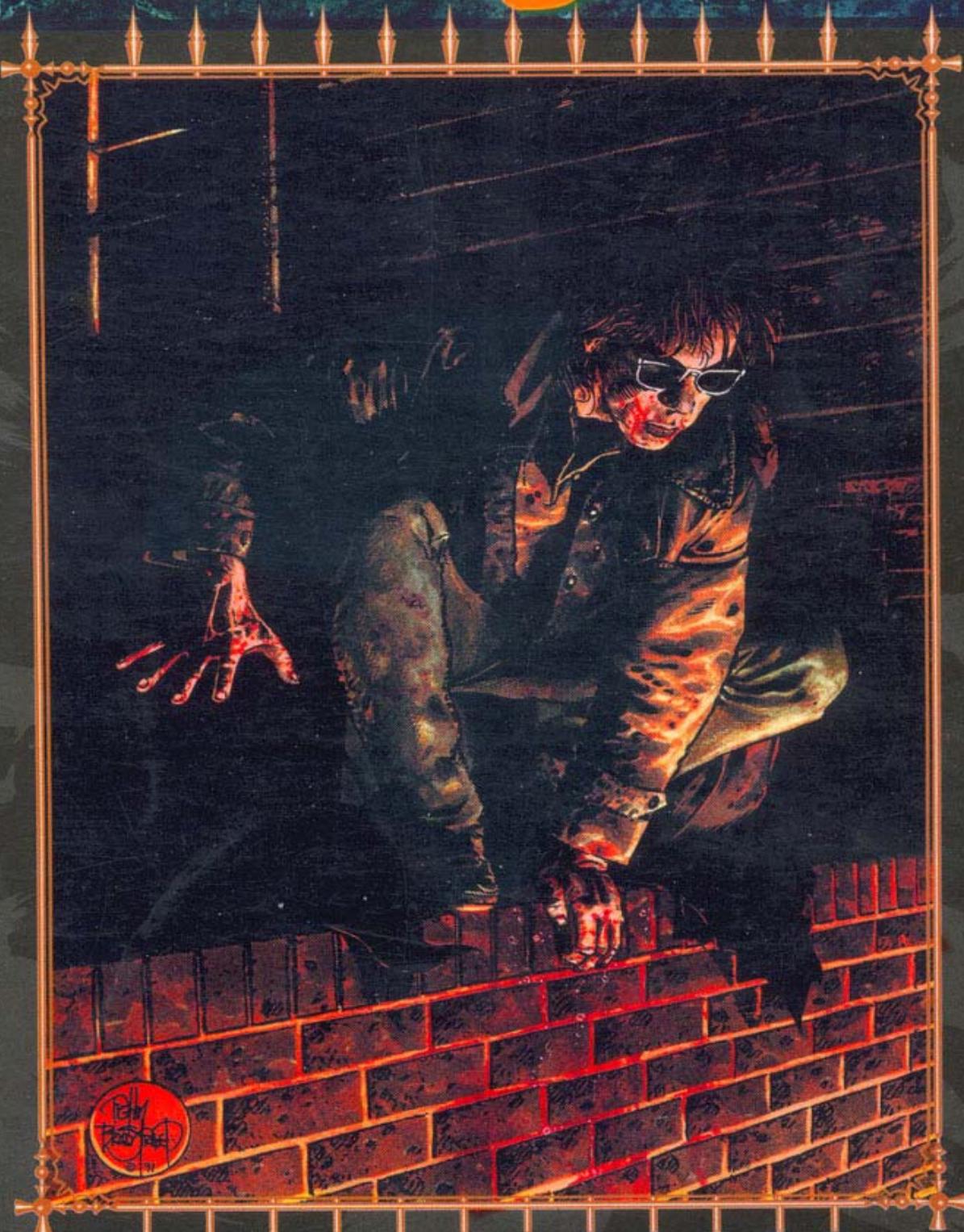


L I V R O D O C L Ā

Gangrel



Um Livro de Referência para VAMPIRO: A Máscara



LIVRO DO CLÃ

Gangrel

Mais um Livro Escaneado por
Thiago Acodesh



Das Florestas do Mistério

UMA DAS MELHORES COMUNIDADES DE VAMPIRO A MÁSCARA NO ORKUT:

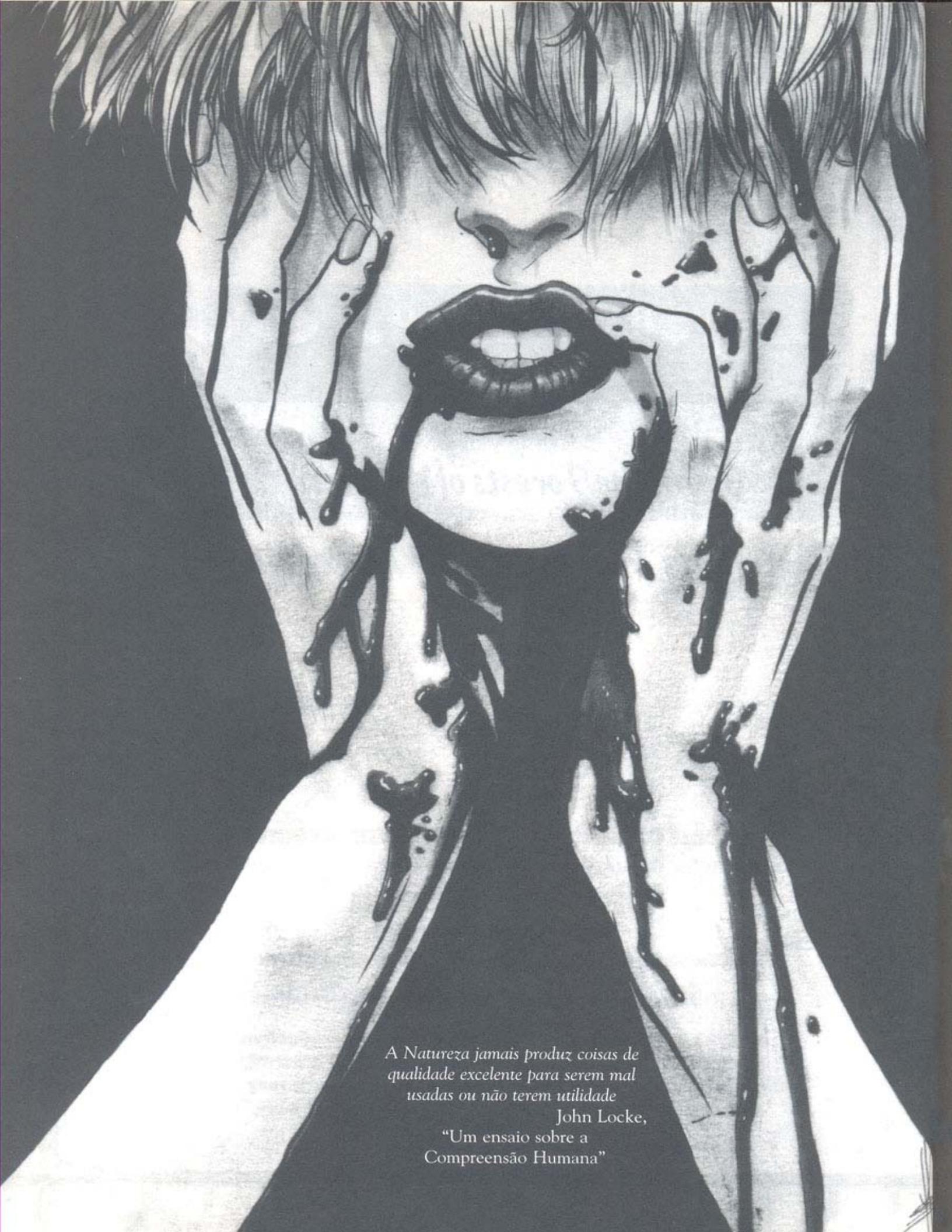
[HTTP://WWW.ORKUT.COM/COMMUNITY.ASPX?CMM=36099173](http://WWW.ORKUT.COM/COMMUNITY.ASPX?CMM=36099173)

No coração da natureza, o sobrenatural flui livremente.

Por Brad Freeman

O Livro do Clã Gangrel usa o sistema Storyteller

Devido aos temas maduros abordados nesta obra, aconselha-se cautela ao leitor.



*A Natureza jamais produz coisas de
qualidade excelente para serem mal
usadas ou não terem utilidade*

John Locke,
“Um ensaio sobre a
Compreensão Humana”

Os olhos observam enquanto você caminha, medindo cada um dos seus gestos. Você sabe que eles estão lá fora, em algum lugar, e esse não é um pensamento nem um pouco reconfortante. Você apressa o passo, diminui, pára, recomeça a andar, mas eles continuam lá, observando e esperando.

Um leve ruído à sua esquerda chama a sua atenção e você se volta — apenas para ver que não há nada ali. Mas eles estão lá. Você prossegue e o ruído recomeça. Você pára novamente, com resultado idêntico à vez anterior. Você começa a correr, fugindo, gritando... e então, tudo acaba.

Créditos:

Texto: Brad Freeman

Desenvolvimento: Andrew Greenberg

Coordenação Editorial: Alara Rogers

Direção de Arte: Richard Thomas

Arte: John Bridges, Joshua Gabriel Timbrook

Capa: Timothy Bradstreet, Grant Goleash

Produção: Richard Thomas

Quarta Capa: Chris McDonough, Joshua Gabriel Timbrook

Fichas dos Personagens: Andrew Greenberg, Richard Thomas

Este livro é dedicado a Hunter S. Thompson-poeta, dramaturgo, estadista — o qual foi sua inspiração.

Agradecimentos especiais a:

Mark "Chapeuzinho Vermelho" Rein.Hagen, por levar doces para a vovozinha.

Stewart "Hawker" Wieck, por sua reação por ter ido a todos os jogos locais de basquete.

Ken "Para o alto e avante" Cliffe, por sua promoção - agora ele é o único Coordenador de Desenvolvimento que nós temos.

Josh "Dores do Parto" Timbrook, pelos sacrifícios que fez para providenciar arte de primeira.

Wes "São Nicolau" Harris, pelo que ele deveria ter nos trazido de sua viagem à Inglaterra.

René "Fora de Controle" Lilly, por ter perdido a cabeça quando Dougie apareceu na cidade.

Rob "Comida de Cachorro" Hatch, por sua perícia culinária

Travis "Turista" Willians por primeiro perder o vôo e depois apanhar chuva em cinco dos sete dias que passou na "ensolarada Califórnia".

Andrew "Hippie" Greenberg por deixar crescer o cabelo — com estilo, claro.

Richard "Norman Rockwell" Thomas, por seu americaníssimo cartão de Natal.

Sam "Norman Bates" Chupp, pelo que seus cartões de Natal deveriam ter sido.

Chris "Júnior" McDonough, por sabermos agora de quem ele herdou a boca.

Willian "Fã de Carteirinha" Hale, por adquirir um autógrafo de segunda mão do Ice-T.

Bill "Até que Enfim" Bridges, por ter curtido o Ice-T pela primeira vez (ele quase se jogou no palco).

Benjamin "Fogo Amigo" Monk, Jr., por esquentar os tubos de ensaio quando Bill está por perto.

Lyndi "Profissional" Hathaway, por carregar sua companheira de derrota no tênis.

Alara "Violência Doméstica" Rogers, pelo que vai acontecer com o seu noivo se ele continuar se candidatando aos mesmos empregos que ela.

Créditos da Edição Brasileira

Tradução: Sylvio Gonçalves

Revisão: Fabiana Zanetti, Silvio Compagnoni Martins,

Deborah M.F.Prazeres, Sandro Lauro Rocha Monteiro

Composição(DTP): Luiz Fernando Amoasei dos Reis

Filmes: Intek

Publicado por Devir Livraria Ltda. © da versão brasileira.

Outubro de 1995.

Impresso no Brasil

Direitos cedidos com exclusividade para língua portuguesa no Brasil para DEVIR Livraria Ltda. Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta obra pode ser apropriada, reproduzida e estocada em sistemas de bancos de dados ou processo similar, em qualquer forma ou meio, seja eletrônico, mecânico, fotocópia, gravação, etc., sem a permissão dos detentores do Copyright.



©1993 por White Wolf. Todos os direitos reservados, exceto. É expressamente proibida a reprodução deste material sem o consentimento por escrito da editora, exceto para o uso em resenhas. Os jogadores podem reproduzir as planilhas para seu uso pessoal. Vampire: The Masquerade, Gothic-Punk, Brujah, Toreador, Nosferatu, Gangrel, Tremere, Ventre, Malkavian, Neonate, Caitiff, Ancilla, Methuselah, Antediluvian, Primogen, Elysium, Sabbat, Anarch, Camarilla, The Kindred, Conclave, Arcanum, Society of Leopold, Book of Nod, The Beast Within, Diablerie, Gehenna, The Jihad, The Riddle e The Anarch Cookbook são marcas registradas da White Wolf.

Qualquer menção ou referência a companhias ou produtos não representa ofensa às marcas envolvidas.

