crônica. Como sempre, o Narrador tem a palavra final quanto a permitir ou não uma linhagem. A fundação de uma linhagem, porém, é uma das maiores façanhas que um membro da Família pode realizar e, portanto, não recomendamos que os Narradores proíbam esse feito. Ao contrário, ajude o jogador a tornar a nova linhagem interessante e equilibrada em relação aos clãs-padrão da Família.

Como surgem as linhagens

As linhagens não surgem do nada. Alguém tem de iniciá-las, e esse alguém pode dar forma a toda a identidade e à cultura da linhagem. As novas linhagens podem aparecer de várias maneiras diferentes. Os Narradores podem inventar uma série de variações em torno destas histórias fundamentais e combiná-las para formar antecedentes únicos e interessantes para a estirpe.

Intenção deliberada

Qualquer membro da Família é capaz de alterar sua Vitae depois de alcançar idade e poder suficientes. Em termos de jogo, qualquer vampiro é capaz de dar início a uma linhagem quando seu índice de Potência do Sangue chega a 6 ou mais. O processo não exige nenhum ritual especial, mas custa ao personagem um círculo de Força de Vontade e um certo tempo durante o qual seu Sangue assumirá as novas características. Também surgirá uma nova fraqueza, que será acrescentada à do clã original. Todos os infantes que o personagem gerar depois disso terão uma chance de herdar sua nova fraqueza e a nova combinação de Disciplinas preferenciais.

O membro da Família pode mudar a si mesmo para refletir algum interesse especial. O fundador talvez prefira alguma Disciplina fora da lista de suas capacidades intra-clã. Ao mudar a si mesmo, ele facilita o aprendizado dessa Disciplina. Seus infantes podem, então, herdar o conjunto alterado de Disciplinas da linhagem. O fundador também fica sujeito a uma desvantagem especial, além da fraqueza normal de seu clã, e passará essa fraqueza a seus infantes quando eles "ativarem" a estirpe.

Os Brujas são um bom exemplo de linhagem criada deliberadamente. O fundador da estirpe queria que ela se mantivesse leal a suas origens como gangue de motoqueiros bandidos, e não servir como títere nos planos de um outro membro da Família para a Danse Macabre. A estirpe adquiriu Ímpeto, uma Disciplina considerada mais aplicável a um bando de marginais consumidores de sangue, encrenqueiros e porradeiros que praticamente só podiam contar com as próprias habilidades. As escolhas do criador definiram os pontos fortes de sua nova linhagem.

O grau exato de "deliberação" com que o fundador da linhagem muda o Sangue varia de um personagem para outro. Um deles pode mudar seu Sangue numa tentativa calculada de obter vantagens maiores para si e para seus infantes. Um outro pode agir inconscientemente, e o Sangue responderá a suas obsessões. Os eruditos da Família desconfiam que os Toreadores se distinguiram dos Devas por meio de uma noção inconsciente, mas incontestável, de auto-estima. O fundador da linhagem desenvolveu laços mais íntimos com a sociedade para a qual ele mesmo se viu atraído e, ao mesmo tempo, refinou seus gostos e predileções até um nível de deleite que excedeu a preferência do clã principal pela depravação. Muitos membros da Família desconfiam que os Mal-

kovianos tiveram motivos semelhantes para divergirem de seu clã de origem. Em alguns casos, mais de um membro de um clã decide alterar sua Vitae e dar início a uma linhagem. Algumas linhagens começaram como seitas ou sociedades secretas no âmbito de um clã.

Linhagens acidentais?

Você deve estar se perguntando como um membro da Família conseguiria exercer um ato voluntário tão grande, a ponto de o representarmos pela perda de um círculo de Força de Vontade, e não saber disso. Por favor, lembre-se de que os vampiros não têm acesso a suas fichas de personagem. As regras do jogo podem sugerir que, num determinado instante, o personagem tem um círculo de Força de Vontade e, no instante seguinte, não o tem mais. A mudança precisa ocorrer nos intervalos, quando não controlamos a passagem do tempo instante a instante. Durante os intervalos, é bem possível que uma ação representada por um único lance de dados ou uma rápida marcação a lápis na ficha de personagem leve, na verdade, várias noites. O personagem, portanto, pode se ocupar do prodigioso esforço voluntário necessário para mudar seu Sangue um pouco a cada vez, e ninguém saberá dizer — nem mesmo o próprio personagem — quando exatamente a alteração ocorrerá.

Maldições

O vampiro pode mudar porque outra pessoa o alterou por meio de magia. Os membros da Família se referem a esse o ato como uma "maldição", independente de como a alteração mágica ocorreu.

Às vezes, a mudança acontece por causa de uma maldição de verdade. Nos níveis mais elevados de maestria, acessíveis somente aos membros da Família de sangue mais potente, a Feitiçaria Tebana abrange rituais de maldição capazes de impingir defeitos a um membro da Família e a todos os seus descendentes, mesmo infantes que já tenham sido gerados. Os mais poderosos magos mortais talvez também sejam capazes de amaldiçoar a Família dessa maneira.

As maldições também podem ocorrer porque o fundador da linhagem se meteu com os poderes de outros seres sobrenaturais. Os mais sábios membros da Família alertam seus colegas a evitar o sangue de Lupinos, magos mortais e criaturas ainda mais estranhas que espreitam o Mundo das Trevas. Alguns vampiros desenvolvem novos poderes ao contatar esses seres, mas esse poder geralmente tem um preço inesperado, como algum defeito novo que é acrescentado à fraqueza de clã do personagem.

Qualquer personagem pode se sujeitar aos efeitos de uma maldição, independentemente de seu índice de Potência do Sangue, e a maldição pode ser passada a qualquer um de seus infantes. Se chegar ao índice 6 de Potência do Sangue, o personagem talvez consiga se livrar da maldição... ou talvez não. No mínimo, ele conseguirá aliviar e selecionar os efeitos que a maldição tem sobre ele e seus infantes.

Contaminação do Abraço

Alguns mortais são afetados pelo sobrenatural antes do Abraço. Não se sabe de nenhum mago mortal que tenha se submetido ao Abraço, mas algumas supostas "bruxas" ou outras aberrações do mundo sobrenatural fundaram linhagens a partir do momento em que se tornaram mortos-vivos. Médiuns e pessoas dotadas de outras dádivas sobrenaturais também podem se unir à Família com um Sangue diferente do de seus genitores. Contudo, todos esses exemplos são raríssimos. O mais comum é um místico mortal simplesmente se tornar um membro da Família com um talento inusitado.

Os Burakumin são um bom exemplo de linhagem que teve início com a contaminação do Abraço. A linhagem era originariamente uma casta humana de párias antes de seu genitor arrastá-la para a morte em vida. Eles conservaram um certo grau do poder tradicional sobre os mortos e transmitiram-no a seus descendentes vampíricos.

Linhagens antiquíssimas

Em alguns casos, a linhagem já existe há tanto tempo que ninguém mais se lembra de como ela começou. A origem de uma linhagem pode ser uma questão de pura especulação com base nas fraquezas características, nas Disciplinas preferenciais de seus membros ou simplesmente numa semelhança indefinível entre culturas. Isso, por si só, é um fator importante para a história e o caráter da linhagem. Em sua região natal, os membros da Família podem considerar a linhagem equivalente a qualquer clã, principalmente se seus integrantes forem numerosos. Os Narradores devem dar atenção especial à maneira como a linhagem seleciona e treina os infantes, de modo a explicar por que sua cultura sobrevive há tanto tempo.

Ninguém recorda, por exemplo, como ou quando exatamente a linhagem Morbus divergiu dos Mekhet. Culturalmente, os Mekhet deixaram os Morbus para trás há séculos. A linhagem conseguiu conservar seu arquétipo de criaturas sombrias que rondavam as trevas e deixavam um rastro de pestilência porque essas situações ocorriam até entre os mortais nos mesmos domínios que encerravam a "população" Mekhet. A linhagem Morbus (apesar de ser de fato mais uma facção) ainda se esforça para esconder sua identidade, exatamente como outros membros da Família que respeitam a Máscara.

Na verdade, os próprios clãs talvez não passem de "linhagens" ubíquas. No caso extremo, talvez uma linhagem não seja realmente uma linhagem. Talvez seja um clã decadente, antes numeroso e difundido, mas agora mirrado e confinado a um determinado local. Um suposto "clã de origem" poderia ser, na verdade, um ramo que cresceu para suplantar uma estirpe mais antiga. A história antiga da Família faz alusão a muitos desses mistérios que os eruditos mortos-vivos já não esperam mais solucionar.

O fundador

Crie o fundador da linhagem com o mesmo cuidado com que você criaria qualquer outro personagem de sua crônica. Mesmo se tiver sido destruído ou estiver entorpecido, o fundador continua a ser a personalidade mais importante na história da linhagem.

Pense no motivo pelo qual alguém Abraçou o fundador. O que chamou a atenção do genitor? O que esse genitor queria dele? O fundador é um personagem do jogador?

Como o fundador se sentia em relação ao clã de origem? Se ele se sentia deslocado, eis aí o motivo para ele se separar do clã.

Quais circunstâncias levaram esse membro da Família a fundar sua linhagem? Foi deliberado, acidental, completamente indesejado? Outros membros da Família reagiram ao fato de maneira notável?

Linhagens: filiação e criação

A capacidade de um personagem de se filiar a uma linhagem ou criar a própria depende de vários fatores, entre eles: clã, estirpe específica e Potência do Sangue.

Filiação à linhagem do genitor

Com Potência do Sangue 2, o personagem pode "ativar" a linhagem de seu genitor e entrar para o clube. Isso lhe permitirá acesso à Disciplina da linhagem (que, daí em diante, contará como uma quarta "Disciplina de clã"), mas também o sobrecarregará com a fraqueza da linhagem (que também complementará sua atual fraqueza de clã).

A filiação à linhagem do genitor exige o investimento de um círculo de Força de Vontade.

Filiação a uma outra linhagem

Com Potência do Sangue 4, o personagem pode se unir a uma linhagem pré-existente à qual seu genitor não pertence. No entanto, o personagem tem de pertencer ao clã de origem da linhagem. Por exemplo, um Ventrue poderia se tornar um Malkoviano, um Gangrel poderia se unir aos Brujas, mas um Nosferatu nunca conseguiria se tornar um Morbus, nem um Mekhet poderia se filiar aos Burakumin.

Normalmente, o personagem precisa da permissão e do patrocínio de um vampiro que já pertença à linhagem para se filiar. Esse patrono é conhecido como Avus (do latim, "avô"). Ao se filiar, o membro da Família tem de consumir pelo menos um ponto de Vitae do Avus (mas o consumo de pelo menos um ponto de Vitae de qualquer membro da linhagem já será suficiente, mesmo que constitua diablerie...), para saber que forma mística terá de obrigar seu sangue a assumir. Os Avi cruéis, dominadores ou excessivamente cautelosos às vezes submetem seus "infantes" adotivos a Vincula, só para garantir que não ocorram traições mais tarde. Em nenhum momento o Avus se torna diretamente um parente co-sangüíneo do membro da Família em questão (a menos que já o seja...). O Avus não fica sujeito às regras de parentesco ou de empatia do sangue, descritas nas págs. 162–163 (mais uma vez, a não ser que já esteja). Sem o apoio de um Avus, é quase impossível um membro da Família se filiar a uma linhagem à qual não está diretamente ligado ou que não tenha criado por conta própria.

Ao fazer parte da linhagem do Avus, o personagem terá acesso à Disciplina dessa linhagem (que, daí em diante, contará como uma quarta "Disciplina de clã"), o que também lhe impingirá a fraqueza dessa linhagem (que complementará sua fraqueza de clã).

A filiação à linhagem do Avus exige o investimento de um círculo de Força de Vontade por parte do personagem, e o investimento de um ponto de Força de Vontade e de pelo menos um ponto de Vitae por parte do Avus.

Criação de uma nova linhagem

Se não "ativar" a linhagem do genitor nem se filiar a uma outra linhagem do clã, o personagem poderá criar uma linhagem para si quando chegar ao índice 6 de Potência do Sangue. Muitas linhagens têm Disciplinas exclusivas, e todas têm uma fraqueza singular. Como no caso da ativação de linhagens pré-existentes, a Disciplina torna-se uma quarta Disciplina de clã e a fraqueza se sobrepõe à fraqueza do clã.

A criação de uma nova linhagem exige o investimento de um círculo de Força de Vontade.

Considerações universais

O personagem pode escolher somente uma destas opções: tornar-se membro da linhagem de seu genitor, filiar-se a uma outra linhagem do clã ou originar a própria linhagem exclusiva. Ele não pode fazer duas nem todas as três coisas.

A qualquer momento depois de ter chegado à Potência do Sangue 2, o personagem poderá "ativar" a linhagem de seu genitor. Isto é, se o personagem tiver Potência do Sangue 6 e não tiver iniciado a própria linhagem nem se filiado a uma outra, ele poderá se unir à linhagem latente de seu genitor. A qualquer momento depois de ter chegado à Potência do Sangue 4, ele poderá se filiar a uma linhagem do clã (desde que ele tenha o patrocínio apropriado ou esteja disposto a cometer diablerie). Por exemplo, se tiver Potência do Sangue 6 e não tiver iniciado a própria linhagem nem se filiado a de seu genitor, o personagem poderá se filiar a uma linhagem de seu clã. O mesmo vale para a criação de uma linhagem própria do personagem no índice 6 de Potência do Sangue. Mais uma vez, apenas uma escolha está disponível; você não pode fazer todas as três nem optar por duas delas.

A criação ou a filiação não "acontece por acaso". O personagem realmente obriga seu Sangue a assumir novas características ou a se conformar às características do Sangue de um outro vampiro. É desnecessário dizer que a execução de uma mudança como essa nos membros da Família, que são afeitos à estase, leva algum tempo, para não mencionar a solicitação a um Avus que lhe conceda a distinção de se filiar à linhagem dele. A criação de uma nova linhagem ou a filiação a uma pré-existente não é algo que deve acontecer da noite para o dia. Recomendamos aos Narradores que permitam aos personagens dos jogadores fazer a transição para novas linhagens entre os capítulos de uma crônica, e não simplesmente entre cenas ou na mesma sessão de jogo (a não ser no caso de um andamento inconvencional). Por outro lado, o Narrador pode permitir que os personagens comecem o jogo como membros das linhagens já existentes, desde que esses personagens tenham os índices mínimos de Potência do Sangue.

O personagem que tenha atendido às exigências da linhagem e cuja Potência do Sangue depois tenha se reduzido devido ao torpor não perde os privilégios da linhagem. Por exemplo, o vampiro que cria uma linhagem ao chegar ao índice 6 de Potência do Sangue e depois reduz sua Potência do Sangue para 5 não verá desaparecer de repente sua linhagem, Disciplina etc. Ele já obrigou seu Sangue a assumir as características da linhagem e, portanto, mesmo que seu Sangue depois perca parte de seu poder inerente, a façanha já foi realizada. A critério do Narrador, pode ser difícil para o personagem aprender novos níveis da Disciplina da linhagem com a redução da Potência do Sangue, mas isso geralmente só é adequado quando não se conhece totalmente a Disciplina ou se a mesma ainda não tiver sido codificada.

Por que o fundador gerou infantes? O que espera deles? Que exigências ele faz? Como seus infantes reagiram?

O fundador ainda existe? Ele ainda tem influência sobre o resto de sua linhagem? Se tiver sido destruído, como foi que aconteceu e como isso afetou a linhagem?

As respostas a essas perguntas não só ajudam você a tornar o histórico da linhagem mais verossímil como também muito provavelmente proporcionarão ganchos para histórias. Para dar o mais simples dos exemplos, o fundador de uma linhagem talvez se interesse pelas realizações notáveis de um descendente: um dos personagens dos jogadores. O fundador pode se tornar um mentor, patrono, inimigo enciumado ou qualquer coisa entre um extremo e outro.

Os Brujas e Toreadores oferecem estudos de caso sobre a influência do fundador de uma linhagem. O fundador dos Brujas, Carlos Saavedra, foi um endiabrado em vida e ateve-se a suas práticas criminosas na morte em vida. Ele também ajudou seus infantes a adquirirem poder na comunidade de marginais, dando a sua linhagem um foco que sobreviveu a seu próprio desaparecimento. O primeiro Toreador Abraçava apenas aqueles que condiziam ao crescente culto de personalidade do fundador. Essa prática deu aos Toreadores um certo grau de consistência (se não coesão interna) que é raro na Família. O fundador ou seu infante supostamente ainda tem grande influência sobre as predileções da linhagem, e poucos de seus descendentes ousariam incitar sua ira (já que o propósito dos Mecenas é demonstrar que as linhagens não passam de panelinhas). O personagem Toreador pode até receber mensagens ocasionais de Castillejo ou de la Vega, pois os primeiros Mecenas não perdem seus herdeiros de vista.

Naturalmente, o fundador se torna especialmente importante quando se trata de um personagem do jogador. Nesse caso, a origem da linhagem é uma subtrama em andamento na crônica. Os Narradores podem criar histórias em torno das circunstâncias que levaram à mudança de um personagem, da reação de outros membros da Família (principalmente daqueles que pertencem ao clã do personagem) e da opção de gerar ou não um infante.

O reconhecimento de uma linhagem

Qualquer membro da Família pode afirmar ter fundado uma linhagem, mas será que outros Amaldiçoados acreditarão nele ou darão a mínima? Os fundadores de linhagens podem obter um certo prestígio na cultura Familiar. É preciso mais do que um poder esquisito — ou uma fraqueza característica — para se conseguir respeito.

O membro da Família tem de provar que suas aptidões especiais podem ser transmitidas a seus infantes, e aos infantes destes, por sua vez. A tradição da Família sustenta que nenhuma alteração no Sangue pode ser incontestável até se passarem duas gerações. Uma geração de infantes talvez aprenda um novo conjunto de Disciplinas porque seu genitor a levou a fazer um esforço especial. Se uma segunda geração mostrar aptidões semelhantes, o Sangue certamente terá mudado. As fraquezas herdadas podem ser até mais difíceis de detectar, principalmente se não produzirem um sinal patente, como a estranheza palpável dos Nosferatu.

Se quiserem, os membros da Família podem consultar um feiticeiro para estabelecer se o suposto fundador alterou de fato seu Sangue e também o de seus infantes. Contudo, a contratação de um mago sangüíneo para executar testes esotéricos implica uma dívida com esse feiticeiro, e os membros prudentes da Família não prometem favores levianamente. De qualquer maneira, e se alguém pagasse o feiticeiro para mentir? Os Amaldiçoados precavidos não acreditam piamente na palavra de um outro vampiro.

O membro da Família pode simplesmente provar a Vitae do infante de um suposto fundador e compará-la à do clã de origem

(mais informações na seção "Parentesco", pág. 162). No entanto, os vampiros que bebem o sangue de outros membros da Família correm o risco de desenvolver dependência e dão o primeiro passo rumo a um Vinculum; portanto, os mais sábios não costumam realizar esse teste pessoalmente. Daqui a algumas décadas, a questão se resolverá por si mesma.

O fundador de uma linhagem também precisa acumular poder suficiente para ser temido e respeitado — ou ao menos reconhecido — por outros membros da Família. Duas gerações de infantes que conservam um certo vínculo com seu antepassado formam, por si só, uma impressionante reserva de poder. O candidato a fundador também pode estabelecer seu poder pelos meios de praxe disponíveis aos vampiros, tais como dinheiro, lacaios humanos e cargos importantes entre os Amaldiçoados da cidade. Garcilaso de Castillejo tinha mais do que uma quarta Disciplina e alguns infantes para endossar sua pretensão ao posto de fundador. Ele também "tinha" uma subcultura exclusiva que cresceu ao redor dele e inspirou um *esprit de corps* fervoroso o bastante para que sua estirpe se afirmasse sob a pena de esmagadora retribuição social.

O tempo também tem seu papel. Os mortos-vivos vêem diversos e pequenos transtornos em suas longas existências. Eles não desperdiçam suas atenções a curto prazo. Portanto, e daí se um membro da Família quiser afirmar ter fundado uma linhagem? Será que ele ainda fará tal alegação daqui a cem anos? Ele ainda *existirá* daqui a cem anos? Uma nova linhagem tem de persistir durante décadas, se não séculos, antes de o resto da Família considerá-la digna de atenção. O ritmo lento da comunicação entre membros da Família de diferentes cidades também garante que as notícias sobre uma nova linhagem levem séculos para chegar aos vampiros que residem em locais distantes. A existência dos Brujas ainda é desconhecida por muitos membros da Família nos Estados Unidos, que dirá no resto do mundo. Os vampiros da Califórnia levaram décadas para reconhecer que Saavedra havia fundado uma linhagem, e ele já era conhecido num contexto que ofuscava o mundo secreto da Família.

Durante boa parte de sua história, a Família não se importou particularmente com as linhagens de terras remotas. Os vampiros estrangeiros não eram capazes de afetá-los e, por isso, a maioria dos membros da Família não se dava ao trabalho de conhecer esses outros Amaldiçoados. Os meios de transporte e comunicação modernos mudaram essa situação até certo ponto. As viagens continuam difíceis para os membros da Família, mas uma jornada transcontinental não é muito mais difícil do que uma viagem de duzentos quilômetros. Como resultado, raros vampiros em visita a uma cidade teriam entre eles membros de linhagens antes limitadas a regiões remotas, como os Burakumin. Alguns anciões hoje querem muito saber quem ou o que pode chegar a sua cidade, para que possam explorar, evitar ou destruir um membro intrometido de uma linhagem estrangeira.

Portanto, ao criar uma linhagem, considere quanto outros membros da Família sabem sobre ela. Eles a têm como um grupo insignificante e idiossincrático de um clã pré-existente, ou reconhecem-na como uma estirpe distinta? Quantos membros da Família sabem que a linhagem existe? As notícias sobre sua existência já chegaram longe? Se sim, como? A Família reage de maneira diferente a um enviado de uma linhagem conhecida e a uma ameaça vampírica totalmente misteriosa.

É igualmente importante saber até que ponto as informações sobre uma linhagem são precisas. Os boatos podem atribuir quaisquer tipos de poderes estranhos e hábitos horríveis a uma estirpe obscura e remota. Não esqueça que, quinhentos anos atrás, os cultos europeus acreditavam seriamente que, na Ásia central, havia gigantes de um olho só, canibais com cabeças caninas e pigmeus que viviam do aroma das maçãs. Os membros da Família viajam

menos que seus ancestrais humanos há quinhentos anos. Qualquer vampiro "estrangeiro" pode ser acusado de diablerie, sacrifícios sanguinários a deuses estranhos ou qualquer outra prática torpe, só porque o tataragenitor de alguém disse que esse era o costume da linhagem tal ou da Família naquela parte do mundo.

Tamanho e população

Aproximadamente quantos membros tem uma linhagem? A Tradição da Progênie impede os membros de Família de gerar infantes com muita freqüência e, portanto, o tamanho de uma linhagem não aumenta rapidamente. Uma linhagem pode levar séculos para chegar a uma população respeitável. Os Morbus, por exemplo, provavelmente são menos de cem, mas a linhagem tem mais do que meros séculos de existência. Os Brujas, com apenas algumas décadas, são ainda menos numerosos.

Os fatores culturais e os fatos históricos podem desacelerar ainda mais o crescimento de uma linhagem ou, na verdade, reduzir seu tamanho. O fundador da linhagem talvez não queira gerar muitos infantes, ou pode ser que ele proíba que os infantes proliferem, em respeito às Tradições. Os membros de uma linhagem talvez pensem que pouquíssimos mortais merecem o Abraço. Conflitos com o resto da Família, com outros seres sobrenaturais ou com caçadores de bruxas podem levar à destruição de muitos membros de uma estirpe. Por exemplo, os Toreadores só Abraçam aqueles que se encaixam em sua roda social e limitam sua população para manter uma sensação de raridade e, conseqüentemente, de significado e singularidade.

Os Narradores não devem dizer exatamente quantos membros uma linhagem tem, a não ser que ela seja tão pequena e localizada que todos os membros possam aparecer numa determinada série de histórias. Estimativas aproximadas, como "um tanto", "algumas dezenas" ou "talvez uns cem", preservam a sensação de mistério do cenário.

A idade e a população também tendem a se correlacionar com a disseminação da linhagem. Como os vampiros raramente viajam, uma linhagem poderia levar décadas para se espalhar a partir do domínio no qual se originou, e séculos para chegar a outras nações ou continentes. Uma linhagem populosa e antiga pode ter se espalhado por vários países, e são melhores as chances de alguns membros darem o arriscado passo de se mudar para longe, para as jovens cidades do Novo Mundo.

As regras

Em algum momento você precisa definir as Disciplinas preferenciais e as fraquezas intrínsecas de uma linhagem. Isso geralmente é a parte mais fácil da criação de uma linhagem e muitas vezes é o momento de inspiração. Mas os Narradores não devem deixar uma Disciplina ser a *única* inspiração.

Disciplinas de linhagem

Uma linhagem tem predileção, *no mínimo*, pelas mesmas Disciplinas do clã de origem. Se não for esse o caso, a linhagem pode substituir uma ou duas das Disciplinas preferenciais, e uma delas geralmente é uma Disciplina semelhante. Por exemplo, as três Disciplinas "físicas" da Celeridade, do Ímpeto e da Resiliência se substituem entre si. O mesmo vale para as Disciplinas "psíquicas" do Animalismo, Auspício, Dominação, Majestade, Ofuscação e Pesadelo, que afetam a mente de algum modo. Os Brujas, por exemplo, parecem ter decidido que gostariam de empregar força bruta além da resistência superna do clã de origem.

As linhagens têm quatro Disciplinas preferenciais. Dentre elas, três quase sempre são as mesmas do clã de origem. A quarta é exclusiva da linhagem — e não pode ser aprendida por vampiros de fora — ou é uma das Disciplinas "comuns", praticadas por membros da Família independentemente de clã.

A Feitiçaria Tebana, o Crúac e a pseudo-Disciplina dos Anéis do Dragão nunca podem constituir a quarta Disciplina de uma linhagem.

A passagem para uma linhagem nunca substitui todas as três Disciplinas de clã. O Sangue simplesmente não muda a esse ponto, independente da influência que seja exercida sobre ele. Se você criar uma linhagem e descobrir que quer substituir todas as três Disciplinas do clã de origem, reexamine seus motivos para ter escolhido esse clã. Algum outro clã provavelmente será mais apropriado.

Isso também vale para os jogadores. O jogador cujo personagem tenha desenvolvido todas as três Disciplinas de clã até o limite estabelecido por sua Potência do Sangue talvez queira fazer o personagem migrar para uma linhagem só para conseguir um desconto no investimento necessário de pontos de experiência para o aprendizado de uma nova Disciplina. Recomendamos que os Narradores não permitam esse tipo de coisa porque se trata de um "tráfico de pontos" mesquinho e deselegante, e não do desenvolvimento genuíno do personagem.

Também recomendamos que você não permita que as linhagens tenham mais de uma Disciplina exclusiva como preferencial. Trata-se de uma questão de propósito narrativo, e não de uma propriedade inata do Sangue. As Disciplinas especiais devem se relacionar à idéia fundamental de uma linhagem, a razão de sua existência como parte da crônica. Mais de uma Disciplina exótica indica uma falta de foco no conceito da estirpe... ou uma tentativa de criar uma "super-linhagem", ou o simples desejo de ser esquisito porque a esquisitice é legal. Para comparação, observe que, das linhagens de exemplo, os Burakumin e os Morbus têm somente uma Disciplina incomum cada. Os Brujas, Malkovianos e Toreadores ficam com as Disciplinas conhecidas.

Em nenhuma circunstância o personagem pode ter mais de quatro Disciplinas de linhagem. Alterar o Sangue para dar preferência a uma nova Disciplina sempre implica o aperfeiçoamento da afinidade do indivíduo com *uma* outra Disciplina. Nenhum poder no Mundo das Trevas é capaz de mudar essa lei inflexível.

Fraquezas de linhagem

Uma linhagem pode conservar a mesma fraqueza de seu clã de origem. Além disso, as linhagens desenvolvem novas desvantagens ou enfocam a fraqueza do clã. Os Morbus, por exemplo, têm gostos bastante específicos, ao passo que os Malkovianos padecem de uma loucura sofisticada e ainda mais incapacitante que os membros de seu clã de origem. Os Narradores devem examinar minuciosamente as fraquezas propostas para garantir que elas realmente coloquem o personagem em desvantagem. Compare as novas fraquezas com as fraquezas dos clãs-padrão. As novas fraquezas limitam ou atrapalham o personagem na mesma medida?

Recomendamos que qualquer fraqueza nova compreenda algum aspecto que você possa representar objetivamente por um teste ou alguma outra regra de jogo. Os bons jogadores interpretam as fraquezas de seus personagens, mas uma fraqueza bem planejada não depende inteiramente da disposição dos jogadores de interpretar ou da sanção do Narrador quando isso afetar o personagem. As discussões fazem a história se arrastar e geralmente não são muito divertidas. Certifique-se de que jogador e Narrador concordam quanto a quando e como a fraqueza afetará o personagem, e o que o personagem pode fazer para resistir aos efeitos ou com-

pensá-los. Por exemplo, a fraqueza dos Brujas acaba sendo uma forma grave de frenesi de fome que afeta os testes de Perseverança + Autocontrole. Se o jogador relutar em interpretar a sede de Sangue de seu Plebeu, o Narrador o penalizará em três dados e deixará que um teste resolva a situação.

Opção: um segredo venerável

A Feitiçaria Tebana, os Anéis do Dragão e o Crúac talvez compreendam rituais que possibilitem a um membro da Família se filiar ou renunciar a uma linhagem sem as proibições nem os pré-requisitos normais. Esses rituais são imensamente raros e obscuros. Aconselhamos aos Narradores que desejam permitir esse falso potencial genealógico exigir o domínio quase absoluto dos diversos encantamentos sangüíneos necessários: rituais de nível seis, no mínimo.

Criação de Disciplinas

As novas Disciplinas, assim como as linhagens, não aparecem do nada e sem motivo. Exatamente como no caso das linhagens, pense tanto na origem da Disciplina quanto no papel que você quer que ela desempenhe na crônica. Sim, toda Disciplina exótica é um mistério, uma oportunidade e uma ameaça para todos os membros da Família que não a possuem e não sabem o que ela é capaz de fazer. Que tipo de oportunidade ou ameaça você quer que a Disciplina represente?

Vejamos a Getsumei. Em poucas palavras, a Disciplina característica dos Burakumin possibilita que eles manipulem a energia da morte. Como a maioria dos vampiros sabe muito pouco sobre a morte além de seus próprios Réquiens, isso dá aos Burakumin uma reserva exclusiva de informantes e trunfos. Mais do que sua aplicação direta, porém, a Getsumei leva a crônica a um novo âmbito. Por que alguém imaginaria que os mortos simplesmente se entediam em suas casas assombradas e cemitérios, à espera de que alguém faça uma sessão espírita? Os reinos dos mortos podem encerrar os próprios segredos. Os membros da Família que empregam a Getsumei para interagir com os mortos em forma corpórea envolvem-se necessariamente com a cultura e as coisas do reino sem descanso no qual estes residem. Podem conseguir aliados ou fazer inimigos. É um mundo inteiro de novas histórias para uma crônica explorar.

A maioria das Disciplinas novas provavelmente não vai ampliar uma crônica tanto quanto a Getsumei. Ao inventar uma nova Disciplina, no entanto, tente pensar em maneiras diferentes de aplicar seus poderes e nas implicações que isso acarretará para outros membros da Família e para a crônica. O que a princípio parece ser apenas um truque bacana pode, na verdade, estimular muitos membros da Família a mudarem sua não-vida cotidiana. Sem dúvida, qualquer membro da Família que sabe da existência da Caquexia nunca mais verá as enfermidades da mesma maneira. Será a mais nova cepa de gripe, recém-chegada de algum exótico porto de escala... ou haverá um Morbus no domínio?

