LIVRO DO CLÃ:

BRUJAH

LIVRO DO CLÃ:

BRUJAH™

Escrito por Justin Achilli

Créditos

da Edição Original

Escrito por: Justin Achilli
Sistema Mind Eye's Theatre por: Deird're Brooks
Editado por: James Stewart
Direção de Arte: Richard Thomas
Layout e Composição Tipográfica: Becky Jollensten
Arte: Mike Danza, Steve Ellis, Michael Gaydos, Leif Jones, e Chris Shy
Arte da Capa: John Van Fleet
Projeto da Capa e Quarta Capa: Becky Jollensten

Agradecimentos Especiais

Chris " Joven Cameron" McDonough, pelos trabalhos editados digitalmente (com efeitos sonoros).

Mike "Suburbano" Tinney, por arrastar o honorável costume do karaokê para as profundezas.

Becky "Dominatrix" Jollesten, por chicotear literalmente a velha copiadora até ela funcionar

Phil "Morto" Boulle, por começar com *calzones* e terminar com cerveja e uma parada em *Sleepy Hollow* .

Steve "Múmia Maldita" Wieck, por transformar os servos de Apophis em mariquinhas

Miscelâneas

Shinty, que derrama café, suja o banheiro e entope o lixo.

725 Pain Nord Blvd.
Suite 128
Clarkston, GA 30021
USA

© 2.000 White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. A reprodução sem a permissão por escrito do editor é expressamente proibida, exceto para resenhas e planilha de personagem, que podem ser reproduzidas apenas para uso pessoal. White Wolf, Vampire, Vampiro: A Máscara, Vampiro: A Idade das Tevas, Mago: A Ascensão, World Of Darkness e Aberrant são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Lobisomem: O Apocalipse, Wraith the Oblivion, Changeling the Dreaming, Hunter the Reckoning, Werewolf the Wild West, Mago: A Cruzada dos Feiticeiros, Wraith the Great War, Trinity, Guia da Camarilla, Guia do Sabá, Vampire Storytellers Handbook e Livro do Clã: Brujah são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Os direitos sobre todos os personagens, nomes, lugares e textos desta obra pertencem a White Wolf Publishing, Inc. Quaisquer menção ou referência a empresas ou produtos nestas páginas não visa à violação das marcas e direitos autorais envolvidos.

da EdiçãoBrasileira

Copyright® White Wolf

Título Original: Clan Book — Brujah™

Coordenação Editorial: Devir Livraria

Tradução: Paulo Augusto Galembeck

Revisão: Maria Paula Campagnari Bueno e Douglas Quinta Rei

Editoração Eletrônica: Tino Chagas

DEVWW2351
ISBN: 85-7532-088-2
Impresso: Limbo/2003

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

Achilli, Justin
Livro de Clã : Brujah / Justin Achilli ; tradução: Paulo Augusto Galembeck]. — São Paulo : Devir, 2003.

Título Original : Clan Book : Brujah
Vários Ilustradores
ISBN: 85-7532-

1. Jogos de Aventura 2. Jogoso de Fantasia I. Título.

03-6524 CDD-793.9

Índices para catálogo sistemático

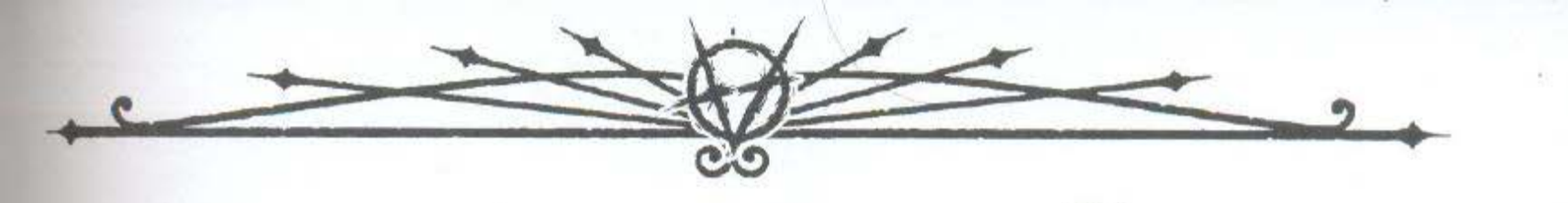
1. Jogos de Aventura : Recreação 793
2. Jogos de Fantasia : Recreação 793
3. "Roleplaying Games" : Recreação 793

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 LTDA

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
Site: www.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
Site: www.devir.pt



LIVRO DO CLÃ:

BRUJAH™

SUMÁRIO

Uma Noite como outra Qualquer 4

Capítulo Um: Milênios de Conflito 12

Capítulo Dois: A Não-vida entre os Brujah 34

Capítulo Três: Os Postos da Ralé 70

Uma Noite Como Outra Qualquer

Se não tivesse batido o carro, eu não seria um vampiro.

Lembro-me de estar parado na esquina esperando pelo ônibus e pensando: "Nossa, será que chove o tempo todo nesta cidade?" Essa foi a noite em que eu morri. Agora, quando olho para trás, penso nela como uma noite chuvosa qualquer — como se Deus tivesse escrito pessoalmente outro capítulo da minha vida com chuva porque achava que o simbolismo ainda não havia se esgotado. Chovia quando minha namorada me deu o fora ("o problema não é você, sou eu"). Chovia quando diagnosticaram que minha mãe estava com câncer no pulmão e chovia quando fui até o hospício para vê-la. Chovia no dia em que arrebentei meu carro, que era o motivo de eu estar esperando um ônibus para começar. Causa e efeito são coisas estranhas; será que meu senhor teria me encontrado se eu não tivesse que pegar um ônibus?

Eu tinha acabado de chegar ao ponto de ônibus. Fechei o guarda-chuva e tirei a água do meu casaco, tudo com muito cuidado para não molhar o cara que estava sentado no banco. O ponto tinha um daqueles mini-outdoors — uma placa amarela brilhante anunciando um site qualquer. O outro cara estava sentado em frente a ela, e a luz do anúncio fazia com que ele parecesse deformado. Trocamos cumprimentos vagos, evitando conscientemente o contato visual e uma conversa de verdade, como faz todo mundo que mora na cidade. Naquelas raras vezes em que a gente faz contato visual com alguém, a pessoa é invariavelmente algum lunático pedindo dinheiro ou está esperando para apunhalar você entre a quinta e a sexta costela. Olhei o relógio — 6:27. Era inverno, portanto já estava escuro há mais ou menos uma hora. Eu gosto disso, ou talvez fosse mais apropriado dizer que eu gostava daquilo. Mas, de qualquer forma, percebi que ainda tinha alguns minutos antes de o ônibus aparecer. Com um pouco de sorte, conseguiria ir até a padaria do outro lado da rua e voltar a tempo de pegar o próximo ônibus.

— Não vai dar certo — disse uma voz do outro lado do ponto de ônibus.

— Como? — perguntei. Droga, pensei comigo mesmo, você respondeu. Agora ele vai querer conversar com você.

— Eu disse que não vai dar certo. Você quer correr até lá e pegar um sanduíche, um jornal ou algo parecido e voltar a tempo de pegar o ônibus. Você sabe como é. No momento em que entrar naquela loja, o ônibus chegará. É o destino.

Olhei para ele, preparando um sorriso irônico devastador. Era um daqueles caras estranhos, metidos a artistas, com óculos fundo de garrafa, calças de corte reto e uma camisa muito justa — um artista morto de fome ou um golpista milionário da internet. Bom, pelo menos não era um vagabundo. E estava com toda razão.

Mesmo assim, incomodava-me o fato de ter sido tão transparente. Talvez, ele fosse excepcionalmente perceptivo, mas, de acordo com a minha experiência, não valia a pena superestimar as pessoas.

— Fui tão óbvio assim? — perguntei.

— Não é que seja fácil interpretá-lo. É só que você tem uma atitude que diz que você quer mais da vida e que está disposto a correr riscos para consegui-lo.

Droga! Eu devia ter visto que isso ia acontecer. Ele estava tentando me enganar com alguma estratégia de marketing ou queria me convencer a comprar uma ação ou algo do gênero.

— Não fique nervoso. Foi um elogio. A maioria das pessoas que se vê nos pontos de ônibus está apenas indo de casa para o trabalho ou do trabalho para casa, sabe? É tudo o que elas querem: equilibrar o orçamento. Mas você é diferente. Você olha para a frente enquanto anda, e não para baixo. Tirou a água de seu casaco em vez de deixar que isso te incomodasse. Quer comprar a revista e ainda pegar o ônibus, então, obviamente tem de ir a algum lugar.

Mas que droga era aquilo? Quase me fez rir. Lá estava eu, tentando comprar meu sanduíche (e não a revista) e chegar em casa a tempo de assistir ao Show do Milhão e esse cara estava me vendo como um ser poderoso e bem-sucedido saído de algum livro de Tom Wolfe.

— Mas você não vê isso em si mesmo. Não se permite querer mais.

Houve um trovão e começou a chover mais forte do que antes.

* * *

Acordei com alguma coisa arranhando minha janela. Nem pensei em ficar assustado. Se tivesse pensado por um instante, eu teria ignorado o ruído, pois meu apartamento é no sexto andar; aquilo só podia ser um pássaro ou um rato. Mas, eu não parei para pensar e me levantei rapidamente logo que ouvi o barulho.

Era o cara do ponto de ônibus.

Ele estava agachado no parapeito, os braços estendidos sobre a cabeça, joelhos dobrados e as pernas soltas no ar. O peitoril tinha apenas uns quinze centímetros de largura, mas o homem parecia estar confortavelmente equilibrado.

Eu devia ter gritado ou fugido. Chamado a polícia. Qualquer coisa. Não consegui. O homem acenou para que eu fosse até ele. Não consegui resistir. Ele gesticulou para que eu abrisse a janela, com um sorriso cada vez mais largo no rosto, mostrando mais e mais dentes enquanto eu seguia suas instruções sem uma palavra. Quando abri a janela, ouvi a chuva do lado de fora.

— Estou ensopado aqui fora. Convide-me a entrar — ele disse. E foi o que fiz.

Meu convidado engatinhou pela janela, agora vestindo uma jaqueta de couro e uma calça de lã de preço. Ele não tinha trocado a camisa de antes, mas, desta vez, eu conseguia ver o con-

torno da musculatura por baixo dela. O cara não era corpulento, apenas bem definido, como se toda a gordura extra que uma pessoa normal tem fosse removida, deixando apenas o que é vital.

As circunstâncias bizarras tinham finalmente começado a se fixar em minha mente cansada. Um homem que eu tinha encontrado em um ponto de ônibus havia escalado seis andares até minha janela porque o convidei a entrar.

— Você acha que estou errado a seu respeito, não é? — o homem perguntou, ainda sorrindo.

— Espera aí... como assim? — respondi sem jeito, percebendo o tamanho do problema com o qual eu havia me envolvido. Recuei lentamente em direção à porta do meu quarto.

O sorriso dele tinha os traços de um caçador, cruel e cheio de dentes. Até mesmo seus olhos tinham o brilho vermelho de um predador e não o cintilar verde claro da presa. Ele avançou, um passo por vez com movimentos planejados, como um gato selvagem num especial do Discovery Channel.

— Você acha que está satisfeito com a situação em que se encontra? Querer mais do que esta vidinha que você leva te deixa infeliz, então você ignora isso. Mas está

assustado e com medo que eu veja isso. — ele continuou se movendo lentamente em minha direção enquanto eu cambaleava para trás, abrindo caminho pelo corredor e para dentro da cozinha. A luz do holofote do outdoor do outro lado da rua invadiu a sala, deixando-a menos escura do que ela deveria estar. Era uma luz fria e asséptica, inorgânica e desagradável; e ela fazia meu convidado parecer fantasmagórico.

— Não sei do que você está falando. Não quero nada. Este apartamento é ótimo e tenho um emprego decente — minha voz estava falhando e soava mais como um soluço enquanto eu tentava raciocinar sobre aquele maníaco andar. — Tenho assinatura de todos os canais. Tenho seguro...

Caminhei desajeitadamente até o balcão da cozinha, agarrei uma faca, mas caí de joelhos no linóleo. Meus olhos se encheram de lágrimas. Eu não tinha idéia do que estava fazendo com aquela faca.

— Você vai me esfaquear? Por quê? Por que você se odeia? Esse é um motivo estúpido para me ferir, não é?

Eu assenti. O intruso colocou o pé no meu ombro e me empurrou. Cambaleei para trás e caí de bunda no chão, ainda segurando a faca. Minha força de vontade tinha desaparecido e eu respirava com dificuldade como uma criança sufocada de tanto chorar.

— Pegue essa faca e faça o que for preciso. Vou preparar um banho para você.

Quando ele virou as costas para mim, saí da minha posição desajeitada. Ao enterrar a faca no rim do homem, desmoronei para o chão, sem nem mesmo me importar com o fato de que ele ainda permanecia de pé. Enquanto eu jazia sobre uma poça das minhas próprias lágrimas, ouvi a faca cair ao lado da minha cabeça. Me encolhi por causa do barulho e do cheiro forte de sangue.

O homem que eu tinha acabado de esfaquear caminhava pelo corredor, passou pelo meu quarto e abriu o chuveiro. Pouco depois, o vapor quente saiu pela porta do banheiro. Meu convidado voltou até o lugar onde eu estava.

— Vamos lá. Não precisamos demorar com isso — ele me pegou sob os braços, entregou-me a faca e me deu um empurrão em direção ao corredor. À medida que eu me aproximava do banheiro, os rastros do sangue dele foram ficando cada vez mais fracos, como se o ferimento tivesse se fechado sozinho enquanto ele andava.

Enquanto cambaleava pelo corredor, eu sabia que o que estava fazendo era loucura. Mesmo assim, sabia que a morte era melhor do que o que eu tinha. Antes de chegar ao banheiro, usei a faca para cortar meus pulsos. Como as manchas de sangue do invasor no sentido inverso, deixei cair apenas algumas gotas no início que depois se transformaram numa trilha viscosa e mal-cheirosa. Larguei a faca no piso do banheiro, entrei na banheira e morri.

* * *

Um trovão me acordou, o que não fazia sentido. No princípio, pensei que eu tinha sonhado tudo aquilo, mas a voz cínica de meu convidado logo acabou com as minhas esperanças.

— Bem-vindo de volta.

Eu estava em minha cama. A janela estava fechada e o relógio piscava aquele "12:00" irritante sem parar — a luz devia ter acabado em algum momento. Senti uma ânsia morna e amarga em minha garganta.

— O que aconteceu? — perguntei.

— Bem, isso é uma longa história. Agora você é um dos Membros, mas antes eu precisava ter certeza de que você queria isso.

— Então, você me fez cometer suicídio? Seu filho da mãe... — perdi toda a minha energia berrando com o cara, mas consegui sentir um nevoeiro vermelho erguendo-se em minha mente. Eu nem sabia do que ele estava falando, mas fiquei irritado. — Qual é o seu problema, droga? -A névoa vermelha continuava a se erguer. — Você vem até minha casa, me tortura e depois me transforma em algum tipo de ... um... o que que era mesmo?

— Este é o meu garoto! Este é o velho espírito Brujah! Não é justo, é? E o que você vai fazer com relação a isso?

— Vai se ferrar! Que direito você tem...

— Me poupe do dramalhão mexicano. Você sabia o que eu era quando pedi para abrir a janela para mim. Você queria isto...

— Mas que droga você está falando? Eu não queria isso! Não pedi para você...

— Te transformar num vampiro?

— Eu nem acredito em vampiros!

— Que engraçado. Você até age como um — ele virou a cabeça para um lado, indicando o canto do quarto.

Lá jazia o corpo da minha vizinha, uma estudante da comunidade hispânica. A garganta dela tinha sido rasgada, deixando tiras esfarrapadas que pendiam de modo estranho do mármore vermelho e branco da musculatura por baixo da pele. Manchas de sangue cobriam o corpo arruinado. A blusa dela havia sido brutalmente rasgada e torcida para os lados. A boca estava aberta. Olhos revirados espiavam o quarto, mas não viam nada.

Eu a havia matado. A náusea em meu estômago era o sangue dela me aquecendo por dentro. Vomitei. Sangue saiu da minha boca e espalhou-se pelos lençóis.

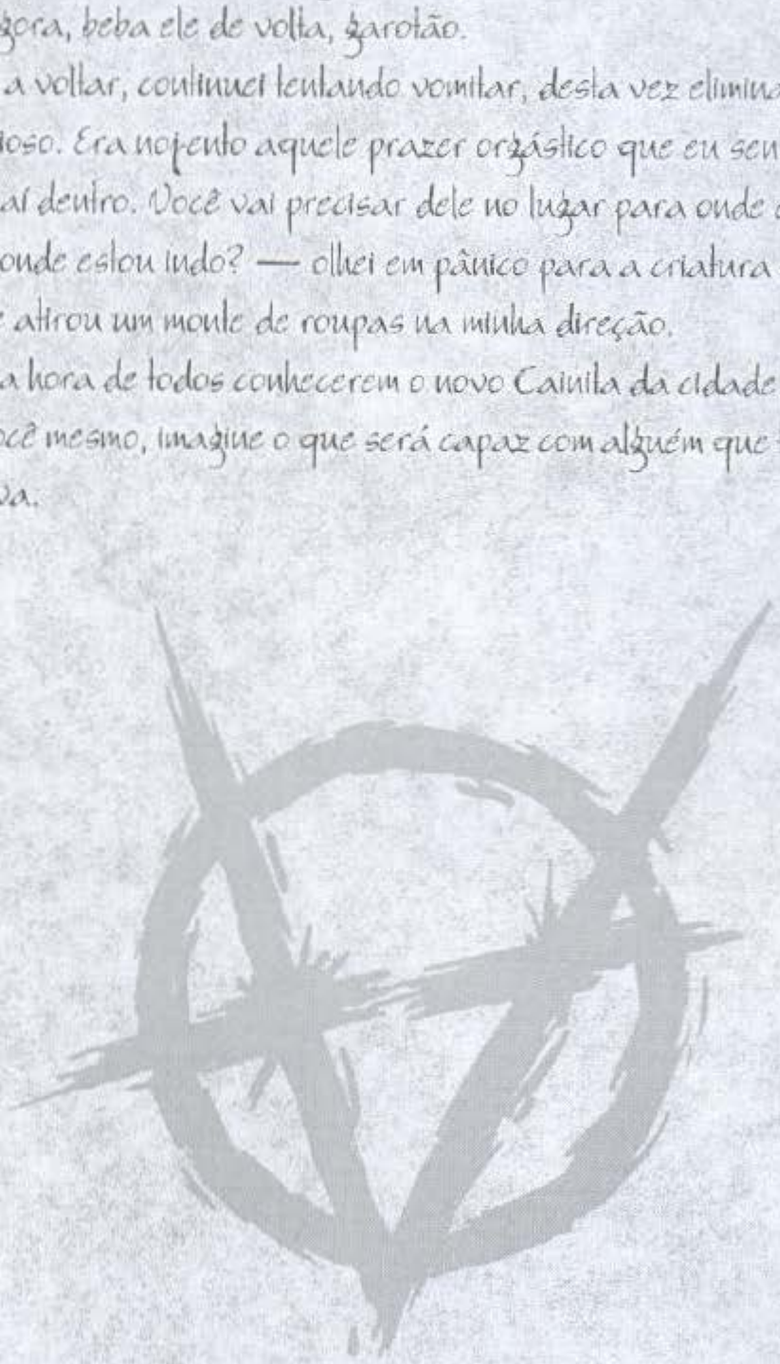
— Não desperdice, imbecil — ele se ergueu como um raio e forçou meu rosto contra o sangue espalhado. — Agora, beba ele de volta, garotão.

Forçando o enjôo a voltar, continuei tentando vomitar, desta vez eliminando uma quantidade menor do fluido delicioso. Era nojento aquele prazer orgástico que eu sentia ao engolir sangue.

— Mantenha ele aí dentro. Você vai precisar dele no lugar para onde estamos indo.

— O quê? Para onde estou indo? — olhei em pânico para a criatura quando ela me jogou para fora da cama e atirou um monte de roupas na minha direção.

— Vamos. Está na hora de todos conhecerem o novo Cainita da cidade. Caramba, se consegue fazer isso com você mesmo, imagine o que será capaz com alguém que te deixar nervoso! Ah, e leve a capa de chuva.



Capítulo Um: Milênios de Conflito

Este tipo de experiência
É necessário para o aprendizado.
— The Venus in Furs, "Baby's On Fire"

Como os Brujah decaíram! Como são indolentes e incapazes!

Essas são as impressões dos membros dos outros clãs, desde anciões que se recordam dos planos antigos dos Brujah até os neófitos que caem nos domínios anárquicos da Ralé. No entanto, como acontece com todas as generalizações, estas não são completamente verdadeiras. Na verdade, mais do que qualquer outra coisa, a história dos Brujah marcou-os como agentes da mudança, talvez mais do que quaisquer outros Membros. Enquanto os Ventrue e os Lasombra apertam suas garras ao redor de suas posses cada vez menores nas noites de hoje; enquanto os Toreador desperdiçam suas não-vidas em orgias remanescentes das antigas aristocracias, e os Nosferatu correm precipitadamente em seus eternos covis subterrâneos, os Brujah evoluem. Dos reis-filósofos orgulhosos dos tempos bíblicos até os profetas e revolucionários das Noites Finais, os Brujah sempre personificaram o espírito da era atual. Se os Brujah são demônios enfurecidos é porque é isso que o mundo exige deles nesse momento.

A história dos Brujah é como um relato sombrio da história humana. Todos os conflitos importantes do Mundo das Trevas têm muita chance de ter um Brujah de um lado ou do outro. Isso não significa que havia participantes mortos-vivos em todas as batalhas travadas na Guerra dos Trinta Anos, mas alguns Brujah apoiaram os católicos enquanto outros defenderam os calvinistas. E isso é apenas a superfície. Do mesmo modo que os mortais, e ainda com mais freqüência, as crias de Caim fazem planos secretos. Pode ser que os Brujah envolvidos na Guerra dos Trinta Anos não tivessem feito nenhuma opção religiosa, mas é possível que eles tenham apoiado a reforma germânica, o mercantilismo holandês, ou qualquer outra causa ou *combinação de causas*. Desde que as pessoas vieram para a Terra e os Membros as caçam, os Brujah incentivaram, exigiram e realizaram mudanças ou tiveram que lamber seus ferimentos depois das revoluções perdidas.

No entanto, o que os Membros sabem realmente sobre os Brujah? O que a Ralé sabe sobre si mesma? A História se transforma gradativamente em lenda quando os Brujah estão envolvidos e é possível que alguns segredos nunca venham a ser revelados.

Deste ponto de vista, não existe uma coisa que se possa chamar de uma história concisa do clã Brujah. Os anais do clã não passam de um levantamento de façanhas individuais. Vejamos, então, algumas das maiores realizações e as traições mais vis do Clã dos Eruditos.

A Segunda Cidade

Até onde qualquer um diz se lembrar, a história dos Brujah está repleta de contradições. A maior parte da Ralé acredita que seu legendário progenitor era um rebelde. Os Brujah da Terceira Geração, podem ter incitado o parricídio da Segunda Geração. Muitos acreditam que os outros membros da Terceira Geração consideravam Brujah um encrenqueiro e o transformaram em um bode expiatório para seus próprios crimes porque os outros Cainitas acreditavam que ele cometia qualquer atrocidade que surgisse em sua mente. De acordo com diversas lendas, louco, sanguinário, sofrendo de múltiplas personalidades ou simplesmente cruel além da compreensão de seus companheiros, as obras apócrifas dos Membros estão cheias de histórias sobre suas depredações.

Uma das histórias mais comuns é a que fala de Brujah e o vendedor de vinhos. Na Segunda Cidade, depois de Caim deixar suas crias insignificantes brigando entre si, Brujah despertou com uma sede intensa, mais terrível do que o normal, e procurou um mercador de vinhos para comprar uma bebida com sangue a fim de aliviar a sede. Quando o vampiro apareceu, o mercador achou que já o conhecia.

— Boa noite, viajante da noite, seja bem-vindo à minha tenda. Prove qualquer uma das mercadorias que desejar, pois você não é conhecido como [Brujah]?

O Cainita devia estar com um humor beligerante ou disposto a cometer alguma vilania, pois, em vez de dizer a verdade, mentiu para o vendedor de vinho.

— Não, camponês, não sou [Brujah], e sim o irmão dele, [Malkav], e minha sede incomoda-me muito. Não tenho necessidade de experimentar os vinhos; dê me simplesmente o mais forte.

O mercador respondeu (pois aqueles eram tempos místicos nos quais os deuses vampíricos viviam entre os homens e se podia falar com eles, embora de maneira respeitosa):

— Tem certeza, mestre? Pois já vi seu rosto antes e estou quase certo de que, quando nos conhecemos, o senhor se apresentou como [Brujah].

— Não, seu camponês imundo, já lhe disse com quem está falando. Tão certo quanto as estrelas, eu sou o irmão de [Brujah], [Arikel]. Agora, vá buscar o meu vinho!

— Mas, o senhor acabou de dizer que era meu mestre [Malkav] e agora afirma ser o irmão dele, [Arikel], que acredito ser uma mulher, embora nunca a tenha visto — o mercador de vinho ficou mais confuso, mas sabia o seu lugar e argumentava da forma mais diplomática possível.

— Que o diabo lhe carregue, vendedor de vinho! Além de não me trazer a mercadoria que afirma vender, você duvida da minha honestidade e do meu fardo de uma só vez! Tão certo quanto sou o filho de [Zillah], matá-lo-ei! E assim, Brujah tirou a vida do vendedor de vinho, bebeu o sangue dele e pegou o vinho que procurava. O vampiro deixou o dobro do preço do vinho para a viúva do mercador.

Essa história mostra como os Membros da Segunda Cidade abusavam dos mortais impunemente e os riscos de não aceitar sua supremacia. Ninguém sabe *porque* Brujah decidiu atormentar e finalmente matar o vendedor de vinho, mas ele exerceu seus direitos segundo a lei da Segunda Cidade. Se for verdadeira, a história responde a outras perguntas, como por exemplo porque os outros membros da Terceira Geração desconfiavam de Brujah e porque eles poderiam ter escolhido impor sobre ele a culpa de seus próprios delitos.

É claro que, como acontece com qualquer comentário da Terceira Geração, os relatos sobre Brujah variam. Na parábola "Brujah e os Três Vinténs", o Antediluviano aparece de uma forma muito mais misericordiosa, pagando os honorários de um magistrado a um escultor pobre com "uma moeda para a justiça, uma moeda para a decência e uma moeda para a virtude". Em outras histórias, ele aparece como um defensor entusiasmado das mudanças nas influências de sua linhagem, como é o caso de "Brujah e o Rei Morto".

Contra a imagem rebelde tão freqüentemente atribuída ao Antediluviano há a impressão revisionista mantida por alguns membros da Ralé. Esses vampiros afirmam que Brujah foi, na verdade, um Cainita extremamente conservador, calmo e lógico. Eles propõem outras interpretações para as parábolas: com as três moedas, Brujah estava apenas pagando por justiça, como os ricos às vezes precisavam fazer pelos pobres nas civilizações antigas; em "Brujah e o Rei Morto", ele viu a necessidade de estabilidade e colocou alguém no trono para impedir que o estado degenerasse até se transformar em uma anarquia.

É claro que as duas opiniões se apóiam fortemente no fato inegável que se apresenta quando se fala dos Antediluvianos: ninguém nunca vai *saber* com certeza. Até mesmo as pressuposições fundamentais são na melhor das hipóteses baseadas em rumores, o que afeta significativamente a opinião que a maior parte da Ralé tem sobre a mais infame progênie de Brujah.

Troile

Uma figura cercada de tanto mistério quanto o próprio Brujah, Troile representa para muitos membros da Ralé o que se tornou a personificação moderna do clã.

As fontes que discutem Troile variam muito, até mesmo com relação ao sexo da cria. O Matusalém Meneleus refere-se a seu senhor como "ele", enquanto outros Membros Abraçados durante a época em que se presume que Troile ainda vivia na terra referem-se a "ela". Alguns relatos chegam até mesmo a afirmar que Troile *não* tinha sexo, ou que o alterava de acordo com sua vontade. Como a maioria dos casos cita Troile no masculino, este texto assume que essa é a verdade.

De qualquer forma, as histórias sobre as proezas de Troile têm mais em comum com o modo de pensar dos Brujah modernos do que com os relatos conflitantes sobre Brujah. A maior parte da Ralé aceita que sua linhagem descende desse personagem, em vez de seu igualmente legendário senhor, por uma razão: uma diablerie hedionda. Troile cometeu o Amarante em seu senhor, que é uma das razões mais popularmente aceitas para o início das guerras genocidas que em última análise destruíram a Segunda Cidade.

O pavio curto de Troile também era legendário e corresponde à propensão para o frenesi dos Brujah modernos. Rumores difusos atribuem ao senhor desse vampiro um comportamento frio e indiferente, o que pode explicar porque Brujah o Abraçou — talvez ele estivesse buscando um ponto de vista diferente, ou talvez o Abraço tenha sido o resultado de uma simples atração de opostos. O *Livro de Nod* descreve os Brujah como o "Clã dos Eruditos", embora ninguém saiba dizer se isso se refere à prole de Brujah ou aos descendentes de Troile. Depois do tempo de Troile e da Segunda Cidade, os Brujah ainda eram, em sua maioria, filósofos, poetas e historiadores, além de guerreiros. Na verdade, a Maldição de Troile — a propensão do clã para a fúria — pode ser uma das pragas mais ambíguas que Caim impôs a suas crias, como a famosa feiúra dos Nosferatu para expiar a vaidade de seu progenitor. Em vez de permitir que observassem e registrassem o mundo objetivamente, Caim pode muito bem ter amaldiçoado as crias de Troile com uma paixão selvagem.

As lendas mais perturbadoras sobre Troile devem muito à história oral do período. Poucos relatos falam de Troile e Brujah juntos — os Membros não têm descrições, por exemplo, do Abraço de Troile ou de seu senhor que expliquem a Maldição de Caim à sua cria. Os céticos do clã especulam que Brujah e Troile eram o mesmo Vampiro — Brujah pode ter precisado mudar repentinamente de identidade ou esconder-se de algum inimigo terrível e inventado sua própria diablerie para justificar seu desaparecimento. A possibilidade, ainda que remota,

não é totalmente inconcebível: as inconsistências nos relatos sobre o sexo de Troile podem ser resultado do fato de Brujah ter mudado sua aparência enquanto se adaptava à nova identidade. A mudança radical da personalidade do "senhor" para a "cria" pode ter surgido por causa da nova identidade ou derivado de uma maldição imposta pelo Primeiro Vampiro.

Os Brujah mais sensatos consideram essa história absurda. Eles afirmam que Troile cometeu uma grande traição pela qual seu clã expia todas as noites ou, segundo uma explicação popular entre os membros do Sabá, que a guerra contra os Antediluvianos começou há muito tempo, justificando a Grande Jyhad.

De acordo com a crença moderna, Troile encontrou a Morte Final há muito tempo, se é que ele, ou ela, sequer existiu. Com relação a isso, os Brujah compartilham a ideologia da Camarilla — Troile é simplesmente sua própria versão do mito da criação, cujo objetivo é explicar a penumbra antes da História registrada.

A Divisão do Sangue

Um dos rumores mais disseminados sobre os Brujah relacionam-se às diferentes linhagens geradas por esses dois Cainitas presumivelmente independentes. O consenso geral é que esses Membros se consideram descendentes de Troile, como foi descrito anteriormente.

Alguns vampiros dizem que, além de Troile, Brujah Abraçou outros Membros que sobreviveram à traição do vampiro mais antigo e Abraçaram suas próprias proles. Conhecidos pelos rumores como a "primeira prole" e os "Verdadeiros Brujah", esses Membros ardilosos incitam controvérsias e medo com o simples rumor de sua passagem

É claro que poucos vampiros chegaram a encontrar algum membro dessa linhagem secreta. Com a aproximação da Gehenna, começaram a surgir relatos de que os Brujah Verdadeiros teriam acordado com uma freqüência alarmante, mas essas informações são imprecisas, falsas ou impossíveis de serem verificadas.

Mas, os rumores têm uma base, que até mesmo os mais cínicos precisam levar em consideração. Peritos e Membros que se dizem historiadores às vezes atribuem aos Brujah Verdadeiros uma participação na enganosa "Mão Negra", uma seita dentro do Sabá que chegou a ser confundida com a própria seita no passado. O relacionamento entre a Mão Negra legendária e o próprio Sabá é desconhecido — alguns afirmam que ela é apenas outro nome para o Sabá enquanto outros insistem que se trata de uma organização autônoma. Outros ainda teorizam que a Mão Negra é uma entidade completamente independente e a única à qual os Brujah Verdadeiros pertencem. Para não se darem por vencidos, alguns

Membros histéricos contam histórias sinistras sobre o colapso da seita invisível e a fuga subseqüente dos Brujah Verdadeiros para suas terras de origem no norte da África.

Sem provas concretas, o destino final dos Brujah Verdadeiros continua, em parte, sendo um mito e, em parte, uma especulação.

A Admirável Cartago

O destino de Cartago, que já foi um próspero porto Africano às margens do Mar Mediterrâneo, está inextricavelmente ligado ao comportamento do clã. Por volta de 600 a.C., *Karthadasht* tinha se tornado a sede da civilização fenícia e sua história antes dessa data se estende por talvez 150 anos, apesar de algumas lendas colocarem a origem do local em uma época ainda mais antiga. De acordo com os Brujah que passaram parte de suas não-vidas em Cartago, a cidade era uma utopia na qual os Membros e o rebanho coexistiam numa simbiose perfeita. Os Brujah mais jovens, incluindo-se aí os mais educados dentre os neófitos das noites de hoje, às vezes referem-se à cidade como se a tivessem habitado, invocando uma cidade-estado Cainita ideal e livre das restrições impostas pela Máscara. Quase todos os Brujah, com ou sem fundamento, culpam os Ventrue pela destruição dessa cidade idílica.

Apesar de existirem poucas evidências concretas, a maioria dos relatos sobre Cartago retrata a cidade como um poço de depravação, pelo menos na época do saque realizado pelos romanos durante a Terceira Guerra Púnica (146 a.C.). A religião principal, como acontecia em muitos estados fenícios, era o baalismo, que os Cainitas locais haviam distorcido em seu próprio benefício. Na época de sua destruição, a cidade era palco de chacinas noturnas; sacrifícios de crianças, virgens e escravos; rituais demoníacos; orgias e todas as formas de luxúria. Certamente, a cidade tinha suas glórias — em seus diários, a antiga vampira Altamira descreve Cartago como uma cidade em "perfeita harmonia com os Canaille, livre das restrições de qualquer príncipe. Alguns [Membros] tinham descoberto como controlar a Besta e outros haviam sido arrancados das profundezas do frenesi. Juntos, mortais e imortais [criaram] uma cidade maravilhosa de paz, progresso e igualdade". No entanto, a realidade não era tão agradável, devido aos rituais decadentes descritos anteriormente, ao conflito fenício com Roma, à sede de poder dos Cainitas e à natureza curta e brutal da vida naquela época.

Karthadasht atraía muitos Vampiros, embora fosse mais influenciada pelos Brujah e houvesse um grupo significativo de Assamitas fenícios ocupando um segundo lugar distante. Meneleus, o poderoso guerreiro, orador e cria estimada de Troile, construiu seu refúgio na cidade, assim como a filosofa bárbara Altamira. E a cidade também não tinha nenhuma carência de mortais visionários, como o poderoso Aníbal, o flagelo de Roma.

Durante séculos, Cartago teve uma proeminência degradante, e os Brujah e os Assamitas viviam como verdadeiros deuses entre os mortais da cidade. O Brujah Critias fundou uma escola socrática lá; Xenofonte, o historiador, foi Abraçado lá; Dida fundou seu próprio culto entre os pobres e al-Ashrad visitou as noites do local antes de se tornar um Membro.

No entanto, a inimizade entre Grécia e Roma conspirava contra Cartago no longo prazo. Aliada aos decadentes etruscos e isolada dos persas fenícios, Cartago começou a decair. O governo deixou de ser uma ditadura concentrada e se colocou sob o comando de oligarquias inimigas entre si — os magistrados *sufet*, nobres e mestres de guerra. Quando as Guerras Púnicas chegaram ao auge, os cofres de Cartago tinham sido tão espoliados por nobres gananciosos e Membros egoístas que a cidade não tinha como pagar os exércitos. Em vez disso, os governantes organizavam festas e orgias para os soldados a fim de distraí-los do fato que eles não poderiam ser pagos por seus serviços. Os Brujah haviam descentralizado tanto os *sufet* e os nobres com seus jogos de poder que eles não tinham esperanças de vencer as Guerras Púnicas, apesar das táticas engenhosas de Aníbal e do ardiloso cainita Dominic (veja a seguir). Meneleus deixou Cartago para buscar a ajuda dos Nosferatu e dos Gangrel no sul do continente quando a cidade foi alvo da maior traição, que alguns dizem pelas mãos de uma bela Toreador que era a nêmese de Meneleus. As forças romanas invadiram e destruíram a cidade, influenciados por uma coalizão contrafeita de Ventrue, Malkavianos e alguns Toreador.

Os Membros cartagineses fugiram enquanto a cidade ardia e os romanos salgaram o solo para impedir qualquer um que tivesse se abrigado sob a terra de ressurgir. Depois do saque da cidade, Cartago nunca mais demonstrou as condições "idílicas" que os Brujah atribuíam a ela. A cidade ficou sob o domínio romano após a Terceira Guerra Púnica, tornou-se parte do império, resistiu a uma invasão de vândalos no século V d.C. e acabou sendo destruída pelos árabes em 698 d.C.

A ruína de Cartago afetou profundamente os Brujah, para quem ela havia sido uma espécie de cidade natal, livre da influência onipresente dos Ventrue e dos Toreador. Desde aquela época, muitos Brujah têm mantido, embora de forma pouco realista, o sonho de reconstruir Cartago ou criá-la novamente em outro local. Até hoje, todas essas tentativas falharam e os Brujah ainda cultivam um rancor imenso...

Ideais Esquecidos

Certos documentos, cartas e citações sugerem que apesar dos horrores de Cartago nem todos os Brujah eram idólatras ou fanáticos monomaníacos encharcados de sangue. Muitos estudiosos Brujah das noites de hoje não conseguem levar isso a sério — os neófitos ignorantes do clã presumem que a cidade foi uma utopia dos Membros, os mais eruditos afirmam que ela era um caldeirão de sangue e os poucos que olham com um pouco mais de profundidade que os pesquisadores casuais descobriram algumas evidências de que os neófitos ignorantes podem estar certos.

Apesar das provas mais concretas sugerirem que Cartago realmente se transformou em um poço de degradação insolente e sacrificial, pelo menos um grupo de Brujah desejava mais do que dízimos de sangue. Conhecidos como os Prometeanos, esses Brujah progressistas desejavam o retorno a imagens mais idílicas de Cartago, nas quais Membros e mortais viviam lado a lado de forma simbiótica. Os Membros eruditos das noites de hoje têm duas visões diferentes sobre o assunto — alguns sugerem que os Prometeanos foram apenas apologistas que aceitaram a queda de Cartago após o fato, enquanto outros atribuem planos políticos ativos ao grupo durante o período de prosperidade da cidade. A maioria dos historiadores Cainitas concorda, porém, que os Prometeanos atuaram durante a Idade das Trevas e provavelmente um pouco antes dela.

Como acontece com freqüência, alguns teóricos sugerem um relacionamento ainda mais sinistro. Os Prometeanos — a maioria Brujah na teoria mas sem dúvida nenhuma com alguns Assamitas cartagineses — tiveram algum tipo de ligação com um culto de Ventrue, Toreador e Malkavianos romanos, que se acredita ter se tornado o que é conhecido hoje como Inconnu. O estado de Golconda foi atribuído mais de uma vez a cada um desses grupos (ou talvez a subfacções dentro deles...), e todos têm uma opinião em comum sobre seus impérios destruídos. Certamente, alianças mais estranhas já foram forjadas no curso da história dos Membros.

A Idade das Trevas

Quando o Império Romano se desintegrou, o mundo dos Cainitas seguiu a liderança do mundo mortal e degenerou em séculos de barbarismo. Como os governos se tornaram assuntos meramente locais e as economias da Europa mudaram para um agrarianismo sobrecarregante, poucas pessoas tinham tempo para luxos como a educação. A parte da população que detinha esse conhecimento normalmente o usava com um objetivo diferente — a Igreja. O cristianismo tinha se tornado a religião universal da Europa Ocidental e chegava até mesmo a se desenvolver sob um dogma diferente na Europa Oriental. A população do mundo ocidental voltou-se para a Igreja com objetivo de receber as recompensas da vida após a morte; o paraíso prometia muito mais do que o tumulto mortal, mas apenas para os justos e fiéis.

Os Membros mais sagazes também viram uma utilidade para as perícias do clérigo. Na verdade, se não fosse pelo discernimento da Igreja e por alguns vampiros que se esconderam dentro das casas de Deus, o mundo moderno poderia ter se tornado um lugar bem diferente.

O Empenho Monástico Irlândes

Dos séculos V a X, a Igreja existia com dois propósitos. Ela servia a seu verdadeiro objetivo: levar a Palavra de Deus a seus filhos; mas também havia se tornado uma entidade com um poder político imenso, capaz de negar o acesso de qualquer indivíduo ao Reino dos Céus. Ela possuía terras, o que era essencialmente o campo de ação dos nobres, e recebia dízimos, que os nobres arrecadavam e chamavam de impostos. Por isso, a Igreja tinha acesso a muitos dos benefícios da nobreza e também ficava isenta de impostos. Além disso, possuía outros bens; dos quais o mais importante era a capacidade de ler.

A maioria dos registros clericais da época refere-se especificamente à Igreja — títulos de propriedade, interpretações de textos religiosos, e as filosofias dos teólogos.

Em outros casos, a Igreja — por ser a única instituição com um grupo tão grande de eruditos — colecionava livros, fossem eles religiosos ou não. Afinal de contas, com um senhor feudal que se preocupa apenas com os impostos que pagam suas dívidas e o camponês que trabalha a terra de dia e come uma refeição miserável à noite, raras são as pessoas que precisam de livros. Antes da invenção da imprensa, todo livro tinha que ser feito a mão — registrar as informações demorava muitas horas e, para uma pessoa comum, seria melhor dedicá-las a cultivar alimentos suficientes para não morrer de fome.

Dois Brujah irlandeses notáveis sabiam o perigo que era perder informações valiosas. Por serem Membros an-

tigos e viajados, eles sabiam que as outras civilizações tinham muito a oferecer. Da mesma maneira, as idéias que surgiram nessa época mereciam ser registradas para a posteridade. Com isso em mente, Clara de Cork e Fergal, o Devoto ao Clã, reuniram a palavra escrita, fazendo cópias de livros valiosos e conservando-os em bibliotecas para o desenvolvimento da sociedade. Clara, reconhecendo que aqueles que levavam vidas contemplativas podiam devotar algumas horas a esse nobre fim, colocou alguns residentes de sua abadia para catalogar, escrever e copiar livros. Nesse meio tempo, Fergal viajou por toda a Europa Ocidental e Oriental, pelo Norte da África e o Oriente Próximo em busca de tesouros escritos.

Enquanto o resto do mundo se ocupava com guerras territoriais e a provação diária da sobrevivência, esses dois Membros convenceram outros abades irlandeses a empreender o mesmo esforço de preservação em seus próprios monastérios. Com isso, as bibliotecas da Igreja passaram a ser respositórios de conhecimento que de outra maneira poderia ter desaparecido para sempre. Sem o legado escrito da humanidade, é bem possível que a Idade das Trevas tivesse durado para sempre.

A Alta Idade Média

Muitos Membros se referem ao inicio deste período como "a Longa Noite", uma era imediatamente anterior à formação das seitas, mas subseqüente à brutalidade que se seguiu à queda do Império Romano. Depois de fugirem da presença opressiva dos Ventrue em Roma, muitos Brujah se mudaram para as províncias mais distantes do império, para lugares como a Panônia, a Dácia e as terras ao redor dos Montes Cárpatos — a área conhecida como Transilvânia.

A menção da Transilvânia, da Hungria e do Danúbio normalmente invoca imagens dos Tzimisce, dos sorrateiros Nosferatu e dos Gangrel mais selvagens. Na verdade, os Brujah húngaros eram bem prolíficos, rivalizando talvez com a população dos outros clãs. Mas, por não serem Membros nativos da "terra além da floresta", os clãs locais forçaram-nos a uma relativa obscuridade. Apesar de a maioria das descrições da Transilvânia mostrarem bandos de ladrões Tzimisce ou ninhos de Nosferatu, os Brujah representaram um papel igualmente importante, mesmo que menos lendário, como os Demônios locais.

O Choque de Culturas

O abandono por parte dos Brujah das províncias romanas internas dominadas pelos Malkavianos e pelos Ventrue aconteceu no início da Era Cristã. As migrações de Brujah podem ter acontecido no século I d.C., e a Ralé certamente acompanhou os exércitos de Trajano que marcharam para aquela região logo depois disso.

É provável também que os Brujah tenham cavalgado com Átila, o Huno, ou pelo menos seguido sua trilha. Na verdade, durante os primeiros séculos da era Cristã, os Brujah da Europa Oriental e do Oriente próximo viajaram com os Gangrel, pilhando junto com as hordas de bárbaros. Ao longo da Alta Idade Média, os Brujah se viram em uma situação curiosa, eles foram aos poucos se estabelecendo nos vales e florestas ao redor dos Cárpatos e do Danúbio.

A população mortal original de romenos (romanos-dácios) sofreu um leve deslocamento quando os magiares, que se tornariam os "húngaros" quando o reino conquistou sua independência, se estabeleceram. Os romenos, conhecidos como valáquios, viram os magiares usurparem seu poder através de conquistas lideradas por mortais e Membros. Assim, os valáquios nativos haviam se tornado uma espécie de subclasse — os nativos do lugar ocupavam o nível mais baixo da escala social. Dominic, o senhor da guerra Brujah, acompanhou os usurpadores magiares e conquistou um lugar para si na aristocracia em desenvolvimento. Junto com um punhado de *Szeklers* — católicos romanos que habitavam a área — os Brujah e os Ventrue romanos subjugaram o rebanho original a partir do qual os lordes Tzimisce e os ladrões Gangrel haviam escolhido sua prole. Expulso pelos saxões para o oeste e ameaçado pelos godos sobreviventes e outras tribos bárbaras a leste, o povo da Hungria sofreu uma crise de identidade e terríveis revoltas sociais.

Os aristocratas Tzimisce e seus companheiros mortais lutaram pela dominação sob a corrente Brujah. O equilíbrio social mudou radicalmente, com os habitantes originais da região ocupando as camadas mais e menos importantes, e os conquistadores, imigrantes e diplomatas assumindo os níveis acima da servidão e também as aristocracias menores. É óbvio que as aristrocracias menores queriam afastar os governantes existentes e assumir o poder. Os governantes nativos resistiram com coragem, enfrentando qualquer um que eles considerassem uma ameaça. Os nobres boiardos romenos, entre os quais os Tzimisce investiram sua influência, cederam lentamente à dominação dos magiares e *Szeklers* apoiados pelos Ventrue.