Devir Livraria Ltda - Rua Augusto de Toledo, 83 - São Paulo

Sumário

Introdução: O Livro do Clã Gangrel
6

Capítulo I: Uma Breve História do Clã Gangrel
10

Capítulo II: A Cultura Gangrel
16

Capítulo III: Os Gangrel e os Outros
32

Capítulo IV: Modelos de Gangrel
40

Apêndice: Os Notáveis do Clã Gangrel
62





Introdução: O Livro do Clã Gangrel

por Lorde Ashton

(Incluindo um prefácio do Dr. Raoul King)

Apresentação

por Dr. Raoul King

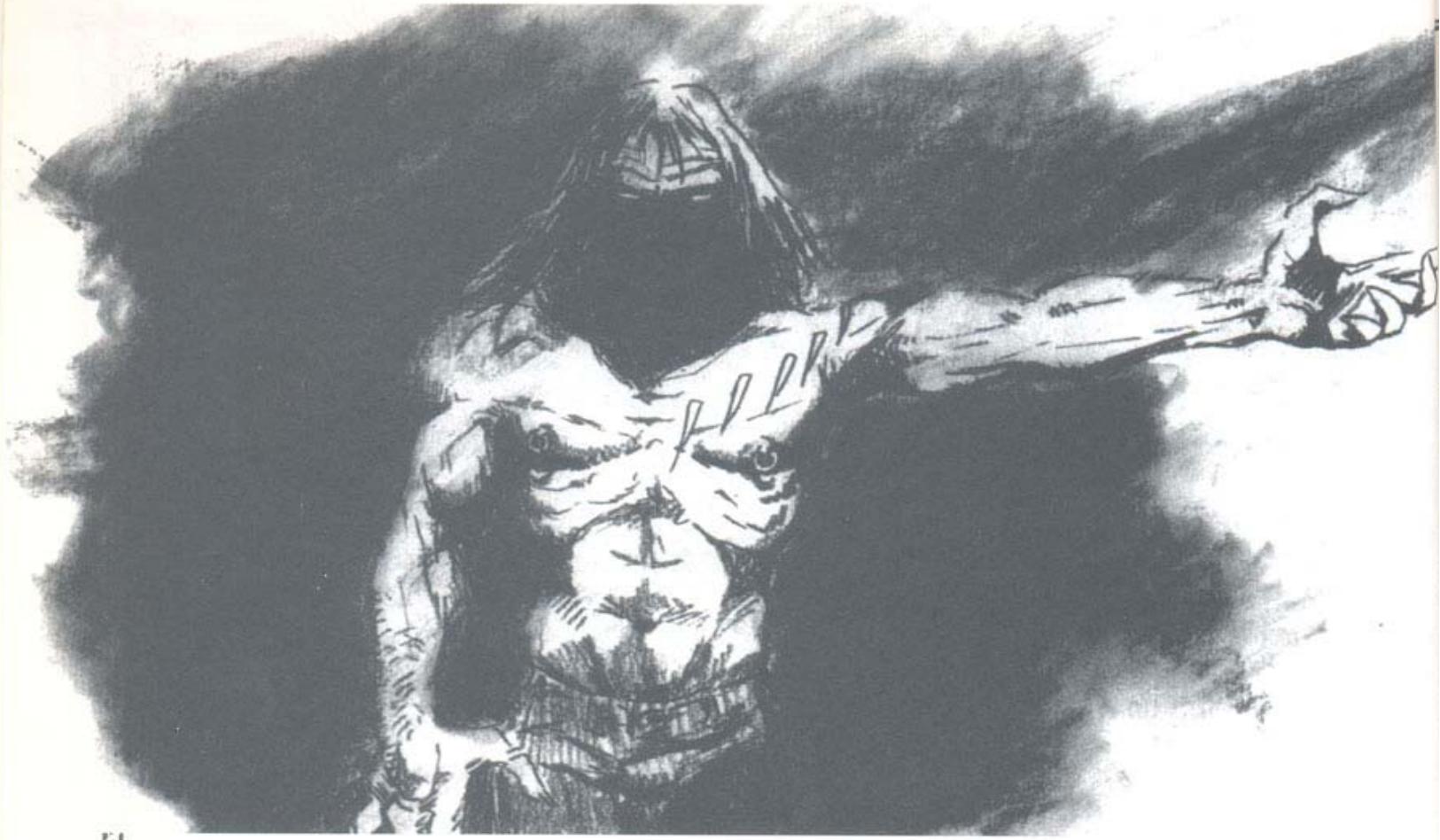
Antes de mais nada, quero dizer ao cara que se diz meu senhor que valeu me deixar escrever isto. A maioria dos sujeitos mortos há tão pouco tempo quanto eu não teria a mesma chance.

Em segundo lugar, quero agradecer ao filho da mãe por ter sido tomado pela Besta, o que me deu a chance de terminar este livro, que ele nunca julgava perfeito. Diabos, é

um saco transcrever fitas mordidas e encrostadas de sangue! Pelo menos o desgraçado fala melhor que eu. Drogue, ele sabe contar a verdade melhor do que eu sei mentir.

Em terceiro, quero me desculpar pela linguagem nesta porcaria. A dele, não a minha. Ashton fala como um filósofo guerrilheiro, mas quando escreve parece um acadêmico. A culpa é do ensino público inglês. Tentei cortar as partes mais maçantes, mas teve hora que não deu para se-





gurar a onda. Quanto à minha linguagem, não me desculpo, a não ser quando você vir um monte de ***, mas afá a culpa é do maldito revisor!

Não quero ser radical, mas se você está lendo isto provavelmente está morto, e talvez não faça a mínima idéia

do que lhe aconteceu. Ashton idealizou este projeto como uma forma de orientar infelizes como você. Como ainda estava começando quando me secou (por volta de 68), eu não usufruí da sabedoria dele. Mas agora você tem a chance de aprender com ele e comigo, seu sortudo!

Prefácio

por Ashton

Bem vindo, neófito!

Embora possa não entender como ou por que, você recebeu uma grande dádiva. É imortal: os problemas da vida são coisa do passado. Claro que você vai descobrir problemas novos, mas também conhecerá coisas diferentes de tudo que viu quando respirava.

Você pertence a uma tribo poderosa e bastante diferente do resto da Família. Eles nos chamam de "Clã" Gangrel, porque, ao contrário de nós, necessitam rotular as coisas. Mas mesmo sendo um rótulo, orgulho-me de ser chamado de "Gangrel", não tanto pelo que o nome transmite, mas pelo que ele esconde.

Somos um "clã" no sentido verdadeiro da palavra, unidos por sangue e, ao contrário dos outros Membros, compromissados pelo medo com uma hierarquia antiga. Mantemo-nos unidos — quando o fazemos — por interesse comum.

Enquanto os outros mantêm-se acocorados em seus refúgios bolorentos, nós corremos em liberdade, tomando como abrigo qualquer lugar que encontramos. A nossa única proteção é a astúcia.

Enquanto nossos irmãos temem os Lupinos, nós os aceitamos como são. Alguns entre nós chegam até mesmo a obter sua amizade.

Existe uma aliança tradicional, ainda que informal, entre os membros de nosso clã e o Rom, que o mundo dos vivos conhece como povo cigano. Incubi um de meus filhos — que quando vivo foi um especialista em cultura cigana — da tarefa de descrever este relacionamento.

Como é costume nosso deixar os novos rebentos à sua própria sorte, enfrentando a difícil transição entre vida e pós-vida, ocasionalmente aparecem Gangrel selvagens que não compreendem sua condição. Além disso, existem outros seres com os quais os Gangrel às vezes são confundidos. Os Ciganos, ou Rom, que são nossos parentes mortais





(falaremos deles mais adiante) estão entre eles. Você descobrirá que os Lupinos, a quem os mortais chamam Lobisomens, podem ser confundidos conosco devido a também possuírem o dom da metamorfose. Por último estão os Ravnos, vampiros renegados de origem cigana. Não os confunda com seus irmãos de clã ou com os Rom verdadeiros! Eles são uns patifes, tão honrados quanto um gato preto.

Se você estiver se sentindo confuso, não se preocupe: as coisas se esclarecerão aos poucos. Você pelo menos tem como trunfo este documento, afinal, por um motivo ou por outro, alguns de nossa espécie jamais são procurados e educados pelos seus senhores. A esses chamam Caitiff, e talvez muitos deles pertençam à nossa linhagem.

De fato, como até mesmo aqueles que são educados corretamente são deixados por sua própria conta por um ou dois anos, suas idéias equivocadas sobre quem e o quê são, freqüentemente se enrafzam. Assim, temos entre nós alguns indivíduos que escolheram trilhas... incomuns. Não é de admirar que de todos os clãs, os Gangrel sejam os que melhor refletem a concepção popular do Vampiro. Falarei um pouco sobre isso nas páginas que se seguem, mas, em essência, este documento é apresentado com o propósito de evitar alguns dos erros mais comuns que uma criança da noite possa cometer.

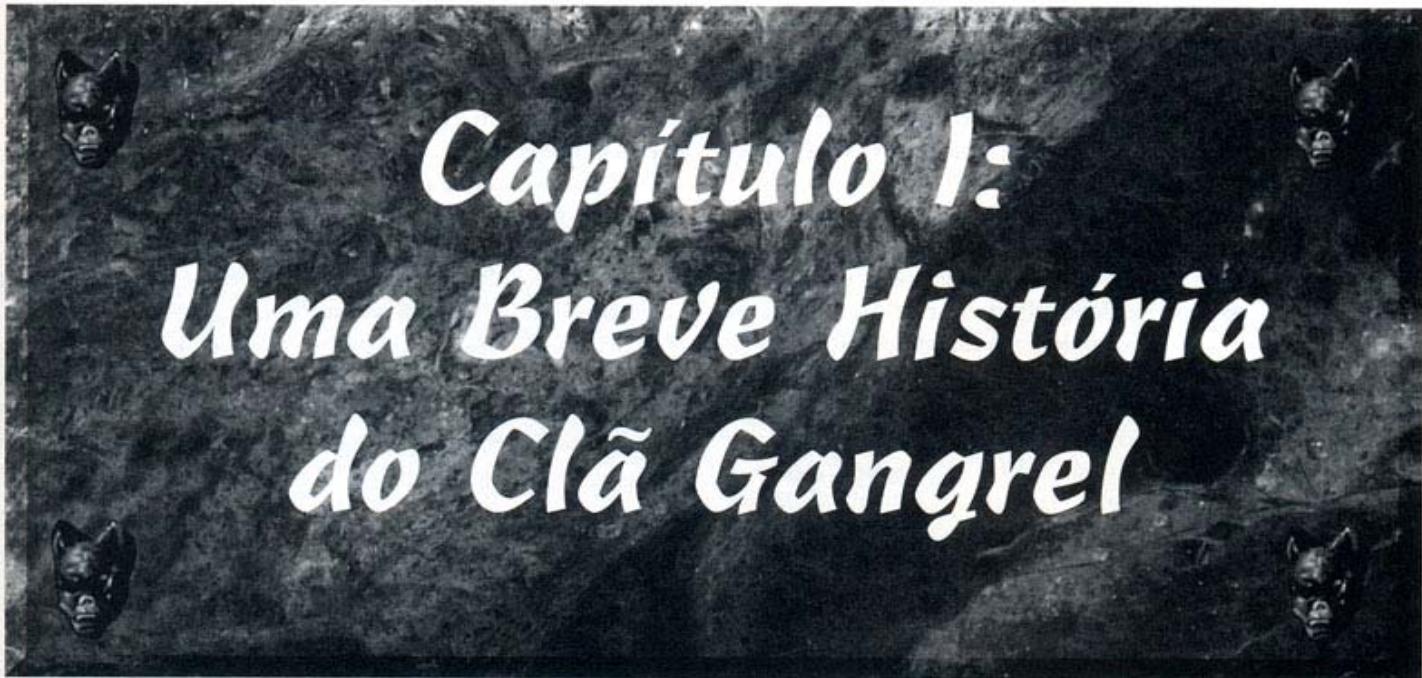
Para começar, apresentarei a história da Família, com uma ênfase especial nos Gangrel. Leia cuidadosamente e aprenda, para que comece a apreciar o que você é e o que se tornará. E, se me permite a ousadia, o que precisa evitar tornar-se, a qualquer custo.





BRUNO





Capítulo I: Uma Breve História do Clã Gangrel

por Ashton

Nota do Editor: O que se segue é um longo extrato da desconexa História da Família, tagarelada por Lorde Ashton durante umas oito horas. Ele tirou a maior parte do Livro de Nod e de outras fontes igualmente questionáveis, mas também coletou informações em sei-lá-onde. Só mantive material que nunca vi em qualquer outro lugar, a maior parte relativa aos Grangrel e aos Lupinos. Se não gostou, me processe. — R. K.

As Origens do Clã Gangrel

Os Gangrel mantêm um relacionamento especial com as criaturas conhecidas como Lupinos. Segundo a lenda, isto se deve ao fato de nós e essas criaturas pertencermos à mesma linhagem. A história, conforme a ouvi, é esta:

No começo dos tempos, quando Deus criou Adão, também fez uma esposa para ele, usando o mesmo barro com o qual criou o primeiro homem.

O nome dela era Lilith, e ela foi a primeira feminista. Ela é descrita (em antigos textos hebraicos e em outras fontes) como uma mulher incomumente hirsuta, que não queria ser suberviente a Adão. Quando Adão queixou-se dela, Deus baniu Lilith do Jardim do Éden, e tirou do próprio Adão a matéria-prima para criar Eva.

Porém, ao sair do Éden, Lilith estava grávida. Ela pariu sozinha na floresta, sob os cuidados de animais selvagens, pois naquela época eles não tinham nome, nem sabiam que estavam destinados a serem predadores ou presas.

Assim, as parteiras do primeiro nascimento foram animais, e quatro crianças nasceram. Um urso, um lobo, um tigre, uma serpente e outro animal descrito apenas como "fera" compuseram a "equipe médica". Cada animal to-

mou um dos bebês como seu filho. Todos menos a serpente, porque a criança que lhe fora prometida nasceu morta. E cada animal levou a criança para criar da forma que achasse melhor. Essas crianças tornaram-se os ancestrais dos zoantropos, os quais chamamos hoje Lupinos.

Uma das filhas de Lilith, cujo nome chegou até nós como Enóia, foi criada pelos lobos. Até mesmo depois que os lobos descobriram que eram carnívoros e passaram a alimentar-se de outros animais, continuaram cuidando dela como se fosse uma deles.

Quando Enóia cresceu, tomou por marido um lobo da matilha e deu-lhe filhos. Alguns foram como ela, humanóides. Outros pareciam com o pai e corriam como ele. Ainda assim, cada um deles tinha em seu interior a semelhança do outro: foi a partir deles que surgiram os Lupinos.

Tempos depois, Enóia ficou cada vez mais insatisfeita com sua vida, e deixou a matilha para viajar pelo mundo. Imortal como seus pais, ela vagou sozinha durante muitos anos, finalmente chegando a uma cidade erigida pelos seus meio-irmãos, os descendentes de Adão e Eva. Sua grande beleza e natureza ligeiramente mundana fizeram com que ela fosse bem recebida em Enoque.

Ela residiu ali durante muitos anos até que, numa série de incidentes semelhantes aos que muito mais tarde envolveriam Helena de Tróia, ela se tornou fonte de discórdia nesta protocidade. Por fim, ela partiu, mas não antes de dar filhos a muitos de seus amantes. São desses filhos de Enóia que descendem os ciganos.

Mais uma vez ela vagou pelo mundo, sem jamais encontrar um lugar onde se estabelecer. Em qualquer lugar que ela parava, sua presença causava discórdia e ela era expulsa.



Finalmente, muito depois de seu sangue ter-se misturado ao dos filhos de Eva, ela encontrou um dos filhos de Caim, que a convenceu a retornar a Enoque. Ele não poderia satisfazer os apetites dela, mas isso tinha pouca importância, pois ele provou-se interessante de outras formas. Em sua paixão um pelo outro, não tardou muito até que ela fosse Abraçada.

Dela descendem todos aqueles que são chamados Gangrel. Com ela aprendemos as línguas dos animais, e como mudar nossa forma para nos assemelharmos a eles. Dela também obtivemos nossa licença para correr o mundo em liberdade. Assim como a árvore genealógica dos Lupinos tem seu ápice nos dias em que Lilith respirava, nós podemos marcar nossa origem no momento em que ela bebeu do sangue de um vampiro. Mas nós lembramos, embora os nossos meio-irmãos lupinos já tenham esquecido, que possuímos uma mãe em comum.