Disciplinas novas, mas nem tanto

Algumas Disciplinas "novas" não são de fato novas nem exclusivas de uma linhagem. Uma Disciplina pode existir há milênios e ser pouco conhecida devido ao fato de nenhuma estirpe

Conhecimento particular

É impossível aprender uma Disciplina exclusiva, a menos que o personagem pertença à linhagem que a criou.

Em alguns casos, surgem Disciplinas semelhantes no seio de linhagens diferentes. Mesmo as Disciplinas "comuns" podem manifestar uma certa similaridade no âmbito de certas linhagens. Os membros de uma estirpe que tem as serpentes como tema, por exemplo, talvez falem por meio de uma língua bífida toda vez que usam seus poderes de Dominação, ao passo que os membros de uma linhagem renomada por seus talentos divinatórios podem entrar num transe oracular ao empregar seus poderes de Auspício. Os jogadores devem se sentir à vontade para, se assim desejarem, transformarem um certo aspecto das Disciplinas "comuns" numa característica marcante de suas linhagens.

existente a transmitir. No entanto, quando uma linhagem que tem essa Disciplina como preferencial cresce em tamanho populacional, outros membros da Família têm mais chances de ver a Disciplina em uso. Do mesmo modo, nem toda Disciplina nova precisa que uma linhagem a pratique. Se você acha que uma determinada Disciplina contribuiria para o jogo e para as histórias, introduza na crônica alguns rumores sobre a mesma. Você não precisa inventar uma linhagem se não quiser: deixe o mistério por conta das histórias sobre a Disciplina. Você pode inventar a linhagem mais tarde, à medida que os boatos sobre a Disciplina começam a circular, ou pode usá-los como pistas falsas bastante eficazes. Mas não exagere. Se você abusar demais dos boatos sem lhes dar substância suficiente, pode acontecer dos jogadores se sentirem enganados, além de ser algo que cheira a ilusionismo, e não a um enredo bem planejado.

Mitos da criação

As novas Disciplinas aparecem juntamente com as novas linhagens e, portanto, as histórias sobre suas origens geralmente têm alguma relação. Uma maldição ou contaminação por parte de alguma outra raça sobrenatural pode fornecer o estímulo para uma nova Disciplina, bem como para uma nova linhagem. O esforço de inventar uma Disciplina pode mudar o próprio ser de um membro da Família, o que leva à formação de uma linhagem, e não vice-versa. Dois padrões gerais se apresentam repetidas vezes, com muitas variações possíveis. Você poderia incorporar qualquer um destes padrões na história de uma linhagem.

Variações sobre um mesmo tema

Uma Disciplina nova ou rara pode ser uma variação de uma arte mais conhecida da Família. Essa variação poderia aparecer porque um membro da Família quis usar a Disciplina original com uma finalidade incomum ou especializada. Talvez ele até desenvolvesse Devoções ou poderes de nível 6+ exclusivos, de modo que a Disciplina realizasse um pouco mais das façanhas que ele realmente desejava. Esse membro da Família pode descobrir que seus infantes aprendem as variações idiossincráticas em vez da versão mais comum, criando uma nova Disciplina. Por exemplo, um ancião com problemas mentais pode usar Dominação para provocar delírios nas outras pessoas, como é o caso da linhagem

dos Malkovianos. No entanto, mais do que isso, seus infantes talvez não aprendam a usar a Dominação para outros fins, e os infantes deles talvez aprendam uma nova Disciplina que não pode ser usada para nada *além* de transtornar a mente.

Contaminação híbrida

Os membros da Família também podem desenvolver novas Disciplinas fundamentadas nos poderes de outros seres sobrenaturais, como os Lupinos, magos ou fantasmas. O vampiro que se dispõe a fazer isso deliberadamente com certeza precisará estudar a outra raça sobrenatural: uma atividade arriscada, para dizer o mínimo. Seus objetos de pesquisa sem dúvida farão objeção, pois a tradição da Família sustenta que é preciso beber o sangue de uma outra criatura para reivindicar-lhe o poder, como é o caso da diablerie. Mesmo assim, de quando em quando um membro da Família consegue realizar essa façanha e depois manifestar uma Disciplina, cujos efeitos lembram uma das dádivas mágicas de uma outra criatura sobrenatural.

Essas Disciplinas "híbridas" também podem aparecer espontaneamente. Os magos mortais Abraçados podem manifestar Disciplinas inusitadas fundamentadas na feitiçaria que praticavam em vida. A Getsumei é um exemplo de feitiçaria dos mortais possivelmente transformada numa Disciplina da Família. Há boatos mais duvidosos que falam de criaturas lendárias e exóticas que criaram Disciplinas inusitadas. Em raros casos, os membros da Família também podem manifestar estranhos poderes ao se alimentarem várias vezes de criaturas sobrenaturais ou ao sobreviverem a confrontos mortíferos com os poderes desses seres. Quando poderes sobrenaturais diferentes colidem e levam à morte, tudo pode acontecer.

Quem foi que inventou?

Ao elaborar a história por trás de uma Disciplina, pense em quem a inventou, ou pelo menos em quem a popularizou. Geralmente, trata-se do fundador da linhagem que usa a Disciplina. Esse personagem não só criou a linhagem como também pode ainda existir. É bem possível que o personagem que queira dominar pelo menos um ou dois poderes da Disciplina tenha de aprendê-los com o próprio inventor. Essa existência pode levar a uma história de andanças, pois o personagem vai procurar o fundador de sua linhagem, com todas as dificuldades e perigos que as viagens sempre guardam para a Família. Tão logo encontre o inventor da Disciplina, o personagem ainda terá pela frente o desafio de convencê-lo a dividir seu segredo. Que compensação, ameaça, suborno ou apelo poderá ser oferecido?

Selecione um tema

A criação de uma Disciplina é muito mais complexa do ponto de vista do jogador ou do Narrador. Primeiro, imagine do que trata a Disciplina. Toda Disciplina se apega a um tema ou efeito, como "força", "medo" ou "dissimulação". Cuidado para não criar um mero balaio de poderes maneiros, mesmo que todos tenham uma certa finalidade. Lembre-se de que uma Disciplina é de fato apenas uma progressão linear de poder que o personagem aprende a usar melhor e de maneiras diferentes.

Nem todo tema ou efeito é realmente adequado para a Família. É possível ligar a Disciplina a algum aspecto da condição de morto-vivo? Trata-se de algo que um vampiro poderia de fato usar? Os membros da Família são incontestavelmente poderosos, mas não são super-heróis. Imagine métodos sinistros, soturnos e góticos que os senhores secretos da noite poderiam usar em forma de Disciplina para manter o poder, e não como a Disciplina funcionaria num espalhafatoso pega-pra-capar entre monstros.

Nenhuma das Disciplinas exclusivas apresentadas como exemplo tem muita utilidade em combate. Um Morbus poderia empregar a Caquexia para deixar um oponente doente, mas esse é o limite de seu uso em combate. Se um Burakumin souber de antemão que será atacado, alguns servos-cadáveres podem ser úteis, mas ele provavelmente não terá corpos preparados suficientes por perto para reanimá-los de improviso.

Pouquíssimas Disciplinas provocam dano direto no oponente. Dentre as "padronizadas", somente Ímpeto, Metamorfose e um poder específico de Pesadelo aumentam a capacidade do personagem de infligir dano físico. Os vampiros já são capazes de ferir uns aos outros (ou os mortais) usando suas garras e presas... ou as boas e velhas facas e armas de fogo. Eles não precisam de muito mais do que isso. Não, a maioria das Disciplinas-padrão possibilita à Família influenciar as ações de outras criaturas (Animalismo, Dominação, Majestade e Pesadelo), obter informações (Animalismo e Auspício), aumentar a própria capacidade física (Celeridade, Ímpeto, Metamorfose e Resiliência) e se esconder de ameaças (Metamorfose e Ofuscação).

Não se sinta demasiadamente limitado pelas lendas e pela ficção em torno dos vampiros. Assim como as linhagens, as Disciplinas oferecem a oportunidade de expandir o mito do vampiro. Sua nova Disciplina pode afetar um aspecto comum do vampirismo. Por exemplo, os membros da Família são criaturas das trevas, banidos da luz do dia. Uma nova Disciplina para o integrante de uma linhagem Mekhet poderia ajudar o vampiro a prosperar na escuridão e a dominá-la. Outras Disciplinas poderiam demonstrar um vínculo mais simbólico com a morte em vida. Os vampiros existem num estado entre a vida e a morte. A Disciplina singular da Getsumei possibilita à Família interagir com a energia da morte, que existe no além, longe dos vivos e perto do oblívio. A introdução da Getsumei em sua crônica dá a você a oportunidade de explorar o papel da Família como mediadora entre a vida e a morte.

As novas Disciplinas provavelmente devem ser menos poderosas que as mais conhecidas. As "favoritas" se tornaram corriqueiras porque eram particularmente úteis. A Família passou milhares de anos aprendendo a usá-las da maneira mais eficiente possível. Uma Disciplina nova ou obscura não chegou a essa sofisticação unilateral. Do ponto de vista narrativo, o valor de uma Disciplina rara reside em sua capacidade de surpreender outros personagens, e não em seu poder bruto. O personagem que conhece uma nova Disciplina é um mistério para o resto da Família. Talvez ele seja um recurso a explorar ou uma ameaça a destruir, mas, de um modo ou de outro, ele precisa ser vigiado.

As Disciplinas inusitadas podem ser mais especializadas que as "favoritas", mas não permita que sejam especializadas *demais*. Imagine de quantas maneiras diferentes você é capaz de empregar a força aumentada, a influência sobre as emoções das pessoas ou a comunicação com os animais. Já que descobrir usos inteligentes para uma Disciplina faz parte da diversão, uma Disciplina excessivamente centrada pode ser uma chatice.

Por outro lado, cuidado com a corrida armamentista entre Disciplinas. As Disciplinas novas podem aparecer em função do desejo de criar personagens mais poderosos que todos os outros. Se um dos jogadores tiver êxito, os demais vão querer interpretar personagens dessa mesma linhagem ou criar os próprios super-perso-

nagens dotados de Disciplinas ainda mais poderosas. Essa escalada é capaz de arruinar sua crônica.

É uma pena, mas os Narradores podem cair nessa armadilha tão facilmente quanto os jogadores. É grande a tentação de criar uma linhagem Familiar mais poderosa que os clãs-padrão, particularmente se a intenção é fazer com que um representante da mesma se oponha aos personagens dos jogadores. Isso é antagonismo do Narrador, razão suficiente para não se fazer uma coisa dessas.

Disciplinas assassinas?

Uma forma de Disciplina especializada representa um perigo especial. Você pode se sentir tentado a criar uma Disciplina voltada para o combate, algo que possibilite ao usuário exterminar toda a oposição. Resista a essa tentação. Isso vale para Narradores e jogadores!

As "Disciplinas assassinas" não são tão divertidas quanto parecem. Primeiro, porque geralmente não servem para mais *nada*, a não ser matar os inimigos. Não oferecem muitas oportunidades para a astúcia e a intriga diabólica que constituem uma parte tão importante da existência dos vampiros.

Chacinar os inimigos tampouco é uma das melhores estratégias para os personagens. O membro da Família que chacina outros vampiros — ou até mesmo mortais — pode deixar os anciões tão assustados que eles provavelmente vão tramar a eliminação do personagem. Os anciões têm várias maneiras de destruir um porra-louca sem se meter numa briga.

E, o mais importante: **Vampiro: o Réquiem** é um jogo narrativo. O combate tem seu momento, mas trata-se fundamentalmente de um jogo sobre escolhas, e não de quantos adversários o personagem é capaz de matar antes de ser destruído.

Selecione os poderes

Supondo que o Narrador goste do conceito de sua Disciplina, você pode passar a definir os poderes específicos adquiridos a cada nível. O Narrador talvez não deixe você inventar a Disciplina inteira. Talvez ele queira que alguns dos poderes surpreendam seu personagem.

O primeiro poder é sempre o mais fraco, mas pode ser bem útil. Dê uma olhada nos poderes iniciais das Disciplinas-padrão. Sentidos aguçados (com as ocasionais visões psíquicas) ou a emissão de comandos de uma só palavra não esmagam toda a oposição nem instituem o indivíduo como o sanguinolento deus da noite. Contudo, podem ser tremendamente úteis e dar ao personagem uma vantagem crucial em suas diligências.

O primeiro poder de uma Disciplina costuma ser discreto. Essas capacidades dão um toque sobrenatural a alguma capacidade natural, ou pelo menos a alguma característica comum a toda a Família. Por exemplo, o primeiro nível de Majestade faz o usuário parecer muito interessante e atraente... mas algumas pessoas são naturalmente assim. Um único nível de Celeridade permite que o membro da Família seja assustadoramente rápido... mas qualquer um pode tentar ser rápido, só é algo difícil para aqueles que não têm uma inclinação inerente para a coisa. Nos exemplos de Disciplinas exclusivas, o primeiro poder da Getsumei possibilita a preservação de um cadáver indefinidamente. O primeiro poder da Caquexia permite o diagnóstico de doenças latentes. Todos certamente têm suas aplicações, mas um observador casual não conseguiria discernir que algo realmente extraordinário está acontecendo quando esses poderes são utilizados.

À medida que o membro da Família vai dominando a Disciplina, suas aplicações geralmente se tornam mais ostentosas e explicitamente sobrenaturais, além de mais poderosas. Ninguém tomaria os efeitos da Soberania por nada menos do que magia, ao passo que nenhum mortal jamais conseguiria chegar à velocidade ofuscante de cinco níveis de Celeridade. As pessoas comuns certamente são incapazes de conjurar surtos epidêmicos ou legiões de cadáveres ambulantes.

Naturalmente, o quarto e quinto poderes são os mais formidáveis. A essa altura, a Disciplina deve conferir uma vantagem esmagadora sobre os meros mortais. Os membros da Família que possuem quatro níveis de maestria numa Disciplina são demônios mortíferos que os mortais só derrotam com muita dificuldade. Essa potência não precisa envolver o combate. O membro da Família que tem quatro círculos de Auspício, por exemplo, é capaz de descobrir os segredos e os objetivos de um mortal ouvindo-lhe os pensamentos: algo muito útil quando a intenção é extorquir, seduzir ou dar no pé antes que o mortal ataque. Um Morbus com quatro círculos de Caquexia é capaz de incapacitar um mortal, devastando-o com enfermidades, ou então fazer dele o foco de uma investigação epidemiológica.

Tente evitar a sobreposição com Disciplinas pré-existentes, a menos que você crie sua nova Disciplina como uma variação explícita de uma das Disciplinas-padrão. Se uma Disciplina deixar os jogadores com a sensação de que já viram algo parecido antes é porque ela não parece muito empolgante.

Em particular, não faça com que sua Disciplina nova seja melhor em alguma coisa do que uma Disciplina-padrão, principalmente no mesmo nível. Se sua nova Disciplina dissimula melhor que Ofuscação, por que alguém aprenderia Ofuscação? Se ela permite transformações maiores que a Metamorfose, quem precisa de Metamorfose?

Cuidado, também, com os poderes redundantes de uma mesma Disciplina. A menos que a crônica enfoque os "anciões", você terá de definir a Disciplina com apenas cinco poderes. Isso não é muito. Se um poder for simplesmente uma versão mais forte ou mais completa de um efeito anterior, os jogadores podem achar que o poder de nível mais baixo é um desperdício de pontos de experiência.

Regras de jogo

Depois de pensar no efeito geral de cada nível da Disciplina, elabore os detalhes determinando as regras envolvidas.

- O poder exige uma parada de dados? Nem todos precisam disso. Alguns poderes disciplinares têm efeitos pré-determinados. Ímpeto, por exemplo, simplesmente acrescenta dados às paradas com base em Força, ao Deslocamento e às distâncias de salto.
- Se o poder exige realmente um teste com os dados, quais características compõem a parada? Os poderes de uma Disciplina geralmente derivam de uma mesma categoria de Atributos, seja Mental, Física ou Social. A combinação básica é: Atributo + Habilidade + nível da Disciplina. Você deve ter um motivo forte e convincente para usar antecipadamente Perseverança, Autocontrole ou Vigor como parte do teste de invocação do usuário, mas isso pode acontecer.

Observe que a maioria das Disciplinas usa a mesma categoria de Atributo do primeiro ao último poder. As Disciplinas Mentais usam Atributos Mentais, as Disciplinas Sociais usam Atributos Sociais. Se você romper com essa tradição, reconheça o fato e forneça um motivo razoável que não seja: "Meu personagem tem índices altos nesse Atributo."

- Quais modificadores são aplicáveis? Como já foi observado anteriormente no caso de muitos poderes disciplinares, você acrescenta ou subtrai um modificador da parada de dados para refletir a maneira como alguns membros da Família (ou outras criaturas sobrenaturais) podem ser mais difíceis de afetar do que

outros, distrações situacionais, o grau de detalhamento das informações desejadas ou outras preocupações. O poder talvez esteja sujeito a outros modificadores, que aumentam ou reduzem a parada de dados, a fim de refletir circunstâncias especiais. O poder é afetado pelo parentesco (pág. 162) porventura existente entre o usuário e o alvo?

• O número de sucessos obtidos tem alguma influência sobre o efeito do poder? Algumas Disciplinas têm efeitos do tipo tudo ou nada, ou então efeitos nos quais a diferença entre o êxito e o êxito excepcional é simplesmente uma questão de grau. Outras podem produzir de maneira imprevisível efeitos maiores ou menores no alvo. Um sucesso, como sempre, indica um efeito fraco e marginal sobre o alvo. Três sucessos indicam um efeito mais pronunciado. Cinco sucessos ou mais representam um êxito excepcional cujos efeitos são mais grandiosos que de praxe. A falha dramática sempre tem como resultado o acontecimento de algo ruim para o personagem, se essa possibilidade existir. Os Atributos de Resistência geralmente modificam o teste de ativação de acordo com a função da Disciplina como poder Mental, Físico ou Social, ou então servem como base para uma parada de dados defensiva num teste disputado. (A não ser no caso de circunstâncias irresistíveis, todos os testes realizados com a intenção de resistir a um poder devem ser reflexos.)

Por exemplo, um poder que emprega Inteligência como Atributo fundamental do invocador é modificado por Perseverança. Isso significa que a Perseverança do alvo será subtraída da parada de dados do usuário ou comporá a parada a ser lançada num teste disputado. A regra geral é que, se o poder tiver efeitos graduados, nos quais todo sucesso é individualmente responsável por resultados cada vez maiores, a característica de Resistência do alvo será subtraída da parada de dados do usuário. Se o poder tiver um efeito do tipo tudo ou nada, o jogador que interpreta o alvo terá direito a um teste cujo resultado será comparado ao do teste de ativação do usuário. Você encontrará mais informações sobre esse princípio na pág. 202 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**. (Observe que os mortais costumam ter resistência limitada aos talentos sobrenaturais dos mortos-vivos, pois os vivos são as vítimas tradicionais do poder da Família. É parte de sua função na crônica. No mínimo, eles não têm Potência do Sangue para incrementar as paradas dos testes disputados. Mesmo que tivessem direito a um teste disputado, a parada seria formada por uma única característica, pois sua Potência do Sangue é efetivamente igual a zero.)

• Quem ou o que é afetado pelo poder? Algumas Disciplinas, como Celeridade, Ímpeto e Resiliência, afetam o próprio usuário. Outras afetam uma única pessoa, um certo número de pessoas ou todos os que se encontrarem numa determinada área. Outras ainda podem alterar de alguma maneira o ambiente circundante. Veja a seguir uma série de tabelas que relacionam o efeito de uma Disciplina ao número de sucessos obtidos.

• O poder tem algum custo em Vitae? Muitos poderes das Disciplinas-padrão não exigem o investimento de Vitae, ou então apenas um ponto de Vitae é capaz de manter o poder em funcionamento durante uma cena inteira. As Disciplinas preferidas por uma facção apenas, como o Crúac ou as Disciplinas exclusivas das linhagens, geralmente exigem Vitae. Os poderes de uma Disciplina inusitada devem provavelmente ter também um custo em Vitae para refletir sua falta de desenvolvimento. Somente os poderes mais letais ou eficazes, ou os poderes que nunca deixam de ter efeito total, devem ter um custo em pontos de Força de Vontade.

Modelos-padrão para Disciplinas

Por conveniência, apresentamos alguns dos modelos mais comuns para a criação de poderes disciplinares. Estas tabelas podem ajudar uma nova Disciplina a se manter aproximadamente equivalente às "favoritas". Os sucessos obtidos indicam a margem de êxito do personagem.

Os efeitos de um poder variam de diversas maneiras. Eles podem simplesmente provocar dano proporcional aos sucessos obtidos, exatamente como um ataque ordinário. Os poderes disciplinares às vezes também variam no tocante à duração, ao número de alvos afetados e à área de efeito.

Ataques diretos a um único alvo

Os poderes disciplinares que infligem pontos reais de dano funcionam exatamente como o combate comum. O jogador faz o teste para o personagem atingir o alvo, o que determina a quantidade de dano provocada.

No entanto, as Disciplinas podem empregar características outras além da Força ou da Destreza utilizadas no combate comum e podem recorrer a várias características para a proteção do alvo. Por exemplo, um poder de "ataque psíquico" talvez use a parada de Inteligência + Habilidade + nível da Disciplina para o teste de "ataque" ou invocação, modificada pela Perseverança do alvo. O teste de invocação pode ter êxito, falhar ou acabar em desastre, sendo os efeitos apropriados a cada caso.

Falha dramática: O poder ricocheteia e fere o agressor de algum modo.

Falha: O poder não é ativado nem afeta o alvo.

Êxito: O poder provoca dano normalmente.

Êxito excepcional: O poder provoca dano normalmente. Os sucessos adicionais são uma recompensa por si só, pois aumentam o dano potencial.

Se o ataque tiver êxito, cada sucesso indicará um ponto de dano.

A capacidade de infligir dano agravado deve se restringir aos poderes de nível igual ou superior a três.

Você também pode usar esse sistema para os ataques que reduzem as capacidades de combate de um alvo de alguma outra maneira que não seja a redução da Vitalidade. Um poder talvez reduza temporariamente um dos Atributos de um personagem ou deixe-o cego. Dominação e Majestade são exemplos de "ataques" que não provocam nenhum dano: eles simplesmente alteram os pensamentos ou as emoções do alvo.

Duração

A duração pode ser incorporada a um poder de duas maneiras. O teste de invocação de um poder indica a duração ou o jogador pode modificar o teste de invocação. Tentar uma duração maior que a normal implicaria subtrair dados da parada. Sacrificar a duração poderia acrescentar dados à parada.

Um ataque pode ter um efeito pré-determinado sobre o alvo, independentemente dos sucessos obtidos: por exemplo, o poder de cegar o oponente. Não é possível deixar alguém *mais* cego e, portanto, os sucessos obtidos no teste indicam a duração, e não o grau de dano provocado, desta maneira:

Sucessos	Duração
1 sucesso	2 turnos
2 sucessos	5 turnos
3 sucessos	20 turnos (1 minuto)
4 sucessos	10 minutos
5+ sucessos	1 hora ou cena

Os poderes que afetam o alvo de maneiras particularmente sutis ou sem provocar dano podem durar muito mais.

Sucessos	Duração
1 sucesso	2 turnos
2 sucessos	1 hora ou cena
3 sucessos	1 dia
4 sucessos	1 mês
5+ sucessos	1 ano ou indefinidamente

Nenhuma *desvantagem é perpétua, ao menos não para os vampiros*. No mínimo, a vítima conseguirá restaurar as características perdidas com o investimento de pontos de experiência. Um vampiro é capaz de se livrar de muitos outros efeitos nocivos indiretos se estiver disposto a sofrer dano letal. Por exemplo, um membro da Família poderia curar sua cegueira arrancando os olhos e regenerando-os.

Se o personagem quiser arriscar uma duração bem maior, o jogador subtrairá um dado do teste de execução para cada incremento desejado, de acordo com a tabela de duração. Se o personagem quiser tentar cegar um oponente durante um minuto inteiro (dois incrementos na tabela de duração), o jogador vai retirar dois dados da parada de ativação. Se tiver êxito, ele terá certeza de que a cegueira vai durar pelo menos um minuto.

Efeitos de área

Alguns poderes disciplinares afetam uma área em vez de uma pessoa ou objeto. Uma maldição poderia fazer com que todos presentes na área ficassem doentes. Decida se você vai querer uma área pré-determinada, dentro da qual o efeito sobre os alvos pode variar, ou um efeito pré-determinado sobre os alvos, sendo a área afetada maior ou menor de acordo com o número de sucessos obtidos. Por exemplo, o poder que cria uma mancha de escuridão tem um efeito pré-determinado: ele escurece uma área. Dependendo do número de sucessos obtidos pelo jogador, a mancha de escuridão poderia abranger uma área menor ou maior.

Você pode definir uma área de efeito em termos de raio e afetar tudo o que estiver dentro do círculo. Ou talvez você prefira dizer que o poder afeta tudo o que estiver dentro de uma determinada área, mas o personagem é capaz de definir a forma dessa área ao usar o poder. Utilize esta tabela quando o número de sucessos determinar a área de efeito do poder.

Sucessos	Raio	Área indefinida
1 sucesso	1 metro	5 metros quadrados
2 sucessos	2 metros	10 metros quadrados
3 sucessos	5 metros	50 metros quadrados
4 sucessos	10 metros	250 metros quadrados
5+ sucessos	30 metros	1.000 metros quadrados

Se quiser se certificar de que um poder afetará uma área maior, o jogador subtrairá alguns dados da parada de execução: um dado a cada incremento na tabela de área de efeito. Se obtiver pelo menos um sucesso, a área desejada será afetada.

Use um sistema semelhante se o poder tiver uma área como base, ao passo que o grau de efeito sobre os alvos depende do número de sucessos obtidos. Nesses casos, o Narrador escolhe uma área-padrão para o poder, de acordo com a tabela. Se quiser ampliar essa área, o jogador vai subtrair um dado do teste de execução a cada incremento proposto pela tabela em relação à área-padrão. Segundo esse sistema, os ataques a áreas mais amplas têm menos chances de obter êxito e provocam, em média, menos dano nas vítimas atingidas. Os personagens precisam decidir se querem atacar muitos alvos com uma chance maior de falhar ou um número menor de alvos com uma chance de êxito e dano maiores.

Efeitos de alvos múltiplos

Alguns poderes afetam um certo número de pessoas ou outros alvos — potencialmente, tantos quantos estiverem ao alcance. O efeito do poder é pré-determinado. Como exemplo temos o poder

de Fascínação da Majestade. O jogador pode fazer o teste de execução do poder e torcer para tantos alvos sucumbirem, ou então o jogador pode remover alguns dados e torcer para que um efeito do tipo tudo ou nada afete o número desejado de pessoas.

Sucessos	Alvos afetados
1 sucesso	1 pessoa/outro alvo
2 sucessos	2 alvos, ou um quarto dos alvos
3 sucessos	6 alvos, ou metade dos alvos
4 sucessos	20 alvos, ou quase todos os alvos
5+ sucessos	todos os alvos na área apropriada

Efeitos de dupla variação

Em certos casos raros nos quais o efeito de um poder é capaz de variar de duas maneiras — número de alvos e grau de efeito —, os Narradores podem optar por usar um teste de invocação e um teste de execução. Isso rompe com a tradição e, portanto, não deve ser usado com freqüência, mas pode permitir alguns poderes interessantes e dramáticos e é particularmente adequado para os de níveis superiores. Um dos fatores modifica o teste de invocação e outro é descrito pelo teste de execução. Por exemplo, um poder seria capaz de cegar inúmeras pessoas durante um período variável de tempo. O Narrador poderia aplicar uma penalidade ao teste de invocação de acordo com o número de alvos que o personagem deseja afetar. Digamos, –1 dado a cada dois alvos, –2 dados a cada seis alvos, e assim por diante. Se o ataque for bem-sucedido, o teste de execução poderia empregar a tabela de duração para determinar durante quanto tempo os alvos ficariam cegos. Em outros casos, o Narrador talvez prefira modificar o teste de invocação de acordo com a gravidade do efeito desejado e deixar o teste de execução determinar quantas pessoas sucumbirão ao poder.

A criação de Devoções

As Devoções são combinações de Disciplinas que produzem efeitos singulares de acordo com a maneira como esses poderes interagem. Ao contrário das Disciplinas regulares, as Devoções não progridem: são poderes únicos com propósitos exclusivos. Consulte a pág. 150 para obter mais informações sobre as Devoções.

A criação de uma Devoção funciona de maneira muito semelhante à criação de uma Disciplina e fica sujeita à aprovação do Narrador. As diretrizes para a criação de outras Disciplinas, encontradas neste capítulo, podem ajudar você com as Devoções, pelo menos no que se refere ao poder e à função. O primeiro passo é decidir o que uma Devoção faz. O segundo é decidir quais Disciplinas são necessárias para criar o efeito. O último passo é traduzir a Devoção em termos de regras e determinar seus custos.

Você não precisa de ajuda para dar o primeiro passo. Se quiser criar uma Devoção, você vai precisar de um conceito para a função que ela terá. A transição para a segunda etapa reside em decidir como reduzir a Devoção à influência de duas ou mais Disciplinas. Use as próprias Disciplinas como diretrizes. Uma Devoção que envolva sentidos sobrenaturais provavelmente exigirá um certo grau de Auspício, ao passo que uma Devoção que invoca a força da personalidade provavelmente exigirá Majestade ou Pesadelo, dependendo do que o poder foi criado para fazer.

Esse processo é impreciso, mais uma arte do que uma ciência. Como as Disciplinas geram efeitos lineares e estáticos, às vezes é preciso um pouco de conjectura. Auspício, por exemplo. Se sua Devoção enfoca a percepção sobrenatural, quantos níveis de Auspício são necessários? Se a percepção é o foco do poder, um ou dois círculos de Auspício provavelmente devem bastar, de acordo com os dois primeiros poderes dessa Disciplina. Se a projeção dos sentidos ou da consciência se faz necessária, provavelmente serão exigidos três círculos ou mais, a julgar pelo foco dos últimos três níveis da Disciplina. Uma projeção simples mas formidável dos sentidos provavelmente será de nível três; uma aplicação patente da consciência provavelmente será de nível quatro e uma condição plenamente reveladora provavelmente exigirá o nível cinco. Mais uma vez, você tem bastante liberdade de ação. As Devoções são muito instintivas e, portanto, fique com o que vocês dois determinarem "parecer o.k.".

A maioria das Devoções é formada por combinações de apenas duas Disciplinas, mas não deixe esse precedente limitar você. Não é muito raro os vampiros terem Devoções que exigem o conhecimento de três ou até quatro Disciplinas. No entanto, qualquer coisa acima disso fará com que o poder se torne tão obtuso ou específico que provavelmente estará fora do alcance da Família.