O clã Brujah, preso entre os Ventrue imperialistas e os antigos Tzimisce, irritou-se com essa pressão de poderes. Foi essa influência que enfraqueceu no início o poder há muito estabelecido dos Tzimisce na área, a que muitos Brujah almejavam. Porém, os chacais Ventrue viram que a Hungria parecia pronta para cavalgar no lombo dos Brujah, apoiando seus desejos de poder nos esforços da Ralé que já estava à frente deles. Os Brujah se enfureceram da mesma forma que aconteceu após a pilhagem de Cartago, mas até mesmo a Ralé sabia que alguma coisa tinha de ser feita.

O que os Brujah não sabiam era até onde esse confronto inevitável chegaria. Apesar da gravidade, a situação dos Brujah na Transilvânia não era uma coisa nova — desde que existem, os Membros têm guerreado uns contra os outros e permitido que suas vinganças se espalhem pelo mundo ao redor. Entretanto, dessa vez foi diferente. Não era uma mera antipatia por um grupo rival de Cainitas, e sim um ódio em grande escala. Os Brujah da Transilvânia desprezavam os Ventrue usurpadores e os truculentos Tzimisce. Os membros da Ralé, como Dominic, ainda carregavam consigo as cicatrizes da destruição de Cartago, enquanto os Brujah mais jovens viam suas próprias falhas como culpa dos inimigos. O tempo para política havia passado — os Brujah frustrados viram como única opção uma revolta aberta.

Os conflitos iniciais da rebelião aconteceram no início do século X. O patriarca Dominic, cavalgando com as forças militares que invadiram a Hungria Oriental, fez sua prole alimentar os soldados com sangue vampírico. Transformando-os em carniçais, Dominic e seus companheiros não só criaram um exército mais poderoso como também mantiveram a lealdade das tropas, ou pelo menos a dependência. Dominic se interessou por uma aliança com o poderoso governante, Bulscu, a peça central em sua estratégia para acabar com a influência dos Ventrue. Entretanto, Bulscu tinha seus próprios planos e achou que negociar com os Ventrue seria mais benéfico do que se comprometer com os Brujah malévolos e anárquicos. Bulscu logo recebeu o Abraço Ventrue, mais uma vez frustrando os planos dos Brujah de enfraquecê-los.

Dominic ficou lívido. Depois da campanha da Transilvânia, ele ignorou a Jyhad maior e, em vez disso, concentrou-se em ódios pessoais. Sua guerra não foi um grande experimento para acabar com o tédio de seus anos como ancião, e sim uma eliminação sangrenta de seus inimigos. De acordo com Dominic, se não podia ganhar o jogo, ele mudaria as regras.

Outros Brujah aceitaram o estandarte de Dominic, pois ele não era apenas carismático, experiente e poderoso, sua cruzada pessoal representava a paixão Brujah. Outros membros da Ralé se sentiram inspirados por ele, pois sua fúria contra os muitos rivais estimulavam suas emoções. Dominic não tinha ilusões quanto à verdadeira natureza da guerra: ele não queria liderar uma cruzada de clã, ele desejava a Morte Final de seus inimigos. A rebe-

lião transformou-se numa guerrilha, na qual a Ralé usava táticas quase desconhecidas na época. Bandos de Brujah atravessaram a Transilvânia, atacando os Ventrue magiares, os Tzimisce romenos, domínios isolados dos Nosferatu e até mesmo instituições mortais. A fúria sem freios dos Brujah aterrorizou a Hungria Oriental e as regiões além dela. Eles eram tão brutais quanto qualquer Tzimisce, mas bem menos precisos, deixando vilas saqueadas e cadáveres sem sangue para trás.

Durante dois séculos, os Brujah infestaram a área antes de o curso da rebelião mudar. Já com a reputação de antimonarquistas e maníacos políticos, os Brujah anárquicos tornaram-se os primeiros "anarquistas". Na virada do século XIII, outros Membros que ouviram falar deles ou os observaram extrapolaram a causa Brujah em nome de seus próprios ideais. Os Membros atacavam cada vez mais as instituições que tinham sustentado a sociedade dos mortos-vivos durante milênios. Principalmente os Cainitas jovens foram seduzidos pela revolta crescente, abandonados como estavam diante das influências mortais que os anciões avarentos ainda não tinham açambarcado para si próprios. A revolução Brujah havia assumido uma não-vida própria, criando facções imitadoras e grupos ramificados onde quer que os Membros tocassem no assunto. Os Cainitas jovens saqueavam à noite divididos em grupos conhecidos como Furiosos, anarquistas, agregações e grupos de "anticlãs" que haviam abandonado sua herança e seguiam sua não-vida como achavam que deviam.

Envolvidos pela resistência dos Brujah contra os anciões gananciosos, Tzimisce, Ventrue e Nosferatu rebeldes da Hungria se uniram à causa. Mesmo não gostando muito dos Brujah incontroláveis que criavam um *show* de horrores na Transilvânia há muito tempo, os Cainitas insatisfeitos da Hungria perceberam que os anciões estavam incomodados pela ameaça anarquista e aproveitaram a oportunidade para se impor. Perto do início do século XIV, os Brujah haviam se enfurecido por tanto tempo que a maioria dos Membros acabou aceitando o fato de que a Transilvânia poderia ser um campo de batalha eterno para os morto-vivos.

Cada vez mais Tzimisce se revoltavam contra seus senhores, e números significativos de outros Membros se proclamavam *antitribu* num disputa evidente contra as convenções estabelecidas pela sociedade Cainita. Bandos de vampiros jovens acabaram com seus senhores, enquanto anciões prevenidos aniquilaram proles inteiras de neófitos e ancilla de forma indiscriminada. Cidades húngaras como Bistritz, Klausenburg e Mediasch tornaram-se redutos dos vampiros, onde os anarquistas aterrorizavam as ruas e os príncipes formulavam contra-ataques desesperados de seus castelos e mansões. A rebelião se

Os Louros da História

Como foi dito anteriormente, os Brujah têm muito pouco que se pareça com uma "história do clã". Mesmo assim, é tolice usar isso como base para desprezar as contribuições de alguns membros da Ralé ao longo da História — apesar da falta de unidade dentro do clã Brujah, seus membros influenciam com freqüência os resultados de eventos importantes em todo o mundo.

Ibn-El-Sayyid

Acredita-se que um Brujah anônimo tenha ajudado a escrever *Poema El cantar de mio Cid* depois de lutar na batalha para expulsar os mouros de Valencia em 1094. Os Brujah gostam muito desse Membro possivelmente mítico, da mesma maneira que os Lasombra sentem-se extremamente ligados a Rodrigo de Vivar — e uma conexão Brujah com Ibn-El-Sayyid abala as pretensões arrogantes de grandeza dos Guardiões.

O Verdadeiro Robin Hood

No final do século XIV, Robin Leeland participou de vários levantes de camponeses na Inglaterra, incluindo a rebelião de Wat Tyler e várias revoltas contra Eduardo III e Henrique IV. Leeland é visto por muitos como um dos primeiros anarquistas e pai de uma prole de prestígio da Ralé, incluindo Patricia de Bollingbroke (veja o capítulo três).

O Sol Nunca se Põe...

No início do motim dos Sipaios na Índia em 1857, o Brujah Bankim Hapsa estava entre os hindus mulçumanos que mataram oficiais britânicos depois de serem aprisionados por se recusarem a abrir a mordidas os cartuchos de fuzil que haviam sido lubrificados com gordura de porco. Ele participou da rebelião até ela acabar em 1859 e ajudou na captura de Lucknow e Delhi.

Os Revolucionários Americanos e as Guerras Civis

Marguerite Foccart e o escravo Abraçado Crispus Attucks lideraram várias rebeliões contra os britânicos e também estavam presentes no Massacre de Boston. Além disso, organizaram ataques de guerrilha durante as noites antes da guerra em si que resultaram no enfraquecimento das guarnições britânicas. Da mesma forma, apenas 100 anos após a secessão dos americanos da Inglaterra, Foccart e Attucks conspiraram contra o expansionismo dos Ventrue sulistas durante a Guerra Civil, roubando fundos de guerra, interceptando mensagens e se alimentando dos soldados confederados para enfraquecê-los antes das batalhas.

espalhou para o oeste — em toda a Europa, as crias combatiam seus senhores. Paris, Londres, Milão, Budapeste, Colônia e Praga eram focos de discórdia.

A guerra das eras tornou-se conhecida como a Revolta Anarquista nessa época e a rebelião original dos Brujah na Transilvânia foi incluída na onda maior do conflito dos mortos-vivos. Apesar de a importância do envolvimento Brujah no assunto ter sido quase completamente esquecida nas noites de hoje, muitos anciões ainda se lembram. Esses Membros veneráveis são os principais críticos dos Brujah, talvez os mais eloqüentes — eles sabem quão úteis os Brujah vorazes foram na formação do Sabá. Apesar de saberem que é ridículo culpá-los inteiramente, os anciões têm consciência de que a história se repete e que, sem os Brujah servindo de distração para os *antitribu*, a Mão Negra poderia nunca ter existido.

Companheiros Estranhos

Apesar de os anais do passado dos Brujah serem vistos com freqüência como crônicas de revolução e caos, nem todos os membros da Ralé se unem aos agentes da mudança. Como os Membros de qualquer clã, os Brujah são antes de tudo *vampiros* — criaturas egoístas que viven como parasitas da vitae do mundo mortal. Para os Membros, o clã é apenas uma designação arbitrária, um conceito tão sem sentido quanto nacionalidade, etnia ou até mesmo a rua na qual constroem seus refúgios. Esses Brujah se infiltram de boa vontade nas estruturas de poder que existem em seus ambientes ou se opõem ao resto de seus camaradas. De anciões senecais nobres a neófitos conservadores, a Ralé tem apoiado o *status quo* com o mesmo vigor com que se opõem a ele. A paixão por mudança que arde nas veias mortas de qualquer Brujah é o mesmo sentimento que impulsiona alguns membros do clã a evitar alterações que poderiam acabar com suas não-vidas estáveis e confortáveis. Afinal de contas, os Membros estão acostumados a dormir com o inimigo.

Etheyra

Em vários relatos, a terceira cria de Troile e uma prostituta de Cartago que furtou o Abraço ou uma das maiores traidoras do legado Brujah, Etheyra era uma Brujah norte-africana que percebeu a aproximação inevitável das Guerras Púnicas com um olhar crítico. Sabendo que Cartago podia vencer algumas batalhas, mas que jamais venceria a guerra, Etheyra fugiu, procurando abrigo na odiada Roma e oferecendo os segredos de Cartago aos morto-vivos que se uniam contra a cidade. Etheyra se tornou a protegida do grande Ventrue Democritus. Alguns anciões Brujah suspeitam que, enquanto Cartago ardia, a vampira sugeriu que os Romanos salgassem o solo a fim de impedir que qualquer Cainita que tivesse se abrigado sob a terra voltasse a se erguer.

Iancu, o Sanguinário

Fugindo da perseguição na Roma dominada pelos Ventrue, "João Sanguinário" viajou em direção ao leste, estabelecendo-se finalmente na Lituânia, onde ficou em torpor durante vários séculos. Agindo de acordo com sua reputação, Iancu se ergueu de seu sono frio, encontrou um grupo de vikings desembarcando de um navio para invadir uma vila de pescadores e se encheu de sangue até o último deles. Os lituanos locais confundiram-no com uma figura legendária que se tornara real, até Iancu jurar aliança ao lorde Tzimisce local, Tzevolod. Por fim, o Demônio teve de destruir seu sargento maligno depois de Iancu se mostrar incapaz de *não* dizimar a população escrava ou qualquer comunidade à qual fosse enviado para cobrar impostos ou resolver algum assunto. Iancu odiava ferozmente os Brujah lituanos, culpando-os por não terem ajudado seus companheiros de clã séculos antes, apesar de poucos deles terem existido como vampiros naquela época, e tomando suas presas como troféus sempre que se metiam em dificuldades com ele.

Catherine Minot

Catherine entrou através do casamento na nobreza saxã da Inglaterra como mortal, e foi durante a anglicização pós-Romana da terra que se tornou um dos Membros. Seu marido mortal havia encontrado o fim nas mãos dos pagãos dinamarqueses e, em vez de se casar novamente para manter o título e a posição, Catherine defendeu tudo sozinha. Durante dois séculos, ela lutou contra os dinamarqueses, até que em 1066 foi confrontada com uma nova ameaça: os normandos. Durante um breve período, ela jogou uns contra os outros, citando as leis dinamarquesas, ou as leis de Guilherme, o Conquistador, conforme isso a favorecesse e lutando para manter sua autonomia. Finalmente, em 1078, ela foi declarada uma herege e suas terras foram doadas à Igreja e entregues como recompensa a um dos invasores normandos. Arruinada, Catherine juntou se aos sobreviventes dinamarqueses e foi diablerizada por sua cria, que havia se aliado aos burgueses normandos.

Ybalb

Poucos Membros voltaram da região ao sul do deserto do Saara, onde os ventos sopram quentes durante o dia e são enregelantes à noite, para contar a história. Ybalb, porém, é um desses, embora não quisesse repartir suas histórias com a raça de Caim. De descendência dan ou ioruba, o Senhor de Ybalb contou-lhe que era um grande viajante da Cidade dos Deuses, bem mais ao norte, onde os homens viviam entre seus líderes e obedeciam a seus comandos. Seduzida pela promessa de riqueza e prazer, Ybalb permitiu que ele a Abraçasse. O que ela encontrou depois de segui-lo, porém, enojou-a — a maldade e as traições dos vampiros fizeram com que ela

se sentisse envergonhada daquilo em que havia se transformado. Depois de matar seu Senhor com uma estaca, ela voltou à terra natal e tornou-se um demônio, um espírito faminto. Marginalizada, ela encontrou alguns outros seguidores de Kagn** que eram *como* ela, mas não *idênticos* a ela. O que se sabe é que ela vagueia pelas terras da África até as noites de hoje, tendo entre seus aliados os fantasmas e os *laibon** desconhecidos pelos outros Membros.

Malchus Feith

No começo do século XVIII, antes de o rei da Inglaterra e o príncipe de Gales mergulharem o país em um estado de guerra civil, Malchus Feith serviu a George II como Conselheiro, que os Ventrue aliados a Hanover consideravam como "deles". Um pacto entre Brujah, Malkavianos e Toreador franceses resultou em um golpe menor nas terras inglesas sob o disfarce de um certo Rudolph que alegava proceder da família real do "estado soberano da Ruritânia***." A corte inglesa, farejando o escândalo, fervilhava com fofocas. Duelos foram travados, amantes encontraram a morte na paixão e nobres faziam planos e preparavam armadilhas para melhor se aliarem à nascente Casa de Rassendyll, à qual o príncipe Rudolph pertencia, sem despertarem a ira do Rei George. Com certeza, mais sangue teria sido derramado e haveria mais traições não fosse por Feith, que evitou a crise política que poderia ser gerada por toda a situação ao deixar a corte ciente, através de carniçais, servos humanos e anúncios públicos de que, na verdade, não existia uma coisa chamada Casa de Rassendyll e nenhuma nação chamada Ruritânia.

Salvador Garcia

Um dos anarquistas mais influentes do decadente Estado Anárquico Livre, Garcia irritou-se com a "batalha gloriosa" depois de décadas de resistência contra os príncipes californianos. Como um dos compatriotas de Jeremy MacNeil, Garcia lutou contra o príncipe Sebastian, tramou contra os lupinos maldosos do Vale da Morte e finalmente se estabeleceu a leste de Los Angeles como membro do Conselho Revolucionário. Entretanto, à medida que envelhecia, Garcia começou a não ver mais os anarquistas como uma força lutando por um "estado livre" verdadeiro e sim como um grupo ingênuo de assassinos cruéis. Sentindo que não devia mais qualquer lealdade à causa, Garcia não se voltou para a Camarilla, e sim para a ameaça maior que surgia no horizonte: os Cataios. Com a ajuda de Salvador Garcia, os Vampiros do Oriente acabaram com uma gangue poderosa de anarquistas, os Filhos da Cripta, e assumiram postos de influência mantidos tradicionalmente por vampiros ocidentais no Estado Anárquico Livre. Até a noite de hoje, Garcia mantém-se firme nas fileiras do "Mandarinato da Nova Promessa" dos Cataios, vendo a ordem dos Kueijin como algo melhor do que o "feudalismo de gangues", que parece ser a única coisa que o Estado Anárquico Livre consegue engendrar.

A Ralé Contemporânea

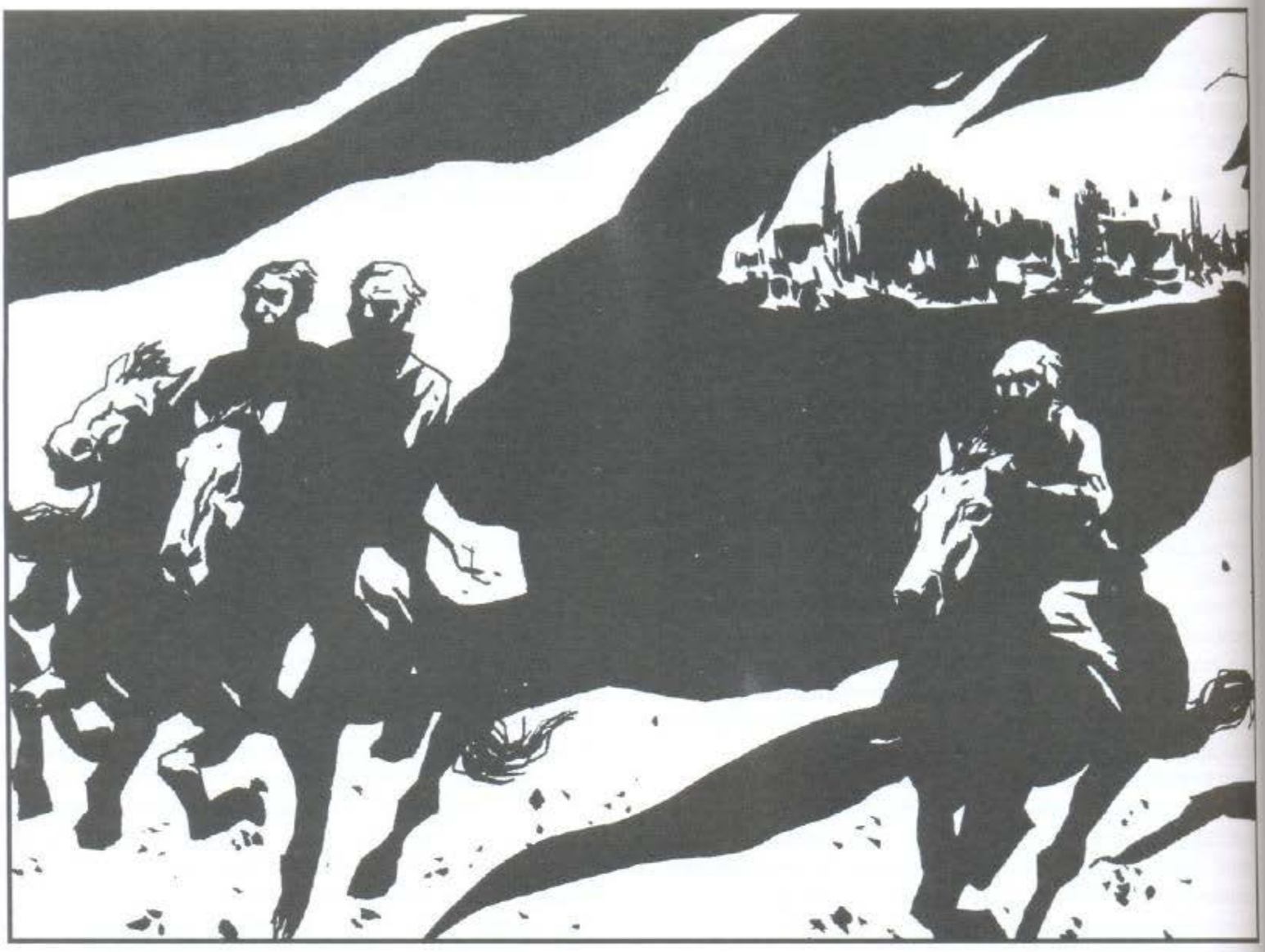
O final do século XIX até a virada do século XXI presenciou mudanças tremendas, principalmente para o clã Brujah. Enquanto a Jyhad se espalha, a Ralé urge, travando suas guerras noturnas contra o pano de fundo do avanço tecnológico mais acelerado da História da civilização.

A maioria dos membros considera essa mudança onipresente ilógica. Como criaturas amaldiçoadas por uma imortalidade que as torna prisioneiras do tempo, os mortos-vivos preferem a estase à mudança, pois é mais difícil para suas mentes mortas aceitarem novos ambientes. Isso chega até a ser verdade para os anciões Brujah, que podem há muito tempo ter testemunhado a ascensão de sua sociedade "ideal" e acabaram vendo-na destruída pela onda inexorável do "progresso". Para a maioria dos Brujah, entretanto, os eventos do último século têm sido o ápice de seus esforços. Mesmo em áreas intocadas pela sutil influência Brujah, a regulamentação tem sido a regra da era. Enquanto o mundo se desintegra a cada noite com a chegada da Gehenna, os Brujah esperam de alguma forma afetar o seu destino. A pobreza eleva-se enquanto o desemprego diminui, já que os "pobres trabalhadores" substituem os desempregados. A expectativa de vida mortal se estende, talvez até demais, já que a superpopulação devora os recursos mundiais. Velhas instituições políticas são minuciosamente vigiadas durante a Era da Informação, embora as reformas resultantes sejam as mais populares, e não necessariamente as melhores. À luz dessa mudança desenfreada, muitos Brujah ficam decepcionados e são forçados a se perguntar se a mudança é sempre para melhor.

Através da Europa

Parte do problema relacionado à identidade e à História dos Brujah ao longo da Alta Idade Média e do futuro é que a Ralé não tinha mais um verdadeiro "lar". Cartago era de tal modo a "cidade dos Brujah" que o clã não conseguiu nada semelhante para impulsioná-lo através do tempo. Apesar de certas regiões da Europa terem

* Vampiro africano. Laibon também significa xamã ou curandeiro na língua Masai. V. o livro Kindred of the Ebony Kingdom.
** O progenitor de todos os vampiros Kagn é um deus – criador entre as tribos da África Central e em algumas encarnações ele governa a feiticaria e os metamorfos.
*** Reino imaginário localizado em algum lugar da Europa Central descrito no livro O prisioneiro de Zenda de Anthony Hope



grupos distintos de vampiros que caracterizavam a área, nenhum lugar havia sido considerado o centro da sociedade Brujah.

A Inglaterra e suas ilhas já eram há muito tempo o lar dos Gangrel, mas os séculos recentes — notadamente após a queda de Roma — têm mostrado um influxo de Ventrue desesperados por reivindicar seus próprios domínios. Da mesma forma, a França havia sido um local de influência dos Toreador desde que Carlos Magno direcionou sua atenção para o leste e para o continente. Noruega, Escandinávia e Suécia eram refúgios para Gangrel e Nosferatu solitários e para os estranhos Ventrue, Lasombra e até mesmo Setitas que haviam se mudado para esses lugares a partir de seus domínios tradicionais. Até a Espanha, de onde muitos anciões Brujah procediam, estava completamente sob a influência dos Lasombra. A Itália se mostrou cosmopolita demais, apesar de muitos Brujah terem estabelecido refúgios no país — era um atrativo para Membros exóticos e um centro financeiro, religioso e governamental para os Cainitas nativos.

Levando tudo isso em consideração, entretanto, é preciso pensar que, de modo geral, poucos Brujah *queriam* um centro de poder. Muitos preferiam chorar a perda de Cartago em vez de se ocuparem em criar uma nova cidade. A maioria simplesmente optava por vaguear, deslocando-se com grupos étnicos ou religiosos migratórios ou isolando-se para levar uma não-vida monástica ou acadêmica.

Príncipes Brujah surgiram e desapareceram durante a Alta Idade Média, e muitos Fanáticos (como os membros do Clã eram conhecidos naquela época) arranjaram um lugar em meio aos séqüitos de outros príncipes; alguns dos maiores pensadores do clã, como Ecaterina, a Sábia, Gilles, o Franco, o reformista Don Udolfo Cerro e o *marrano* Balthasar de Sevilha, atuaram como senescais ou sacerdotes para príncipes poderosos. Muitos outros, mais notadamente Patricia Bollingbroke, adquiriram uma reputação de rebeldes escandalosos, contribuindo muito com a noção de iconoclasia que caracteriza o clã atualmente. Mas, os Brujah, sem exceções, criavam seus destinos como indivíduos — é pouco provável que alguém

venha a ouvir algo sobre as manifestações arrebatadoras da oposição Brujah na Espanha aos Brujah da Suíça em relação a Habsburgo na Áustria seguido pela Paz de Augsburgo porque isso simplesmente não *acontecia*. Na melhor das hipóteses, vários anciões que já tinham seus próprios motivos para brigar camuflavam os acontecimentos mais recentes com tensões políticas, perseguição religiosa ou regiões culturais. Os Vampiros podem ser grandes manipuladores, mas parte dessa proeza é não ser reconhecido por causa dela — em geral, os Brujah tinham o bom senso de não se tornarem jogadores e agitadores óbvios nos reinos da política dos mortais.

O Novo Mundo

Como era de se esperar, muitos Membros agarraram a oportunidade de criar um lugar só para eles no Novo Mundo, já que a Era da Exploração abria novas perspectivas tanto para os Cainitas quanto para os mortais. Os Brujah reuniram-se em navios, perdendo em número apenas para as corvetas piratas dos astutos Lasombra e tornaram-se os flagelos dos mares. Outros, geralmente ancillae e neófitos tentando fazer suas próprias fortunas nos lugares onde os astutos anciões já não tinham monopolizado os recursos locais, começaram a reivindicar domínios no Novo Mundo. Alguns seguiram os anarquistas e os autarcas em direção ao oeste; outros levaram a causa da recém-criada Camarilla até praias distantes e outros ainda carregaram a Grande Jyhad do Sabá através do Atlântico. Um século depois, o Novo Mundo estava repleto de Brujah, superando em número os membros de outros clãs e chegando à proporção de dois para um em algumas estimativas.

Diferente do Velho Mundo, os Brujah do início da colonização da América concentraram-se. Isso não aconteceu tanto pela camaradagem, e sim muito mais pela prática do Abraço — diante de recursos significativos relativos à alimentação e sem príncipes fortes para impedi-los, muitos Brujah fixaram-se em terra firme e Abraçaram imediatamente proles novas. A Ralé que seguiu Cortez até as grandes cidades dos astecas se estabeleceu entre os feiticeiros da morte e os ourives. Alguns se estabeleceram entre os incas e se banquetearam com o sangue vigoroso dos fazendeiros *quinoa*. Outros foram mais para o sul... e nunca mais se ouviu falar deles, o que faz muitos especularem se alguma coisa os destruiu ou se eles aproveitaram a oportunidade para se livrarem das políticas mesquinhas da sociedade dos Membros. Alguns seguiram os portugueses até o que mais tarde seria o Brasil, mas nem mesmo esses ancestrais dos Membros da América do Sul moderna sabem algo sobre o que aconteceu com os Brujah que viajaram no rastro de Pizarro.

Para o norte, os Brujah encontraram o México a ser infestado pelo Sabá e os anarquistas. Aqueles que não simpatizavam com essas seitas fugiram para as selvas da América do Sul ou para a Costa Leste do que uma noite se tornaria os EUA e o Canadá. Os Brujah do Sabá ficaram fortes e se sentiram satisfeitos no México. Liderados por Medardo Cancarone, vários grupos nômades de Brujah do Sabá expandiram a influência da seita até Baja México, enquanto Ronald Malkmus e seu bando seguiram as expedições de Jolliet e Marquette e avançaram mais para o norte até o Canadá. Na cidade do México, muitos Brujah de passagem ficaram sob a influência do Toreador do Sabá que se denominava Galbraith e se uniram à seita, enquanto outros se converteram à causa da Espada de Caim sob ameaça de Morte Final. Fortalecidos pela presença de Cainitas Brujah e Gangrel, o Sabá aumentou o cerco ao redor do México, mesmo com as colônias (e, mais tarde, os estados) ao norte escapando de suas garras sangrentas. O Sabá no México surgiu de forma quase tão ubíqua quanto a Camarilla na Europa e no norte — os vampiros povoavam os postos da Igreja Católica local e alegavam serem os *dons* de suas propriedades. Longe dos campanários e dos muros de tijolos de barro das cidades, os membros bestiais do Sabá caçavam nas pradarias negras e alguns eram até mesmo capazes de defender seus domínios primitivos dos Lupinos enfurecidos.

Os Brujah também se reuniram em Nova York, Providence e mais tarde em Atlanta e ao longo da Flórida. Atraídos pelos suprimentos de vitae prontamente disponíveis ou pelas multidões de humanos nas cidades, os Brujah deixaram a pressão em direção ao oeste para os mortais e depois para os membros de outros clãs. As cidades litorâneas tinham tudo o que os Brujah queriam — por que se arriscar a perturbar por acidente um Gangrel feroz ou, pior, um covil de Lupinos? Inevitavelmente, porém, alguns Brujah se mudaram para o oeste tanto devido à sua sede de viagens quanto à raridade de domínios disponíveis no leste, que já haviam sido ocupados pelas primeiras ondas de Membros a atingirem as praias.

O Canadá tinha poucos atrativos para a maioria dos Brujah — era rural demais e as partes mais urbanas tornavam-se inóspitas devido à presença de membros vorazes do Sabá ou opressivas por causa dos domínios reivindicados pelos Toreador, Tremere e Ventrue franceses e ingleses que tinham visto as marés políticas do Velho Mundo se voltarem contra eles. Isso não é uma verdade universal — Montreal não tinha falta de Brujah do Sabá ou de outras organizações durante as primeiras noites, enquanto Vancouver tem pelo menos um Brujah e sua prole. Na maioria das vezes, entretanto, os Brujah do Novo Mundo se contentavam em defender os domínios

mais facilmente estabelecidos, forçando vários avanços dos Membros ao longo do Canadá e a expansão rumo ao oeste dos Estados Unidos a ser efetuada pelos outros clãs. Eles repeliram as invasões do Sabá, apoiaram as reivindicações de poder dos príncipes, guerrearam uns contra os outros e contra outros clãs e se comportavam exatamente como seus senhores e anciões ao longo da História, apesar da grande diferença de idade. Talvez isso reflita a natureza dos Membros em geral, não importando o clã...

A Fronteira

É claro que nem todo Brujah do Novo Mundo era uma pessoa caseira e paranóica ou um rabugento vingativo. Muitos dos ancillae que estavam presentes se lembram da fronteira americana com carinho, talvez de forma um pouco nostálgica. A lei da fronteira se adaptava bem ao gosto de muitos Brujah — para a maioria dos anarquistas, a lei era praticamente inexistente, e Brujah reformadores conseguiam várias vezes influenciar a justiça casual do "Velho Oeste" com suas filosofias preferidas.

Do meio para o fim do século XIX foi uma época selvagem e violenta, e não apenas na história americana. É desnecessário dizer que isso satisfazia as paixões e gostos de muitos membros da Ralé. Na França, o resultado da Revolução Francesa fez surgir o imperador Napoleão, que conquistou um pedaço da Europa tão grande quanto era humanamente possível na época, para o prazer de seus aliados Brujah e Ventrue. Alguns Brujah se divertiam com a violência da conquista de Napoleão, enquanto dava a outros uma causa contra a qual emitir um grito de protesto. Brujah intelectuais tiveram a oportunidade de observar as teorias dos *filósofos* progressistas sendo testadas — o que resultou no surgimento do despotismo iluminista na Europa Oriental e Ocidental e na atitude radical do comunismo um pouco depois.

As coisas certamente não estavam mais calmas para os Membros no oeste americano. Conflitos de fronteira no Texas, Novo México e Califórnia entre o Sabá, a Camarilla e vampiros anarquistas aconteciam quase todas as noites, sem que grandes vantagens permanentes fossem adquiridas de um lado ou de outro. Os vampiros Brujah cavalgaram tanto com os vaqueiros quanto com as gangues de foras-da-lei — publicações póstumas e reportagens de jornais ligam Membros conhecidos a organizações como a quadrilha de Scott Cooley, o clã dos Clanton e praticamente todos os membros da gangue de Harrison Miner. Obviamente, nenhum destes Membros foras-da-lei estava presente em eventos como o tiroteio do O.K. Curral, mas, mesmo assim, um bando de salteadores noturnos armados com poderes profanos transformava muitos vagões de trem e cidades fronteiriças em um pesadelo para suas vítimas.

América do Norte

Apesar do continente norte-americano não ter a maior concentração de Membros Brujah (uma honra que provavelmente cabia à Europa Ocidental ou ao norte da África), é provável que ele tenha a maior população da Ralé. Desde as crias dos Membros que chegaram ao Novo Mundo durante a Era da Exploração e que ainda constroem seus refúgios no México e na América Central até as vastas proles que povoavam o Estado Anarquico Livre, o clã Brujah talvez tenha mais do que a porção justa de Membros.

O Estado Anárquico Livre

Empurrados para o oeste na virada do século XX pela pressão do Sabá na Costa Leste e pelos Ventrue e Toreador da Camarilla que consolidavam sua influência sobre as cidades mais importantes, os Brujah finalmente se viram sem nenhum outro lugar para ir, quando chegaram à Costa Oeste dos Estados Unidos. Mesmo lá, a influência de outros clãs mantinham os Brujah politicamente impotentes. Apinhadas com a Ralé sem raízes na primeira década do século XX, as cidades de Sacramento, Seattle, Los Angeles e San Diego estavam prontas para uma rebelião.

Os príncipes dessas cidades, escassos, mas ainda mantendo sua influência, tinham de ser cuidadosos para evitar uma segunda Revolta Anarquista. No fim, suas táticas de apaziguamento falharam — apesar de mostrarem deferência para com os bandos desordenados de Brujah, a violência surgiu. Inspirados pelo dissidente Jeremy MacNeil, um pequeno grupo de Brujah comandou uma rebelião aberta contra o príncipe de Los Angeles, o Toreador Don Sebastian, em 1944. O evento que desencadeou a revolta foi uma indicação do problema maior que os Brujah enfrentavam: excessivamente confiante em seu próprio poder, Sebastian ordenou a seus lacaios que espancassem MacNeil como uma lição para a Ralé indisciplinada. Em vez de se intimidarem e se tornarem submissos, os Brujah ficaram furiosos. Vendo que o uso da política do terror havia falhado, Sebastian cedeu, prometendo uma investigação e seu próprio julgamento por um conselho de anciões.

Essas promessas aplacaram os Brujah, que achavam que as provas contra Sebastian eram tão sólidas que o conselho não teria outra escolha, a não ser censurá-lo. Um dos anciões do conselho era um Brujah, e isso fez os anarquistas acreditarem que tinham um simpatizante. Mas esse não era o caso — os anciões prosperavam sob o principado de Sebastian e não tinham nenhum interesse em ver um bando de crias arruaceiras no comando ou subestimarem a ameaça representada pelos anarquistas. Eles fizeram um pronunciamento para os Membros

locais declarando Sebastian e seu séqüito completamente inocentes. Eles até tentaram colocar sobre MacNeil a responsabilidade inventada de uma conspiração contra o príncipe.

Os anarquistas ficaram muito bravos. Rebeldes provocando um motim nas ruas de Los Angeles. Intelectuais ridicularizaram Sebastian e os anciões, alegando que haviam transformado o contrato social dos Membros em um governo plutocrático de mortos-vivos. Os anarquistas e os Brujah se reuniram, elevando MacNeil instantaneamente ao *status* de mártir e cantando seu nome enquanto tumultuavam a cidade. A revolta crescia a cada noite, e até mesmo o relutante MacNeil se viu obrigado a ter uma participação ativa. Em uma semana, os Brujah e seus aliados anarquistas haviam derrubado o principado, prendido Sebastian em correntes e queimado seu refúgio com ele e seus companheiros ainda lá dentro. Os anciões se juntaram à causa anarquista ou fugiram pelos subterrâneos. Dois meses após o espancamento de MacNeil, os anarquistas haviam solapado completamente a influência da Camarilla em Los Angeles com o mais terrível dos métodos.

Os anarquistas tinham mais coisas para mostrar. A revolta de Los Angeles foi apenas o começo. A derrocada de Sebastian deu início a uma explosão que engoliu toda a Costa Oeste. Incitados pelos eventos de LA, anarquistas, Brujah e outros revolucionários deram destinos similares aos príncipes e anciões de San Diego a San Jose. Os anciões foram reduzidos a cinzas e lançados sem cerimônia ao mar. Os príncipes tiveram fins terríveis ou dramáticos como resultado da fúria das crias privadas de seus direitos. O que os anciões achavam ser uma facção pequena de neófitos tagarelas se transformou em uma grande multidão de Membros. Durante três anos, a presença

da Camarilla na Califórnia foi impedida pelos Brujah e seus aliados anarquistas. A rebelião se espalhou pela costa também, incitando outros grupos anarquistas no Oregon e em Washington. Quanto tudo se assentou, os anarquistas emergiram triunfantes.

Depois de ser empurrado para a liderança, Jeremy MacNeil, fez o que pôde com a surpreendente tomada de poder. Reunindo um grupo representativo de conselheiros anarquistas, os revolucionários adaptaram as tradições da Camarilla de modo a atender às suas necessidades. Transcendendo as fronteiras da política mortal, o pedaço de terra afetado pelas revoltas foi proclamado o Estado Anárquico Livre. Eles deixaram claro que, embora não se opusessem aos dogmas que a Camarilla apoiava, não queriam se manter sob a dominação dos anciões pela obediência. No estado anarquista, assim dizia a filosofia, todo Membro era livre para decidir seu próprio destino, independente da idade, com um respeito apenas pelos outros Membros presentes.

No entanto, a realidade se mostrou bem menos utópica do que a teoria. No fim da década de 1950, o estado livre havia se tornado um conjunto de territórios dominados por gangues anarquistas e "baronatos" Camarillescos. Em 1980, a violência sacudia o estado livre enquanto gangues e proles rivais lutavam por prestígio. Com a falta de organização e liderança, a ordem social enfraqueceu — o que antes havia sido brigas entre anciões e Membros mais jovens por recursos limitados transformou-se em lutas entre gangues rivais de Membros jovens pelas mesmas coisas. Além disso, vários anciões apareceram para preencher o vácuo de poder deixado no começo das revoltas. Em cidades como Los Angeles e San Diego, Cainitas mais velhos e mais capazes exerciam sua influência novamente, deixando as preocupações menos lucrativas e as propriedades menos desejáveis para os Membros mais jovens, que brigavam como cães pelos restos que caiam da mesa do dono.

MacNeil e os conselheiros reunidos perceberam o que estava acontecendo — os nomes haviam mudado, mas a situação continuava a mesma. O próprio conselho não tinha poder; ele nunca quis ser uma instituição, e sim um fórum para os ideais do Estado Anárquico Livre. Apesar da comunicação entre os conselheiros permanecer aberta, todos eles tinham planos próprios. Apesar de o Estado Livre ter sido bem-sucedido em tornar a sociedade dos Membros locais mais igualitária, não conseguiu eliminar os esquemas e o tráfico de influências que é a segunda natureza da raça de Caim. Embora qualquer Membro, independente de clã ou idade, fosse bem-vindo para estabelecer seu refúgio no estado livre e construir um lugar para si, a velha ordem havia se estabelecido novamente.

Mesmo assim, o Estado Anárquico Livre deixou muitos dos Membros jovens numa situação bem mais confortável do que eles estariam em qualquer domínio da Camarilla. Gangues de vampiros, como os Filhos da Cripta, tornaram-se proeminentes, enquanto os Membros que haviam sido expulsos por causa das lutas pelo poder em outros locais estavam começando de novo. Os neófitos faziam apenas o que queriam sem a formalidade exigida pelas mãos de ferro dos príncipes. O período entre os anos 60 e o início dos anos 90 parecia ser uma era de prosperidade para os Membros, pontuado por algumas tentativas bem-intencionadas, mas condenadas a um fim terrível, de aumentar as fronteiras do Estado Livre para o leste. Lá, eles encontraram a resistência dos Ventrue e dos Giovanni em Las Vegas e dos príncipes rebeldes, porém unidos, da Camarilla de outras cidades que não tinham intenção de permitir que seus domínios se tornassem propriedades comuns. Mesmo assim, os vampiros mantinham o Estado Anárquico Livre, limitados apenas pelo bom senso e o instinto de autopreservação (e, em alguns casos, os instintos de auto-preservação de outros Membros que não estavam dispostos a deixar alguns vampiros tolos ou maníacos comprometerem suas próprias não-vidas). O rompimento entre os anarquistas e a Camarilla havia até mesmo começado o lento processo de cura, uma vez que os anarquistas não viam nenhuma tentativa de reconquista elevando-se contra eles e os anciões da Camarilla perceberam que a ameaça anarquista parecia se conter e se autopoliciar, pelo menos na maioria das vezes.

Era como se o Estado Anárquico Livre tivesse se estabelecido por alguma coisa menos catastrófica do que um declínio lento, se, na verdade, não se tornou uma Camarilla virtual. Essa foi, então, a razão pela qual a fragmentação abrupta do estado livre pegou tantos Membros de surpresa, tanto os anarquistas quanto os observadores.

No final de 1998, a baronesa anarquista de San Diego, a Brujah Tara, fez uma proposta de reconhecimento que alterou para sempre o Estado Anárquico Livre. Com a ajuda de um arconte da Camarilla, Tara se declarou príncipe de San Diego, devolvendo a cidade à influência nominal da Camarilla — certamente mais do que qualquer outra cidade do Estado Livre, com exceção de São Francisco. Esse ato chocou os anarquistas complacentes, que haviam considerado seu domínio sobre a Califórnia uma coisa tão certa que não viram a "deserção" de Tara se aproximando.

A nova príncipe de San Diego diz que a mudança de aliança não muda em nada os assuntos noturnos dos Membros. A Camarilla não exige nada de seus

Membros ou príncipes, mas fornece uma rede de contatos e uma afiliação livre com as quais a cidade poderia contar. Presa entre o domínio Sabá em Tijuana ao sul e o influxo incessante de Cataios da Ásia, Tara se defendeu como se não tivesse escolha — embora estivesse escondida em um refúgio bem confortável.

Brujah rebeldes e anarquistas leais à causa ficaram cada vez mais agitados com a situação, não porque mudava alguma coisa para eles e sim porque ela criava um precedente incômodo. Se dependesse da Camarilla para defesa ou unidade, o Estado Livre não seria realmente um estado livre. Jeremy MacNeil, em particular, considerava a decisão de Tara uma grande traição.

Menos de um ano depois da deserção dramática de San Diego, a revelação de muitas das negociações de Membros proeminentes do Estado Livre com os belicosos Cataios haviam comprometido ainda mais o território anarquista. Apesar da presença forte dos Brujah e do apoio (admitidamente errático) dos próprios anarquistas, o Estado Anárquico Livre mostrou-se menos resistente à influência externa do que se pensava. Várias facções de vampiros orientais exploraram o território californiano durante mais de uma década e conseguiram convencer Membros influentes que seu estado livre existe perigosamente entre a Camarilla e sua própria esfera de dominação. Esses Cataios espertos convenceram os Membros locais a fazer um acordo com eles — em troca da oportunidade de expandir suas propriedades, os Cataios deixariam a política do Estado Livre intocada. Os Cainitas locais aceitaram esse acordo com mais frequência que não, achando que, se aliarem à Camarilla, iria devolvê-los ao estado contra o qual eles tinham se revoltado algumas décadas antes. Esses Membros haviam negociado seu próprio poder, contrabandeado grupos de Cataios para dentro de suas cidades e fornecido uma visão inestimável das estruturas de poder locais.

Os eventos atingiram seu ápice no início de 2000, quando os Cataios invadiram a cidade de São Francisco da Camarilla. O novo príncipe da cidade não tinha influência política para deter a lenta reunião de poder dos Vampiros do Oriente, o que permitiu aos enigmáticos vampiros deitar abaixo a influência da Camarilla na cidade. Nem mesmo a presença da justicar Toreador Madame Guil e seus arcontes competentes, incluindo entre eles pelo menos um Brujah, foi suficiente para reverter a maré.

A tensão alcançou um ápice explosivo com a falha nas negociações entre os arcontes e uma facção de Cataios de Telegraph Hill. Os anarquistas, conscientes da situação delicada, tentaram frustrar a negociação com um ataque armado, enquanto o Sabá, indiferente à resistência anarquista, enviou um agente para acabar com a reunião na esperança de provocar uma guerra aberta entre a Camarilla e seus antigos compatriotas Cataios. O espetacular confronto em quatro campos resultou em uma guerra entre as seitas capaz de fazer cair a Máscara que atingiu a cidade e causou milhões de dólares em danos a propriedades. Com as armas disparando, os anarquistas lutaram para repelir os Membros traiçoeiros da Camarilla e os nefandos Cataios. A contribuição do Sabá falhou por completo um pouco depois de ficar claro que a seita tinha um interesse no assunto, principalmente devido à negligência de seu agente, Sandhurst. A Camarilla se defendeu de forma débil, pois os anciões que haviam tornado tudo possível tinham fugido para se proteger enquanto os Cataios humilhavam o príncipe impotente. O herói anarquista, MacNeil, e sua cria, Crispus Attucks, encontraram a Morte Final no conflito, embora alguns digam que foram somente capturados, o que os transformaria em informantes valiosos capazes de instruir os Cataios em relação a outros assuntos do Estado Livre. Apesar de alguns Cainitas ainda construírem seus refúgios em São Francisco, o poder político repousa, sem dúvida, nas mãos dos Vampiros do Oriente.

O Estado Anárquico Livre parece estar cedendo. Incapaz de suportar as pressões externas sem comprometer a liberdade pela qual a população lutou, o Estado Livre não chega a ser a Nova Cartago, como alguns Brujah alegam, principalmente nas noites de hoje. O experimento fragmenta-se a cada noite sob ataques sutis, mas incessantes, de todos os lados. Tijuana é uma fortaleza para o Sabá. São Francisco tornou-se inóspita para a causa anarquista. San Diego ignorou discretamente a revolução anarco-Brujah. Por quanto tempo o estado livre ainda resistirá?

Rússia

Apesar de normalmente não se envolverem na maioria dos assuntos ocultos dos Membros, os Brujah não tiveram escolha durante os eventos recentes na Rússia. Os frutos de séculos de trabalho Brujah tornaram-se importantes quando um dos males mais antigos da terra surgiu para reivindicar a região.

O Conselho Brujah e a Cortina de Sombra

Até o começo do século XX, os príncipes russos geralmente provinham dos clãs Ventrue e Toreador, com alguns lordes Nosferatu e Tzimisce reivindicando domínios, mas raramente o título formal de príncipe. Esses Cainitas respeitáveis detinham o poder na terra dos czares, mesmo depois de grande parte do mundo ocidental ter transformado as monarquias em formas mais demo-

críticas de governo. Os Brujah da Rússia e da Europa Oriental defrontaram-se com esses poderes estabelecidos, tanto no campo de batalha, quanto nos salões gélidos do Elísio ou por meio de representantes mortais. Só raramente os Brujah tiveram êxito — os Ventrue e os Toreador jogavam bem demais o jogo, enquanto os Tzimisce e os Nosferatu tinham sido extensões tão genuínas da terra por tanto tempo que os Brujah dificilmente conseguiam levar vantagem sobre eles. Quando a Revolução Russa aconteceu, porém, os Brujah finalmente superaram os inimigos.