Os Gangrel na História

Como, por via de regra, os Gangrel não registram sua própria história, muito do que pode ser dito aqui é apócrifo. Contudo, é certo que, dos clãs mais antigos, o Gangrel tem sido um dos mais envolvidos nos assuntos humanos. Raramente isso aconteceu devido a alguma razão ideológica; antes por autodefesa. É por esse motivo que muitos dos vampiros "históricos" na cultura humana pertenceram ao nosso clã. Mas a história humana é altamente deturpada por seus historiadores humanos, e talvez o que eles digam não seja nada mais que pura invenção.

As histórias da Família também nos ensinam sobre nossa linhagem. Por exemplo, é dito que um dos nossos em Cartago tinha conhecimento dos eventos sangrentos que viriam. Em vez de simplesmente fugir, como os Gangrel fazem tradicionalmente, ele tentou avisar os outros clãs sobre a catástrofe iminente. Hoje é tentador considerá-lo um caipira ingênuo, recém-saído das florestas, que foi passado para trás pela gente esperta da cidade. Se foi isso que realmente aconteceu ou não, é discutível. O que sabemos é que ele foi traído por seus confidentes, desta forma iniciando a tradição dos Gangrel em sempre desconfiar dos outros clãs, que persiste até os dias de hoje.

Outras fontes também nos contam sobre a história de nosso clã. A tradição oral é uma delas, porque embora qualquer história boa o bastante para ser lembrada de um século para outro tenha sem dúvida sido aumentada, sempre há um grão de verdade por trás dela. Outros textos humanos — a maioria relatos em primeira pessoa — contam histórias que podem ser relacionadas aos Gangrel e, por fim, existem muitos registros escritos por outros clãs. Porém, esses clãs não possuíam a necessidade ou o talento para contar histórias sobre nós.

Para começar onde me sinto pela primeira vez em terreno firme, estou certo de que os vikings tinham ciência sobre o Gangrel por volta de 400 a.C. Há uma saga que data dessa era que descreve uma batalha entre Grettir, um herói escandinavo, e um vampiro que porta claramente as

características de um Gangrel.

Muitos afirmam, e eu acredito neles, que certos textos gnósticos apontam que Jesus curou um Gangrel — de um frenesi, se não de sua Maldição. Contudo, é improvável que um dia eu encontre um teólogo que confirme ou negue essa possibilidade.

Contudo é certo, graças a uma testemunha cujo nome não posso revelar, que entre os envolvidos no saque a Roma estavam vampiros Gangrel. As pessoas da antiguidade tinham ciência de que Membros caminhavam entre elas, e os romanos não eram exceção. Um fato interessante são os relatos dessa época, a respeito de um vampiro que alterava sua forma para a de um *belua*, ao qual pode-se atribuir o significado "besta" ou "monstro", mas que mais provavelmente é um lobo. A história das disciplinas ligadas à Metamorfose interessa-me por razões pessoais, mas falaremos mais disso adiante.

Também foi nessa época que apareceram os primeiros ciganos, embora alguns estudiosos afirmem ter encontrado indícios de sua presença na Índia por volta de 420 a.C. Não sabemos se eles tinham conhecimento de nossa ancestralidade comum, mas um documento da época fala sobre uma carroagem feita sob as especificações de um "rei" cigano. Segundo o documento, esse cigano misterioso testou a carroagem à noite, pedindo ao construtor que ficasse no interior dela com uma vela acesa, para ter certeza de que não vazava luz por suas paredes. A não ser que isso fosse um truque para manter o construtor ocupado enquanto o bando saqueava sua oficina, esse cigano certamente estava comprando-a para um Gangrel que queria garantir sua segurança diurna.

A Idade Média

Os cruzados da França e Bretanha que alcançaram a Espanha encontraram mais que mouros espanhóis à sua espera. Eles descobriram uma nova doença (a sífilis) e um sintoma curioso, aparentemente decorrente dessa enfermidade: as vítimas definhavam, seu sangue sendo "sugado do corpo como o tutano que o cão chupa do osso", um pouco a cada noite.

Esse sintoma foi o resultado da caçada empreendida pelos filhos e filhas Gangrel de Al-Gamiz, que chegaram às praias da Espanha um pouco antes dos Mouros.

A Renascença

Durante esta era, à medida que novas áreas do mundo eram descobertas, as linhagens dos Membros expandiram-se com a "civilização", e sempre encontraram sinais dos Gangrel. Isso se deu porque, ao herdarmos de nossa mãe o controle sobre a forma, também herdamos sua incapacidade de permanecer num mesmo lugar por muito tempo. E como nosso clã dispõe-se a subsistir com o sangue de animais quando isso for necessário, possuímos uma vantagem sobre as linhagens de apetite mais exigente: não precisamos esperar que os mortais explorem primeiro novas terras.

Na verdade essa é a raiz de uma de nossas estratégias mais eficazes — muitas vezes fomos batedores avançados





para Membros e humanos. Quando fomos aceitos entre os mortais, tornou-se até mesmo legítimo que exigissemos sangue como pagamento por nossos serviços. Depois da Inquisição, obviamente, a Máscara proibiu tudo isso. Mas estou me adiantando. Foi um Gangrel nativo, chamado Água Falante, que recebeu o primeiro grupo de colonos na Virgínia, e foi um Gangrel e seus aliados que morreram no massacre dos colonos empreendido pelos Lupinos.

Quando os novos colonos europeus vieram para a América do Norte, eles encontraram vampiros Gangrel que eram relativamente aceitos entre os nativos. Dessa época em diante, os Gangrel passaram a odiar as cidades que os invasores construíram, mas eles não estiveram entre os primeiros a combater os colonizadores. Isso apenas aconteceu quando certos grupos religiosos intolerantes, fugindo de outros grupos religiosos intolerantes, estabeleceram-se no nordeste e começaram a eliminar tudo que não se enquadrava com sua visão do mundo. Isto incluía praticamente todos os seres que bebiam sangue para sobreviver e que se transformavam em animais por diversão.

A Idade da Razão

À medida que os europeus se expandiam pelo mundo, os Gangrel se viram em ambos os lados de conflitos inevitáveis. Eles caminharam com os conquistadores, saudados pelos nativos como uma profecia que se cumpria. Ouvi falar que o lendário Quetzalcoatl pode ter sido um Brujah, embora certamente houvesse Membros do Gangrel na América antes que os conquistadores chegassem.

Embora os integrantes de nosso clã estivessem imiscuídos tanto entre os pioneiros quanto entre os nativos, nosso relacionamento com os colonos seguintes foi bem menos amistoso. Eles derrubaram as florestas onde amávamos correr, mataram os animais e os nativos nossos amigos, e seu sangue fraco e insípido deixou-nos preguiçosos.

Além disso, trouxeram com eles outros Membros que não eram de nosso sangue. Trouxeram os Ventre e os Sabá, e mais tarde, os Tremere. Na Austrália, os Malkavianos e os Caitiff vieram com os condenados, e os Ventre e os Brujah com os administradores. Ali, eles obviamente encontraram vampiros Gangrel capazes de se transformar em dingos feroces quando ameaçados, misturados com os nativos.

Como esses Gangrel fizeram a viagem para a Austrália quando praticamente nenhuma outra criatura conseguiu? Os mitos aborígenes falam de uma mulher alta e pálida com cabelos compridos que passou por suas terras seguindo a estrela Altair. Se essa mulher foi a nossa Progenitora, como defendem alguns, ou simplesmente uma anciã de nosso clã, é uma questão em aberto. Não obstante, é indiscutível o fato de que um número desproporcional de Gangrel aborígenes australianos pertençam a gerações antigas.

Os Gangrel no Século XX

Dizem que o campo de concentração perto de Glödker foi destruído quando os nazistas incluíram um Gangrel en-

tre os muitos ciganos encarcerados ali. Naquela noite, com o respeito típico dos Gangrel pela preservação da Máscara, Talos, um Gangrel de sétima geração, Abraçou metade da tribo de ciganos Szdano com quem ele foi capturado.

Os novos Gangrel dormiram durante o longo dia de inverno que se seguiu. Quando a segunda noite chegou, levantaram-se para Abraçar mais neófitos e criar alguns novos Carnicais. Ao cair da terceira noite, mais de 20 prisioneiros tinham surpresas para seus captores.

Desnecessário dizer, os Neófitos alimentaram-se bem, e a história oficial em Berlim foi que o campo foi perdido durante um imprevisto bombardeio dos Aliados.

Mais tarde neste século, quando o movimento ecológico entre as décadas de 60 e 90 ergueu-se, nós tivemos (e ainda temos) uma participação nele. É realmente vergonhoso que alguns de nós tirem vantagem do idealismo desses ativistas, apenas para saciar nossa sede com seu sangue.

Nota do Editor: Não dê ouvidos a esse idiota — é de mim que ele está falando. Pessoalmente, não acho que os ambientalistas sejam uma espécie em extinção.

Alguns até mesmo criaram Carnicais para se infiltrarem nas organizações de eco-guerrilha. Ali encontramos os Lupinos — que aparentemente são capazes de farejar um Carnical — e em alguns casos conseguimos manter um breve relacionamento cooperativo com eles.

A Geografia dos Gangrel

Africa

Embora minhas próprias jornadas pelo Continente Negro, como então chamavam a África, tenham sido involuntárias, pesquisei as lendas locais sobre Membros. Ouvi rumores entre os nativos a respeito de uma cidade de vampiros, ou pelo menos de homens e mulheres que evitavam o dia, podiam alterar sua forma para a de animais e possuíam um repugnante (ao menos aos olhos do meu guia) desejo por sangue.

Devo mencionar, contudo, que também existem histórias sobre tribos de metamorfos, alguns dos quais vestem outras peles que não a dos lobos.

Alasca

Desde a corrida do ouro que o poder dos anciões Gangrel no Alasca tem estado decadente. A maioria dos Gangrel de lá tem se satisfeita em estragar os esforços dos cientistas de pesquisa em mapear a área e localizar animais nativos. Remover as etiquetas sinalizadoras de rádio das orelhas dos bois almiscarados e dos caribus e colocá-las nos tanques de combustível dos veículos das companhias é um de seus passatempos mais populares. Contudo, como força política, o poder dos líderes Gangrel é coisa do passado. O recente vazamento de óleo, pelo qual os Ventre foram pelo menos parcialmente responsáveis e pelo qual não as-



sumem a culpa, é um exemplo perfeito. Acredito que se os nativos Gangrel não mantivessem uma guerra acirrada com os Lupinos, seriam mais bem-sucedidos na proteção de seu território.

Antártida

Todos os rumores a respeito de uma vampira Gangrel Inconnu ter estabelecido residência na Antártida são falsos. Não dê-lhes a mínima atenção. Embora as longas noites da Antártida possam permitir que esse tipo de pessoa possa evitar o sono diurno por meses, lá praticamente não existe sangue fresco para ser encontrado, e o frio incessante nos é insuportável. Mesmo se houvesse esse tipo de vampiro ali, que tipo de interesse essa região poderia ter-lhes despertado? Não, temo que esses rumores pertençam ao reino dos mitos. Também os Garou têm mitos sobre esse lugar, assim como os humanos. Divirta-se com as fábulas, mas não as leve a sério.

Austrália

Por algum motivo, há muitos anciões Gangrel nessa região, e a forma pela qual governam com mão de ferro seus grandes territórios lembra em muito o que ocorria no Velho Oeste americano. Fenton, um Gangrel de sexta geração (Abraçado em 1880!) que governa a Tasmânia, é um exemplo típico. Ele mantém boas relações com seu amigo Príncipe em Victoria, mas sua ligação com o Príncipe Brughah de Canberra, em Nova Gales do Sul, é menos amistosa.

Europa Oriental

Os poucos fatos que nos chegam da velha Rússia e de seus estados subalternos são especialmente difíceis de serem confirmados ou negados.

As histórias que os Gangrel refugiados contam são, na melhor das hipóteses, muito confusas, mas aparentemente um ser muito poderoso (o que em nosso círculo costuma significar muito velho) entrou em cena na antiga União Soviética. Esta pessoa — ou pessoas — está muito ocupada em reformular aquela parte do mundo segundo suas necessidades. Isto inclui o extermínio ou subjugação dos Membros ativos na área. Correm rumores de que a atual perseguição racial na Iugoslávia faça parte desta consolidação.

A palavra de ordem é que os Gangrel devem evitar esta área, embora obviamente qualquer um que nos traga a história verdadeira será recebido como um herói. Muitos Gangrel ainda operam na área, mas o ideal é manter a discrição.

A Desunião Soviética

Os Nosferatu afirmam que alguma coisa terrível está acontecendo na região que foi conhecida como União Soviética. Você decerto já ouviu os rumores. Tudo que eu sei é que uma integrante do grupo alemão Gangrel, Oddindöhter (uma ramificação das Valquírias) conseguiu atravessar a fronteira para Smolensk, e o que ela encontrou aterrorizou-a. Aparentemente está ocorrendo algum tipo





de perseguição, não apenas a Membros mas a muitos tipos de seres sobrenaturais. Curiosamente, os clãs mais predominantes na área parecem estar mais interessados em encobrir essas ocorrências do que em tentar fazer alguma coisa quanto a elas.

França

Sempre a província do Toreador e de algumas seitas Brujah, a França tem sido evitada pelos Gangrel até muito recentemente. Agora que o governo francês está incentivando agressivamente as indústrias de alta tecnologia, os Gangrel mais perspicazes que sobreviveram aos distúrbios nas Alemanhas estão se mudando para evitar que o mesmo ocorra na França. Se eles serão bem-sucedidos ou não, é algo que dependerá da cooperação de outros poderes.

Uma coisa é certa: à medida que as cidades se alastram (a Euro-Disney foi construída num campo de caça favorito dos Gangrel), muitos dos nossos enlouquecem ou se voltam para a violência ou para as drogas como uma forma de fugir à realidade de terem perdido suas terras. Muitos Gangrel franceses já desapareceram do mapa, talvez por terem entrado em torpor. Alguns começaram a caçar exclusivamente alcoólatras, viciados em drogas ou Lupinos, por ficarem "altos" ao beberem de sangue impregnado com drogas ou fúria.

Já outros, friamente, voltaram a se alimentar dos loucos, prática que a instituição da Máscara proibiu. Hoje suspeitamos que a causa é mais neuroquímica que demoníaca, mas é claro que alimentar-se exclusivamente de indivíduos perturbados pode conduzir à loucura. Para alguns Gangrel, privados das florestas nas quais corriam, os sonhos selvagens de um paranóico ou de um megalomaníaco são substitutos aceitáveis.

Alemanha

Assim como as grandes florestas caem a machadadas, o Muro que separava as duas metades da Alemanha também ruiu. Todos estão satisfeitos com o fato das viagens serem menos restritas agora, mas os Membros são cautelosos em relação à UCS.