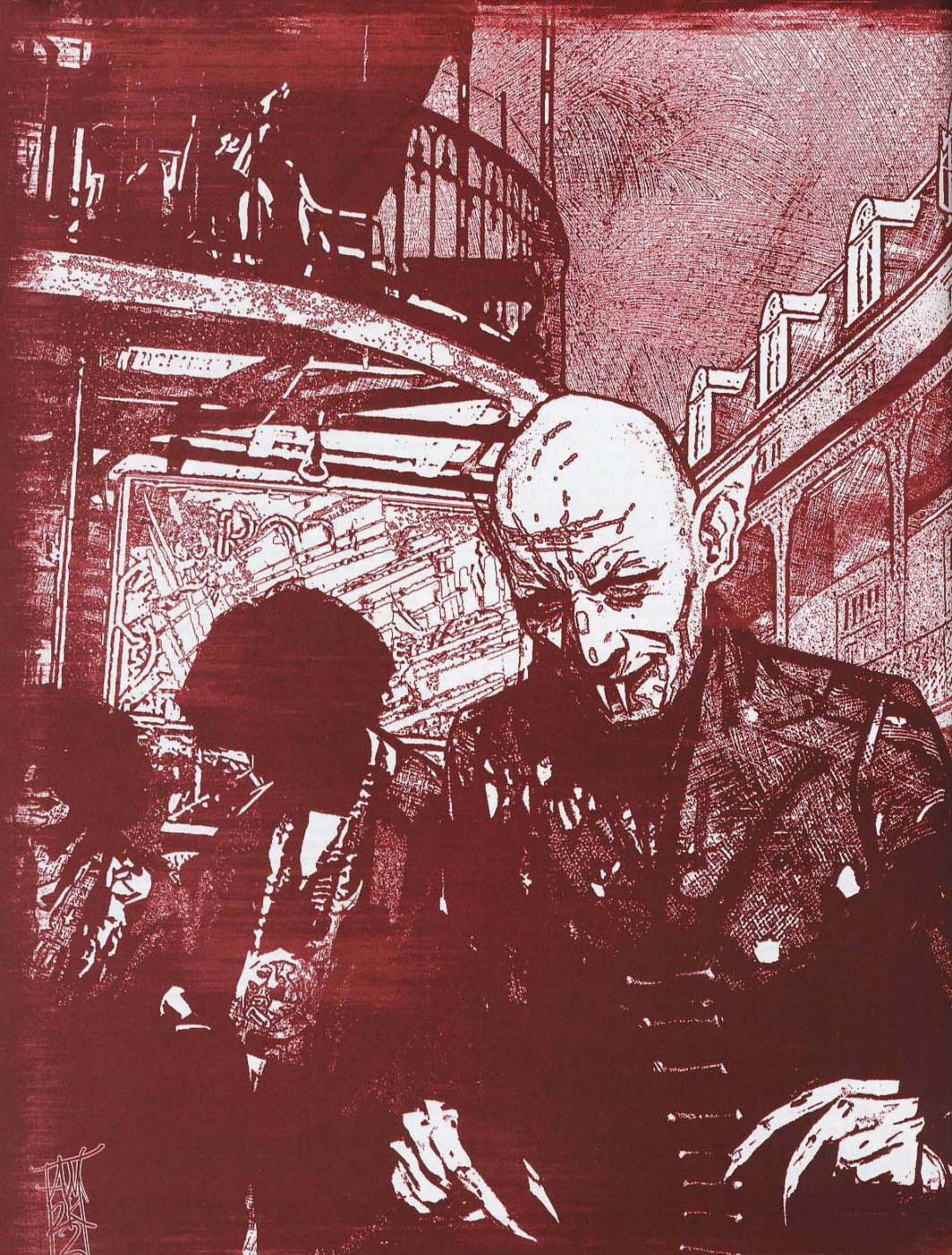
As Devoções também têm um custo de ativação, geralmente de um ponto de Vitae, a menos que seus efeitos sejam particularmente espetaculares dada a facilidade com que é possível aprendê-las.

O custo em pontos de experiência do aprendizado de uma Devoção é de aproximadamente três vezes o número total de círculos de Disciplina exigidos como pré-requisito. A Devoção que exige Dominação 2 e Ímpeto 3 custa cerca de quinze pontos de experiência. As Devoções particularmente poderosas às vezes custam até três pontos de experiência a mais, ao passo que as Devoções particularmente limitadas ou específicas podem custar até três pontos de experiência a menos.

Além disso, as Devoções que exigem testes de ativação usam o pré-requisito disciplinar de mais alto nível do poder como base para esses testes, dependendo da função para a qual o poder foi criado. Essa Disciplina é a mais avançada dentre as que são necessárias para dominar as complexidades da Devoção. Portanto, o poder supramencionado que exige Dominação 2 e Ímpeto 3 provavelmente pedirá uma parada de dados composta por Força. Se o aspecto do poder que precisa da Dominação fosse mais elevado que o pré-requisito em Ímpeto, ele provavelmente pediria Inteligência ou Raciocínio. Se os pré-requisitos disciplinares mais elevados forem os mesmos, determine qual deles é o mais importante para a função da Devoção e fique com ele.

Que aqueles que nos temem, temam. E aqueles que nos odeiam, que a Ancia demova seus corações. E se não lhes demover os corações, que ela lhes torça, então, os tornozelos, para que venhamos a conhecê-los pela claudicância.

— Provérbio do Círculo da Ancia



Vendice Dois: Nova Orleans

Este domínio é meu, e assim tem sido há dois séculos.

Ninguém, a não ser Deus, está à altura de tirá-lo de mim.

— Augusto Vidal, *Príncipe de Nova Orleans*

*Chegada a Nova Orleans, cidade de navios, vapores, chalanas, balsas, lama, nevoeiro, imundície, fedor e uma mistura de raças e línguas. Cólera, "um pouco". [No] **Planters' Hotel**. N.B.: — Nunca se deixe apanhar numa taverna ordinária de uma cidade desconhecida.*

— Pres. Rutherford B. Hayes, registrado em diário no dia 21 de dezembro de 1848

Haveria ambiente mais perfeito para os notívagos membros da Família do que a gloriosa cidade de Nova Orleans, Estados Unidos? É um lugar — talvez o único lugar — que personifica plenamente não só a sensação como também a própria essência do que é ter sido condenado às trevas. Até mesmo o próprio paradoxo da não-vida se espelha em cada faceta contraditória dessa cidade agitada que é, ao mesmo tempo, espalhafatosa e elegante, carola e pérfida, atrevida e discreta. Ali, no ventre inchado do sudeste norte-americano, o vinho corre, os dados rolam e os prazeres fluem com a lentidão e a constância do melaço. Nada é difícil ali, a menos que tenha de ser, mas nada é de graça tampouco.

Nada é de graça, nunca.

Alguns leitores talvez pensem que conhecem um lugar assim. Alguns podem até mesmo ter estado lá, vários deles em mais de uma ocasião. Mas a Nova Orleans que você imagina conhecer, embora pareça ser a cidade da qual se fala aqui, não é a Nova Orleans de um mundo gótico-contemporâneo. Não, a Nova Orleans do Mundo das Trevas é um lugar significativamente mais escuro, com mais pessoas, crimes, perversões, vinho, desejo, desespero: um pouco mais de tudo em comparação a sua contraparte no mundo real. É ali que tudo vem à tona, tanto para a Família quanto para o gado, onde os sonhos entrecruzam com a realidade, gerando os pesadelos mais irreais, onde até mesmo os mortos se agitam em sono eterno e espasmódico.

Bem-vindo a Nova Orleans.

Tema

As histórias ambientadas em Nova Orleans devem tentar seguir à risca o que jaz no coração de todos os contos góticos-contemporâneos, pois, de muitas maneiras, a *Big Easy* é o local perfeito para a evocação dessa estética. Na verdade, é justamente por esse motivo que ela foi incluída no livro que você ora tem em mãos. Poucas cidades conseguem resumir, com a precisão de Nova Orleans, o sabor do Mundo das Trevas, principalmente com relação aos vampiros. Sendo assim, os principais temas da cidade (e das histórias nela ambientadas) são os temas gerais do Mundo das Trevas... com um acréscimo.

O tema principal de Nova Orleans é a ubiqüidade e a perversão do paradoxo. A cidade foi erigida sobre os alicerces da religião, mas tornou-se sinônimo de depravação e pecado. É uma Meca fulgurante para os vivos e para a vida, mas os mortos, como sempre, continuam a deter grande poder. Como as admiráveis máscaras arlequinais que se vêem pelas ruas, Nova Orleans ostenta duas faces: a luz e a escuridão, a agonia e o êxtase.

Essa justaposição contrastante encontra correspondência, mais uma vez, no mundo da Família, no qual um Príncipe carola tenta impor a ordem ao caos reinante. Com a firme imposição das Tradições, ele conseguiu reduzir o franco conflito Familiar ao mínimo, mas a um custo para os mortais que alguns crêem ser elevado demais: Nova Orleans é a capital mundial dos homicídios há muitos anos. Em função das políticas cada vez mais radicais do Príncipe, a cidade parece determinada a manter o título no futuro próximo e, dada a barbárie que reina em outros pontos do Mundo das Trevas, essa sinistra honraria só faz ficar ainda mais desconcertante.

Tom

Como não poderia deixar de ser, o tema da cidade contribui para o tom geral. Talvez a melhor metáfora para Nova Orleans seria compará-la a um folião maníaco-depressivo, alguém que passa por alterações drásticas de humor, dos picos mais elevados aos abismos mais profundos, tudo no transcorrer de uma longa noite de carnaval. A diferença é que, em Nova Orleans, a folia nunca tem fim, nem as alterações de humor. Essa disposição maníaca engendra festas verdadeiramente frenéticas, mas também conduz à tragédia. Aqueles que desejam fazer parte da cidade devem cuidar de saber em que lado do pêndulo se encontram para não serem apanhados por ele.

Um panorama histórico

É impossível entender realmente o atual estado das coisas em Nova Orleans sem saber como elas evoluíram. Apresentamos nesta seção um breve panorama dos acontecimentos mais importantes da história da cidade — seja a da Família ou a do gado. Se quiser um exame bem mais detalhado do passado de Nova Orleans, bem como dos vários segredos e conspirações desconhecidos pela maior parte de sua população imortal, consulte a publicação **City of the Damned: Nova Orleans** [Cidade dos Amaldiçoados: Nova Orleans].

• **1682:** O explorador francês *Sieur* de La Salle chega ao rio Mississipi e reivindica a região em nome da França. Se havia atividade vampírica na área antes da chegada dos franceses, esta se perdeu entre as lendas dos índios *choctaw*.

• **1701:** *Sieur* de Bienville se torna o governador da Louisiana e começa a planejar o que viria a ser Nova Orleans.

• **1717:** A França concede à companhia de John Law o privilégio de controlar a Louisiana.

• **1718:** Bienville escolhe o local de sua capital às margens do rio e o batiza em homenagem ao Duque de Orleans.

• **1719:** A primeira grande remessa de escravos chega a Nova Orleans. O primeiro indício da presença da Família em Nova Orleans data dessa época, segundo as lendas dos escravos locais.

• **1721:** Engenheiros franceses esboçam o traçado das ruas da cidade. Antoine Savoy alega ter chegado por volta dessa época, mas não há provas de sua presença antes do final do século XIX.

• **1722:** A capital oficial do Território da Louisiana passa a ser Nova Orleans.

• **1727:** Pearl Chastain chega a Nova Orleans em meio a um grupo de colonos franceses.

• **1729:** Massacre de índios em Natchez. Segundo lenda local, membros recém-chegados da Família usaram as hostilidades entre os franceses e os índios como pretexto para atacar um venerável ancião *choctaw*.

• **1731:** A Louisiana torna-se oficialmente uma colônia da coroa francesa.

• **1757:** Pearl Chastain começa a ganhar reputação na cidade e nos arredores. Apesar de não reivindicar o título de Príncipe, ela é a coisa mais próxima disso à disposição da Família.

• **1762:** A França secretamente cede a Louisiana à Espanha pelo Tratado de Fontaine. Uma cabala de Ventrue cordoveses atribui a si mesma o mérito de ter convencido os governos envolvidos a fecharem o acordo, mas pode ser apenas a arrogância típica da Família.

• **1763:** O Tratado de Paris confirma a cessão da Louisiana à Espanha.

• **1766:** Don António de Ulloa chega para governar a Louisiana; o povo se revolta.

• **1768:** Pressionado, Ulloa parte para a Espanha, abandonando Nova Orleans.

• **1769:** Alexander O'Reilly, um irlandês a serviço do governo espanhol, chega acompanhado de três mil soldados. Depois de uma série sangrenta de batalhas, ele se apodera da cidade em nome do governo espanhol.

Com O'Reilly chega Augusto Vidal, infante de um dos Ventrue cordoveses. Determinado a supervisionar os interesses da Espanha e dos Ventrue na região, Vidal logo resolve sair de sob as asas de seu genitor e trazer a ordem para a anárquica Família da área.

• **1770:** Vidal reivindica formalmente o Principado da área. Usando sua influência junto aos homens de O'Reilly e boatos sobre "insurrectos", ele emprega os soldados disponíveis para eliminar ou expulsar muitos membros da Família dispostos a contestar sua soberania. Chastain sabiamente oferece seu apoio a Vidal.

Nos anos seguintes, Vidal se vê pela primeira vez diante do vodum, a religião adotada por muitos escravos haitianos e caribenhos. Devido tanto a sua origem aristocrática quanto a sua fé cega no catolicismo, Vidal manifesta uma aversão instantânea a essa religião e desencoraja a prática entre os membros da Família.

• **1779:** A Espanha declara guerra à Inglaterra; os louisianenses recebem ordens de agir contra os britânicos. Os membros remanescentes da Família que se opunham ao reinado de Vidal lançam uma guerra de guerrilhas contra aqueles que o apóiam.

• **1780:** A Espanha toma da Inglaterra o controle sobre todo o antigo território da Louisiana.

• **1782:** Maria Pascual, Priscus dos Devas e detentora de grande influência na florescente indústria açucareira, torna-se uma poderosa aliada do novo Príncipe. Seu apoio inspira muitos dos membros "rebeldes" da Família a aceitar a soberania de Vidal.

• **1788:** Um incêndio destrói praticamente todas as construções de Nova Orleans.

• **1793:** O Papa Pio VI institui a Diocese da Louisiana. Os Ventrue também alegam participação nessa decisão.

• **1794:** Novos incêndios destroem duzentos edifícios; a Igreja de São Luís é reconstruída, agora como catedral. Esses incêndios também destroem boa parte dos refúgios dos rebeldes remanescentes. Os sobreviventes, liderados pelo Mekhet François Nicholas du Valle, acreditam que os incêndios foram ataques deliberados. Eles redobram seus esforços contra Vidal.

• **1795:** Vidal Abraça o arquiteto católico Emmanuel Costa.

• **1799:** O Barão Cimitiére chega a Nova Orleans, acompanhado de vários escravos haitianos.

• **1800:** O Tratado de Ildefonso estipula a devolução da Louisiana à França. Vidal, horrorizado com a idéia de dominação francesa em seu território, começa imediatamente a mexer os pauzinhos para mudar a situação.

• **1803:** Thomas Jefferson compra a Louisiana da França por quinze milhões de dólares. Seria bobagem alegar que Vidal foi responsável pela compra da Louisiana, mas ele realmente usou toda a sua influência para insistir na questão.

• **1805:** Nova Orleans é incorporada aos Estados Unidos da América.

• **1812:** A Louisiana é admitida na União; começa a Guerra de 1812.

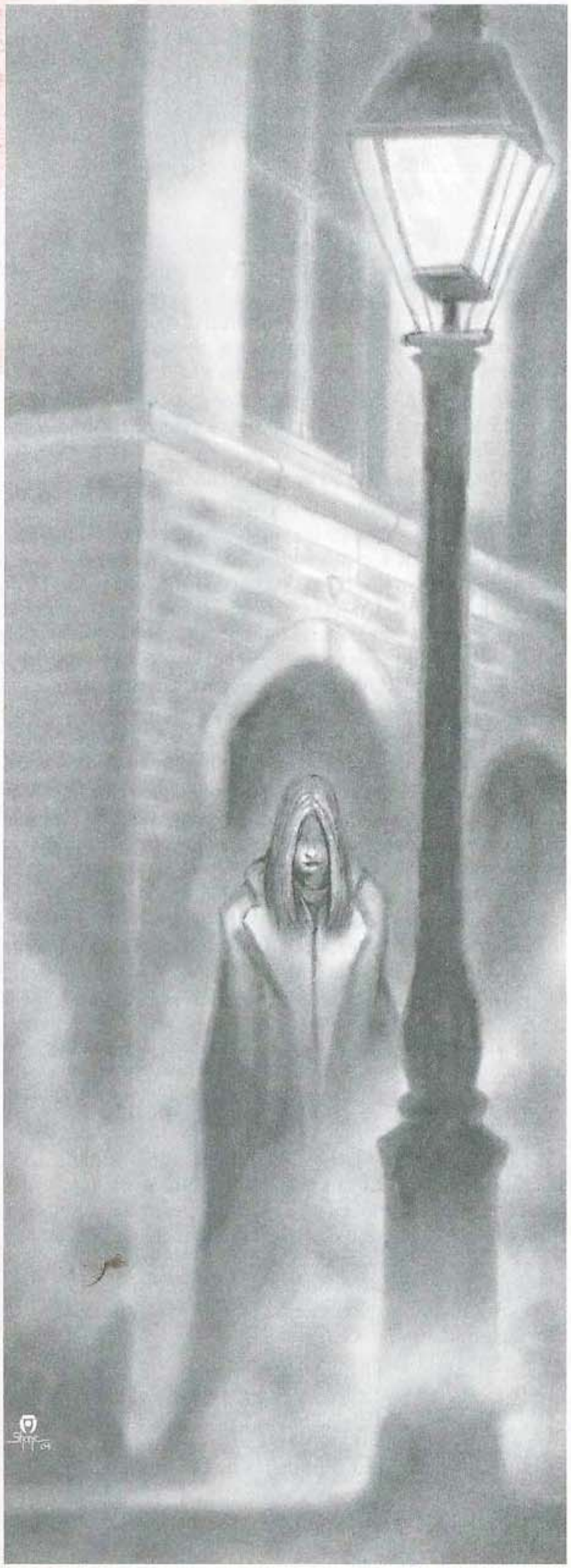
• **1814:** Acobertado pelas batalhas da Guerra de 1812, Du Valle dá início a uma revolta contra o governo de Vidal.

• **1815:** Andrew Jackson derrota as tropas britânicas na Batalha de Nova Orleans. Du Valle tenta assassinar Vidal, auxiliado pelo próprio infante do Príncipe, mas o atentado é frustrado pelo empenho de Pascual e do aliado e Senescal de Vidal desde o Velho Mundo, Felipe Maldonato. Tanto Du Valle quanto Costa são condenados à Morte Final. Até a noite de hoje, Vidal nunca mais gerou outro infante, por causa, dizem alguns, da traição de Costa.

• **1835:** As hostilidades entre os habitantes *créoles* e norte-americanos dividem a cidade em três municípios. Vidal começa a lotear vários bairros e áreas entre seus aliados, conferindo-lhes direitos territoriais próprios.

• **1838:** Tem lugar o primeiro desfile do *Mardi Gras* nas ruas de Nova Orleans.

• **1849:** Baton Rouge torna-se a nova capital do estado da Louisiana.



• **1852:** Os três municípios são novamente reintegrados numa única cidade. Vidal permite que seus aliados conservem os direitos senhoriais.

• **1853:** Mais de onze mil pessoas morrem de febre amarela.

• **1862:** Nova Orleans é tomada pela União durante a Guerra Civil Norte-americana. Roger Halliburton, um Gangrel nortista, chega à cidade e tenta estabelecer uma base de poder. Ele corteja tanto o Barão Cimitiére, que ganhou um número considerável de adeptos dentre a população voduísta, quanto Miss Opal, a Priscus Nosferatu, mas ambos tomam a sábia decisão de continuarem neutros.

• **1865:** Pascual renuncia ao cargo de Primogênita e torna-se a primeira arrendatária do que viria a ser conhecido como o *French Quarter*.

• **1870:** Histórica corrida entre os vapores *Natchez* e **Robert E. Lee**.

• **1877:** A reconstrução chega oficialmente ao fim. Vidal abranda seus preconceitos de classe o suficiente para deixar de combater a integração dos escravos na sociedade. Ele também deixa de se opor à entrada de certos anciões na Primogenitura por causa de questões de clã; Miss Opal rejeita a oferta de se tornar a primeira Primogênita Nosferatu de Nova Orleans para poder levar avante suas (auto-impostas) obrigações de Priscus.

Com a partida das tropas da União, Vidal redobra seus esforços contra os praticantes do vodum e os membros da Família que formavam uma base de poder entre os escravos recém-libertos. O Barão Cimitiére está nos dois grupos. Cimitiére finalmente começa a negociar sua aliança com Halliburton.

• **1894 – 1895:** Roger Halliburton e Maria Pascual são destruídos — o Gangrel, por uma turba de voduístas furiosos com a predileção dele pelo sangue de seus filhos; a Deva, por agressores desconhecidos.

• **1896:** Antoine Savoy se apresenta como "herdeiro" de Pascual, tornando-se senhor do *French Quarter*. Ele alega ser amigo íntimo de Pascual e tem acesso suficiente ao conhecimento e aos aliados políticos dela para que Vidal não se disponha a contestar sua reivindicação.

• **1897 – 1913:** Vidal e Savoy entram em conflito com freqüência à medida que o Lorde do *French Quarter* vai expandindo sua área de influência para outros bairros e erigindo uma base de poder substancial entre os desprivilegiados de Nova Orleans. A cidade fomenta o impasse tríplice entre Vidal, Savoy e Cimitiére, que persiste até hoje.

• **1914:** Espalham-se rumores sobre uma série de encontros secretos entre Vidal e Cimitiére. A maioria dos membros locais da Família descarta esses boatos por considerá-los extremamente improváveis, dado o ódio recíproco entre os dois.

• **1915:** Um surto de mortes, conhecido como os assassinatos de *Storyville*, ocorre nos bairros mais pobres da cidade. Tanto Cimitiére quanto Savoy investigam a possibilidade de influência Familiar ou arcana, mas, se um dos dois descobriu alguma coisa, não revelou o que foi.

• **1925:** O Nosferatu conhecido como Sundown abre sua primeira casa noturna voltada para a Família em Nova Orleans. Vidal e Savoy começam a cortejar o apoio de Sundown, mas ele continua neutro.

• **1931 – 1936:** O *French Quarter* se transforma numa verdadeira Meca do turismo, o que confere a Savoy um aumento substancial de poder.

• **1935 – 1941:** A influência de Vidal e Cimitiére na indústria declina um pouco, pois boa parte dos indivíduos com os quais eles estavam acostumados a lidar vai para a guerra.

• **1949:** Miss Opal desaparece, deixando o poder entre os Nosferatu locais nas mãos de vários representantes selecionados a dedo.

• **1957:** Inauguração do Elevado do Lago Pontchartrain, com 36 quilômetros de extensão.

• **1974:** Adoção da nova constituição estadual.

• **1975:** Miss Opal está de volta, depois de vários anos entorpecida. Dessa vez, na esperança de melhorar a posição de seu clã dentro do governo de Vidal, ela aceita uma cadeira no conselho de anciões do Príncipe quando esta lhe é oferecida.

• **1977:** "Dutch" Morial é eleito o primeiro prefeito negro de Nova Orleans.

• **1991:** Os cassinos flutuantes são legalizados. Alguns *krewes* carnavalescos deixam de desfilar.

• **1992:** Coco Duquette é convidada a se juntar à Primogenitura de Vidal, para surpresa de muitos.

• **1994:** Tem início um *boom* de construção de hotéis com a notícia de que o centro de convenções seria ampliado.

• **1996:** Um referendo estadual sobre os jogos de azar rejeita a expansão dos cassinos. Dá-se a entender que Savoy e Cimitiére teriam cooperado (relutantemente) para afetar essa decisão, pois boa parte do poder de Vidal na era contemporânea vem da indústria do turismo não relacionada ao *French Quarter*.

Nova Orleans hoje

É notável que tão pouco tenha mudado na Família de Nova Orleans desde os anos 1970. A cidade continuou a crescer, atraindo uma população cada vez maior de vampiros para o domínio. A Máscara é relativamente fácil de manter ali. O *French Quarter*, em particular, e também muitos outros bairros ostentam uma taxa de criminalidade surpreendentemente alta. O influxo constante de turistas, principalmente durante o *Mardi Gras*, representa um mero bufê ambulante para os Amaldiçoados. Devido à reputação da cidade entre os ocultistas (bem como sua associação com os vampiros, graças a uma certa romancista bem conhecida), é muito fácil as testemunhas descartarem fenômenos incomuns, tomando-os por fraudes, alucinações etílicas ou "alguma esquisitice vodu". Todos esses fatores, bem como a presença de três facções distintas da Família, todas em busca de apoio e alianças contra as rivais, se combinam para criar uma cidade com uma população vampírica muito maior do que a média mundial.

Nova Orleans é, em grande parte, um domínio conflituoso para a Família e, apesar de muito desse conflito se originar nas facções políticas específicas da *Crescent City*, uma boa parte dele advém da interação das coalizões. Como em muitos domínios, a coalizão preponderante não detém o controle a ponto de expulsar completamente as demais e, apesar de nenhuma coalizão ter o poderio para desafiar realmente a supremacia da Lancea Sanctum, nenhuma delas provavelmente vai recuar tão cedo.

A discussão que se segue sobre a política, as atualidades e, mais especificamente, os principais figurões de Nova Orleans foi dividida por coalizão. É importante lembrar, no entanto, que a filiação a uma coalizão não é o único — nem necessariamente o mais relevante — indicador de lealdade e submissão entre os membros da Família de Nova Orleans. Acima e além da dedicação à coalizão, três facções diferentes exigem a lealdade — ao menos da boca para fora — da grande maioria dos vampiros da cidade. São as facções lideradas pelos três membros mais poderosos da Família local: o Príncipe formal, Augusto Vidal; o Lorde do *French Quarter* e usurpador, Antoine Savoy; e o inescrutável e temível Barão Cimitiére. Essas facções são discutidas a seguir nas subseções das coalizões.

A Lancea Sanctum

A Lancea Sanctum é inegavelmente o maior poder da Família em Nova Orleans. Não bastasse o fato dessa coalizão acolher o Príncipe e seu maior rival político, a maior parte da população Amaldiçoada de Nova Orleans se inclui nominalmente entre os Santificados. Por acreditarem no mesmo Deus, muito embora suas opiniões a respeito Dele divirjam, os integrantes da coalizão geralmente guardam alguma semelhança com os fiéis de várias religiões abraâmicas. Essa sobreposição é ainda mais pronunciada em Nova Orleans que em muitos outros domínios, pois o Príncipe Vidal é um católico praticante e devoto desde muito antes de se tornar um vampiro. A aparência externa da Lancea Sanctum na *Crescent City* é, portanto, ainda mais influenciada pelo catolicismo do que em outros lugares.

É uma presença inequívoca para qualquer membro da Família que tenha passado mais do que uma ou duas noites em Nova Orleans. Os sinais dessa ideologia católica Santificada estão por toda parte, se você souber onde procurar. Muitos membros da Família oferecem preces ou missas regularmente, e nem é terrivelmente incomum (desde que as circunstâncias permitam) ver um vampiro oferecer uma oração de graças sobre o corpo de uma fonte. Para os membros da Família que não têm aversão pelos símbolos divinos, as igrejas e catedrais são mananciais de rebanhos, contatos e servidores, pois a Família se sente muito à vontade entre aqueles que compartilham com ela alguns aspectos (se não as especificidades) de sua fé. Muitos membros da Família de Nova Orleans se orgulham de conhecer as escrituras, desde O *testamento de Longino* até a Bíblia. A familiaridade com os princípios desses textos sagrados e com as diversas interpretações das Tradições é, na verdade, um sinal de status em alguns territórios do domínio. Os vampiros visitantes se espantam (e muitos membros laicos ou supersticiosos da Família ficam desconcertados) ao descobrir que crucifixos, rosários e pingentes com as efígies dos santos não são ornamentos incomuns para muitos vampiros da cidade.

A influência religiosa é ainda mais patente nas sessões da corte e nos acontecimentos formais do Elísio. Vidal escolheu o título laico de Príncipe, e não o de Arcebispo ou Cardeal, que é comum em muitos domínios dos Santificados, porque ele não achava ter o direito a um título eclesiástico. Não obstante, todo acontecimento formal começa com uma cerimônia religiosa solene. Às vezes, é algo simples como uma oração breve, mas geralmente envolve alguns ritos tradicionais da Lancea Sanctum, celebrados por vários sacerdotes e, ocasionalmente, pelo próprio Príncipe. Espera-se que todos os freqüentadores participem dos rituais, se não como colaboradores, ao menos

como platéia entusiástica. Não há exceções, nem mesmo no caso de vampiros de outras religiões. Eles têm de participar ou partir. Isso vale especialmente para os feriados católicos, que o Príncipe insiste em comemorar com a missa latina e os ritos da Família.

Talvez o maior sinal da predominância da Lancea Sanctum em Nova Orleans seja a composição da classe dominante, por falta de um termo melhor. O Príncipe Vidal é irredutível no que toca a conceder territórios somente a seus aliados. Isso sempre foi uma de suas maiores preocupações, e ele se tornou mais restritivo desde a ascensão de Antoine Savoy. Não é impossível que ele conceda um pequeno território a um aliado do Invictus ou do Movimento Cartiano, mas a esmagadora maioria dos anciões agraciados com domínios em Nova Orleans é formada por Santificados em geral e, mais especificamente, vampiros leais a Vidal. Já que mesmo os seguidores de Vidal e Savoy, que normalmente fazem oposição uns aos outros, às vezes cooperam para garantir que um não-Santificado não obtenha autoridade legítima, parece improvável que o equilíbrio do poder venha a mudar tão cedo.

A facção do Príncipe Vidal

Vidal e sua corte ainda detêm a maior parte do poder na cidade. A maior parte de Nova Orleans constitui o domínio de Vidal. Naturalmente, ele repartiu as freguesias entre seus tributários prediletos e mais leais, mas é ele quem exerce autoridade suprema. Somente no *French Quarter* e nos bairros pobres (de maioria negra) é que o poder do Príncipe vacila.

Certamente, parece que Vidal tem pouco com o que se preocupar, pois seu empenho tem impedido que Antoine Savoy e o Barão Cimitére expandam rapidamente os próprios territórios. No entanto, recentemente, Vidal ficou quase obcecado com a idéia de retomar as partes da cidade que perdeu. À medida que sua atenção se concentra cada vez mais em seus rivais, boa parte das obrigações cotidianas da administração do domínio vai passando para as mãos de seu Senescal, Felipe Maldonato, e para a Primogenitura. Todas as tentativas de seus aliados de encorajar o Príncipe a buscar algum tipo de conciliação com Savoy e/ou com o Barão Cimitiére foram violentamente rechaçadas. Seja lá por qual razão, conhecida talvez apenas por ele, Vidal determinou que Savoy e o Barão Cimitiére precisam ser eliminados. Ele não traçou nenhum plano específico nos últimos anos, mas todos os que trabalham com ele sabem que se trata apenas de uma questão de tempo. Se nada for feito, o Príncipe poderá mergulhar a própria cidade numa guerra franca Familiar.

Augusto Vidal, Príncipe Ventrue de Nova Orleans

Católico devoto e membro dedicado da Família, Vidal encara a manutenção e o crescimento da soberania da Lancea Sanctum como um de seus principais deveres. Sim, ele escolhe seus tributários e concede os territórios de acordo com a lealdade pessoal, mas também de acordo com a filiação coalizionária. Vidal é sagaz o bastante para exaltar um integrante aliado do Invictus ou do Movimento Cartiano em detrimento de um Santificado leal a Savoy, mas essa circunstância é praticamente a única na qual ele promoveria a ascensão de um não-Santificado a uma posição de poder.

Apesar de suas alegações de lealdade aos princípios e ideais da Lancea Sanctum, Vidal não é incapaz de usar sua autoridade na Família para promover seus objetivos pessoais e buscar suas próprias vinganças. Durante décadas, Vidal apoiou, primeiro, a instituição da escravidão, depois a perseguição aos escravos libertos em seu domínio. Isso se deveu em parte a suas próprias idéias arcaicas em relação a classe e status social, mas também a seu ódio absoluto pelo vodum, trazido para a América pelos escravos haitianos e caribenhos. Vidal considera essa religião uma abominação, não só por causa de seus aspectos "pagãos", e sim porque seus praticantes geralmente incorporam santos católicos no panteão dos loas.