A vingança impulsionou a Ralé russa — havia muitos rancores guardados contra os príncipes czaristas por causa de desfeitas em noites passadas ou por terem esmagado o progresso político ali enquanto o resto do mundo parecia pronto a aceitá-lo. Brujah como o respeitado Inconnu Coefee lutaram contra a aristocracia enquanto modernistas como Antonin Zilkha e Leonid Borisovich defenderam os ideais de Marx e Engels.

Não foi uma surpresa, então, que muitos Brujah tivessem influência entre os bolcheviques e os mencheviques e se viram a caminho da proeminência depois da derrota do czar Nicolau em 1917. Embora nem todos os Brujah apoiassem abertamente o comunismo soviético, a maioria estava satisfeita por se aliar ao lado vencedor ou se integrar ao grupo que estava propondo as mudanças mais radicais. Foi assim então, que um grande número de Brujah russos tomou as rédeas do poder vampírico durante as décadas iniciais do século XX.

Vendo a necessidade de evitarem os planos dos Membros desapossados que tinham até pouco tempo antes mantido o poder, os Brujah comunistas decidiram formar uma coalizão. A Ralé de toda a Rússia passou a fazer parte desse conselho, desde o neófito bolchevique mais humilde até o ancião mais nobre que conseguiu um lugar no gabinete de Lênin.

A frágil coalizão não durou muito tempo antes de se inflamarem os egos e os temperamentos dos Brujah que a formavam. Para um observador externo, o conselho era um monumento à cooperação dos Membros. Para aqueles que faziam parte dele, porém, cada noite prometia uma nova batalha entre os membros. Comunistas genuínos lutavam contra aqueles que haviam se unido à revolução em nome de seus próprios interesses. Os ateus de Zilkha e Borisovich entraram em conflito com os socialistas menos radicais. Além disso, o líder da revolução, e novo governante, Vladimir Lênin, mostrou-se notavelmente resistente à influência dos Membros. Consciente da natureza vampírica do poderoso conselho ou simplesmente ágil demais em relação à política para ficar sob a influência dos Brujah, Lênin os despistou. Isso dividiu ainda mais o conselho, já que as frustrações com relação à autonomia persistente de Lênin impediam os Membros de usar os comunistas de forma plena.

Entretanto, a liberdade obstinada de Lênin em relação às esferas de influência dos Membros acabou sendo sua ruína. Os filósofos e idealistas do Conselho Brujah se ressentiram com a forma como o governante cuidou do intelectualismo — muitos críticos, pensadores e estudiosos russos mortais foram enviados para campos de concentração, pois Lênin achava que eles poderiam arruinar seus planos para o estado. Os elementos mais radicais dentre os Brujah apoiavam Lênin, mas os anciões e os ancilla conservadores acreditavam que a revolução já tinha ido longe demais. Depois da morte de Lênin em 1924, a inteligência dos Brujah garantiu a ascensão de Leon Trotsky como seu sucessor.

Depois disso, entretanto, os mortais provaram mais uma vez serem donos de seu próprio destino — o ditador Joseph Stalin não demorou muito para tomar as rédeas do poder na Rússia comunista, usurpando o poder de Trotsky e mandando-o para o exílio.

Vendo uma oportunidade de acabar com o monopólio Brujah no poder da Rússia, Ventrue, Toreador e Nosferatu audazes ligaram-se ao regime stalinista. Um verdadeiro maníaco, Stalin usou sua posição para criar *gulags* e encher os campos de concentração com "dissidentes", intelectuais, judeus, ciganos, e diversos "inimigos do Estado" que ameaçavam a U.R.S.S. À medida que o domínio Brujah do governo comunista se desgastava, outros Membros apareceram para preencher o vazio no poder. Apesar de permanecerem longe das políticas dos mortais, o influxo de Membros não-Brujah tornou a sociedade russa de mortos-vivos tão caótica quanto a polícia secreta de Stalin fazia com a vida da população mortal. Os vampiros se tornaram as autoridades civis e militares — príncipes insignificantes criaram domínios tão pequenos quanto bairros. Zilkha foi atingida por uma estaca e viu o nascer do sol, enquanto Borisovich desapareceu na tundra siberiana.

O reinado de Stalin mostrou-se tão cismático para o decadente Conselho Brujah quanto o de Lênin antes dele. Stalin manteve os campos e gulags cheios, o que tornou a alimentação uma coisa ridiculamente fácil para os Membros, mas muitos queriam ver o fim do governante, pois a alta rotatividade entre os burocratas dos níveis mais baixos da máquina comunista tornava o cultivo de influências uma atividade difícil e pouco confiável. Um círculo de membros jovens do Conselho Brujah levantou informações que ligavam vários dos campos de concentração ao Sabá — Stalin estava obviamente alimentando a Mão Negra, piorando, portanto, a situação para os Brujah russos. Com essa revelação, o conselho se uniu com um único objetivo: Stalin tinha de ser removido e substituído por um líder mais receptivo às necessidades dos Brujah.

Então, eles mudaram imediatamente de opinião. Hitler invadiu a Polônia, e o conselho percebeu a necessidade de um líder como Stalin para incitar o povo a resistir aos nazistas. Apesar de não conseguirem *controlar* nenhum evento político no mundo mortal, os Membros concordavam que, por enquanto, não tentariam *influenciar* os eventos em favor do afastamento de Stalin. Para o alívio do Conselho Brujah, Stalin assinou um acordo com Hitler que especificava que a Alemanha não iria invadir a Rússia. Para seu desapontamento — e o ressentimento óbvio de todos os russos — Hitler ignorou o acordo e cruzou a fronteira da Rússia em 1941.

A Segunda Guerra Mundial aconteceu praticamente livre da influência dos Membros, principalmente na frente russa, pois os Membros passaram a se esconder, a se encherem de vitae em campos de concentração ou a verem sua influência desaparecer da noite para o dia. Quando a guerra terminou, as agências fragmentadas do governo comunista permaneceram dissolutas. Membros com ambições políticas buscaram pastos mais verdes — era impossível vislumbrar a paisagem política da Rússia. Os Membros que conseguiram adquirir poder fizeram isso especializando seus interesses e formando subfacções do conselho enfraquecido.

Esse estado de confusão e descentralização manteve o conselho fraco durante mais de meio século. O único consolo que os Brujah tinham era que, apesar do enfraquecimento do conselho, a Ralé ainda detinha a maior parte da influência na U.R.S.S. Com os anos 90 se aproximando, o povo russo queria reformas. Mikhail Gorbatchev, o presidente soviético, adotou a política da *perestroika* (reestruturação) e da *glasnost* (abertura). Mais uma vez, isso confundiu os interesses dos Membros na nação. Todos os contatos que tinham feito e o poder que haviam acumulado entre os comunistas declinaram com as mudanças ordenadas por Gorbatchev para proteger o governo. Mesmo assim, quando os Brujah colocaram suas rivalidades de lado para se consolidarem, tinham mais influência sobre a nação do que qualquer outro Membro, mas um número cada vez maior de Brujah deixavam o conselho, descontentes com as mudanças radicais que continuavam a atingir a U.R.S.S. durante quase um século inteiro. Os membros remanescentes do Conselho Brujah não se incomodavam, pois isso significava que poderiam conseguir ainda mais influência. Entretanto, isso não aconteceu.

Um vampiro antigo saiu do torpor e aproveitou a oportunidade para fazer sua própria jogada na Jyhad. O conselho enfraquecido não tinha força de trabalho e, enquanto se distraía com a reconstrução de sua base, Baba Yaga destruiu os membros em seus próprios refúgios, um a um. Em oito noites, todos os membros do Conselho

Brujah foram exterminados, alguns com quase quatro séculos de idade. Dizem que a maioria foi *devorada*, em vez de ser simplesmente morta ou diablerizada. Os rumores falam de uma sobrevivente, embora seu paradeiro seja desconhecido.

Embora esse capítulo da História da Rússia tenha muitos episódios mais: a destruição da lendária Baba Yaga (sem dúvida nenhuma por algum inimigo perverso); a dispersão da U.R.S.S; o surgimento e a aposentadoria do sucessor de Gorbatchev, Boris Yeltsin; a contribuição Brujah para a situação já terminou. Ainda existem alguns Brujah na Rússia, reconstruindo domínios ou brigando com príncipes insignificantes, mas o tempo da cooperação unificada da Ralé contra os esforços dos outros clãs acabou. Na verdade, o Conselho Brujah na Rússia foi o último dos esforços coesivos do clã que o mundo conheceu até hoje.

E, com as Noites Finais se aproximando, pode acabar sendo o último que o mundo jamais conhecerá.

Vivemos na era da incivilidade e do rancor.
— Kenneth Starr

Alguém poderia suspeitar que um clã como o Brujah tivesse poucas tradições e que seus membros fossem diferentes demais para terem qualquer elemento em comum. Até certo ponto, isso é verdade — os Brujah são, acima de tudo, rebeldes; o que parece uma verdade universal para um pode ser uma blasfêmia para outro. Certamente, o clã é uma das famílias mais desorganizadas e informais entre as crias de Caim, mas isso não os afasta automaticamente uns dos outros.

Eles se reúnem muitas vezes em progênies de indivíduos com idéias em comum. Em muitas cidades, a maior parte da Ralé local descende do mesmo Senhor. Os membros de uma primigênie respeitada podem ser os Senhores de todos os Brujah da cidade e defender isso como um direito; um ancião poderoso pode ser o senhor dos senhores de vários ninhos de Brujah em um determinado domínio. Ou o oposto: uma cidade pode ter uma Ralé cosmopolita formada por diversos Senhores de uma de variedade de locais.

Apesar da Maldição de Caim, os Brujah tendem a ser criaturas sociais, o que explica suas congregações. Membros jovens geralmente encontram segurança em um grupo, enquanto os anciões se apegam à sua humanidade minguante cercando-se de progênies. Até mesmo os dissolutos anarquistas têm uma causa em comum contra a qual eles se unem, embora os métodos possam diferir entre as várias gangues, cultos, frentes e ligas.

Uma característica comum entre os Brujah é a ligação íntima com o mundo mortal. Enquanto outros Membros interagem com os mortais por meio de instituições (como os Ventrue e os Toreador), os Brujah lidam, na maioria das vezes, com indivíduos em particular. Um único Brujah pode muito bem ter contatos na polícia, camaradas no submundo das drogas, agentes secretos na imprensa e compatriotas que são membros de gangues urbanas. Alguns Membros brincam dizendo que, apesar de um Toreador ser capaz de colocar você na lista de convidados, só um Brujah consegue fazer você passar da porta.

Na verdade, pode ser que não exista entre os Membros ninguém tão próximo do mundo mortal quanto os Brujah. Enquanto os Ventrue se ocupam com bancos e firmas de investimento e os Toreador desdenham os elementos comuns da humanidade, os Brujah estão exatamente no meio do caminho (é claro que fazem isso quase universalmente com a finalidade de se rebelarem *contra* o Sistema). Uma pessoa não precisa observar muito além de um armário no refúgio de um Brujah para saber o impacto que os mortais têm em suas não-vidas — a Ralé segue as últimas tendências e permanece um pouco além. Afinal de contas, quando todos estão usando um

certo estilo de roupa ou ouvindo um tipo específico de música, não se trata mais de estabelecer uma tendência, e sim de segui-la; poucos Brujah querem fazer parte desse tipo de coisa. Mesmo assim, alguns fogem desse padrão fazendo parte de contra-culturas que ficam para sempre na periferia do radar cultural. Alguns Brujah se colocam entre os *skinheads*, góticos, motoqueiros e *hackers* a quem a sociedade nunca irá aceitar abertamente, apesar de a novidade já ter passado há muito tempo. Em muitos casos, isso indica a natureza estática da não-vida — depois de receberem o Abraço, os vampiros ficam "presos no tempo", preservados para sempre com a imagem, cultura e ideais que tinham naquela época. Essa estase perpetua a rebeldia inerente do clã — anciões Abraçados há milênios, que ainda apóiam os conceitos considerados rebeldes naquela época, estão destinados a se desentenderem com os Membros mais jovens, cujo conceito de, por assim dizer, democracia difere radicalmente da idéia clássica dos atenienses.

Na prática, entretanto, nada disso tem qualquer significado. Nenhum estudo sobre o clã como uma entidade poderá preparar alguém para entender os Brujah. Eles são um clã de indivíduos, ligados apenas pelas tradições que optam por aceitar.

Das Anotações de Horace Kaplan

Em minha defesa, tomei a liberdade de organizar minhas observações sobre os meus companheiros Brujah. Talvez uma noite dessas esse registro possa ser útil.

Eu sou Horace Wyndham Kaplan, dos Kaplan de Nova York (na verdade, Nova Amsterdam), nascido em 1837 e Abraçado por Marcus "Livre" Teague em 1871. Sei que estou a dez passos de distância de Caim. Com a realização deste projeto, fui descrito como um ancilla tanto por meu Senhor quanto por meus semelhantes. Ao longo de minha vida, passei alguns anos como cronista e historiador, funções nas quais fui muitas vezes substituído, pois me permitia escrever editoriais que não eram adequados com registros objetivos. Depois disso, dediquei-me alguns anos a trapacear nas linhas de trem da fronteira antes de conhecer meu Senhor e me unir aos estimados Brujah. Desde então, adquiri uma pequena reputação entre meus companheiros, juntando-me a vários bandos e grupos, assimilando o conhecimento das ruas e dos corredores do poder com o mesmo aprumo. Alguns me conhecem como "Gringo". Outros me chamam de "Esquisito". Os membros do Sabá no Vale da Morte e os anarquistas do Estado Livre me chamam de "Arethusa". Alguns selecionados me conhecem pelo nome verdadeiro, entre eles meu Senhor e minha cria e amante, Vanessa Hedrin, que Deus tenha piedade de sua alma.

Se minha biografia levá-lo a aceitar o que digo com certa desconfiança, que assim seja. Você é uma pessoa melhor por causa disso.

Idealismo e Iconoclasia

Ouvi esses termos por aí com freqüência. Parece que cada clã tem pequenas subdivisões internas e ideologias conflitantes, e alguns chatos acham que precisam interferir e Codificar Todos os Conceitos Para a Edificação do Conhecimento. Em algum momento, alguém convenceu alguns Brujah loquazes de que era necessário uma distinção formal. Bem, até onde eu sei, isso teve um entre dois efeitos sobre a maioria dos Brujah: que se danem todos ou uma aceitação total.

Os Brujah que aceitam a classificação incontestável do clã tendem a ser intelectuais conservadores ou agitadores liberais. Os intelectuais gostam de brincar e discutir essas categorias tão organizadas — coloque um Brujah sociólogo em uma sala com outro eugenista e fique assistindo eles demolirem o assunto. Ou *não* não faça nada disso, mas e leia *A Conversation With Carlyle* da Dra. Ophelia Gaine, que é praticamente uma transcrição desse tipo de coisa. Os liberais que apóiam a distinção formal fazem isso para perpetuar seus argumentos sobre a "luta de classes". De um lado, eles vociferam sobre o anacronismo de príncipes e o igualitarismo fundamental da raça vampírica, enquanto de outro aumentam a polêmica sobre o cisma que impede os Brujah de se unirem contra o inimigo comum (a identidade desse inimigo varia de um Brujah para outro. É a mesma falha que considerar que o individualismo justifica todo o liberalismo).

Do outro lado da moeda, existem Membros como eu, que acham que dividir o clã em equipes arbitrárias é uma tolice. Estou do lado dos intelectuais progressistas, que sabem que a teoria de unificação social é uma mentira, e dos agitadores mais reacionários, que aceitam satisfeitos qualquer um que apóie a causa mais recente que eles tiverem adotado. Ao redor do grupo que não acredita numa divisão rígida encontram-se os Brujah que simplesmente não dão a mínima para a política e querem apenas dar porrada.

Mesmo assim, se você disser que o "inimigo" deles é filosoficamente diferente deles, eles usarão o cadáver de suas próprias mães como apoio para dar um tiro no cara.

Então, vejamos a verdade, você está preparado? Nós somos tão individualistas ou tão assimilados quanto cada um de nós quer ser. Essa é uma das coisas que eu odeio neste século — idiotices da cultura *pop* tentando ser ciências sociais legítimas. Parece que o rebanho moderno precisa de uma validação para seus sentimentos de superioridade ou uma razão para o ódio que sentem de si mesmos. Os Membros jovens seguem essa tendência cegamente. Eu prefiro uma boa e velha discussão sobre a nobre selvageria em qualquer noite da semana, mas, infelizmente, Rousseau não se encontra entre os Amaldiçoados. Ouçam-me! Quão típico de um Brujah... deixei os sentimentos me desviarem do assunto principal. Preso em minha própria retórica, sabe. Não é de se estranhar que sejamos tão rebeldes. De volta aos arquivos: em poucas palavras, os iconoclastas são os anarquistas lançadores de bombas enquanto os idealistas são os subversivos taciturnos.

Iconoclastas

Nas noites de hoje, a maioria dos Brujah se encaixa no arquétipo iconoclasta, ou pelo menos tem sido assim nas últimas décadas. Reviravoltas sociais sempre foram uma característica da condição humana — o que é a história senão uma série de problemas e as soluções que as pessoas enconram para eles? Todos os Membros foram humanos em algum momento. Para simplificar a idéia, os iconoclastas são os Brujah mais rebeldes e se unem rapidamente a qualquer causa que defenda mudanças. Muitos se juntam a facções de anarquistas, na esperança de atualizar as convenções sociais dos Membros. Eles tendem a ser jovens, vigorosos e sem visão — iconoclastas agitadores incitam de bom grado as revoltas, esquecendo que seus próprios refúgios podem ser destruídos.

O sociólogo que existe em mim considera o conceito de iconoclasia muito fascinante. Esses destruidores de ídolos são os mesmos membros determinados da Camarilla que defendem a Trilha da Humanidade, aqueles que se encontram em contato com as vozes das ruas? Mas, quando digo que eles são apoiadores fiéis da Camarilla, não quero dizer que estão lá fora com panfletos de campanha, sacudindo flâmulas da "Camarilla!" em algum jogo de futebol entre as seitas. Não, eu quero dizer que, em algum nível, eles percebem que *precisam* da seita. Ela é a instituição contra a qual eles se revoltam; é a ordem sobre a qual eles tentam impor suas próprias mudanças. Sem a Camarilla, contra o que os iconoclastas iriam se rebelar?

Como disse anteriormente, fascinante de uma forma meio autodestrutiva. Um colega meu, o venerável Critias (que é mais um mentor do que um amigo) afirma que, entre todos os Membros, os Brujah são os que têm mais contato com as suas consciências. Em suas fileiras encontram-se alguns dos membros mais violentos, nervosos e rebeldes do mundo. Entre eles, encontramos traficantes, gângsters, funcionários corruptos, prostitutas embrutecidas e profetas depravados do tumulto. Por outro lado, o clã inclui sacerdotes, escritores, artistas, poetas, atores e professores. Qual é o ponto comum? O que poderia servir para unir o mais liberal dos ativistas políticos a um *skinhead* cruel?

A resposta é humanidade. Quer dizer, o conceito abstrato — o conceito de *humanitas*, o bastião contra a Besta. Todo Brujah sabe que perder para a Besta é entrar em um estado degenerativo do qual nenhum Membro retorna. Nós sabemos disso bem demais, devido à propensão de nosso progenitor ao frenesi, uma propensão que todos nós suportamos até as noites de hoje. No fundo do coração, todo Brujah acredita que está *certo* — incontestavelmente certo. O *skinhead* acredita de verdade em seu dogma de pureza. O ativista apóia totalmente um código de igualdade e compaixão.

Esse é o motivo pelo qual os iconoclastas se enfurecem de forma tão intensa. Como suas fileiras são povoadas principalmente por Cainitas jovens, suas ideologias muitas vezes não apresentam a maturidade daquelas apoiadas pelos anciões. Eles compensam isso com a força de sua convicção. Não digo isso para depreciá-los; os membros jovens são capazes de mostrar um entusiasmo que os anciões do clã não possuem. Eles simplesmente não tiveram décadas ou séculos para explorar os assuntos que realmente importam. Essa é outra das ironias não muito agradáveis que afligem os Brujah. Os jovens são os mais capazes de continuarem se importando. Na maioria das vezes, os ancillae e os anciões se acomodam com o tédio dos anos; demora mais para fazê-los ter explosões de paixão. E, por falar nisso...

Idealistas

Ostensivamente, os idealistas são os Brujah mais analíticos ou intelectuais, aqueles que estudam o passado em busca de orientação e procuram de forma racional o melhor curso de ação. Isso parece tagarelice para mim, e eu suspeito que, baseado na superioridade aparente, foi um "idealista" autodeclarado quem codificou pela primeira vez essa distinção.

O campo idealista parece composto principalmente de anciões e ancillae — aqueles que tiveram tempo de passar pelo estágio desordeiro e infernal que a maioria dos neófitos vive. Eles não são anarquistas (ou, se são, estão mais envolvidos com a ideologia do que com o assalto direto aos bastiões da sociedade vampírica). Não, eles são os Membros experientes, aqueles com alguma participação na estrutura política de suas cidades, os sofisticados e, presumivelmente, qualquer um do clã que prefira discutir uma idéia a arremessar uma lata de lixo na janela de alguém. Nem todos os idealistas são contra a violência, mas eles não querem sujar as mãos. Você pode muitas vezes encontrar um idealista perguntando para um anarquista ou iconoclasta quem são os maiores traidores da cidade.

Alguns idealistas estão por aí há tanto tempo que conseguem se lembrar de nossa mítica Cartago. Critias, o mentor que mencionei anteriormente, afirma ter construído seu refúgio lá uma vez e diz que seu Senhor fez o mesmo. Os espécimes do modelo idealista se referem a Cartago como uma prova de que os Brujah são capazes de se unir em torno de objetivos alcançáveis. Naturalmente, pretensos iconoclastas recusam esse tipo de "manipulação por parte dos anciões", vendo isso como outro exemplo de vampiros antigos tentando usurpar os direitos dos jovens. E dessa forma, a Jyhad continua.

O idealismo é tanto uma distinção baseada no comportamento quanto uma iconoclasia. A primigênie Brujah, por exemplo, personifica com freqüência o espírito idealista. Eles querem conhecer todos os fatos e analisar uma situação antes de decidir qual a melhor forma de mudá-la. Sim, mudança — o desejo de construir e melhorar ainda se mantém próximo aos seus corações imotos, apesar dos métodos diferentes que usam para chegar a isso. Espero não ter dado a entender que eles não têm emoção e são vazios; seu ancião Brujah é tão capaz de uma fúria sanguinária como resultado de uma ofensa leve quanto um neófito de cabeça quente, com a diferença que pode causar muito mais dano no processo. A diferença real: o idealista *sabe* que está fazendo o certo, enquanto um iconoclasta *sente* isso.

O assunto todo é muito subjetivo — sem dúvida, eu deveria apresentar um exemplo. Jeremy MacNeil,

um líder anarquista popular do Estado Anárquico Livre na Califórnia (que ainda reconheço, apesar dos problemas que tem enfrentado recentemente), é um revolucionário experimentado que testemunhou várias lutas pela independência na Escócia, as Revoluções Americana e Francesa e também a Guerra Civil americana. Procure problemas e encontrará MacNeil. Ele é forte o bastante para mergulhar no meio de uma batalha e emergir com uma série de cabeças decapitadas. MacNeil, porém, utiliza uma abordagem racional. Ele sabe que a melhor forma de incapacitar um inimigo é alvejar seu líder. Por isso, ele tem debatido o caso dos anarquistas não apenas nas ruas do estado livre, mas também no Elíseo. Ele sabe que uma guerra de rua impensada, com a ameaça de invasores Cataios na Califórnia, serve apenas para incapacitar alguns soldados, então, ele usa a diplomacia, negociando com os líderes Cataios e fazendo acordos que permitem que os dois lados existam com tranqüilidade.

Como um contra-exemplo, sugiro que você procure ninguém menos do que Jack Sorridente, também conhecido como Calico Jack Rackham, Jack Hopper e (em pelo menos um episódio) Malk Contente. Um anarquista do tipo "vamos quebrar tudo", Jack entrega-se a sua malevolência pela malevolência em si. Jack Sorridente não se importa com quem ele está brigando, desde que haja alguém — ele lutou em ambos os lados da rivalidade entre a príncipe Tara de San Diego e o pretenso "príncipe" de El Cajon, Shay. Ele sabotou as gangues de outros anarquistas e queimou tantos refúgios do Sabá quanto saraus da Camarilla, tudo com a intensão de causar dano aos "poderes vigentes". O resultado final? Anarquistas e Brujah respeitam MacNeil, mas eles *gostam* de Jack Sorridente. Quase todo o resto dos vampiros odeia os dois, mas não pelo fato deles serem iconoclastas ou idealistas ou até mesmo Brujah, e sim porque eles queriam mudar a maneira como as coisas funcionam.

Individualistas

Em minhas décadas de discussão com outros Brujah, algumas vezes encontrei uma terceira distinção no temperamento Brujah. Alguns membros do clã se referiram aos "individualistas", que parecem existir em algum ponto entre os pólos da iconoclasia e do idealismo. Mais uma vez, isso cheira a artifício — em qual balança grandiosa e cósmica devemos pesar nossos princípios? — mas alguns Membros encontram segurança num título.

Até onde eu sei, o individualista apóia as mudanças e trabalha pelo bem de muitos ("muitos" tem uma definição diferente para cada individualista), mas não exige nenhuma devoção a seus planos. Ele não é um ancião exigente, insistindo para que seus companheiros sigam seus planos, nem tampouco é um dervixe anarquista. Ele simplesmente escolhe um caminho e qualquer um é bem-vindo a segui-lo, se assim o desejar.

Para ser justo, isso parece ser mais uma característica de personalidade do que uma posição política. O termo parece referir-se ao não-conformista denotativo — no momento em que se *importa* se alguém o está seguindo, você se torna um idealista. Como eu disse, isso parece conveniente para rotular as pessoas, mas não conheço ninguém que afirme ser um individualista. Talvez, eles estejam muito além de seu tempo. Ou talvez, eu esteja certo e tudo não passe de uma bobagem.

Algaravias e Raves

As reuniões Brujah sugerem ou negam totalmente o estereótipo que os outros Membros têm de nós. Supondo que um Membro de fora ouça que realizamos assembléias, sua reação geralmente indica choque ("Eu não sabia que vocês, Brujah, se organizavam para fazer *qualquer* coisa") ou desprezo ("Eles distribuem as jaquetas de couro na entrada?").

Em minha experiência, descobri que o primeiro é quase sempre verdadeiro — toda vez que os Brujah se reúnem, existe uma grande chance de tudo ter um certo ar de incredulidade. Isso acontece porque nós geralmente somos muito desorganizados e deixamos cada um fazer o que bem entende. Reuniões Brujah, muitas vezes chamadas de algaravias, tendem a ter cronogramas imprecisos, mas, quando as coisas se organizam, podem ser bem formais, dependendo de quem está presente. As festas dadas pelos Brujah, também conhecidas como *raves*, normalmente acompanham ou precedem uma algaravia. Os Brujah parecem ter melhor sorte organizando suas *raves depois* das algaravias — se você dá uma festa antes da assembléia organizada, é bem possível que as coisas nunca se acalmem o bastante para alguém começar a tratar de negócios.

Em ambos os casos, os assuntos são geralmente bem abertos. Vi Membros que sei que pertencem a outros clãs tanto em algaravias quanto em *raves*, e ninguém parecia se importar. Não que nós sejamos algum tipo de força destrutiva que planeja se mobilizar secretamente contra o mundo. Não, as algaravias tendem a refletir os interesses locais, enquanto que as *raves*, de acordo com minha honesta opinião, precisam de alguns forasteiros para se tornarem interessantes. De qualquer forma, você pode reunir alguns de seus capangas e expulsar algum Toreador desprezível que acha que está fazendo turismo em alguma favela.

Existem alguns princípios em comum entre as duas modalidades de reunião. Parece que qualquer um pode convocar uma algaravia ou organizar uma *rave*; a única dificuldade é garantir que as pessoas apareçam. Não é isso que acontece com qualquer reunião ou festa? E é melhor o organizador se certificar de que está tudo em ordem. Afinal de contas, se a reunião atrair algum ancião importante de Milão ou de Barcelona, ele será um Lambedor muito zangado se a polícia der uma batida no local da reunião quatro minutos depois dele ter começado seu melhor discurso. Os vampiros espertos também se preparam para satisfazer os apetites dos convidados nas algaravias e *raves* — Brujah famintos não prestam muita atenção, e a maioria não tem nada contra um banquetezinho, desde que seja no quintal dos outros.

Algaravias

Normalmente, as algaravias são organizadas por anciões Brujah ou por jovens tentando conseguir uma reputação. Mas, esse é apenas seu aspecto mais comum — ultimamente, os anarquistas e outros arruaceiros Brujah descobriram que a algaravia é um meio de expressão perfeitamente viável, e não apenas um simpósio de traições. Pode ser que você até já tenha visto o resultado de uma reunião; leia os jornais locais para achar quaisquer demonstrações que terminaram em revoltas. Enquanto estiver fazendo isso, admire-se com a habilidade do repórter em não mencionar os carros virados pelos protestantes solitários ou em dispensar a história de um baderneiro se livrando de quatro policiais como um "frenesi de drogas". A Máscara é uma coisa maravilhosa.

Eu provavelmente já fui a centenas dessas coisas, mas viajo bastante. A maioria das cidades não tem sequer uma algaravia por ano — isso depende completamente do ânimo dos Brujah locais. Alguns membros do clã se distinguem organizando algaravias anuais ou debates de gala mais ou menos uma vez por década, mas isso é a exceção, e não a regra. Eu sei que o justicar Pascek organizava uma algaravia importante que acontecia todos os anos em Praga, durante o solstício de inverno, mas era freqüentada principalmente pelos Brujah da Europa Oriental. Algo similar acontece todo ano no Texas na época do festival *Burning Man** (acredito que os participantes do festival podem aparecer na algaravia antes ou depois do festival). E tenho certeza de que cada grupo de Brujah anarquistas do Estado Livre em desintegração tem seu próprio evento como assinatura, e as outras gangues vão a essas algaravias desde que os anfitriões prometam que irão às deles.

Ostensivamente, as algaravias se concentram em um determinado assunto; não se organiza uma algaravia sem ter alguma coisa para *discutir*. Nesse sentido, "algaravia" é, às vezes, uma palavra enganosa. Conclaves de anciões e ancillae conseguem controlar suas emoções tempo suficiente para esperar sua vez de ficar sob os holofotes. Mas, em alguns casos, acaba-se em situações como as que se vê na-quelas reuniões governamentais japonesas no canal C-SPAN: uma sala cheia de oficiais bem vestidos que começam a brigar de repente e a atirar cadeiras uns nos outros. Acontece.

É provável que Ancillae e neófitos particularmente agitados tenham batizado essas reuniões, e o nome reflete o comportamento típico dos dois

* Festival de arte anual: realizado no Black Rock Desert, no estado de Nevada, que tem como ba[illegible] auto-confiança e a expressão das idéias e dos sentimentos dos participantes.

grupos. Eles têm uma tendência a se deixarem levar, tanto por seus próprios assuntos quanto pelas performances incendiárias de seus companheiros. Alguns Brujah niilistas chegam até mesmo a freqüentar as algaravias só para atrapalhá-las ou quem sabe participar de uma briga emocionante. Em casos como esses, gostaria que o clã não fosse tão igualitário — da mesma forma que a democracia representativa, nem todo Brujah *deveria* freqüentar esse tipo de coisa. Nem todo mundo tem algo construtivo a dizer. Alguns Membros só querem irritar os outros.

Mesmo assim, os anfitriões das algaravias preferem mantê-las totalmente informais. A maioria desses eventos é organizada ao redor de um palco ou numa sala de conferência na qual o público encara o palestrante. Todo mundo é livre para falar. É claro que existe uma tendência dos procedimentos serem dominados por anciões prolixos ou por agitadores obstrucionistas, mas, enquanto conseguir abrir caminho em meio à multidão, você terá uma chance no pódio. Eu me lembro de uma reunião na Itália, logo depois da Segunda Guerra Mundial ser encerrada oficialmente, na qual alguns Brujah socialistas se prolongaram sobre a oportunidade utópica oferecida pela morte de Mussolini e porque os nativos deveriam usar sua influência para cultivar comunidades ateístas na área rural. Isso durou mais de 45 minutos antes de alguns anarquistas mau-humorados que estavam esperando sua vez terem ouvido o suficiente e literalmente *bombardearem* o socialista para fora do palco. Essa ação foi recebida com aplausos, embora isso não tenha acontecido com a diatribe subseqüente.

O objetivo central das algaravias pode assumir várias formas. A maioria envolve algum assunto vampírico vagamente importante, mas atribuímos igual importância quando há cerimônias comemorando acontecimentos ou figuras memoráveis, como o evento sobre Martin Luther King, Jr. organizado todo mês de fevereiro no Alabama. Cheguei até mesmo a ir a algumas algaravias que não definiram explicitamente o assunto principal de antemão e foram abertas com o assunto que apareceu primeiro.

Algaravias Políticas

A estrutura informal inerente ao clã Brujah faz com que seja impossível qualquer tentativa de estabelecer uma doutrina universal. Entretanto, isso não significa que os Brujah locais não possam se agrupar pelo menos temporariamente com um objetivo em comum. As reuniões políticas servem para incentivar os Brujah a terem causas comuns. Por exemplo, em algum momento do século XIX (não me lembro exatamente porque eu não estava lá, mas esta é uma daquelas lendas dos Brujah que "um dos amigos de meu Senhor" sempre citava), o príncipe Mithras de Londres estava aparentemente tentando acabar com o equilíbrio de poder na primigênie de Londres mantendo dois primigênies Ventrue. Duas semanas antes da nomeação formal, os Brujah de Londres se reuniram e chegaram à conclusão de que o objetivo de Mithras era uma bobagem. Uma semana mais tarde, fizeram uma proclamação grandiosa de que iriam espancar até a Morte Final qualquer Membro que reivindicasse o segundo título de primigênie Ventrue. Naturalmente, Mithras seria capaz de destruir qualquer Brujah, mas nenhum Membro queria a Ralé de Londres clamando seu sangue, então, o cargo de primigênie secundária ficou vago. Um a zero para o sistema de controle, cortesia do clã Brujah.

Debates

Campo de ação quase exclusivo dos anciões e dos intelectuais (porque os elementos mais turbulentos consideram-nos muito entediantes), os debates envolvem a discussão de um assunto pelo assunto em si. Embora possam levar a uma algaravia política mais tarde, a discussão em si abrange o ponto crucial de uma algaravia de debate. Em um debate, os Brujah que participam decidem qual lado do assunto eles apóiam. Cada lado, então, apresenta seu caso, formulando ou reformulando perguntas conforme os participantes forem achando adequado. Com base nos debates que vi, não saberia dizer se eles devem ser moderados ou não — às vezes, um moderador serve para manter o debate no mesmo assunto, enquanto em outros momentos os Brujah reunidos simplesmente acreditam que não vão se desviar do ponto principal. Às vezes, eles conseguem se manter no assunto. O debate continua até um dos lados convencer o moderador (ou, o que acontece com menos freqüência, o outro lado) de que está certo, o que pode demorar várias noites ou até mesmo semanas.

Pelo fato de estarmos falando de anciões (pelo menos, a maioria), os debates raramente degeneram em violência. Descobri que é mais provável um participante sair de um debate com um novo rival na Jyhad do que com uma clavícula quebrada. Mesmo assim, a exceção prova a regra, e mais de um anarquista exaltado já se viu espatifar sobre o joelho de um ancião durante um interrogatório minuncioso e rigoroso.

Para referência do leitor, incluo o trecho a seguir retirado da transcrição de um debate do qual participei em 1992. Note a atenção aos detalhes que o palestrante (Rudolph de Melk, um ancião francês liberal) mantém durante sua argumentação. Consigo lembrar disso apenas porque tinha feito anotações; os vampiros reunidos em um debate tendem a não anotar as

coisas, a fim de não deixar provas de suas opiniões — ou até mesmo de sua existência.

"Eu gostaria de argumentar contra o 32° subtópico do 10° ponto que Critias mencionou na terceira noite do debate atual ao afirmar que o assunto é, na verdade negativo, considerando também o 12°, 15° e o 17° subtópicos como irrelevantes".

É isso mesmo. Rudolph lembrou-se dos pontos específicos de Critias após uma série de noites assim como de cada um dos subtópicos contidos neles. Durante o interrogatório, Critias negou várias das suposições menos importantes de Rudolph com uma atenção similar aos detalhes. Os debates não são meras disputas de gritos, e sim considerações elaboradas sobre cada ângulo do assunto. Embora nós Brujah possamos ser irritáveis, expressamos nossas emoções de formas diferentes.

Algaravias de Prestígio

Tenho de confessar que de todas as algaravias, as que mais aprecio são as de prestígio.

O prestígio entre os Brujah é uma coisa curiosa. Pelo fato de defender mudanças, o clã louva os Membros que se tornam conhecidos por desafiar instituições oficiais. Agora, qualquer um que pensar nisso perceberá que, à medida que ganham poder, os anciões tornam-se instituições. Apesar de ficarem mais do que satisfeitos em reconhecer o *status* ou o prestígio de um ancilla que, digamos, frustrou a tentativa de adquirir poder de um Ventrue, os anciões não gostam nem um pouco de fazer isso quando o mesmo ancilla frustra sua própria tentativa de obter poder. Hipocrisia? Com certeza. Típico do caminho seguido pelos anciões.

Por isso, as algaravias de prestígio não só reconhecem os feitos dos Brujah, como permitem aos vampiros reunidos zombarem das tolices de seus semelhantes. As algaravias de prestígio são acontecimentos que exigem um convite e recusá-lo implica no risco de ser alvo de zombaria maior do que ir e aceitar as pancadas. Em alguns casos, anciões obstinados foram arrancados de seus refúgios para comparecerem às algaravias de prestígio, onde, subjugados por Membros entusiastas mais jovens, foram alvo do escárnio e do desrespeito de todos os Brujah num raio de centenas de quilômetros. Afinal de contas, a humildade faz bem para a alma.

Sinto-me hiperempolgado com essa possibilidade.

De qualquer maneira, as algaravias de prestígio também informam aos vampiros Brujah as proezas de seus companheiros de clã. Isso pode assumir qualquer forma, desde uma festa "de debutante" irônica até um cortejo bastante formal de Membros, no qual o anfitrião descreve a confusão que gerou. No entanto, os Brujah têm de ser muito cuidadosos, pois essas algaravias tendem a atrair mais forasteiros, tanto Membros de outros clãs quanto humanos. Afinal, não são só os segredos individuais que devem ser preservados, mas também as tradições.

Algaravias de Reagrupamento

De vez em quando, depois que os membros locais do clã se uniram por causa de algum objetivo em comum, um Brujah convoca uma algaravia de reagrupamento. Esses eventos normalmente diretos, são usados para incentivar os Brujah antes de liberá-los para qualquer coisa que exigiu a atenção deles. É comum essas reuniões se tornarem violentas, resultando em danos à propriedades e rebeliões civis, como a algaravia que os Brujah de Atlanta organizaram no fórum condenado do Hotel Omni antes da resistência ao Sabá em 1999. Anfitrião, fique sabendo que incitar uma gangue de Brujah enfurecidos até a indignação total prejudica o ambiente.

Algaravias de Ódio

Os Brujah usam esse recurso raro e brutal para punir os Membros que cometeram alguma transgressão, tanto contra "o clã" (o que é uma idéia ilusória — como alguém pode se rebelar contra os rebeldes?), a prole ou, em geral, por crimes que forneçam aos assassinos locais uma desculpa para destruir um Brujah de quem não gostam. De certa forma, as algaravias de ódio são algaravias de prestígio excepcionalmente desagradáveis, embora tenham como único propósito a punição. Na verdade, eu inventei o termo; nunca ouvi nenhum Brujah dizer algo sobre uma algaravia de ódio, mas esse parece ser o nome mais apropriado. Fui a apenas duas dessas reuniões — uma era um "corredor polonês" ao estilo das gangues e organizado por anarquistas que resultou na Morte Final da vitima; na outra, o criminoso em questão foi levado a julgamento por ter supostamente revelado a localização do refúgio de um ancião Brujah para um Assamita empregado por uma primigênie Nosferatu. Uma turba de neófitos, vendo a oportunidade de se manifestarem contra alguma coisa, amarrou o criminoso no batente de uma porta e ficou quebrando as costelas dele com uma picareta durante seis horas.

Raves

Na história dos Brujah, as *raves* se desenvolveram em uma época relativamente recente. Apesar de me lembrar de ter ido a festas na metade final do século XIX, nenhuma delas chegava perto da depravação épica que acontece nas noites de hoje. As festas

Brujah costumavam ser eventos simples e privados. Talvez a Ralé da cidade se reunisse em um café ou todos se encontrassem fora da cidade e uivassem para os guardas nas muralhas. Uma das melhores pré-*raves* da qual tive o prazer de participar me lembrou das vezes em que eu fugi da casa de meu pai quando era criança. Foi quase na virada do século e vários de nós, jovens, roubamos alguns cavalos e cavalgamos pelas ruas de Nova York como os Quatro Cavaleiros do Apocalipse, quebrando janelas e espancando passantes. O que eu posso dizer? Éramos jovens, imprudentes e barulhentos, mas, enquanto ríamos disso tudo no fim da noite, três outros Brujah haviam se juntado à parada de idiotas.

Procurei as origens da palavra "*rave*" até aproximadamente uns 10 ou 15 anos e ela parece ter começado a ser usada ao mesmo tempo em que surgiram as festas dançantes inglesas que duram a noite inteira com a mesma descrição. Isso não é uma surpresa; os Membros têm seguido e imitado as tendências humanas desde, presumivelmente, o surgimento da Máscara.

É injusto descrever as *raves* Brujah como algo menos do que festas maníacas com abandono total. Seja um evento de gala ou uma festa de garagem barulhenta e secreta, as *raves* são locais onde os Brujah podem se reunir, deixar suas ideologias de lado e se soltarem. As *raves* típicas oferecem excessos hedonísticos sem fim — dança, música num volume altíssimo, veias viciadas em drogas e álcool, rebanho para flertar ou perturbar e talvez uma boa briga para terminar a noite.

As raves, apesar de abertas a todos os Membros, são, sem dúvida, encontros Brujah. Embora a maioria dos vampiros locais, se não todos, vá a *raves* organizadas nas proximidades, as atividades refletem uma tendência para os Membros mais jovens. A música tende a ser alegre e até monótona ou selvagem. *Metal*, *speed* e *trash* têm seu lugar nas *raves*, mas são igualmente comuns os estilos urbanos, *rap* e latinos predominantes nos bairros étnicos e nos centros das cidades. Entretanto, a mais popular é a música eletrônica tocada nas festas que serviram de modelo para o costume Brujah. Alguns *promoters* Brujah realizam uma *rave* móvel eterna que já organizou festas em Tel Aviv, Praga, Oslo, Sydney, Nova Iorque, São Paulo, São Francisco, Atenas, Budapeste, Buenos Aires, Ibiza e até mesmo nas cidades Cataias de Tóquio e

Hong Kong com DJs mortais famosos para incitar os freqüentadores a êxtases arrebatadores.

Na maioria das *raves*, os mortais se amontoam na pista de dança, enchendo o ar com o aroma de sangue e suor. Alguns Membros jovens chegam a se referir às pistas como bufês, nos quais eles podem escolher suas veias preferidas.

Entretanto, as *raves* não são apenas festas dançantes, embora seja assim que a maioria dos convidados não-Brujah as veja. Para os Brujah, elas representam formas de encontrar amigos e rivais antigos sem ter que se preocupar com um conflito aberto. Não que as *raves* sejam de algum modo santificadas para os Brujah; nós simplesmente compreendemos que nem toda noite precisa ser mais um episódio de nossa ladainha interminável de vinganças pessoais. Até mesmo os Amaldiçoados precisam de uma diversãozinha de vez em quando.

Mas, as *raves* apresentaram uma parcela de violência. As brigas entre Brujah tendem a ser amigáveis ou competitivas, como acontece com os mortais. É só um pouco de selvageria amistosa ou a afirmação estranha de um Lambedor-alfa. Entretanto, isso sobe à cabeça dos outros Membros, que presumem o pior e fogem, ou, o que é menos conveniente, aderem a tudo como se suas não-vidas estivessem em jogo. Isso normalmente tem o resultado desagradável de transformar o encontro em uma luta *real* e, depois, os Brujah ficam sacudindo a cabeça e se perguntando qual é o maldito problema dos outros Membros. Às vezes, convidados mortais acabam envolvidos na briga — quanto menos se falar sobre isso, melhor.

O tópico sobre a violência não-Brujah também merece alguma atenção. Isso é simplesmente normal — arruaceiros bêbados explodindo pelo mínimo deslize, gângsters resolvendo disputas de território e coisas parecidas, como em qualquer outra danceteria ou festa.

Outras Distinções sobre os Brujah

Em certos casos, o sangue Brujah tem se desviado de seu princípio não muito humilde. Esses casos são mudanças reais na composição da linhagem, e não simples convenções sociais como as que relatei anteriormente. Alguns de nós dificilmente são "apenas outro Brujah".

Mas que Deus te ajude se continuar pensando assim.

Os *antitribu*

Não sou um genealogista. Minha habilidade é a observação, e não a pesquisa. Mesmo assim, acho que é justo supor que os Brujah *antitribu* apareceram da mesma maneira que muitos outros anticlãs, como o resultado de desentendimentos entre Senhor e cria que culminaram na Revolta Anarquista e na formação do Sabá.

Certo. Eles ficaram chateados, lutaram com seus Senhores e partiram. Eu não vou fazer de conta que irei examinar os motivos. Estou mais preocupado com as práticas.

Como membros do Sabá, os Brujah *antitribu* não seguem as Tradições (veja a seguir) como um código. Eles podem colocar uma ou duas Tradições em prática, mas porque elas lhes servem no momento, e não por terem algum respeito pelo código. Da mesma forma, as cidades infestadas pelo Sabá tendem a ser mais violentas, o que permite aos Brujah *antitribu* se entregarem à crueldade vampírica com mais freqüência. Eles não precisam se esconder por trás de fachadas e justiça ou injustiça social — os Brujah *antitribu* não escondem quem são.

Isso é exatamente o que nos entristece neles. O Sabá eliminou os códigos artificiais a que os vampiros aderem sob a proteção da Camarilla. A tão temida Mão Negra é apenas um culto religioso sobrevivencialista; ela derrubou os muros que os outros Membros construíram para se proteger. Quanto aos Brujah, o resultado é frustrante. Com a oportunidade de se tornar o que quisesse, a maioria se transformou em demônios ou capangas apenas. Ao ignorar o clã que os gerou, também negaram a história e o legado de um clã que uma vez afirmou ser o guerreiro-filósofo da sociedade vampírica. Não, os Brujah do Sabá parecem estar satisfeitos em cumprir apenas a metade desse destino e, quando você os lembra disso, eles o transformam em purê.

Naturalmente, não é sempre que isso acontece, mas é algo bem comum. Gastei metade do meu ensaio negando estereótipos e a outra metade reforçando-os — espero deixar a impressão de que os Brujah são metade do que você vê e metade do que não vê. Isso não é verdadeiro para os *antitribu*, porém, que parecem ser três quartos do que você vê e um quarto pirados. Obviamente, existem os indivíduos, mas o dogma do Sabá tem deixado sem dúvida nenhuma uma marca nas psiques de seus Brujah.