A aliança — recém-forjada e ainda frágil — entre certas tribos de Lupinos e indivíduos Gangrel na Floresta Negra está sendo testada neste exato momento, tendo como inimigos comuns o Sabá e a indústria alemã, a qual teve muitas restrições abolidas numa tentativa de ressuscitar uma economia decadente.

Porém, nas regiões urbanas da Alemanha, os Gangrel têm entrado em conflito com os clãs que normalmente habitam as cidades, na medida que são forçados a buscar abrigo nelas. Mas nem todos são capazes de se adaptar à vida urbana, e as recentes caçadas às bruxas empreendidas pelos Lupinos (e noticiadas pela imprensa humana como ataques terroristas) têm sido dirigidas com freqüência contra Gangrel perturbados. Ainda não se sabe se os Lupinos fo-

ram manipulados por Membros que temem a queda da Máscara ou se eles simplesmente acham que os Gangrel enlouquecidos passaram dos limites

Além disso, os recentes ataques a estrangeiros e, especialmente, a ciganos na Alemanha podem ter sido provocado por inimigos dos Gangrel. Certos Lupinos guerreiros foram associados com movimentos racistas e, agora, com os "Skinhead", embora os Ventre talvez lucrassem também com a destruição dos poucos aliados mortais que nós possuímos.

Grã-Bretanha

Na região sudoeste da Inglaterra concentra-se a maioria dos Gangrel selvagens do país. Em muitas outras partes do Reino Unido, os Lupinos que se autodenominam Fianna e os magos humanos mais perniciosos nos caçaram até a extinção (ou nos tocaram até as cidades, o que pode ser tão ruim quanto). Algumas matilhas individuais dos Fianna parecem ter feito um juramento de não molestar os Gangrel, mas as explicações sobre isso variam. Aqui também existem ciganos, embora eles tenham uma tendência a ser tão "civilizados" quanto os da América do Norte.

América do Norte

Embora os Gangrel não costumem manter refúgios fixos, existem lugares neste continente onde eles normalmente podem ser encontrados, aos iguais um Gangrel pode ir para encontrar ajuda.

Existem fendas no Grand Canyon onde um vampiro corajoso ou incauto pode parar para um dia de sono ao ar livre e jamais temer o sol — pelo menos enquanto sua sorte durar. Os penhascos são simplesmente escarpados e fechados demais em alguns lugares para deixar que um raio de sol alcance o fundo, mas poucos conseguem encontrar esses locais.

As florestas nacionais dos Estados Unidos, que já pertenceram aos Gangrel e aos Lupinos, estão agora praticamente desprovidas de ambos. É nas regiões selvagens acidentadas que vivemos agora — aqueles lugares esquecidos pelos mortais ou ignorados por sua cobiça. O oeste da Virgínia e outras áreas "pobres" e "subdesenvolvidas" são os nossos refúgios, assim como os terrenos baldios abandonados pelos capitalistas.

América do Sul

Os conflitos sangrentos entre os Setitas e os Gangrel em algumas partes da América do Sul não foram vantajosos para nenhum dos clãs. O melhor seria que os Gangrel ignorassem os Setitas e se concentrasssem em proteger seus lares nas florestas tropicais. As tentativas de manter contato com os peculiares Lupinos jaguaróides da área redundaram em pouco sucesso. Aparentemente, eles não temem ou odeiam os Membros mais do que qualquer outro estrangeiro.

Definitivamente, merece atenção.





BRIDGES



por Ashton

Tendo lido um pouco sobre nossa história, talvez você consiga compreender porque nós Gangrel somos tão contraditórios. Praticamente sem exceção, somos solitários que apreciamos fervorosamente a privacidade, mas somos também ávidos narradores, que não amam outra coisa mais do que uma noite contando histórias uns aos outros. Sim, embora sejamos os contadores de histórias da sociedade vampírica, não somos fotoqueiros. Sabemos guardar os nossos segredos. Costumamos ser muito orgulhosos, ainda que nos associemos regularmente com ciganos e outros párias.

Além disso, a despeito de possuirmos uma aptidão extraordinária para a sobrevivência, nós sabemos colocar nossa cabeça em risco, infiltrando-nos em tribos Lupinas. Para resolver essas contradições, é necessário compreender a parte mais fundamental e bem guardada de ser um Gangrel. Estou falando, claro, das histórias.

Durante a História, muitas culturas vitais sobreviveram apenas através da tradição oral. As culturas nômades, em particular, preferem sua memória aos livros, por ser mais fácil de carregar e adaptar a qualquer situação ou ambiente.

Uma faceta comum das culturas que conduzem sua história através das tradições orais é que elas retêm histórias memoráveis de uma forma muito precisa e durante muito tempo. Poemas, versos aliterativos e padrões formulados são técnicas comuns de auxílio à manutenção de uma história de uma geração para outra. Assim, quando dois Gangrel se encontram, fica mais fácil transmitir histórias de um para os outros se elas forem fáceis de memorizar — princi-

palmente se elas rimarem e possuírem um ritmo empolgante. Mas talvez possamos demonstrar isso melhor com um exemplo. Vejamos um encontro entre dois Gangrel, um tipo de reunião mais ritualizada que a maioria, mas que serve para demonstrar o processo.

O Reverendo, um Gangrel de 12^a geração de passagem pelo Texas, acorda ao fim de um dia e assume a forma de lobo para uma corrida noturna. Um cheiro se torna evidente no ar: há outro Membro nas proximidades! Seguindo o rastro com cuidado, ele chega até CJ, uma Gangrel de 11^a geração, que antes de ser Abraçada era garçonete na Filadélfia. Depois de verificar a área, o Reverendo segue as regras da boa educação e muda para a mesma forma em que CJ se encontra, a humana. Ele se aproxima de CJ, fazendo apenas ruído suficiente para que ela o ouça. CJ, por sua vez, chama pelo Reverendo, deixando claro que ele é bem-vindo.

O Reverendo: Olá, irmã. Posso entrar em seu acampamento?

CJ: Chega o traseiro pra cá antes que você congele!
(Ri) Claro que você é bem-vindo.

O Reverendo: Muitíssimo obrigado. Sou o Reverendo; levo a palavra do Senhor pelo percurso do Arizona.

CJ: Voltando para o leste. De onde você é, afinal?

O Reverendo: Meu senhor foi Coville, e fui criado na época de Jacó, o Matador de Lobos. Desde então tenho andado por toda a terra, para cima e para baixo. No deserto, ao sul de Vegas, encontrei com um nômade de nome Corey,



que tinha sido caçado... (Ele conta a história de Corey).

CJ: (imitando um *staccato* de rap de rua)

Me chamam CJ, e Mikki foi a piranha que me mordeu
Tem 50 anos que ela tirou meu sangue e depois devolveu
Pensei que 'tava doente, fiquei tonta e esverdeada,
Num troço que nunca vi me senti viciada

(Elá conta a história de seu Abraço e sua primeira caçada)

Eles continuarão trocando histórias até que cada um tenha contado ao outro tudo que achar interessante. Como este é seu primeiro encontro, eles começarão pelo início. Se eles se encontrarem depois, continuarão de onde param. Ao fim, fazem uma espécie de "avaliação" dos relatos de suas experiências.

Às vezes os participantes da troca de histórias exageram um pouco em seus relatos, embora ser pego numa mentira deslavada seja considerado humilhante. A ênfase na verdade da história varia de acordo com as circunstâncias — às vezes uma mentira bem contada angariará mais respeito que uma história mal contada mas absolutamente autêntica. Outras vezes (particularmente em emergências) um relato cuidadoso e completo é o ideal.

Existe outra anomalia no respeito do clã por um indivíduo. Embora muitas das medidas tradicionais de status dos vampiros nada signifique para nós, há um acordo entre todos nós: contar vantagem contra os Lupinos. Se você tiver a oportunidade de passar por um Lupino, de aprender uma de suas histórias ou perícias, ou mesmo de roubar um pouco de pelo do rabo de um deles e sair vivo para contar a história, você obterá muito respeito no clã.

Os Gangrel Civilizados

A despeito de todo nosso amor pela natureza e pela vida nômade, houve muitas vezes em que, por escolha ou necessidade, um Gangrel tornou-se Príncipe de uma cidade ou território. Isto aconteceu rapidamente em São Francisco, no último século. Aconteceu recentemente no Alasca, e ainda há alguns Príncipes Gangrel na Austrália. Normalmente, eles regem mais liberalmente que a maioria dos Príncipes. Embora os estilos divirjam, os reinados dos Gangrel costumam apresentar as seguintes similaridades:

- um respeito pela natureza;
- um desejo de manter a Máscara;
- uma desconsideração pelas tradições (exceto casos apontados adiante)
- uma tendência dos Príncipes em perambular disfarçados pelos seus domínios.

Eles costumam tentar governar seus domínios como faria um animal nômade ou de matilha. Os integrantes mais fracos, velhos e valiosos da tribo são mantidos no centro do reino, enquanto patrulhas de jovens guarnecem as fronteiras. Mesmo dentro das cidades, os príncipes Gangrel são conhecidos por mudar muito de residência, como se os nômades dentro deles estivessem dando sinal de vida.

O julgamento por combate é uma forma aceita de avaliação, embora uma disputa física injusta possa ser prejudi-

cial ao caso. Neste caso, o Príncipe indica um "campeão" para um ou ambos os lados da disputa.

A Reunião

Uma das facetas mais interessantes da cultura Gangrel são as Reuniões tradicionais. Elas costumam ocorrer em cada Solstício, e novamente em cada Equinócio. Os festivais de Solstício geralmente são abertos a convidados, enquanto aqueles realizados no Equinócio são festas secretas às quais podem comparecer apenas integrantes do clã ou da tribo.

A notícia de uma Reunião vindoura se espalha pelo "boca-a-boca", mas o número de participantes que ela atrairá dependerá do nível de interesse despertado pelo evento. Uma reunião realmente boa e regularmente marcada (como o Festim de San Francisco) atrairá membros Gangrel do mundo inteiro, mas nunca houve uma Reunião que tenha recebido o clã inteiro.

Desnecessário dizer, os Malkavianos são conhecidos pelas peças que pregam nos festivais de Solstício, que são reuniões periódicas. Felizmente, eles não descobriram as mais secretas. Ou se eles descobriram, nenhum de nós jamais foi convidado.

Elas geralmente começam com uma festa (todos os tipos de variações de sangue a cargo do anfitrião), e em seguida se tornam uma sessão/concurso de narração de histórias. Alguém provavelmente iniciará uma luta, que inaugurará todo o tipo de competição física que pode haver numa noite. Sempre existe a possibilidade de alguém cair na fogueira — o que invariavelmente anima uma noitada — e o inevitável concurso de metamorfose que se segue às disputas físicas.

Neste ponto, muitos dos neófitos podem ter caído num sono, devido a drogas, exaustão ou espancamento, mas os integrantes mais velhos do clã sempre permanecerão acordados até as primeiras horas da manhã. Durante as reuniões excepcionalmente bem-sucedidas, a narração de histórias pode até mesmo durar o dia inteiro e a noite seguinte. É uma grande honra para um Narrador envolver seus ouvintes tão completamente que eles resistam a dormir de dia, apenas para ouvir o final da história (embora passarão para uma área à prova de luz, continuando a ouvir o Narrador enquanto se movem). De fato, é dito que o velho Snorri manteve uma audiência de ancillae acordada e presa à sua história durante um dia inteiro.

Finalmente, a Reunião irá dispersar-se, com cada um de seus integrantes seguindo sua própria direção para levar aos Gangrel que não estavam presentes as notícias sobre as decisões, lutas e histórias. Muitas vezes uma reputação pode ser feita ou destruída numa reunião, o que ocorre de muitas formas. Ao se fazer ou contar alguma coisa notável, ao se lutar particularmente bem ou mal, ao se contar uma história fascinante, ao promover uma Reunião extraordinária, um Gangrel pode mudar drasticamente a sua posição dentro do clã. Uma Reunião excepcional pode até mesmo se tornar ela mesma uma lenda.





Os Lupinos

Nota do editor: Ashton revela-se surpreendentemente conciso ao comentar sobre nossos meio-irmãos peludos. O ensaio a seguir foi extraído de outro discurso. — Raoul King.

O Estilo de Vida dos Lupinos por Ashton

Fala-se deles com medo, mesmo entre os vampiros. A maioria dos mortais que os encontra fica tão traumatizada com a experiência, que a racionaliza como se tivesse sido outra coisa — qualquer outra coisa. Um único lobisomem é pâreo para qualquer vampiro, mesmo para o mais velho e poderoso. Agora, contra uma matilha, mesmo o ancião mais forte teria pouca chance de sobrevivência.

Eles são a principal razão para os vampiros manterem-se confinados em suas cidades fétidas, como trogloditas supersticiosos reunidos em torno de suas fogueiras.

De todos os clãs, o Gangrel é o único cujos integrantes não demonstram nenhum medo por essas feras aterradoras. Somos os únicos a compreendê-las bem o bastante para combatê-las, negociar abertamente com elas, e, às vezes, até mesmo conquistar-lhes a amizade.

Os Lupinos possuem uma cultura tribal, semelhante à dos índios americanos. Eles, como nós mesmos, preferem uma tradição oral, embora aqueles que nasçam humanos sejam capazes ler e escrever tão bem quanto qualquer um.

Eles também valorizam muito a honra, embora sua definição de honra seja um pouco diferente da nossa. Para eles, a honra implica um reconhecimento do dever para com a tribo, bem como uma dedicação à proteção de toda a vida e do espírito da Mãe-Terra conforme manifesto na Natureza. Contudo, eles não são pacifistas. Eles lutam pelo que protegem, e com toda certeza não incluem os Cainitas entre seus protegidos! Costumam atacar qualquer vampiro que lhes aparecer pela frente, pois acreditam que a simples existência de um Cainita represente um crime contra a natureza.

Eles acreditam que sejamos peões ou aliados da Wyrm, uma força arquetípica de destruição. Sobre essa Wyrm, não estou certo se eles crêem realmente em sua existência ou se apenas se referem metaforicamente a ela. Para eles, essa Wyrm trouxe destruição à Mãe-Terra através de seus peões e aliados, e hoje ameaça toda a vida no planeta.

A lista dos aliados da Wyrm inclui todos os Membros, desde o mais civilizado Ventrule ao mais depravado demônista Sabá. Para os Lupinos, queiramos ou não, a nossa existência como seres sobrenaturais corrói a Terra. Entre seus inimigos encontram-se também os demônios, fantasmas e outras criaturas sobrenaturais que violam a ordem natural das coisas.

Para os Lupinos, todos os tipos de indústria — compa-



nhias refinadoras de petróleo, empresas madeireiras, fábricas de automóveis, usinas nucleares — também estão do lado da Wyrm.

Alguns Lupinos também incluem nessa lista os humanos normais, eles mesmos direta e indiretamente responsáveis pela ameaça a Gaia. Outros são mais moderados, comparando os mortais a simples ovelhas, desgarradas porque seu pastor está adormecido.