A Lancea Sanctum de Nova Orleans dedica energia substancial a manter sua posição de dominância. Exige-se dos integrantes de outras coalizões a participação nos ritos conduzidos nas reuniões formais e a adesão às leis e tradições da coalizão. Os vampiros da Lancea Sanctum muitas vezes cooperam para hostilizar os não-Santificados que tentam reivindicar ou impor direitos senhoriais sobre freguesias que não lhes foram concedidas formalmente por Vidal (ou, em alguns casos, Savoy). O próprio Vidal usa essas atividades para acobertar sua cruzada pessoal contra o Barão Cimitiére, os seguidores dele e a comunidade voduísta em geral. Vidal acredita realmente em deixar o gado fazer o trabalho por ele. Por meio de seus laços com a Igreja Católica, ele divulga mensagens de intolerância ao vodum, denunciando a "usurpação" dos santos por parte dessa religião. Com mensagens discretas e a ignorância obstinada das ações de seus paroquianos, os sacerdotes influenciados por Vidal encorajam a hostilidade e até mesmo a violência contra os voduístas.

O Príncipe faz uso similar de sua influência nos círculos governamentais locais, uma tarefa infelizmente facilitada pelo fato de que a maioria dos praticantes do vodum — sejam eles seguidores ou não do Barão Cimitiére — se encontra entre as minorias pobres da cidade. A polícia local é estimulada a realizar batidas nos *hounfours* (os templos do vodum) e prender os praticantes sob acusações de porte de drogas (geralmente forjado), formação de quadrilha ou até mesmo indecência. Os recursos municipais para programas filantrópicos ou assistencialistas e manutenção urbana são desviados para outros lugares, deixando os bairros de grande presença voduísta em péssimas condições ou até mesmo sem serviços públicos confiáveis. Os vampiros recém-chegados a Nova Orleans e envolvidos com o vodum ou no verdadeiro tráfico de narcóticos provavelmente se verão apanhados pela vingança pessoal do Príncipe, algo que uma parcela substancial dos Santificados da cidade ajuda a executar.

Nos últimos anos, Vidal foi ainda além, a ponto de empurrar parte de suas responsabilidades para seus aliados e conselheiros. Sejam quais forem, seus planos provavelmente envolvem uma grande ofensiva contra o Barão Cimitiére (e talvez Antoine Savoy) num futuro muito próximo.

Vidal é tecnicamente o Bispo local, bem como o Príncipe da cidade — isto é, ele é formalmente o líder da Lancea Sanctum de Nova Orleans, bem como o soberano do domínio. No entanto, como já foi mencionado antes, Vidal se recusa a assumir títulos eclesiásticos e faz forte objeção a ser chamado de "Bispo", mesmo quando ele exerce essa função.

Felipe Maldonato, Priscus Mekhet e Senescal informal

Companheiro mais antigo e aliado mais fiel do Príncipe Vidal, Maldonato tem uma função raríssima nas fileiras da Lancea Sanctum local: a do exemplo. Maldonato segue os preceitos da coalizão e d'O *testamento de Longino*, além de encorajar os demais a fazerem o mesmo. Ele também é um dos guar-

da-costas de Vidal, e poucos membros da Família conseguem ficar muito tempo em Nova Orleans sem ouvir algumas histórias sobre a competência marcial desse Mekhet.

Na verdade, Maldonato está envolvido em pouquíssimas jogadas ou maquinações políticas. Ele se preocupa muito mais em impedir a implosão do reino de Vidal sob o peso das vendetas pessoais do Príncipe. Maldonato é tanto o Senescal quanto um simples conselheiro. Muitas das decisões cotidianas da administração Familiar da cidade têm recaído sobre seus ombros ultimamente. Entre essas responsabilidades, seu empenho para garantir a segurança de Vidal, que tem muitos inimigos, e as tentativas constantes da Primogênita Mekhet, Coco Duquette, de destituí-lo (consulte a seção sobre os Cartianos, pág. 277), Maldonato tem pouco tempo para se envolver em outras coisas.

"Bola de Boliche" Gus Elgin, Mestre do Elísio Nosferatu

A estranha e deturpada criatura conhecida, graças a sua cabeça arredondada e traços diminutos e encovados, como Bola de Boliche, é realmente uma aparição bizarra ao lado do Príncipe. Gus Elgin é um devoto adorador de Longino, um estudioso das escrituras e um perito em todas as questões de política e protocolo. Por ser o Mestre do Elísio de Vidal, Elgin tem carta branca para percorrer muitos territórios que só estão nominalmente sob o poder do Príncipe. Elgin entra até nos domínios de Savoy como enviado e consultor ocasional em questões de cerimonial. Como Savoy deseja ansiosamente ser visto respeitando a tradição do Elísio tanto quanto Vidal, ele estende esse respeito ao Mestre do Elísio.

O que o Príncipe não sabe é que Elgin tem outras ambições. Se Vidal usa seu Mestre do Elísio como meio de policiar e espionar certos bairros, o próprio Elgin usa sua presença em todas as principais solenidades políticas e palacianas para reunir informações assustadoramente completas sobre os figurões da cidade. Vidal sem dúvida ficaria surpreso ao saber que Bola de Boliche conhece de fato, e muito mais que o próprio Príncipe, os membros da Família de todas as três principais facções, seus pontos fortes e fracos e seus objetivos. Portanto, o fato de Bola de Boliche ter se esforçado ultimamente para compilar ainda mais dados e de aparentemente estar se preparando para agir indica que ele finalmente encontrou uma causa em torno da qual cerrar fileiras. Contudo, que causa seria essa é objeto de especulação.

Caitlin Meadows, Mastim Gangrel e Inquisidor

Esta mulher musculosa e de ombros largos é uma das armas mais temidas à disposição do Príncipe Vidal. Apesar de não ser a única responsável por impor a lei, sua reputação é das mais ferozes e implacáveis. Qualquer vampiro que tenha residido em Nova Orleans durante algum tempo sabe muito bem que, quando Meadows faz uma visitinha, o Príncipe já decidiu que não quer ouvir o que o acusado tem a dizer.

Ou pelo menos as coisas eram assim até algumas temporadas atrás. Meadows desapareceu durante cerca de quatro meses — muito pouco para o torpor ser o responsável. Desde então, a brutal vampiresa abandonou completamente sua lealdade a Vidal. Ela parece ter assumido a missão pessoal de obliterar aqueles que transgridem os preceitos da Lancea Sanctum segundo sua interpretação. Destruiu pelo menos três vampiros desde que voltou e atentou contra as não-vidas de Antoine Savoy, Barão Cimitiére, Lídia Kendall e Gus Elgin. Ela aparece em várias reuniões no Elísio, participa de diversos ritos religiosos, chega até a conversar com Vidal e a Primogenitura e, em seguida, desaparece noite adentro. Ela sempre consegue despistar quaisquer perseguidores bem antes de deixar o Elísio, impedindo que estes tomem alguma atitude contra ela. Segundo os boatos, Vidal está prestes a convocar uma caçada sangrenta contra Meadows e só não o fez até o momento porque os alvos dela são, em sua maioria, membros da Família que ele mesmo não se importaria de ver destruídos (não obstante o atentado frustrado a Elgin). Até ela voltar a agir contra um dos aliados de Vidal, ou contra alguém com influência suficiente a ponto de o Príncipe não poder mais se dar ao luxo de ficar quieto, é provável que ele permita que Meadows continue lidando com esses elementos irritantes que ele não foi capaz de eliminar ou que não se tornaram tão exasperadores a ponto de justificar uma represália oficial.

Outros Santificados da facção de Vidal

Além dos que já foram discutidos, estão entre os integrantes da Lancea Sanctum na cidade: o Primogênito Gabriel Hurst (Ventrue), Sr. Dimanche (Mekhet) e Martin Bowler (Gangrel), os sacerdotes Remy Albright (Deva) e John Polk (Ventrue), e a chamada Coterie de *Storyville*.

A facção de Lorde Savoy

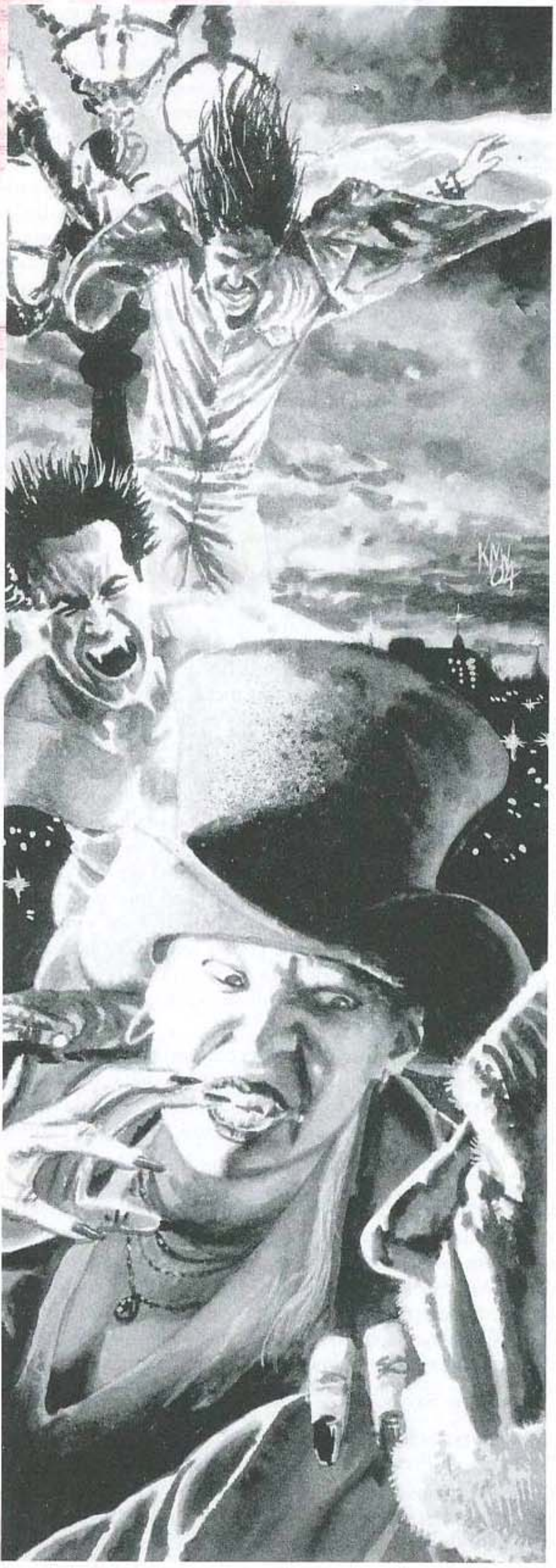
Seja por acaso ou intencionalmente, Antoine Savoy é hoje o segundo vampiro mais poderoso de Nova Orleans. Apesar de ele certamente não estar em condições de desafiar Vidal, poucos duvidam de que essa seja sua meta. Savoy age como um político em campanha, persuadindo os membros da Família a aderirem a sua causa, um a um. Por enquanto, suas maiores áreas de influência não se sobrepõem demasiadamente às de Vidal. O Príncipe se concentra nos políticos humanos da cidade, mas Savoy circula nas rodas da alta sociedade e nas organizações filantrópicas. Os contatos empresariais de Vidal são espelhados pelos laços de Savoy com o crime organizado. Ambos têm bastante influência na indústria do turismo, mas a de Savoy costuma se concentrar em algumas áreas específicas. Mesmo as ligações do Príncipe com a Igreja Católica são, de certo modo, refletidas pelos laços de Savoy com o vodum, apesar de Savoy exercer pequena influência nessa área se comparada à do Barão Cimitiére.

Savoy parece satisfeito em esperar e erigir lentamente sua base de poder. Ele preside a própria corte, que é freqüentada por um pequeno mas crescente número de membros da Família a quem ele concedeu direitos de alimentação e outras considerações em troca de lealdade.

Como Vidal é o Príncipe legítimo, Savoy tem um número bem menor de partidários na Família. De fato, os vampiros que servem ou apóiam ativamente Savoy provavelmente mal chegam a um quarto dos súditos do Príncipe. Ainda assim, considerando-se que o *French Quarter* e outros bairros sob o domínio de Savoy representam apenas uma fração minúscula de Nova Orleans, o apoio que ele recebe da Família é proporcionalmente muito maior do que seria de esperar.

Antoine Savoy, Lorde Deva do *French Quarter*

Alguns dos tributários de Savoy começaram a chamá-lo de "Príncipe do *French Quarter*" para conferir-lhe a mesma legitimidade de Vidal, mas o próprio Savoy rejeita o honorífico. Até se tornar o Príncipe de Nova Orleans, ele insistirá em não usar esse título.



Essa atitude genérica representa perfeitamente a conduta e as táticas de Savoy. Vidal é um líder poderoso e enérgico, emotivo mas digno; Savoy, por outro lado, é um político matreiro — ou, segundo seus detratores, um vendedor de carros usados. Tudo fica escondido atrás de uma fachada de humildade e bom humor tão cativante que é capaz de encantar até mesmo muitos que sabem se tratar de uma fachada.

Como seria de esperar, a força de Savoy está em fazer aliados e adquirir devedores. Sua maior autoridade – e a manobra política mais brilhante que fez nos primeiros anos – está na maneira como ele passou a usar o *French Quarter* logo depois de reivindicar o domínio sobre o bairro. Ele quase imediatamente começou a oferecer direitos de alimentação na área e nos bairros vizinhos sem esperar que Vidal ou alguém mais confirmasse que ele tinha autoridade para tanto. Ele pedia apenas algumas módicas promessas de troca de favores, mas nada que fosse ultrajante. Com isso, Savoy estabeleceu instantaneamente um séqüito de membros da Família dispostos a tolerar as ordens dele para permanecer no poder. Afinal, se Vidal o depusesse e substituísse por outro vampiro, eles também perderiam seus direitos sobre a área. Savoy, desde então, estendeu essa mesma tática a outros bairros, particularmente aqueles empobrecidos demais para merecer a atenção de Vidal, mas não tão dominados pelos voduístas a ponto de serem influenciados pelo Barão Cimitiére.

Mesmo nas noites de hoje, Savoy depende dessas táticas mais do que de quaisquer outras em sua luta contra Vidal. Sua posição é simples: Vidal tem mais poder e, portanto, Savoy precisa persuadir os aliados do Príncipe. Ele envia mensageiros e emissários constantemente, e até mesmo oferece ajuda aos Primogênitos e ao governo de Vidal, apontando maneiras de se ajudarem mutuamente e como seu regime seria preferível ao do Príncipe atual. Até agora, poucos membros poderosos da Família da cidade deram ouvidos a essas mensagens, mas um grande número de neófitos nas ruas, sim. Savoy tira proveito de sua mensagem de tolerância e fé, sem o grau de opressão oferecido por Vidal, e se concentra em cultivar o poder nos lugares negligenciados pelo Príncipe. Em várias ocasiões, Savoy tentou alianças com o Barão Cimitiére, mas o Nosferatu invariavelmente o repeliu devido ao fato de Savoy usar o vodum como instrumento político e estratégia de marketing.

John Marrow, Sacerdote Deva e Inquisidor

Natasha Preston (pág. 276) é o Senescal, o braço direito e a agente de Savoy nos bairros de Nova Orleans que não se encontram sob o domínio dele, mas o "Padre" John Marrow é pelo menos tão importante quanto ela para a administração tranqüila dos territórios de Savoy. Marrow é um sacerdote nos dois sentidos da palavra. Ele conduz os ritos da Lancea Sanctum para a Família e lhes oferece orientação espiritual, mas também é o padre de uma pequena igreja católica localizada no *Tremé District*.

Para a maioria dos seguidores e adversários de Savoy, Marrow não passa de um conselheiro religioso e líder comunitário da Família local. No entanto, segundo os boatos, Marrow também é o chefe informal do serviço de espionagem de Savoy. Dizem que seu incomparável comando dos poderes vampíricos permitiu a Marrow desenvolver procedimentos de coleta de informações capazes de deixar até os Mekhet boquiabertos. Aqueles que poderiam trair o Lorde do *French Quarter* ou os preceitos da Lancea Sanctum são marcados. Aqueles que se mostram realmente perigosos podem até desaparecer, cortesia

da coterie de Marrow. Seja o que for que acontece na *Crescent City*, é bem provável que Marrow saiba alguma coisa a respeito. E se isso não tiver um impacto negativo sobre o status de Savoy na Lancea Sanctum local, o sacerdote não é incapaz de usar a informação para promover os próprios planos.

Outros integrantes da facção de Savoy

Além de John Marrow, estão entre os partidários do senhor do *French Quarter*: Natasha Preston (Ventrue), o Mestre do Elísio de Savoy, Reynaldo Gui (Deva), e o investigador do departamento de homicídios, Peter Lebeaux (Mekhet).

O Invictus

O Invictus de Nova Orleans se ofende amargamente com a supremacia dos Santificados na cidade. Nova Orleans passou pelas mãos de vários governos no decorrer de sua história e qualquer um deles poderia ter dado ocasião para uma mudança de poder também na Família. A *Crescent City* é um dos centros de poder da "Nobreza Sulista", as antigas famílias latifundiárias que ainda praticam os costumes — e vivem do dinheiro — da época em que possuíam não só os campos mas também as pessoas que os lavravam. Além disso, apesar de não haver registros que provem tal coisa, a maioria dos membros locais da Família acredita que os primeiros vampiros europeus a chegar, antes do advento da Espanha e do Príncipe Vidal, pertenciam ao Invictus. Muitos integrantes do Primeiro Estado na cidade acreditam sinceramente que Nova Orleans lhes pertence por direito. Naturalmente, os vampiros do Invictus tendem a crer que todo domínio é seu por direito, mas neste caso a sensação é particularmente intensa.

Em sua maioria, os vampiros do Invictus de Nova Orleans rangem os dentes e seguem os costumes e as tradições da Lancea Sanctum, principalmente no Elísio. Isso os aborrece, mas a alternativa é o banimento das solenidades da corte, e cortar o próprio acesso ao pouco poder que detêm seria estupidez. Alguns dos integrantes do Invictus na cidade estão passando lenta mas inexoravelmente para o lado de Savoy. Como o Invictus não está nem perto de colocar um dos seus no poder, muitos de seus integrantes preferem ao menos apoiar alguém menos fanático que Vidal. Ainda assim, não é visto com bons olhos demonstrar lealdade demais a Savoy: afinal de contas, a Lancea Sanctum ainda é o que é. Alguns vampiros do Invictus chegaram até a tentar formar alianças com as facções cartianas ou bandos de desgarrados a fim de expulsar a Lancea Sanctum, mas só tiveram êxito limitado até agora. O Barão Cimitiére e os Cartianos estão dispostos a trocar informações com o Invictus de quando em quando, mas relutam em cooperar de fato com vampiros cujos objetivos são tão confiáveis quanto os de Vidal ou Savoy.

As reuniões do Invictus têm a aparência e o sabor das reuniões tradicionais de damas e cavalheiros sulistas. Os encontros têm um ar de sofisticação, de último baluarte de uma nobre tradição esquecida. Somente alguns dos mais antigos e excêntricos ainda trajam realmente roupas do século XIX, mas os costumes e a etiqueta do Velho Sul ainda estão vivos. Infelizmente, muitas das outras atitudes da época também sobreviveram, e uma minoria significativa dos integrantes do Invictus na cidade conserva seus velhos preconceitos raciais. Não significa que os vampiros *créoles* ou negros não possam se unir ao Invictus de Nova Orleans, e sim que um grupo seleto dos membros mais ricos e influentes da coalizão fazem questão de tratar com rudeza esses integrantes "de extração inferior".

Pearl Chastain, Primogênita Devi e integrante do Círculo Interno

A triste verdade é que a mulher que um dia foi a força mais grandiosa e dinâmica do Invictus de Nova Orleans hoje quase nada pode fazer. Com o espírito esmagado sob o peso dos anos que não conseguiram alterar-lhe a aparência, Chastain ainda tenta melhorar sua sorte e a de sua coalizão. Desde sua posição na Primogenitura, ela contesta os êxitos de Vidal e é rotineiramente ignorada ou derrotada. Por ser a integrante mais velha do Círculo Interno, ela propõe planos e procedimentos, com a intenção de consolidar a influência que o Invictus ainda tem, mas seus métodos são muito lentos e cautelosos para muitos dos outros membros. Não fosse o apoio de sua colega Opal, que nem mesmo pertence ao Invictus, Chastain já teria desistido há muito tempo.

Somente num ponto Chastain ainda é inflexível. Ela se recusa a aprovar qualquer aliança oficial com Savoy. Ela não tem o poder de impedir os acordos informais e pessoais que se tornam cada vez mais fortes noite após noite, mas ela tampouco os reconhece ou referenda. O motivo pelo qual ela prefere Vidal é um mistério para a grande maioria de seus colegas de coalizão — e, de fato, talvez até para a própria Chastain. É plenamente possível que ela apóie Vidal, e não Savoy, pela única razão de ter feito isso sempre e estar velha demais para mudar agora.

Pierpont McGinn, Ventrue e integrante do Círculo Interno

McGinn, que nasceu durante a Reconstrução Norte-americana, é o epítome absoluto do arquetípico homem de negócios sulista. Ele é extraordinariamente educado, fala com um sotaque pronunciado e é completamente desprovido de qualquer coisa que lembre remotamente a compaixão ou a piedade. McGinn acredita com toda a força na idéia de que a nobreza vem do berço, e tanto sua criação mortal quanto o fato de ter sido Abraçado por um Ventrue provam que ele está bem preparado para liderar. Ele pretende se tornar a força motriz no Círculo Interno de Nova Orleans e, à medida que Chastain se distancia cada vez mais e McGinn angaria um número cada vez maior de aliados e apoiadores, parece que ele vai conseguir o que quer.

Pelas costas de Chastain (apesar de ser um segredo público), McGinn anda negociando com Antoine Savoy, esperando formar uma aliança contra Vidal. Ele também anda negociando com as Primogênitas Cartianas, lançando os alicerces para uma possível aliança contra a Lancea Sanctum. Ele até negocia com a gente do próprio Vidal (é o que dizem os boatos), no caso de um dia parecer que o Invictus possa lucrar mais voltando-se contra os outros inimigos do Príncipe. Ele se recusa a tratar diretamente com o Barão Cimitiére devido a preconceitos sociais que remontam a sua juventude como mortal. Além disso, McGinn gosta de manipular os fatos de modo que os recém-chegados à cidade invariavelmente batam de frente com Vidal — o que inclui envolvê-los em supostas violações das leis e das Tradições —, obrigando-os, assim, a procurar aliados e permitindo que ele "parta para o resgate".

Natasha Preston, Senescal Ventrue de Lorde Savoy

Preston encontra-se numa posição nada invejável na hierarquia de Nova Orleans. Ela pertence ao Invictus, pois essa é

a coalizão com a qual ela mais se identifica. No entanto, ela deve pouca ou nenhuma lealdade aos outros vampiros do Invictus da cidade. Ela é fiel a Antoine Savoy. Contudo, ela não pode se dar ao luxo de alienar completamente outros integrantes de sua coalizão, pois eles podem ser tanto aliados poderosos quanto inimigos perigosos.

Preston está realmente encurralada. Os outros integrantes do Invictus lhe pedem favores importunos quase todas as noites, e McGinn espera que ela use sua influência junto a Savoy para promover os objetivos do Invictus. Ela não pode se dar ao luxo de rechaçá-los abertamente, mas tampouco pode (ou vai) tomar qualquer atitude mesmo que remotamente desleal em relação ao patrão que escolheu. Savoy parece confiar em Preston tanto quanto qualquer membro da Família confia um no outro, mas ele não é idiota a ponto de não mantê-la sob vigilância. As duas facções vigiam de perto a jovem vampiresa, esperando que ela dê o menor passo em falso, para um lado ou para o outro, que venha a romper a confiança que ela conquistou e angariar-lhe, se não dois, ao menos um inimigo poderoso.

O Círculo da Ancia

O Barão Cimitiére detém uma forma de poder bastante incomum em Nova Orleans, algo que lhe permitiu passar despercebido na arena política durante muito tempo. Cimitiére detém informalmente o controle sobre menos bairros ainda que Savoy. Ele não domina (em termos Familiares) muitas indústrias específicas. Ele tem ainda menos seguidores na Família que Savoy.

Não, a base de poder do Barão Cimitiére é constituída em grande parte por mortais. Vidal e Savoy arrogam-se o controle de inúmeros títeres, agentes, contatos e lacaios humanos, mas Cimitiére tem centenas de mortais a suas ordens. O próprio Barão Cimitiére é o *houngan* (sacerdote voduísta) de várias congregações, e alguns de seus seguidores vampiros e mortais mais chegados são *houngans* e *mambos* (sacerdotisas) de outras tantas. Bairros inteiros de praticantes do vodum — ou voduístas — consideram o Barão Cimitiére um líder religioso e cultural. A esmagadora maioria desses seguidores ignora que Cimitiére é um morto-vivo (apesar de não ser tão fanático a respeito dessa questão quanto outros por aí, o Barão Cimitiére se preocupa com a Máscara e é cauteloso), mas eles o consideram um *houngan* de poder substancial. Seria um exagero dizer que esses voduístas fariam *qualquer coisa* pelo Barão Cimitiére, mas eles fariam muita coisa — tanto quanto seria de esperar de qualquer comunidade devota com um líder religioso respeitado e popular.

Portanto, apesar de o Barão Cimitiére exercer influência sobre a administração de poucos estabelecimentos comerciais, indústrias e organizações políticas, ele tem pessoas extremamente leais espalhadas por toda a Nova Orleans. Vidal e Savoy estão cientes de que haveria uma carnificina feroz se o Barão Cimitiére um dia incitasse seus seguidores à violência. Até agora, Cimitiére não demonstrou a menor inclinação para atrair tanta atenção ou colocar seus seguidores em tamanho perigo, mas seus rivais ainda temem essa possibilidade. Em respeito a essa influência, Vidal conferiu relutantemente ao Barão uma vaga Regência sobre a comunidade voduísta. Essa Regência enfurece Savoy, que faz muito alarde de sua aceitação do vodum. Por mais que exaspere Vidal aceitar a legitimidade de uma "religião bastarda", seu reconhecimento da supremacia do Barão Cimitiére nessa área ajuda a impedir Savoy de dedicar toda a sua atenção ao Príncipe, o que mantém, por ora, o equilíbrio do poder. O Barão Cimitiére realmente pouco se importa com a formalidade da Regência, mas isso de fato dá a ele uma certa base de legitimidade na estrutura de poder de Nova Orleans.

O Barão Cimitiére adota a convicção de que os loas do vodum são a origem da Família — que cada clã e, de fato, cada linhagem distinta descendem de um espírito diferente. Essa convicção zomba diretamente dos preceitos defendidos pela Lancea Sanctum. Enquanto os Santificados dominarem Nova Orleans, a luta do Barão Cimitiére vai continuar. Nunca deixarão que ele ou seus seguidores ajam com independência. Por outro lado, a enorme influência de Cimitiére sobre um grupo específico de residentes humanos da cidade faz dele uma força a ser considerada. Mais de uma vez, Cimitiére incentivou discretamente os voduístas locais a tomarem uma atitude, seja ao se reunirem na escadaria da prefeitura para se opor a uma lei impopular ou sublevar-se com um fervor quase sedicioso depois de um veredicto injusto dos tribunais. Essas demonstrações vêm e vão aos olhos da população humana, mas, entre os Amaldiçoados, a mensagem é clara: o Barão Cimitiére é capaz de esmagar qualquer membro da Família da cidade concentrando na vítima a atenção dos mortais. Nem Vidal nem Savoy podem agir abertamente contra ele, pois temem ser eliminados num único ato de retribuição, e, por isso, precisam agir discretamente. Na verdade, os membros da Família que não devem lealdade nem a Savoy nem a Vidal dizem por aí que o Barão poderia ser Príncipe se quisesse, reivindicando o título ao negar a seus rivais a possibilidade de reagir. Resta saber se isso é verdade — e se o Barão acalenta essa idéia.

Barão Cimitiére, *houngan* Nosferatu e Regente

Talvez por ser a personalidade mais enigmática de Nova Orleans, o Barão Cimitiére é um salvador para alguns, uma ameaça para outros e um mistério para todos. Esse estranho membro da Família chegou a Nova Orleans em 1799, tendo deixado o Haiti durante a revolta contra a ocupação colonial francesa. De sua vida antes disso, ele fala muito pouco, mesmo para seus seguidores de maior confiança. Ninguém sabe se ele nasceu no Haiti ou se foi para lá em algum momento, oriundo de outro lugar. Ele diz apenas que enfrentou a Morte Final no Haiti e reencarnou na forma que ocupa hoje com a ajuda do grande loa Barão Samedi. Se a história deve ser entendida metafórica ou literalmente é outro detalhe sobre o qual Cimitiére não fala, mas ele atribui sua fé no vodum a esse incidente. Cimitiére alega não temer a Morte Final se, com essa morte, ele conseguir alcançar seus objetivos. Pela maneira como fala, ele já se viu diante da morte pelo menos uma vez, e o Barão Samedi o devolveu ao mundo. Se sua missão estiver incompleta, ele não tem dúvida de que o Barão o fará novamente — mas há que se ressaltar que ele não tem pressa de pôr sua fé à prova. O Barão Cimitiére, portanto, não está disposto a abandonar seus princípios, mesmo muito depois do ponto no qual outros membros da Família o fariam. Isso, mais do que tudo, faz dele uma ameaça tanto a Vidal quanto a Savoy, e uma frustração para os apartidários.

Outros membros da facção de Cimitiére

Entre os vários outros seguidores devotos do Barão Cimitiére estão: Lídia Kendall (Gangrel; pág. 278), a *mambo* Malia Eliza Curry (Mekhet) e o corpulento Dr. Ephram Xola (Gangrel).

Os Cartianos

Apesar de marcarem presença ainda menor que os desgarrados em Nova Orleans, os Cartianos estão, na verdade, se saindo bem melhor, ao menos no que se refere à união do grupo. Os Cartianos conseguiram o que os independentes de Jennings relutam e a facção do Barão Cimitiére é incapaz de fazer: operar por dentro do sistema, lado a lado com o Príncipe Vidal, na esperança de mudar alguma coisa. Na verdade, eles conseguiram se inserir em algumas posições relativamente importantes da hierarquia da cidade. Os Cartianos têm duas integrantes na Primogenitura. Uma delas, Coco Duquette, também faz as vezes de Prefeito local. Com seu empenho, elas conseguiram impedir o Príncipe Vidal de oprimir os Cartianos locais na mesma medida de sua arrogância em relação ao Invictus e aos desgarrados. (Naturalmente, alguns argumentam que essa tolerância aos Cartianos se deve menos ao empenho dessas duas Primogênitas e mais ao fato de que o Movimento simplesmente não representa uma ameaça tão grande.)

Em última instância, os objetivos dos Cartianos em Nova Orleans são semelhantes às metas da coalizão em outros lugares: instituir uma liderança Familiar baseada em princípios mais democráticos (ou ao menos igualitários) que o governo dos anciões ou por direito divino. Mas nem Duquette nem Miss Opal se iludem. Suas posições simplesmente não são fortes o bastante para impingir qualquer espécie de mudança importante. Por ora, elas tentam equilibrar as coisas, argumentando e manobrando para conter os piores excessos de Vidal (na opinião delas) e, ao mesmo tempo, não se opondo ao Príncipe com tanta veemência a ponto de serem consideradas verdadeiras inimigas.

Nesse ínterim, eles recrutam e conversam com membros jovens da Família de todas as coalizões — e outras facções que não a de Vidal, quando conseguem escapar impunes. Na verdade, conseguiram até crescer ultimamente, apesar de a maioria esmagadora de novos recrutas compreender neófitos, muitos dos quais nem mesmo residem propriamente em Nova Orleans, mas nas freguesias e comunidades circundantes. Os Cartianos também costumam agir como intermediários, levando mensagens de um partido a outro e trabalhando com todos eles, chegando até mesmo a atuar como anfitriões na ocasional reunião entre representantes de Vidal, Savoy e/ou Cimitiére. Fazendo isso, eles esperam se tornar úteis para todas as três facções. Conseguindo manter sua posição, impedem qualquer uma das facções principais de se voltar contra eles e já demonstraram ser um aliado valioso no caso de uma facção acabar obtendo a vitória definitiva sobre as outras.