Durante o tempo em que passei com um grupo de Membros do Sabá, os dois Brujah entre eles me chamaram várias vezes para sussurrar que as coisas iam mudar nas noites que estavam por vir. Aparentemente, a Ralé do Sabá havia criado uma reputação entre os líderes tradicionais da seita, os Tzimisce e os Lasombra. Meus dois conversores me entreteram com histórias sobre a esperteza Brujah, cruzadas planejadas pelo seu povo, batalhas importantes e assassinatos realizados pelos "Brutos" (como eles se denominam de forma medíocre) e cargos eminentes de responsabilidade ocupados por *antitribu* ousados. Eu acredito neles, pelo menos em grande parte. De acordo com o que diziam, os Brujah do Sabá logo terão um papel mais importante, com seu valor reconhecido pelos líderes atuais da seita.

Você vê um padrão? Você consegue encontrar algumas anotações recorrentes que o atingem com a sua objetividade? Eu consigo.

A única grande diferença entre os Brujah da Camarilla e os do Sabá parece ser o fogo da rebelião e da mudança. Dentro da Camarilla, temos quase tantas causas pessoais quanto Brujah. No Sabá, porém, a Ralé parece ter formado uma unidade, um foco. A causa de muitos Brujah do Sabá é o próprio Sabá. À primeira vista, isso não é bom, nem ruim. Na verdade, é um pouco dos dois, o que leva à moderação — sim, ilustra que os Brujah desunidos podem, sob certas circunstâncias, lutar com um objetivo comum. O ponto negativo é que esse objetivo é o *Sabá*, que qualquer Membro correto logo interpreta como uma seita de loucura satânica.

A metodologia da linhagem, porém, é quase indistingüível daquela de uma parte significativa da Ralé da Camarilla. Na verdade, a única diferença que fui capaz de observar é a filosofia que existe por trás disso. Já vi Brujah em frenesi destroçarem investigadores de polícia em nome da Máscara. Vi xerifes nomeados pelo príncipe saciarem suas sedes de mortos-vivos em crianças abandonadas, queimando os pequenos corpos sem sangue em incineradores de apartamento. Testemunhei neófitos recém-Abraça-dos da cultura de gangues reunirem os associados mortais com uma sede por sangue renovada, bebendo a vitae dos rivais derrotados. E vi exatamente as mesmas coisas acontecerem em cidades do Sabá. Parece que a luta em si é irrelevante; com o príncipe, os Ventrue ou os míticos Antediluvianos como inimigos, tudo é válido na não-vida e na guerra dos Brujah. A paixão incendeia a alma, o que torna possível que nos ergamos a cada noite, e que se danem as seitas.

Os Não-consangüíneos de Troile

Mais uma vez, eu os pouparei da aula de história.

Mas, outros não seriam tão gentis. De acordo com uma minoria pequena, mas significativa, da Ralé, principalmente anciões paranóicos, o próprio Brujah conseguiu criar uma prole que permaneceu escondida de sua cria mais notável, Troile. A maioria de nós

aceita a traição dessas noites bíblicas como uma coisa normal e acredita que descende de Troile.

Conforme a história se desenvolve, os membros dessa prole oculta mostram tendências diferentes do que o resto de nós possuímos. Aparentemente, seus poderes originais influenciaram o próprio fluxo do tempo, e a nossa velocidade superna é apenas um pálido reflexo disso. Além do mais, temos temperamentos diametralmente opostos — parece que o Sangue Brujah impetuoso é, na verdade, uma característica de Troile, já que os rumores atribuem a esses "Brujah Verdadeiros" um aspecto imparcial e controlado.

Perdoem-me se pareço um pouco incrédulo. A história Cainita está repleta destas heresias conspiratórias. Você realmente acha que um clã de vampiros opostos e mais potentes poderia existir sem *ninguém* ter uma prova disso? Mas isso não acontece. Mesmo assim, as lendas circulam, na melhor das hipóteses como histórias de segunda-mão.

Meu veredicto: até ver um, dou-me o direito da dúvida. Não precisamos de mais nenhum bicho-papão para nos incomodar.

(Nota ao Narrador: Mais informações sobre os Verdadeiros Brujah podem ser encontradas no livro ***Vampire Storytellers Handbook***)

As Tradições

Por mais que qualquer Brujah deseje mudanças e disputas, apenas os anarquistas mais intransigentes ousariam sugerir a renúncia às Tradições. Os Brujah se uniram à Camarilla depois da Revolta Anarquista — por mais que certas Tradições nos desagradem, a maioria de nós entende o motivo das regras e ao menos vive de acordo com seus preceitos. Nem mesmo os anarquistas querem necessariamente ver as tabuletas de pedra das Tradições jogadas no chão e esmagadas aos seus pés (lembrem-se, eu disse *necessariamente* — alguns, na verdade, querem). Sem diretrizes, a sociedade volta à barbarie; isso pode interessar a alguns Membros nodistas hereges, mas o resto de nós vê isso como um retrocesso.

Não, a maioria dos Brujah compreende perfeitamente a necessidade de estruturas sociais. A paixão fundamental da Ralé não é o desejo de acabar com as estruturas existentes em nome da destruição, e sim uma oportunidade de instalar algum sistema que se adapte a seus próprios objetivos. Os Membros de nosso clã variam entre neofeudalistas e feudalistas reacionários a comunistas, socialistas radicais e progressistas morais. O desejo de "esmagar o estado" é comumente interpretado pelos outros Cainitas como uma simples anarquia. No entanto, é apenas o primeiro passo para a criação de uma visão própria de utopia por parte dos Brujah. As seis Tradições da Camarilla têm um propósito maior para os Membros, e a maioria dos Brujah as incorpora a suas filosofias (supondo que essas filosofias tenham alcançado a plenitude, o que muitas não conseguiram). Apenas os Membros que aboliriam coisas como a propriedade negam a validade da Tradição do Domínio por exemplo e, mesmo assim, os abolicionistas reconhecem o domínio como uma exceção, e não como uma regra. Obviamente, esses tópicos são mais pertinentes para o debate de um ancião do que para uma série de observações, mas que nunca se diga que estou simplificando para o meu próprio bem.

É claro que não pretendo de maneira alguma descartar a presença anarquista entre os Brujah. Eles merecem um exame próprio, mas isso vem depois, fora da dissertação sobre as Tradições.

A Máscara

Pergunte a qualquer Brujah sobre os Ventrue e você provavelmente irá deixá-lo nervoso. Isso não é uma injustiça total — ao longo dos séculos, os Ventrue têm se colocado no centro de quase toda a falsidade podre que envolve os Membros. Quer saber, eles não conseguem evitar. Toda vez que alguém assume um papel de liderança, precisa tomar decisões importantes e os resultados estão propensos a deixar alguém irritado. É assim com os Ventrue. Você acha que eles aprenderam a não se colocar na linha de fogo, mas eles gostam demais disso. Acredito que eles se sentem mais confortáveis assim.

A mesma coisa acontece com os Toreador. Supostamente, nós odiamos os Toreador tanto quanto os Ventrue. Não estou certo muito do motivo — é provavelmente culpa por associação. Os Toreador e os Ventrue têm muito poder investido nas instituições com as quais temos problemas, então, pode ser daí que tudo tenha surgido.

Não obstante, a melhor idéia que um vampiro já teve veio de um Toreador e de um Ventrue. Não me lembro dos nomes deles — apenas um ancião lembraria — mas é aceito que todo o conceito da Máscara foi um esforço conjunto por parte desses dois clãs.

Apenas o Brujah mais idiota tem problemas com a Máscara. Mesmo posicionados contra os poderes existentes, não conseguimos encontrar nenhum defeito nesse. Em primeiro lugar, ele cobre a questão óbvia da proteção. A maioria de nós não é estúpida e compreende que a menor suspeita por parte da humanidade de que existem vampiros entre eles seria o fim de todos nós. Alguns Brujah até se lembram das noites da Inquisição, quando um bando de vampiros protegeu seus pescoços miseráveis entregando suas crias

aos caçadores de bruxas. Agora, posso não ser um representante tradicional do clã, mas estou propenso a sugerir que um Brujah preferiria ir para a fogueira a ser humilhado com freqüência. Mesmo quando agimos, tentamos fazê-lo com o mínimo de testemunhas possível. Você sabe do que estou falando — quando um Lambedor jovem perde a calma e usa a força vampírica para arremessar algum pobre coitado através de uma parede, é melhor forjar um ataque convincente causado por drogas ou você se transformará em uma pilha de cinzas com as pegadas do xerife por cima.

Se prestar atenção, você conseguirá pegar vampiros quando a Máscara falhar, e a Inquisição sabe disso. Alguns anos atrás, os Membros de Chicago tiveram alguns problemas com os Lupinos. Entre lobisomens e caçadores, quase três dúzias de Membros viraram pó. Três dúzias! A maioria das cidades não tem essa quantidade de Lambedores, quanto mais tudo isso de vampiros mortos.

Mas isso representa apenas parte do motivo pelo qual os Brujah pensam que a Máscara é uma boa idéia. Mais do que qualquer outra Tradição, ela força os *outros* Membros a controlarem os problemas. Digamos que um de seus rivais Tremere queira dedicar sua energia a adquirir controle sobre, digamos, um despachante de cargas local. Ele poderia invadir o escritório do despachante e usar seus formidáveis poderes de controle da mente para dizer-lhe que está no comando — um negócio simples e direto. Mas, se fizesse isso, o despachante sem dúvida atrairia alguma atenção para si, expedindo especificações estranhas, fazendo entregas semanais a uma assembléia de bruxas na 1313 Mockingbird Lane, despachando encomendas para representantes de outros Membros por meio de clientes e companhias de seguros e tornando a não-vida uma chatice para todo mundo. Quando perceberem o que o despachante está fazendo, os figurões irão chamá-lo e ele dirá: "Bem, aquele vampiro ali me mandou fazer isso e não consegui me controlar". Fim do despachante, fim do vampiro, fim dos Membros.

Agora, com a Máscara, os vampiros são forçados a respeitar as não-vidas de outros Membros cobrindo seus próprios rastros. Em vez de acontecer tudo aquilo porque o Tremere apareceu e lançou um feitiço no despachante, acontece porque a empresa que está aplicando seu capital nas ações do despachante de cargas manda, e o único grande investidor nesse recurso é o nosso rival Tremere que, através de seu "assistente financeiro" carniçal (que é capaz de agir de dia, protegendo, assim, a Máscara), comunica ao gerente de recursos que é dessa forma que os investidores querem que as operações iniciem e, que se não fizerem isso, os investidores irão recuar, pondo em risco o negócio do despachante. Complicado? Droga! Sim! Mas muito eficaz para nos esconder. No entanto, por ser tão inacessível, é necessário um grande esforço para afetar o mundo exterior. É difícil interferir até mesmo em uma operação pequena — seja um negócio legitimo, um cargo do governo local ou até mesmo um bando barulhento de meninos de rua que se especializa em criar pagamentos de seguros — e os Membros precisam escolher em quais esforços irão se concentrar.

Também facilita o acerto de contas com o seu rival Tremere caso ele se torne arrogante — você poderá bater nele até ele entrar em torpor e ninguém irá descobrir, exceto pelo carniçal, que sairá correndo apavorado sem um suprimento constante de vitae.

Uma grande quantidade de Membros é composta de teóricos da conspiração ou de trabalhadores tolos e defensores da mitologia. De vez em quando você se depara com os histéricos: "Os Ventrue controlam os bancos! Os Toreador controlam o prefeito! A primigênie Malkaviana dominou o chefe de polícia de forma tão meticulosa que ele não consegue sequer ir ao banheiro sem consultá-los!" Esse tipo de coisa é, simplesmente, besteira. O quê, as primigênies têm algum tipo de controle remoto para ordenar o policial a fazer o que querem? Os bancos fixam as taxas de juros e de câmbio baseados no que os Ventrue decidem quando acordam a cada noite? Não, é mais provável que um certo Ventrue tenha cultivado uma quantidade *imensa* de influência em cada banco, talvez até mesmo presenciado alguma reunião de diretores (provavelmente com vários nomes diferentes). Apesar desse tipo de coisa ser possível, não é prático por causa do rigor imposto pela Máscara. Então, a sociedade dos Membros está cheia de impressões falsas e maldito seja eu se você conseguir convencer um Ventrue a admitir que *não* "controla" os bancos.

E é assim que a Máscara nos ajuda. Agradecimentos especiais aos Ventrue e aos Toreador terem-na criado. Agradecimentos extras por limitarem seus próprios interesses no processo. Talvez eles gostem de uma disputa.

O Domínio

Essa Tradição constitui uma das que apelidei carinhosamente como as Duas Grandes Hipocrisias do Clã Brujah. O fato de a própria Tradição ser tão cheia de ambigüidades que nem mesmo dois príncipes a interpretam da mesma maneira também não ajuda. Em algumas cidades, a Segunda Tradição é apenas um predicado para as tradições da Destruição e da Hospitalidade. Em outras, os príncipes permitem que os Membros residentes estabeleçam seus domínios.

Quem está certo? Ninguém, até onde eu vejo — príncipes de pulso forte com poder suficiente para defender suas reinvidicações podem fazer o que quiserem, enquanto príncipes mais liberais têm mais apoio popular às custas de menos poder mundano. Ambos são bem-sucedidos ou falham por sua própria culpa. Eu sei, eu sei, é igual a qualquer outra coisa: faça assim, exceto quando é desse jeito. Bem-vindo à duplicidade da não-vida.

De qualquer forma, voltemos ao que eu estava dizendo: domínio. Lembre-se de que sou considerado um ancilla por ter pago as minhas dívidas, pelo menos num contexto do Novo Mundo. Não consigo entender essa Tradição de jeito nenhum. Por um lado, ela garante a cada Membro o direito de ser rei em seu próprio castelo — o mais poderoso príncipe Cainita ainda é um convidado quando pisa no refúgio fétido de um Nosferatu que habita os esgotos e (em teoria) tem de respeitar os costumes do domicílio do seu anfitrião. Por outro lado — e, por favor, não fique com a impressão de que sou a favor desse absolutismo — alguns príncipes interpretam essa Tradição de forma a significar que sua reivindicação de principado sobre uma cidade transforma-os no penúltimo poder abaixo de Deus, do Destino ou do quer que seja na respectiva cidade. Desde a primigênie até o menos importante dos neófitos, todos os Membros existem com a permissão do príncipe nesses casos, e somente ele se reserva o direito de conceder-lhes os benefícios da não-vida em seu domínio.

Desculpe-me se suprimo um calafrio.

Apesar de minhas opiniões não interessarem nesse caso, apóio as opiniões da maioria dos Brujah segundo as quais as Tradições são um contrato social estabelecido pelos Membros, e não uma declaração do Direito Divino dos Príncipes. Mesmo que a intenção das Tradições fosse reforçar a interpretação mais conservadora do Domínio, a própria Tradição tem de mudar para se ajustar às circunstâncias mais modernas que a rodeiam agora. Nenhum Membro Abraçado no último século aceitará que algum príncipe linguarudo domine seu refugio só porque ele é mais velho. Na verdade, o príncipe pode acabar assumindo esse curso de ação, mas, sem o reconhecimento popular de seu cargo, um príncipe é apenas outro Lambedor. Se as lutas contínuas pelo principado em Chicago não são um bom exemplo disso, não sei o que o será, mesmo que elas não se relacionem diretamente à Tradição do Domínio.

Entretanto, um simples desentendimento não é uma oposição válida. Apesar de ser obviamente moderna — todo Membro pode reivindicar direitos em seu próprio Domínio — minha opinião pode diferir da opinião de algum príncipe europeu de quatro séculos. Por ser um líder, sua palavra é lei, e devo respeitá-la em sua cidade.

Junto com as reivindicações dos príncipes, muitos anciões também adquiriram direitos a domínios ao longo dos anos. Tanto como uma recompensa por lealdade ou por serviços prestados ao príncipe quanto como resultado de seu poder considerável ou diretamente de acordo com a concessão de direitos a domínios para todos os Membros por parte de um príncipe liberal, um Cainita estabelecido pode muito bem já ter feito a reivindicação de uma propriedade que também está sob o domínio de Membros mais jovens. Não preciso dizer como isso funciona, né? Quando a reivindicação de Vlad, o Ancião, entra em conflito com a de algum neófito?

Esse é um dos problemas fundamentais que atormentam os Membros nas noites de hoje — recursos escassos que não conseguem sustentar uma população cada vez maior de Cainitas. Uma cidade que consegue atender a 10 reivindicações dos Membros a domínios provavelmente não conseguirá fazer o mesmo com 11, a não ser que os 10 anteriores desistam de um pedaço, e quais são as chances de isso acontecer naquele ninho de víboras que é a Camarilla?

É isso que enfurece os Brujah e também o que caracteriza o domínio como uma das hipocrisias que mencionei. Enquanto os ancillae e os neófitos atacam os domínios mantidos por anciões, no mesmo fôlego morto amaldiçoam você por pisar no território deles. Quando um ancião esperto e os neófitos do círculo Irmãos de Sangue reivindicam simultaneamente o Quinto Bairro, como os Irmãos de Sangue podem se opor seriamente ao ancião? Ele pediu primeiro, mas os neófitos têm tanta influência quanto o ancião (embora em áreas muito diferentes), então quem está certo?

No fim das contas, ninguém está certo — a Tradição é tão vaga que apóia os dois lados do debate e tudo que houver no meio do caminho. E, como normalmente se adequa aos Brujah, apoiamos essa Tradição quando nos beneficia e a contrariamos quando ela está contra nós. Exatamente como qualquer outro vampiro.

A Progênie

A Tradição da Progênie é quase universalmente desdenhada pelos Brujah, que satisfeitos param de brigar entre si para se unir contra qualquer um que limite suas escolhas, como essa Tradição.

Se você é um Brujah, Abraça quem quiser, e que se dane qualquer um que atravessar seu caminho. Não importa como você interpreta essa Tradição, quer "ancião" signifique seu próprio Senhor, o ancião

reconhecido pelo clã de uma determinada cidade ou o próprio príncipe, uma cria é responsabilidade do *Senhor*. Os mortais não perguntam a seus pais se podem ter filhos e, de acordo com a maneira de ver dos Brujah, nenhum Membro tem que implorar o mesmo direito a alguma autoridade vaga e arbitrária.

E por que deveriam? Pelo fato de ser um Brujah conservador, minhas opiniões diferem das opiniões dos meus irmãos, mas acredito que a maioria de nós chegou a um consenso. Afinal, é mais fácil pedir perdão ao "ancião" (mais uma vez, isso é ambíguo a ponto de ser superficial) do que permissão. Além disso, apresso-me em dizer que, no momento em que um ancião convoca o último princípio dessa Tradição ou invoca a Tradição da Destruição, ele condena a si mesmo. Afinal de contas, a Besta adora matar a sede com sangue, e um "ancião" deveria pensar bastante se deve valorizar mais sua autoridade ou sua humanidade.

A Tradição garante-lhe o direito de matar uma progênie ilícita, mas ele realmente quer tentar a Besta fazendo isso? É por isso que é mais fácil pedir perdão, mas também representa uma forma de se conseguir um novo inimigo.

Quanto ao Abraço, o estereótipo aparece mais uma vez. Pergunte a um Membro de um clã diferente sobre quem os Brujah escolhem como crias e provavelmente escutará uma destas duas respostas. Você pode ouvir "Qualquer um que eles queiram", em referência à nossa característica falta de disciplina, ou "Qualquer um que tenha a cabeça raspada ou um casaco de couro", em referência aos estilos perpetuamente populares entre os jovens com os direitos civis caçados. Mais uma vez, até certo ponto esses estereótipos correspondem à realidade.

Apesar de os temperamentos dominados pelo *id* poderem nos induzir a Abraçar de forma mais precipitada que os outros Membros, certamente não saímos andando pelas ruas e Abraçamos qualquer um que nos agrade. Todos os Senhores, exceto aqueles mais desatentos, escolhem indivíduos com quem sentem algum tipo de ligação. Como acontece com muitos Membros, amantes geralmente recebem o Abraço, apesar de essas relações amaldiçoadas esfriarem após a Gênese, deixando Senhores frustrados e crias ressentidas. Lacaios talentosos às vezes recebem o Abraço, especialmente entre as gangues e sindicatos aos quais muitos Brujah jovens pertencem. Muitos Brujah mantêm um forte senso de família, no qual a família é substituída pelo clã de forma tristemente inadequada. Essa Ralé pode acabar Abraçando linhagens, como os Almodóvar no norte da Espanha

ou irmandades étnicas que aparecem em épocas de divergência política. Mais uma vez, um Brujah específico pode ter uma necessidade terrível de músculos e Abraçar o pior capanga com uma arma que conseguir encontrar.

O motivo comum para quase todo Abraço Brujah é a utilidade. Não uso essa palavra porque os Brujah Abraçam as pessoas para usá-las ou extorqui-las, mas porque ganham algo pessoal (mesmo que temporário) com o Abraço. Se estão combatendo a solidão que atinge todo Membro em algum ponto de sua não-vida ou simplesmente aumentando uma gangue de Membros com as mesmas idéias (ou simplórios), o Abraço satisfaz de modo quase universal alguma necessidade do Senhor. Não somos tão despreocupados em relação ao Abraço quanto alguns Gangrel, de quem já ouvi que eles seriam capazes de deixar uma cria para trás sem nem mesmo contar-lhe no que ela se transformou. É verdade, os Brujah provavelmente completam a maioria das fileiras dos Caitiff, mas esses são com mais probabilidade exemplos de quando o Senhor percebe que a cria não é o que ele desejava e a deixa para trás antes que ela se torne uma obrigação. Não que eu tolere atos desse tipo — eles me atingem como o peso da irresponsabilidade — mas essas coisas acontecem nas noites de hoje.

E depois, nós é que somos anormais — aqueles Membros estranhos que às vezes encontramos e pensamos, "Quem Abraçaria *um cara desses?*" Não estou me referindo a "Membros enfraquecidos" ou a crias desventuradas. Refiro-me aos vampiros cujas vidas mortais e até mesmos as não-vidas parecem tão radicalmente incompatíveis com a Maldição de Caim que causam incredulidade quando alguém ouve sua história. Eu pessoalmente conheço dois Brujah que foram atletas da NFL* em vida, e um deles chegou a jogar em pelo menos um Probowl**. Conheço Brujah que foram carteiros, engenheiros aeroespaciais, criadores de gado e publicitários, e nenhum deles, à primeira vista, parece ter a fagulha da paixão que une o resto do clã (como propósito, se não na prática).

A razão que proponho é a seguinte: os Brujah se movem em meio a tantos círculos mortais e cultivam tantos contatos que, inevitavelmente, um de nós encontra alguém de "outro saco". Então, por se ficar encantado com aquela pessoa ou descobrir que existe uma pessoa genuinamente intensa sob a superfície, o estranho é Abraçado em um acesso de entusiasmo. No fim, as anomalias são mais comuns do que se poder imaginar, mas poucos são reconhecidos como Brujah.

Acredito que isso nos ajuda tanto quanto nos atrapalha, se não mais. Conheço muitos Membros que descartam as palavras dos Brujah, não importa quão sérias elas sejam, com base no clã do orador — eles consideram qualquer idéia do Membro delírios de um maníaco ou rebelde. Outros aderem à visão de arruaceiros com jaquetas de couro e consideram todo Membro que afirma ser da linhagem dos Brujah um bruto. Nas noites de hoje em que o sigilo é a palavra de ordem, esconder as cartas talvez seja a melhor tática. Aconselhei príncipes que pensaram que eu pertencia aos Toreador ou aos Ventrue só porque não me encaixo em sua noção arbitrária de "Brujah". Apresso-me em dizer que nenhum desses príncipes continua reivindicando esse título. Talvez seus preconceitos tenham-lhes causado a ruína.

No final, claro, tudo depende do Senhor. Para cada Abraço que perpetua o arquétipo, um outro o nega completamente. Se o Senhor for um rebelde típico, é provável que suas escolhas de cria reflitam esse fato. Se ele tem a consciência de olhar além da superfície, sua cria provavelmente não terá uma personalidade parecida com a dele. Acredito que isso permitiu aos Brujah sobreviver e prosperar — enquanto muitos outros clãs oprimem a si mesmo com artificialidades e diretrizes que restringem as escolhas de crias, os Brujah se beneficiaram com um estoque crescente de sangue novo. Por isso, embora os Tremere e os Ventrue possam ser os clã mais poderosos das noites de hoje, os Brujah certamente são os que mais refletem a própria época. É assim que vejo o verdadeiro objetivo da Ralé — não somos os anarquistas bombásticos que detonam o sistema, e sim os profetas de uma nova era que abrem caminho com base nas lições do passado enquanto vislumbram as tendências do futuro. Nenhum outro clã, exceto, talvez, os Toreador e alguns jovens do Sabá, representa dessa maneira a época da qual provêm.

Responsabilidade

Até onde sei, os Brujah parecem ter duas opiniões sobre esse assunto. O respeito pela Responsabilidade não tem a mesma área cinzenta que as interpretações do clã para as outras Tradições nem sofre o desprezo unilateral da Tradição da Progênie. A divisão não aparenta seguir nenhuma linha política, dependendo apenas da personalidade do próprio Senhor. Instruir a cria é um assunto tão pessoal quanto selecionar alguém para o Abraço.

Em princípio, temos a parte defeituosa da equação, aqueles que Abraçam e abandonam suas crias aos caprichos das noites de hoje. Esses são os Brujah que Abraçam quando querem, percorrendo a cidade em suas Harley de policiais e deixando crias condenadas em seu rastro, ou que são individualistas tão radicais que não dão nenhuma instrução a suas criações

* National Football League

** Jogo de futebol americano entre as seleções da National Conference e da American Conference da National Football Legaue após o término da temporada

sobre o modo de vida dos Membros. Apresentar as crias e outros procedimentos normais não significam nada para esses Brujah — já criaram sua prole e agora é hora de seguir em frente. Como um reflexo débil do ditado mortal, "Qualquer um pode fazer um filho, mas nem todo mundo é capaz de ser mãe ou pai", esses Senhores deixam as crias à mercê de seus próprios destinos. É bem comum esses bastardos se tornarem anarquistas amargurados ou terem não-vidas tristes e solitárias como Caitiff ou Autarcas. Meu próprio Senhor era dessa última variedade; depois de algumas noites me acompanhando em minhas viagens de trem, ele me abandonou à minha própria sorte. Aprendi muito com aquelas cidades fronteiriças da Camarilla e com as ruas dominadas pelo Sabá de Nova Iorque após o aprisionamento de Boss Tweed, escolhendo meu destino e me fazendo conhecido. De qualquer forma, sou uma prova de que nem toda cria mal educada é um desperdício, e, depois de convencer o príncipe de Atlanta a me reconhecer em 1876, juntei-me ao grupo nobre dos Membros.

Os Brujah mais responsáveis assumem um papel ativo e dominante na educação das crias sobre as complicações da Maldição de Caim. Eles instruem suas crias sobre todos os assuntos, assim como fiz com minha própria cria. Concordo, os Senhores raramente estão acima do hábito vampírico de colorir as instruções com seus próprios preconceitos — tenho que admitir que instilei em Vanessa uma grande desconfiança em relação aos Tremere — mas o fato de passarem tanto tempo abrigando suas crias sob as asas demonstra a seriedade com que alguns Brujah as escolhem. Em muitos casos, esses Membros não são os que permanecem para ganhar algo com o aparecimento do novo vampiro na sociedade — é provável que as crias dos anarquistas sejam tão extensivamente instruídas sobre a não-vida Cainita quanto as proles favorecidas de uma primigênie reverenciada. Os Senhores podem mimar suas crias ou controlá-las com crueldade, mas o resultado é o mesmo — esses Brujah escolhem serem responsáveis com elas, pelo menos até a liberação especificada pela Tradição.

Em um de meus raros momentos de orgulho pelo meu clã, devo exaltar a virtude dessa prática. Se fôssemos de alguma forma capazes de conjurar uma visão consistente das utopias efêmeras que buscamos, não tenho dúvidas de que isso, assim como nossas crias, receberia muita atenção e carinho, pelo menos até ficarmos agitados e sentirmos a necessidade de destruir tudo e começar de novo. Todo o amor que investimos em nossas criações demonstra isso.

Também acredito que esse orgulho continua durante o período de Responsabilidade. Senhores Brujah são estoicamente responsáveis pelas ações de suas crias, mesmo aquelas Abraçadas sem o consentimento do príncipe. Fico me perguntando se a Responsabilidade não é uma "emenda" Brujah às Tradições — o clã é excessivamente orgulhoso, mas não se esquece de suas obrigações.

Além disso, a libertação Brujah pode ser um grande acontecimento. Com certeza, muitos Senhores jovens ou Membros sem muita importância na ordem social simplesmente libertam suas crias com um aceno de mão e o aviso: "não seja pego se alimentando", mas outros fazem uma festa. Freqüentei muitas festas de libertação primorosas em vários lugares, desde a Riviera até Stockton. Deixe-me ser o primeiro a lhe dizer algo: quando algum Brujah liberta suas crias na sociedade dos Membros, você fica achando que foi a segunda vinda de Caim. Algumas dessas cerimônias são celebrações selvagens, que duram várias noites e se assemelham às festas de despedida de solteiro dos mortais, nas quais a cria é paparicada, humilhada e finalmente devolvida a seu refúgio. Logo depois de acordar na noite seguinte, ela será um membro integral da irmandade dos morto-vivos.

Lembro-me da *rave* de libertação realizada há alguns anos por um dos Brujah de Nova Orleans, Jake Almerson. O acontecimento foi insano — uma orgia de três noites para a qual todo monstro, arruaceiro, golpista, gótico e excêntrico da cidade foi clandestinamente "convidado", tanto mortais quanto Membros. Durante aqueles três dias, a *rave* ficou fora de controle, pois os carniçais e os humanos continuaram a bagunça enquanto os Membros retornavam para seus refúgios, para voltar apenas quando o sol se punha. O local do encontro, o refúgio destruído de um contrabandista a apenas alguns quarteirões de distância da baía, estava abarrotado de prostitutas, traficantes de drogas, viciados em festas pesadas e até mesmo alguns policiais que decidiram que não havia nada que pudessem fazer para controlar o desastre. Eu acho que eles podiam ter chamado a Guarda Nacional, mas era Nova Orleans e a festa não representava uma ameaça para ninguém que não estivesse lá. Quando a cria de Almerson, Natasia, apareceu na segunda noite, o lugar pegou fogo, como se o tributo em chamas de alguém se espalhasse pelo que restou das cortinas pesadas de tafetá. Dezesseis pessoas foram levadas para o hospital, vítimas de *overdoses*, coma alcoólico ou "exaustão" causada por Membros. Sinceramente, foi uma bacanal completa.

Por outro lado, Senhores mais sérios podem organizar um cortejo sombrio para a libertação de suas crias. Isso acontece particularmente entre os anciões mais sóbrios e aqueles Brujah tão envolvidos com suas causas que não se permitem mais apreciar a não-

vida. Para minha surpresa, a libertação na Riviera que mencionei foi assim. Eu esperava um sarau aristocrático, mas a libertação de François d'Hautmont, apesar dos escândalos (pois um dos d'Hautmont da história foi um Toreador), foi uma cerimônia reservada, que ocupou uma hora para a libertação formal e foi seguida por uma recepção mais tarde.

Acredito que a maioria dos Brujah prefere um equilíbrio entre os dois extremos — um reconhecimento civil da herança de um Brujah e excesso suficiente depois disso para tornar o acontecimento um pouco maior do que a satisfação pessoal. Talvez a minha carência por uma libertação formal afete a minha opinião sobre isso, mas é assim que muitos de meus semelhantes se expressam. Deixo a verdade no assunto aberta à interpretação.

A Hospitalidade

Você sabia que isso ia aparecer — a outra Grande Hipocrisia do clã Brujah.

Apesar de suspeitar que a Tradição anterior tenha origem Brujah, acho que esta foi planejada somente para enfurecer a Ralé. Veja as expressões: "aquele que a *governa*" e "sem a palavra de aceitação, tu és nada".

É fato que essa Tradição existe desde o início da Camarilla e provavelmente mil anos antes disso, mas faça-me o favor! Algum vampiro já *governou* uma cidade? Talvez em algum ponto das noites dos reis e imperadores, mas, mesmo naquela época, isso era comum? Eu duvido. Não, isso parece mais um sinal da arrogância natural que aflige os Membros quando se vêem reivindicando o principado. Até mesmo a própria palavra "príncipe" é mais uma analogia do que um cargo político concreto. Tudo o que um príncipe faz é interpretar e aplicar as Tradições, aparentemente para o bem de todos os Membros de uma determinada cidade. Mostre-me um príncipe que afirma "governar" uma cidade e lhe mostrarei um Cainita infeliz e desiludido. Mesmo assim, usar essa Tradição de forma tão antiquada garante que os Brujah se voltarão completamente contra ela. Como um clã que transformou a disputa pela *status quo* em seu distintivo de honra, os Brujah se dedicam a provar que você está errado no minuto em que lhes disser que *têm* de fazer qualquer coisa, principalmente quando é porque você afirma ser o governante. A não ser que opte por fazê-lo, a maioria dos Brujah não reconhece um mestre.

Dessa forma, "tu és nada" representa mais do que uma frase infeliz. De acordo com a Tradição, claro, isso se refere à proteção garantida pela Camarilla. Se você não aparecer e se apresentar para o príncipe, não pode reivindicar nenhum dos direitos comuns aos Membros daquela cidade. Mas, ao dizer isso dessa maneira, os que preservam as Tradições praticamente garantiram que os Brujah farão de tudo para se tornarem "algo", apesar de não terem nenhuma aprovação formal do príncipe. Membros que "não são nada" derrubaram príncipes no passado, uniram-se a facções anarquistas, sabotaram os investimentos pessoais de governantes e fizeram coisas piores. Há rumores de que um Brujah de outra forma satisfeito tornou possível para o Sabá de Miami finalmente dominar essa cidade, forçando-a com lutas a ficar sob a influência da seita, pelo menos até onde diz respeito aos Membros. Por quê? Tudo porque o pretenso príncipe arrogante se recusou a reconhecer um membro do clã que o visitou.

Não pretendo superestimar o poder dos Brujah nessa questão. Longe de mim zombar das causas do clã, da rainha e do país. Pelo contrário, estou dizendo que, se você quiser irritar um Brujah, use as Tradições contra ele. Como um comentário a parte, eu poderia sugerir que a Camarilla não está atualmente em condições de ser arrogante em relação a seus aliados. Os Gangrel abandonaram a comunidade, e não seria uma surpresa se uma parte considerável dos Brujah também a ignorasse, simplesmente devido a esse tipo de benefício duvidoso. Sim, as Tradições têm boas intenções, mas nem todo Brujah é tão consciente ou racional quanto eu.

Quanto a porque essa é a Segunda Grande Hipocrisia, não procure muito além das práticas pessoais da maioria dos Brujah. Mais do que qualquer outro clã, nós somos territoriais. Sim, os Nosferatu têm seus temidos cortiços, mas ninguém os quer. Os Gangrel também são bem-vindos a seus domínios desolados, que são normalmente regiões infestadas de Lupinos em propriedades inúteis fora da cidade ou becos abandonados e apinhados de vermes. Os Tremere são bem-vindos a suas capelas desagradáveis; exceto pela chance de roubar ou destruir algo que os Feiticeiros consideram valioso, você nunca encontraria um Brujah perto da casa dos bruxos de qualquer forma.

Os outros clãs da Camarilla entendem o valor da diplomacia quando se trata de um domínio ou simplesmente não se importam. Nós não. Os jovens agitadores Brujah reivindicam o "território". Os anciões Brujah vivem contando como ganharam o direito aos seus domínios. Os ancillae deixam claro que seus interesses são únicos, e qualquer um que os contrariar sofrerá as conseqüências. Você entende onde estou tentando chegar com isso? Para um clã que se sente tão ressentido com a imposição de limites, seus membros não poupam tempo em marcar seu próprio território e (pelo menos em teoria) estabelecer seus próprios limites sobre os outros. É claro que, se decide passear pelo território reivindicado por alguma gan-

gue Brujah, um ancião provavelmente conseguirá fazer isso sem ser desafiado, mas a gangue residente com certeza sentirá uma indignação justa por causa disso. Com a mesma hostilidade, os Brujah exigirão que o príncipe permita que se apresentem no domínio dele e se arremessarão sobre os Membros que tiverem a ousadia de andar em uma rua que lhes pertença. Obviamente, nem todo Brujah é um líder de gangue fanfarrão dedicado a corroborar sua reivindicação de território, mas muitos possuem um senso de propriedade sobre o território, desde que sejam deles e não dos outros. Isso é o suficiente para fazer uma pessoa sacudir a cabeça, envergonhada.

A Destruição

A reação dos Brujah a essa Tradição é tão diferente quanto os próprios membros do clã. Na opinião da maioria, essa Tradição é útil, pois evita... bem... uma Morte Final *desnecessária* (e podem acreditar que, em um clã que apela para a violência com tanta freqüência quanto os Brujah, não desconhecemos isso) e tira essa arma das mãos daqueles que não a merecem. O segundo dogma da Tradição é menos popular. Ele concede o direito de destruição a um ancião em particular, embora eu atribua essa falta de aceitação ao fato de que alguns príncipes têm a audácia de afirmar que são os únicos anciões a quem a cláusula se refere. É tão claro quanto o dia para mim e para a maioria dos Brujah que "ancião" nesse caso se refere a "Senhor" e, se você Abraçou uma desgraça ou ameaça em potencial, é seu dever acabar com o problema. Mesmo como um defensor constante da Camarilla, tenho problemas em aceitar príncipes negando ou usurpando os direitos dos Senhores, pelo motivo que for.

Mesmo assim, a maioria dos Brujah aceita a Tradição da Destruição para príncipes e seus conselhos em assuntos de maior interesse para os Membros. Isso não significa necessariamente uma caçada de sangue (veja a seguir) — quando o Senhor de um Membro não estiver presente para invocar essa Tradição *quando ela precisa ser invocada*, é responsabilidade do príncipe intervir e fazer isso em sua ausência. Em vez de falar de modo geral, vou lhes dar um exemplo: quando visitei Ulster, décadas atrás, os Membros da cidade estavam no meio da guerra acidental com a cidade de Dublin (isso pode ser um pouco confuso. A maioria dos principados do Reino Unido e da Irlanda englobam regiões geográficas maiores do que as cidades e são conhecidos como feudos, eu acho. Ulster é seu próprio feudo, mas Connachta, aquele que inclui Dublin, é o local onde se encontra o refúgio do príncipe). Quando uma ancilla promissora de Ulster demonstrou ser uma simpatizante do feudo de Connachta, os Membros não tinham idéia do que fazer com ela. Inicialmente, a destruição pareceu um pouco exagera-

da, então, os Membros de Ulster "sugeriram" que, já que a ancilla apoiava tanto Connachta, talvez devesse mudar seu refúgio para lá. Ela se recusou. Seu Senhor havia encontrado a Morte Final há muito tempo, ou se mudado ou a deixara por conta própria, e não podia exercer sua própria influência sobre a cria rebelde.

O príncipe Milesius de Ulster não teve outra escolha a não ser exigir a destruição, pois a existência da ancilla em Ulster ameaçava a soberania dos Membros do feudo. Como ela se recusava a partir e, na verdade, queria colocar o feudo sob a influência de outro, o único recurso do príncipe Milesius era destruí-la. O mais impressionante foi que *os Brujah de Ulster o apoiaram*. Apesar do fato de a ancilla ter contrariado o sistema estabelecido, de estar disposta a morrer por sua visão política e, talvez o mais estranho, de querer deixar Ulster sob a esfera de ação do conselho de Membros de Connachta, que é dominado pelos Brujah, a Ralé de Ulster apoiou a decisão de Milesius pela destruição dela. Mais do que qualquer outra coisa, isso demonstra que os Brujah farão qualquer sacrifício por aquilo que acreditam ser correto, e que as alianças nem sempre são forjadas de acordo com os interesses do clã. Para os Brujah de Ulster, a autonomia do lugar era mais importante do que colocar uma primigênie de influência externa no comando. Nas décadas seguintes, vi situações similares várias vezes, e não apenas na Europa.

Com relação às caçadas de sangue, minha experiência me mostrou que a maioria não é realmente direcionada contra os Brujah. Quando não são vinganças políticas apoiadas por príncipes corruptos ou enlouquecidos pelo poder, elas mantêm os Membros trabalhando e removem elementos problemáticos de nossas fileiras. E, com isso não quero dizer rivais ou pessoas que roubaram a cena do príncipe no Elísio. Lembrem-se de que estou falando daquelas que são justificadas. Na maioria dos casos, caçadas de sangue sensatas são direcionadas contra vampiros que quebraram a Máscara, contra Membros que de alguma forma desprezaram as Tradições ou contra aqueles que eram tão degenerados que a Besta os dominou totalmente ou que se uniram ao Sabá. A maioria dos Brujah aprova as caçadas de sangue, desde que eles não sejam os alvos, pois lhes dá uma oportunidade de encontrar o inimigo, se descontrair um pouco socando a cara dele e talvez ficar um passo mais próximo de Caim com um pouco de diablerie sancionada pela Camarilla. Mais uma vez, estou falando sobre as caçadas de sangue convocadas de forma legítima, que aconteceram talvez duas vezes na história da Camarilla.

Os Brujah e a Máquina Política da Camarilla

Uma minoria dos Brujah às vezes se vê envolvida com a política bizantina da Camarilla. Tanto de maneira consciente quanto por meio de atos do destino, a maioria desses Brujah, pelo fato de grande parte do clã não ter essas preocupações, acaba se tornando conhecida. Em geral eles também acabam provocando o ressentimento ou o medo nos outros Brujah, mais uma vez porque a maior parte do clã não quer ter contato com a estrutura de poder estabelecida. Mesmo assim, não existe nenhum motivo para desprezar esses Brujah nobres ou transigentes — apesar do clã não considerar a Camarilla sua inimiga, a maioria a vê como o mais conveniente entre dois males, e qualquer um que se torne uma parte desse grupo está obviamente engolindo a propaganda.

Claro que, isso nem sempre é verdade. Em alguns casos, você tem os Brujah que não querem nada com o legado de rebelião e vêem a Camarilla como uma forma de conseguir o que desejam. Outros olham para a longa história da seita e presumem que os anciões não se incomodam com isso, pois apreciam os benefícios da riqueza, poder e respeito, e tentam escalar a ladeira. Esses dois tipos de Membros estão sujeitos a surpresas desagradáveis. Em seu núcleo, a Camarilla sabe exatamente o que ela é: uma sociedade refinada de monstros cujo maior interesse é fingir que não são monstros. Os Membros ingênuos acreditam que a não-vida de um ancião consiste em bebericar licor e organizar cotilhões, contar piadas inteligentes uns para os outros e desfilar pelo refúgio usando roupas de veludo. Mas, olhe para os anciões sem essa ilusão e a verdade se torna evidente. A não-vida deles está repleta de conspirações contra seus semelhantes só para manter seu posto atual. A primigênie Brujah não continua a acumular conforto ao longo dos séculos de não-vida; em vez disso, luta com unhas e dentes contra as depredações dos outros anciões — muitas vezes incluindo os de seu próprio clã — só para conservar o que já adquiriram. Da mesma forma, as festas dadas pelos Membros dão uma trégua nas preocupações noturnas normais. Mais do que quaisquer outros vampiros, os anciões representam a natureza estática dos mortos-vivos — suas noites não são diferentes umas das outras e se transformam em milhões de des-

pertares sangrentos mesclando-se incessantemente com a próxima. Os Brujah não são diferentes.

Essa é outra razão para os Brujah terem se unido à Camarilla — ela lhes dá um objetivo. Sem uma autoridade contra a qual conspirar, os Brujah são apenas vampiros agitadores e sem sentido. Nós *precisamos* da Camarilla, mesmo que seja apenas para usá-la e dizer que não a usamos. Portanto, a Jyhad torna-se o aspecto central da não-vida da Ralé. Mesmo aqueles que não participam ativamente acabam com frequência sendo arrastados para os planos de algum outro, muitas vezes contra a sua vontade. O grupo rebelde de anarquistas que não quer nada com os jogos dos anciões torna-se uma arma que os Membros usam uns contra os outros. O detetive Brujah neófito que se distancia da sociedade vampírica prende um indivíduo que depois se descobre ser o carniçal favorito do príncipe. Até mesmo o agitador relutante que se cerca de ativismo em questões dos mortais influencia o clima político de sua cidade — certamente, ele não escapa aos olhos dos Membros. Desde a primigênie traiçoeira até o neófito aparentemente mais desligado, os Brujah não conseguem deixar de representar seu papel no destino da Camarilla.

Não quero dizer que todo Brujah existe apenas a critério da Camarilla ou que realizamos uma série de pequenas missões para nossos anciões. Na verdade, em geral os anciões têm pouco a ver com os assuntos noturnos dos outros Membros. Pelo contrário! Como a Camarilla tornou possível o desenvolvimento da raça dos Cainitas, os Membros viraram uma parte dela, a não ser que eles se distanciem ativamente dela tornando-se autarcas ou unindo-se aos membros infernais do Sabá. Mesmo se evitar o Elísio e interagir com os outros Membros apenas uma vez por ano, todo Brujah existe em um mundo que poderia destruí-lo se soubesse de sua existência, mas isso não acontece por causa dos esforços da Camarilla.

Não me interprete mal — a Camarilla está cheia de problemas. Mas, de um modo geral, cumpre seu objetivo, e é exatamente isso que mantém os Brujah envolvidos com ela. A seita pode não funcionar perfeitamente, mas funciona.

O Príncipe

Poucas cidades têm príncipes Brujah. As únicas que os mantêm provavelmente não ficarão com eles por muito tempo. Além de os membros de outros clãs acharem os príncipes Brujah caprichosos ou emocionais demais para (de acordo com suas opiniões) a

segurança a longo prazo da cidade, poucos integrantes da Ralé têm gostos que se adequam ao tédio associado ao cargo.

Isso é uma coisa ainda mais comum nos principados do Novo Mundo. Os Brujah europeus têm visões bem diferentes dos seus pares americanos e estão normalmente mais alinhados com o arquétipo "idealista", mesmo entre os neófitos. O grão-ducado de Luxemburgo, por exemplo, tem uma Brujah como príncipe, e ela reivindicou esse título durante quase um século.

Fazer generalizações sobre os príncipes Brujah é difícil. Tão poucos Membros da Ralé reivindicam o título que qualquer similaridade entre eles é mais coincidência do que política. Nem é necessário dizer que os príncipes Brujah são anomalias e que eles raramente são lembrados com carinho.

A Primigênie

Na política da Camarilla, o verdadeiro centro das atenções para o ancião Brujah é o posto de primigênie, claro. Além de toda a pompa, a primigênie tem algumas pouquíssimas responsabilidades, embora sejam os Membros mais respeitados nas cidades onde constroem seus refúgios. Isso acontece especialmente com os Brujah, pois ninguém espera de verdade que os indivíduos da Ralé obedeçam algum decreto arbitrário transmitido por um Membro que não tem nada em comum com os Cainitas mais jovens de seu clã. Por isso, uma primigênie Brujah tem a atenção que o título concede com poucos dos deveres que o acompanham para os anciões de outros clãs.