Contudo, todos concordam que existe um outro — e poderoso — agente da Wyrm. Não consegui descobrir muita coisa sobre os “Dançarinos da Espiral Negra”, mas acredito que sejam Lupinos renegados, que sirvam à Wyrm e que dela extraiam poderes malignos.

Se existe uma unanimidade no ódio por esses vira-casacas, o mesmo não pode ser dito pela forma como os Gangurel são vistos pelos Lupinos. Alguns acreditam que sejamos traidores de nossa espécie porque em algumas ocasiões caçamos Membros na companhia de matilhas de Lupinos. A maioria deles não confiará em nós, mesmo se fôssemos inimigos dos outros clãs. Mas alguns integrantes de nosso clã conseguiram conquistar a confiança dessas criaturas nobres. Contarei como isso aconteceu comigo.

Sempre fui um desses Membros abençoados que não aterrorizam os animais, talvez porque já me desse bem com eles em minha vida mortal. Como um vampiro, aprendi com o tempo a adquirir algo mais que uma mera afinidade com animais: descobri que, até certo ponto, seria capaz de

controlá-los. Isso facilitou a sobrevivência durante jornadas longas pelas regiões selvagens, porque eu podia convocar vassalos que jamais me trairiam. Uma bela noite aprendi a mudar minha forma para a de lobo (o que atribuo a ter bebido muito sangue de lobo). Para aqueles que jamais correram sobre quatro patas à luz das estrelas, e respiraram o ar gélido que a humanidade ainda não poluiu, recomendo veementemente a experiência.

Contudo, numa dessas noites, uma lua cheia flutuava no céu, e o lobo solitário que eu escolhera para o jantar revelou-se muito resistente ao meu poder. Depois de uma caçada que talvez tenha sido a mais árdua de nossas vidas, finalmente consegui alcançar minha presa. Quando afundi meus dentes em seu ombro, senti um fluxo de energia vital tão poderoso que achei que ia enlouquecer.

A sensação não lembrava em nada o que sentimos ao receber o sangue de um ancião. Senti-me imbuído de um vigor tal, que a experiência empalideceu tudo o que eu sentira desde que havia começado a beber sangue de animais.

Arranquei meus dentes de sua garganta antes que não pudesse mais resistir a secar minha presa até a morte. Ela começou a correr novamente e eu a segui rápido como se minhas pernas tivessem ganho asas.

Ela chegou à clareira onde, ao redor de uma pequena fogueira, reuniam-se monstros. Alguns, como ela, eram grandes lobos. Outros pareciam completamente humanos.





A maioria se encontrava numa forma intermediária, corpos enormes com proporções variadas de lobo e homem.

Ela contou-lhes sua história numa linguagem rica em rosnados e ganidos, que minha empatia com animais permitiu-me decifrar parcialmente. Por sorte, eu não havia lambido o ferimento, que fizera com dentes de lobo — eles, portanto, não tinham como identificar o quê eu era. Na verdade, acreditaram que eu era um deles, um Lupino pária e ignorante de sua natureza, perdido daqueles que o haviam criado.

Armado com este conhecimento, returnei ao local onde atacara o Lupino, reassumi minha forma de lobo e comecei a rastreá-lo como um lobo faria. Talvez eu estivesse sendo muito imprudente, mas ainda estava excitado com o seu sangue, e queria aprender mais sobre essas criaturas.

Bem antes de alcançar seu grupo, fui atacado. Dois lobos jovens saltaram de trás de um arbusto e se revezaram avançando contra mim e mordendo meus calcanhares. Eles não pararam de dar voltas ao meu redor, o que dificultava que eu desse um bote em qualquer um deles. Eu já estava quase assumindo minha forma de morcego para escapar, quando vi um círculo de olhos ao meu redor.

Lutei contra eles com todas as minhas forças, em desvantagem dupla, porque precisava derrotá-los sem revelar minha natureza. Eles eram mais rápidos e mais fortes que eu, embora o sangue que roubara deles estivesse me fortalecendo. Ainda assim, fui um adversário bem mais difícil do que eles esperavam.

Um deles afundou os dentes em meu ombro, mas feriu-me pouco — e aproveitei-me de seu descuido para atacá-lo com toda força que me restava. Minhas presas atingiram o seu pescoço, tomei um gole de seu sangue potente e joguei-o para o lado de modo a poder enfrentar o outro. Este lutava melhor, com mais sabedoria que força, e poderia ter-me derrotado se eu não tivesse feito aquilo que jurei jamais fazer: deixei-me tomar pelo frenesi.

Como se eu tivesse me afastado de mim mesmo, observei-me assumir parcialmente minha forma humana, com grandes garras em minhas mãos, a Besta rugindo em meu peito. Eu o empurrei para longe de minha garganta e o ergui sobre minha cabeça, alheio à dor, uivando minha necessidade por sangue e vingança, e em seguida joguei-o ao chão e, com um golpe de minhas garras, abri um ferimento profundo em sua barriga.

Com a sua derrota obtive um pouco de controle. Fui capaz de reassumir minha forma lupina, e gradualmente o vermelho sumiu de meus olhos. Surpreendentemente, nenhum de meus inimigos estava morto, e embora eu ansiasse por isso, não curei meus próprios ferimentos, porque percebi que os Lupinos não se regeneravam da mesma forma que eu — eles se mantinham com uma enorme vitalidade enquanto sofriam um processo de cura acelerada, mas aparentemente normal. (Apenas mais tarde percebi que minha capacidade regenerativa não teria adiantado muito — carreguei aquelas marcas durante semanas!)





O círculo ao meu redor estreitou, e um velho lobo aproximou-se para me confrontar. Ele tinha pelagem grisalha, era maior que os outros e carregava cicatrizes de muitas batalhas. Alguma coisa em seu cheiro me disse que ele era o líder. Foi o instinto que me impediu de desafiá-lo. Em vez disso, abaixei-me quando ele se aproximou, em sinal de submissão à sua autoridade, como todo neófito faz com um Príncipe.

Ele cheirou-me cuidadosamente, parecendo um pouco perturbado com o meu odor, mas eu estava encharcado com o sangue de sua gente, por dentro e por fora. Ele encostou o focinho no meu, os seus olhos fitando-me como duas luas brilhantes. Finalmente ele me deu as costas e se afastou, o círculo abrindo para que passasse. Logo eu estava sozinho na clareira, e embora soubesse que eles não me tinham aceito em sua tribo, haviam me reconhecido como um deles. Meu uivo de triunfo cortou a noite.

A Confiança do Lobo

Outros já obtiveram aceitação ou tolerância entre os Garou, alguns mediante preparativos mágicos, outros através de subterfúgios, outros ainda por viverem aventuras com eles. Alguns de nós somos capazes de colocar nossa mente dentro do corpo de um lobo genuíno, e desta forma viajar à luz do sol. Alguns já se passaram por humanos e se encontraram com Garou nessa forma. Outros simplesmente usaram os mesmos poderes de ofuscação que funcionam tão bem com os mortais.

Confianto no Lobo

Seja qual for o método de angariar a confiança dos Lupinos, se um de nós provar-se merecedor, a descoberta inevitável de nossa natureza pode não redundar num completo desastre.

Uma vez que eles aceitem um indivíduo como membro de sua tribo, passam a ser incrivelmente leais a ele. Até mesmo a revelação de que ele nasceu numa raça de inimigos não é suficiente para quebrar o elo de lealdade tribal embora eu deva admitir que o enfraquece muito. Alguns indivíduos podem até mesmo querer o seu sangue como pagamento por sua fraude, embora a tribo como um todo dificilmente fará isso. Este elo é uma coisa preciosa que não deve ser arriscada à toa. Muitas vezes devi minha sobrevivência ao elo que posso agora com esse povo.

Não me refiro apenas à minha sobrevivência física, embora essa também seja preciosa, mas também devo um pouco de minha Humanitas a eles. Procurei aprender a forma pela qual os Garou lidam com sua Besta. Em essência, eles dizem: sou uma criatura nascida da violência, fadada a morrer pela violência. Não posso mudar isto. Contudo, posso orientar a violência segundo a minha vontade.

Não se iluda: a Besta dos Lupinos não é a nossa. A deles é apenas primitiva, a nossa é primeva. Não obstante, podemos aprender com o seu exemplo. Se levar a Besta para passear pode fazê-la agitar-se menos em sua jaula, então talvez devamos tentar.





BRIDGES —

E, de fato, alguns Gangrel levam isto ao pé da letra. Quando a Besta ameaça tomar conta deles, costumam fugir da situação, ir para a floresta na forma de lobo e correr

atrás de alguma presa. Deixando que os impulsos do Frenesi venham à tona, mas jamais deixando a Besta assumir o controle, é possível escapar ao próprio Frenesi.

A Cultura Lupina

Nota do editor: O texto a seguir fazia parte de um discurso bem maior, intitulado A História Sobrenatural dos Lupinos. Eu o cortei porque fazia menção principalmente a lobos muito velhos ou mortos. Temos de nos preocupar mais com os jovens e vivos.

Existem mais de cinco tribos de Lupinos (que, a propósito, preferem ser chamados Garou). Não conheço os nomes de todas, mas posso falar a respeito de algumas. A tribo de um Lupino não envolve apenas a que linhagem ele pertence, mas também a fase da lua sob a qual ele nasceu. Espero que você compreenda que minha pesquisa foi prejudicada pelo fato de que eu não podia fazer perguntas demais sem que os Lupinos descobrissem quem eu era. Como muitas informações deverão estar incompletas ou incorretas, desculpo-me antecipadamente.

Algumas Tribos Garou

Os Andarilhos do Asfalto

Esta é a tribo mais fácil de ser encontrada nas cidades. E, consequentemente, a mais provável de ser encontrada pelos vampiros. Os Andarilhos do Asfalto geralmente possuem uma aptidão razoável para tecnologia, sendo, por causa disso, vistos com desconfiança por seus irmãos e irmãs. Possuem entre eles subdivisões, talvez famílias famosas. Os Philodox são uma dessas sub-tribos, cujo propósito aparentemente é reconciliar as velhas tradições com as novas.



Outras subcategorias dos Andarilhos do Asfalto são os Roedores de Ossos, uma classe de necrófagos, e os Infobos, um movimento jovem que aparentemente pretende voltar a tecnologia contra a Wyrm (incluindo nós).

A Cria de Fenris

Esta tribo guerreira é composta por lobisomens nascidos sob a lua cheia e, em particular, aqueles que pretendem morrer gloriamente em batalha. Eles são os guerreiros mais intrépidos que já foram vistos num campo de batalha, embora sua imprudência seja comparável à sua bravura. Eles não exitam em atacar um ou vários vampiros. Os Garras Vermelhas são um subgrupo militarista e — se isso é possível — ainda mais radical.

Os Ragabash

Esta é uma tribo de Lupinos afeitos à trapaça, aos mistérios e aos enigmas. Eles são absolutamente indignos de confiança. O único comportamento que se pode esperar de um Ragabash é a imprevisibilidade. Neste sentido, eles têm muito em comum com os Malkavianos. O único que pareceu disposto a conversar comigo foi um velho que disse saber quem e o quê eu era, mas que não me desmascararia porque tinha achado graça na brincadeira. Da forma como ele me contou (e eu não tenho nenhum motivo para confiar em sua palavra), os Ragabash adoram se infiltrar em outras tribos, para prearem peças ou simplesmente realizar um ato difícil. Tenho certeza que há muita coisa que poderíamos aprender

se pudéssemos confiar no que eles dizem. Aparentemente, há sinais que distinguem um Ragabash de integrantes de outras tribos, mas não descobri quais são. Revelarei mais à medida que obtiver novas informações.

Os Dançarinos da Espiral Negra

Já mencionei essas coisas antes, mas quero enfatizar novamente o quanto podem ser perigosas. Elas combinam o que há de pior nos humanos e nos lobisomens, e, em sua ânsia pelo poder, não respeitam nenhuma regra. Um Gangrel que conheço foi procurado por um dos Dançarinos, cujo líder estava morrendo e que pensou no Abraço como uma forma de sobreviver à morte. Desnecessário dizer, meu amigo negou-se a atender o pedido. Mais tarde ele foi atacado por alguns indivíduos que queriam tirar sua Vitae à força. Cuidado com essas criaturas!

Um comentário final destinado a aqueles que caminham com os abençoados pela lua: respeite-os e às suas tradições. Para nós, eles podem parecer selvagens — e são. Para nós, eles podem parecer rudes e iletrados. Eles são. Mas o que toda nossa "civilização" nos trouxe, senão violência, conflitos dissimulados e desespero? Sob muitos aspectos eles trilham um caminho mais puro e, embora eles não tenham as mesmas pretensões de nobreza que a maioria de nós, são criaturas nobres. Também são uma espécie em extinção, e morrem um pouco mais a cada criança da noite que nós criamos. Aprenda com eles enquanto eles ainda podem nos ensinar.





O Rom

por Dr. Raoul King

Depois que me formei pela Universidade de Michigan (ou foi a de Minnesota? — droga, foi num lugar frio), recebi um título de Doutor em Jornalismo para colocar antes do meu nome e absolutamente nenhum assunto sobre o que escrever.

Então fiz o que qualquer jornalista que se preze teria feito. Decidi escrever um livro. A minha intenção era escrever um livro sobre o fenômeno hippie, seguindo-os pelo país, e casualmente forçando a mim mesmo a provar os prazeres proibidos que a cultura tinha a oferecer.

Infelizmente, o meu editor, um antigo colega de faculdade que largara os estudos acadêmicos depois de obter seu mestrado, tinha outras idéias.

— Quem está aí para os hippies? — ele disse. — Essa história de drogas já é coisa do passado. Foi o Presidente Johnson quem disse.

— Como é? Não consigo ouvir você! A ligação está ruim!

— E que tal os Ciganos?

— Eles não foram vendidos para o Detroit?

— Não o time, seu idiota! Estou falando dos ciganos de verdade! Os nômades do mundo. A questão racial está na moda.

— Dá para se divertir estudando eles?

— Tá brincando? Eles bebem cerveja caseira e vinho roubado ao redor da fogueira, assistindo um monte de ciganas sensuais dançar ao som dos violinos! Você vai adorar!

— Por quanto tempo? E qual é a minha verba?

O tempo e o dinheiro eram suficientes. Logo eu estava num avião para a Inglaterra, onde encontrei uma tribo Rom autêntica. Eles se enquadravam muito bem no que eu havia aprendido sobre os ciganos europeus. Passavam quase o tempo todo com o pé na estrada, indo de um lugar para o outro ao sabor do clima, fazendo trabalhos exóticos, roubando qualquer coisa que pudessem carregar e geralmente evitando fazer muito barulho para não serem enxotados.