Coco Duquette, Prefeito e Primogênita Mekhet

A intenção de Duquette é nada menos que suplantar Felipe Maldonato como princial conselheiro de Vidal e, desse modo, colocar-se na posição perfeita para conduzir o governo numa direção mais esclarecida. A jovem vampiresa não é ingênua, ou pelo menos não tão ingênua quanto seus objetivos parecem indicar. Ela sabe que a tarefa não é fácil e que, caso seja completada, isso não se dará nas próximas décadas. Até lá, ela se esforça ao máximo para cair nas graças do Príncipe a fim de se tornar uma peça crucial do governo.

Infelizmente, ela está começando a perceber que isso pode interferir com seus deveres de Prefeito e obrigá-la a distorcer (se não infringir) os mesmos preceitos que ela tenta fazer os demais aceitarem. Recentemente, e com freqüência cada vez maior, Vidal pede o apoio dela em questões que a obrigam a escolher entre seus valores e as boas graças dele. Ela tem dado um jeito de não violar demais nenhum dos dois, mas sujou as mãos com algumas atividades — principalmente em termos de coleta de informações — que preferiria ter evitado. Ela começou a se perguntar se Vidal não estaria perfeitamente ciente do desconforto dela e não a estaria colocando deliberadamente nessas situações para determinar a quem ela deve lealdade em última instância. Duquette está desesperada para que alguma coisa alivie a pressão, algum meio de provar ao Príncipe que vale a pena ter por perto não apenas ela mas também os Cartianos como um todo. Se recém-chegados à cidade representarem uma ameaça considerável a Vidal, é bem possível que os Cartianos também se oponham a eles, simplesmente porque Duquette não pode se dar ao luxo de fazer outra coisa.

Miss Opal, Primogênita Nosferatu

A obesa Nosferatu Miss Opal é uma Cartiana e aliada de Duquette, mas estes são interesses secundários na melhor das hipóteses. A maior prioridade de Opal é seu próprio clã. Ex-Priscus dos Nosferatu, Opal finalmente assumiu uma cadeira na Primogenitura porque conseguiria fazer mais por seu clã a partir dessa posição. Ela defende a causa cartiana principalmente porque isso permitiria aos Nosferatu — que costumam ser excluídos da hierarquia Familiar — participar igualitariamente do poder. Por ser tanto integrante da Primogenitura quanto o Priscus Nosferatu *de facto* (embora ela não mais atenda a esse título e esteja sempre à cata de um substituto), Opal é um dos membros da Família mais bem informados da cidade (juntamente com John Marrow e Desirae Wells). Ela emprega esse conhecimento para ajudar primeiro os Nosferatu, depois os Cartianos e, bem por último, o Príncipe Vidal.

Miss Opal é conhecida por ter tido vários negócios escusos com o Barão Cimitiére no passado, mas ela tem evitado contatá-lo desde que Vidal começou de fato a se concentrar em livrar a cidade de seus dois maiores rivais. Alguns canais entre eles continuam abertos, e uma aliança entre Opal e Cimitiére, caso os dois encontrem objetivos compatíveis, não seria algo impossível.

A Ordo Dracul

A Ordem do Dragão só tem um objetivo na cidade de Nova Orleans: sobreviver. Devido à inimizade que a Lancea Sanctum em geral, e o Príncipe Vidal em particular, tem por esta coalizão, seriam necessários um poder pessoal e uma sorte consideráveis para que seus integrantes conseguissem exercer verdadeira influência na cidade. Para azar deles, a Ordo Dracul só tem alguns membros em Nova Orleans. São muito poucos para reunir poder verdadeiro, e a sorte tem limites.

Os Dragões tendem a atrair o mínimo possível da atenção de Vidal. Eles se reúnem para celebrar os ritos quando sua fé o exige e, fora isso, evitam se encontrar por questões de segurança. Têm somente um aliado de verdade na cidade. Por mais que rejeite a filosofia da Ordem, o Barão Cimitiére reconhece que os Dragões são espíritos solidários contra Vidal. De fato, uma das seguidoras mais dedicadas do Barão Cimitiére é um Dragão que ainda se empenha em aperfeiçoar uma mistura toda própria de crenças da Ordo Dracul e do vodum.

Lídia Kendall revelou ao Barão Cimitiére que a Ordem do Dragão marca presença suficiente em Nova Orleans, se bem que por muito pouco, para ter um Kogaion próprio. No entan-

to, ela não sabe realmente o nome do líder de sua coalizão, nem conhece o rosto dele. Ele só aparece nas reuniões da Ordem — se é que se pode chamar três ou quatro membros da Família de uma reunião — para conduzir as cerimônias, e ele (ou ela, por falar nisso) permanece mascarado ou Ofuscado durante todo o processo. Somente pelo uso de senhas, inscrições místicas e conhecimento pessoal é que os devotos reconhecem seu líder. Não se sabe se o Kogaion local permanece anônimo para evitar a ira de Vidal ou por alguma outra razão mais pessoal.

Lídia Kendall, Aprendiz Gangrel

Seguidora devota do Barão Cimitiére e membro leal da facção dele, Kendall, não obstante, acredita piamente na transcendência por meio dos Anéis do Dragão. Ela se esforça para unificar suas crenças conflitantes, mas continua a ser uma seguidora do Barão Cimitiére mais por uma questão de lealdade pessoal do que de vínculo religioso. Lídia deseja agradar seu mentor e o considera superior àqueles que lhe fazem oposição. Até hoje, ela tem se mostrado uma das seguidoras mais confiáveis de Cimitiére, mas seu fanatismo religioso e sua fé pessoal dificultam a compreensão de que é preciso ser paciente e sutil. É só uma questão de tempo até suas ações irritarem as outras forças de Nova Orleans a ponto de o Barão Cimitiére ter de livrar a cara dela — ou talvez ser arrastado com a jovem.

Os apartidários

Os membros independentes da Família de Nova Orleans formam um grupo desorganizado e dividido em facções até mesmo para os padrões dos desgarrados. Os "verdadeiros iconoclastas" de Nova Orleans, como Shep Jennings e seus aliados costumam se definir, se ofendem amargamente com o Barão Cimitiére (principalmente o próprio Jennings que, apesar de — ou talvez por isso mesmo — ter sido um escravo em sua vida mortal, guarda ressentimentos em relação ao vodum e seus praticantes). Eles odeiam o fato de o Barão nutrir objetivos aparentemente sectários, dada sua filiação ao Círculo da Anciã. Ao mesmo tempo, Cimitiére ainda é o maior aliado deles quando se trata de rechaçar as tramas da Lancea Sanctum e das coalizões menos poderosas e, portanto, eles ocasionalmente se aliam ao Barão. Esse acordo leva a uma cooperação relutante entre as lideranças, mas também a ocasionais escaramuças frustradas (tanto físicas quanto na arena política) entre certos desgarrados.

Cleavon "Shep" Jennings, Mekhet e a Voz dos Desprivilegiados

Cleavon se vê como um homem cercado de inimigos por todos os lados — e, na verdade, sua situação é quase tão ruim quanto ele pinta. Ele despreza tudo o que Vidal, Savoy e o Círculo Interno representam e, portanto, vê-se detentor de uma lista severamente reduzida de possíveis aliados. Sua cooperação com o Barão Cimitiére é relutante, na melhor das hipóteses, e só ocorre quando ele acha não ter realmente outra escolha. Jennings faz propostas ocasionais aos Cartianos, mas, como os Cartianos tentam continuar, ao menos a princípio, nas boas graças de Vidal a fim de mudar as coisas pelo lado de dentro, os desgarrados normalmente não estão dispostos a cogitar uma aliança como essa. O paradoxo que aflige todos os membros da Família que detêm pouca autoridade — ou seja, que é necessário ter poder para obter aliados, e ter aliados para obter poder — pesa bastante sobre Jennings, e ele se vê cada vez mais frustrado com o passar das noites. Até agora, ele tem sido sensato o bastante para impedir que seus poucos seguidores cometam alguma estupidez (leia-se: violência) e chamem a atenção direta do Príncipe, mas ele está ficando frustrado e cansado demais para manter essa posição. Se os membros independentes da Família de Nova Orleans partirem de fato para a violência, isso pode acontecer com a aprovação tácita de Jennings.

Desirae Wells, emissária Gangrel

A jovem companheira Gangrel de Jennings herdou a função de emissária quase que por desistência. Apesar de devotada às idéias de liberdade dos desgarrados, Wells tem uma ambição pessoal ainda mais forte: descobrir quem ela é. De acordo com os boatos locais, Wells lembra pouco ou nada de seu passado. Ela percorre a cidade à qual sente-se ligada, em busca de qualquer coisa que reavive suas lembranças. Sabendo que Vidal e Savoy respeitariam a posição conquanto os apartidários não abusassem dela, Jennings fez de Wells sua emissária, para justificar e explicar a presença dela nos territórios alheios. Em troca dessa consideração, Wells interrompe sua busca ocasionalmente para lidar com as verdadeiras negociações políticas. Sem saber ao certo quanto essa perda de memória é genuína, Vidal e Savoy tentam mantê-la sob vigilância sempre que ela se encontra em seus territórios, mas seu êxito é duvidoso. É bem possível que, devido a sua soberania semilivre, Wells saiba quase tanto sobre a cidade quanto Marrow, Elgin ou Miss Opal. Se ela se dá ou não ao trabalho de usar esse conhecimento é uma questão totalmente distinta.

Sundown, Harpia Nosferatu

Desde a Lei Seca, pelo menos um dos membros da Família de Nova Orleans conseguiu não só sobreviver como também ganhar merecida fama sem se envolver nas inúmeras facções políticas ou filosóficas. Com a ascensão do *jazz* na década de 1920, apareceram as casas noturnas, e o Nosferatu conhecido apenas como Sundown aproveitou a oportunidade. Ele começou com um único estabelecimento, uma casa que, por acaso, recebia a Família, com salas reservadas (e até mesmo disponibilizadas como refúgios emergenciais pelo preço certo) e uma seleção bastante incomum de bebidas na seção "exclusiva para sócios". Sundown não só prosperou durante a Lei Seca, abrindo vários outros estabelecimentos, como seu foco nos fregueses da Família permitiu-lhe sobreviver à Depressão sem uma perda sensível de renda ou prestígio. Na verdade, como Vidal e Savoy tornaram-se fregueses regulares de seu estabelecimento, o apolítico Sundown viu-se detentor de mais influência latente do que ele mesmo desejava. Nas noites de hoje, quase todos os membros poderosos da Família na cidade ouvem o que ele diz e, de lambuja, ele ainda tem um formidável artigo de negociação: o uso de seus estabelecimentos. Até agora, ele raramente tirou vantagem dessa posição, mas, se um dia ele se aliar especificamente a uma das três facções de Nova Orleans, esse apoio é capaz de fazer pender o equilíbrio do poder.

Sundown, no entanto, abstém-se incisivamente de fazer algo assim. O Nosferatu provavelmente é quem menos se interessaria em tomar o partido de uma das facções de Nova Orleans, e ele se encontra entre os desgarrados por falta de opção, e não devido a um gesto deliberado de sua parte. Mais uma frustração para Jennings, que acredita que Sundown deveria usar sua influência em prol de seu próprio bando de "colegas" independentes. O fato de Sundown não o fazer — e, pior ainda, de estender sua hospitalidade a Vidal, Savoy e qualquer

outro membro da Família que se encontre no poder — marcou-o como inimigo dos próprios seguidores de Jennings. Até hoje, eles nada fizeram contra ele pelo mesmo motivo que não tomaram nenhuma atitude direta contra Vidal. Não conseguiriam arcar com a atenção hostil que uma ação como essa atraiaria. Não obstante, as casas de Sundown às vezes são alvo de vandalismo e seus fregueses podem ser importunados ao entrar ou sair dos estabelecimentos.

Por outro lado, por ser ele uma Harpia não designada pelo Príncipe, a opinião de Sundown tem um peso enorme entre os Amaldiçoados de Nova Orleans. Ele está em posição de ditar, até certo ponto, as preferências da Família e, portanto, é claro que ele valoriza os próprios estabelecimentos, o que, por sua vez, torna sua opinião ainda mais valiosa. Outros vampiros diriam que se trata de um círculo vicioso, a não ser pelo fato de que nada há de vicioso nisso.

Crescent City

A cidade de Nova Orleans fica no coração da Freguesia de Orleans, um dos 64 distritos teopolíticos nos quais o estado da Louisiana foi dividido no decorrer de sua existência. A cidade propriamente dita fica na mesma latitude que o Cairo, no Egito (trinta graus ao norte do equador), ocupando a margem oriental do Rio Mississipi, a cerca de 135 quilômetros da foz do rio no Golfo do México. Foi apelidada de "Crescent City" [Cidade em Meia-lua] pela maneira como a cidade se espalha em volta da orla do continente.

Toda a região era um pântano quando os primeiros colonizadores chegaram e, não fossem a engenhosidade (e a determinação) do homem e sua tecnologia, nada teria mudado desde então. A altitude média é de sessenta centímetros abaixo do nível do mar (o que explica por que a maioria dos defuntos precisa ser sepultada acima do solo), sendo que as áreas mais elevadas, formadas gradualmente devido às cheias do Mississipi, ficam perto dos diversos diques da cidade. Esses diques, que cercam a cidade ao longo de mais de 190 quilômetros, fazem as vezes de fronteira informal (no formato de meia-lua) ao sul.

A área metropolitana da Grande Nova Orleans (que compreende a Freguesia de Orleans, apesar de não serem sinônimas) abrange, na verdade, 24 distritos diferentes além de Nova Orleans propriamente dita, entre eles: Abita Springs, Port Sulpher e Slidell. Essas áreas são consideradas como subúrbios de Nova Orleans para fins geográficos e econômicos, mas muitas não estão mais subordinadas à cidade do que, por exemplo, Maryland ou o norte da Virgínia está subordinado à capital dos Estados Unidos. Os resultados de censos e levantamentos estatísticos geralmente se referem à área metropolitana, e não aos limites da cidade propriamente ditos.

Mardi Gras

Nenhuma discussão sobre Nova Orleans estaria completa se não mencionasse o maior festival da cidade, o Carnaval, uma prolongada temporada de festas que começa todos os anos em 6 de janeiro (a Festa da Epifania). O auge do festival é a chamada Terça-feira Gorda (do francês, *mardi gras*), que pode se dar em qualquer terça-feira entre 3 de fevereiro e 9 de março. Tradição quintessencial de Nova Orleans, o *Mardi Gras* foi se transformando, no decorrer de mais de trezentos anos, na maior atração da cidade e, de fato, num dos maiores espetáculos de todo o mundo.

Durante o Carnaval, a cidade é praticamente virada pelo avesso. Imensas porções da cidade, incluindo-se o *French Quarter* e várias vias públicas importantes, ficam congestionadas. O transporte público pára, assim como o ensino público e até mesmo o correio. Milhares tomam as ruas ostentando suas faces favoritas, prontos para aliviar seus espíritos com um pouco de devassidão jovial. E todos os anos, na véspera do *Mardi Gras*, o prefeito da cidade renuncia para que Rex, o Rei do Carnaval, possa governar Nova Orleans durante 24 horas. Essa transferência de poder é meramente simbólica, mas representa exatamente a consideração que a cidade tem por seu feriado predileto.

O Carnaval é uma tradição anual e suas origens remontam a uma época muito mais antiga do que geralmente se acredita. As raízes pagãs da prática estão na antiga Grécia, onde havia festivais de primavera durante os quais as pessoas buscavam a purificação por meio da flagelação. Esses ritos foram transmitidos aos romanos, cujas lupercais eram ocasiões anuais de grande desprendimento saturnino. Durante algum tempo, a Igreja Católica tentou desencorajar e suprimir a tradição, mas, depois de séculos de fracasso, acabou desistindo e, como sempre fazia, incorporou o rito pagão em seu próprio calendário. Como resultado, o nome do rito romano passou a ser *carnevale*, que

NOVA ORLEANS NUM RELANCE

Clima: Nova Orleans é quente e úmida, sendo que as temperaturas no verão ultrapassam os 37 graus. O Golfo do México é responsável pela grande umidade da região, e a cidade recebe mais de 1.500 milímetros de chuva por ano. Nova Orleans não tem uma "estação seca", e os habitantes sabem que podem esperar chuva em qualquer época do ano. A maior ameaça natural à cidade são os furacões que fustigam o Golfo do México a intervalos regulares entre junho e dezembro.

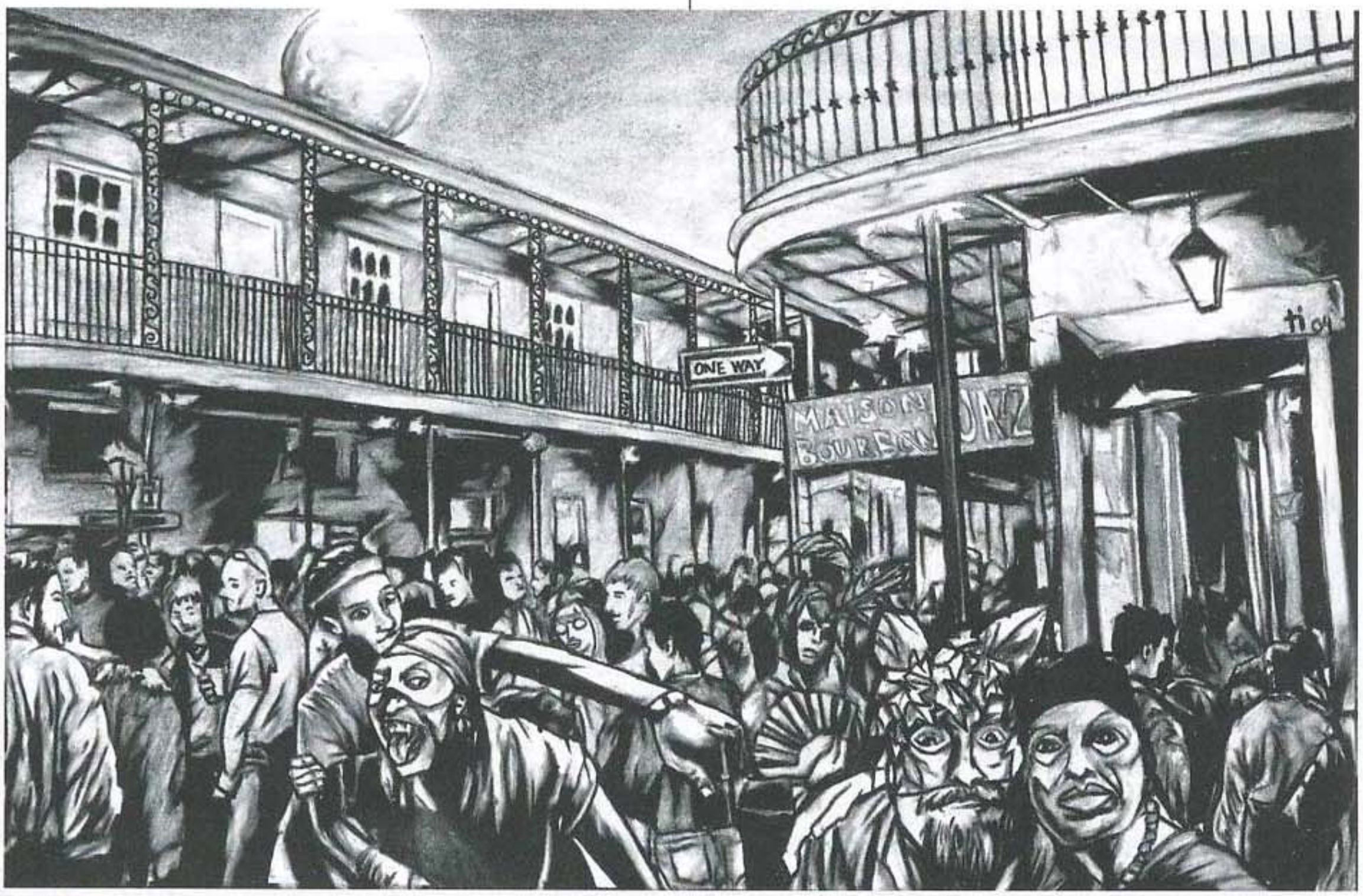
Toque de recolher: Os menores de dezoito anos não podem ficar nas ruas depois das 23h.

Economia: Além do turismo, que movimenta milhões todos os anos, Nova Orleans negocia extensivamente com a América Latina. A cidade é forte no comércio de grãos, aço e café, e assistiu a um *boom* das plataformas petrolíferas durante os anos 1970. Os salários médios só não perdem para dois estados norte-americanos, mesmo com a abundância de empregos executivos e lucrativos negócios portuários. Uma a cada quatro pessoas vive abaixo da linha da pobreza.

Governo: Nova Orleans tem prefeito e vereadores eleitos democraticamente. As freguesias (a versão da Louisiana para os condados) foram organizadas geograficamente pela Igreja Católica e tornaram-se distritos políticos sob o domínio espanhol.

População Pouco mais de um milhão na área metropolitana da Grande Nova Orleans, mas quase o dobro disso visita a cidade todos os meses.

Religião: O catolicismo romano predomina. Os donos de escravos foram obrigados a batizar e educar seus escravos no catolicismo pelo *Code Noir* [Código Negro] de Bienville de 1724, mas os escravos e outros imigrantes trouxeram o vodum para a cidade, onde este prosperou. Os protestantes são ligeiramente mais comuns na parte alta da cidade, principalmente em torno da *St. Charles Avenue*.



significa "adeus à carne", em referência ao período de jejum que tem início na Quarta-feira de Cinzas.

Nessa época, o rito tinha um ar lúbrico e quase bestial, pois as pessoas passavam alguns dias liberando as frustrações e inibições encalacradas de um ano inteiro. Somente no século XVII é que o festival passou a adotar uma sensibilidade mais teatral, envolvendo uma mascarada barroca durante a qual as pessoas poderiam se desprender transformando-se em personagens anônimos de uma folia despreocupada. O Carnaval passou por uma espécie de declínio durante a Era Vitoriana, até ser ironicamente revivido em 1857 por um grupo de ricos moradores do *Garden District* de Nova Orleans. Esse grupo, que se chamava *Mystick Krewe of Comus* [Agremiação Mística de Comus], fez uma entrada estridente no *Mardi Gras*, elevando o nível da tradição com a absoluta extravagância de suas fantasias luxuriantes e *floats* [carros alegóricos] fluorescentes. O festival só fez crescer desde então e, apesar de alguns desfiles tradicionais ainda persistirem (graças a uma lei antidiscriminação da cidade), o festival como um todo é maior e mais brilhante do que nunca.

A configuração do terreno

Apesar de toda a área metropolitana de Nova Orleans ser considerada parte do domínio do Príncipe Vidal, o grosso da Família na região reside na Freguesia de Orleans, e é com essa área que a maioria compreensivelmente se preocupa. Nova Orleans fica no extremo sul da vasta planície aluvial do Mississipi, margeada pelo Lago Pontchartrain, ao norte e dividida pelo rio ao sul. Ocupa aproximadamente uma área de dez por doze quilômetros e fica no cruzamento das estradas interestaduais I–10 e I–610. A própria cidade está afundando lenta e constantemente devido à força do rio, à porosidade do solo da região e à altura do lençol freático local. A erosão devora quase cem quilômetros quadrados de litoral por ano, o que faz o golfo avançar rumo ao norte à razão de 75 metros por ano.

O que veremos a seguir é apenas um panorama dos distritos mais relevantes da cidade e uma breve discussão de alguns destaques importantes. Essas áreas encontram-se mais detalhadas no livro **City of the Damned: New Orleans** [Cidade dos Amaldiçoados: Nova Orleans].

Central Business District

Depois da aquisição da Lousiana em 1803, os planejadores urbanos tentaram criar um setor comercial norte-americano, e este distrito (juntamente com seu subdistrito, o *Warehouse District* [Distrito dos Armazéns]) é o resultado dessas tentativas. Tão logo os norte-americanos assumiram a cidade, um satisfeito Príncipe Vidal acolheu uma hoste inteira de mercadores, banqueiros e manufatureiros cujo empreendedorismo transformou a área num porto azafamado. Em sua primeira encarnação como *Faubourg St. Mary*, este distrito se transformou numa rede de bancos, edifícios governamentais, escritórios particulares e armazéns, todos centrados na *Lafayette Square*. Naqueles dias, **Canal Street** era a linha divisória entre as partes norte-americana e francesa da cidade e ainda marca o limite entre *Downtown* [centro comercial ou cidade baixa] e *Uptown* [cidade alta].

O Príncipe Vidal não poupou despesas para colocar em primeiro plano esses elementos desejáveis nesse... "seu" distrito, apesar de tampouco poupar despesas para esmagar os intrometidos que ele não estava disposto a tolerar. A saber, a maior parte dessa área foi antes um bairro afro-americano chamado "Back o'Town" [Fundos da Vila], e era um prolongamento da maltrapilha zona do meretrício. Com o tempo, Vidal e seus colegas humanos (conhecidos e desconhecidos) transformaram o sonho em realidade, expulsando, comprando ou intimidando os indesejados. Nas noites de hoje, o *Central Business District* [Centro Financeiro] ostenta vários prédios importantes, como a prefeitura e o estádio *Lousiana Superdome*, anfitrião de vários campeonatos nacionais de futebol norte-americano.

O subdistrito do CBD, o *Warehouse District*, foi um dia o eixo de boa parte da atividade urbana, mas a prosperidade do setor acompanhou o encolhimento do porto. A Exposição Mundial da Louisiana, de 1984, concentrou na área uma atenção muito necessária, levando à conversão de vários armazéns em apartamentos e galerias para os artistas. Com o acréscimo de alguns restaurantes e lojas dignos de nota, além de um centro de convenções, o *Warehouse District* voltou à vida.

No nível político, o Príncipe gosta de usar o distrito como item de negociação com aqueles que lhe solicitam reconhecimento na cidade. Os membros da Família sabem que o Príncipe poderia dificultar suas não-vidas simplesmente ao retalhar o domínio de um residente permanente só para agraciá-los, de modo que muitos recém-chegados pedem alojamento na única área que não foi ainda reclamada por outros vampiros (ou *krewes* da Família, como certas coteries se denominam). Desse modo, o Príncipe arranca favores (e, muitas vezes, dinheiro ou áreas de influência negociáveis) daqueles que ele costuma instalar em "alojamentos Familiares de baixo custo". Sua estratégia geralmente tem funcionado, e hoje o CBD está cheio de membros da Família em dívida com o Príncipe. Naturalmente, o Príncipe Vidal não tem refúgio próprio nesse distrito descaracterizado.

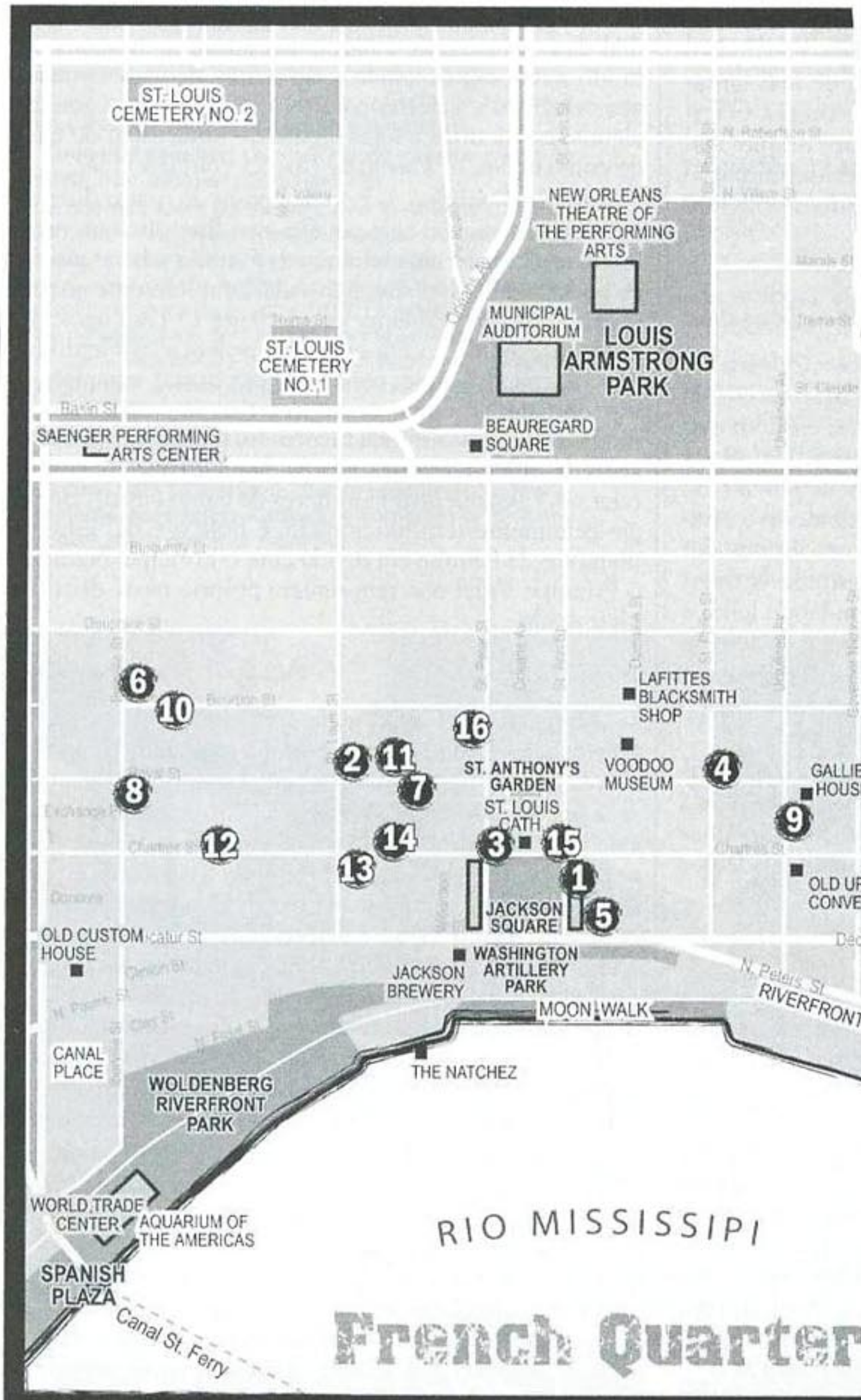
Lower Garden District

Margeando o CBD à sudoeste fica o *Lower Garden District* [Distrito dos Jardins Baixo], o irmão mais velho e desbotado do caçula *Garden District* [Distrito dos Jardins]. Antigamente, essa área era um dos subúrbios mais elegantes de todo o país. Havia sido projetado no estilo neoclássico, com ruas ladeadas por árvores e casas erigidas de modo a seguir à risca uma estética clássica de *faubourg* [subúrbio afastado]. Quando o distrito foi planejado no século XIX, o topógrafo Barthélémy Lafon pretendia que este fosse o que havia de mais moderno em projeto urbanístico. As ruas receberam nomes de deuses gregos — compreendendo uma série de quadras entrecruzadas nomeadas em homenagem às Musas — e a elite que ali foi morar acrescentou a própria estética grega à mistura, construindo galerias com colunatas, jardins bem cuidados e belvederes embelezados.