Isso não quer dizer que a primigênie Brujah não representa os interesses de seu clã. Entretanto, a comunidade Brujah de uma cidade raramente tem interesses em comum e a primigênie Brujah pode executar seus próprios planos sem os "constituintes" sequer perceberem. No entanto, a primigênie Brujah que é alvo da hostilidade de seus "inferiores" pode acabar sendo expulsa do posto, ou o jovem Brujah ofendido pode reclamar para o príncipe que sua primigênie não está representando o clã de maneira muito confiável. O que o príncipe vai fazer nessa situação é uma decisão dele, mas raramente algo que os vampiros jovens dizem será ignorado, porque são eles quem têm mais contato com o estado atual da cidade.

Então, o que faz uma primigênie Brujah além de proteger seu pescoço e fazer propaganda da importância de seu cargo? Boa pergunta. Ela satisfaz os membros de seu clã ao não fazer *lobby* até o ponto em que desafia os objetivos e ações das outras primigênies. Em essência, a responsabilidade mais evidente da primigênie Brujah é agir como um advogado do diabo para as outras primigênies. Apesar de isso parecer inútil ou improdutivo, pense que ela não está atuando contra as outras (normalmente), está apenas questionando seus métodos e motivos. Esse comportamento incomoda e confunde as outras primigênies e os Brujah jovens ou rebeldes gostam desse papel. Em outro nível, a primigênie Brujah é quase um conselheiro socrático para o príncipe; ele não apenas expõe as atividades dos outros anciões, mas também leva o príncipe a uma melhor compreensão do que pretendem fazer e como isso difere do que já estão realizando. Sim, isso é um pouco vago — hora de contar uma outra história.

Las Vegas é uma daquelas cidades estranhas que não são "contestadas", apesar de várias facções entrarem em conflito por causa da indústria do jogo na cidade. O príncipe é um Ventrue chamado Benedic. Ele usa uma abordagem relativamente liberal em relação ao assunto (o que é provavelmente o principal motivo pelo qual ele ainda está lá; um príncipe autoritário teria, sem dúvida, feito muitos inimigos). A grande presença que não faz parte da Camarilla na cidade é a dos Giovanni. Benedic já os teria expulsado da cidade se não tivesse que se preocupar com os detalhes do principado — se ele pudesse dedicar todo o seu tempo a sabotar os Giovanni, os Necromantes teriam desistido há muito tempo.

Os Giovanni têm provavelmente tantos Membros em Vegas quanto a Camarilla, mas sua esfera de ação é mais limitada: estão mais concentrados, mas menos diversificados. Apesar de entrarem em conflito com Benedic, seus Ventrue e os Toreador quase todas as noites, os Giovanni estão em menor número nas ruas, nas igrejas e na maioria dos negócios locais não relacionados ao jogo.

Um ancião Toreador chamado Sands (que aparentemente encontrou a Morte Final, se os rumores forem verdadeiros, graças, sem dúvida, a inimigos Brujah ou a traidores Giovanni) também foi um agitador em Las Vegas; muitos Membros procuravam-no para receber orientações, em vez de Benedic.

Sem o conhecimento de ninguém, Sands fez um acordo com os Giovanni no fim de 1996. Ele não queria ser o príncipe. Não, Sands achava que seria mais feliz se a cidade fosse independente. Não que ele tivesse que dar satisfações a Benedic, mas este tinha uma influência significativa sobre uma empresa de investimentos local que parecia um bom negócio para Sands. Ele sabia que assassinar um príncipe teria uma repercussão horrível, e não queria a inimizade de toda a Camarilla. Ele supôs que, se conseguisse tirar Benedic do cenário e forçá-lo a construir seu refúgio em outro lugar, sua influência na empresa de capital de risco iria diminuir, deixando-a pronta para outro vampiro explorar.

O acordo de Sands com os Giovanni era atacar Benedic de ambos os lados. Se os Giovanni redobrassem seus esforços entre os cassinos e no mercado negro local, conseguiriam criar aberturas visíveis para usurpar a base de poder de Benedic. Quando a habilidade de Benedic de defender sua reivindicação ao principado fosse contestada, Sands planejava questionar publicamente a reputação de Benedic, corroendo ainda mais seu poder. Com Benedic na defensiva e os Giovanni esforçando-se em dobro para atingi-lo, o principado iria ruir. Nesse momento, com os interesses e a influência dos Giovanni tão solidificados, nenhum príncipe conseguiria intervir e reivindicar o título sem deter os Giovanni. Um belo plano, mas não funcionou.

Sands agiu cedo demais. Assim que os Giovanni começaram a cercar os cassinos (quer eles fossem ou não o interesse predominante, para o ressentimento de muitos Membros locais), Sands iniciou sua campanha de difamação, junto aos jovens Cainitas de Vegas. Do modo como ele via as coisas, os neófitos tinham mais contato com ele do que com Benedic, e sua intromissão passaria despercebida até a condenação de Benedic ser certa. Nesse momento, ele agiria como se tivesse sentido um ar de desastre o tempo todo.

Como a primigênie Brujah não era idiota, sentiu a pressão dos Giovanni nos cassinos e ouviu todos os tipos de histórias nas ruas sobre o fato de Sands estar conspirando contra os Lambedores mais jovens. Ao juntar as informações, a primigênie suspeitou de um golpe — estavam errados, mas perto o bastante da verdade para mencionar algo no Elísio. Mais tarde, um tirano Giovanni capturado cedeu à pressão e abriu a boca sobre o envolvimento do clã em todo o plano. Por não serem membros da Camarilla, os Giovanni entregaram Sands. Benedic transformou Sands num objeto de humilhação pública. A primigênie Brujah riu o caminho todo até o banco, pois destruíra o plano do Toreador e deixara o príncipe em débito com ela.

É assim que a primigênie Brujah trabalha. Bastardos calculistas até o fundo da alma, mas, se não estão do lado de seus companheiros de clã, pelo menos combatem os mesmos rivais.

O Xerife

Xerife é um dos cargos mais comumente ocupados por Brujah na Camarilla, fora a primigênie. Com certeza, isso não surpreende ninguém. Devido à tendência para a violência e à capacidade de ferir as pessoas, os Brujah são xerifes natos.

Na verdade, eu arriscaria o palpite de que a maioria dos xerifes é Brujah. Não tenho nenhuma evidência além de uma história para provar isso, mas, na grande maioria das cidades que visitei, o xerife não é apenas um membro do clã Brujah, mas o primeiro a lhe dizer isso. É quase como uma credencial: "Sou Steve Reno, clã Brujah, xerife de Houston", como se fosse seu sobrenome ou algo parecido. De onde eu venho, as pessoas guardam seus clãs para si mesmos, a não ser que estejam tentando te desorientar para que você pense que são algo diferente do que realmente são, apenas outro estereótipo ambulante. Entre os xerifes Brujah, porém, o clã é quase uma qualificação para o título. Apresentar o clã garante que o xerife vai ferrar com qualquer um que mexer com ele.

Isso não significa que os Brujah não sejam adequados ao cargo. Pelo contrário. A velocidade e força sobrenaturais que os Brujah possuem nos concedem uma vantagem física quando estamos cumprindo os deveres de xerife, e nossa habilidade mística de aumentar a força de nossa personalidade ajuda bastante quando a gente está berrando com algum anarquista cabeça-de-vento que está convencido de que queimar um museu de arte é a melhor maneira de sabotar a base de poder dos Toreador na cidade.

O Algoz

Essa é outra adaptação natural, devido à natureza física do trabalho. Mas, a maior diferença que notei está na atitude. Enquanto os xerifes Brujah com os quais lidei têm sido, em uma palavra, dedicados, a maioria dos algozes que vi têm sido, em três palavras, sádicos pra cacete. Estou falando sério. Com certeza, a responsabilidade do algoz é bem menos... *honrada*, por falta de uma palavra melhor, do que a do xerife. O trabalho do xerife é impor a interpretação que o príncipe faz das Tradições. O trabalho do algoz é matar Membros.

O assassinato se torna mais fácil quanto mais se pratica. Ouvi isso de soldados ao longo de todos os meus séculos entre os mortos-vivos. Acredito que isso seja verdade quando é sua responsabilidade. Nunca me senti bem matando. Sei que sou um vampiro e um predador e tal, mas não existe nada em lugar nenhum que diz que temos de matar nossas presas — se levamos não-vidas razoáveis e não dependemos demais do sangue para abastecer os dons de Caim, conseguimos sobreviver sem tirar sequer uma vida. Apesar do frenesi inevitável, ninguém precisa morrer.

Não é assim com o algoz. Matar torna-se cada vez mais fácil porque é isso o que ele faz — ele não só se torna melhor, como também fica menos difícil para

ele racionalizar os assassinatos. Por essa razão, a maioria dos algozes que a gente conhece que já está nessa profissão há um certo tempo são completamente estranhos ou extremamente frios. Matar tornou-se uma coisa tão comum que a destruição do Membro não os deixa mais emocionados. Esses são os algozes que atormentam suas vítimas ou que acabam suas não-vidas de forma cruel. Já vi um algoz matar sua presa passando por cima dela com uma *pick-up* e depois dando marcha ré para se assegurar de que o trabalho estava terminado. Isso me perturbou mais do que à pessoa que realmente o realizou.

É claro que isso não é endêmico ao estado mental dos Brujah. Só que, novamente, devido às exigências físicas de ser um algoz, muitos príncipes escolhem seus assassinos entre as fileiras do sempre capaz clã Brujah.

Os Hárpias

E você achava que os hárpias Toreador eram malévolos.

Os Brujah dão hárpias muito eficientes. Não estou dizendo que são "bons" hárpias porque não há nada de bom na forma como agem. Combinar a tendência à crueldade que apenas os mortos podem ter com a paixão e a consciência social dos Brujah dá como resultado uma criatura diabólica. Com os Toreador, tudo com o que você precisa se preocupar é se sua gravata está torta ou se você está usando o mesmo perfume do ano passado. Quando se está lidando com hárpias Brujah, é melhor lhes dizer exatamente o que querem ouvir ou sua vida social se transformará em ovos sendo atirados pelas crianças do bairro na porta de seu refúgio em uma casa geminada nos subúrbios onde decidiram que você se encaixa melhor. Hárpias Brujah não são tão suscetíveis à bajulação quanto os hárpia de outros clãs. Eles sabem que são tudo aquilo e não se importam com o que os outros têm a dizer ou se sua "harpidade" resulta do fato de ignorarem tanto o que os outros pensam deles que são considerados os visionários da ordem social de vanguarda. Como Joan Rivers*, se ela bebesse sangue.

Minhas experiências com hárpias não foram muito agradáveis.

Os Membros Comuns da Ralé

Naturalmente, com poucos títulos e tantos Membros brigando por eles, alguns ficarão sem nenhum cargo. Na verdade, a maioria dos Brujah da Camarilla não reivindica títulos, não importa quão humildes, e eles ficam satisfeitos em lidar com coisas que acham importantes. Bom para nós... quer dizer... para eles!

Falando sério, a maioria dos Brujah fica entre os escalões mais baixos da sociedade, pois os conhecemos melhor e os protegemos das garras gananciosas dos outros Membros. Para eles, não há nada de glamouroso em sustentar a não-vida vendendo metanfetaminas para jovens em discotecas ou em ser o cafetão de prostitutas desesperadas na casa da luz vermelha. De certa forma, eles estão certos — por que desperdiçar a imortalidade com drogas e prostitutas?

Em outro contexto, estão completamente errados. Como nenhum outro clã, os Brujah criaram seu próprio lugar no mundo moderno. Com exceção dos Gangrel, de quem não se pode dizer que fazem o melhor de suas não-vidas, a Ralé tem se reinventado com cada avanço da sociedade. Nenhum outro clã pode afirmar isso. Os Toreador ainda se prendem a uma aristocracia ultrapassada. Os Ventrue não passam de mercadores medievais gananciosos. A obsessão dos Tremere por rituais e encantamentos deixa-os mal equipados para agirem no dia-a-dia.

É por isso que os Brujah, apesar de todos os tropeços que têm de enfrentar, são orgulhosos. Nem eu sou imune a isso; mesmo com todo o descontentamento que sinto em relação ao meu clã, certamente não quero ser parte de outro. É por isso que nós, Brujah, prosperamos. Encaramos as disputas que o mundo nos impõe — não compramos nossa salvação nem fingimos que ela é simples demais para nós. Os Brujah sujam as mãos. Os Membros jovens que você vê, aqueles mais acostumados com o mundo e que fazem frente a tudo que as noites de hoje têm a oferecer, são Brujah. Enquanto não nos tornarmos anciões estáticos (o que leva séculos), estamos em todas as festas. Estamos nas listas VIP porque somos não-convencionais de um jeito moderno. Mesmo aqueles que ainda pertencem às contra-culturas mais antigas fazem isso porque nós nos dedicamos a elas — os Brujah Hell's Angels adoram a estrada e os luditas realmente acreditam que a tecnologia provocará o fim. Nenhum outro Membro pode alegar isso.

Lembre-se disso quando as Noites Finais se aproximarem. À medida que as principais fileiras da Camarilla se deterioram com o incesto e a avareza, cada vez mais anciões dão as costas para o mundo para imergirem em seus inescrutáveis jogos de poder. A sociedade dos Membros é construída com base nos Brujah, e eles existem para destroçar as coisas antigas em favor das novas. E é por isso que, dentre todos os poderosos clãs de vampiros, somos aquele que perseverará. Porque sabemos como.

Anarquistas

Por fora, os Brujah parecem ter muita coisa em comum com os anarquistas. Como sempre, essa relação é significativamente mais complexa do que parece.

* Comediante americana, ganhou um Emmy em 1990 por seu trabalho no Tonight Show. Em 1995, apresentou um programa chamado Can We Shop?

O primeiro passo para compreender a situação é entender os anarquistas. Repare na composição deles: muitos Caitiff, alguns Brujah, alguns Gangrel e Malkavianos, e um punhado de membros dos outros clãs, sendo que a maioria está nisso mais pela ganância do que pelo idealismo. Os Brujah são, provavelmente, o segundo maior grupo da população Caitiff (depois dos Gangrel), o que torna a proporção dos Brujah entre os anarquistas ainda maior.

Surpreendentemente, é na política que as relações começam a se enfraquecer. É fundamental para a causa anarquista uma redução ou extinção dos poderes dos anciões, príncipes e sua laia. Os anarquistas querem uma distribuição igualitária dos recursos disponíveis e uma diminuição da obediência aos anciões.

Mas os Brujah, da mesma forma que os membros da Camarilla, defendem os princípios gerais da seita em uma escala ou outra. Não estou dizendo que todo neófito Brujah apóia totalmente o domínio dos anciões Tremere no departamento de polícia. O que estou dizendo é que nem todo Brujah — poucos, na verdade — quer o igualitarismo anarquista. Como a maioria dos Membros, a Ralé é composta de criaturas vaidosas e egoístas. Por que cargas d' água um Brujah iria querer repartir os lucros de sua rede de distribuição de heroína na cidade com *você*? Que direito você tem de compartilhar essa influência? Não seria melhor ele eliminar você do cenário?

Para a mentalidade dos anarquistas, os Brujah se venderam. A Ralé se considera rebelde, mas está assimilando a estrutura de poder que alega ser contra. Para os Brujah, os anarquistas querem coisas demais, rápido demais. Eles sabem que, para fazer uma alteração, tem-se que instituir isso lentamente para não perder o apoio às mudanças devido ao medo do radicalismo. O resultado é uma grande quantidade de ressentimento mútuo. Os anarquistas, insatisfeitos e frustrados, não conseguem confiar nos Brujah; estes reconhecem a necessidade de uma estrutura e fariam a mudança através de realizações em vez de uma guerra fútil que apenas os destacaria como maníacos dispersados.

Isso não quer dizer que todo mundo sai ileso. Especialmente entre os Brujah jovens, a causa anarquista é bem popular. Aposto que a maior parte da Ralé a analisa em algum período de sua não-vida antes de adotar algum ponto de vista político mais realista. Na maioria das vezes, porém, a suposição comum está incorreta. A realidade é que os Brujah efetuam a mudança de dentro do jogo. Os anarquistas querem um jogo diferente desde o início.

Os Outros

Nós Brujah somos um grupo cosmopolita. Muitos de nós viajam e é quase uma segunda natureza para nós manter vastas redes de informantes, aliados e associados. Esse aspecto social nos mantém em contato com muitos indivíduos diferentes, alguns dos quais são companheiros sobrenaturais que habitam a noite. Apesar de somente os Membros mais viajados poderem ter esperança de ter encontrado uma das criaturas estranhas que vagam pelas sombras, a maioria dos Brujah provavelmente teve mais contato com "outros" do que os Membros dos clãs mais isolados. Em resumo, os Brujah conhecem pessoas, e algumas delas são mais do que aparentam.

Assamitas

Durante as várias décadas que passei estudando os Membros, notei que um número assustador de fatos históricos conduz aos Assamitas. Nossa respeitável Cartago abrigava vários Assassinos; suspeito que chegaram até mesmo a ser o segundo clã mais numeroso de lá (o que as discussões com Critias apoiam até certo ponto). Também encontrei algumas ligações estranhas entre os Brujah e uma linhagem obscura de Assamitas chamada de Baali. Parece que em Cartago os Assamitas Baali tiveram algum tipo de conflito com o clã que os gerou — sobre religião, se a minha interpretação estiver correta. Cartago localiza-se, é claro, na costa norte da África e era uma cidade portuária mercantil. Assamitas e Brujah reverenciavam os mesmos deuses (e, presumivelmente, personificavam-nos) nessa cidade — e em muitas outras cidades do Oriente Médio, no berço da civilização e em qualquer lugar que alguém sonhou em ver seu Senhor morto.

Em resumo, os Assamitas são velhos, e haverá sempre um deles envolvido se voltar o suficiente no tempo. Respeite-os, mesmo se as suas novas diretrizes o assustarem. Eles têm um motivo para fazer isso.

Gangrel

Sempre fico impressionando pelo fato de que quando as coisas ficam violentas, os outros Membros recorrem a nós para fazer um pouco do trabalho sujo. Você já viu um Gangrel lutar? Quer dizer, nossa! Você pode ser capaz de atingir alguém rapidamente e com força, mas, quando um Gangrel fica irritado, você terá sorte se virar algo mais do que um pouco de sangue. Mesmo que você consiga atingi-los, na maioria das vezes eles simplesmente não se incomodam. Eles são resistentes demais, mesmo que você consiga acertar um soco antes deles arrancarem seu braço e beberem

seu sangue dali. Qualquer um que construir voluntariamente seu refúgio em território Lupino é um psicótico ou um valentão, talvez um pouco de ambos.

O fato é que em geral os Gangrel querem ser deixados em paz, pelo menos até onde eu sei. Conheço um Gangrel que mora nos arredores de Atlanta e ele diz que essa atitude estava por trás da migração em massa da Camarilla. Eles parecem ter uma estrutura tribal mais livre e um de seus chefes decidiu que era melhor para o clã cuidar de seus próprios negócios do que manter seu relacionamento tênue com a Camarilla. Por coincidência, conheço alguns Brujah que simpatizam com eles — alguns tornaram-se independentes junto com os Gangrel e alguns outros acham que os Brujah deveriam se separar também. Os Gangrel têm algum código de conduta do tipo "irmãos em armas" ou talvez eles apenas respeitem a coragem de outras pessoas. Seja como for, parecem não dar muito crédito ao conceito de clãs e, desde que você não os incomode demais, eles não se importam com o seu tipo de política.

Certa vez, fiquei com um bando de anarquistas ao sul de São Francisco e eles juraram de pés juntos que os Gangrel tinham amizade com os Lupinos e tinham algum tipo de plano eco-terrorista. Para ser honesto, não vi isso, mas é uma coisa que pode ser facilmente mal-interpretada — talvez eles tenham encontrado um grupo rebelde do clã ou uma irmandade específica. Seja como for, os Gangrel não parecem estar unidos à natureza como alguém que abraça uma árvore. Eles me lembram mais de animais que são *parte* da natureza, mas não necessariamente se sentem "à vontade" com o ambiente, mas, com certeza, são capazes de tirar o melhor dela. Critias sugeriu um ponto de vista similar: os Gangrel representam mais forças ferozes da natureza do que qualquer indivíduo que simplesmente gosta de áreas selvagens. Seja como for, eles são vampiros como as lendas antigas sugerem, transformando-se em névoa, invocando animais e se recusando a morrer.

Giovanni

Aqui, no Novo mundo, os Brujah e os Giovanni não se encontram com freqüência. De acordo com a maioria dos Brujah com quem falei, os Giovanni são apenas uma ramificação dos Ventrue com uma predileção pela necrofilia. Entretanto, no Velho Mundo, especialmente na Itália, os Brujah e os Giovanni mantêm um contato um pouco maior. Embora não sejam necessariamente camaradas, os Brujah e os Giovanni europeus têm vários inimigos em comum. Os Giovanni agem fora da estrutura de poder tradicional — eles não fazem parte da Camarilla e não precisam dar satisfações a ela. Por isso, têm dificuldades com os Membros Ventrue e Toreador que presumem que, pelo fato de não fazerem parte de sua seita, os Giovanni não são importantes. Muitas vezes, um Ventrue ousado pode descobrir um rival Giovanni em seu domínio (ou vice-versa). Os Brujah não estão necessariamente ligados aos Giovanni, mas são bem menos hostis com eles do que em relação à maioria dos Ventrue. Não seria a primeira vez que um Brujah arranja aliados estranhos apenas para irritar os outros.

Mesmo assim, os Giovanni provavelmente surgiram das classes mercantis medievais ou renascentistas, o que os coloca na parte comercial das coisas. Nas noites de hoje, tudo o que se precisa para alguns Brujah considerarem você "O Cara" é um terno que o faça parecer apresentável. Por isso, a maioria dos Brujah tem, no máximo, uma consideração neutra pelos Giovanni. Aqueles de nós que vêem além do ressentimento barato podem realmente lucrar relacionando-se com os Necromantes, presumindo que os Giovanni estejam interessados. De vez em quando eles se voltam para a Máfia, assim como para certos enclaves relacionados à igreja que nós, Brujah, conhecemos bem. Alguns líderes de gangues Brujah se enchem de armas contrabandeadas pelos Giovanni ou vendem drogas traficadas por eles. No fim, o relacionamento é aquilo que os Membros envolvidos fazem dele.

Apesar de ser verdade que os Brujah sentem atração pela violência, acho que podemos dizer que poucos de nós são mórbidos. Temos pouco gosto pelos hábitos dos Giovanni — preferimos que os mortos continuem assim. Não que isso seja uma verdade universal; se um Brujah esquisito não se importa com a proximidade de cadáveres e vodu, é problema dele, mas o conceito de lidar com os mortos é normalmente um tabu para nós, tanto quanto para as outras pessoas.

Lasombra

Os Lasombra são os líderes do Sabá. A maioria dos Brujah que passou mais do que algumas noites entre os mortos-vivos acaba odiando o Sabá — mesmo que não nos sintamos felizes com a Camarilla estagnada, poucos de nós estão excepcionalmente interessados em dar um passeio satânico pela boca do Inferno e chamar isso de "liberdade". Some dois mais dois e você perceberá que o clã Brujah não sente nenhum amor especial pelos Lasombra.

Na minha opinião, os Brujah e os Lasombra compartilharam alguns territórios no passado, principalmente ao redor da Península Ibérica. Quando a Revolta Anarquista aconteceu, porém, os Brujah

tiveram o bom senso de... bem...verem o erro de nossas escolhas e se unirem novamente ao grupo. Entretanto, os únicos Membros com mais orgulho do que os Brujah são os Lasombra, então, eles decidiram prosseguir e convocar os *antitribu*. Isso aumenta ainda mais nosso desgosto em relação a eles, pois são tão dedicados a estruturas de poder quanto os Ventrue, o que os transforma automaticamente em inimigos de muitos Brujah.

Malkaviano

Eis um clã que geralmente divide você ao meio. Da mesma forma que os Brujah, os Malkavianos fazem o que querem. Ao contrário dos Brujah, a maioria dos Malkavianos é inútil. Eles fazem um grande alarde da, ah!, aflição que os enlouquece e, vejam só, notamos o anjo da morte dourado dentro de nossos sonhos pronto para rachar as bases da raça de Caim!

Alguns deles têm uma "visão" extremamente exaltada de que vale a pena ignorar sua presença, mas tenho certeza que metade disso é pura pose.

Quando construi meu refúgio nos arredores de Seattle, o príncipe não permitiu um candidato Malkaviano entre a primigênie. Por causa disso, a cidade não era muito hospitaleira com Malkavianos, portanto, só três deles construíram refúgios permanentes lá. O príncipe estava ocupado com as depredações de um vampiro que ninguém sabia quem era — Membros estavam aparecendo mortos, correndo em direção ao sol para encontrar seu criador, ou devorando seus carniçais antes de festejar pelas ruas, sedentos do sangue dos mendigos.

Quando as coisas começaram a ficar estranhas, os dedos apontaram naturalmente para os Lunáticos. Nesse caso, porém, os Malkavianos não estavam fazendo nada diferente do normal; eles não tinham sido afetados pela onda de loucura que havia atingido a cidade. Ao ler os sonhos deles e interpretar gotas de sangue espalhadas na água fria, um dos Malkavianos descobriu o local onde este perigoso vampiro havia construído seu refúgio. O que se descobriu é que, ele era um membro do Inconnu que estava afastado dos outros vampiros há tanto tempo que ele tinha ficado louco, e sua insanidade atingia os Cainitas da cidade — ele era um cão raivoso lunático. Portanto, alguns Malkavianos têm uma certa utilidade.

Por outro lado, dos outros dois Malkavianos que estavam em Seattle naquela época, um estava convencido de que o cérebro de seu senhor havia invadido seu corpo e o outro cortava a garganta de qualquer mulher que desse à luz uma menina numa segunda-feira porque esse era o dia que a profecia dizia que o anticristo nasceria.

Nosferatu

Você precisa ter um pouco de pena desses monstros pelo que o Abraço lhes causa. Seja cuidadoso, porém, porque esse estado físico distorcido transforma muitos deles em idiotas que, de alguma forma, acreditam que têm o direito de serem desagradáveis.

Os Nosferatu sabem tudo. Nada de novo até aqui. O único problema que tenho com eles é que suas informações são inúteis, a menos que alguém as conheça — por isso, apresentam a tendência desagradável de se gabarem de seu vasto conhecimento na esperança de que você faça o favor de comprá-lo. Esse é o segredo para se lidar com os Nosferatu e sair com algo de bom: fazer eles saberem que, sem alguém para tornar seus segredos valiosos, eles podem ter a combinação de todos os cofres do Fort Knox que isso não faz a menor diferença.

Isto posto, eles certamente são melhores como aliados do que como inimigos porque, na sociedade vampírica, alguém sempre quer uma certa informação, e é melhor o segredo não ter nada a ver com você.

De maneira irônica, muitos desses Membros também têm inclinações à compaixão similares às nossas. A única diferença é que eles sentem isso porque perderam a habilidade de interagir com a humanidade enquanto nós ainda olhamos do lado de dentro. Esse é o preço final, provocado pela negação.

Ravnos

Normalmente os Enganadores não são tão ruins quanto as Pretensas Autoridades querem que você acredite, mas pode ter certeza que você nunca tirará algo deles além do que eles querem. Se você está atrás de informação, metade do que lhe disserem será mentira, provavelmente com a intenção de que você seja morto se contar a alguém que falou com eles. Se estiverem fazendo negócios juntos, eles venderão sua parte pelo maior lance e depois sacarão todo o dinheiro antes de lhe mostrarem as contas que indicam que você está falido.

Pela falta de algo menos eufêmista para dizer, garanto que são espertos. Quando trabalha com eles, você está lidando com o diabo, e ninguém melhor para manipular emoções do que um Ravnos com um objetivo. Parece que recentemente, o clã teve sua própria guerra civil, e eles não se importam de usar o truque do refugiado oprimido para enganá-lo.

O fato é que sua lábia é maior do que parece — eles têm uma vantagem genuinamente desagradável que irá atingi-lo se você atravessar o caminho deles. O melhor conselho é evitá-los, e não irritá-los ou lhes dar qualquer razão para reparar em você. Invariavelmente, você ficará com a pior parte do negócio, pois

eles são bons demais em pegar o que querem e deixar você ficar com a responsabilidade.

Setita

Sinto-me da mesma forma em relação aos Setitas e aos Assamitas, embora com um pouco mais de reserva. Examine qualquer traição dos Membros minuciosamente e achará um Setita em algum lugar. Da mesma maneira que os Assamitas, os Setitas estão na Jyhad por alguma coisa que interessa apenas a eles. Ao contrário dos Assamitas, estão dispostos a compartilhar o segredo... por um preço.

Como qualquer traficante Brujah sabe, você não cheira o seu próprio estoque. Quando se está diante de um vício o tempo todo, sucumbe-se a ele. É isso que acontece com os Setitas. Apesar de poderem ter algo que você quer a princípio — drogas, um registro esquecido que indica o local de repouso de alguns vampiros poderosos e vulneráveis, a chave para o coração de um mortal querido — o preço é sempre extorsivo. Além disso, esse preço é calculado de modo a fazer você sempre recorrer aos Setitas, pois o negócio deles não é a mercadoria nem os segredos que vendem, e sim as pessoas que lhes devem algo.

O problema é que fica difícil rejeitá-los e eles estão bem conscientes desse fato. Claro, você poderia gastar uma década procurando informações sobre o Coração de Sangue de Mithras e mais cinco anos superando as armadilhas e os rivais que iriam incomodá-lo se você decidisse fazer isso, ou poderia simplesmente comprar um frasco contendo Coração de Sangue de Mithras de um Setita e acabar com tudo. E eles não são orgulhosos — atendem de bom grado aos pedidos de pessoas que não estão atrás de coisas tão sofisticadas quanto o sangue de Matusaléns, o que significa que se encontram com muitos Brujah nas ruas. Eles negociam com drogas, prostitutas, contrabando do mercado negro, favores de senadores, qualquer coisa. Aceite-os como um mal necessário, bloqueie-os quando for possível e, de preferência, fique bem longe deles.

Toreador

A mesma pergunta clássica sobre o ovo e a galinha: os Brujah sempre odiaram os Toreador porque os Toreador sempre odiaram os Brujah ou será o contrário?

Como um grupo, eles são deploráveis. Como indivíduos, a maioria deles ainda é deplorável.

Mas de vez em quando você encontra um Toreador que não se envolve com as besteiras que tantos deles seguem. Na verdade, a maioria é tão esperta quanto os Brujah — eles têm uma fachada estereotípica construída de forma elaborada que leva muitos Membros a descartá-los automaticamente. É verdade que a maioria dos Brujah leva uma vantagem física em relação aos Toreador, mas isso não vai ajudá-los por muito tempo. É claro que eles podem ser capazes de derrubar um Toreador uma vez, mas você pode apostar que o Toreador tem alguma ligação na rede de favores dos vampiros que acabará provocando uma caçada de sangue contra o Brujah.

Não, a melhor maneira de se lidar com um Toreador é bajulá-lo até o ponto do abrandamento completo ou presenteá-lo com um cavalo de Tróia na forma de uma "aliança" se você não conseguir ignorá-lo. Atenção: arranje uma saída estratégica quando estiver lidando com os Toreador, pois eles não hesitarão em arrastá-lo para o lugar deles quando tudo for por água abaixo. Ao contrário da imagem pública, as merdas deles realmente fedem, e você pode fazer muitos inimigos ferrando um Toreador, a menos que eles achem que você fez um bom trabalho.

Tremere

Os Tremere são de dois jeitos: muito frágeis e extremamente poderosos. Tome cuidado quando você quebrar um dos frágeis, pois ele pode ser um dos amigos dos poderosos.

Eles estão sempre envolvidos em alguma missão secreta para encontrar os crânios de seus anciões e transformá-los em pó afrodisíaco ou algo parecido. Eles ficam muito irritados quando você os interrompe.

Como quiser, Gandalf.

Tzimisce

Não sei muita coisa sobre essas aberrações, mas tenho uma teoria. Quem quer que tenha criado os Tremere criou os Tzimisce antes como algum tipo de teste e... nossa!... fez tudo errado. Eles não só se esforçam para machucar as pessoas — e não estou falando sobre o estilo Brujah de socar alguém até ele desistir, e sim de coisas como extração de presas e recolocação de genitália externa — mas eles também se aprofundam nisso. O Sabá os merece e vice-versa.

Sinto como se eu devesse falar mais sobre eles, mas realmente não quero fazer isso. Vamos mudar de assunto, pois esse clã me deixa enjoado.

Ventrue

Tá certo. Agora, eu deveria ter um ataque e sair por aí berrando e sacudindo meus punhos. Malditos Ventrue! Abaixo os príncipes! Morte aos branquelos!

Bem, sinto que irei desapontá-lo. Eu não estava na Cartago versão um. Não acho que seja possível, devido ao estado atual dos assuntos dos Membros, uma Cartago versão dois, e não acredito que qualquer um

que espera realmente habitar essa cidade ficaria muito satisfeito com ela, pois é impossível que seja moderna e satisfatória para os morto-vivos ao mesmo tempo. Então, não tenho nenhum ressentimento em relação a isso.

Não, de acordo com a opinião geral, os Ventrue são totalmente sossegados. Eles são líderes decentes da Camarilla, pois não são mais corruptos do que a maioria dos administradores e não temos muitos interesses coincidentes, então, nunca precisamos nos encontrar uns com os outros se não quisermos. Apesar de os Ventrue gostarem de se posicionar à frente de tudo e na linha do fogo inimigo, todo mundo que participa da organização pode fazer o que quiser e deixar os Sangue Azul organizarem os papéis.

Se você quer saber, acho que é essa a origem da hostilidade Ventrue-Brujah. Não é tanto que os Ventrue representem a autoridade. Não, eu acredito que eles são complacentes. Eles são o *status quo*.
Se existe um Ventrue descontente, é porque ele quer *mais*, e não algo *diferente*. Enquanto os Brujah se empenham na mudança e na reconstrução, os Ventrue se comprometem em manter as coisas iguais e ficarem mais ricos com isso. Construir seus impérios sobre as costas daqueles que tornam isso possível é o que deixa os Brujah irritados com os Ventrue, e não a simples qualidade da não-vida.

Mas pensei mais sobre isso do que a maioria dos Brujah e foi um privilégio observar a sociedade dos mortos-vivos durante um século. Se você quer um anti-Ventrufsmo cego, escandaloso e agressivo, tenho certeza de que muitos Brujah ficariam felizes em te ajudar.

A Camarilla

Nem melhor, nem pior do que sempre quis ser. A vantagem da Camarilla sobre o Sabá é que a primeira sabe que é necessário mudar para permanecer viável. Bem, isso e o fato de que você não precisa beber o sangue de qualquer vampiro que olhe em sua direção ou vender sua alma ao diabo.

Falando sério, a Camarilla tem uma grande quantidade de problemas, e a maioria eu atribuo às diferenças inerentes entre anciões e neófitos (e ancillae, mas eu os considero mais como um estágio de transição entre os dois). Os neófitos são, por natureza, despreparados para a experiência de ser um vampiro. Os anciões, em virtude de

existirem há muito tempo, conhecem o estado vampírico em detalhes. Entre-tanto, os neófitos têm muito mais contato com a situação atual do mundo, enquanto os anciões ficaram longe de tudo por um período tão longo que poucos se relacionam de alguma maneira com o ambiente ao seu redor. É o exemplo clássico de matar dois coelhos com uma cajadada só, se você me perdoar a metáfora totalmente não-vampírica.

Essas distinções são visíveis. Alguns anciões são tão sérios que ainda vestem as roupas da época em que foram Abraçados e, portanto, não conseguem compreender porque as táticas que usavam há centenas de anos não funcionam mais. Os neófitos têm todas as vantagens modernas disponíveis, mas ainda não compreendem a importância do Sangue nem as predileções que isso impõe permanentemente sobre alguém depois que recebe o Abraço. Os anciões não são "humanos" há tanto tempo que não reagem ao mundo como os humanos — para alguns anciões, arrancar a cabeça de um inimigo e enfiá-la em uma estaca no jardim é um curso de ação perfeitamente aceitável. Os neófitos sabem que esse tipo de coisa faz alguém ser preso, em vez de respeitado, mas sua influência sobre o mundo é insignificante demais para permitir-lhes desafiar o poder dos anciões.

Isso soa como um círculo vicioso sem fim, não é? Mas é. Entretanto, representa um círculo vicioso que, no todo, funciona melhor do que qualquer outra coisa que conseguimos inventar. Agora, antes que você diga que aceitar isso porque funciona bem é contrário à minha natureza Brujah, deixe-me dizer algumas coisas. Se quiser sobreviver, a Camarilla precisa encontrar um equilíbrio. Ela tem que evoluir além de suas regras formais, mais ou menos como o marxismo pretendia fazer. O próprio sistema deveria crescer de modo a ser uma parte inata da natureza dos vampiros. Dessa forma, seríamos capazes de eliminar os títulos, postos e responsabilidades e retornar aos aspectos mais lelicados da não-vida.

Obviamente, a Camarilla precisa fazer mudanças significativas antes de deixar os Brujah felizes com ela, mas não somos os únicos que devem ficar satisfeitos. Já disse isso antes: ela é o menor dos males entre nós, e não mais do que isso.

O Sabá

Esse grupo de maníacos ganha meu voto para a pior idéia do século. Ao longo dos anos, aprendi muito sobre suas políticas, rituais e práticas, e ainda me espanta que alguém tenha sido capaz de fazer um grupo desses funcionar, mesmo que de maneira informal.

Em poucas palavras, a filosofia Sabá é construída em torno de uma guerra santa incessante contra criaturas que não existem, o que, de certa forma, mostra sua superioridade sobre os mortais.

Não faz muito sentido para mim também.

Parece que algumas pessoas pensam que a ideologia do Sabá se adequa ao estilo de não-vida Brujah. Não vou negar isso. Entretanto, os Brujah não são estúpidos e o fato de alguém lhes dizer o que fazer com uma alusão insincera à liberdade soa como uma coisa fundamentalmente errada. Os Brujah não *querem* ser parte do Sabá — a Camarilla funciona para nós porque ela nos permite fazer o que quisermos com nossas não-vidas. Se nos uníssemos ao Sabá, teríamos de seguir a direção do grupo, pois é só isso que existe para eles. E já falei o quanto isso é errado? Some a esse problema a veneração juvenil ao tabu e nós não entenderemos nada.

Não, sabemos que a melhor forma de lidar com um idiota é deixá-lo cavar sua própria sepultura.

O Inconnu

Não tenho certeza se realmente existe um Inconnu, ou se essa é uma daquelas histórias dos anciões contadas para manter suas crias na linha. Eles não são monstros vorazes, como o Sabá. Eles são mais uma história de terror usada para assustar os neófitos intelectuais. Você sabe: "melhor se comportar se não os anciões incompreensíveis do Velho Mundo criarão algum plano secreto contra você.

Quando eu encontrar um, farei comentários mais construtivos. Não conheço ninguém que já os tenha visto.

E Qualquer Outra Coisa Que Você Possa Imaginar

Lobisomens. Bruxas. Fantasmas. Anjos. Demônios. Alienígenas. Tudo isso pode existir ou não, mas, para ser franco, isso não nos interessa. Deixe os Gangrel caçar os Lupinos fora de seus refúgios e deixe os Tremere trocarem grimórios com os magos sob a luz da lua cheia. Os Brujah não lidam com esse tipo de coisas, a não ser em raras ocasiões, e sou suficientemente esperto para não deixar essas poucas ocasiões resultarem em uma opinião coesa para mim. De acordo com a minha experiência, a melhor tática é deixar tudo em paz. Se isso não funcionar, comece a bater. Se você não conseguir acertar, corra "pra caramba" e lembre-se de que, pelo menos, você sobreviverá por mais tempo do que qualquer uma dessas aberrações. Afinal de contas, a Maldição de Caim tem suas vantagens.

Fúria Ardente (Rapidez •••, Potência•••)

A origem desse poder é desconhecida pelos Brujah, embora muitos membros guerreiros tenham aprendido o segredo. Na verdade, seu uso está bastante disseminado, principalmente entre as fileiras mais agressivas do clã.

Quando ativa esse poder, o Brujah torna-se capaz de atingir um inimigo várias vezes seguidas com um poder devastador — cada soco ou chute realmente atinge o inimigo múltiplas vezes e todas elas com a potência total da força sobrenatural do Brujah.

O sangue usado durante a ativação desse poder também faz a carne do vampiro adquirir um tom vermelho intenso. Em alguns casos, ondas visíveis de calor sanguíneo emanam de seu corpo ou uma névoa vermelha o envolve.

Sistema: o jogador gasta um ponto de sangue cada vez que usa Fúria Ardente, independente de o personagem atingir ou não o alvo. No próximo ataque do vampiro, todo o dano causado pela briga é agravado, incluindo o dano causado pelos sucessos extras devido à Potência.

Fúria Ardente pode ser usado várias vezes em um único turno, em ações divididas ou de Rapidez, desde que o jogador gaste o ponto de sangue exigido para cada ataque.

Sistema TM: o jogador gasta uma Característica de Sangue para cada vez que usar Fúria Ardente, independente de o ataque ser bem-sucedido ou não — o uso deve ser declarado antes de se determinar o resultado da disputa. Ataques bem-sucedidos causam a quantidade total de dano como agravado.

O custo para aprender esse poder é 15 pontos de experiência. Em TM, ele custa oito Características de Experiência.

Coração de Ferro (Potência •••, Presença•••)

Alguns Brujah conseguem se proteger contra as expansões mais poderosas da vontade de outros Membros. Ao recorrer à sua força física e àquilo que alguns vampiros suspeitam que seja sua *id* pura, o Brujah consegue ignorar os efeitos da sugestão mental e da influência sobrenatural da personalidade. Membros jovens contam histórias de Brujah destemidos que chegam a ignorar as tentativas de dominá-los feitas por príncipes — provavelmente, um uso desse poder.

Sistema: aumente em dois pontos a dificuldade para os Membros que tentarem aplicar Dominação, Presença ou os poderes de controle da mente da Taumaturgia contra um Brujah com esse poder. Além disso, um Membro pode usar Coração de Ferro para fortalecer a vontade de outro personagem: o jogador gasta um ponto de Força de Vontade e faz com que seja mais difícil afetar o alvo de sua escolha, adicionando um ponto às dificuldades das tentativas de Dominação, Presença e controle taumatúrgico da mente durante o resto da cena.

Sistema TM: um vampiro com esse poder ganha nos casos de empate para resistir a qualquer tentativa de Dominação, Presença ou de controle taumatúrgico da mente feita contra ele. Além disso, o Membro pode usar Coração de Ferro para fortalecer a vontade de outro personagem: o jogador gasta um ponto de Força de Vontade e o alvo de sua escolha ganha um novo teste automático para resistir a quaisquer tentativas de se usar os poderes mencionados anteriormente. Isso dura uma hora ou o resto da cena, o que vier primeiro.

Esse poder custa 18 pontos de experiência. Em TM, ele custa 9 Características de Experiência.

Percepção da Não-Vida (Auspícios •, Potência•••)

Ao concentrar sua consciência elevada e perícia física, um Membro consegue "sentir" quais dons físicos de Caim o outro Membro aprendeu. A Potência se manifesta como uma vibração dos músculos, Fortitude gera uma rigidez fria no corpo e Rapidez causa uma breve sensação de vertigem.

Sistema: esse poder dá ao personagem a capacidade de saber qual, se houver alguma, das três Disciplinas físicas (Rapidez, Fortitude, Potência) o outro personagem possui e em que nível. O jogador faz um teste de Percepção + Empatia (dificuldade 6). Cada sucesso indica que o personagem descobriu a natureza e o nível de uma das Disciplinas físicas do personagem.

Em alguns casos, principalmente se o alvo tiver um nível mais alto em uma determinada Disciplina do que o personagem que está usando esse poder, os resultados são imprecisos. Um personagem pode sentir a vertigem reveladora que indica Rapidez, mas pode também ficar incerto com relação ao potencial do alvo que a possui.

Sistema TM: para descobrir qual das três Disciplinas físicas outro personagem possui, o jogador tem de vencer uma Disputa Mental Estática contra as Características Mentais do alvo. Se for bem-sucedido, ele pode gastar uma Característica Mental por Disciplina para descobrir qual é o nível que o alvo tem de cada uma delas.

São necessários seis pontos de experiência para aprender esse poder. Em TM, ele custa 3 Características de Experiência.

Personagem e Características

Os vampiros do clã Brujah formam um grupo diverso, que às vezes difere tanto entre si quanto dos vampiros de outros clãs. Por isso, surgiram algumas características únicas que são apropriadas aos Membros desse clã. Narradores, tomem nota: apesar de não serem necessariamente exclusividade dos Brujah, todas essas novas Características são opcionais. Elas podem, a seu critério, ser usadas por Membros de outros clãs ou não serem usadas.

As seções que mencionam o TM devem ser usadas com as regras de *live-action* Teatro da Mente da White Wolf.

Considerações Sobre as Características Existentes

Em alguns casos, pode acontecer do Narrador querer fazer alguns ajustes ou concessões especiais para personagens Brujah. Como sempre, o Narrador tem a palavra final sobre essas questões.

Antecendente: Identidade Alternativa

Como grande parte da reputação de um Brujah depende de seus valores, crimes, infâmias e façanhas, alguns optam por usar nomes diferentes quando conhecem outros Membros. Por exemplo, o símbolo anarquista, Jack Sorridente (veja o capítulo três), criou vários apelidos para esconder sua identidade quando poderia não ser prudente ser conhecido como um inimigo fanático do principado. Apesar de ser apresentada no **Guia do Sabá**, Identidade Alternativa é, sem dúvida alguma, um Antecedente válido para qualquer Membro cujo nome possa, de alguma forma, atrair atenção indesejada, seja ela positiva ou negativa.

Antecendente: Força Militar

Os anciões não são os únicos Membros com soldados dedicados à sua disposição. Os Brujah, devido às suas conexões com o mundo mortal e à perícia com a Disciplina Presença, às vezes cultivam grupos de seguidores que excedem as quantidades sugeridas pelos Antecedentes: Aliados e Lacaios ou que são formados por pessoas que têm menos versatilidade do que os Aliados ou Lacaios normais. Entre estes estão os líderes de gangues, os *capos*, os líderes de facções religiosas, jovens políticos, escritores ou críticos relativamente conhecidos, ativistas e, bem, qualquer um que consiga convencer um grupo de *hooligans* armados com correntes a lutar contra quem eles ordenarem. Em casos como esses, pode acontecer do Narrador querer deixar o personagem investir um ponto ou dois em Força Militar para representar o grupo. Lembre-se que essa característica não significa necessariamente um monte de bajuladores idiotas que seguem as ordens do personagem sem hesitar — Força Militar consiste, obviamente, de pessoas que lutam pelo personagem. Bajuladores, indivíduos servis e tenentes são melhor descritos por um investimento adicional nos Antecedentes: Lacaios ou Aliados.

O Antecedente: Força Militar é descrito no livro ***Vampire Storytellers Handbook***.

Novos Poderes de Disciplinas

Os poderes descritos a seguir são manifestações da natureza pessoal das Disciplinas quando a maestria do Membro atinge o sexto nível ou passa disso. Pode ser que personagens com a habilidade de aprender e criar novas Disciplinas queiram adquirir estas ou usá-las como uma base a partir da qual irão explorar suas próprias opções. Da mesma maneira, alguns personagens do Narrador podem ter acesso a estes poderes.