No começo eles foram reservados e até mesmo hostis, à sua própria maneira. Eles ficavam tentando vender-me coisas, limpar-me no jogo, dizer a minha sorte. Mesmo depois que lhes disse que estava escrevendo um livro, continuaram tentando arrancar meu dinheiro. Disse-lhes que se eles estavam achando que escritores eram gente rica, estavam enganados. Mas eles não me deram ouvidos.

Finalmente usei de um estratagema para ganhar sua confiança. Depois de uma longa noite num pub local, fui preso por roubar um letreiro de bar que eu havia gostado, danificar o dito letreiro no capacete de um policial e resistir à prisão (teria conseguido fugir, se não estivesse segurando minhas calças com uma só mão — mas se quiser





conhecer a história inteira, compre meu livro *Entre Os Ciganos: Uma Saga Estranha e Maravilhosa com os Nômades Modernos.*)

Depois que fui solto, percebi que a atitude deles para comigo tinha mudado. Era claro que, antes de me liberar, a polícia tinha lhes feito perguntas a meu respeito, porque eu tinha sido visto em sua companhia. Quando voltei, Jorge, o homem com quem eu vinha tentando falar, recebeu-me como um irmão.

— Por que não disse que era um dilo, meu amigo? O seu tipo dá *bacht* — aquilo que vocês chamam sorte. Você é bem-vindo entre nós!

Fiquei com eles durante cerca de um mês, aprendendo seus costumes e algumas palavrinhas em Rom, e quando eles se prepararam para sair de Liverpool para encontrar alguns amigos, fui convidado a acompanhá-los.

Sua *kumpania* fazia parte de uma tradicional caravana cigana, com carroças pintadas e charretes puxadas a cavalo, muito embora também incluísse alguns trailers modernos. O meu Land Rover alugado não destoava muito.

Durante o tempo que viajei e acampei com Jorge e sua *kumpania*, aprendi muita coisa que não sabia sobre os Rom, inclusive informações que depois não encontrei em mais nenhum lugar.

Por exemplo, embora tenhamos ficado juntos durante muitas semanas, reparei que as filhas dele, que tinham mais ou menos 10 e 14 anos, pareciam me evitar o tempo inteiro. Perguntei a Jorge se ele não confiava em mim.

— Se eu confio em você? Claro, tanto quanto confiaria em qualquer *giorgio*. Mas nunca deixamos meninas ciganas perto de nenhum homem. Elas são bonitas demais. Tudo que queremos é evitar que um amigo caia em tentação.

Aprendi também como roubar galinhas: você amarra uma espiga de milho num pedaço de barbante e a joga até onde a ave possa alcançá-la. Depois que a galinha beliscar o milho, você poderá atraí-la puxando o barbante. Os ciganos mantêm as galinhas em seu poder, mas nem sempre as comem. Quando perguntei o motivo, Jorge disse que eles guardam uma galinha de cada tipo. Fazem isso para que nenhum fazendeiro possa provar o roubo de uma galinha pela cor de penas caídas. Tudo que eles têm a fazer é mostrar uma galinha de cor igual à da que o fazendeiro deu falta.

Adquirir um porco é quase tão fácil: uma das crianças mergulha uma esponja numa panela de banha. Depois que endurece, a criança dá a esponja para o porco de um fazendeiro comer. A banha se desfaz no organismo do porco, a esponja se expande e o animal morre devido a um bloqueio intestinal. Depois disso alguns garotos ciganos passam “por acaso” pela fazenda e compram o porco morto baratinho, para “dar de comer ao cachorro”.

Vi perpetrarem esse tipo de trapaça vezes sem conta enquanto viajei com Jorge. A maioria desses truques baseava-se em uma psicologia primitiva que qualquer freudiano aprovaria.

Mas os ciganos possuíam um senso de honra entre eles mesmos e qualquer um que considerassem amigos. Certa vez perdi uma caneta, uma esferográfica simples que tinha





roubado do meu hotel, e uma das crianças caminhou mais de um quilômetro para encontrá-la para mim.

Contudo, os mesmos padrões não se aplicavam a estranhos. Alguns os chamavam gaje, outros giorgio, mas todos concordavam que eles não valiam um tostão furado. Por exemplo, dois ciganos tinham um cavalo que, de tão velho, poderia ter servido a Napoleão. Em vez de matar o animal com uma injeção ou uma bala, arrumaram-no para parecer o mais saudável possível. Remendaram os buracos em seus dentes, pintaram seus pêlos grisalhos e encheram os sulcos de suas faces com palha tingida. Depois, embriagaram um fazendeiro e venderam-lhe o animal. Quando, mais tarde, o pobre desgraçado veio reclamar, os ciganos o acusaram de haver maltratado o bicho.

Claro que entre eles mesmos, os Rom jamais faziam essas trapaças.

Foi assim que conheci os Rom quando ainda respirava para viver. Mas só foi algum tempo depois de morrer que vim a conhecer o outro lado dos ciganos.

Estava em Toronto por razões de saúde, com um grupo de caçadores de bruxas nos meus calcanhares. Encontrei um estacionamento de trailers que pareceu um bom lugar onde me esconder, mas os desgraçados eram persistentes. Juro que eles eram capazes de me farejar! Em todo o caso, já estava desesperado quando vi um patrin, um sinal de que havia ciganos por perto. Assobiei a melodia que Jorge tinha me ensinado, que me identificava como um amigo de sua kumpania. Com efeito, um velho, que estava num grupo reunido ali perto, chamou-me para juntar-me a eles. Estavam ao redor de uma grande fogueira de refugos, sentados em latas de lixo viradas de cabeça para baixo. Disse o meu nome, eles disseram os deles, e provavelmente todos nós estávamos mentindo. Mas eu não estava numa situação boa para negociar.

— Olha, tem uns caras me seguindo, e eles não vão ser gentis com ninguém que encontrarem comigo. Odeio arranjar problemas para vocês, mas estou desesperado. Vocês podem me esconder?

O velho — que com toda certeza era o baro do grupo — olhou fixamente para mim e disse: — Esses homens são da polícia?

— Não. Eles são ... free-lancers. Mas são muito determinados. — Sentindo que precisava ser honesto com eles completei: — E não tenho certeza se todos são exatamente... humanos.

Ele me fitou novamente: — Venha.

Segui-o até seu vurdon, um trailer prateado que deve ter custado caro há muitos anos. Fiquei surpreso com a bagunça dentro do vurdon, mas não foi isso que me deixou preocupado: o céu lá fora estava claro o bastante para que eu pudesse ver uma luminosidade suave passando através das rachaduras e falhas nas paredes de metal.

— Vocês têm algum lugar mais escuro? Terei de me esconder o dia inteiro... talvez a mala de um carro?

Eu não tinha dito que era um vampiro, mas ele parecia suspeitar disso. Certa vez meu senhor disse que os ciganos colaboravam com a Máscara, e eu tinha ouvido histórias...





BRIDES

mas ainda não podia me dar ao luxo de me revelar.

Ele me fitou novamente — sempre tive um rosto confiável — e assentiu levemente com a cabeça. Levou-me para fora e até um buraco que havia abrigado uma fogueira no chão, dias antes.

— Você é mulasi?

Nunca tinha ouvido o termo.

— Sim, acho que sou.

— Você não rouba de parente, rouba?

— Não. Tento roubar apenas o que preciso...

— Bom. Sabe cavar? — ele disse, gesticulando para o chão.

— Posso fazer melhor que isso, mas...

— Esconda-se aí embaixo. Amanhã à noite conversamos. — Deu-me as costas e, a passos largos, voltou para junto dos outros.

Mesclai-me ao solo. Antes de adormecer, pude ouvir o velho e os outros ciganos movendo-se acima de mim.

Acordei com um som de batidas surdas vindo do alto. Entrei em pânico por um segundo, mas percebi que os sons estavam se distanciando ao invés de se aproximar. Se estávamos encerrados, não deixaria que os pobres ciganos pagassem em meu lugar. Levantei-me de meu esconderijo com minha pistola em punho, mas as únicas pessoas ali eram Samed e alguns de seus homens. As batidas que ouviu eram eles apagando a fogueira que havia ardido sobre mim o dia inteiro!

Quando viu a expressão no meu rosto, Samed apenas riu e disse: — Então, dormiu bem? Quer saber o que aconteceu aqui em cima?

Contendo um estremecimento, respondi: — Sem dúvida!

— Você estava certo sobre eles. Pelo menos um não era exatamente humano. Era primitivo, mais animal que homem. Acho que ele seguiu você até o meu vurdon pelo cheiro. Mas ele veio até a fogueira, onde eu e meus irmãos estávamos contando paramitsha — o que vocês chamam de histórias de fantasmas.

— Perguntaram se tínhamos visto alguma coisa incomum, fantasmas, por exemplo. Eu perguntei se eles tinham bebido! — O velho deu um tapinha no joelho. — Eram homens sérios, que não gostam que brinquem com eles. Eles me disseram que um grande mal cairia sobre mim se eu deixasse um fantasma passar. Prometi que se visse o fantasma, iria jogá-lo na fogueira. Como vê, sou um homem de palavra! Eles não ficaram contentes com a resposta, mas farejaram um pouco mais o acampamento e foram embora.

O velho ficou sério por um momento.

— Mas você estava errado, amigo. Um deles era um policial. Ele não usava aquela roupa preta de mau agouro, mas ele tinha cheiro de tira. Tenha cuidado.

— Muito obrigado, eu terei. Mas me diga uma coisa: afinal de contas, por quê vocês me esconderam?

Ele deu com os ombros.

— Meu avô me disse que se aparecesse um de vocês com conhecimento de nossas tradições, nós deveríamos confiar nele. Ele disse que há muito tempo tivemos a mesma avó, de modo que muitos de vocês têm sangue cigano — pelo menos um pouco. — Ele sorriu. — Ele disse também que, embora não seja considerado boa sorte ter um de



vocês entre nós, quando você fosse embora levaria toda a prikasa, todo o azar de nossa kumpania.

— Claro. Só que o seu azar deve ser melhor que a minha sorte.

— Muito melhor! Mas agora venha dançar conosco, e faça alguns truques para que esses jovens não pensem que este velho está acreditando em contos de fadas!

Assim fizemos, e lá fui comparecer de novo a uma festa cigana, desta vez mais como observador que participante. Samed ficou por perto durante toda a festividade, tanto para ficar de olho em mim, quanto para mostrar aos seus amigos que não tinha medo. Não demorou muito para que me aceitassem completamente. Nunca fui tão bem tratado por seres vivos, talvez porque eles soubessem exatamente o que eu era e que não lhes faria nenhum mal.

Nunca esqueci como comer e beber, e fiz um pouco dos dois. Isso deixa as pessoas mais à vontade. Em resposta aos meus pequenos truques para demonstrar minha condição de criatura sobrenatural, eles me mostraram truques diversos relativos a furto, trapça e brincadeiras. Resumindo, foi a melhor festa em que estive desde o dia que morri.

Samed me contou algumas antigas histórias sobre sua espécie e a minha, incluindo uma história sobre uma cigana que foi Abraçada e voltava todas as noites para cuidar do seu bebê. Ela dava-lhe de mamar (com vitae, tenho certeza) e a criança acabou morrendo. Os ciganos tiveram de eliminar a mulher para proteger o seu marido e a tribo. Samed não se estendeu nesse aspecto, mas eu tive certeza de que eles sabiam o que fazer se eu abusasse de sua hospitalidade.

Quando chegou minha hora de ir embora, vários membros da companhia vieram trazer-me presentes, a maioria deles pequenos pedaços de tecido. Samed explicou que eram

representações tangíveis das maldições e da má sorte que eu levaria comigo quando partisse.

Eles fizeram um grande alarde quando parti, mas embora tenha visto alguns irromperem em lágrimas por eu estar indo, nenhum pediu-me que voltasse. Eu não disse nada sobre isso, mas esperava não recorrer novamente à sua hospitalidade. Samed ensinou-me alguns atalhos para o sul e recomendou-me um lugar onde poderia roubar um carro sem que dessem falta. Então abraçou-me como a um irmão e eu parti.

E isso é tudo que tenho a dizer sobre os ciganos, como Membro e como Gangrel. Não posso garantir que você terá a mesma sorte, mas posso dar algumas dicas:

Só se meta com eles se não houver outro jeito. Por que arriscar?

Tente primeiro os Rom mais velhos e apegados às tradições. É mais provável que eles lembrem as histórias que o avô de Samed lhe contou.

Jamais mencione os ciganos a vampiros de outros clãs. Eles usariam mal este conhecimento e nós perderíamos nossos aliados. Trate-os bem! Não os prejudique. Não flerte com suas filhas, não beba de seus cães. Nem mesmo mencione sangue (praticamente todas as funções corporais são tabu). Falar sobre elas traz má sorte.

Dê-lhes qualquer coisa que pedirem. Samed me disse para ficar com os prikasa até que os perdesse por acaso, que alguém se oferecesse para ficar com eles ou que eu os vendesse. Perdi aquelas porcarias quando capotei com meu Ford roubado numa estrada traíçoeira — decida você se foi por causa da má sorte que trazia comigo ou por causa da decadência da indústria americana de automóveis.



A Criação de um Gangrel

A explicação de Ashton sobre o nascimento de um Gangrel é insuportavelmente elaborada e um pouco desatualizada. O que se segue é a minha versão de como ocorre o processo:

Razões

Qualquer um que pense que só existe uma razão para transformar alguma outra pessoa num sanguessuga noturno, ou é louco ou Tremere.

Já ouvi dizerem que foi feito porque "eu o amava" ou "eu a odiava". Já ouvi dizer que foi feito porque o mortal detinha habilidades valiosas que o Membro queria manter vivas, e já ouvi que foi feito porque isso divertiu o criador.

A Caçada

Como contar a história de uma criação pode valer uma bebida quente no acampamento de outro Gangrel, é seu dever torná-la o mais dramática possível. A maioria prefere caçar sua futura criança da noite. Isso pode ser feito através de uma caçada tradicional, culminando no encurrallamento da criança e no seu Abraço, ou pode ser feito durante um ataque súbito enquanto ela dorme. Existe uma história popular (que pode ser verdadeira ou não) sobre um Membro que

abraçou uma mulher com tanto cuidado e destreza que ela dormiu como uma mortal e acordou como uma vampira! Em todo caso, a Mudança também dá uma boa história, e mostra as habilidades do senhor e da criança.

A Mudança

Antes de abandonar sua nova prole, o costume manda que o pobre infeliz seja deixado bem alimentado — seja com a barriga cheia de seu próprio sangue, ou com uma fonte acessível nas proximidades. Você não deverá entrar em contato com a Criança da Noite novamente até que a julgue digna de pertencer aos Gangrel.