No entanto, os dias de glória do distrito ficaram para trás. A mesma elite endinheirada que durante tanto tempo havia fomentado o crescimento da área logo se mudou para a parte mais alta, para o mais recente *Garden District*, onde as coisas realmente aconteciam. Muitas das belas casas deixadas para trás foram divididas em unidades alugáveis para os diversos imigrantes que vinham à cidade em busca de emprego. Os projetos de moradia acabaram de destruir o antigo charme da área e, com a inauguração da Ponte do Rio Mississipi, o tráfego e o barulho chegaram ao bairro antes tranqüilo. Só recentemente, depois da interdição da alça da ponte, é que os investidores e lojistas voltaram a se interessar pela área, mas a revitalização do distrito é uma batalha árdua, para dizer o mínimo.

Lugares interessantes

1. 1850 House
2. Antoine's
3. Cabildo
4. Cornstalk Hotel
5. French Market
6. Galatoire's
7. Historic New Orleans Collection
8. Hotel Monteleone
9. Hotel Villa Convento
10. Jean Lafitte's Old Absinthe House
11. Mansão LeMonnier
12. Maspero's Exchange
13. Napoleon House
14. Omni Royal Orleans
15. Presbitério
16. Preservation Hall



Há décadas e décadas, o *Lower Garden District* é o lar do membro mais velho da Primogenitura de Vidal, a Devi Pearl Chastain. Ela afirma ter sido instrumental no desenvolvimento original da região e, quando esta ascendeu vertiginosamente em riqueza e prestígio, atraindo os ricos e famosos de todo o país, Pearl ganhou a estima de sua gente e a dela mesma. Quando a estrela do setor despencou, ela permaneceu ali, de cabeça erguida. Entre os membros da Família, Pearl veio a ser sinônimo de *Lower Garden District*, e muitos acreditam que nada nem ninguém seria capaz de fazê-la abandonar o bairro agora.

Garden District

Talvez o maior e mais óbvio contraste na *Crescent City* seja o estilo e a aparência da área conhecida como *Uptown* em comparação com o *French Quarter*, que fica a leste. O *Garden District* (e *Uptown*, a oeste) é uma maravilha arquitetônica, espaçosa e perfeita, antigamente constituída de várias vilas diferentes, a saber: Lafayette, Jefferson e Carrollton. Essas vilas separadas foram aos poucos sendo anexadas a Nova Orleans propriamente dita no decorrer de cerca de vinte anos durante a segunda metade do século XIX, levando à área única que é hoje: *Uptown*. Além do desenvolvimento comercial e residencial, *Uptown* também é onde ficam duas das primeiras instituições de ensino da Louisiana, as universidades de Loyola e Tulane. A área no interior e em torno dos dois campi costuma ser chamada de *University District* [Distrito das Universidades].

Mais uma vez, as semelhanças aproximam. Apesar de suas diferenças óbvias, o *Garden District* e o *French Quarter* têm muito em comum. Os dois foram tombados pelo patrimônio histórico e as leis de conservação tentam manter a integridade arquitetônica e a personalidade das duas áreas. O *French Quarter* é muito mais famoso por ser perigoso à noite, mas certas regiões do *Garden District* são igualmente inseguras depois de escurecer, se não mais. O Príncipe Vidal, que mantém vários refúgios na área, costuma contestar essa alegação, mas restam os fatos, e os precavidos que prestam atenção nas coisas sabem que a verdade é inquestionável.

O *Garden District*, sozinho, não é particularmente grande (não se levarmos em consideração o resto de *Uptown*). Na verdade, é menor que o *French Quarter* e o *Lower Garden District*, estendendo-se apenas da *St. Charles Avenue* até a *Magazine Street*, entre as avenidas *Jackson* e *Louisiana*. A área é, sobretudo, residencial, e muitas de suas atrações são residências particulares atuais e antigas, entre elas a casa de Charles Briggs e a quinta do Coronel Short, o antigo lar de um oficial confederado da Guerra Civil. É também no *Garden District* que fica o Cemitério Lafayette, fundado em 1833, que é um dos deleites visuais mais fascinantes da cidade.

Mid-City

A parte de Nova Orleans que é considerada a mais "urbana" e menos histórica é o distrito conhecido como *Mid-City* [Cidade do Meio]. Sem dúvida o maior distrito da cidade, *Mid-City* é um termo genérico para o que a maioria das pessoas considera ser a parte setentrional do centro de Nova Orleans. Vai aproximadamente da *North Claiborne Avenue*, no sul, à *City Park Avenue*, ao norte, sendo seu limite setentrional definido pelo *New Orleans Country Club*, a oeste, e o *City Park*, a leste.

Mid-City é o distrito menos característico de Nova Orleans, e é ali que se pode encontrar a maior mistura de culturas e etnias. A maioria dos imigrantes asiáticos e hispânicos da cidade vive e trabalha em *Mid-City*, e poucos locais de importância ou interesse para a Família ou o gado podem ser encontrados ali. O distrito desenvolveu-se bastante nos últimos anos, mas as obras têm sido hiper-localizadas, sem a menor noção de planejamento urbano, e a área tem sofrido as conseqüências. O distrito é coalhado de crimes de todos os tipos, o que facilita a alimentação dos vampiros. Em função de sua idade e condição, *Mid-City* é o lar de vários membros jovens da Família que não podem sonhar com direitos de alimentação nas melhores partes da cidade. Mesmo assim, a jovem Primogênita Mekhet, Coco Duquette, tem bases ali e ainda luta para representar a Família de *Mid-City* como se fosse sua agente.

Esplanade Ridge

Do mesmo modo que a *St. Charles Avenue* em *Uptown*, a *Esplanade Avenue* é uma bela área residencial, pontilhada de casas adoráveis e sombreada por um contínuo dossel de carvalhos dos dois lados de toda a via. Localizada ao lado do maior parque da cidade, *Esplanade Ridge* [Altos da Esplanada] ostenta algumas atrações interessantes, entre elas o próprio *bayou* [riacho] aprazível e uma imensa pista de corridas. As casas são menos extravagantes que as de *Uptown*, o que confere uma serena dignidade à área, algo que a outra não tem. Os "altos" propriamente ditos são uma faixa de planalto que se estende do *French Quarter* até o *Bayou St. John*, o subdistrito dos altos e a parte mais antiga de Nova Orleans. Os colonizadores reconheceram as vantagens de erigir suas casas ali em cima, longe dos estragos das enchentes sazonais. Além das casas, os únicos pontos de referência dignos de nota são o *City Park* [Parque Municipal] e o *Bayou St. John*. O *City Park* é impressionante. Com 1.500 acres, é o quinto maior parque urbano do país. Tem lagoas e carvalhos vivos cobertos de barba-de-velho. Quando a Interestadual 610 passou a atravessar o parque, acabando com o habitat e a tranqüilidade, alguns membros preocupados da Família protestaram e tentaram fazer com que o Príncipe mexesse os pauzinhos para desviar a estrada. Segundo o Príncipe, ele tentou e fracassou.

Bayou St. John, o velho subdistrito a oeste dos altos, limita-se com *Mid-City* ao sul, o parque ao norte e o próprio *bayou* a leste. Franco-canadenses se estabeleceram na região muito antes da fundação de Nova Orleans, e muito antes disso, os índios norte-americanos usavam a via navegável do *bayou* como o elo mais curto entre o Lago Pontchartrain e o Rio Mississipi. Quando encontraram esse caminho, os exploradores franceses reconheceram que a área era propícia à colonização. Algumas casas clássicas podem ser encontradas ali, entre elas: a de Mullen, a de Dabezies e a Mansão Luling. Alguns anos atrás, o Príncipe proibiu a Família de se estabelecer ou se alimentar no *Bayou St. John*, mas até hoje não explicou a razão do édito. Esse silêncio impassível só faz fomentar boatos a respeito de Vidal.

Treme District

Tradicionalmente ocupado por *créoles* negros, este pequeno distrito tem a distinção de ser um dos primeiros e legítimos subúrbios de Nova Orleans. Situado às margens do lago em relação aos antigos muros do *French Quarter*, hoje a *North Rampart Street*, este bairro essencialmente pobre não passa de uma sombra da área graciosa que foi um dia. A condição arruinada (e geralmente condenada) de várias das belas construções do distri-

to levou recentemente os moradores a se organizarem numa tentativa de revitalizar a área. Entretanto, o progresso é lento, pois muitos consideram o *Tremé* uma causa perdida.

Mesmo assim, vários locais de importância situam-se nesse bairro, em meio a toda a criminalidade e à sujeira. Uma das igrejas mais maravilhosas da região, a Igreja de Santo Agostinho, está localizada em *Tremé*. Erguida pelo mesmo arquiteto que reconstruiu a Catedral de São Luís, a de Santo Agostinho foi inaugurada em 1842, o que faz dela a segunda igreja católica afro-americana mais antiga dos Estados Unidos. Descendo a rua fica o *Louis Armstrong Park*, que celebra o lendário trompetista e cantor de *jazz*. Em meados do século XIX, a área ficava do lado de fora dos muros da cidade e abrigava um mercado de negros escravizados e alforriados chamado *Congo Square*. No início do século XX, a infame *Storyville* ocupava a área adjacente. Depois da demolição de *Storyville*, o estigma da região pareceu persistir, atraindo poucos interesses financeiros ou pessoais (ou Familiares). Mesmo assim, restou interesse (ou respeito) suficiente por lugares como o Teatro Mahalia Jackson e o que viria a ser o Auditório Municipal e, graças ao empenho de alguns cidadãos determinados (alguns dos quais são da Família), a área não vai simplesmente desaparecer de vez. Nas noites de hoje, existe até uma estação de rádio que transmite de dentro do próprio parque.

O *Tremé District* é conhecido por ser o ponto de encontro da Família em certas épocas do ano. Muitos acreditam que algum tipo de sistema vampírico de permuta ou debate tenha surgido entre os vários *krewes* da Família na cidade, ao passo que outros acham que isso não passa de um local conveniente e afastado para congregar em relativa paz os neófitos sofisticados. Seja qual for a verdade, as atividades desses membros da Família não causaram problemas suficientes para chamar a atenção do Príncipe... até agora.

O Vieux Carré

Jóia da coroa da *Big Easy*, esta seção relativamente pequena de Nova Orleans suplantou todas as outras em popularidade e renome. O *Vieux Carré*, que significa "quarteirão velho", mede apenas seis quadras por treze, mas é um dos distritos mais densamente povoados que há. O *French Quarter* [Quarteirão Francês], como ficou conhecido, tem muitos dos melhores hotéis, restaurantes e locais de interesse de Nova Orleans, todos a uma pequena distância a pé uns dos outros. Chamado simplesmente de *Quarter* pelos habitantes locais, o distrito tem como centro a *Jackson Square* e se limita com o rio a leste, com o *Faubourg Marigny* ao norte e o *Warehouse District* ao sul. Tem menos de vinte mil moradores permanentes, mesmo nos meses mais agitados, mas cada um deles é uma fonte em potencial para o senhor do lugar, Antoine Savoy.

Um dos únicos métodos efetivos de refrear a expansão da área de influência de Savoy tem sido a prática de instituir Elísio. Quando Savoy ficou esperto e se empenhou em fazer do *French Quarter* um ponto turístico histórico, o Príncipe respondeu combatendo fogo com fogo, declarando que muitos edifícios no *Vieux Carré* eram Elísio. A manobra foi absolutamente genial. Ninguém questionou as motivações declaradas pelo Príncipe: proteger os fragmentos inestimáveis de história viva da área das depredações de membros violentos da Família e, ao mesmo tempo, providenciar a manutenção constante dos edifícios e o divertimento mútuo da Família. A salvaguarda do *Quarter* parecia uma idéia óbvia e nisso residia sua genialidade, pois, quando todos vêem que algo é a coisa inteligente a fazer, as verdadeiras razões para fazê-lo perdem importância, mesmo quando são secretas.

O ato de instituir Elísio em todo o *Quarter* conseguiu duas coisas importantes. Primeiro, intrometeu-se na hegemonia do chamado senhor do domínio. O Mestre do Elísio da cidade tem, por decreto, permissão para circular livremente entre os locais que são declarados Elísio e, quando tantos edifícios de um certo domínio estão sob sua jurisdição, ele tem efetivamente carta branca para se locomover dentro do domínio de um outro vampiro. Devido ao fato de que o Mestre do Elísio é um encarregado do Príncipe, pode-se ver a esperteza da manobra. A outra coisa que a estratégia do Príncipe conseguiu foi embaraçar Savoy. A cada violação do Elísio que ocorre em seu domínio, Savoy perde um pouquinho de status. E, como o Príncipe pune severamente aqueles que violam o Elísio, ele parece estar sempre impondo a justiça aos "presunçosos" e "criminosos da Família" que residem ou se divertem no domínio de Savoy. Antoine Savoy queria tanto o poder e agora tem de arcar com suas conseqüências.

O Elísio do *French Quarter*

French Quarter O Príncipe declarou que os locais a seguir constituem Elísio. Sob esse decreto, todos os que violam a santidade do lugar (direta ou indiretamente) estão sujeitos à censura. Muitos desses locais são hotéis, restaurantes ou bares/cafés históricos, mas alguns, como a LeMonnier, foram casas de particulares um dia.

- 1850 House [museu]
- Antoine's [restaurante]
- Cabildo [museu]
- Cornstalk Hotel
- French Market [mercado]
- Galatoire's [restaurante]
- Historic New Orleans Collection [museu]
- Hotel Monteleone
- Hotel Villa Convento
- Jean Lafitte's Old Absinthe House [bar]
- Mansão LeMonnier
- Maspero's Exchange [bar e lanchonete]
- Napoleon House [bar/café]
- Omni Royal Orleans [hotel]
- Presbitério
- Preservation Hall [casa de espetáculos]

Os Amaldiçoados de Nova Orleans

A Freguesia de Orleans fervilha com quase cem vampiros todas as noites, mas somente cerca de sessenta desses foliões notívagos são residentes permanentes de fato, com refúgios e direitos de alimentação num dos vários distritos da cidade. O

que veremos a seguir é simplesmente uma amostra dos membros da Família mais engajados ou arraigados: aqueles que têm o maior peso político ou influência.

Augusto Vidal, Príncipe de Nova Orleans

Clã: Ventrue.

Coalizão: Lancea Sanctum.

Abraço: 1701.

Idade aparente: segunda metade da casa dos trinta.

Atributos Mentais: Inteligência 3, Raciocínio 4 e Perseverança 6.

Atributos Físicos: Força 5, Destreza 5 e Vigor 6.

Atributos Sociais: Presença 4, Manipulação 5 e Autocontrole 4.

Habilidades Mentais: Ciência 3, Erudição (Dogma Católico) 3, Informática 1, Investigação 4, Medicina 2, Ocultismo 3 e Política 6.

Habilidades Físicas: Armamento 4, Armas de Fogo 3, Briga 4, Condução 1, Dissimulação 2, Esportes 3 e Sobrevivência 4.

Habilidades Sociais: Astúcia 5, Empatia 3, Expressão 2, Intimidação 5, Manha 3, Persuasão 3, Socialização (Etiqueta) 6 e Trato com Animais 2.

Vantagens: Aliados (Alta Sociedade) 3, Aliados (Governo Local) 3, Aliados (Polícia) 3, Contatos 2, Idiomas (Inglês, Francês e Latim), Rebanho 2, Recursos 4, Refúgio 4, Servidor 3, Status na Cidade 5, Status na Coalizão (Lancea Sanctum) 5 e Status no Clã (Ventrue) 4.

Força de Vontade: 9 (10 seria mais apropriado, mas o índice foi reduzido pelas agruras da não-vida).

Humanidade: 5.

Virtude: Fé.

Vício: Orgulho.

Vitalidade: 11.

Iniciativa: 9.

Defesa: 4.

Deslocamento: 15.

Potência do Sangue: 7.

Disciplinas: Auspício 3, Dominação 5, Ímpeto 4, Majestade 3 e Resiliência 5.

Perturbações: desconfiança (leve; 6) e narcisismo (leve; 5).

Vitae/por turno: 20/5.

Na Família, o nome de Augusto Vidal tornou-se sinônimo de duas coisas: a cidade de Nova Orleans e a determinação da superioridade Ventrue. Poucas cidades no Novo Mundo podem alegar ter passado por tantas provações e tribulações quanto Nova Orleans e, mesmo assim, Vidal resistiu. Ele é o primeiro e único Príncipe da região a ser reconhecido até hoje e, por conta disso, passou a ser visto como uma espécie de ícone entre os jovens integrantes do clã nos Estados Unidos e no exterior. Infelizmente, poucos estão a par do preço que o controle continuado sobre a cidade exige de Vidal.

Valenciano de nascimento e cordovês pelo casamento, Augusto Vidal era um insignificante nobre espanhol que acreditava que sua única esperança de ascensão era conquistar a grandeza em combate. Ele entrou para o exército e aspirava à patente de general, esperando que pudesse um dia acumular poder suficiente para intervir na política nacional. Mas seus triunfos militares, apesar de consistentes, foram poucos e espaçados. Portanto, por uma ironia do destino, Vidal acabou forçado a comprar sua grandeza com o casamento. Ficou noivo de uma dama andaluz, proprietária de terras, cujo pai desejava a legitimidade pelo casamento.

Quando sua noiva morreu em circunstâncias misteriosas, Vidal foi abordado por um ancestral dela que, numa única noite de violência, o removeu da vida pública e aristocrática e o introduziu no mundo particular dos Amaldiçoados. Além de ser submetido ao Vinculum, Vidal devia tanto suas propriedades quanto sua reputação na Família a seu genitor (um ancião de certo respeito), e viu-se submetido a uma série infindável de testes de valor e lealdade à família e ao país.

O último e maior desses testes veio durante a Guerra dos Sete Anos, quando o genitor de Vidal ordenou-lhe que assumisse papel ativo na vitória espanhola sobre a França. Apesar de a Espanha ficar de fato com a Louisiana depois da guerra, os cidadãos franceses da região se revoltaram em 1768, e soldados espanhóis foram despachados para restabelecer a ordem. O genitor de Vidal pediu-lhe para acompanhá-los e representar os interesses da Espanha na cidade de Nova Orleans, dominada por franceses. Vidal viu aí a chance de se libertar e aceitou a incumbência, sabendo que isso representaria o fim do Vinculum e do grilhão exasperador que o mantinha ligado a seu genitor. No entanto, o senso de dever que ele demonstrara a seu genitor seria substituído pelo senso de dever a seu clã e à fé católica.

Durante todo o seu reinado, Vidal fez de tudo para manter as rédeas do poder em Nova Orleans firmes em suas mãos. Sua desaprovação ao vodum nunca foi segredo, mas ultimamente sua impaciência tornou-se febril. Sua repreensão ao crescimento populacional da Família no domínio fez com que muitos questionassem as motivações do Príncipe (e alguns, sua sani-

dade). Muitos crêem, e com razão, que o tempo dele está simplesmente se esgotando. Vidal terá de descansar em breve e, não havendo sucessor aparente, muitos se perguntam o que ele deixará como legado.

Vidal é alto para um espanhol, com traços definidos e mediterrâneos e ombros largos. Os cabelos lisos e negros sempre parecem úmidos e ele ainda ostenta o bem aparado cavanhaque *a la* Van Dyke que usava quando vivo. Infelizmente, a manutenção da barba perfeita toma-lhe uma parte considerável das primeiras horas da noite, devido ao fato de ele ter sido Abraçado todo desalinhado, sem ter tido a oportunidade de se assear primeiro. Vidal se veste com o intuito de impressionar, mas nunca esquece que a função deve preceder a forma. Fala com o *staccato* bem marcado e autoritário que caracteriza seus conterrâneos e, mesmo depois de muitas décadas em Nova Orleans, ele nunca perdeu o sotaque acentuado... nem se deu ao trabalho de tentar.

Dizem que o Príncipe Vidal só pode se alimentar do sangue de outros católicos. Por outro lado, como sua Potência do Sangue é altíssima, talvez ele só possa se alimentar de outros membros da Família.

Antoine Savoy, Lorde do French Quarter

Clã: Deva.

Coalizão: Lancea Sanctum.

Abraço: Savoy alega que seu Abraço se deu no início do século XVIII. Os vampiros de Nova Orleans que têm motivos para não acreditar nisso desconfiam que deve ter sido por volta de 1840.

Idade aparente: meados da casa dos trinta.

Atributos Mentais: Inteligência 3, Raciocínio 3 e Perseverança 4.

Atributos Físicos: Força 2, Destreza 3 e Vigor 2.

Atributos Sociais: Presença 3, Manipulação 4 e Autocontrole 5.

Habilidades Mentais: Erudição (História da Igreja) 3, Investigação 2, Ocultismo (Vodum) 4, Ofícios 1 e Política 5.

Habilidades Físicas: Armamento 3, Armas de Fogo 1, Dissimulação 1 e Esportes 1.

Habilidades Sociais: Astúcia (Trapaças) 4, Empatia 3, Expressão 4, Intimidação 3, Manha 3, Persuasão (Perfídia) 3 e Socialização 3.

Vantagens: Aliados (Governo Local) 2, Aliados (Ocultismo) 2, Aliados (Submundo do Crime) 1, Contatos 3, Fama 1, Idiomas (Inglês, Espanhol), Rebanho 3, Recursos 4, Refúgio 3, Status na Cidade 4, Status na Coalizão (Lancea Sanctum) 4 e Status no Clã (Deva) 3.

Força de Vontade: 9.

Humanidade: 5.

Virtude: Justiça.

Vício: Inveja.

Vitalidade: 7.

Iniciativa: 8.

Defesa: 3.

Deslocamento: 10.

Potência do Sangue: 4.

Disciplinas: Auspício 4, Celeridade 2, Feitiçaria Tebana 3, Majestade 5 e Resiliência 1.

Rituais da Feitiçaria Tebana: Relicário de Vitae (1), Praga do Mentiroso (2), Carícia do Pecado (3).

Vitae/por turno: 13/2.

Antoine Savoy afirma que já era um ancião estabelecido em Nova Orleans quando os espanhóis a tomaram em 1762. Ele também alega ter sido companheiro e aliado da antiga senhora do *French Quarter*, Maria Pascual, até a destruição dela no final do século XIX. Em nenhum dos casos foi possível encontrar provas de que ele dizia a verdade. Ele não aparece em nenhum registro nem nas memórias dos anciões da Família — entre os quais aqueles que conheciam bem Lady Maria — antes de 1848. Mesmo depois da primeira aparição conhecida de Savoy, nenhum dos aliados de Maria recorda se os dois tiveram contato substancial. Em todo caso, Antoine Savoy teve êxito ao reivindicar o domínio do *French Quarter* de Nova Orleans não muito depois da morte de Maria, em parte porque ele de fato parecia ter acesso ao que ela sabia e o apoio de muitos dos mais fortes aliados da vampiresa. Ele sustenta que sua aparente inexistência antes de 1848 é simplesmente uma prova de sua capacidade de acobertar suas atividades.

Desde que o *Quarter* se transformou no ponto turístico que é hoje, Savoy tem usado sua dominância sobre a região para aumentar sua área de influência. Envolvido num conflito constante e encarniçado com o Príncipe Vidal, que se recusa a reconhecer o direito legítimo do Lorde do *French Quarter* de conceder território e licenças de alimentação, Savoy na verdade utilizou a guerra fria para consolidar a própria autoridade. **Créole** nativo (ao que parece), ele tira proveito dos interesses históricos, raciais e religiosos dos habitantes locais. Savoy se diz católico, mas aceita os preceitos do vodum. Ele chega até a incorporar práticas voduístas em seus ritos católicos, uma mistura incomum, mas não totalmente desconhecida em Nova Orleans. Ao fazê-lo, ele aumenta a inimizade do Príncipe Vidal (por "conspurcar" a fé) e do Barão Cimitiére (que acredita que Savoy usa o vodum como mero instrumento para angariar o apoio daqueles que o praticam).

Savoy se apresenta como protetor da cultura negra, *créole* e voduísta, e também da Família. Muitos dos detratores de Savoy — o Barão Cimitiére está longe de ser o único — pintam-no como um impostor que usa essas causas meramente para conseguir o que quer. Os boatos chegam a sugerir que a filiação de Savoy à Lancea Sanctum é só fachada, que ele se uniu à coalizão porque esta transmite a imagem que ele deseja, e não por acreditar de fato no que ela prega. O *French Quarter* e outros distritos pobres da cidade, já tensos devido à grave superpopulação (ao menos em termos Familiares), mais de uma vez esteve à beira de uma guerra franca entre os partidários de Savoy e seus inimigos.

Savoy é notavelmente acessível para um soberano vampiro, preside uma corte liberal à qual qualquer um pode comparecer e onde todos podem falar, e também faz proclamações e discursos no Elísio como um político que almeja a reeleição. Todos se perguntam o que há de sinceridade genuína nisso tudo, mas ele reuniu um número suficiente de partidários e seguidores para resistir às tentativas do Príncipe Vidal e do Barão Cimitiére de destroná-lo.

Savoy é um homem baixo, magro e de acentuada fisionomia européia. Os cabelos são negros, assim como os perenes pêlos faciais, que oscilam entre uma sombra e uma barba de verdade. Ele prefere paletós ou casacos esporte e raramente é visto sem um sorriso estampado no rosto. Quando se emociona ou deseja enfatizar alguma coisa, aparece em sua voz um levíssimo sotaque francês.

Barão Cimitière, Regente circunstancial

Clã: Nosferatu.

Coalizão: Círculo da Anciã.

Abraço: data desconhecida.

Idade aparente: indeterminada.

Atributos Mentais: Inteligência 5, Raciocínio 4 e Perseverança 5.

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 3 e Vigor 4.

Atributos Sociais: Presença 4, Manipulação 3 e Autocontrole 4.

Habilidades Mentais: Erudição (História) 3, Investigação (Pesquisa) 5, Medicina 3, Ocultismo (Vodum) 5, Ofícios 2 e Política 4.

Habilidades Físicas: Armamento 1, Briga 1, Dissimulação 4, Esportes 2 e Sobrevivência 5.

Habilidades Sociais: Astúcia 3, Empatia 3, Expressão 2, Intimidação (Olhares Ameaçadores) 4, Manha 5, Persuasão 3 e Trato com Animais 2.

Vantagens: Aliados (Voduístas) 5, Aliados (Ocultismo) 2, Aliados (Religião Predominante) 1, Contatos 2, Fama 1, Idiomas (Inglês), Rebanho 5, Reflexos Rápidos 2, Refúgio (Segurança) 3, Status na Cidade 3, Status na Coalizão (Círculo da Anciã) 4 e Status no Clã (Nosferatu) 2.

Força de Vontade: 8 (9 seria mais apropriado, mas o índice foi reduzido pelas agruras da não-vida).

Humanidade: 5.

Virtude: Fé.

Vício: Ira.

Vitalidade: 9.

Iniciativa: 9.

Defesa: 3.

Deslocamento: 11.

Potência do Sangue: 5.

Disciplinas: Animalismo 3, Auspício 2, Crúac 5, Ímpeto 1, Ofuscação 4, Pesadelo 3 e Resiliência 3.

Rituais do Crúac: Apetite de Limba (A Agonia de Prosérpina) (1), Rigor Mortis (1); Cheval (2); O Toque de Sousou Panman (O Toque da Morrigan) (3); Ônus de Sangue (4); Alimentar o Loa (Alimentar a Anciã) (5); Mal do Sangue (5).

Vitae/por turno: 14/2.

Talvez por ser a personalidade mais enigmática de Nova Orleans, o Barão Cimitiére é um salvador para alguns, uma ameaça para outros e um mistério para todos. Esse estranho membro da Família chegou a Nova Orleans em 1799, tendo deixado o Haiti durante a revolta contra a ocupação colonial francesa. De sua vida antes disso, ele fala muito pouco, mesmo para seus seguidores de maior confiança. Ninguém sabe se ele nasceu no Haiti ou se foi para lá em algum momento, vindo de outro lugar. Ele diz apenas que enfrentou a Morte Final no Haiti e reencarnou na forma que ocupa hoje com a ajuda do grande loa Barão Samedi. Se a história deve ser entendida literal ou metaforicamente é outro detalhe sobre o qual Cimitiére não fala, mas ele atribui sua fé no vodum a esse incidente.

Combinando os ritos tradicionais do vodum com a poderosa magia de sua coalizão, o Barão Cimitiére tornou-se um poderoso *houngan*. Durante muitos anos depois de sua chegada a Nova Orleans, ele se satisfez com não ser incomodado e contribuir para o crescimento da cultura voduísta. Foi nessa época que ele conquistou seu pequeno mas dedicado grupo de seguidores vampiros, além de suas congregações humanas, bem mais numerosas. Aos poucos, ele começou a perceber que as duas autoridades Familiares de Nova Orleans representavam uma ameaça a sua gente: o Príncipe Vidal por causa de suas convicções religiosas intolerantes e seu temor crescente em relação ao poder e à influência de Cimitiére; e Antoine Savoy por este manipular o vodum e seus praticantes para fins políticos. O Barão Cimitiére usa sua influência considerável entre o gado e seu pequeno mas influente grupo de partidários na Família pa-

ra se opor a essas duas ameaças. Ocasionalmente, a necessidade o força a cooperar com Savoy contra Vidal — por mais que o Barão Cimitiére despreze o mal uso que Savoy faz do vodum, isso ainda é melhor que a hostilidade franca de Vidal —, mas essas alianças são sempre acordos de duração breve.

Quando não está relutantemente envolvido na política, o Barão Cimitiére habita um de vários refúgios espalhados pelos bairros mais pobres e predominantemente negros: o coração do vodum em Nova Orleans. Ele conduz *ceremonis* freqüentes para a Família e o gado. A maioria de seus seguidores humanos acredita que ele seja apenas um *houngan* poderoso e desconhece sua natureza de morto-vivo. O Barão Cimitiére às vezes faz alusões à existência de outros grupos voduístas na Família além de seus seguidores em Nova Orleans (no Haiti, nas Américas do Sul e Central, nas ilhas do Caribe e em outros pontos dos Estados Unidos). Seus seguidores acreditam que um de seus objetivos seja unificá-los formalmente numa coalizão que rivalize com as cinco mais importantes.

Muitas pessoas tomam o Barão Cimitiére por um ator fantasiado ao encontrá-lo pela primeira vez. Ele parece um cadáver ambulante, sua pele é cinzenta, a face é encovada, os dentes e olhos são amarelados, os cabelos lhe caem pelos ombros em maçarocas sebentas. Ele se veste à moda tradicional do próprio Barão Samedi: um velho terno preto, bengala, cartola e óculos escuros. O Barão Cimitiére cheira naturalmente a algo podre, mas faz de tudo e usa uma série de loções e fragrâncias para ocultar esse fato. Ele afirma que sua aparência cadavérica se deve ao fato de o Barão Samedi tê-lo trazido de volta da Morte Final.

Felipe Maldonato, conselheiro e Priscas

Clã: Mekhet.

Coalizão: Lancea Sanctum.

Abraço: 1752.

Idade aparente: início dos quarenta.

Atributos Mentais: Inteligência 5, Raciocínio 5 e Perseverança 3.

Atributos Físicos: Força 4, Destreza 6 e Vigor 4.

Atributos Sociais: Presença 4, Manipulação 3 e Autocontrole 5.

Habilidades Mentais: Ciências (Matemática) 4, Erudição (Humanidades) 5, Informática 3, Investigação 5, Medicina 2, Ocultismo 5, Ofícios 2 e Política 4.

Habilidades Físicas: Armamento (Espada) 6, Armas de Fogo 2, Briga 3, Condução 1, Dissimulação 5, Esportes 4 e Sobrevivência 5.

Habilidades Sociais: Astúcia 5, Empatia 4, Expressão 3, Intimidação 4, Manha 5 e Persuasão 3.

Vantagens: Aliados (Polícia) 4, Aliados (Alta Sociedade) 3, Aliados (Prefeitura) 1, Contatos 4, Desarme, Idiomas (Árabe, Inglês, Francês e Latim), Mente Meditativa, Mentor 3, Rebanho 1, Recursos 4, Refúgio 3, Senso do Perigo, Status na Cidade 3, Status na Coalizão (Lancea Sanctum) 2 e Status no Clã (Mekhet) 1.