Leve Censura (Potência Nível Seis)

Batizado de forma zombeteira, esse poder permite a um Membro afastar fisicamente outro personagem com o mais leve dos toques. Embora não cause dano por si só, seu resultado é humilhante e, certamente, ser arremessado para longe de um ancião em uma reunião social tem repercursões muito embaraçosas. Alguns Membros usam esse poder furtivamente, tocando em suas vítimas e arremessando-as através da sala. Outros usam Leve Censura como uma demonstração não tão sutil de seu poder, dando um tapa casual em sua vítima, o que tem resultados avassaladores.

Sistema: o jogador gasta um ponto de sangue e o personagem tem de tocar em seu alvo (o que pode exigir um teste de Destreza + Briga em certas situações). O alvo desse poder é imediatamente arremessado a uma distância igual ao nível de Potência do personagem que está usando o poder. Os resultados variam de acordo com a situação e ficam a critério do Narrador — um personagem arremessado contra uma parede pode sofrer dano, enquanto outro que é atirado longe por acidente pode precisar ser bem-sucedido em um teste de Destreza (dificuldade 6) para cair em pé.

Sistema TM: o jogador gasta uma Característica de Sangue e tem de vencer uma Disputa Física para tocar o alvo (isso pode ser feito em segredo, mas o

jogador não tem permissão de usar os outros benefícios de Potência). A disputa não é necessária se o alvo permitir que o jogador o toque (um aperto de mão, um tapinha "amigável" no ombro etc). Esse poder arremessa a vítima a 6 m de distância do invocador. Se atingir uma parede ou outro obstáculo sólido, o alvo sofre dois níveis de vitalidade de dano por contusão. Caso contrário, o personagem precisa vencer uma Disputa Física Estática contra seis Características para permanecer de pé.

Perseguição Incansável (Potência Nível Seis)

Com esse poder, o Membro torna-se capaz de exibições físicas muito impressionantes. Ele consegue saltar de um telhado a outro por ruas inteiras, saltar até uma escada de incêndio a 3,5 m acima de sua cabeça e outras proezas de atletismo. Ele é útil no caso de perseguições e fugas, mas também significa um grande rompimento da Máscara, caso alguém veja esse poder sendo usado.

Sistema: os personagens sem esse poder são capazes de saltar uma distância igual a 0,5 m verticalmente ou 1,20 m horizontalmente para cada sucesso em um teste de Força ou de Força + Esportes (dificuldade 3; veja **Vampiro: A Máscara**, pág. 202). Com esse poder, o personagem consegue saltar 1,20 m verticalmente ou 1,80 m horizontalmente para cada ponto de Potência que possuir, precisando apenas ser bem-sucedido em um teste de Destreza + Esportes (dificuldade 4) para aterissar de forma correta. Se esse último teste falhar, as circunstâncias determinam os resultados — o personagem pode ultrapassar a margem de um edifício ou simplesmente aterrissar de forma menos graciosa.

Sistema TM: o jogador pode usar esse poder para permitir que seu personagem salte até 7,5 m verticalmente ou 12 m horizontalmente. Ele precisa vencer uma Disputa Física Estática contra quatro Características (teste novamente com Esportes) para aterissar de forma correta — se ele falhar na disputa, o Narrador deve avaliar os resultados como for mais apropriado para a situação.

Passo Vacilante (Rapidez Nível Sete)

Invocando sua velocidade sobrenatural, um Membro usando esse poder parece realizar várias ações de uma vez, "saltando" de uma ação para outra. Isso é muito útil em combate, pois o adversário não tem como saber se a ação que está vendo é aquela que o personagem está realizando. O personagem parece um dervixe enquanto usa esse poder, iniciando incontáveis fintas, esquivas e manobras aparar.

Sistema: o jogador gasta um ponto de sangue para ativar o poder. Durante o turno no qual o invoca, o personagem pode adicionar todos seus níveis de Rapidez à parada de Esquiva, Bloqueio ou Aparar. Essa parada também pode ser distribuída entre ações múltiplas — um personagem com esse poder pode usá-lo em uma sucessão de Esquivas, movendo-se rápido demais para ser notado, como o movimento das asas de um beija-flor.

Sistema TM: o jogador gasta uma Característica de Sangue para ativar o poder. Durante o turno em que invoca esse poder, ele pode usar seis Características Físicas adicionais (Gracioso x 2, Ligeiro x 2, Veloz x 2) para se defender. Essas características bônus não se aplicam aos ataques do personagem. Ele também ganha um teste novo de "Vacilação" em qualquer disputa aplicável a ações de defesa. Esse teste é sempre o último a ser declarado em um disputa, a não ser que o atacante anuncie o uso de Força.

Qualidades e Defeitos Novos

Como todas as Qualidades e Defeitos, as Características são opcionais, dependendo da aprovação do Narrador. Para mais detalhes sobre Qualidades e Defeitos, veja **Vampiro: A Máscara**, págs. 295-296.

Misercordioso (Qualidade Mental: 4 Pontos)

Você tem o caráter moral dos Brujah de antigamente, os poetas guerreiros orgulhosos que faziam as coisas porque seus corações os conduziam. Se falhar em um teste de Consciência (e não de Convicção), você pode gastar um ponto de Força de Vontade e tentar fazer o teste novamente, com uma dificuldade 1 ponto maior. Se você for bem-sucedido nesse segundo teste, ele contará como se o mesmo tivesse acontecido no primeiro. Você pode usar isso apenas uma vez para cada teste de Consciência; você tem de aceitar os resultados do novo teste. No caso de conseguir uma falha crítica no segundo teste, você perde um ponto permanente de Força de Vontade, além de sofrer as conseqüências da falha no teste de Consciência.

Em TM, o jogador tem de gastar uma Característica de Força de Vontade para tentar realizar um novo teste, que é considerado como se estivesse em um nível mais alto na Hierarquia de Pecados. O jogador tem de aceitar os resultados do segundo teste.

Personalidade Dinâmica
(Qualidade Social: 5 Pontos)

As pessoas são atraídas por seu personagem devido a alguma característica que transpira dele. Você pode comprar Antecedentes adicionais usando seus pontos de experiência no final de cada história — dois pontos garantem um ponto nos seguintes Antecedentes: Aliados, Contatos, Rebanho, Lacaios.

Em TM, essa Qualidade permite ao jogador comprar mais Antecedentes com Características de Experiência. Quando compra Características em Aliados, Contatos, Rebanho ou Lacaios, o jogador pode ganhar duas Características de Antecedente para cada Característica de Experiência gasta. Os Narradores devem ficar alerta para essa qualidade por causa dos abusos em potencial.

Predador Óbvio
(Defeito Social: 2 Pontos)

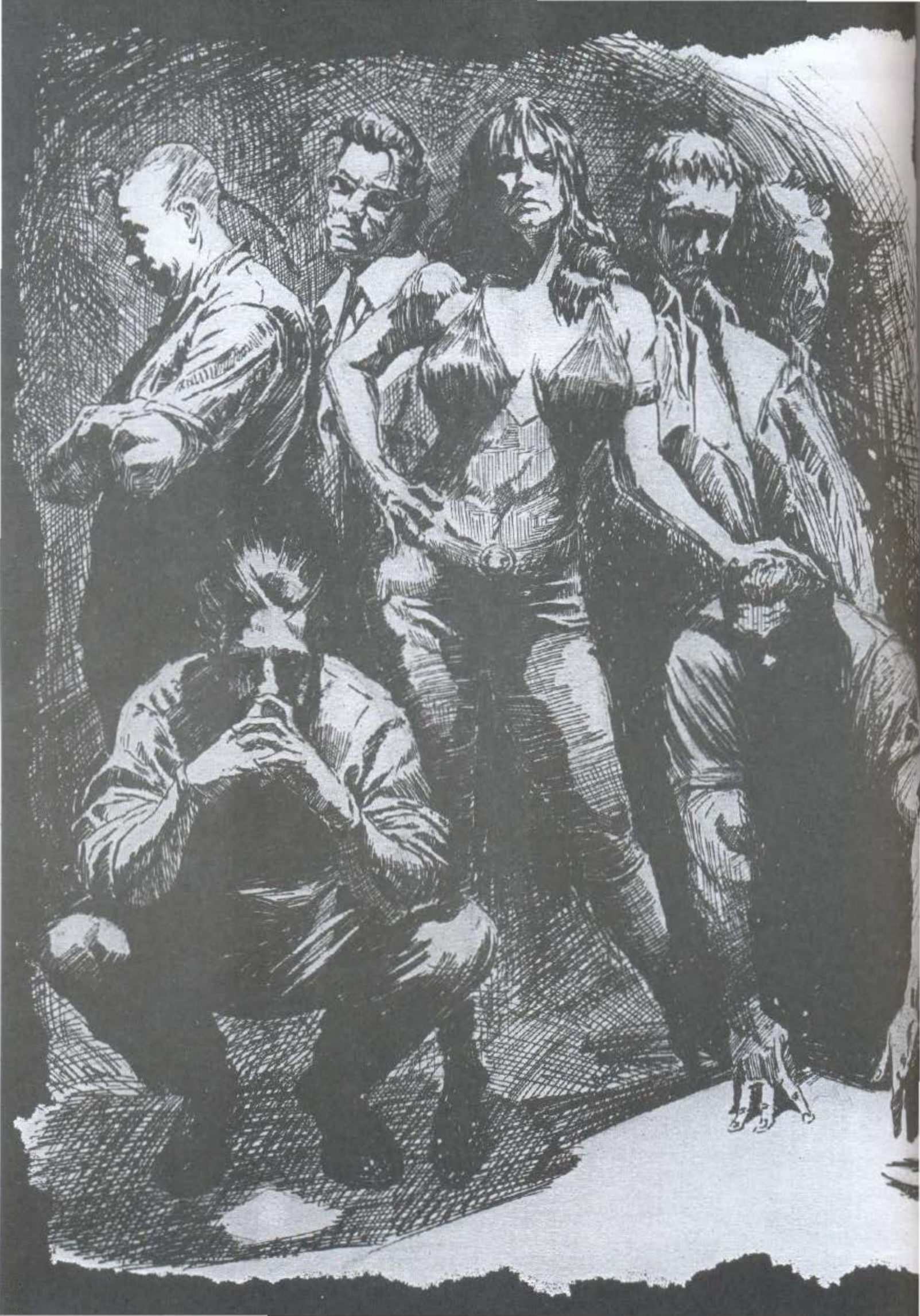
Sua face ou seu temperamento permite que as pessoas saibam que você não tem nada de bom reservado para elas. Os mortais reagem mal diante de pessoas que têm um ar tão óbviamente ameaçador, e todas as suas dificuldades em testes Sociais são aumentadas em 2 pontos (com exceção dos testes relacionados à Intimidação).

Em TM, isso é uma questão de interpretação. Um jogador que escolhe esse Defeito tem de usar uma carta ou algum outro item que o identifique como um Predador Óbvio. Os vampiros que têm esse Defeito perdem todas as Disputas Sociais contra humanos que deram empate. Predador Óbvio não impõe penalidades nas disputas relacionados à Intimidação.

Incontrolável
(Defeito Mental: 5 Pontos)

Fúria e paixão lutam constantemente na alma de um Brujah volátil. Talvez você já fosse mal-humorado antes do Abraço, ou talvez sua linhagem Brujah tenha despertado alguma fúria latente. De qualquer maneira, você está bem mais predisposto ao frenesi do que seus companheiros de clã. As dificuldades para resistir ao frenesi são sempre de 10 pontos para esse personagem. Prepare-se para uma existência curta e infernal.

Em TM, os personagens com esse Defeito sempre perdem no caso de empate nas tentativas de resistir ao frenesi. É fácil o Defeito Incontrolável atrapalhar um *live-action*, e os Narradores são aconselhados a avaliar com cuidado se ele é apropriado.



Capítulo Três: Os Postos da Ralé

— Isso não é realmente morte — disse Tyler. — Seremos lendas. Não vamos envelhecer.

Eu encostei a arma em meu rosto e disse: — Tyler, você está pensando em vampiros.

— Chuck Palahniuk, *Clube da Luta*

O que se pode dizer sobre os Brujah como um grupo, que vários membros proeminentes do clã não se contradizem imediatamente em pensamento ou com suas ações? Que são exaltados! Bem, e o tédio dos anciões ou a estagnação daqueles que deixaram as coisas confortáveis para si? Ou os Brujah são rebeldes só pela rebeldia? E os Brujah que assumem cargos entre a elite social da Camarilla? Todos são anarquistas sem opinião própria, tramando a destruição de príncipes ao redor do mundo? Como, então, contabilizar as cidades (admitidamente poucas) nas quais um Brujah reivindica o principado? A Ralé é um clã de contradições e hipocrisias, orgulho intenso, traição e covardia. A única diferença entre um general Brujah e seu equivalente cruel do Sabá pode ser uma simples declaração de compromisso de fidelidade.

Esse é o horror intrínseco do clã Brujah — a fúria interminável contra o mal conhecido e a favor do desconhecido que alguém *sente* que é certo, mas não tem como ter certeza. A Cartago idílica também foi um festival de sangue e uma provação para as crianças, tudo em nome dos deuses vampiros. A Transilvânia, onde as noites reclamam os inocentes, foi o refúgio dos Brujah que fugiam da tirania dos Ventrue romanos. Até mesmo as ruas das noites de hoje, onde muitos jovens Brujah reivindicam seus domínios, são poços de drogas, violência e desespero total.

Portanto, os Brujah são os Membros que constroem seus refúgios no horror da consciência. Que isso seja sua ameaça comum.

O Confederado

Mote: *"Justiça sulista" terá um novo significado para você.*

Prelúdio: seu interesse pela situação do sul dos Estados Unidos começou da mesma forma que para muitas pessoas, como resultado de um trabalho de escola. Apesar você ter nascido e crescido na Virgínia, seus pais não eram totalmente politizados e nem ligados a uma das famílias donas do "dinheiro antigo" no estado. Pelo contrário, eles acharam estranho que você tivesse ficado fascinado pela "Causa Perdida" e se envolvido tanto com ela.

Na época em que conseguiu uma vida própria, você tinha se tornado um perito local e um historiador teórico reconhecido da Guerra Civil americana. Você simpatiza com a Confederação e escreveu dois livros sobre a história e a economia da guerra nas horas de folga. Algumas faculdades chegaram até mesmo a convidá-lo para participar de debates e mesas-redondas. Foi assim que você conheceu o Membro que se tornou seu Senhor. Como você, ele também era um homem eloqüente e educado, embora desse para perceber que os anos no circuito intelectual o haviam deixado amargo demais. Lentamente, é claro, você ganhou a confiança e o respeito de seu Senhor. Ele o convidou para uma reunião secreta, mas importante, de pró-sulistas com idéias similares, e você percebeu que, se fosse organizado, o Sul poderia se erguer mais uma vez.

No fim da reunião, seu Senhor revelou que ele e seus companheiros eram: vampiros. Ele argumentou que, com os poderes que ele possuía e aqueles gerados pelo Sangue, você poderia coordenar uma tentativa de corrigir as injustiças que a União havia cometido contra o Sul. Inebriado pela oportunidade, você aceitou.

Desde aquela época, você e seu Senhor se separaram. Ele não mencionou as coisas desagradáveis que acompanham o fato de ser um vampiro nem os custos que isso acarretava. Mesmo assim, você aceita seu destino com nobreza. Você lutou contra os vampiros do Sabá, o que parece um pouco irônico — está travando a guerra das seitas vampíricas simplesmente para conseguir uma noite travar uma nova guerra entre os estados. Mas você é decidido. Sua causa prevalecerá.

Conceito: você se vê como um membro do campo dos idealistas Brujah, aqueles que acreditam que o clã é capaz de se unir com o objetivo de promover uma certa idéia — a sua, nesse caso. Sua solidariedade com os Confederados baseia-se na economia e na cultura regional. Você acredita que o Sul deveria se concentrar em uma economia agrícola e deixar a industrialização para os ianques. Sua natureza Brujah empresta o fogo da emoção a seus argumentos, embora isso seja muitas vezes tanto um defeito quanto um benefício.

Dicas de Interpretação: mantenha-se tão moderado quanto possível — você sabe por experiência própria que é raro os fanáticos terem os melhores argumentos para revelar suas opiniões. Você é racional e intenso e raramente realiza uma ação sem pesar suas consequências. Não seja prosaico; sua causa é sutil e não depende de converter pessoas.

Equipamento: um veículo utilitário americano, guarda-roupas de professor com *tweeds*, laptop ultrapassado, diários sobre a história americana.

VAMPIRO

Nome: ____ Natureza: Diretor ____ Geração: 12ª
Jogador: ____ Comportamento: Pedagogo ____ Refúgio: ____
Crônica: ____ Clã: Brujah ____ Conceito: O Confederado

ATRIBUTOS

Físicos		Sociais		Mentais	
Força	●●○○○	Carisma	●●●○○	Percepção	●●●●○
Destreza	●●○○○	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●●●○
Vigor	●●○○○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●○○○

HABILIDADES

Talentos		Perícias		Conhecimentos	
Prontidão	○○○○○	Emp c/Animais	●○○○○	Acadêmicos	●●●○○
Esportes	○○○○○	Ofícios	●○○○○	Computador	●○○○○
Briga	○○○○○	Condução	●○○○○	Finanças	●○○○○
Esquiva	○○○○○	Etiqueta	●○○○○	Investigação	●○○○○
Empatia	●○○○○	Armas de Fogo	●○○○○	Direito	●●○○○
Expressão	●●○○○	Armas Brancas	○○○○○	Lingüística	●○○○○
Intimidação	●○○○○	Performance	●●○○○	Medicina	○○○○○
Liderança	●○○○○	Furtividade	○○○○○	Ocultismo	○○○○○
Manha	○○○○○	Sobrevivência	●○○○○	Política	●●●○○
Lábia	●○○○○			Ciência	●○○○○

VANTAGENS

Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
Contatos	●○○○○	Potência	●○○○○	Consciência/~~Convicção~~	●●●●○
Geração	●○○○○	Presença	●●○○○		
Rebanho	●○○○○	Fortitude	●○○○○		
Influência	●○○○○		○○○○○	Autocontrole/~~Instinto~~	●●●○○
Recursos	●●○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○	Coragem	●●●○○

Qualidades/Defeitos: ____

Humanidade/~~Trilha~~: ●●●●●●●●○○○

Força de Vontade: ●●●●●○○○○○ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Pontos de Sangue: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Vitalidade:

Escoriado	0
Machucado	-1 0
Ferido	-1 0
Ferido Gravemente	-2 0
Espancado	-2 0
Aleijado	-5 0
Incapacitado	0

Experiência: ____

Consciência / ~~Convicção~~ ●●○○○

Autocontrole / ~~Instinto~~ ●●●●○

Coragem ●●●●○

Nome

Personagem Pretensa Harpia

Clã Brujah

Geração 11a

Idade

Natureza Ranzinza

Comportamento Bon Vivant

Pontos de Sangue ●●●●●●●●●●●●●

Força de Vontade ○○○○○○○○○○

Teatro da Mente LEIS da Noite

~~Trilha~~ / Humanidade ●●●○○

Físicos
- Resistente
- Gracioso
- Firme

Sociais
- Enganador
- Persuasivo
- Magnético
- Digno
- Encantador
- Vivaz x2

Mentais
- Perspicaz
- Criterioso x2
- Astuto
- Sagaz

Habilidades
- Acadêmicos x1
- Lábia x1
- Política x2
- Finanças x1
- Empatia x1

Antecedentes
- Aliados x2
- Contatos x1
- Mentor x2
- Fama x1
- Recursos x4
- Geração x2
- Influência x1 (política)

Influências

Disciplinas
- Rapidez (Alacridade)
- Presença (Fascínio, Olhar Aterrorizante)

Qualidades & Defeitos

Consciência / ~~Convicção~~ ●●●●○

Autocontrole / ~~Instinto~~ ●●●○○

Coragem ●●●○○

Nome

Personagem Confederado

Clã Brujah

Geração 12a

Idade

Natureza Diretor

Comportamento Pedagogo

Pontos de Sangue ●●●●●●●●●○

Força de Vontade ●●○○○○○○○○

Teatro da Mente LEIS da Noite

~~Trilha~~ / Humanidade ●●●●○

Físicos
- Hábil
- Saudável
- Rijo

Sociais
- Carismático
- Persuasivo
- Amigável
- Eloqüente
- Diplomático

Mentais
- Atento
- Versado
- Disciplinado
- Determinado
- Esperto
- Observador
- Pensativo

Habilidades
- Acadêmicos x3
- Direito x1
- Política x1
- Expressão x1

Antecedentes
- Contatos x1
- Recursos x2
- Geração x1
- Influência x2 (universidade)

Influências

Disciplinas
- Potência (Proeza)
- Presença (Fascínio, Olhar Aterrorizante)
- Fortitude (Tolerância)

Qualidades & Defeitos

VAMPIRO
A MASCARA

Nome:	Natureza: Ranzinza	Geração: 11ª
Jogador:	Comportamento: Bon Vivant	Refúgio:
Crônica:	Clã: Brujah	Conceito: Pretensa Hárpia

ATRIBUTOS

FÍSICOS		SOCIAIS		MENTAIS	
Força	●○○○○	Carisma	●●●○○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●○○○	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●●●○
Vigor	●●●○○	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●●○○○

HABILIDADES

TALENTOS		PERÍCIAS		CONHECIMENTOS	
Prontidão	○○○○○	Emp.c/Animais	○○○○○	Acadêmicos	●●●○○
Esportes	○○○○○	Ofícios	●○○○○	Computador	○○○○○
Briga	○○○○○	Condução	●○○○○	Finanças	●●○○○
Esquiva	●○○○○	Etiqueta	●●○○○	Investigação	●○○○○
Empatia	●●●○○	Armas de Fogo	○○○○○	Direito	●○○○○
Expressão	●●○○○	Armas Brancas	○○○○○	Lingüística	●○○○○
Intimidação	●○○○○	Performance	●○○○○	Medicina	○○○○○
Liderança	●○○○○	Segurança	○○○○○	Ocultismo	●○○○○
Manha	○○○○○	Furtividade	○○○○○	Política	●●●○○
Lábia	●●●○○	Sobrevivência	○○○○○	Ciência	○○○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES		DISCIPLINAS		VIRTUDES	
Aliados	●●○○○	Rapidez	●○○○○	Consciência / ~~Convicção~~	●●○○○
Contatos	●○○○○	Presença	●●○○○		
Fama	●●○○○		○○○○○	Autocontrole / ~~Instinto~~	●●●●○
Geração	●●○○○		○○○○○		
Influência	●○○○○		○○○○○		
Mentor	●●○○○		○○○○○		
Recursos	●●●●○		○○○○○	Coragem	●●●●○
Status	●○○○○		○○○○○		

QUALIDADES/DEFEITOS	HUMANIDADE/~~TRIBUTO~~	VITALIDADE	
	●●●●●●○○○○	Escoriado	☐
		Machucado -1	☐
	FORÇA DE VONTADE	Ferido -1	☐
	●●●●●○○○○○	Ferido Gravemente -2	☐
	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	Espancado -2	☐
		Aleijado -5	☐
		Incapacitado	☐
	PONTOS DE SANGUE	EXPERIÊNCIA	
	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐		
	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐		

Pretensa Hárpia

Mote: *Deixe-me ser franca: se espera que alguma noite um outro Membro o considere alguma outra coisa além de competição pelos alimentos, é melhor você adquirir um pouquinho de graça. E não vou nem falar desta jaqueta...*

Prelúdio: vida e não-vida se tornaram uma coisa só — você nunca tinha realmente se sentido viva, mesmo nos dias em que ainda respirava, comia e fazia amor. Você tinha um emprego comum de gerente e atendia a todos os requisitos da moda: ginástica, refrigerante *light*, roupas de grife, vinho e temperos sofisticados. Nada disso preenchia o vazio em que havia se transformado sua rotina diária. Às vezes, você estava apenas entediada com a vida, enquanto em outras isso a deixava simplesmente querendo... mais.

Foi por isso que seu Senhor a escolheu para o Abraço. Apesar de você se caracterizar como mais uma jovem indolente e vazia, ele conseguia ver seu desapontamento e achou que seria uma ótima aquisição para as fileiras dos Membros. Você o conheceu em uma festa de Ano Novo, beijou-o à meia-noite e começou o novo ano como uma vampira, sem nunca se preocupar com o que havia sido sua vida.

Tornar-se uma vampira foi, ao mesmo tempo, a melhor e a pior coisa que já lhe acontecera. Só agora você vê aquelas coisas às quais você não dava valor. Por outro lado, não tem mais que se preocupar em dizer ou fazer "a coisa certa" devido à sua personalidade forte. Mas, isso gerou uma crueldade em você que você começou a temer secretamente — foi preciso você morrer para se sentir realmente viva, mas agora você sente saudade do que a vida tinha a oferecer.

Conceito: você é a própria socialite entre os Membros e vai a festas de prestígio e acompanha Cainitas e mortais a todos os eventos que você acha que podem se beneficiar de sua beleza e de sua perspicácia. No entanto, os outros Membros jovens não têm o mesmo refinamento que você. Eles não compreendem que o mundo precisa de pessoas como você para lhes dar um vislumbre da magnificência. Você é uma figura tão importante que acaba nunca *fazendo* nada: é uma rica ociosa aproveitando os dons da não-vida.

Dicas de Interpretação: a não-vida tem que ser aproveitada, e qualquer um que tentar dizer o contrário sentirá todo o seu escárnio. Os outros existem para atender a seus desejos ou saciar sua fome. Você pode ser esperta e cruel ou carinhosa e piedosa e *todas* as nuances entre estes extremos, mas só quando quer. Completamente emotiva, encontra-se com freqüência em situações desagradáveis que você mesmo cria, mas não é para isso que existe a não-vida?

Equipamento: um sedã alemão ou um carro alugado, um guarda-roupa enorme com roupas de grife (atualizado semanalmente), telefone celular com conexão à rede, condomínio em um bairro rico, carteira de fundos mútuos de alto rendimento.

O Paladino

Mote: *Viu? Não foi tão difícil, né? Agora, pegue seus dentes e dê o fora daqui.*

Prelúdio: você sempre foi valentão. Jogava futebol americano no colegial e na faculdade e se manteve em forma com aulas de boxe gratuitas depois de se formar. O problema era que você não sabia quando parar. Você sofreu seis lesões no futebol em seus dias de jogador e foi suspenso da liga de boxe por usar força demais. Mas você não conseguia evitar isso; a pressão para ser bem-sucedido na vida acadêmica deixava você estressado no colegial e na faculdade, enquanto as tentativas incessantes de ajudar a administrar uma loja empurravam-no para a vida adulta.

Foi quase um alívio quando você foi seqüestrado de um clube noturno local e pressionado a se unir ao Sabá, que o queria tão valentão e nervoso quanto podia ser. Apesar de a insistência do bando em relação ao fato de estarem travando uma guerra santa começar a ficar entediante depois de um tempo, a freqüência com que lhe permitiam "liberar a pressão" conquistou o reconhecimento e respeito do grupo instantaneamente. Em pouco tempo, você se destacou o suficiente para o bispo transformá-lo num templário, o que o deixou muito orgulhoso.

Mesmo assim, você acredita que deixou alguns assuntos não resolvidos no mundo dos vivos. Ser um tirano no Sabá não significa que você é apenas um assassino sem consciência. Ao contrário da maioria da Seita, você não esqueceu completamente sua família mortal — ainda manda cartas para sua mãe e seus irmãos, descrevendo sua vida maravilhosa e o sucesso no trabalho. Você não vê isso como uma fraqueza; sua mãe não criou um filho para ele ser mal educado.

Conceito: sua vida foi uma fonte interminável de tensão, mas seu novo papel no Sabá traz-lhe um certo alívio. Ao contrário da maioria dos outros vampiros em sua posição, você não é um sádico, embora realize suas tarefas com zelo. Para você, a seita não é uma causa sagrada, e sim um grupo que reclama sua presença, e você não tem ilusões sobre a natureza real da comunidade que ela afirma ser. O Sabá é pouco mais do que um monte de indivíduos egoístas e você não tem problema nenhum em trilhar seu próprio caminho dentro da seita.

Dicas de Interpretação: você está em conflito com a paixão inerente de seu clã. Apesar de o Abraço Brujah poder levá-lo em direção ao fervor, você sente que sua não-vida está estagnada e que não tem uma causa real. Afinal de contas, a propaganda da seita não funciona muito com você, pois você teve que distrair a si mesmo nas noites desde seu Abraço. Mesmo assim, reconhece um certo sucesso em sua indicação para o posto de paladino e tem tentado cada vez mais sentir interesse pelos negócios do Sabá. Entretanto, apesar de tudo, você sabe que ele não é genuíno.

Equipamento: um conversível brilhante, guarda-roupa variado com roupas de "balada", soco inglês, cabo de machado.

VAMPIRO

Nome: ____ Natureza: Solitário ____ Geração: 11ª
Jogador: ____ Comportamento: Competidor ____ Refúgio: ____
Crônica: ____ Clã: Brujah Antitribu ____ Conceito: Paladino

ATRIBUTOS

Físicos		Sociais		Mentais	
Força	●●●●○	Carisma	●●●○○	Percepção	●○○○○
Destreza	●●○○○	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●●●○○

HABILIDADES

Talentos		Perícias		Conhecimentos	
Prontidão	●○○○○	Emp c/Animais	○○○○○	Acadêmicos	●●○○○
Esportes	●○○○○	Ofícios	●●○○○	Computador	●○○○○
Briga	●●○○○	Condução	●●○○○	Finanças	●○○○○
Esquiva	●●○○○	Etiqueta	●○○○○	Investigação	○○○○○
Empatia	●○○○○	Armas de Fogo	○○○○○	Direito	●○○○○
Expressão	●●○○○	Armas Brancas	○○○○○	Lingüística	○○○○○
Intimidação	●○○○○	Performance	●●○○○	Medicina	○○○○○
Liderança	●○○○○	Segurança	●○○○○	Ocultismo	○○○○○
Manha	●○○○○	Furtividade	●○○○○	Política	●○○○○
Lábia	●○○○○	Sobrevivência	○○○○○	Ciência	○○○○○

VANTAGENS

Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
Geração	●●○○○	Rapidez	●●○○○	Consciência / ~~Convicção~~	●●●○○
Recursos	●●○○○	Potência	●●○○○		
Status do Sabá	●●○○○	Presença	●○○○○	Autocontrole / ~~Instinto~~	●●○○○
	○○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○	Coragem	●●●○○

Qualidades/Defeitos — Humanidade ●●●●●○○○○○ — Vitalidade

Força de Von: ●●●○○○○ ○○○○○○○

Pontos de S: ○○○○○○○ ○○○○○○○

Consciência / ~~Consciência~~ ●●○○○

Autocontrole / ~~Instinto~~ ●●●○○

Coragem ●●●●●

Pontos de Sangue ●●●●●●●●●●●●●

Força de Vontade □□□□□□□□□□

Nome

Personagem La Belle Dame Sans Merci

Crônica

Clã Brujah

Geração 13ª

Idade

Natureza Criança

Comportamento Valentão

Teatro da Mente
Lais da Noite

~~Trieha~~ / Humanidade ●●●○○

Físicos
Resistente — Rijo
Tenaz — Ligeiro
Flexível

Sociais
Atraente — Intimidante
Encantador — Sedutor x2
Comandante x2

Mentais
Alerta
Perspicaz
Vigilante

Habilidades
Briga x1 — Esquiva x1
Armas de Fogo x1 — Intimidação x1
Manha x2

Antecedentes
Aliados x2 — Recursos x1
Contatos x2 — Lacaios x3
Rebanho x1
Influência x1(ruas)

Influências

Disciplinas
Rapidez (Alacridade)
Ofuscação (Manto das Sombras)
Potência (Proeza)
Presença (Fascínio)

Qualidades & Defeitos

Consciência / ~~Consciência~~ ●●●○○

Autocontrole / ~~Instinto~~ ●●○○○

Coragem ●●●○○

Pontos de Sangue ●●●●●●●●●●●●●

Força de Vontade ●●○○○○○○○○

Nome

Personagem Paladino

Crônica

Clã Brujah *Antitribu*

Geração 11ª

Idade

Natureza Solitário

Comportamento Competidor

Teatro da Mente
Lais da Noite

~~Trieha~~ / Humanidade ●●●○○

Físicos
Musculoso — Firme
Corpulento — Duro x2
Veloz — Incansável

Sociais
Comandante — Eloqüente
Expressivo
Digno x2

Mentais
Alerta
Intuitivo
Racional

Habilidades
Briga x2 — Condução x2
Expressão x1 — Manha x1
Esquiva x2

Antecedentes
Geração x2
Recursos x3

Influências

Disciplinas
Rapidez (Alacreidade, Agilidade)
Potência (Proeza, Energia)
Presença (Fascínio)

Qualidades & Defeitos

La Belle Dame Sans Merci

Mote: *Não me importo com o que você quer. Você não me interessa.*

Prelúdio: A vida no *barrio* ensinou-a a cuidar de si mesma desde pequena, e ser uma mulher jovem só tornou isso mais difícil. As gangues eram apenas parte do problema, pois mais preocupante era o crime *des*organizado diário que a ameaçava em cada esquina. O bairro estava cheio de *skin-heads*, estupradores, ladrões e criminosos pé-de-chinelo que aproveitavam qualquer oportunidade que aparecia. E quase sempre elas eram as *chicas* que chamavam aquele bairro de lar.

No entanto, a igreja era o seu santuário: um lugar onde você escapava do mal do mundo olhando para Jesus Cristo. Mas a fé não foi suficiente para te proteger. Depois de ser estuprada por um dos amigos *cholos* de seu irmão, você recorreu às gangues para se proteger. Você teve que aderir àquilo que odiava só para tornar a vida tolerável, e até mesmo isso era um acordo indesejado. Você foi obrigada a participar de sexo grupal com os integrantes masculinos da gangue e espancada pelas fêmeas antes de os *locos* a considerarem um deles.

Surpreendentemente, você assumiu o estilo de vida da gangue com facilidade — isso mexeu com alguma coisa primitiva dentro de você e lhe deu um poder que nunca havia comandado antes. Em pouco tempo, tinha mais *status* na gangue do que muitos dos caras e se viu controlando vários dos negócios mais rentáveis. O dinheiro entrava, os tiras não a incomodavam, você tinha todas as drogas e bebidas que queria e, se alguém tivesse algum problema com você, seus *vatos* davam-lhe uma tunda tão grande que ele aprendia a nunca mais falar. Qual era o problema?

Foi então que, lhe disseram que tudo havia sido um teste. O líder da gangue chamou-a para uma reunião e a inseriu em uma nova gangue: os Membros. Até a noite de hoje, você não sabe se foi porque passou no teste ou não.

Conceito: ser um vampiro em uma gangue significa nunca estar seguro. É claro que poucos dos *locos* sabem que você é um Membro; para eles, parece apenas que você é muito boa no que faz. Você tem uma tendência a simpatizar com os anarquistas, mas não faz coisas estúpidas como renunciar à Camarilla ou se unir ao Sabá. Como qualquer outra gangue, a Camarilla oferece segurança em grupo e, de qualquer forma, você não participa daquelas besteiras políticas. A gangue é mais como uma família para você, mas é assim que deve ser.

Dicas de Interpretação: seu temperamento explosivo leva-a a muitos atos de violência ou indiscrição, mas na sua opinião, é isso o que os vampiros fazem. Suas preocupações principais são dinheiro, vitae e um certo grau de conforto físico, mas você empresta sua força e seus contatos a qualquer um que tenha uma causa justa, como os heróis do povo com a mesma ascendência *latina*. Os outros vampiros são ferramentas ou pessoas importantes, mas seu Senhor contou-lhe que existem alguns Membros muito valentões lá fora que você deveria temer e respeitar. Que eles se danem! A seus olhos, todo mundo precisa demonstrar sua capacidade ou não será bom o bastante para você.

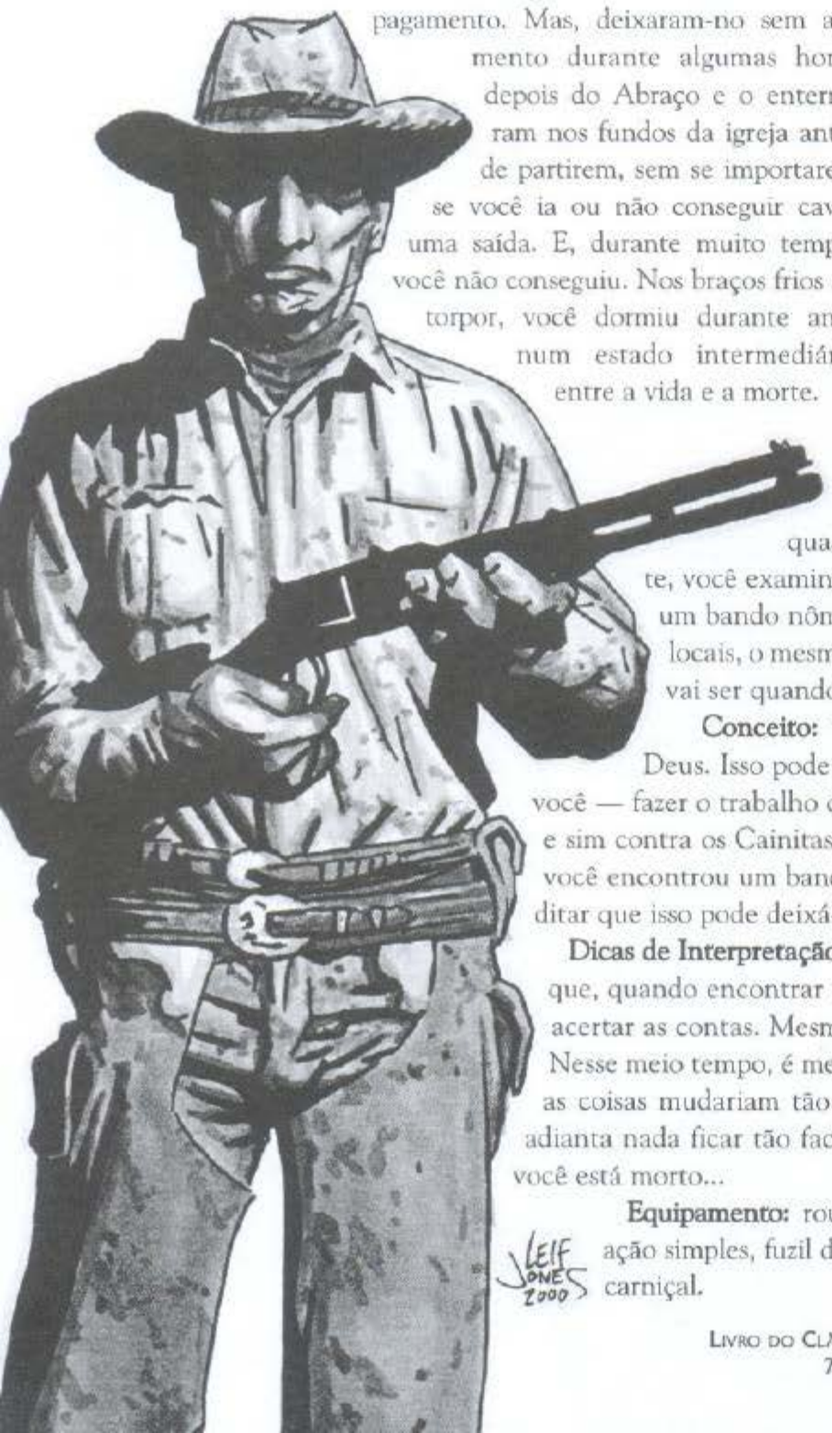
Equipamento: *pick-up* rebaixada, par de revólveres não registrados, canivete, dois mil dólares em Seconal.

O Anacronismo

Mote: *Digamos apenas que no meu tempo, nós não sabíamos o que o presidente fazia nos seus aposentos e tínhamos o bom senso de não nos importarmos com isso.*

Prelúdio: os fora-da-lei avançaram como um incêndio em uma planície e deixaram a cidade de Scofield* de cabeça para baixo. Eles chegaram uma noite, deixaram o local cheio de buracos de bala, mataram um policial que estava de passagem por lá e queimaram a lavanderia chinesa. Os foras-da-lei aterrorizavam o lugar apenas à noite; todo mundo supunha que eles passavam o dia ocupados em se embriagar e só saiam depois que estavam entorpecidos pelo uísque. Mas você descobriu a verdade.

Como um ex-vaqueiro e um homem do campo, você se mudou para Scofield com a idéia de abrir um estábulo e uma ferraria próprios. Os foras-da-lei te arrancaram da cama no meio da noite para você colocar ferraduras nos cavalos deles antes deles se dirigirem para a costa e o Abraçaram como uma forma de pagamento. Mas, deixaram-no sem alimento durante algumas horas depois do Abraço e o enterraram nos fundos da igreja antes de partirem, sem se importarem se você ia ou não conseguir cavar uma saída. E, durante muito tempo, você não conseguiu. Nos braços frios do torpor, você dormiu durante anos num estado intermediário entre a vida e a morte.



Mas então, você acordou. Um terror indescritível despertou-o de seu cochilo, você saiu da terra em frenesi e matou a fome com um policial incrédulo antes de descobrir que haviam se passado quase 70 anos desde sua "morte prematura". Por ser um tipo diligente, você examinou todos os pormenores do que havia se tornado e descobriu que um bando nômade do Sabá havia feito aquilo. De acordo com os "anarquistas" locais, o mesmo bando ainda viajava para cima e para baixo na costa. Que noite vai ser quando você os encontrar.

Conceito: você sempre acreditou piamente no destino e na vontade de Deus. Isso pode parecer estranho, mas, aparentemente, foi o que Deus quis para você — fazer o trabalho do Diabo. Você sabe que sua irritação não é com o tal de "Sabá", e sim contra os Cainitas que o transformaram. Desde seu retorno ao mundo consciente, você encontrou um bando com o qual pode viajar e faz o que lhe pedem enquanto acreditar que isso pode deixá-lo cada vez mais perto de seu Senhor desaparecido.

Dicas de Interpretação: Você é movido pela vingança e está totalmente convencido de que, quando encontrar e destruir o Cainita que o criou, você poderá ter de morrer para acertar as contas. Mesmo assim, você atravessará essa ponte quando isso for necessário. Nesse meio tempo, é melhor se acostumar com o mundo moderno. Quem imaginaria que as coisas mudariam tão drasticamente em apenas algumas décadas? Com certeza, não adianta nada ficar tão facilmente frustrado e irritado com toda essa tecnologia agora que você está morto...

Equipamento: roupa de vaqueiro desbotada comprada no Wal-Mart, revólver de ação simples, fuzil de ação por alavanca, Pontiac Firebird 81, cachorro vira-lata com carniçal.

LEIF JONES 2000

VAMPIRO

Nome: Jogador: Crônica:
Natureza: Sobrevivente Comportamento: Penitente Clã: Brujah Antitribu
Geração: 9ª Refúgio: Conceito: O Anacronismo

ATRIBUTOS

Físicos		Sociais		Mentais	
Força	●●●●○	Carisma	●●●○○	Percepção	●●●○○
Destreza	●●●○○	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●●○○○

HABILIDADES

Talentos		Perícias		Conhecimentos	
Prontidão	●○○○○	Emp c/Animais	●●●●○	Acadêmicos	○○○○○
Esportes	○○○○○	Ofícios	●●●○○	Computador	○○○○○
Briga	●●○○○	Condução	●○○○○	Finanças	○○○○○
Esquiva	●●○○○	Etiqueta	○○○○○	Investigação	●○○○○
Empatia	●○○○○	Armas de Fogo	●●●○○	Direito	●○○○○
Expressão	●○○○○	Armas Brancas	●○○○○	Linguística	●○○○○
Intimidação	●●○○○	Performance	○○○○○	Medicina	●○○○○
Liderança	○○○○○	Segurança	○○○○○	Ocultismo	○○○○○
Manha	○○○○○	Furtividade	●○○○○	Política	○○○○○
Lábia	○○○○○	Sobrevivência	●●○○○	Ciência	●○○○○

VANTAGENS

Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
Geração	●●●●○	Potência	●●●○○	Consciência / ~~Convicção~~	●●●●○
Lacaios	●○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○	Autocontrole / ~~Instinto~~	●●○○○
	○○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○	Coragem	●●●●○

Qualidades/Defeitos

Humanidade ~~Trilha~~: ●●●●●●○○○○

Força de Vontade: ●●●●●○○○○○ □□□□□□□□□□

Pontos de Sangue: □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□

Vitalidade: Escoriado 0; Machucado -1; Ferido -1; Ferido Gravemente -2; Espancado -2; Aleijado -5; Incapacitado 0

Experiência

* Cidade mineira do estado de Utah. Hoje, com 22 habitantes. É quase uma cidade-fantasma.

~~Trilha~~ / Humanidade

●●●○○

Físicos

Musculoso — Firme
Hábil — Rígido
Feroz — Vigoroso x2

Sociais

Comandante x2
Digno
Intimidante x2

Mentais

Alerta — Paciente
Disciplinado
Observador

Habilidades

Armas de Fogo — Briga x3
Ofícios — Sobrevivência
Empatia c/Animais x2

Antecedentes

Geração x4
Locaios x1

Influências

Disciplinas

Potência (Proeza, Vigor, Força)

Qualidades & Defeitos

Consciência / ~~Convicção~~

●●●●○

Autocontrole / ~~Instinto~~

●●○○○

Coragem

●●●●○

Pontos de Sangue

●●●●●●●●●●●●

□□□□□□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●○○○○○○○

□□□□□□□□□□

Idade

Natureza Sobrevivente

Comportamento Penitente

Teatro da Mente
Lêis da Noite

~~Trilha~~ / Humanidade

●●●●○

Físicos

Ágil
Enérgico x2
Incansável

Sociais

Amigável — Persuasivo x2
Expressivo
Magnético

Mentais

Esperto — Paciente
Disciplinado — Astuto x2
Versado x2

Habilidades

Acadêmicos — Segurança
Expressão — Lábia
Computador x2

Antecedentes

Contatos x2
Geração x1
Recursos x3
Influência x1 (universidade)

Influências

Disciplinas

Rapidez (Alacridade, Agilidade)
Presença (Fascínio)

Qualidades & Defeitos

~~Consciência~~ / ~~Convicção~~

●●●○○

~~Autocontrole~~ / ~~Instinto~~

●●●●○

Coragem

●●●○○

Pontos de Sangue

●●●●●●●●●●●●

□□□□□□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●○○○○○○○

□□□□□□□□□□

Idade

Natureza Esperto

Comportamento Arquiteto

Teatro da Mente
Lêis da Noite

VAMPIRO.NET

Mote: *Você quer saber quanto a companhia de capital de risco do príncipe lucrou no ano passado? Calma aí, vou pegar o relatório anual do website deles. Ah, isso é um serviço especializado. Vou ter que cobrar uma taxa de consulta.*

Prelúdio: você ganhou uma grana decente, aproveitando-se da revolução da internet. Depois de um empréstimo com juros subsidiados de um banco permitir que você começasse sua própria companhia, o negócio estourou durante alguns anos, enquanto você conseguia se equilibrar na primeira onda de histeria eletrônica. Entretanto, o mercado amadureceu em pouco tempo e seus serviços se tornaram menos valiosos. Seu negócio ficou reduzido a alguns contratos com grandes empresas de soluções. O dinheiro entrava regularmente, mas sempre na mesma hora a cada 30 dias, e você sentiu o aperto.