Criança Sozinha Na Noite

Nesta altura ela está por conta própria — pelo menos até onde sabe. É considerado de péssimo tom interferir com a sua cria, mas é melhor ficar de olho nela. Se puder impedir que a pobre cria viole a Máscara, ótimo. Em todo caso, se ela conseguir virar-se sozinha (fica por sua conta decidir por quanto tempo), você pode procurá-la novamente e se apresentar. Se você é do tipo tímido, remeta este livro a ela (afinal de contas, é para isso que o estamos editando). Depois leve-a à próxima Assembléia. Congratulações! Nasceu um Gangrel!



As Formas dos Gangrel

As muitas formas Gangrel são bastante conhecidas entre os Membros, e igualmente temidas. Cada forma é uma mistura do corpo do próprio personagem com alguma coisa. Deste modo, quando ele muda novamente para a forma humana, todas as suas posses e roupas estarão da mesma maneira como estavam antes da metamorfose. Embora os Gangrel mais velhos possam, com freqüência, assumir muitas formas diferentes, a Sombra da Fera permite ao personagem assumir apenas as formas de lobo e morcego.

O Lobo

A forma de Lobo confere ao Gangrel um grande número de vantagens. Assumir esta forma aumenta todos os Atributos Físicos do personagem em um ponto, mas subtrai um ponto em Manipulação. Além disso, o personagem recebe os sentidos aguçados do lobo — aumentando seus poderes de audição, faro e paladar. Se o personagem também tiver Auspícios, esses sentidos aumentados serão ampliados ainda mais pela Disciplina.

Além disso, o personagem em forma de lobo pode morder o alvo após imobilizá-lo agarrando-o; o grau de dificuldade dos testes de ataques com garras e com mordidas será igual a cinco. Além disso, o personagem pode aumentar o salto horizontal em meio metro por sucesso enquanto estiver na forma de lobo, e pode correr igualmente rápido, reduzindo o grau de dificuldade dos respectivos testes em um ponto.

Esta forma também apresenta algumas desvantagens.

Obviamente, o personagem não pode realizar uma manipulação precisa de objetos, nem carregar nada que não caiba na boca. Os humanos raramente se descuidam quando sabem de um lobo nas redondezas, e os Gangrel urbanos aprendem rapidamente a ficar de olho na carrocinha.

O Morcego

A vantagem mais óbvia em se metamorfosear em morcego é adquirir o poder de vôo. Os morcegos podem voar a até 37 km/h em pequenas distâncias e até 19 km/h em percursos prolongados. Membros que possuam a disciplina Rapidez podem aumentar estas velocidades com o uso de pontos de sangue, e aqueles com Fortitude são capazes voar a velocidades mais altas por mais tempo. Na forma de morcego, o vampiro perde dois pontos de Força, mas ganha um ponto de Destreza. Contrariando a crença popular, os morcegos não são cegos. Além disso, nesta forma um personagem possui os benefícios do sonar de morcego e todas as vantagens que isso implica.

Por outro lado, o personagem não pode manipular nenhum objeto, sendo apto a carregar apenas objetos pequenos que caibam em suas garras. Os morcegos em geral pesam menos de três quilos e se movem lentamente quando não estão voando. A lendária forma de homem-morcego voador pode ser obtida como uma Qualidade ou como uma Disciplina de sétimo nível.





BRIDGES



Capítulo III: Os Gangrel e os Outros

por Raoul King

Em geral, os integrantes do clã vêm a Camarilla como um mal necessário. Afinal de contas, um Gangrel solitário no meio do Parque de Yosemite tem muito mais a perder quebrando a Máscara do que uma sala cheia de vampiros Ventre.

Portanto, embora os Gangrel achem a Camarilla preferível à alternativa, existe uma opção extra-oficial aos caminhos que conduzem ou a uma associação com os anarquistas, ou à transformação num peão da Camarilla. Os Autarcas são aqueles que nem obedecem nem desafiam a Camarilla simplesmente a evitam. Oficialmente, os Gangrel ignoram esses vampiros. Na prática, eles deixam o que estiverem fazendo para ajudá-los.

Será mais fácil entender isto se eu simplesmente mostrar como as Tradições são praticadas pelos Gangrel de hoje:

1. Aceitação

Se você chegar a uma cidade onde acha que o Príncipe irá aceitá-lo, faça o que for possível para se anunciar. Se não o fizer, então seja discreto — muito discreto. Dependendo do Príncipe, pode ser melhor deixá-lo pensar que você é um anarquista, e não um invasor.

2. Domínio

Mais uma vez, vale a pena prestar atenção nisto para não arranjar problemas. Nunca se esqueça de que, ao contrário de muitos vampiros, os seus pés não estão presos ao chão. Para citar um famoso carnal: “Não existe nenhum problema do qual não se possa correr.”

3. Iniciação

Que se dane o Príncipe. Quem reina no Vale da Morte, no Parque de Yellowstone, ou no Grand Canyon? Peça o conselho de seu senhor sobre isto (se conseguir encontrá-lo). Seja cuidadoso ao fazer novos Membros, se não por outra razão, pelo menos porque eles logo serão seus adversários na cadeia alimentar. Alguns velhos Gangrel “suicidas” costumam passar seu sangue antes de dar término a uma existência que se tornou insuportável — uma atitude louvável, de um ponto de vista ecológico.

4. Responsabilidade

Tá certo. É por isso que escolhemos os mais independentes — para não termos que dar trela a essa besteira.

5. Sigilo

Uma idéia danada de boa. Os Gangrel solitários são mais vulneráveis a uma quebra de sigilo que os que moram na cidade. Fique atento!

6. Destruição

Mais uma daquelas regras que não se aplicam em campo aberto. Como nossos amigos ciganos costumam dizer (com um significado diferente), “na estrada, cada homem é seu próprio Príncipe”.



Relacionamentos com Outros Membros

Clãs da Camarilla

Brujah

São uns animais (e eu digo isto com sinceras desculpas a qualquer animal de meio-expediente que esteja lendo este livro). Mas eles têm o mérito de não cooperarem com a Camarilla e sabem como dar uma festa. Eles também gostam de lutar, o que agrada a muitos. São carniceiros rápidos, mas não possuem garras para ajudar.

Mas é bom tomar cuidado com os Brujah mais velhos. Eles pensam demais.

Malkavianos

A maioria dos Malkavianos são loucos, e os demais, simplesmente vis. Isso não significa que você não deva dar-lhes ouvidos, mas é bom não acreditar numa única palavra do que eles dizem. Os mais vis não dirão a verdade e os loucos não saberão a verdade nem se a tiverem recebido intravenosamente.

Nosferatu

Não deixe a aparência deles enganar você — esses caras são mais unidos que qualquer outro clã, com exceção dos Tremere, e os Tremere trapaceiam.

Os Nosferatu também possuem uma rede de informações razoável, e eles podem estar dispostos a compartilhar as novidades. A sua carência de talento para a narrativa,

preferindo a verdade literal à licença poética, torna-os uma boa fonte de informações.

Toreador

A maior parte desses mauricinhos é completamente inútil, não valendo nem mesmo o esforço de lhes enfiar uma estaca no coração e deixá-los queimar ao sol. Pelo menos não são excessivamente cruéis.

Porém, alguns possuem talento narrativo e eles tendem a desperdiçar seu tempo montando peças teatrais de vanguarda e fazendo filmes experimentais (para não mencionar a prática da crítica “desconstrutiva”). Mas alguns são capazes de inventar tramas bem convincentes. Divirta-se com eles, mas não espere muito. Confiar neles é como brincar com fogo.

Tremere

Eles são manipuladores, organizados, cheios de segredos e traiçoeiros. Confiar neles é como deixar sua irmã com um Ravnos. Apenas muito ocasionalmente, quando os seus interesses coincidirem, valerá a pena trabalhar com um Tremere — mas tão logo a sua utilidade houver acabado, você se tornará um risco.

Ventre

O clã Ventre é aquele cujos integrantes mais lembram os políticos profissionais, motivo pelo qual são desprezados



por todos os mortos-vivos de bom-senso. Algumas coisas que eles fazem são realmente úteis, mas de pouco vale apoiar esses sanguessugas (figurativa e literalmente falando). A próxima vez que encontrar um, peça emprestado o seu lenço e o dê à primeira matilha de Lupinos que encontrar. Eles o acharão pelo cheiro.

Clãs que Não Pertencem à Camarilla

Anarquistas

Tá legal, eles não são um clã — pode me processar.

O que pode ser dito sobre um grupo que não quer ter nenhuma relação com a Camarilla? Se essa turma toda não vier a ganhar um bom bronzeado, acabarão tornando-se poderosíssimos.

Assamitas

O único que me falou sobre esses caras foi um amigo, que afirma que eles são os assassinos de Hassan-i-Sabah, Abraçados por seu mestre morto-vivo para levar a cabo seus planos secretos de domínio do mundo. Até onde sei, essa é uma explicação tão boa quanto a Teoria da Bala Mágica. Sejam eles o que forem, tenho certeza que sabiam exatamente o que estavam fazendo quando começaram a se mirar nos assassinos dos bons velhos tempos, e tenho certeza que eles são perigosíssimos quando querem ser. Evite-os — especialmente quando estiver no Oriente Médio.

Caitiff

Qualquer um que não conheça seu senhor ou coisa alguma sobre a Camarilla, é um Caitiff. Eles são gerados por todos os tipos de acidentes, incluindo ser Abraçados por um Gangrel que venha a morrer antes que possa apresentar-se a sua prole.

Portanto, se encontrar um desses infelizes, dê-lhe uma mão. Tente minimizar a sua chance de quebrar a Máscara e veja se pode conduzi-lo aos anarquistas ou arranjar um senhor adotivo para ele. De vez em quando acontece.

Mas alguns desses pobres desgraçados não tem nenhuma esperança, estando destinados a virar manchete de jornal sensacionalista. Nesses casos, o melhor que você pode fazer é dali-lhes corda e assegurar que ninguém da sua gente esteja por perto quando eles explodirem.

Ravnos

Por mais difícil que possa parecer, esses vis bastardos conseguiram sujar a barra tanto dos ciganos quanto dos Gangrel. Na Europa Oriental, onde eles alcançaram inicialmente a proeminência, os Gangrel mais velhos falam de uma bruxa cigana maligna versada nas artes místicas da ilusão, que seduziu um amante vampiro para ganhar seu poder. O vampiro traiu a Família contando à cigana os seus segredos. A cigana, por sua vez, traiu a sua tribo em troca do Abraço. Segundo os velhos ciganos, desse ato vergonhoso nasceram os Ravnos.

Mas os velhos ciganos são mentirosos notórios... De qualquer

modo, se puder, evite os Ravnos. Todos estaríamos bem melhor sem eles.

Seguidores de Set

Não sei quanto a você, mas eu odeio os adoradores do “deus da escuridão”. Set não era o demônio da mitologia egípcia? Chame-me de louco, mas eles não são exatamente o que eu costumo chamar de bons camaradas. Por outro lado, soube que as festas que eles fazem são sensacionais, se você não se importar em ficar ouvindo uma cantilena incessante.

Giovanni

Não sei muita coisa sobre eles, mas sei que eles já ajudaram um indivíduo de nosso clã que requisitou santuário em sua mansão ancestral. Por outro lado, um deles acabou com um Gangrel e um Brujah com quem precisou competir por negócios. Não peça dinheiro emprestado a eles.

Outras Seitas

Inconnu

Só estive com um Inconnu uma vez, e foi por puro acidente. Ele pode um dia ter sido um Gangrel (não se iluda: eles não ligam para lealdade de clã e coisas do gênero). Em todo caso, pareceu simpático à causa Gangrel. Talvez o fato de que muitos desses caras tenham nascido quando o mundo era coberto por florestas faça-os apreciarem nosso clã de amantes das árvores. Sei lá.

Sabá

A minha humilde opinião sobre esses desgraçados é que eles são os vampiros mais honestos que existem. Não se iluda com isso: eles não prestam. Mas pelo menos eles não correm por aí lamentando Humanitas perdida, e geralmente agem como se nossa existência fosse apenas o filme de bordo em nossa viagem para o inferno. Justamente por isso eles são dor de cabeça certa para quem ficar por perto. Eu certamente não quero que ninguém se comporte pior que eu. Se você quiser irritar um deles de verdade, ria dele — mas antes de fazer isso, é melhor estar preparado para correr para a floresta.

Caçadores de Bruxas

Se um dia desses você se deparar com um caçador de vampiros a serviço de Deus, faça que não é com você e dê o fora rapidinho. A maioria desses caras viu filmes de terror demais. Cave um buraco e se enterre nele.

Depois deste pequeno conselho, vamos dar uma olhada nos grupos que representam uma ameaça à sua pós-vida:

O Arcano

Sei que dizer isto é heresia, afinal, se algum dia alguém vai derrubar a Máscara, serão esses caras, mas eles não passam de uns patetas! Não estou dizendo que eles são tão

infensivos que você possa convidá-los para jantar, mas o fato é que simplesmente nunca conseguem levar a cabo nenhuma ameaça.

Se você por acaso não sabe, o Arcano é uma ramificação dos investigadores acadêmicos e cabalistas do oculto, decididos a deslindar tudo que o Homem Ainda Não Sabe. Cruze um ufólogo com o protagonista de um conto do H.P. Lovecraft e você terá uma idéia.

Aproximadamente uma vez por geração (pelo que ouvi), um membro sênior decide que é hora de publicar suas descobertas sobre os vampiros. Assim, um comitê é designado para atualizar os registros, outro para catalogar as evidências físicas, um terceiro começa a combinar referências de materiais publicados anteriormente, todos os envolvidos começam a tirar o corpo fora... e nada jamais é publicado. Se não soubesse bem como o Congresso e as universidades funcionam, eu suspeitaria que alguém sabota os procedimentos. Quando se envolver com esses caras, tome as precauções de sempre, mas não é preciso se desesperar.

A Inquisição

Você sabia que, em termos estatísticos, a Inquisição também é relativamente infensiva? Pelo menos para os vampiros. Ashton conversou com alguém que teve acesso aos registros dos inquisidores, e estimou que eles matam cerca de 80 humanos e meio-humanos para cada pós-vida que tiram.

Obviamente, ninguém sabe quantos deles são comprometidos com a verdadeira Ordem de Leopoldo e quantos pertencem a grupos dissidentes ou são membros renegados, mas Ashton confiava em sua fonte e eu confio nele. A pior coisa que você pode fazer aqui é agir como um vampiro, o que atrai a atenção dos inquisidores, ou pisar no calo de alguém que irá delatá-lo apenas para se livrar

de você (o que acontece com mais freqüência que a maioria de nós gostaria de admitir).

Por outro lado, depois que você estiver com esses caras nos seus calcânhares, estará com problemas até o pescoço. Apesar de nos perseguirem há gerações, esses fanáticos sabem a nosso respeito tanto quanto qualquer mortal e não hesitam em usar um martelo para matar uma mosca. A maioria dos humanos que eles exterminam provavelmente morre inalando fumaça quando a Inquisição queima um prédio inteiro para pegar um único vampiro em seu interior.