Força de Vontade: 8.

Humanidade: 6.

Virtude: Temperança.

Vício: Ira.

Vitalidade: 9.

Iniciativa: 11.

Defesa: 5.

Deslocamento: 15.

Potência do Sangue: 6.

Disciplinas: Auspício 4, Celeridade 5, Ímpeto 1, Majestade 2, Ofuscação 2 e Resiliência 3.

Vitae/por turno: 15/3.

No ano de 1602, o Arcebispo de Valência embarcou numa cruzada pessoal para livrar a "Espanha cristã" da presença nociva dos não-cristãos, principalmente aqueles que haviam dominado a região durante setecentos anos antes mesmo de ele ter nascido: os muçulmanos. Muitos desejavam que a influência árabe e muçulmana terminasse agora que a Espanha era novamente governada por espanhóis, mas poucos aconselhavam a expulsão total dos "mouriscos", como fazia o arcebispo. Ao defender seu ponto de vista, sabe-se que ele chegou a dizer que os sarracenos "louvavam apenas a liberdade de consciência em todas as questões religiosas, algo que todos os maometanos consentem que seus súditos dèsfrutem". O comentário talvez seja o maior elogio que se poderia fazer aos antepassados muçulmanos da Espanha, mas foi proferido com a intenção de depreciá-los violentamente.

Um sarraceno espanhol, um Mekhet chamado Al-Mohager, achou as palavras do arcebispo surpreendentes. Por ser um estudioso do centro de erudição mundialmente famoso que era a maravilhosa cidade de Córdoba, Al-Mohager não conseguia entender de onde poderiam ter vindo tamanhos ódio e intolerância, e achou todo o caso morbidamente fascinante. Ele nunca fora um homem particularmente religioso em vida. Na morte, a única religião que conhecia era o código moral que adotara ao entrar para o Clã Mekhet. Portanto, quando os espanhóis começaram a obrigar os muçulmanos da Espanha a se converterem ou escolherem o exílio, ele sucumbiu voluntariamente ao torpor.

Um século e meio depois, Al-Mohager despertou e encontrou sua pátria muito mudada. A Espanha cristã havia cumprido suas ameaças e milhões de árabes foram expulsos à força du-

rante seu longo descanso. A Espanha encorpara, ficara ambiciosa e fizera inúmeros inimigos em toda a Europa e no florescente Novo Mundo. Com a Espanha em pé de guerra, Al-Mohager decidiu que era chegado o momento de manter viva a chama. Ele não sabia mais lidar com o lugar no qual sua pátria se transformara, mas, com tanta coisa em jogo, ele precisava garantir a sobrevivência de seu legado. E foi assim que ele gerou um infante: um ilustre guerreiro-erudito cordovês de nome Felipe Maldonato.

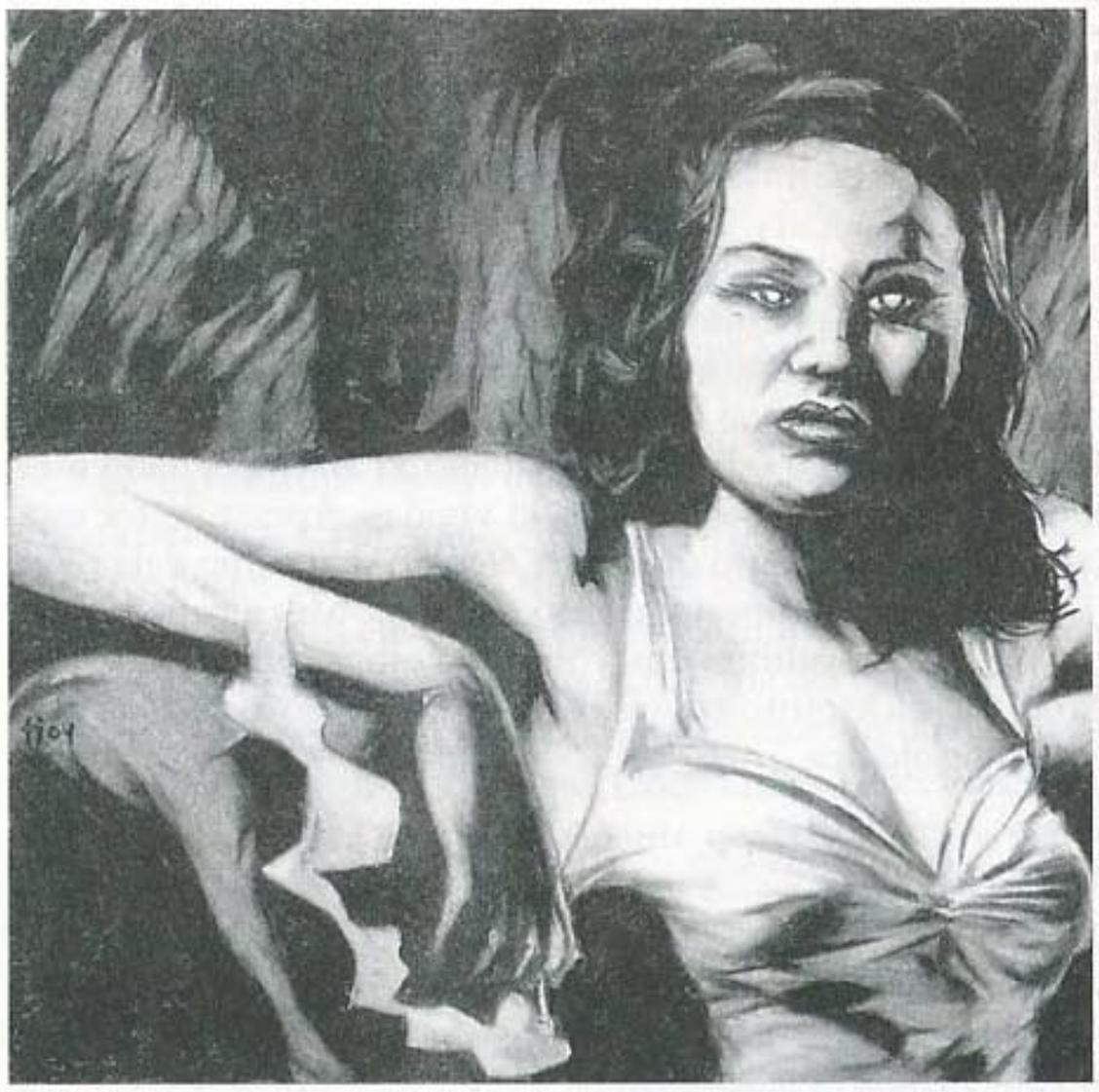
Um dos antigos aliados de Al-Mohager, um Ventrue cordovês de honra considerável e ética tradicional, ficou deliciado ao ver que seu colega havia finalmente gerado um infante. A estrela de Córdoba já não era a mais brilhante da coroa espanhola, agora que a guerra era a ordem do dia, e muitos Ventrue espanhóis viram-se surpreendidos pelo frenesi que cercava as ambições da Espanha. O Ventrue perguntou se Felipe poderia tomar conta de seu próprio infante, um militar chamado Vidal, em quem ele depositava boa parte de suas esperanças para a Espanha. Felipe estava ansioso para agradar e, durante toda a Guerra dos Sete Anos, permaneceu ao lado de Vidal, ávido para aconselhar e proteger.

Depois da guerra, Vidal foi enviado para administrar a província da Louisiana e, apesar de seu dever oficial ter sido cumprido, Felipe, que havia se apegado ao espanhol, decidiu acompanhar Vidal até o Novo Mundo para continuar em sua função de conselheiro. O Mekhet nunca mais abandonaria Vidal.

Felipe Maldonato é um sujeito muito alto. Sua pele é escura e acetinada, e só o mais tênue sinal de rugas cerca-lhe os olhos encravados no crânio, que cintilam de leve toda vez que ele concentra seus pensamentos em alguma coisa. Ele prefere os ternos executivos feitos sob medida (em sua maioria, pretos e cinzentos) quando é visto em público ou ao lado do Príncipe. Na privacidade de seu refúgio, Felipe às vezes cultiva os hábitos estáticos de uma época anterior a seu Réquiem, usando roupas anacrônicas e colecionando móveis refinados que hoje são considerados "antigüidades".

Pearl Chastain, Primogênita

Clã: Deva.
Coalizão: Invictus.
Abraço: 1726.
Idade aparente: pouco mais de trinta.
Atributos Mentais: Inteligência 4, Raciocínio 4 e Perseverança 2.
Atributos Físicos: Força 2, Destreza 3 e Vigor 3.
Atributos Sociais: Presença 2, Manipulação 4 e Autocontrole 5.
Habilidades Mentais: Erudição 2, Investigação 3, Ocultismo 2, Ofícios 3 e Política (Nova Orleans) 4.
Habilidades Físicas: Armamento 2, Armas de Fogo 3, Briga 2, Condução 1, Dissimulação 2, Esportes 1, Furto 4 e Sobrevivência 3.
Habilidades Sociais: Astúcia 5, Empatia 4, Expressão 3, Intimidação 2, Manha 3, Persuasão 4 e Socialização (Etiqueta) 5.
Vantagens: Aliados (Aristocracia) 4, Aliados (Alta Sociedade) 3, Bom Senso, Contatos 2, Fama 1, Refúgio 4, Recursos 4, Servidor 3, Status na Cidade 3, Status na Coalizão (Invictus) 2, Status no Clã (Deva) 4.
Força de Vontade: 7.



Humanidade: 6.
Virtude: Prudência.
Vício: Preguiça.
Vitalidade: 8.
Iniciativa: 8.
Defesa: 3.
Deslocamento: 10.
Potência do Sangue: 5.
Disciplinas: Auspício 4, Celeridade 2, Dominação 3, Ímpeto 2, Majestade 5 e Resiliência 2.
Perturbações: depressão (leve; 6).
Vitae/por turno: 14/2.

Por mais que odeie admitir, Pearl Chastain é uma relíquia de uma era passada. Por ser um dos membros ativos mais antigos da Primogenitura de Vidal, Pearl já viu e suportou um bocado de coisas. Ela viu a cidade desabrochar e se transformar na jóia que é hoje, mas, por isso mesmo, ela sabe o preço elevado e triste que essa transformação exigiu.

Pearl pouco recorda de sua vida como mulher mortal, e esse fato a tem preocupado cada vez mais nos últimos tempos, principalmente durante o sono. Durante o período de valorização da cidade na segunda metade do século XIX, Pearl foi um dos membros mais ativos e influentes da Família local. Ela tinha o respeito de praticamente toda a Família e se esforçava para cair nas graças até das almas mais reticentes. Em sua época, Pearl transformava inimigos rancorosos em aliados e indigentes em príncipes. Ela foi responsável por conquistas apreciáveis de seu clã, sempre afetando modéstia, e conseguiu até fazer de um Príncipe com uma ideologia diametralmente oposta um aliado constante. Mas esse tempo passou... o tempo *dela* passou. A chegada de Antoine Savoy assinalou o alvorecer de uma idade das trevas não só para a cidade como também para a matrona idosa de seu clã.

No século XXI, Pearl não passa de um eco do que foi um dia, despojada de vivacidade e até mesmo motivação. Ela ainda detém o poder e o prestígio que reuniu, mas somente por não querer que ambos lhe sejam tomados. Pearl já não está

mais na flor da idade, mas, como todos os mortos-vivos, ela é obrigada a continuar indefinidamente, não lhe restando nem a dignidade de se retirar de mansinho da vida pública.

Entre seus irmãos de clã, Pearl é considerada um tanto quanto desajeitada. Ela desistiu de tentar acompanhar as diversas modas e tendências culturais muito tempo atrás e, em sua tentativa de assumir uma aparência "intemporal" e "clássica", ela acaba se mostrando antiquada e obsoleta. Apesar de ter sido Abraçada no final da casa dos trinta (ou "no início", como ela costuma dizer), Pearl tem um ar empoeirado e esquecido que revela as décadas já vividas. Apesar de ter estacionado no momento da morte, é como se o corpo dela tivesse continuado a suportar o peso dos anos. Mas a papada flácida, os pés-de-galinha em volta dos olhos enfastiados... são fruto de seu espírito envelhecido, e não reflexos de uma alteração fisiológica.

Miss Opal, Primogênita

Clã: Nosferatu.

Coalizão: Cartianos.

Abraço: 1848.

Idade aparente: meia-idade.

Atributos Mentais: Inteligência 4, Raciocínio 2 e Perseverança 4.

Atributos Físicos: Força 5, Destreza 2 e Vigor 4.

Atributos Sociais: Presença 1, Manipulação 3 e Autocontrole 3.

Habilidades Mentais: Erudição 2, Informática 2, Investigação (Linguagem Corporal) 3, Ocultismo 2, Ofícios 2 e Política 4.

Habilidades Físicas: Briga 4, Condução 1, Dissimulação 3 e Sobrevivência (Urbana) 3.

Habilidades Sociais: Astúcia 3, Empatia 3, Intimidação (Ameaças Físicas) 4, Manha 5, Persuasão (Retórica) 3 e Trato com Animais 3.

Vantagens: Aliados (Organizações Trabalhistas) 3, Aliados (Governo Local) 3, Contatos 3, Gigante (Obs.: Miss Opal, na verdade, tem cerca de 1,65 metro de altura; é sua corpulência que garante o benefício desta Vantagem), Rebanho 3, Recursos 2, Refúgio 2, Status na Cidade 2, Status na Coalizão (Cartianos) 4 e Status no Clã (Nosferatu) 3.

Força de Vontade: 7.

Humanidade: 7.

Virtude: Prudência.

Vício: Ira.

Vitalidade: 10.

Iniciativa: 5.

Defesa: 2.

Deslocamento: 12.

Potência do Sangue: 3.

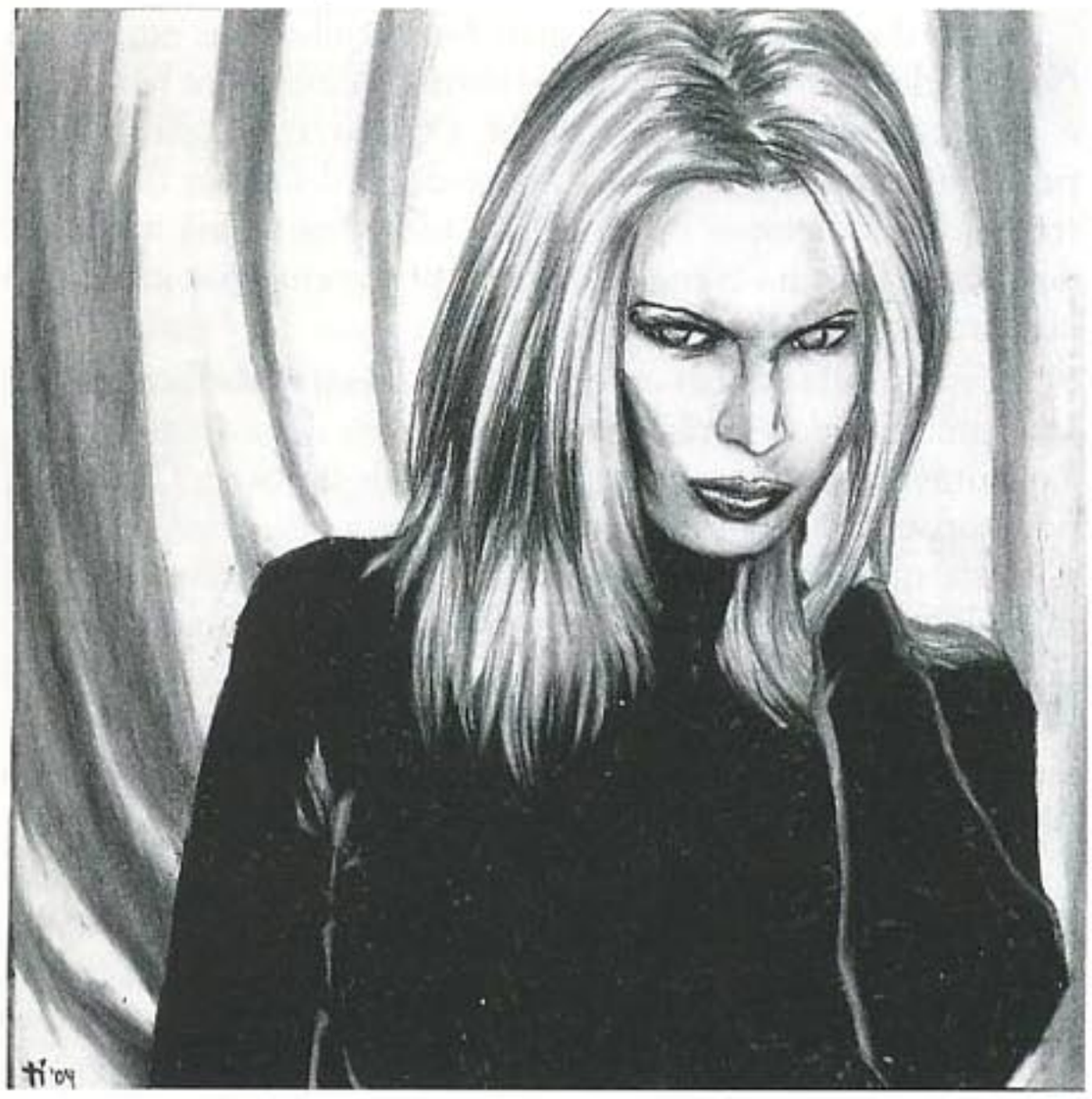
Disciplinas: Ímpeto 3, Ofuscação 4, Pesadelo 3 e Resiliência 3.

Vitae/por turno: 12/1.

Miss Opal — ela não atende a outro nome — é a autoproclamada consciência da corte do Príncipe Vidal. Filha e infante de ex-escravos, ela obteve um certo status pela primeira vez durante a Reconstrução, quando liderou uma campanha para garantir que os Nosferatu fizessem parte da nova ordem. Priscus do clã havia muitos anos, ela desapareceu — devido ao torpor — durante décadas em meados do século XX. Reapareceu por volta de 1978 e, desde então, está tentando reconquistar seu antigo status — e tem obtido êxito considerável, pois muitos Nosferatu se lembram dela — e alterar o alinhamento político do Príncipe Vidal. Ela é uma das Primogênitas mais velhas da cidade, bem como uma irritação constante para o Príncipe. Recentemente, ela recusou mais uma vez a honra de se tornar Priscus pelos Nosferatu, pois decidiu que um outro título, por mais informal que fosse, poderia interferir com suas obrigações e seu empenho como Primogênita.

Miss Opal acredita bastante na causa cartiana e trabalha constantemente dentro do sistema não só para encorajar o Príncipe Vidal e a Primogenitura a agirem de acordo mas também na esperança de convencê-los de que a concessão de mais poder e liberdade para os "plebeus da Família" seria proveitosa. Ela não tem tido muita sorte. Miss Opal abomina o uso da violência para fins políticos, mas não tem escrúpulos quanto a empregar intimidação física em interações pessoais (na verdade, ela expressou mais de uma vez sua indignação com o comportamento "vergonhoso" de membros jovens da Família dando neles uma surra).

Imensamente obesa, Miss Opal parece uma mulher normal (apesar do sobrepeso) e de pele escura até que alguém note o rosto dela: uma massa flácida de linhas de expressão e rugas tão profundas e compactas que é de se admirar que ela consiga enxergar alguma coisa. Ela usa principalmente vestidos largos e gosta de xales. Fala arrastado e tem a tendência (que muitos anciões acham extremamente irritante) de chamar as pessoas por nomes carinhosos como "Docinho" e "Fofura". Outros membros da Família que a viram se alimentar ficaram particularmente transtornados ao saber que ela trata suas fontes com a mesma exuberância, geralmente conversando com elas no mais amigável dos tons antes e depois do ato, quer estas tenham ou não sobrevivido ao processo.



Coco Duquette, Primogênita

Clã: Mekhet.
Coalizão: Cartianos.
Abraço: 1892.
Idade aparente: início dos vinte.
Atributos Mentais: Inteligência 3, Raciocínio 3 e Perseverança 4.
Atributos Físicos: Força 2, Destreza 4 e Vigor 3.
Atributos Sociais: Presença 5, Manipulação 3 e Autocontrole 4.
Habilidades Mentais: Ciências 2, Erudição 1, Informática 1, Investigação 4, Medicina 2, Ocultismo 1 e Política (Família) 4.
Habilidades Físicas: Armamento 3, Armas de Fogo 3, Briga 4, Condução 1, Dissimulação 3, Esportes 3 e Sobrevivência 2.
Habilidades Sociais: Astúcia 3, Empatia 3, Intimidação 2, Manha 5, Persuasão 4 e Socialização 4.
Vantagens: Aliados (Prefeitura) 3, Aliados (Ativistas Políticos) 3, Aparência Surpreendente 2, Contatos 4, Fonte de Inspiração, Rebanho 1, Recursos 3, Refúgio 3, Status na Cidade 3, Status na Coalizão (Cartianos) 3 e Status no Clã (Mekhet) 3.
Força de Vontade: 8.
Humanidade: 8.
Virtude: Esperança.
Vício: Luxúria.
Vitalidade: 8.
Iniciativa: 8.
Defesa: 3.
Deslocamento: 11.
Potência do Sangue: 3.
Disciplinas: Auspício 2, Celeridade 3, Dominação 1, Ímpeto 1, Majestade 1 e Ofuscação 3.
Vitae/por turno: 12/1.

Apesar de ter nascido no auge da Era Vitoriana, Coco Duquette se considera um rebento do século XXI. Foi salva da prostituição por um cavalheiro idoso que aparentemente só desejava o prazer de sua companhia. Devido ao destino terrível de algumas prostitutas da época, Coco ficou mais do que apreensiva quando o homem ofereceu-lhe a mão, mas alguma coisa na conduta daquele cavalheiro a tranqüilizou e ela se viu entrando alegremente na carruagem dele e abandonando sua antiga vida.

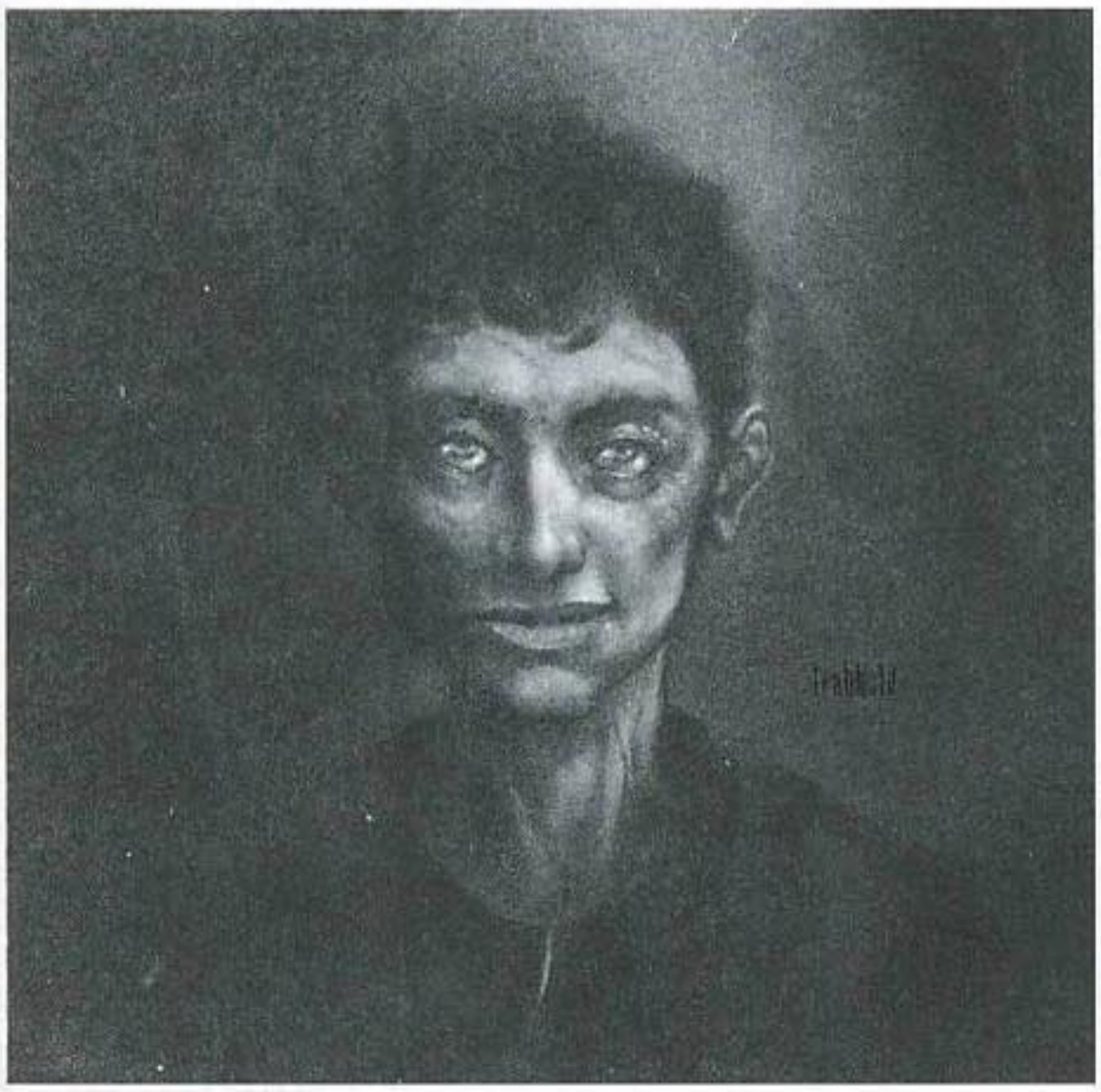
O cavalheiro idoso, um Mekhet venerando chamado Starkweather, esperou quase dois anos para conceder a morte eterna a sua protegida. Durante esse período, ele discutiu abertamente com ela — quase como se a jovem fosse sua igual — um grande número de temas, a maioria dos quais girava em torno da política e do papel da humanidade no mundo natural. Só muitos anos depois é que Coco viria a perceber que seu genitor a colocara à prova. Somente quando seu futuro genitor ficou satisfeito com as respostas dela e os progressos que haviam feito é que ele decidiu Abraçá-la e, ao fazê-lo, fez com que ela reavaliasse não só tudo o que ele lhe acabara de ensinar como tudo o que ela achava saber. No entanto, em vez de amansá-la, o Abraço a desafiou. Exatamente como pretendia seu genitor, Coco encontrou propósito na causa do sonho cartiano, no qual cada convicção que ela tinha como mortal encontrava paralelo no mundo dos Amaldiçoados.

Assim que sua protegida chegou mais uma vez ao nível de sabedoria e preparação pré-determinado por ele, o genitor a liberou do período de tutela e deixou que ela perseguisse seu sonho. Perto do final do século XX, Coco chegou à Primogenitura do Príncipe provando seu valor como alguém que não só conhecia as esperanças e os sonhos dos neófitos da cidade, mas como alguém que sempre forneceria contra-argumentos honestos na mesa de discussão. Coco nunca gostou do fato de o representante mais velho de seu clã ser em grande parte apolítico, mas ela respeita o poder dele e, mais importante ainda, a importância que ele tem para o Príncipe. Ela sabe que não é páreo para o Priscus, nem física nem politicamente, mas espera que, ao se tornar quase tão indispensável para o Príncipe quanto seu rival, ela consiga causar mais impacto na estrutura de poder da cidade quando ele sucumbir ao torpor. Se esse é o jogo, então Coco Duquette tem a intenção de jogá-lo, e bem.

Não é necessário um espelho mágico para saber que, entre os membros da Primogenitura de Nova Orleans, Coco Duquette é a mais bela. Sua beleza é, sem dúvida, surpreendente, mas o que lhe confere uma virtude toda própria é o inegável ardor de seus olhos e a agitação provocante de sua voz aveludada toda vez que ela discursa ou se envolve num debate filosófico. A causa é sua paixão, e sua paixão alimenta a causa, e são poucos os que, depois de deixá-la discorrer sobre o assunto, não ficam absolutamente fascinados (principalmente os mortais e os membros jovens da Família). Para exigir respeito, Coco renunciou à tradicional "indumentária feminina", preferindo um traje cuidadosamente elaborado que normalmente se constitui de uma apertada blusa de gola rulê (modesta, mas sugestiva) e calças pretas ao estilo militar. Ela tinge o cabelo regularmente de vermelho intenso para contrastar com seus penetrantes olhos azuis.

Sundown, o Rei da Noite

Clã: Nosferatu.
Coalizão: independente.
Abraço: 1915.
Idade aparente: fim da casa dos vinte.
Atributos Mentais: Inteligência 3, Raciocínio 5 e Perseverança 3.
Atributos Físicos: Força 3, Destreza 3 e Vigor 4.
Atributos Sociais: Presença 4, Manipulação 4 e Autocontrole 5.
Habilidades Mentais: Ciências 2, Erudição (Administração) 2, Informática 3, Investigação 2, Ocultismo 3 e Política 3.
Habilidades Físicas: Armamento 2, Armas de Fogo 3, Briga 3, Condução 4, Dissimulação 5, Esportes 3 e Sobrevivência 4.
Habilidades Sociais: Astúcia 4, Empatia 3, Intimidação 3, Manha (Fofoca) 5, Persuasão 3 e Socialização (Hospitalidade) 5.
Vantagens: Aliados (Vida Noturna) 4, Aliados (Burocracia Municipal) 2, Ás do Volante, Contatos 5, Fama 3, Habitué, Rebanho 5, Recursos 3, Refúgio 3, Status na Cidade 5 e Status no Clã (Nosferatu) 3.
Força de Vontade: 8.
Humanidade: 7.
Virtude: Prudência.
Vício: Gula.
Vitalidade: 9.
Iniciativa: 8.
Defesa: 3.
Deslocamento: 11.
Potência do Sangue: 3.
Disciplinas: Auspício 3, Ímpeto 2, Majestade 2, Ofuscação 4, Pesadelo 3 e Resiliência 2.
Vitae/por turno: 12/1.



Uma das personalidades mais bem conhecidas em toda a Nova Orleans é também um dos menos interessados nos atuais e intrincados conflitos pelo poder. De fato, este espírito independente conquistou respeito considerável (apesar de a contragosto, em algumas ocasiões) devido a sua recusa inflexível de se aventurar na arena política. Esse respeito, por sua vez, só faz aumentar suas propriedades.

A razão pela qual as opiniões deste membro da Família, que se chama Sundown, têm tamanho peso se deve a sua influência notável na vida noturna dos mortais de Nova Orleans e, por conseguinte, na vitalidade humana da cidade. Se ele apoiasse qualquer uma das três forças mais importantes da Família local, os resultados provavelmente favoreceriam o beneficiário. Por esse motivo, é bom para todos os envolvidos que ele continue neutro politicamente e, até agora, Sundown — o padroeiro das baladas de Nova Orleans — não decepcionou ninguém.

Sundown talvez seja mais conhecido por possuir e administrar vários bares e casas noturnas que recebem a Família no centro de Nova Orleans e arredores. O maior e mais bem-sucedido de todos, o *Carnival Club*, chegou a ser declarado Elísio alguns anos atrás e, desde então, ficou conhecido como parte do Cocho local entre os neófitos sofisticados da cidade. As marcas registradas de uma casa de Sundown são os vidros escurecidos (quando a estrutura não se encontra abaixo do nível da rua), salas com iluminação melancólica e espelhos somente nos banheiros. Até o Príncipe recorre aos estabelecimentos de Sundown de quando em quando e, dentre os três vampiros mais importantes da cidade, é ele quem pode alegar ter o relacionamento mais amigável com o Nosferatu.