Na hora em que as coisas começaram a parecer sombrias, você conheceu o cliente mais estranho que já o contratara. Ele disse que estava trabalhando em um projeto na *Web* e que estava tentando fazer uma coisa não inteiramente aberta. Intrigado, você assinou o contrato, que era para produzir um *site* comercial projetado para processar pedidos falsos com o qual o cliente pretendia lavar dinheiro. Quando chegou a hora de receber o pagamento pelo projeto, o cliente disse que queria que você administrasse o *site* em tempo integral... e Abraçou-o em seguida.

Felizmente, a maioria dos vampiros, como acontece com a maioria dos mortais, não é muito esperta quando se trata de computadores. A internet é uma coisa nebulosa que existe dentro de uma caixa mágica que fica em cima da mesa, e apenas tecnomagos como você sabem comandá-las. Dessa forma, você cobra taxas especiais dos Membros, que não conseguiriam acompanhar a tecnologia mesmo se quisessem. A não ser que outras pessoas comecem a Abraçar gênios da internet, sua não-vida será muito lucrativa. É claro que isso é o mínimo que você poderia querer. Afinal de contas, agora você não tem outra escolha a não ser servir os Membros.

Conceito: seus talentos se aplicam a todos os aplicativos específicos da *web*, como banco de dados dinâmicos e gerenciadores de preferência de conteúdo selecionado pelo usuário. Ainda assim, conhecer a maioria dos detalhes técnicos ajuda. Pelo menos, você os conhece suficientemente bem para ocultar os rastros de sua passagem. Você paga o aluguel de seu refúgio desviando dinheiro daqueles investimentos que foi contratado para proteger. Moral não é o seu ponto forte. Você prefere gastar o resto do "dia" negociando em mercados estrangeiros ou desenvolvendo programas customizados para mantê-lo à frente das variações econômicas.

Dicas de Interpretação: tudo é extremo. Você é mais sociável do que o estereótipo de *nerd* de computador, mas suas paixões são as mesmas. Para você, todo mundo é um empregador ou um trunfo em potencial. Eles existem para validá-lo, tanto quando trabalha para eles quanto quando dá uma de *hacker*. Você gosta de se exibir; é a sua vingança silenciosa contra um mundo que zombou de você enquanto era jovem, e agora você está jogando o sucesso na cara dele.

Equipamento: carro esporte vistoso último modelo, *laptop* de ponta, roupas amarrotadas e confortáveis, telefone celular com conexão à rede, dois *pagers*, mochila cheia de cabos e manuais de software.

VAMPIRO

Nome: ____ Natureza: Esperto ____ Geração: 12ª
Jogador: ____ Comportamento: Arquiteto ____ Refúgio: ____
Crônica: ____ Clã: Brujah ____ Conceito: Vampiro.Net

ATRIBUTOS

Físicos		Sociais		Mentais	
Força	●●○○○	Carisma	●●●○○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●○○○	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●●●○
Vigor	●●●○○	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●●●●○

HABILIDADES

Talentos		Perícias		Conhecimentos	
Prontidão	●○○○○	Emp c/Animais	○○○○○	Acadêmicos	●●○○○
Esportes	○○○○○	Ofícios	●●○○○	Computador	●●●●○
Briga	○○○○○	Condução	●○○○○	Finanças	●●○○○
Esquiva	●○○○○	Etiqueta	●○○○○	Investigação	●○○○○
Empatia	●○○○○	Armas de Fogo	○○○○○	Direito	●●○○○
Expressão	●●●○○	Armas Brancas	○○○○○	Linguística	●○○○○
Intimidação	○○○○○	Performance	○○○○○	Medicina	○○○○○
Liderança	○○○○○	Segurança	●●○○○	Ocultismo	○○○○○
Manha	●○○○○	Furtividade	○○○○○	Política	●○○○○
Lábia	●●○○○	Sobrevivência	○○○○○	Ciência	●●○○○

VANTAGENS

Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
Contatos	●●○○○	Rapidez	●●○○○	Consciência / ~~Consciência~~	●●●○○
Geração	●○○○○	Presença	●○○○○		
Recursos	●●●○○		○○○○○	Autocontrole / ~~Instinto~~	●●●●○
Status	●○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○	Coragem	●●●○○
	○○○○○		○○○○○		

Idades/Defeitos

Humanidade/~~Máscara~~: ●●●●●●●●○○

Força de Vontade: ●●●●●○○○○○ ○○○○○○○○○○

Pontos de Sangue: ○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○

Vitalidade

Escoriado	0
Machucado	-1
Ferido	-1
Ferido Gravemente	-2
Espancado	-2
Aleijado	-5
Incapacitado	0

Experiência

Xerife de Cidade Pequena

Mote: *Você quer fazer isso do jeito fácil ou do jeito difícil? Espero que você escolha o difícil.*

Prelúdio: Toda hora acontecia alguma coisa em sua cidade. Num mês, eram os negros que ficavam presunçosos e bloqueavam a estrada de acesso. No outro, eram comunistas e os *hippies* da universidade que organizavam algum tipo de protesto pelos direitos dos animais na fábrica de alimentos enlatados. Depois, uma passeata *gay* e, no mesmo mês, o linchamento do molestador de crianças que havia sido absolvido. Sim, toda vez que um grupo ou outro fica irritado demais, eles saem para as ruas.

Entretanto, como delegado, você mantinha a ordem, pois era isso o que as pessoas decentes da cidade queriam. As pessoas perceberem que deviam temê-lo quando alguns crânios rachados apareceram, sério, você e seus investigadores deixavam tudo certo para as pessoas de bem.

Seu fervor atraiu a atenção de um daqueles tipos estranhos — acontece que ela era uma vampira de verdade. Ela fez uma oferta que pareceu interessante; queria que você trabalhasse para algum tipo de seção policial especializada em uma cidade a alguns estados de distância. Pareceu um bom negócio, até ela transformá-lo num vampiro. Agora, você trabalha para um cara que se denomina príncipe e estoura cabeças quando ele estala os dedos. Não é grande coisa — a maior parte dessa ordem de vampiros é formada, basicamente, por pessoas decentes, e você está apenas colocando os merdas no lugar. Pelo menos, é isso o que você diz a si mesmo quando se levanta todas as noites.

Conceito: sua dedicação à lei (ou às Tradições agora) inspira-se em duas fontes: seu próprio desejo de ordem e a adrenalina que sente ao exercer seu poder. Mesmo que não use mais uma insígnia, você ainda tem o príncipe apoiando-o, portanto, sua palavra ainda é lei. A menos que o príncipe diga alguma coisa em contrario, é claro; você nem sempre concorda com a maneira como ele interpreta as coisas. Em sua opinião, as regras dos vampiros são muito liberais e todo o grupo dos Membros poderia ser melhorado com um pouco de organização. É claro que você seria o responsável por manter a paz...

Dicas de Interpretação: você é o xerife agora, exatamente como acontecia quando você estava vivo, e é melhor as pessoas mostrarem o respeito que o título merece. Você impõe seu cargo sobre os outros membros e é condescendente e arrogante com os mortais. Mesmo assim, não assina cheques que não pode bancar, e qualquer um que o desafiar acabará com as marcas de um soco inglês na cabeça. Às vezes, você abusa de seu poder por diversão ou pura maldade, mas, na maior parte do tempo, segue a política do príncipe à risca. Sem ordem, toda a Camarilla cairá aos pedaços.

Equipamento: cassetete, carro de patrulha da polícia com pintura civil, spray de pimenta, S&W modelo 29, roupa de delegado

VAMPIRO A MASCARA

Nome: ____ Natureza: Valentão ____ Geração: 10ª
Jogador: ____ Comportamento: Juiz ____ Refúgio: ____
Crônica: ____ Clã: Brujah ____ Conceito: Xerife de Cidade Pequena

ATRIBUTOS

Físicos		Sociais		Mentais	
Força	●●●●○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●●○○
Destreza	●●○○○	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●●○○

HABILIDADES

Talentos		Perícias		Conhecimentos	
Prontidão	●○○○○	Emp c/Animais	○○○○○	Acadêmicos	●○○○○
Esportes	○○○○○	Ofícios	○○○○○	Computador	○○○○○
Briga	●●●○○	Condução	●●○○○	Finanças	○○○○○
Esquiva	●○○○○	Etiqueta	○○○○○	Investigação	●○○○○
Empatia	○○○○○	Armas de Fogo	●●●○○	Direito	●●●○○
Expressão	●○○○○	Armas Brancas	●○○○○	Lingüística	○○○○○
Intimidação	●●●○○	Performance	○○○○○	Medicina	●○○○○
Liderança	●●○○○	Segurança	●●○○○	Ocultismo	○○○○○
Manha	●○○○○	Furtividade	○○○○○	Política	●○○○○
Lábia	●○○○○	Sobrevivência	●○○○○	Ciência	○○○○○

VANTAGENS

Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
Geração	●●●○○	Dominação	●○○○○	Consciência / ~~Convicção~~	●●○○○
Mentor	●●●○○	Potência	●●○○○		
Recursos	●●○○○	Presença	●○○○○	Autocontrole / ~~Instinto~~	●●●●○
Status	●○○○○				
				Coragem	●●●●○

Qualidades/Defeitos

Humanidade/~~Trieha~~: ●●●●●●○○○○

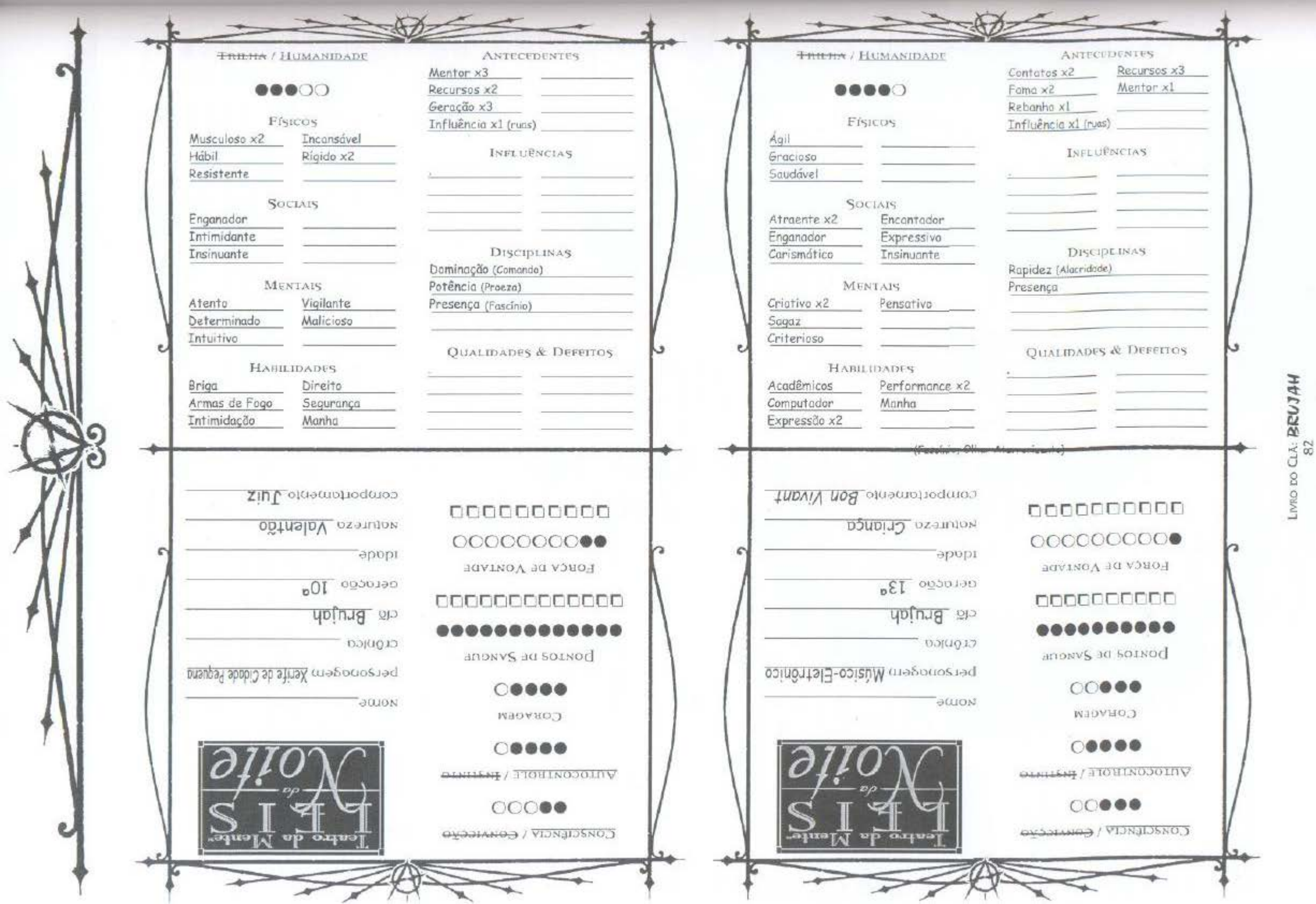
Força de Vontade: ●●●●○○○○○○ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Pontos de Sangue: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Vitalidade

Escoriado		☐
Machucado	-1	☐
Ferido	-1	☐
Ferido Gravemente	-2	☐
Espancado	-2	☐
Aleijado	-5	☐
Incapacitado		☐

Experiência



Consciência / ~~Convicção~~ ●●○○○

Autocontrole / ~~Instinto~~ ●●●●○

Coragem ●●●●○

Pontos de Sangue ●●●●●●●●●●

Força de Vontade ○○○○○○○○○○

Nome

Personagem Músico-Eletrônico

Crônica

Clã Brujah

Geração 13ª

Idade

Natureza Criança

Comportamento Bon Vivant

Aparência (Feminino, Olhos Amendoados)

Livro do Clã: Brujah 82

Teatro da Mente: Lais da Noite

~~Trilha~~ / Humanidade ●●●●○

Antecedentes
- Contatos x2
- Recursos x3
- Fama x2
- Mentor x1
- Rebanho x1
- Influência x1 (ruas)

Influências

Disciplinas
- Rapidez (Alacridade)
- Presença

Qualidades & Defeitos

Físicos
- Ágil
- Gracioso
- Saudável

Sociais
- Atraente x2
- Encantador
- Enganador
- Expressivo
- Carismático
- Insinuante

Mentais
- Criativo x2
- Pensativo
- Sagaz
- Criterioso

Habilidades
- Acadêmicos
- Performance x2
- Computador
- Manha
- Expressão x2

Consciência / ~~Convicção~~ ●●○○○

Autocontrole / ~~Instinto~~ ●●●●○

Coragem ●●●●○

Pontos de Sangue ●●●●●●●●●●

Força de Vontade ○○○○○○○○○○

Nome

Personagem Xerife de Cidade Pequena

Crônica

Clã Brujah

Geração 10ª

Idade

Natureza Valentão

Comportamento Juiz

Aparência

Teatro da Mente: Lais da Noite

~~Trilha~~ / Humanidade ●●●○○

Antecedentes
- Mentor x3
- Recursos x2
- Geração x3
- Influência x1 (ruas)

Influências

Disciplinas
- Dominação (Comando)
- Potência (Proeza)
- Presença (Fascínio)

Qualidades & Defeitos

Físicos
- Musculoso x2
- Incansável
- Hábil
- Rígido x2
- Resistente

Sociais
- Enganador
- Intimidante
- Insinuante

Mentais
- Atento
- Vigilante
- Determinado
- Malicioso
- Intuitivo

Habilidades
- Briga
- Direito
- Armas de Fogo
- Segurança
- Intimidação
- Manha

O Músico-Eletrônico

Mote: *Não me interessa qual é a sua política. Sou um artista. Você quer que eu toque por dinheiro, tudo bem, mas não me arraste para a sua guerrinha.*

Prelúdio: quando queriam ser estrelas do rock, os outros garotos arranjavam guitarras. Mas, esse não era o seu caso. Você era jovem o bastante para se identificar mais com computadores e transmissão por satélite do que com os Rolling Stones. Na verdade, seus heróis musicais eram anônimos, escondidos atrás de mesas de sintetizadores quando tocavam ao vivo e que não aparececiam nos créditos dos CDs. No início da quinta série, você economizou dinheiro suficiente para comprar um sintetizador e uma bateria eletrônica. Mesmo no colegial, enquanto os outros garotos gastavam seu dinheiro com carros e roupas, você comprava computadores e seqüenciadores.

Quando tinha 17 anos, você tocava em clubes que sequer poderia freqüentar legalmente. Mesmo assim, ninguém perguntava sua idade, imaginando que você era simplesmente outra garota prodígio com aparência jovem. Sua juventude surpreendeu até mesmo seu Senhor na noite em que a Abraçou — ele lhe disse que a sua música era o som de uma rebelião ininterrupta. Você nem se importou; gostava simplesmente de fazer as pessoas dançarem.

Depois do Abraço, você se tornou muito popular entre os Membros. Depois que saiu de casa, você passou a pagar o aluguel tocando em raves Brujah, festas dos Toreador e em clubes noturnos. Como deixou sua família mortal para trás, você viaja pelo país como a coqueluche do momento, indo aonde o trabalho a levar. Mais do que qualquer outra coisa, você sente saudades dos dias como mortal, o que acha um pouco estranho. Talvez seja porque você nunca teve a chance de apreciar o que a vida tinha a oferecer, ou talvez simplesmente porque não *sente* mais o que costumava sentir. Tudo o que lhe restou foi a música e a sede incessante de sangue. E, daqui a alguns anos, a música será notícia velha.

VAMPIRO
A Máscara

Nome:	Natureza: Criança	Geração: 13ª
Jogador:	Comportamento: Bon Vivant	Refúgio:
Crônica:	Clã: Brujah	Conceito: Músico-Eletrônico

ATRIBUTOS

Físicos		Sociais		Mentais	
Força	●○○○○	Carisma	●●●○○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●○○○	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●●○○
Vigor	●●●○○	Aparência	●●●●●	Raciocínio	●●●○○

HABILIDADES

Talentos		Perícias		Conhecimentos	
Prontidão	●○○○○	Emp c/Animais	○○○○○	Acadêmicos	●●○○○
Esportes	●●○○○	Ofícios	●○○○○	Computador	●●●○○
Briga	○○○○○	Condução	○○○○○	Finanças	●○○○○
Esquiva	●○○○○	Etiqueta	●○○○○	Investigação	○○○○○
Empatia	●●○○○	Armas de Fogo	○○○○○	Direito	○○○○○
Expressão	●●●●○	Armas Brancas	○○○○○	Lingüística	○○○○○
Intimidação	○○○○○	Performance	●●●●○	Medicina	●●○○○
Liderança	○○○○○	Segurança	●○○○○	Ocultismo	○○○○○
Manha	●●●○○	Furtividade	●○○○○	Política	●○○○○
Lábia	●○○○○	Sobrevivência	○○○○○	Ciência	●○○○○

VANTAGENS

Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
Contatos	●●○○○	Rapidez	●○○○○	Consciência / ~~Convicção~~	●●●○○
Fama	●●○○○	Presença	●●○○○	Autocontrole / ~~Instinto~~	●●●●○
Rebanho	●○○○○		○○○○○	Coragem	●●●○○
Mentor	●○○○○		○○○○○		
Recursos	●●●○○		○○○○○		
Status	●○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○		

Qualidades/Defeitos

Humanidade/~~Trilha~~: ●●●●●●●●○○○

Força de Vontade: ●●●○○○○○○○ □□□□□□□□□□

Pontos de Sangue: □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□

Vitalidade

Escoriado		□
Machucado	-1	□
Ferido	-1	□
Ferido Gravemente	-2	□
Espancado	-2	□
Aleijado	-5	□
Incapacitado		□

Experiência

Conceito: você não é muito diferente do estilo James Dean do *rock'n'roll* rebelde, diferindo apenas nos detalhes da própria música. Você ainda mantém o estilo de não-vida acelerado e cheio de energia do mundo da música. Você não tem muito em comum com a natureza rebelde dos seus companheiros de clã além de lhes fornecer uma trilha sonora para ela, mas e daí? A política sempre a deixou entediada; por enquanto você está feliz no papel de queridinha.

Dicas de Interpretação: não importa o que faça, você está lá primeiro pela festa e depois pelo dinheiro. Você tem a paixão Brujah, mas simplesmente a encontra em coisas diferentes. Ser inserida no mundo das celebridades autopromovidas tão jovem deixou suas marcas, e você é freqüentemente concisa, abrupta e exigente com as pessoas, que muitas vezes a vêem como uma prima-dona.

Equipamento: toca-discos, CD *players*, mesas de mixagem, processadores de efeitos, microfones, teclados, computadores, bateria eletrônica, sintetizadores, amplificadores e monitores, todos em diferentes estados de manutenção.

O Pugilista

Mote: *Nunca avalio as probabilidades. Dá má sorte. Fale com o meu agente. Agora, se você me dá licença, tenho que dar uns socos.*

Prelúdio: Vamos falar a verdade: além dos bons programas de caridade, as crianças da periferia não têm muitas oportunidades de construir alguma coisa melhor para seus futuros. Entretanto, apesar desses obstáculos, você transformou seus talentos físicos numa coisa benéfica em vez de se envolver com as gangues. Logo que entrou no colegial, você também começou a treinar boxe no ginásio da polícia. Rápido, forte e inteligente, você tinha as características ideais para um boxeador e logo passou a participar do Golden Gloves* em três estados. Quando se formou na faculdade, o boxe havia se tornado sua segunda vocação. Durante o dia, você ia às aulas e trabalhava em *telemarketing*, à noite, ia ao ginásio ou participava das lutas do torneio. Com o seu treinador e um *patrocinador* local, você transformava sua habilidade em uma carreira promissora no circuito amador. Você nem sequer imaginava que isso seria a sua ruína.

O crime tinha interesses no boxe local e na coleta de apostas. Você era um trunfo poderoso, pelo menos até deixar claro que não ia cair por dinheiro nenhum. Você esperava ser espancado por causa dessa recusa; em vez disso, o negociador sorriu e disse que admirava a sua convicção. Em vez de quebrar suas pernas, ele fez algo bem pior: Abraçou-o.

Agora, você é um homem destruído. Os Brujah não conseguiram tirar o que era mais importante para você, o esporte, mas acabaram com todo o prazer que você sentia com ele, forçando-o a agir nos termos deles. Estava ficando cada vez mais difícil impor a cláusula "somente lutas noturnas" em seus contratos, então, você recorreu a seu senhor e lhe pediu ajuda. Ele e alguns associados reconstituíram um circuito de luta secreto tendo você como estrela. É claro que essa ajuda era uma faca de dois gumes, pois deixou-o dependente mais uma vez.

Conceito: você foi derrubado, mas ainda não perdeu. Boxe e luta de rua são o que você sabe fazer melhor, mas ainda o faz somente para si. Você não é um briguento ou um capanga como muitos dos outros Brujah da cidade; para você lutar é uma arte. Você fez vários contatos no crime organizado da cidade e também é muito popular em saraus e festas, mas nenhuma delas vale o preço que você pagou.

Dicas de Interpretação: você faz tudo com pouca determinação, pois aquilo que amava perdeu o sentido após o Abraço. Aliados e conhecidos consideram-no rabugento, mas você sabe que eles não compreendem o que é morrer por dentro. Você tem um fraco por crianças, principalmente aquelas que querem algo além do que a vida quer lhes dar; você espera que elas alcancem aquilo que você teve a chance de alcançar, mas lhe foi negado pelo seu Senhor.

Equipamento: guarda-roupa com calções, equipamento de treino e ternos para falar com a imprensa, luvas de boxe revestidas, carro esporte, mochila com equipamento pessoal.

VAMPIRO

Nome: ____ Natureza: Mutaquista ____ Geração: 11ª
Jogador: ____ Comportamento: Conformista ____ Refúgio: ____
Crônica: ____ Clã: Brujah ____ Conceito: Pugilista

ATRIBUTOS

Físicos		Sociais		Mentais	
Força	●●●●○	Carisma	●●○○○	Percepção	●○○○○
Destreza	●●○○○	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●●●○○

HABILIDADES

Talentos		Perícias		Conhecimentos	
Prontidão	●○○○○	Emp c/Animais	○○○○○	Acadêmicos	●○○○○
Esportes	●●●○○	Ofícios	●●○○○	Computador	●○○○○
Briga	●●●●○	Condução	●●○○○	Finanças	○○○○○
Esquiva	●●●○○	Etiqueta	●○○○○	Investigação	○○○○○
Empatia	●○○○○	Armas de Fogo	○○○○○	Direito	○○○○○
Expressão	○○○○○	Armas Brancas	●○○○○	Linguística	●○○○○
Intimidação	●○○○○	Performance	●○○○○	Medicina	●○○○○
Liderança	○○○○○	Segurança	○○○○○	Ocultismo	○○○○○
Manha	●○○○○	Furtividade	○○○○○	Política	●○○○○
Lábia	●○○○○	Sobrevivência	●●○○○	Ciência	○○○○○

VANTAGENS

Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
Fama	●○○○○	Rapidez	●●○○○	Consciência/~~Convicção~~	●●●●○
Geração	●●○○○	Fortitude	●○○○○		
Mentor	●○○○○	Potência	●○○○○	Autocontrole/~~Instinto~~	●●●●○
Recursos	●●○○○		○○○○○		
Lacaios	●○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○	Coragem	●●○○○
	○○○○○		○○○○○		

Qualidades/Defeitos

Humanidade ~~Senda~~: ●●●●●●●●○○

Força de Vontade: ●●●●○○○○○○ / ○○○○○○○○○○

Pontos de Sangue: ○○○○○○○○○○ / ○○○○○○○○○○

Vitalidade

Escoriado	0
Machucado	-1
Ferido	-1
Ferido Gravemente	-2
Espancado	-2
Aleijado	-5
Incapacitado	0

Experiência

* Uma série de torneios de boxe amador organizados na década de 20 pelo Chicago Tribune nas principais cidades dos Estados Unidos.

Teatro da Mente
LEIS da Noite

Consciência / Convicção ●●●●○

Autocontrole / Instinto ●●●○○

Coragem ●●●●○

Pontos de Sangue ●●●●●●●●●●

Força de Vontade ●●○○○○○○○○

Nome

Personagem Pugilista

Clã Brujah

Geração 11ª

Idade

Natureza Masoquista

Comportamento Conformista

Teatro da Mente
LEIS da Noite

Consciência / Convicção ●●●●○

Autocontrole / Instinto ●●●○○

Coragem ●●●●○

Pontos de Sangue ●●●●●●●●●●

Força de Vontade ●●○○○○○○○○

Nome

Personagem Líder Anarquista

Clã Brujah

Geração 13ª

Idade

Natureza Excêntrico

Comportamento Rebelde

Humanidade / ●●●●○

Físicos
- Ágil
- Corpulento
- Robusto x2
- Duro
- Rígido x2

Sociais
- Comandante
- Empático
- Cordial
- Magnético x2

Mentais
- Alerta
- Paciente
- Racional

Habilidades
- Esportes
- Briga x2
- Esquiva
- Manha
- Sobrevivência

Antecedentes
- Fama x1
- Geração x2
- Mentor x1
- Influência x2 (ruas)
- Recursos x2
- Lacaios x1

Influências

Disciplinas
- Rapidez (Alacridade, Agilidade)
- Fortitude (Tolerância)
- Potência (Proeza)

Qualidades & Defeitos

Humanidade / ●●●○○

Físicos
- Hábil
- Firme x2

Sociais
- Carismático
- Comandante x2
- Eloqüente
- Expressivo
- Persuasivo x2

Mentais
- Atento
- Dedicado
- Disciplinado
- Versado x2
- Astuto

Habilidades
- Acadêmicos x2
- Liderança
- Política
- Lábia
- Manha

Antecedentes
- Aliados x2
- Contatos x1
- Recursos x1
- Influência x1 (universidade)
- Lacaios x1

Influências

Disciplinas
- Presença (Fascínio, Olhar Aterrorizante, Transe)

Qualidades & Defeitos

O Líder Anarquista

Mote: *Sua vida é uma piada, cara. Quando você se cansar de Coca-Cola, Microsoft, Puff Daddy e Ally MacBeal, venha me ver. Eu lhe mostro qual vai ser a próxima novidade.*

Prelúdio: a vida tinha pouco sentido. Você simplesmente vagava por ela, cumprindo sua sina como um membro de uma cultura consumista e tendo um trabalho chato como fiscal de uma companhia de seguros. Você chegou até a freqüentar reuniões de apoio para pessoas que sofrem de doenças que você nunca teve.

Então, você conheceu seu mentor em um vôo para Los Angeles. Ele disse que sabia exatamente o que você sentia e quão trivial era a sua vida. Ele falou que já estivera na mesma situação uma vez, mas que havia encontrado um novo propósito em uma luta invisível para "perturbar o *status quo*". A oportunidade de participar dessa briga lhe dera "uma nova perspectiva de sua própria mortalidade". Você queria participar da luta? Claro que você queria. Estava desesperado. Ele lhe ofereceu uma carona para casa em um carro roubado e, foi então que ele o Abraçou. Depois disso, ele teve compromissos importantes na Costa Oeste. Mas o cara estava certo: desde que se envolveu na Jyhad e a luta dos anarquistas contra os anciões, você despertou. Seu carisma natural veio à tona, o que lhe permitiu reunir um séqüito de anarquistas, carniçais e mortais para agirem contra as tramas e os planos dos anciões.

Assim, todas as noites você se levanta e realiza outro ataque secreto contra os planos de seu alvo atual. Bem no fundo, sabe que não quer ser bem-sucedido — se conseguir "ganhar" nesse jogo mortal, você não terá mais nada contra que lutar. Mas você cruzará essa ponte quando ela aparecer; até lá, existem rivais a serem eliminados e fugas ousadas a serem realizadas.

Conceito: músculos são vulgares; cérebros como o seu é que realmente importam. Você tem tanta iniciativa quanto megalomania, mas as pessoas normalmente o vêem como um cara carismático até descobrirem o que realmente o motiva. O fim é muito mais importante do que os meios, e você não sente nenhum remorso em mandar seus aliados para uma morte certa, desde que haja algo para se ganhar com isso. Não que você seja sádico. Você simplesmente compreende que para se fazer uma omelete é preciso quebrar alguns ovos.

Dicas de Interpretação: quando é para lutar contra o domínio esmagador dos anciões sobre a cidade, nada é extremado demais. Seu grupo é apenas uma questão de conveniência, uma reunião de Lambedores para serem usados em seus conflitos. Claro, que não é uma boa idéia deixá-los saber disso, por isso, você adota um comportamento de preocupação pelo bem estar deles — que simplesmente coincide com seus próprios desejos. Supondo que sobreviva, você vai se tornar um ótimo ancião uma noite dessas ...

Equipamento: espingarda Mossberg, Tec 9 automático convertido, Chevrolet Caprice Classic '83 judiado, maleta cheia de dinheiro falso.

VAMPIRO

Nome: ____ Natureza: Excêntrico ____ Geração: 13ª
Jogador: ____ Comportamento: Rebelde ____ Refúgio: ____
Crônica: ____ Clã: Brujah ____ Conceito: Líder Anarquista

ATRIBUTOS

Físicos		Sociais		Mentais	
Força	●●○○○	Carisma	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●○○○	Manipulação	●●●●○	Inteligência	●●●●○
Vigor	●●○○○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●●○○

HABILIDADES

Talentos		Perícias		Conhecimentos	
Prontidão	●●○○○	Emp c/Animais	○○○○○	Acadêmicos	●●●○○
Esporte	○○○○○	Ofícios	●●○○○	Computador	●○○○○
Briga	●○○○○	Condução	●○○○○	Finanças	○○○○○
Esquiva	●●○○○	Etiqueta	○○○○○	Investigação	●○○○○
Empatia	●○○○○	Armas de Fogo	●○○○○	Direito	●○○○○
Expressão	●●○○○	Armas Brancas	○○○○○	Lingüística	○○○○○
Intimidação	○○○○○	Performance	●○○○○	Medicina	○○○○○
Liderança	●●○○○	Segurança	●○○○○	Ocultismo	○○○○○
Manha	●●○○○	Furtividade	●○○○○	Política	●●○○○
Lábia	●●●○○	Sobrevivência	○○○○○	Ciência	●●○○○

VANTAGENS

Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
Aliados	●●○○○	Presença	●●●○○	Consciência / ~~Consciência~~	●●●○○
Contatos	●○○○○		○○○○○		
Recursos	●○○○○		○○○○○		
Locais	●○○○○		○○○○○	Autocontrole / ~~Instinto~~	●●●○○
	○○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○	Coragem	●●●●○

Qualidades/Defeitos

Humanidade/~~Máscara~~: ●●●●●●○○○○

Força de Vontade: ●●●●○○○○○○ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Pontos de Sangue: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Vitalidade

Escoriado		☐
Machucado	-1	☐
Ferido	-1	☐
Ferido Gravemente	-2	☐
Espancado	-2	☐
Aleijado	-5	☐
Incapacitado		☐

Experiência: ☐

Exemplo de Prole: A Renovação de Hezekiah

Movimentos de base religiosa não são nenhuma novidade — dos cultos nômades das noites pré-cristãs até os grupos ramificados de milenaristas das noites de hoje, passando pelas inúmeras heresias da Idade Média, a reverência aos Poderes de Cima motivaram aquela necessidade de alguma coisa mais importante, do que eles mesmos. Desde que esses grupos existem, os Membros vivem no meio deles, às vezes se disfarçando como fiéis, outras vezes personificando as próprias divindades.

A Renovação de Hezekiah é um desses movimentos: um grupo itinerante de Brujah evangelistas que viaja pelos Estados Unidos levando a Palavra de Deus e retirando seu sustento do rebanho reunido.

Incluímos a Renovação de Hezekiah como um recurso para o Narrador que pode ser usado como personagens em uma crônica, uma fonte de ganchos para o enredo ou como um possível histórico para o personagem de um jogador específico. Apesar de as histórias dos Membros da prole apresentarem alguns detalhes, a Renovação pode aparecer em qualquer lugar ou em qualquer crônica; esses Membros podem fazer parte das próprias histórias que você cria, se isso for necessário.

Como Usar a Renovação de Hezekiah

Esse grupo de viajantes pode se encaixar em uma crônica como um grupo de personagens incidonais ou como personagens importantes. Eles podem ser usados para explorar os temas da Máscara: o Narrador pode querer usá-los como um testemunho ambulante e falante do poder da fé (o rebanho não repara como eles agem de forma *estranha*?) ou como antagonistas que ameaçam expor a raça Cainita com suas depredações. Com alguns ajustes pequenos, o bando poderia até mesmo ser um grupo de Brujah *antitribu*, que pode estar usando a Renovação como um disfarce para a Inquisição do Sabá, ou um grupo de batedores nômades fazendo o reconhecimento para uma cruzada.

De qualquer forma, a Renovação não se adequa aos outros Membros. Apesar de respeitar a Máscara, Hezekiah Rutledge não quer sobrecarregar ainda mais seus recursos limitados. Apesar do tamanho do rebanho que a Renovação tem a sua disposição, ele não é confiável, e o grupo às vezes tem que enfrentar noites improdutivas. Além disso, adicionar outros vampiros à mistura ameaça a já enfraquecida Máscara — apesar de Hezekiah e sua prole serem capazes de dissimular seus poderes como milagres, se os Membros existentes no meio da multidão realizassem "milagres de fé", o bando atrairia uma quantidade inapropriada de atenção. Eles não atacam necessariamente outros Membros (o que seria desagradável para um pregador e seu clero), embora possam usar outras táticas, como chantagem, fofoca, destruição de caráter ou favores que outros Membros lhes devam.

Um bando fisicamente orientado poderia dar cabo da Renovação de Hezekiah com rapidez, mas não é por isso que ela está descrita neste livro. A Renovação foi construída em torno de um fundamento social — o foco do grupo é o seu rebanho, e não sua capacidade de violência. Isso pode resultar em seus próprios ganchos, pois a Renovação pode atrair qualquer um. Talvez um carniçal de confiança de um personagem se interesse pela Renovação, ou talvez um ancião perca influência significativa nos negócios quando o presidente de sua empresa decide dar uma enorme contribuição caritativa para a igreja do Reverendo Rutledge. Quase todos os personagens periféricos associados aos personagens dos jogadores podem ser afetados (positiva ou negativamente) quando a Renovação passa pela cidade. De repente, alguns podem até mesmo aderir a ela.

A coisa mais importante a se lembrar quando você estiver usando a Renovação de Hezekiah em uma crônica é que seus membros são sinceros. A igreja nômade é uma fachada para os vampiros, mas não é só isso. Hezekiah e seus seguidores realmente acreditam em Deus e tentam sinceramente espalhar a palavra Dele. Isso evoca a mais fundamental das mitologias dos Membros — Deus amaldiçoando Caim e sua progênie pelo pecado de matar Abel. Cada Membro da Renovação de Hezekiah tem sua própria interpretação da melhor maneira como os vampiros devem suportar isso e, certamente, nem todas são saudáveis, construtivas ou benéficas, mas eles não têm nada além de convicção. Os Membros da Renovação entendem que seu estado de mortos-vivos é vontade divina — eles foram literalmente tocados por Deus a fim de realizarem o objetivo Dele. Entretanto, nenhum deles tem Fé Verdadeira; não importa quanto acredita em Deus, Ele com toda certeza os vê como um veículo imperfeito para Seus desígnios.

Influência

A Renovação viaja com freqüência demais para conseguir acumular uma influência significativa em qualquer cidade específica. Por isso, nenhum dos seus membros tem qualquer interesse além daquilo que pode convencer as pessoas.

Em muitos casos, porém, isso é uma influência significativa. A Renovação atrai indivíduos que estão desesperadamente à procura de algum tipo de esperança ou salvação, e um pregador oferecendo isso é capaz de obter uma dedicação quase fanática de um seguidor devoto. Além disso, o bando tem uma reputação confiável como clero, e até mesmo os descrentes muitas vezes acreditam em seu chamado. Os níveis elevados de Rebanho da prole (veja a seguir) refletem a fé que seus seguidores têm nela e sua função não é apenas a alimentação. Como foi dito anteriormente, alguns Membros do rebanho se ligam ao sacerdócio nômade. Outros podem ser chamados para realizar favores quando a Renovação chega à cidade — o grupo aceita doações em dinheiro, produtos para viagem, roupas e outras coisas que eles possam vender na próxima cidade ou usar para confortar os menos prósperos entre seus seguidores, o que melhora ainda mais sua reputação.

Não-vida Nômade

Dependendo do lugar onde você decide dar corpo à Renovação de Hezekiah, ela pode ter uma variedade de refúgios. O bando foi concebido como um grupo nômade, viajando pelo país em uma caravana liderada por um *trailer* de tamanho médio (que permite aos Membros se esconder do sol) e uma escolta de *pick-ups* e sedãs velhos.

O *trailer* foi alterado de modo a permitir a entrada do mínimo de luz possível. A cabine do motorista pode ser fechada, garantindo aos passageiros que se encontram no trailer privacidade e proteção. Cada um dos compartimentos para dormir tem um abrigo móvel e todas as janelas foram cobertas com persianas ou cortinas — enquanto permanecer em sua cama durante o dia, o vampiro nunca terá que se preocupar com o sol. Obviamente, atividades diurnas são um problema para a Renovação, mas ainda não houve nenhum problema sério. Se alguém atacar a Renovação durante o dia (por qualquer razão que seja), levará definitivamente uma vantagem.

A escolta é formada por veículos de passeio ou *pick-ups* de modelos que variam do fim dos anos 60 ao começo dos 90. Dirigida por peregrinos voluntários dos tempos modernos que seguem a Renovação, a maioria desses carros entra e sai da frota. Alguns são vendidos na estrada; outros quebram e precisam ser descartados. Entretanto, a maioria dos seguidores de Hezekiah permanece com ele apenas dentro de certas regiões — o pessoal da equipe de apoio e os empregados contratados que viajam com a Renovação no sudeste não são os mesmos que a seguem pelo centro-oeste. De vez em quando, um seguidor muito entusiasmado adere por mais tempo do que o normal, mas isso raramente dura muito. Ele acaba ficando sem dinheiro ou adquire algum outro interesse — ou se torna alimento para os Membros, que imaginam que pelo fato de não ter nenhum laço que o prenda, ele não tem ninguém para sentir sua falta se vier a desaparecer.

Quando chega a uma vila ou cidade onde deseja estabelecer um negócio, a Renovação normalmente faz isso uma semana antes do evento programado. Hezekiah e LeRoy mantêm uma programação, para a qual arranjam espaço, permissões e propaganda com pelo menos um mês de antecedência. Acertar esses detalhes é trabalho dos voluntários ou gerentes contratados, pois a maioria deles precisa ser resolvida de dia. Então, a Renovação entra na cidade, criando uma atmosfera quase carnavalesca. O Reverendo Rutledge estaciona o *trailer* próximo ao local da Renovação, e os trabalhadores levantam acampamento, ficando em tendas, dormindo em seus veículos ou alugando quartos de hotel a suas próprias custas. Especialmente no inverno, os acampamentos podem ser locais desolados, povoados por trabalhadores que passam noites desconfortáveis em seus carros e que mesmo assim trabalham incansavelmente e com fervor pela causa de Hezekiah.

Na semana anterior à Renovação, uma equipe de pessoas comuns ergue a tenda, cria uma entrada de veículos e um estacionamento, decora o palco com os poucos equipamentos que a Renovação possui e geralmente cuida da logística enquanto os Membros planejam seus sermões, supervisionam o trabalho e dão as instruções necessárias. A maioria dessas operações é realizada com menos de doze ajudantes — apenas uma ou duas delas já empregaram uma equipe com mais de 20 pessoas.

Na semana anterior à Renovação, os Membros às vezes se abrigam em hotéis locais ou com famílias hospitaleiras, só para sair das cabines do *trailer*. Os hábitos noturnos dos Membros da Renovação às vezes são questionados, mas Hezekiah e sua prole tiveram vários anos para inventar desculpas. Eles dizem que, como a Renovação acontece à noite, o

seguro (inexistente) da igreja lhes permite trabalhar apenas nesses horários, e nenhum deles poderia ficar sem isso. Do mesmo modo, como é mais frio à noite, a caravana viaja com mais eficiência e usa menos gasolina se viajar depois do anoitecer. Muitos locais para acampamento e pontos de parada não cobram de visitantes diurnos (ou cobram menos), em oposição aos custos de acampamento e de estacionamento por toda a noite. Na verdade, com uma variedade de fachadas, a Renovação de Hezekiah parece um ministério interiorano estranho, mas legitimamente pobre. Aceitar a caridade dos bons samaritanos não só os alimenta, como também dá credibilidade a seu disfarce.

Os Membros

Apesar de todos os Brujah que formam a Renovação de Hezekiah considerarem o bando como sua prole, quase todos eles têm seus próprios planos. Entretanto, eles reconhecem a necessidade da união em nome da Renovação e deixam suas diferenças de lado no interesse de manter as aparências. Mesmo assim, as Noites Finais podem acabar provocando o fim dessa prole desordenada ou sendo o catalisador que os unirá.

Reverendo Hezekiah Rutledge

História: o Abraço de Hezekiah deveria ter lhe dado um pouco de humildade — seu Senhor o presenteou com a Maldição de Caim quando Hezekiah mandou a cria anterior dele para as fogueiras de bruxas na virada do século XVIII. No entanto, o antigo sacerdote congregacional se recusou a aceitar seu destino alegremente e decidiu se reinventar como um espiritualista dos Amaldiçoados. Educado sob o dogma do calvinismo puritano, Hezekiah interpretou seu Abraço como um teste imposto por Deus. Embora Ele o tivesse amaldiçoado, esse era o preço que teria de pagar pelo regozijo de levar a Fé aos outros.

E assim começou uma das não-vidas mais estranhas e contraditórias. À noite, Hezekiah viajava pelas 13 colônias, fazendo sermões poderosos iluminados com enxofre e fogo do inferno. Entretanto, ao longo das décadas, a tendência religiosa das novas colônias mudou. A política ganhou proeminência; a questão outrora crítica sobre da liberdade religiosa foi ignorada, pois a autonomia do governo se tornou a ordem do dia. Hezekiah insistiu, embora suas jornadas noturnas atraíssem cada vez menos ouvintes. Contra o pano de fundo da Revolucão e das batalhas incessantes entre o Sabá e a Camarilla do Novo Mundo, Hezekiah defendeu a causa da Vontade do Senhor do único modo que ele conhecia — com o longo discurso apocalíptico que funcionara nos anos anteriores. Tanto príncipes quanto bispos o ignoravam como um lunático.

Mas, como qualquer movimento que se baseia em uma profecia do juízo final, o número de seguidores de Hezekiah continuou aumentando. Ele atraia aqueles que haviam sido privados de seus direitos civis, os iludidos e os miseráveis. Esses seguidores formaram a base do grande rebanho de Hezekiah, e ele deixava pequenos grupos para estabelecer igrejas em cada cidade que passava. Uma vez por ano — talvez com uma freqüência um pouco maior ou um pouco menor — ele visitava os convertidos anteriormente para ver como a fé deles havia se desenvolvido.

Em sua ausência, a maioria dessas congregações se desfazia alguns meses após sua formação. Poucos de seus seguidores tinham a mesma paixão ardente pela teologia ou o mesmo conhecimento e a mesma compreensão capazes de transformar um São Tomé em um discípulo. Mesmo assim, Hezekiah prezava a ironia que existia em tudo isso; apesar das igrejas decadentes que deixava para trás, ele tinha conseguido levar Deus para cada uma daquelas vidas desesperadas. Nos dois séculos que se passaram, suas canções e sermões continuaram os mesmos, mas, não importa o quanto os gostos e culturas mudem, Hezekiah ainda atrai seguidores. É verdade que eles podem vacilar, perder a fé e sucumbir novamente às

pressões e tormentos das Noites Finais. Mas nunca esquecem que, embora brevemente, Deus os tocou através de Seu mensageiro, Hezekiah Rutledge.

Imagem: Rutledge possui todos os atributos físicos de um orador dinâmico. Os olhos brilham quando ele fala, seu olhar cala os dissidentes e sua postura estatuesca faz o público perceber que o que ele está dizendo é importante. Apesar dos vários papéis que a Renovação representa, a aparência de Hezekiah permanece imutável. Ele usa trajes sérios e quase nunca veste roupa esportivas. Seus movimentos são leves e sutis — Hezekiah não dá golpes nem cospe quando faz seus sermões. Ele fala com firmeza, gesticula quando necessário e deixa a gravidade da Palavra de Deus fazer o resto.

Dicas de Interpretação: na maioria dos assuntos, você é reservado e respeitoso, exceto quando o divino se torna o assunto da conversa. Nesse ponto, você domina a discussão com seu extenso conhecimento de teologia, interpondo parábolas e aforismos. Isso não quer dizer que você seja ignorante em assuntos que não envolvam religião. Pelo contrário, você sabe que Deus selecionou aqueles que se unirão a Ele no paraíso e que deu livre arbítrio a Suas criações para que elas possam viver como acharem adequado. Você não deseja julgar, apenas levar Deus àqueles que precisam.