Sendo um Nosferatu, Sundown foge ao estereótipo em quase todos os aspectos. Ele é sociável, acessível e elegante, além de preferir nitidamente as coberturas pródigas aos aposentos úmidos e despretensiosos muitas vezes associados a seus irmãos de clã. Seu poder social e econômico desconcerta vários tradicionalistas na cidade e, sobretudo, Antoine Savoy, que tolera o poder e a presença do Nosferatu só porque o Príncipe teria uma vantagem ainda maior se ele não o fizesse. Muitos acreditam que Savoy planeja usar Sundown como meio para chegar ao Principado, mas ninguém sabe com certeza como ou quando o pretenso usurpador poderá realizar tal façanha.

Na verdade, Sundown não está tão comprometido com a neutralidade como ele costuma alegar. Não, ele já viu as marés do destino da Família subirem e descerem e conhece intimamente o preço do fracasso; ele mesmo ajudou a arruinar membros da Família em mais de uma ocasião. Sundown aguarda, espera para ver qual facção será a favorita no equilíbrio do poder. Então, e só então, ele cogitará apoiar esse lado — a menos que sua participação não seja necessária, o que lhe permitirá desfrutar ainda dos benefícios de permanecer à parte de qualquer instituição que venha a obter a vantagem.

O homem que hoje é conhecido como Sundown foi um dia um rapaz branco de origem *créole*. Agora ele parece um cavalheiro de etnia indistinta e boa aparência: não tão atraente a ponto de parecer ameaçador, mas bonito o bastante para deixar à vontade quem estiver por perto. Ele segue as modas mais populares e sempre adapta o vestuário à casa noturna na qual se encontra, mesmo que isso implique a troca das roupas entre um clube e outro. Ainda assim, até o interlocutor mais casual repara em algo... ruim a respeito de Sundown. Ele realmente emana a aura de um predador, mas aqueles que nada sabem

sobre a Família não fazem idéia do quanto sua apreensão é válida. Apesar de toda a influência e estima de Sundown, são poucos os que desejam conhecê-lo pessoalmente.

Lídia Kendall

Clã: Gangrel.

Coalizão: Ordo Dracul.

Abraço: 1869.

Idade aparente: meados da adolescência.

Atributos Mentais: Inteligência 2, Raciocínio 4 e Perseverança 3.

Atributos Físicos: Força 2, Destreza 4 e Vigor 3.

Atributos Sociais: Presença 4, Manipulação 4 e Autocontrole 3.

Habilidades Mentais: Ciências 1, Erudição 2, Investigação 4, Ocultismo 4 e Ofícios 3.

Habilidades Físicas: Briga 2, Condução 3, Esportes 2, Furto 3 e Sobrevivência 4.

Habilidades Sociais: Astúcia (Eludir) 4, Empatia 3, Expressão (Representação) 4, Manha (Atividades da Família) 4 e Persuasão 2.

Vantagens: Aliados (Voduístas) 2, Contatos 2, Ligeiro 3, Senso do Perigo, Status na Cidade 1 e Status na Coalizão (Ordo Dracul) 1.

Força de Vontade: 6.

Humanidade: 6.

Virtude: Fé.

Vício: Inveja.

Vitalidade: 8.

Iniciativa: 7.

Defesa: 4.

Deslocamento: 14.

Potência do Sangue: 3.

Disciplinas: Animalismo 3, Celeridade 2, Ímpeto 1, Metamorfose 3 e Resiliência 3.

Anéis do Dragão: O lento fluir do Sangue; A superação do Medo Rubro.

Vitae/por turno: 12/1.

Nascida em 1853, Lídia é o resultado do estupro de uma moça branca por um dos escravos de seu tio. A mãe de Lídia a tratava como um fardo e um sinal de vergonha, e a menina cresceu nutrindo uma mistura neurótica de ódio e fascinação pelos escravos e a cultura negra. Sua vida teria sido breve e inconseqüente se não tivesse chamado a atenção de Roger Halliburton, um Gangrel nortista que chegou a Nova Orleans depois da rendição à União em maio de 1862. Halliburton já era um pedófilo mesmo antes de se tornar vampiro e tinha a intenção de conservar Lídia como ghulah e fonte, mas quando ela foi atropelada por um cavalo enlouquecido em 1869, seu patrão — num acesso do que ele achava ser amor — decidiu abraçá-la.

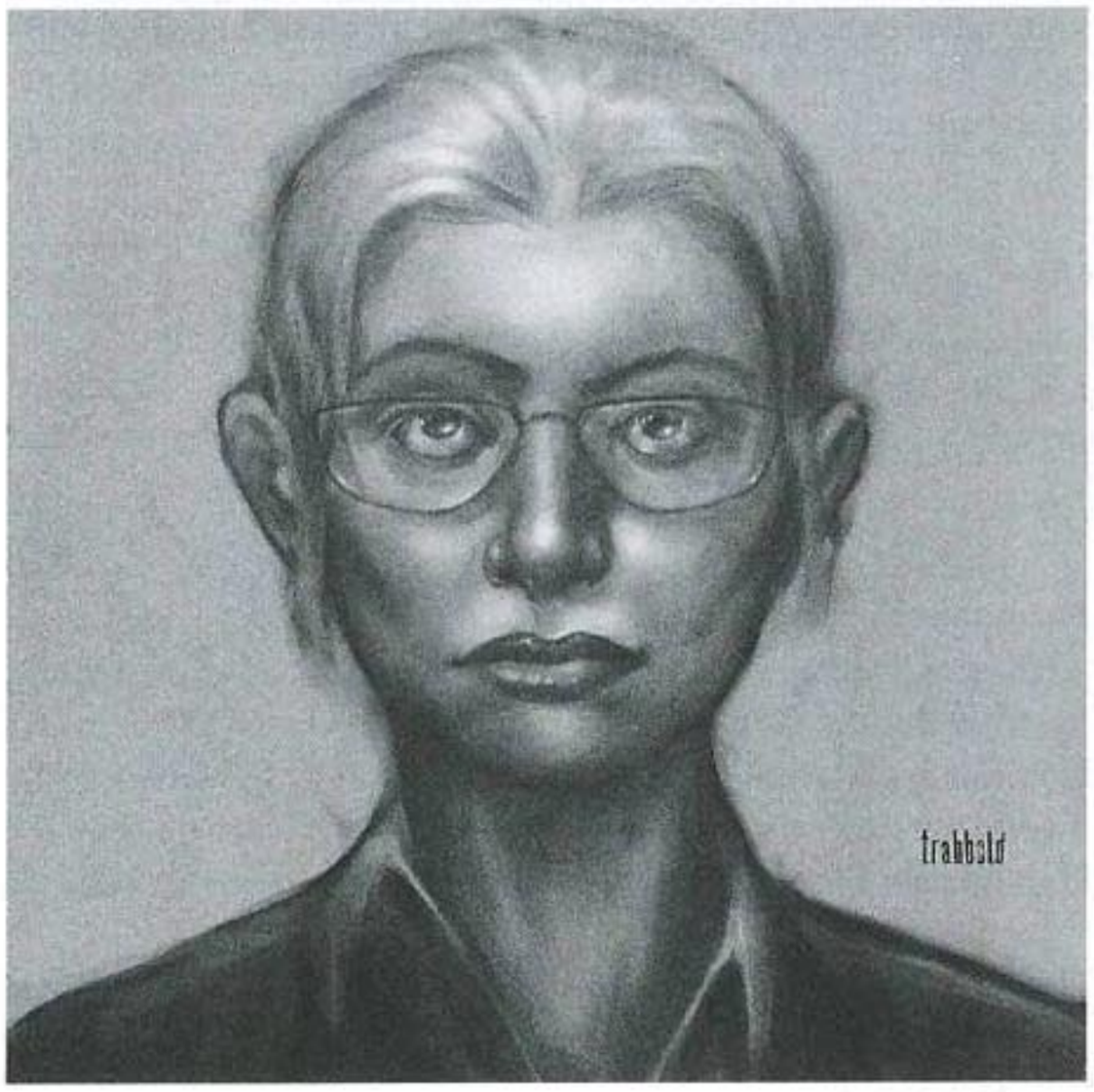
Apesar de, fisicamente, ter estacionado nos dezesseis anos, Lídia logo desenvolveu uma sagacidade e um intelecto que lhe permitiram tirar vantagem de sua idade e ignorância aparentes. Ela acabou suplantando a perspicácia política e o status de seu genitor na região. Décadas mais tarde, quando Halliburton foi destruído por um grupo de voduístas em retaliação pelas mortes de várias crianças locais, foi fácil para Lídia seguir adiante. Além do mais, a destruição de seu genitor, com quem ela mantinha uma intensa relação de amor e ódio (pendendo para o ódio) reacendeu seu fascínio pela cultura negra local.

Esse fascínio logo se transformou em reverência no decorrer de seus estudos e Lídia tornou-se uma voduísta praticante e seguidora da filosofia transcendental da Ordo Dracul durante a Grande Depressão. Além disso, foi por meio de seus colegas Dragões que ela foi apresentada ao Barão Cimitiére, que desde então ela segue com uma devoção zelosa, e talvez fanática. Embora o Barão Cimitiére desconfie que Lídia o vê como um pai/genitor substituto, e não como líder religioso, a adesão fervorosa ao vodum e a utilidade da jovem vampiresa para a causa dele o encorajaram a vencer a relutância e conceder a ela uma posição razoavelmente elevada entre seus seguidores.

Na verdade, ele está meio que certo. Lídia de fato vê Cimitiére como uma figura paterna e um ícone pessoal, mas ela também é devotada a sua religião, a seus companheiros de coalizão e aos colegas voduístas — o primeiro lugar no qual ela se sente realmente à vontade. O fato de o Barão Cimitiére não pertencer à mesma coalizão que ela a incomoda, pois este é a única mancha no que, segundo ela, seria o discernimento impecável de seu mentor.

Lídia ainda se aproveita de sua aparente juventude, permitindo que os outros subestimem seu conhecimento, sua experiência e determinação. Na verdade, apesar do tolhimento de seu amadurecimento emocional no tocante a figuras paternas, ela normalmente é bastante calculista, disposta a demonstrar uma paciência inumana e tomar as atitudes necessárias para promover seus objetivos (que são, em grande parte, os objetivos do Barão Cimitiére e seguidores). A menos que se trate de um rito ou de uma ocasião formal (caso no qual ela prefere vestidos vaporosos e brancos), ela geralmente assume o papel de adolescente leviana, dando preferência a camisetas, calças *jeans* de cós baixo e prendedores de cores vivas nos cabelos negros, ou então penteados afro.

Natasha Preston



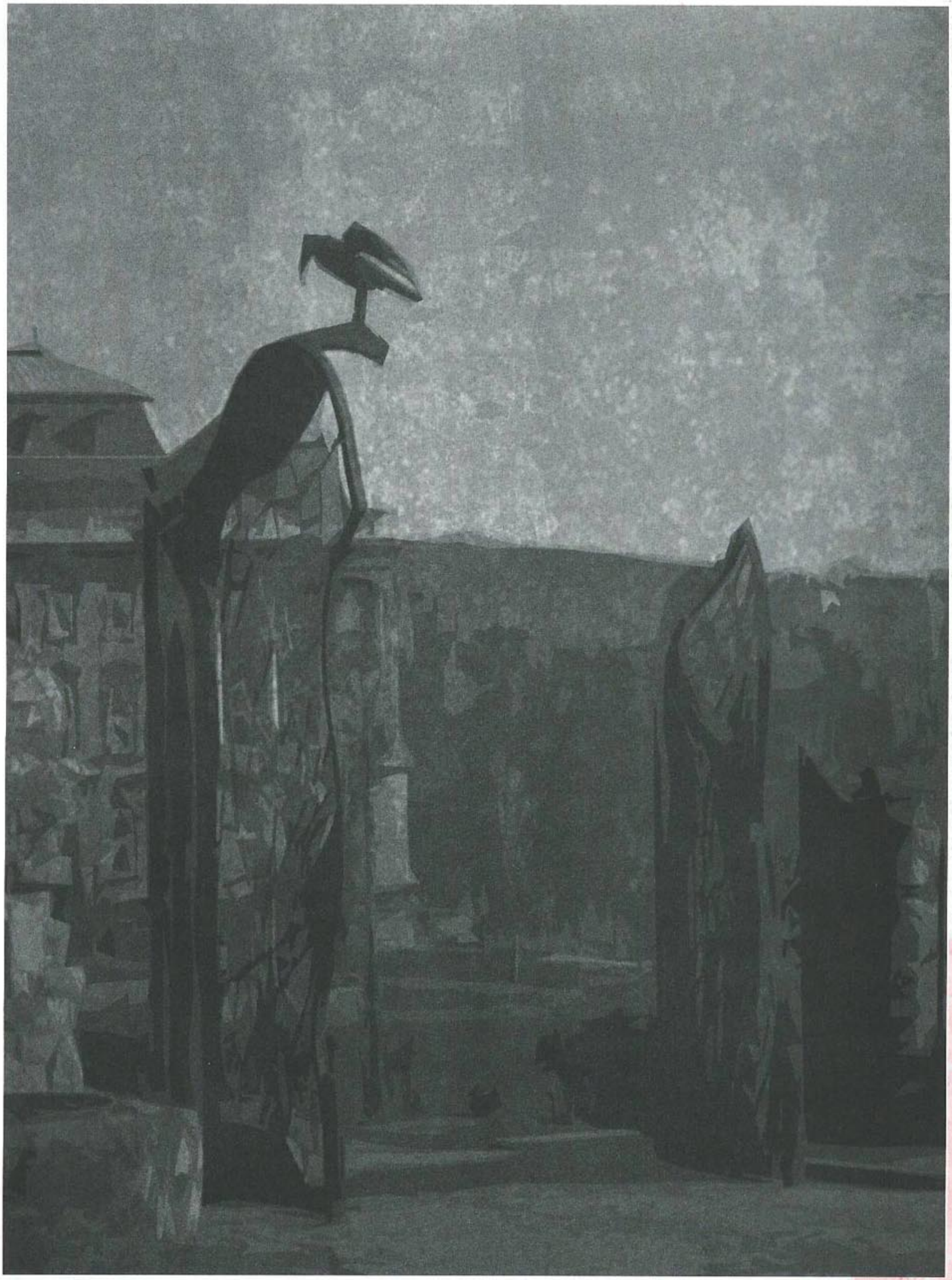
Clã: Ventrue (Malkoviana).
Coalizão: Invictus.
Abraço: 1967.
Idade aparente: fim da casa dos vinte.
Atributos Mentais: Inteligência 4, Raciocínio 3 e Perseverança 3.
Atributos Físicos: Força 1, Destreza 2 e Vigor 3.
Atributos Sociais: Presença 2, Manipulação 3 e Autocontrole 4.
Habilidades Mentais: Ciências 2, Erudição 4, Informática 3, Medicina 1 e Política 4.
Habilidades Físicas: Condução 1, Dissimulação 1, Furto 1 e Sobrevivência 1.
Habilidades Sociais: Astúcia 1, Intimidação 3, Manha 2, Socialização 3 e Trato com Animais 1.
Vantagens: Contatos 1, Memória Eidética, Recursos 3, Refúgio 1, Status na Cidade 1 e Status na Coalizão (Invictus) 2.
Força de Vontade: 7.
Humanidade: 6.
Virtude: Fortaleza.
Vício: Avareza.
Vitalidade: 8.
Iniciativa: 6.
Defesa: 2.
Deslocamento: 8.
Potência do Sangue: 2.
Disciplinas: Animalismo 1, Dominação 4 e Majestade 2.
Perturbações: compulsão obsessiva (grave; linhagem), irracionalidade (leve; 6).
Vitae/por turno: 11/1.

Recém-chegada, relativamente falando, a Nova Orleans e ao mundo da Família em geral, Natasha Preston era a típica herdeira rica da Nova Inglaterra pós-Segunda-Guerra-Mundial. Sua família — que remontava à época colonial e nunca deixava ninguém esquecer disso — mandava todos os rebentos à faculdade, apesar do fato de a seleção de mulheres pelos programas universitários na década de 1960 ser bastante restrita. Natasha, que tinha uma certa inclinação e um fascínio por administração e política, tornou-se uma das mulheres cada vez mais numerosas a romper com a tradição e a obter um diploma com dupla habilitação em Administração e Ciências Políticas. Devido a sua combinação de habilidades, a sua educação e práticas absolutamente impiedosas e implacáveis, Preston tinha diante de si uma promissora carreira política. Ao menos até que ela e o candidato de sua escolha se vissem envolvidos com o tipo de "homem de negócios" que prefere agir de maneira mais direta em vez de recorrer aos tribunais quando acredita ter sido trapaceado. Foi então, quando sua vida se esvaía, que Preston conheceu um dos outros patrocinadores ilícitos de seu empregador: uma Ventrue chamada Constance. Primeiro como um simples títere, depois como ghulah e, por último, como infante, Preston foi o elo de sua genitora com o mundo da administração e da política modernas, algo que ela entendia muito melhor que uma vampiresa cujo Réquiem começara antes da democracia norte-americana.

Não se sabe o que aconteceu nas poucas décadas que se seguiram, pois Preston não fala a respeito. Seja o que for, ela não está mais a serviço de Constance (ou foi demitida) e, de alguma maneira, convenceu Savoy a aceitá-la numa função semelhante, apesar de pouco conhecer Nova Orleans e de sua relativa juventude (e, sem dúvida nenhuma, sem ter contado a ele sobre a loucura que contamina seu Sangue). Seja lá como ela tenha conseguido isso, a decisão de Savoy valeu a pena. Nos últimos anos, Preston mergulhou em todos os aspectos da sociedade de Nova Orleans, aprendeu várias das complexidades da política Familiar local e tornou-se uma das consultoras políticas mais confiáveis de Savoy e a principal espiã dele nos territórios ainda controlados firmemente pelo Príncipe Vidal. Na maior parte do tempo, ela parece se dar muito bem com seu novo patrão, mas, em mais de uma ocasião, ela censurou Savoy (e outros interlocutores) por causa da estrutura de poder Familiar, dominada pelos homens, conseqüência do fato de que a maioria dos líderes da Família provém de uma época na qual as mulheres eram consideradas cidadãos de segunda classe. Parece ser o único assunto com o qual ela realmente se exalta.

Apesar de ser encantadora quando quer, Natasha Preston é principalmente uma mulher rígida e pragmática. Ela geralmente não tem senso de humor e nunca parece se considerar "de folga". Ela prefere *tailleurs* em tons pastéis e os cabelos louro-escuros ostentam os penteados conservadores mais recentes.

"Você é o Diabo?", ela perguntou, e sua voz se encheu de esperança.
"Dizem que sou filho dele", eu respondi, e apresentei o ouro para comprá-la.
— Os ritos do dragão.



Epílogo:
Riscos e Cordas

IV

Hoje sonhei que estava naquela adega novamente. Dava para sentir o cheiro insistente de podridão no ar. Ouvi o som de uma inspiração apressada e ruidosa, como um cão que tentasse farejar alguma coisa.

Esta é minha última noite, fedelho. As coisas que vi, elas são maiores que eu, e não vou lhes dar a satisfação de me pegar. Nem vou enlouquecer tentando evitá-las. Se estou aqui, agora, é porque quero deixar tudo em ordem nesta não-vida. Tenho de dizer a antigos... aliados que não vou mais fazer parte do programa.

Vou ver o sol nascer amanhã. É a única maneira de ter certeza. E, quando o sol aparecer, vou incendiar o vestíbulo onde descanso. Se quiser que a coisa volte seu olhar feroz para você, venha vasculhar meu refúgio amanhã à noite. Para ver o que terá sobrevivido ao fogo e aos raios do sol.

Mas, se for esperto, você vai deixar para lá.

III

Meu Jesus fodidinho, isso queima como se não houvesse mais porra nenhuma de amanhã. O sangue escorre dos buracos onde minhas mãos costumavam ficar — merda! Não consigo me segurar em nada, a dor 'tá me deixando cego e eu sinto aquela fúria sanguinolenta tomar conta de mim, mas não posso fazer nada porque eles me acorrentaram e me penduraram de cabeça para baixo. O sangue vai pingando na mesa abaixo de mim. Que porra é essa, algum tipo de masmorra?

Tem tochas nas paredes. O merdinha de pau pequeno, o sujeito que eu arrebentei a cara, 'tá aqui do meu lado, e do lado dele tem um cara que parece padre, só que ele 'tá desenhando uma cruz invertida na testa com o meu sangue, e 'tá falando merda sobre pecados e ameaças. Fodam-se os dois.

E aí eles me abaixam até a mesa — e eu ainda 'tô acorrentado, porra. 'Tão cauterizando meus braços mutilados, e eu fico cego e louco de novo, e quando me dou conta, vejo cinzas flutuando no ar, cinzas que vieram da minha maldita carne morta que pegou fogo. O padre pega um martelo e uma estaca, abençoa o pedaço de pau, coloca a coisa sobre o meu peito e a enterra com um golpe furioso.

Ouço o meu grito que morre. Os únicos sons depois disso são os ratos, o chiado das tochas que se apagam e uma porta pesada que se fecha.

Não 'tou vendo nada. Agora estou cego pra valer.

Chega quase a ser engraçado como eu era ingênuo naquela época. Eu via a Família como uma série de grupos díspares que competiam entre si. Os terrores sanguinários contra os aristocratas, a seita selvagem contra os teosofistas misteriosos. Meu próprio grupo de idealistas contra todos os outros.

Contudo, o coração morto encoraja a traição, e minha temporada entre os Amaldiçoados foi produtiva. As questões filosóficas empalidecem diante das ambições pessoais que cada um de nós acalenta.

Minha fascinação juvenil por Lindsay arrefeceu e, na verdade, muito antes de os caçadores de bruxas encontrarem o refúgio onde ela ainda dormia. Gostaria de saber como eles descobriram seu antro secreto. Tenho vertigens só de pensar nas possibilidades.

O Sr. Bennett deixava a desejar; seus hábitos grosseiros eram incivilizados demais para nossa corte de demônios notívagos. Parece que todos o usaram para conseguir o que queriam, mas ninguém fez o que prometeu.

Confio implicitamente no Sr. Audelia, mais por respeito a nossos segredos mútuos, que é melhor manter bem guardados, do que por qualquer espécie de altruísmo ou afeição. Ele é uma criatura repugnante, mas inestimável, e prefiro que ele me informe sobre o que os outros andam fazendo a vê-lo informar os demais sobre o que eu faço.

Foi realmente muito bom para Lady Moltis voltar para sua terra natal. Aqui não havia nada para ela, e por mais que eu deteste a maneira como ela me tratou quando fui mesmerizado e escravizado, respeito a habilidade que ela demonstrou ao fazê-lo.

E Maxwell... Bem, todos sabem o que aconteceu com Maxwell, não é?

A cidade se estendia lá embaixo e suas luzes cintilavam como chamas de milhares de velas longínquas.

"Uma noite", ela disse, "tudo isto será seu."

"Mas, por ora, gostaria de dançar?"

E ouvi o som de piano e cordas.

Índice

A

Alimentação 164
Anéis do Dragão 65, 92, 93, 149, 230
- Anel da Fera 149
- Anel das Maldições 149
- Anel do Sangue 149

Animalismo 93, 115, 124, 140
- Atrelar a Fera 118
- Chamado da Natureza 116
- Obediência 116
- Subordinar o Espírito Ínfero 117
- Sussurros Bestiais 115

Antagonistas 223-4
Apartidários/Desgarrados 24, 67, 93, 103, 278
Arauto 34
Atributos 90, 92, 93, 99, 105, 107, 109, 111, 113, 114, 157, 179, 230
Atributos preferenciais 92, 93
Auspício 93, 109, 119, 135
- Percepção de Auras 120
- Projeção Crepuscular 123
- Sentidos Aguçados 119
- Telepatia 122
- Vestígios Espirituais 121

B

Brujas 107, 235
Brumas da eternidade 39
Burakumin 111, 238

C

Camarilla 43
Caquexia 249
- Aceleração da Enfermidade 250
- Contaminação 249
- Diagnóstico 249
- Inflamação 249
- Pestilência 250

Cartianos 24, 59, 91, 93, 277
Celeridade 93, 123
Círculo da Anciã 24, 46, 91, 93, 276
Clã 15, 21, 22, 23, 91, 93
Coalizão 15, 24, 42, 43, 91, 93
Corifeu 34
Crúac 48, 91, 93, 148, 230
- Agonia de Prosérpina 143
- Alimentar a Anciã 145
- Cheval 143
- Mal do Sangue 144
- Ônus de Sangue 144
- Proteção Contra o Mal da Madeira 143

Rigor Mortis 143
Toque da Morrigan 143
Vitae da Hidra 143
Vitae Obstinada 144

D

Dano 170-5
Dano agravado 171-3, 252, 264
Dano contundente 170, 173
Dano letal 170, 173
Dependência do Sangue 158
Devas 22, 93, 104
Devoções 150, 265
Diablerie 77, 78, 158
Disciplinas 20, 92, 93, 99, 114, 157, 249, 253, 259, 260
Dominação 93, 124
- Comando 124
- Condicionamento 127
- Esquecimento 126
- Mesmerismo 125
- Possessão 128

Domínio 28, 29, 35, 36, 76, 80
Domínio senhorial 35
Drácula 62
Drogas 174

E

Eletricidade 174
Elísio 27, 38, 284
Estaqueamento 176

F

Feitiçaria Tebana 57, 92, 93, 145
- Carícia do Pecado 146
- Dádiva de Lázaro 147
- Estigmas 147
- Flagelo de Sangue 146
- Maldição de Babel 146
- Maldição do Desespero 147
- Praga do Mentiroso 146
- Relicário de Vitae 146
- Sentença Colérica 148
- Transubstanciação 147

Fogo 172
Força de Vontade 92, 93, 156, 170, 230
Frenesi 179

G

Gangrels 22, 93, 106
Getsumei 250
- Canal de Hasu-ko 252
- Convocação dos Hotoke 252
- Pele Cadavérica 251
- Preservação Enluarada 251
- Safra do Corvo 251

Ghuls 80, 166, 227, 228
Glossário 84

H

Habilidades 91, 93, 99, 159, 230
Harpia 35
Humanidade 92, 93, 181, 230

I

Ímpeto 93, 128
Incremento físico 157
Invictus 24, 50, 91, 93, 275

L

Lancea Sanctum 24, 54, 92, 93, 271
Linhagens 15, 22, 105, 107, 109, 111, 113, 234, 256
Longino 51, 55
Luz do sol 15, 172, 173

M

Mácula do Predador 41, 168
Majestade 93, 129
- Arrebatamento 130
- Convocação 131
- Fascínação 129
- Revelação 130
- Soberania 132

Malkovianos 113, 241
Máscara 75, 169
Mastim 35
Mekhet 22, 93, 108
Mestre do Elísio 35
Metamorfose 93, 133
- Aspecto do Predador 133
- Corpo do Espírito 134
- Forma da Fera 134
- Garras da Natureza 134
- Refúgio de Terra 133

Moiras 74
Moralidade 90, 182
Morbus 109, 244

N

Nosferatu 22, 93, 110
Nova Orleans 268
- Mapas 279, 282

O

Ofuscação 93, 135
- Acobertar a Multidão 138
- Estranho Conhecido 137
- Manto da Noite 136
- Máscara de Tranqüilidade 136
- Toque de Sombra 135

Ordo Dracul 24, 62, 92, 93, 277
Orgia 178

P

Parentesco 162
Perturbações 167, 182, 183, 187
Pesadelo 93, 138
- Despedaçar a Mente 140
- Fisionomia Monstruosa 138
- Medo Fatal 140
- Olhar da Fera 139
- Temor 139

Pontos de experiência 92, 93, 229, 230, 265
Potência do Sangue 92, 93, 99, 114, 159, 161, 168, 175, 176, 178, 195, 230, 254, 256
Primogênito;
- Primogenitura 34

Príncipe 33
Priscus 34
Progênie 75, 170
Prole de Belial 70, 228

R

Rebanho 80, 93, 100
Refúgio 27, 93, 100
Regente 35

Resiliência 93, 140
Ritos do dragão, Os 72, 73, 74, 89
Rötschreck 178

S

Senescal 33
Status 91, 93, 102
  na Cidade 102
  na Coalizão 102
  no Clã 102

T

Testamento de
  Longino, O 19, 58, 72, 73, 74, 271, 272
Toreadores 105, 246
Torpor 40, 99, 175, 187
Tradições 74, 169

V

Vantagens 91, 92, 93, 100, 230
  Rebanho 93, 100
  Refúgio 93, 100
  Status 91, 93, 102
Venenos 174
Ventrue 23, 93, 112
Vício 93, 179, 183
VII 71
Vinculum 42, 80, 160
Virtude 93,179
Vitae 90, 94, 99, 156-8

X

Xerife 35

Despertei entre os mortos e, como eles, eu estava morto.

— Os ritos do dragão

Vampiro
O RÉQUIEM

Nome:
Jogador:
Crônica:

Conceito:
Virtude:
Vício:

Clã:
Coalizão:
Soterie:

Atributos

Poder	Inteligência	●○○○○	Força	●○○○○	Presença	●○○○○
Refinamento	Raciocínio	●○○○○	Destreza	●○○○○	Manipulação	●○○○○
Resistência	Perseverança	●○○○○	Vigor	●○○○○	Autocontrole	●○○○○

Habilidades

Mentais
(–3 se inepto)

Ciências ○○○○○
Erudição ○○○○○
Informática ○○○○○
Investigação ○○○○○
Medicina ○○○○○
Ocultismo ○○○○○
Ofícios ○○○○○
Política ○○○○○

Físicas
(-1 se inepto)

Armamento ○○○○○
Armas de Fogo ○○○○○
Briga ○○○○○
Condução ○○○○○
Dissimulação ○○○○○
Esportes ○○○○○
Furto ○○○○○
Sobrevivência ○○○○○

Sociais
(–1 se inepto)

Astúcia ○○○○○
Empatia ○○○○○
Expressão ○○○○○
Intimidação ○○○○○
Manha ○○○○○
Persuasão ○○○○○
Socialização ○○○○○
Trato c/Animais ○○○○○

Outras Características

Vantagens

○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

Desvantagens

Disciplinas

○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

Tamanho
Defesa
Mod. de Iniciativa
Deslocamento
Experiência
Blindagem

Vitalidade

○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Força de Vontade

○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Vitae

□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

Potência do Sangue

○○○○○○○○○○

Humanidade

10 ○
9 ○
8 ○
7 ○
6 ○
5 ○
4 ○
3 ○
2 ○
1 ○

Equipamento

Atributos 5/4/3 • Habilidades 11/7/4 (+3 Especializações) • Clã (+1 bônus de Atributo; pág. 92) • Coalizão • Potência do Sangue 1 (pode ser aumentada com pontos de Vantagem) • Disciplinas 3 (dois círculos intra-clã) • Vantagens 7 • (a aquisição do quinto círculo de Atributo, Habilidade ou Vantagem custa dois pontos) • Vitalidade = Vigor + Tamanho • Força de Vontade = Perseverança + Autocontrole • Tamanho = 5 para vampiros do tamanho de seres humanos adultos • Defesa = Destreza ou Raciocínio, o que for menor • Mod. de Iniciativa = Destreza + Autocontrole • Deslocamento = Força + Destreza + 5 • Humanidade Inicial = 7 • Vitae = Iance 1d10

Isto é o
Advento da morte,
Noite
o fogo da vida
E uma escuridão terrível,
o indefinido mundial
onde a vida é o nada
e cada Requiem
é tudo o que um vulto
chora ao ouvir seu
último fermento
e ele incessantemente gelado
se regozija.
O Requiem tem
seus mistérios e
formas desmaiados,
Cores sobrenaturais de sangue,
sensualidade,
ecoldecimento
e pretensos conquistadores.
Contudo, não é a mesma agrideee
da morte que nos dá cores —
É a
Sinfonia dos
Amaldiçoados.

— Charlotte Baudelaire, Poetisa Fatal

WHITE WOLF
GAME STUDIO

Vampiro

Para ver mais sobre o Livro de Regras do Vampiro