Senhor: Kristofer Heinemann
Natureza: Diretor
Comportamento: Pedagogo
Geração: 9ª
Abraço: 1697
Idade aparente: pouco mais de 40
Físicos: Força 2, Destreza 3,Vigor 5
Sociais: Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 3
Mentais: Percepção 3, Inteligência 5, Raciocínio 4
Talentos: Briga 1, Esquiva 1, Empatia 4, Expressão 5, Intimidação 3, Liderança 4, Lábia 4
Perícias: Empatia com Animais 2, Ofícios 1, Etiqueta 3, Armas de Fogo 2, Armas Brancas 1, Performance 4, Furtividade 4, Sobrevivência 4
Conhecimentos: Instrução (Teologia) 4, Finanças 1, Investigação 3, Direito 4, Lingüística 2 (latim, espanhol), Medicina 2, Ocultismo 3, Política 3
Disciplinas: Animalismo 2, Auspícios 2, Rapidez 3, Dominação 2, Fortitude 2, Potência 2, Presença 5, Metamorfose 1
Antecedentes: Aliados 1, Contatos 2, Rebanho 5, Recursos 3, Lacaios 5
Virtudes: Consciência 4, Autocontrole 4, Coragem 3
Moralidade: Humanidade 7
Perturbações: Gula
Força de Vontade: 7

Jack Tarver

História: a Guerra Civil deixou muitos soldados da União afastados de suas unidades. Com as marchas forçadas, mudanças de ordens de última hora e o caos da batalha, ficava fácil desertar ou ser desertado. Jack Tarver, o terceiro filho recrutado de um ferreiro de Delaware, encontrou-se nessa mesma situação após a primeira Batalha de Bull Run*. Sem dinheiro para voltar para casa e sem chances de encontrar o resto de sua unidade militar, Jack foi obrigado a viver da terra.

Infelizmente, ele não era um bom fazendeiro. Em menos de um mês, passou a assaltar os viajantes nas estradas que levavam a Richmond e, pouco depois disso, acordou com a cabeça latejando na cadeia. Julgado como desertor (do exército confederado), Jack foi condenado à forca.

Na noite anterior à execução, Jack recebeu uma visita. O pregador Hezekiah Rutledge convenceu os guardas da prisão a lhe permitir que consolasse Tarver e preparasse sua alma para o paraíso. É claro que Rutledge não tinha essa intenção — ele Abraçou Jack imediatamente e os dois fugiram aquela noite.

Jack sabe que Hezekiah o Abraçou para servir a seus objetivos. Hezekiah já lhe disse isso. Jack não

* Batalha da Guerra Civil Americana realizada em 21/07/1861.

tinha para onde ir e estaria morto na manhã seguinte se o pregador não o "resgatasse". Mesmo assim, Jack não é do tipo que desiste. Ele faz o que precisa ser feito, mesmo se não for um perito. Nesse sentido, Jack tornou-se, até certo ponto, o criado de Hezekiah. Ele dirige e cuida do *trailer* no qual a Renovação viaja, arma as tendas e cuida dos vários pequenos detalhes que, se viessem a ser ignorados, poderiam por a operação a perder.

Hezekiah deixou claro que Jack irá para o Inferno se enfrentar a Morte Final, assim como ele. Apesar de não ser extremamente religioso, Jack acredita em Hezekiah e não pretende encarar o Diabo. Às vezes, isso é a única coisa que impede Jack de se destruir. Outras vezes, Jack simplesmente ignora sua situação, fazendo o que Hezekiah exige sem refletir conscientemente sobre o assunto. A cada noite que Jack se levanta, um pouco mais de seu ser se degenera. Logo, ele irá desabar sob o peso das calamidades amontoadas sobre ele, destruir a si mesmo e arrastar o pregador para o inferno junto com ele.

Imagem: Jack Tarver é um homem derrotado, com a postura arqueada e a face abatida para provar isso. Ele raramente mostra qualquer expressão, pois há muito tempo se conformou com seu destino. Jack nem mesmo se dá ao trabalho de se arrumar na maioria das noites — para quê? Seu cabelo está perpetuamente despenteado, ele usa uma barba de três dias e suas roupas parecem amarrotadas, mesmo quando estão limpas. Uma grande cicatriz, adquirida na Batalha de Bull Run, começa no olho direito, atravessa a bochecha e desce até o ombro; ele foi Abraçado antes de isso ter se curado.

Dicas de Interpretação: Rutledge lhe diz o que fazer e você obedece. Mas, você não faz isso de bom grado e nem necessariamente faz bem feito. Se puder prestar um serviço meia-boca, é exatamente isso o que você fará. Contudo, você não é o tipo de homem que desiste — cometer suicídio significa uma passagem só de ida para o Inferno, e isso com certeza é pior do que trocar pneus e se pentear. Você já teve uma especie de dignidade mórbida — claro, você falhou, mas mesmo assim era dono do próprio nariz — e pudesse recuperar isso, talvez conseguisse fugir de Rutledge.

Senhor: Hezekiah Rutledge
Natureza: Criança
Comportamento: Conformista
Geração: 10ª
Abraço: 1874
Idade aparente: pouco mais de 20
Físicos: Força 3, Destreza 3, Vigor 3
Sociais: Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 1
Mentais: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3
Talentos: Prontidão 1, Esportes 2, Briga 4, Esquiva 2, Intimidação 1, Manha 2
Perícias: Ofícios 5, Condução 4, Armas de Fogo 3, Armas Brancas 2, Segurança 3, Furtividade 3, Sobrevivência 2
Conhecimentos: Acadêmicos 1, Computador 1, Direito 1, Medicina 2
Disciplinas: Rapidez 2, Potência 2
Antecedentes: Rebanho 3, Recursos 2
Virtudes: Consciência 4, Autocontrole 2, Coragem 3
Moralidade: Humanidade 4
Força de Vontade: 3

Marion Sisley

História: às vezes, a multidão não quer ouvir discursos longos, veêmentes e bombásticas sobre a ira de Deus e Sua infinita capacidade de vingança. As pessoas recebem uma parcela grande o suficiente dela em seu dia a dia e se voltam para a espiritualidade a fim de escaparem disso, principalmente nas noites de hoje. Nesse caso, os sermões de Hezekiah deixam a multidão incomodada, em vez de encaminhá-la para Deus. O reverendo percebeu isso algumas décadas depois de começar sua carreira de morto-vivo, mas acabou considerando a todos como ouvintes narcisistas. Entretanto, nas últimas décadas, ele aprendeu que precisa representar para o público. Marion Sisley é essa tentativa de dar um

aspecto mais agradável a seus avisos sobre o Armagedon.

Como filha de um vendedor no Alabama, Marion herdou o charme de seu pai. Ela era uma garota genuinamente bonita, popular na escola e que cantava no coro da igreja aos domingos. Uma noite, no início dos anos 1950, ela e seus pais foram a uma Renovação comandada pelo Reverendo Rutledge e, desde então, ela se tornou parte do séqüito do pregador. Hezekiah ficou tão impressionado com a aparência da mulher que "convenceu" os pais dela que o verdadeiro chamado de Marion era a sua igreja e que a sustentaria se permitissem que ela o auxiliasse a levar a Palavra de Deus.

Marion era — e ainda é — uma mulher notavelmente perceptiva. Ela sabia que havia mais do que um módico desejo carnal na vontade do reverendo em ter sua companhia. Ela também compreendeu que ele negava completamente esse impulso — quanto mais a desejava, mais se convencia que ela era verdadeiramente uma predestinada de Deus. Por isso, Marion sabe que sua capacidade de influenciar o rebanho foi apenas uma razão secundária para seu Abraço. O motivo real pelo qual Hezekiah a Abraçou foi um desejo pervertido, e isso distorceu para sempre a auto-imagem de Marion.

Mas, seu ódio por si mesma e seu estado perdem a importância diante da oportunidade de fazer o trabalho de Deus. Marion é apenas uma mulher e compartilha a interpretação de Hezekiah segundo a qual os Membros devem sofrer a fim de serem os veículos do objetivo maior de Deus no mundo. Quando pisa no palco ou no púlpito, ela evoca tanta paixão e alegria pela glória da Criação de Deus que quase se esquece que está morta (presumindo que se saiba disso em primeiro lugar). A não-vida abriu os olhos de Marion de muitas maneiras diferentes: ela comunica as maravilhas que seus sentidos aguçados de forma sobrenatural detectam e canta com a voz de um anjo.

Como Tarver, de quem sente pena, ela acredita que está predestinada ao Inferno, devido a seu estado como morta-viva, mas aceita isso como uma disputa. É seu dever levar a Palavra de Deus para o maior número de pessoas possível antes de encontrar seu destino de fogo, talvez começando com o próprio reverendo.

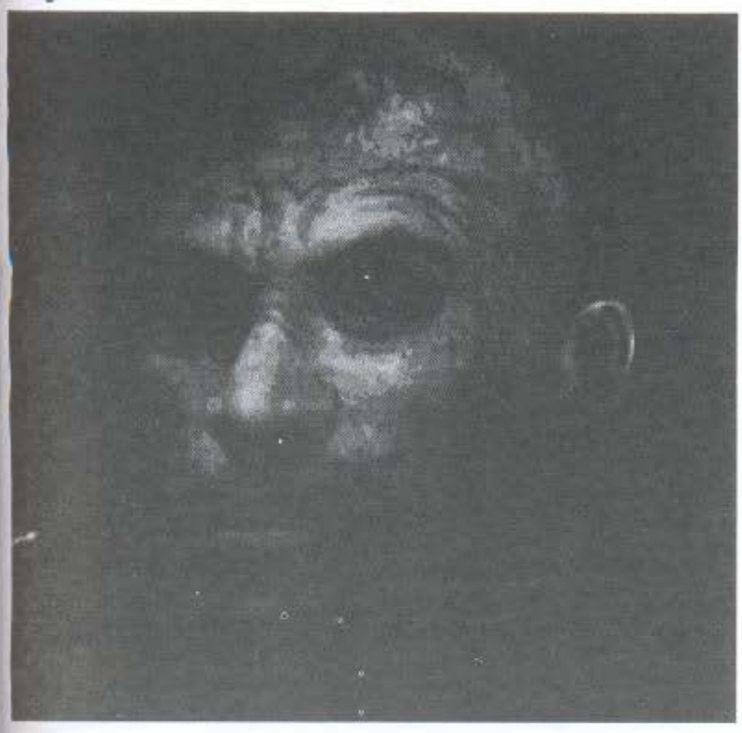
Imagem: Marion é a típica garota da casa ao lado dos anos 50: saudável, recatada e encantadora. Ela usa roupas conservadoras quando aparece diante dos fiéis, preferindo vestidos e ternos elegantes. Seu Abraço aconteceu não muito depois da adolescência, por isso, sua face ainda é vibrante e jovem, diferente dos rostos tensos e fatigados dos outros membros da Renovação.

No entanto, quando não precisa se apresentar, a auto-estima destruída de Marion assume o comando. Quando sabe que ficará sozinha com o Reverendo Rutledge, veste roupas que expõem a maior parte possível do seu corpo sem ser totalmente indecente. Ela faz isso não só para se denegrir, pois seu Abraço levou-a a acreditar que ela não é nada além de um objeto de luxúria voluptosa, mas também para lembrar a Hezekiah da própria fragilidade dele. Naturalmente, isso incomoda muito Hezekiah.

Dicas de Interpretação: que coisa deplorável você se tornou! Amaldiçoada com o corpo do Demônio, transformada em um brinquedo para os desejos impotentes de um Senhor vaidoso, você quer apenas ajudar os outros a escapar da imundície sobre a qual você precisa rastejar para cumprir a vontade de Deus. Todas as noites, vocês se vê odiando cada vez mais Hezekiah, porque ele conduz seu rebanho cegamente pelo caminho que pode ter sido apropriado dois séculos atrás, mas que é totalmente inapropriado agora. Mesmo assim, você não quer usurpar o cargo dele; você simplesmente sabe que o tempo passou e que sua servidão a Deus expirou. Ele perdeu de vista o que realmente importa: a salvação do rebanho, e não sua própria veneração ou perversidade.

Senhor: Hezekiah Rutledge
Natureza: Mártir
Comportamento: Penitente
Geração: 10ª
Abraço: 1954
Idade aparente: começo dos 20
Físicos: Força 2, Destreza 2, Vigor 2
Sociais: Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 4
Mentais: Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 2
Talentos: Prontidão 2, Esquiva 2, Empatia 4, Expressão 5, Estilo 2, Lábia 2
Perícias: Ofícios 3, Etiqueta 3, Armas de Fogo 1, Performance 5, Furtividade 4
Conhecimentos: Acadêmicos 2, Computador 1, Investigação 3, Política 1, Ciência 1
Disciplinas: Rapidez 2, Ofuscação 2, Presença 4
Antecedentes: Aliados 1, Rebanho 5, Recursos 3, Lacaios 2
Moralidade: Humanidade 5

Virtudes: Consciência 3, Autocontrole 2, Coragem 3
Força de Vontade: 4



LEROY WILLITS

História: daquilo que o pequeno LeRoy compartilhou com os outros membros da prole, sua vida mortal foi certamente humilde, no mínimo. O décimo-primeiro filho de uma família pobre de meeiros e faz-tudo, LeRoy cresceu vivendo a vida dura na fazenda e professando a fé na igreja. Ele diz que a fazenda da família fica em algum lugar do Mississipi e uniu-se à prole de Rutledge em Birmingham.

Hezekiah e Marion ficaram imediatamente interessados em LeRoy quando ele apareceu na Renovação em uma noite fresca de verão. O reverendo viu um temor honesto a Deus no jovem vigoroso. Marion viu uma determinação — apesar de sua pobreza e dificuldades, ele sabia que Deus o amava. Durante o sermão, Hezekiah chamou LeRoy ao palco e o ergueu facilmente sobre a cabeça numa demonstração dos "poderes da fé". Com isso, LeRoy percebeu que a congregação do reverendo era sagrada e diligente e quis saber como se unir a ela. Hezekiah o aceitou de bom grado.

No entanto, a ilusão não durou muito. Rutledge fez LeRoy realizar trabalhos servis, auxiliando o miserável Jack Tarver e "expulsando" as pessoas quando elas se mostravam fervorosas demais durante as cerimônias da Renovação. Marion explicou para o homem decepcionado o que estava realmente acontecendo e disse que ele não podia deixar o segredo escapar. Quando Marion ofereceu a Willits uma escolha entre a morte e o Abraço, ele escolheu o último. Ela lhe disse que havia cometido um erro, mas o Abraçou assim mesmo.

Hezekiah ficou furioso, mas não destruiu LeRoy de imediato. Em vez disso, lembrou-se da serenidade que existia dentro do homem que havia chamado sua atenção em primeiro lugar. Ele ensinou a Willits a arte da oratória e começou educá-lo na Bíblia. Alguns anos depois de o reverendo tê-lo colocado sob sua proteção, LeRoy estava fazendo sermões e cantando junto com Marion e Hezekiah.

Embora não seja letrado, LeRoy é um homem sensato e não se esquece de que ele é a arma que Hezekiah e Marion usam para apunhalarem um ao outro. Apesar de realmente sentir um carinho por ambos, a forma como se comportam às vezes o enoja. É indecente e completamente inapropriado para as pessoas de Deus. Mesmo assim, são seus anciões, e até saber que pode arranjar um lugar para si num mundo longe da mesquinharia da Renovação, faz o que pode para lidar com isso. Ele e Jack fazem companhia um para o outro nas noites em que a Renovação não está "funcionando" e os dois conversam a noite inteira sobre dar o fora disso tudo.

Imagem: LeRoy é um homem afro-americano imenso com uma beleza rude. Ele se veste bem, prefere ternos refinados e roupas esportivas bem feitas. Antes do Abraço, um sorriso sempre aparecia em sua face, e seus últimos vestígios ainda podem ser vistos por baixo da aparência solene que possui agora. Seu cabelo é naturalmente longo e alinhado e ele o corta todas as noites quando LeRoy se levanta. Ele perdeu metade de sua orelha esquerda em um acidente na fazenda quando era criança.

Dicas de Interpretação: represente de acordo com as deixas de Hezekiah e Marion — quanto mais valioso você for para cada um dos dois, mais poder terá sobre eles. Não é uma questão de poder, claro, mas essa parece ser a única coisa que essas pessoas compreendem. Eles perderam de vista a mensagem de Deus no meio de todos os ataques traiçoeiros que realizavam um contra o outro e jogar dos dois lados impede-o de escolher um ou o outro. Quando as pessoas permitem, Deus pode ser um agente de mudança poderoso, melhorando a vida de todos quando Lhe é permitido. O objetivo de LeRoy é ajudar o rebanho a deixar Deus ajudá-los. Todo o resto é vaidade.

Senhor: Marion Sisley
Natureza: Celebrante
Comportamento: Visionário
Geração: 11ª
Abraço: 1964
Idade aparente: pouco mais de 30
Físicos: Força 5, Destreza 3, Vigor 4
Sociais: Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 2
Mentais: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3
Talentos: Prontidão 2, Esportes 3, Briga 3, Esquiva 2, Expressão 2, Graça 1, Manha 2, Lábia 2
Perícias: Empatia com Animais 3, Condução 3, Armas de Fogo 1, Armas Brancas 3, Performance 2, Furtividade 2, Sobrevivência 3
Conhecimentos: Finanças 1, Direito 2, Investigação 2, Medicina 1, Política 2
Disciplinas: Animalismo 1, Potência 2, Presença 1
Antecedentes: Contatos 2, Rebanho 5, Recursos 3, Lacaios 1
Virtudes: Consciência 4, Autocontrole 3, Coragem 4
Moralidade: Humanidade 7
Força de Vontade: 6

Ben Mead

História: o único membro da Renovação de Hezekiah que não é um descendente direto do Reverendo Rutledge, Ben Mead uniu-se aos viajantes como uma aceitação dos gostos dos freqüentadores mais jovens de igreja que acreditam que o mundo moderno não tem lugar para Deus. Ben é o típico "cara mau que ficou bom depois de ver a luz": um ex-motoqueiro fora-da-lei que passou anos de sua vida sob o efeito da heroína e entrando e saindo da cadeia. Desde que Ben dirigiu sua vida pelo caminho do Senhor, as coisas têm sido milagrosas.

Pelo menos, é o que Ben quer que você acredite. Ele convenceu Hezekiah, Marion e LeRoy que mudou sua (não-) vida, mas a verdade é um pouco mais complexa. Ben foi Abraçado por um arconte da Camarilla que viu a Renovação de Hezekiah e ficou preocupado achando que se tratava de um culto à Gehenna. Depois de designar sua cria para ficar de olho no grupo, o Senhor de Ben retornou ao Conselho Interno e aguarda relatórios sobre o assunto.

Ben descobriu que a melhor forma de observar o grupo sem levantar suspeitas era estar dentro dele. Representando o papel do pecador arrependido, revelou sua natureza vampírica ao grupo e, apesar de ficarem desconfiados no início, eles o aceitaram. Aos olhos da Renovação, Ben dava credibilidade ao grupo — nestes tempos de cinismo, os jovens desprezam com freqüência a igreja pelo fato dela ser piegas demais. Ben faz eles enxergarem outras coisas, que a vida pode ser tão perigosa quanto você quiser e que Deus ainda te amará. Até onde ele sabe, a Renovação é completamente dominada por Ben, tanto os sacerdotes quanto o rebanho.

Entretanto, Jack Tarver sabe o segredo de Ben, pois seguiu o vampiro uma noite e escutou um telefonema que ele deu a seu Senhor. Jack manteve essa informação para si — nem mesmo Ben sabe que seu disfarce foi descoberto — porque não tem certeza de como usá-la.

Ben continua sua representação. Apesar de os vampiros da Renovação de Hezekiah saberem que ele não é tão fervoroso quanto demonstra no palco, ele parece autêntico. Além disso, suas proezas físicas ajudaram o grupo mais de uma vez quando as coisas se tornaram violentas. Ben afastou os Lupinos da prole, lutou com arruaceiros ao lado de LeRoy e às vezes ajuda Jack a montar tudo para as cerimônias noturnas.

Podemos dizer que Ben vê a Renovação pelo que ela é. Ele sabe que o grupo tem seus próprios cismas a perturbá-lo internamente, mas eles acreditam honestamente em Deus e no que estão fazendo. Ele não os vê como uma ameaça à Máscara, e com certeza não são aberrações da Gehenna, então, por enquanto, e está disposto a deixá-los continuar suas

atividades como sempre. Afinal de contas, isso lhe permite viajar e, de vez em quando, ele descobre coisas sem nenhuma relação com a Renovação. Mesmo assim, se o segredo de Ben vier à tona, a Renovação sem dúvida se sentirá traída e, devido aos problemas que eles já têm, não há como dizer como reagirão.

Imagem: Ben passou muitos anos de sua vida (e não-vida) na estrada, e pode apostar que ele foi talhado para isso. Seu cabelo é um nó confuso de fios negros e suas roupas de motociclista têm uma mancha indelével de graxa. Sua pele é incomumente escura para um Membro, pois ele passou sua vida sob o sol das estradas. Quando sobe no palco, veste uma versão mais limpa de suas roupas normais, incluindo botas de motociclismo brilhantes e uma camiseta da Renovação com as mangas rasgadas.

Dicas de Interpretação: fique de olhos abertos. O povo da Renovação parece muito consciente das preocupações que seu Senhor tinha, mas não há como saber se eles são apenas bons em guardar segredos. Mesmo assim, um disfarce é um disfarce e você faz de tudo para cumprir sua obrigação com seu Senhor. Apesar de esses caras também serem Brujah, eles falam sobre coisas que são completamente diferentes daquilo que foi mostrado a você, e é provavelmente por isso que seu Senhor ficou alerta.

Senhor: Ahmet ibn-Ahmed ibn-Mahmoud abd-Yzir
Natureza: Ranzinza
Comportamento: Juiz
Geração: 11ª
Abraço: 1991
Idade aparente: começo dos 20
Físicos: Força 4, Destreza 4, Vigor 3
Sociais: Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 2
Mentais: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio3
Talentos: Esportes 3, Briga 4, Esquiva 3, Empatia 1, Manha 3
Perícias: Empatia com Animais 2, Ofícios 3, Condução 3, Armas de Fogo 2, Armas Brancas (corrente) 4, Furtividade 2, Sobrevivência 3
Conhecimentos: Lingüística 1 (espanhol), Medicina 2, Ciência 2
Disciplinas: Rapidez 1, Potência 3
Antecedentes: Aliados 1, Rebanho 4, Mentor 3, Recursos 3
Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 2, Coragem 4
Moralidade: Humanidade 5
Força de Vontade: 5

Brujah Notáveis

Entre os Brujah, fama e infâmia convivem lado a lado. Uma noite, um Membro pode ser o assunto de lendas, e suas proezas são recontadas com reverência. Na noite seguinte, ele pode ter seu nome difamado e ser totalmente ignorado. Para os Brujah, a reputação é uma coisa instável, construída e destruída milhares de vezes a cada menção ao individuo.

Jack Sorridente

As histórias a respeito de Jack Sorridente são um testemunho do poder da lenda entre os Membros. Um pirata do século XVII, um revolucionário anti-Ventrue, um líder anarquista no Estado Anárquico Livre em desintegração e vários outros mitos — que podem ou não ser verdade — o renegado conhecido como Jack Sorridente inspira lealdade ou inimizade aonde quer que vá.

Membros rebeldes têm muito respeito pelo Lambedor que se nomeia Jack Sorridente, considerado "o anarquista dos anarquistas". Atualmente residindo na Califórnia, Jack ganha a não-vida atacando as instituições da Camarilla. Ele discursou contra os títulos anacrônicos da seita, opôs-se às ações de príncipes e primigênies e até mesmo entrou em conflito com o venerado Jeremy MacNeil, um líder anarquista cuja campanha de unificação no Estado Anárquico Livre conduziu a uma era sem precedentes de coesão não-partidária dos Membros antes de os Cataios invadirem.

Desde então, Jack Sorridente tem sido um espinho constante para ambos os lados dos Cainitas e para os Vampiros do Oriente, liderando bandos da ralé anarquista contra a ameaça Cataia. Os Vampiros do Oriente odeiam-no pelo fato dele se opor às suas tentativas de influenciar a costa oeste americana. A Camarilla considera-o uma ameaça, não apenas por ser contra os príncipes, mas também porque ele está sempre reabrindo velhas feridas na costa oeste.

Dominic

Embora o nome de Dominic não seja muito conhecido, sua influência sobrevive há séculos entre os Brujah. Ao longo de sua não-vida, Dominic cultivou um ódio crescente pelos Ventrue. Como muitos Brujah, ele os culpa pela destruição de Cartago; ao contrário de muitos Brujah, tornou-se um vampiro nessa cidade lendária.

As estimativas do poder de Dominic variam entre aqueles que o conhecem, mas a maioria de seus conhecidos o coloca entre a Quinta e a Sétima Geração. Através dos séculos, Dominic apoiou o Inconnu (como faz atualmente) e o Sabá, mudando de alianças conforme sua fúria aumentava e diminuía. Muitos dos Brujah *antitribu* originais do Velho Mundo citam Dominic como seu mentor nominal, se não o colocam em algum lugar de sua própria linhagem. Na verdade, a influência e a fúria de Dominic definiram muitas das posições dos Brujah na Europa Oriental nos séculos após a Revolta Anarquista.

Nas noites de hoje, Dominic fica muito tempo em torpor ou passando despercebido pela sociedade dos Membros. De acordo com os rumores, ele espera a hora certa para atacar os odiados Ventrue com mais eficácia. Os fogos da vingança de certa forma suavizaram, já que ele derrotou seu maior rival — Bulscu, um dos Ventrue húngaros. Mas, nem mesmo, isso amenizou seu temperamento. Pelo contrário, agora, ele não tem o foco de uma vingança e a Besta reivindica um pouco mais a cada noite que passa pois Dominic não tem uma vingança para se fortalecer contra isso. Muitos dos Membros jovens que ouviram falar dele o temem. Afinal, se as historias forem verdadeiras, um Matusalém desperto, degenerado e furioso caminha entre eles. Dominic não sente misericórdia nem por suas próprias crias, quanto mais pelas de outros Senhores.

Tara, Príncipe de San Diego

Tara emergiu dos precários baronatos do Estado Anárquico Livre, como um membro da "nova raça" dos vampiros da Camarilla. Oportunista e sensata, Tara chegou ao principado sob o disfarce de simpatizante dos anarquistas. Na verdade, Tara apoiou o código informal adotado pelos anarquistas, mas, quando viu a maré a favor do Estado Livre, ela mudou de opinião para preservar a cidade que reivindicava como seu baronato. Os Membros de San Diego tinham se cansado de lutar contra a influência da Camarilla e de repelir as incursões do Sabá. Além disso, a invasão Cataia sobrecarregou os já reduzidos recursos disponíveis para os Cainitas de San Diego. Há muito reconhecida, embora de má vontade, como a baronesa da cidade, Tara esperou que seus inimigos realizassem ataques, que ela sabia que iriam falhar. Quando o último de seus rivais sucumbiu à maré dos anarquistas, dos bandos do Sabá, dos Vampiros do Oriente e de outros sofrimentos, Tara mudou sua aliança, abandonando os anarquistas e aliando-se à Camarilla.

Apoiada pela Camarilla, Tara fornece à sociedade vampírica de San Diego o baluarte necessário para resistir às numerosas ameaças externas. Embora os anarquistas não gostem do fato de Tara estar "dormindo com o inimigo", a maioria pelo menos percebe relutantemente que, sem os contatos e a ajuda que a Camarilla fornece, a cidade estaria sob a influência do Sabá ou algo pior. Tara continua sendo uma príncipe não-intervencionista, e os vários anarquistas da cidade a consideram um mal necessário (e bem relacionado).

Quanto às ambições da própria Tara, ela compreende que aquilo que foi forçada a fazer era a única saída. Ela teria preferido continuar sendo uma baronesa, mas nem mesmo sua grande rede de contatos e agentes conseguiria impedir a derrota final de San Diego para o Sabá. Atualmente, ela faz um jogo perigoso, cortejando os batedores Cataios e do Sabá da mesma forma, voltando-os uns contra os outros ao dizer que, somente eliminando o outro, eles poderão cultivar a influência na cidade. Ela tem uma rivalidade intensa com o Nosferatu do Sabá Cicatriz, que é um dos Cainitas mais poderosos da cidade de Tijuana. Além disso, o "príncipe" de El Cajon, um vampiro chamado Shay, quer devolver a cidade a suas raízes anarquistas, e Tara o enfrenta com freqüencia. Todas as noites, Tara se esforça para manter o equilíbrio entre as oito ou mais facções diferentes que querem controlar a cidade. Até hoje, ela tem sido capaz de resolver tudo apenas com a força de sua personalidade.

Theo Bell

Desde seu início humilde como escravo e seu Abraço escandaloso até as noites de hoje, Theo Bell personifica o lado taciturno dos Brujah. Mesmo como um arconte, Theo vê a condição de vampiro como uma outra forma de escravidão, outra obrigação que ele não tem escolha a não ser cumprir.

Mesmo assim, a ironia da situação de Theo não diminui seu zelo. Ele se opõe brutalmente ao Sabá, vendo-os como pretensos lordes da noite que estão preocupados demais com si mesmos para compreender o que fazem com o mundo a seu redor. Mas a dedicação de Theo à Camarilla não é inteiramente altruísta — ele acredita que o Sabá transformaria o mundo num inferno eterno e não quer tomar parte

nisso. Entretanto, Theo não reverencia a Camarilla, pois percebe que ela está satisfazendo seus próprios desejos.

Ele desempenhou um papel importantíssimo na recente reconquista de Nova Iorque por parte da Camarilla, coordenando várias das batalhas críticas da seita e agindo junto com o Ventrue Jan Pieterzoon para impedir que a cidade caísse novamente nas garras do Sabá. É claro que Theo não tem nenhuma vontade de assumir mais responsabilidades — ele não deseja ser príncipe e votou para que o batedor Nosferatu Calebros assuma o cargo temporário até que um candidato permanente o reivindique. Na verdade, a política da Camarilla acalma Theo — ele não vê a Maldição de Caim como um jogo imortal, e sim como uma última oportunidade de conseguir a redenção.

Trino

A política do grupo auto-denominado Trino é desconhecida por todos, mas o grupo não parece ser apenas um pequeno bando anarquista. A seita consiste de três vampiros, Veronica Go, Martin Hyde e Mercury, e todos afirmam ser de alguma forma relacionados ao Clã Brujah e membros dele. A teoria mais comum é que o andrógeno Mercury criou Veronica e Martin, pois os dois últimos parecem acatar a "ela".

O Trino é um grupo estranho. Na verdade, seus membros parecem ter pouca coisa em comum. Eles viajam como anarquistas ou integrantes nômades do Sabá, percorrendo o país em um Plymouth Barracuda clássico conversível de 1970. De vez em quando, eles estabelecem um refúgio temporário em alguma cidade, ficam nela algumas noites e depois partem, geralmente sem deixar que os Membros locais percebam o que fizeram durante sua estada. Os Cainitas que ouviram falar deles não acham que eles sejam do Sabá — se esse fosse o caso, o Trino com certeza teria efeitos mais duradores nas cidades em que pára. É mais provável que sejam mensageiros de algum grupo inescrutável de vampiros, como fica evidenciado pelo seu método de ação. Quando o Trino chega a uma cidade, seus membros interrogam os vampiros locais sobre os lugares freqüentados por Membros específicos, apesar de nunca terem visitado a cidade antes ou de não conhecerem nenhum detalhe pessoal sobre esses Membros. A única razão para o Trino ser conhecida por unanimidade como de origem Brujah é o resultado de uma magia do sangue Tremere e uma aplicação despótica de Dominação por parte dos Malkavianos.

Os Membros com algum conhecimento das habilidades do grupo especulam que ele serve a um propósito maior, pois cada vampiro da seita tem talentos únicos. Mercury apresenta um grande domínio da Disciplina: Presença e é na maioria das vezes o porta-voz do grupo. Certamente, todos os pedidos de ajuda ou favores para a seita passam por "ela". Martin foi visto usando uma magia ritualística estranha, que alguns Membros acreditam ser Taumaturgia ou uma Disciplina desconhecida. Veronica parece ser a amante ou a serviçal dos outros dois Membros, embora se saiba que a usam como "isca" para atrair Membros com quem o Trino deseja falar.

Por fim, seus objetivos e planos são desconhecidos, exceto pelas mensagens ou missivas estranhas que às vezes entregam aos Membros de todos os Estados Unidos. Algumas especulações até mesmo indicam uma ligação com o Inconnu, o que não é de todo impossível devido ao pouco que se conhece sobre essa seita misteriosa.

Christof Romuald

O Brujah conhecido como Christof surgiu durante a Longa Noite da Idade das Trevas como um membro da Irmandade da Espada, uma ordem de cavaleiros que jurou lutar contra as marés de infiéis muçulmanos durante as Cruzadas. Outrora um homem temente a Deus, Christof viu sua fé desafiada depois do Abraço. Como Deus pôde permitir que monstros como ele maculem Sua criação? Como podia um Deus amoroso virar as costas para todos as perversidades do mundo? Christof respondeu a essas questões — as mesmas com as quais quase todos os neófitos lutam durante os primeiros anos — chegando à conclusão que Deus o havia abandonado.

Logo após seu Abraço, Christof viajou pela Europa Oriental. Ele enfrentou os bárbaros da Hungria, ergueu sua espada contra o lorde Ventrue do oriente, lutou contra os Tzimisce da Transilvânia e seus asseclas e chegou até mesmo a conhecer o lendário golem de Praga. Cada vez mais, Christof preenchia o vazio em sua alma deixado pela ausência de Deus com fúria e maldade. Mesmo quando pedia notícias de casa, notava que as terras de sua França natal haviam mudado. A perversidade do mundo parecia ecoar sua própria fé denegrida — enquanto ele estava ocupado demais se entregando

a seus estratagemas bestiais para reparar, o mundo havia se tornado desprezível e corrupto.

E então, Christof desapareceu abruptamente da sociedade Cainita. Nas Noites Finais, um vampiro reivindicando o mesmo título, Senhor e herança retornou para espreitar as noites, falando pouco e deixando para trás apenas rumores e o que pode ser descrito como lendas modernas. Alguns falam dele como o príncipe de Nova York ou o arcebispo de Londres e que a bela mulher que às vezes é vista em sua companhia é um membro do clã Tzimisce. Outros afirmam que ele empunha a espada de Drácula, ou que é, na verdade, um "Membro" Cataio do Oriente.

Seja qual for a verdade, o "Christof" moderno parece ter se entendido com sua natureza de morto-vivo. Quando fala, ele assume o aspecto de um homem que gastou um tempo inimaginável em autocontemplação. Alguns anciões veneráveis que o conheceram afirmam que sua filosofia é similar à dos prometeanos cartagineses — ou aos princípios suspeitos de alguém que alcançou a Golconda. Com certeza, Christof não sente amor pelo Sabá e tem um interesse no máximo casual pela Camarilla, mas não alega conhecer o Inconnu ou pertencer a ele. No fim das contas, só uma coisa é certa: Christof segue seu próprio caminho e parece determinado a continuar assim.

Tyler, Também conhecida como Patricia de Bollingbroke

História: talvez nenhuma outra não-vida ilustre a luta dos Brujah tão perfeitamente quanto a da apaixonada Tyler. Uma amante mortal do rebelde inglês Wat Tyler (de quem, mais tarde, adotaria o nome), Patricia de Bollingbroke deixou uma vida nefasta como camponesa para outra de rebelião. Ela marchou com as massas em Londres, ajudou no assassinato de um arcebispo de Canterbury e acabou em uma prisão real. Lá, aguardando a execução, ela conheceu o Brujah Robin Leeland, que a observara de longe e se encantou com sua dedicação. Ele não a amaldiçoou com a execução, e sim com o Abraço, e os dois fugiram.

Desde então, Tyler tem desempenhado um papel vital em muitos levantes dos Membros, incluindo a Revolta Anarquista. Durante essa época, como uma das *antitribu* pré-Sabá, ela se voltou contra o poderoso Ventrue Hardestadt, um típico ancião tiranico

que apoiava a Camarilla. Depois de assassiná-lo em seu castelo espanhol, Tyler ficou surpresa ao vê-lo aparecer anos depois na Convenção dos Espinhos. Mais tarde, ela descobriu que havia sido enganada — uma cria de Hardestadt havia assumido seu nome e seu lugar enquanto continuava a apoiar a fundação da Camarilla. Naquela época, entretanto, ela percebeu o mérito da nova seita, embora tivesse reservas veementes sobre quão facilmente isso podia se transformar em uma ferramenta da tirania dos anciões e a cobiça dos Ventrue. Mesmo assim, sabia que era uma alternativa preferível ao Sabá, que personificava todas as injustiças da aristocracia. Ela se uniu com relutância à Camarilla no inicio do século XVI depois de ver a resistência anarquista ruir. Tyler jurou continuar sua causa revolucionária e disseminar o legado de seu Senhor, e a Camarilla era o melhor veículo para isso.

Nas noites de hoje, Tyler construiu seu refúgio em Chicago, onde novamente se envolveu com as lutas de poder dos anciões. O conflito entre os Matusaléns Helena e Menele tornou-se o pano de fundo contra o qual ela luta toda noite. Consumida pela política de Chicago no despertar de uma guerra desastrosa contra os Lupinos, Tyler foi ficando cada vez mais desesperada. Com o apoio da Toreador Helena, ela conseguiu um lugar entre os anciões de Chicago, e alguns sabem de seu papel como fundadora do Sabá. Na verdade, ela conspirou um pouco com a Mão Negra durante várias lutas da

Jyhad em Chicago, o que seus companheiros podem achar no mínimo intrigante.

Imagem: Tyler é um pouco mais baixa do que o normal, o que é compensado por sua disposição. Ela usa roupas esporte — calça jeans, camisetas e blusas simples — e faz um rabo de cavalo com seu cabelo longo e escuro. Quando mortal, ela teve varíola, e as cicatrizes ainda decoram sua face que, não fosse isso, seria atraente.

Dicas de Interpretação: o sangue quente dos Brujah a afeta de tal forma que qualquer conversa inflama suas emoções. Tanto discutindo coisas tão simples quanto o itinerário de um ônibus ou tão importantes quanto os jogos de poder dos Membros de Chicago, fale com toda a emoção que conseguir reunir. Às vezes, você pode até mesmo cerrar os punhos para controlar seu ímpeto. Não dê a nenhum Membro uma desculpa para duvidar de sua fúria.

Senhor: Robin Leeland
Natureza: Rebelde
Comportamento: Esperto
Geração: 6ª
Abraço: 1381
Idade aparente: começo dos 30
Físicos: Força 5, Destreza 6,Vigor 7
Sociais: Carisma 4,Manipulação 5, Aparência 3
Mentais: Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 7
Talentos: Prontidão 4, Briga 4, Esquiva 3, Expressão 2, Intimidação 5, Liderança 4, Manha 3, Estilo 2, Lábia 2
Perícias: Ofícios 2, Condução 2, Etiqueta 1, Armas de Fogo 4, Armas Brancas 5, Cavalgar 2, Furtividade 3
Conhecimentos: Acadêmicos 1, Lingüística (espanhol, francês) 2, Política 5, Conhecimento do Sabá 1
Disciplinas: Rapidez 4, Dominação 4, Fortitude 3, Tenebrosidade 1, Potência 5, Presença 6
Antecedentes: Aliados 2, Contatos 4, Influência 3, Mentor 5, Recursos 4, Lacaios 7
Virtudes: Consciência 3, Autocontrole 1, Coragem 4
Moralidade: Humanidade 5
Força de Vontade: 8

EVANGELINE

História: Há muito tempo a Itália se equilibra entre a influência da Camarilla e do Sabá. A sociedade Cainita reflete o ambiente político tempestuoso dos mortais, e os vampiros da Itália sabem apenas que a mudança é constante. Abraçada por um Brujah do Sabá durante uma tentativa condenada de expulsar o então Bispo (agora príncipe) Giangaleazzo no final do século XIX, Evangeline aprendeu rapidamente que a não-vida estava repleta de perigos. Em vez de sucumbir aos inúmeros perigos que os Membros italianos enfrentavam — Lupinos enfurecidos, inquisidores fervorosos, rivais de seita em frenesi — Evangeline enfrentou a disputa, sobrevivendo a seu Senhor impetuoso e se transformando numa espécie de heroína local para o Sabá da Itália.

Embora sua influência e poder sejam relativamente inconseqüentes comparados aos dos anciões Cainitas, Evangeline tornou-se uma coisa rara dentro do Sabá: nem neófita e nem anciã, mas uma ancilla. Em uma seita formada predominantemente por jovens inexperientes e nervosos e anciões ardilosos, Evangeline sobreviveu àquilo a que ela se refere jocosamente como seu "período de teste". Apesar de ser ainda muito inexperiente, daqui mais algumas décadas ela pretende se tornar uma das mais promissoras "anciãs" jovens da seita. Em seus anos de juventude, ela viu tanta ação e terror quanto qualquer membro do Sabá, mas Evangeline deixou esse tempo para trás. Na verdade, ela conseguiu o respeito dos Membros mais jovens lutando contra a Camarilla e até mesmo realizando atos de bravura

diante de um Lupino junto com seu antigo bando. Sua perspicácia social também impediu que ela acabasse presa dos estratagemas dos anciões — nem mesmo Giangaleazzo foi capaz de caçar e destruir a cria de seu antigo rival.

Como ductus e sacerdote de seu bando atual, Evangeline conduz seus companheiros em invasões noturnas contra povoados rurais italianos. Ela sabe que isso representa uma não-vida perigosa, mas não mais do que uma não-vida na cidade que oscila todas as noites entre as influências das seitas. Os perigos do campo são óbvios — os selvagens Lupinos e os fazendeiros com fuzis nem se comparam aos esquemas traiçoeiros dos anciões que anseiam pela supremacia nas cidades.

Dentro de alguns anos, Evangeline planeja levar seu bando nômade para o Novo Mundo, onde as distâncias imensas entre as cidades levam príncipes ao isolamento e ao desespero. Lá, ela planeja causar sensação nos domínios solitários da Camarilla.

Imagem: Evangeline tem o cabelo ruivo e a tez bela que muitos italianos devotos consideram a marca do Diabo. Ela se veste de acordo com as circunstâncias, igualmente confortável nas etiquetas da moda da vida noturna quanto nas roupas cáqui e botas que o campo exige. Ela não é tradicionalmente bonita, mas possui uma graça continental que a torna atraente.

Dicas de Interpretação: você é vaidosa, mas não a ponto de ser estúpida. Pelo contrario, você sabe traçar a linha entre liderar seus companheiros para um fim certo ou para a próxima vitória a ser celebrada perto das fogueiras. Os elogios são quase tudo o que importa — você é uma competidora experiente, sempre tentando ser a melhor... *em tudo.*

Senhor: Tommaso Ghibli, o Camisa Vermelha
Natureza: Competidor
Comportamento: Galante
Geração: 10ª
Abraço: 1882
Idade aparente: 20 e poucos
Físicos: Força 3, Destreza 4 ,Vigor 4
Sociais: Carisma 5, Manipulação 3, Aparência 2
Mentais: Percepção 4 , Inteligência 4, Raciocínio 4
Talentos: Prontidão 2, Esportes 1, Briga 3, Esquiva 3, Expressão 1, Trato Social 3, Intimidação 1, Lierança 4, Manha 2, Lábia 2
Perícias: Empatia com Animais 2, Ofícios 2, Armas de Fogo 2, Armas Brancas 2, Cavalgar 2, Furtividade 2, Sobrevivência 3
Conhecimentos: Investigação 2, Lingüística (inglês) 1
Disciplinas: Animalismo 1, Rapidez 2, Fortitude 2, Potência 3, Presença 3
Antecedentes: Recursos 2, Lacaios 1, Status do Sabá 3
Virtudes: Convicção 2, Instinto 2, Coragem 4
Moralidade: Trilha da Noite 6
Força de Vontade: 4.

BRUJAH

Nome: _____ Natureza: _____ Geração: _____
Jogador: _____ Comportamento: _____ Senhor: _____
Crônica: _____ Conceito: _____ Refúgio: _____

Atributos

Físicos

Força ●○○○○
Destreza ●○○○○
Vigor ●○○○○

Sociais

Carisma ●○○○○
Manipulação ●○○○○
Aparência ●○○○○

Mentais

Percepção ●○○○○
Inteligência ●○○○○
Raciocínio ●○○○○

Habilidades

Talentos

Prontidão ○○○○○
Esportes ○○○○○
Briga ○○○○○
Esquiva ○○○○○
Empatia ○○○○○
Expressão ○○○○○
Intimidação ○○○○○
Liderança ○○○○○
Manha ○○○○○
Lábia ○○○○○

Perícias

Empatia c/Animais ○○○○○
Ofícios ○○○○○
Condução ○○○○○
Etiqueta ○○○○○
Armas de Fogo ○○○○○
Armas Brancas ○○○○○
Performance ○○○○○
Segurança ○○○○○
Furtividade ○○○○○
Sobrevivência ○○○○○

Conhecimentos

Acadêmicos ○○○○○
Computador ○○○○○
Finanças ○○○○○
Investigação ○○○○○
Direito ○○○○○
Lingüística ○○○○○
Medicina ○○○○○
Ocultismo ○○○○○
Política ○○○○○
Ciência ○○○○○

Vantagens

Antecedentes

○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

Disciplinas

○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

Virtudes

Consciência / Convicção ●○○○○

Autocontrole / Instinto ●○○○○

Coragem ●○○○○

Qualidades/Defeitos

Humanidade/Trilha

○○○○○○○○○○

Força de Vontade

○○○○○○○○○○
❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Pontos de Sangue

❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Vitalidade

Escoriado ❑
Machucado -1 ❑
Ferido -1 ❑
Ferido Gravemente -2 ❑
Espancado -2 ❑
Aleijado -5 ❑
Incapacitado ❑

Fraqueza

+2 de dificuldade para resistir ao frenesi

BRUJAH

Outras Características

Rituais

Nome	Nível

Experiência

Total: _____

Total Gasto: _____

Gasto em: _____

Perturbações

Laços de Sangue/Vinculi

Ligado a	Nível	Ligado a	Nível

Combate

Arma	Dano	Alcance	CdT	Munição	Oculi

Armadura

BRUJAH

Descrição dos Antecedentes

Aliados

Mentor

Contatos

Recursos

Fama

Lacaios

Rebanho

Status

Influência

Outros

Pertences

Acessórios (carregados)

Equipamentos (possuídos)

Campos de Caça

Veículos

Refúgios

Localização

Descrição

BRUJAH

História

Prelúdio

Aparência

Idade

Idade Aparente

Nascimento

Morte

Cabelos

Olhos

Cor da Pele

Nacionalidade

Altura

Peso

Sexo

Visuais

Tabela do Círculo

Esboço do Personagem

FEITO POR THIAGO ACODESH

Msn: Uchiahthiago123456@hotmail.com

Obs.: Se ninguém comprar os livros, a Devir não vai ter mais mercado e não vai haver mais lançamentos em português!

Comprem ao menos os livros que gostarem!!!

LIVRO DO CLÃ:

BRUJAH

INTELECTUAIS E IDEALISTAS

Desde as primeiras noites do clã, a história dos Brujah tem sido de luta e paixão. Seja desafiando a tirania do feudalismo ou unindo-se contra instituições estagnadas, os Brujah continuam sua luta até as noites de hoje. Não importa se é um filósofo ou um assassino, todo Brujah sente as emoções à flor da pele; infeliz daquele que ficar em seu caminho.

O Livro do Clã Brujah inclui:

- Uma visão atualizada de um dos clãs mais importantes da Camarilla;
- Detalhes sobre todos os aspectos da não-vida Brujah, desde a história do clã até seus interesses atuais;
- Novos poderes de Disciplina, Qualidades, Defeitos e segredos do clã.

VAMPIRO®
A MÁSCARA

INADEQUADO PARA MENORES DE 16 ANOS