Marque bem estes caras. Se souber que eles estão na cidade, avise os outros, de preferência por telefone celular, de um carro a meio caminho da estrada mais próxima.

O Governo dos Estados Unidos

Embora não seja conhecido como caçador de bruxas, o bom e velho governo dos Estados Unidos está interessado em nós. Acredito que o encarregado dessa área seja o FBI, mas há rumores de que a CIA tem investigado algo relacionado a vampiros na América do Sul. Pelo que sei, os caçadores do FBI agem por conta própria; são agentes que se depararam com vampiros durante suas missões e que juraram manter segredo até terem conseguido reunir provas que possam divulgar para o resto do mundo.

Felizmente, exceto por uns poucos incidentes no Noroeste do Pacífico, não temos tido muitos problemas com o FBI. Mas agora, quanto à Guarda Florestal... Você sabia que esses caras gastam o dinheiro que você e as suas vítimas pagam nos impostos para abrir estradas pelas quais os lenhadores possam chegar à velha floresta, derrubar todas as árvores e pagar à "Guarda Florestal" menos do que ela gastou na estrada? Soube que certos guardas de parque descobriram algo a respeito dos vampiros ou dos lobisomens, mas não posso confirmar os boatos. Me informe se souber alguma coisa.

Regras Especiais para Jogar Com os Gangrel

Comentário ao Narrador:

Vampiro, mais do que qualquer outra coisa, é um jogo de narrativa. Nossa intenção foi escrever este suplemento como um história ambientada no mundo punk-gótico de Vampiro. Porém, como agora teremos de apresentar algumas informações específicas sobre regras, teremos de retornar para o mundo que conhecemos como "real".

O que se segue é um conjunto de mecanismos suplementares para contar histórias sobre os Gangrel. Como todas as regras de Vampiro, elas são opcionais! Se alguma delas ofender você, livre-se dela! Se uma regra não parecer abrangente o bastante, ou lhe inspire uma idéia melhor, fique à vontade para mudá-la. Você pode querer manter essas modificações em segredo para os jogadores, como um material avançado a ser aprendido mais adiante com os anciões. Acima de tudo, faça o que você achar que irá tornar a história mais interessante e divertida para todo mundo — não apenas para você, não apenas para os jogadores, não

apenas para os Gangrel. Boa sorte!

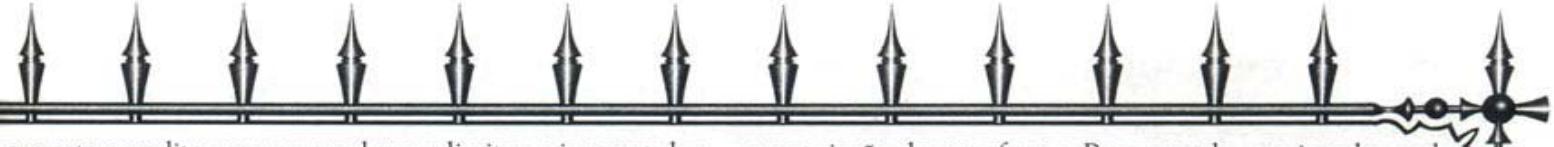
Novas Qualidades e Defeitos para os Gangrel

Geralmente, as qualidades e os defeitos devem ser escolhidos apenas durante o processo de criação do personagem, embora o Narrador possa querer tornar um deles disponível retroativamente a um personagem criado antes da publicação deste livro. Estas qualidades e defeitos foram concebidos para serem usados com as regras apresentadas no Guia dos Jogadores.

Supersticioso (Dois pontos de Defeito)

O personagem possui uma idéia errônea do que ele é. Na falta de um senhor, ele se torna o que ele acredita que é. A forma mais comum pela qual este defeito se apresenta é a "hollywoodinização" das características do Cainita, por-





que este acredita que seus poderes e limites sejam aqueles que ele viu num dos muitos filmes de vampiro. Uma manifestação mais grave deste defeito (que possivelmente valeria mais pontos) é um Gangrel que acredite ser um Lupino.

Ardil das Roupas de Lobo (Dois pontos de Qualidade)

Apenas na forma animal, o vampiro conserva o cheiro de ser vivo, mesmo ao olfato supersensível dos Lupinos. Esta é, essencialmente, uma qualidade de "Rosto de Bebê" para formas alteradas, podendo incluir outros recursos semelhantes a critério do Narrador, bem como uma defesa contra o dom lupino de Sentir a Wyrm. Se este for o caso, então o Narrador pode querer aumentar o custo desta Qualidade.

Dom de Proteu (Um, dois ou quatro pontos de Qualidade)

Esta Qualidade permite ao Gangrel acertar a "sintonia fina" das formas obtidas através da Disciplina Metamorfose. O número de pontos gastos determina a amplitude da variação, que precisa ser específica, aprovada pelo Narrador e definida quando a qualidade for escolhida.

Exemplos:

Por 1 ponto, o personagem é capaz de variar os efeitos especiais. O personagem pode modificar os efeitos secundários ligados a uma forma. Os Olhos Vermelhos poderiam emitir um brilho verde sinistro, ao invés de vermelho.

Por 2 pontos, o personagem pode conseguir uma pequena

variação de uma forma. Por exemplo, um jogador pode determinar a verdadeira raça de lobo que o personagem pode se tornar.

Por 4 pontos, o personagem pode fazer uma variação significativa em uma das formas da Metamorfose, (pelo menos enquanto ela ainda for uma forma tradicionalmente associada aos Vampiros), como se tornar um gato preto ao invés de um lobo. Entre as formas tradicionalmente atribuídas aos Vampiros estão as dos gatos, corvos, cachorros pretos, lobos, sapos e morcegos.

Outras Disciplinas dos Gangrel

Adaptabilidade (Metamorfose Nível 6)

Com esta disciplina, um vampiro pode se adaptar a um ambiente particularmente hostil. Frio extremo, calor insuportável (cerca de 200° C, a temperatura de combustão dos vampiros), até mesmo pressões do fundo do oceano ou o vácuo do espaço podem ser suportadas com um nível maior ou menor de conforto. Repare que a habilidade em sobreviver a um determinado ambiente em nada influí para protegê-lo contra outras ameaças. Um vampiro resistente às profundezas do oceano ainda pode ser comido por um tubarão, um vampiro viajante sideral deve evitar os raios solares.

Comunicando-se com Lupinos

Se você tem Lobisomem: O Apocalipse, há várias modificações que você pode fazer no seu jogo. Várias tribos de Lupinos possuem visões diferentes do que são os vampiros.





Em particular, aqueles que mais tendem a tolerar ou simpatizar com os Gangrel, são os Peregrinos Silenciosos, os Portadores da Luz e os Uktena. Os Andarilhos do Asfalto costumam ser mais liberais que a maioria, mas esses lobisomens metropolitanos não se identificam com os Gangrel amantes da natureza. Os Senhores das Sombras são uma outra possibilidade, mas é provável que eles estejam escondendo alguma coisa...

Desnecessário dizer, os Dançarinos da Espiral Negra (sobre quem Ashton apenas ouviu rumores) provavelmente terão interesse em contatar os vampiros, mas apenas os integrantes do Sabá não teriam nada a perder com uma troca como essa. Todos os integrantes das outras tribos mataram o primeiro vampiro que encontrassem (seja Gangrel ou não), exceto sob as circunstâncias mais incomuns.

Disfarce

Um Gangrel que esteja tentando passar por Garou precisará de uma história para acobertá-lo. De preferência ele deve fingir que é um hominídeo (um lobisomem nascido homem), porque isso denota uma certa falta de familiaridade com a cultura Lupina. Os "filhotes perdidos" — os indivíduos de sangue Lupino sobre os quais as tribos não têm conhecimento — são recebidos com grande alegria. Afinal de contas, os Garou não são mais uma raça muito

fértil, e poucos ainda são capazes de se reproduzir.

Porém, a atmosfera de desconfiança que reina nos tempos modernos já afetou também os Lupinos. É possível até mesmo que um Gangrel possa passar por lobisomem, mas ainda assim ser visto como um inimigo — um Dançarino da Espiral Negra, por exemplo.

Repare que certas Perícias podem impedir os lobisomens de perceber que estão vendo um vampiro. Uma perícia em Máscara com uma especialização em "Lupinos", ou a perícia Subterfúgio mais Empatia com Animais pode funcionar. Várias Disciplinas exercem um efeito semelhante.

Um comentário de esclarecimento: o Dom dos Garou de Sentir a Wyrm normalmente detectará qualquer vampiro com Humanidade menor que sete. Os outros estarão a salvo. Porém, a critério do Narrador, práticas como Demonismo ou Taumaturgia também poderão delatar um vampiro.

Cultura Lupina

Trata-se de um Conhecimento importantíssimo para qualquer um que queira infiltrar-se entre os Lupinos. Pode ser possível encontrar um Gangrel ancião que esteja disposto a trabalhar com um Neófito e ensinar-lhe esta habilidade, porém mais provavelmente ela será obtida através de experiência.

Língua Lupina

A “linguagem” de rosnados, latidos e comunicação não-verbal torna a língua franca Lupina extremamente útil. Repare que qualquer um que ensine esta perícia invariavelmente passa o seu próprio “sotaque”. Portanto, dependendo do professor com quem tiver aprendido, um personagem vampiro pode passar mais informações a seu próprio respeito do que espera, ao conversar na língua lupina. Mais uma vez, os Gangrel anciões que sejam aptos, e estejam dispostos, a ensinar esta perícia serão raros, embora seja possível encontrá-los.

Combate Lupino

Os Membros com a disciplina Metamorfose podem ser aptos a aprender os princípios das artes marciais Lupinas. A maioria das técnicas envolve formas inumanas, freqüentemente com mudanças surpreendentes de uma para outra. Sujeito aos limites de sua habilidade em metamorfose (veja adiante) um Gangrel pode tornar-se tão proficiente quanto o seu professor e o tempo disponível (bem como os pontos de experiência) permitam.

Outras Formas

Os Lupinos podem assumir cinco formas — Hominídea (humana), Glabro (semi-humana), Crinos (homem-lobo), Hispo (semi-lobo) e Lupus (lobo). Entre essas, (e supondo um Gangrel com a disciplina Metamorfose), as formas humana, lobo e semi-lobo são razoavelmente fáceis. A critério do Narrador, um Gangrel suficientemente bestial, que seja dotado de garras, pode passar por um Glabro. Apenas um monstro de verdade (e mestre da disciplina Metamorfose) pode passar por um Crinos. O Narrador pode querer oferecer um feitiço especial, um ritual ou uma Qualidade que permita a um Gangrel assumir esta meia-forma, ou torná-la uma das Disciplinas Metamorfose de sexto nível.

Perícias Lupinas

Certas perícias dos Lupinos podem estar disponíveis aos Gangrel que se tornaram aceitos ou tolerados pelos Garou. Qualquer perícia que, por uma razão ou por outra, possa requerer adaptações para ser ensinada a um vampiro (uma dança-ritual do sol ou coisa do gênero) não pode ser aprendida por um personagem vampiro que esteja se passando por Garou — obviamente, apenas os professores Garou que estejam cientes da natureza real de seu pupilo, proverão as adaptações necessárias. Uma das perícias mais importantes que um Gangrel pode aprender é Rituais.

Rituais

Podem ser aprendidos como as perícias Garou descritas em *Lobisomem*. As restrições quanto aos vampiros disfarçados aplicam-se da mesma forma que para outras perícias, mas muitas delas não serão ensinadas a nenhum vampiro conhecido, não importa o quanto seja de confiança. Entre as que podem estar disponíveis, talvez a mais interessante do ponto de vista dos vampiros seja o Ritual de Despertar do Espírito, que permite ao personagem acordar um espírito adormecido, ou o Ritual de Abertura de Ponte, que abre as Pontes da Lua. Para que um Gangrel use este ritual, ele precisa ter acesso a um caern, exatamente como seria exigido de um Lupino.

A Umbra

O reino espiritual dos Garou geralmente não é aberto a vampiros, que ali são instantaneamente identificáveis pela nuvem de espíritos assombrosos (vítimas? algozes?) que os cercam, e pelo fato de suas “almas” serem escuras, umas quase sombras. Apenas os rituais poderosos permitem que os Membros “percorram atalhos”.

Enganando os Lupinos

Os Membros não podem aprender Dons Lupinos, pois esses envolvem antigos espíritos Garou. Contudo, eles podem usar suas próprias disciplinas para imitá-los, devendo fazer isso se quiserem permanecer disfarçados.

Se o foco de uma história for um Gangrel tentando enganar um ou mais Garou a aceitá-lo como um deles, você terá a oportunidade de contar uma história muito convincente. O uso das máscaras é sempre revelador; na pior das hipóteses, a máscara escolhida ensina-nos sobre o usuário. Desta mesma forma, o disfarce sendo praticado pode conferir a oportunidade de explorar a natureza da Besta, a forma curiosa pela qual tendemos a nos tornar as coisas que fingimos ser, e a teia emaranhada que tecemos...

Você também pode sentir alguma simpatia pelos nobres Garou, que a maioria dos vampiros vê como criaturas de pesadelo. Por último, você pode ser capaz de levantar questões sobre os Vampiros e suas tradições. Se fizer corretamente o seu trabalho, os jogadores podem questionar se os Garou estão certos, e se os conflitos infundados travados pelos Membros realmente auxiliam a Wyrm na condução do mundo à destruição. E, se este for o caso, eles estarão dispostos a fazer alguma coisa a respeito? E, que coisa será essa?





BRIDGES



Capítulo IIII: Modelos de Gangrel

Você deve ter uma boa idéia da variedade de personagens disponíveis a um Gangrel. Sinta-se à vontade para criar um que não seja um exemplar típico da espécie: a maioria dos que são interessantes são atípicos. Contudo, em cada Assembléia haverão alguns Gangrel típicos. Neste capítulo ofereceremos exemplos para usar como inspiração para a criação do personagem, ou para quando o Narrador precisar de um personagem coadjuvante instantâneo.

Os modelos apresentados aqui são semelhantes aos de *Vampiro*. As Naturezas e os Comportamentos descritos a seguir são apenas amostras. Você pode alterar facilmente estes modelos para que eles se enquadrem em seus conceitos de como um personagem deve ser conduzido. Algumas Naturezas/Comportamentos foram extraídos das seleções adicionais contidas em *Vampiro: Guia dos Jogadores*.

Gangrel Gangrel Gangrel

Arconte-em-Treinamento

Mote: É isso aí: vá em frente. Tenho certeza de que os anciões não vão ligar. Claro que te dou cobertura. O que você está esperando?

Prelúdio: Violência é o bicho. Não há nada melhor do que entrar numa briga e golpear tudo que aparecer pela frente com os braços e as pernas. Porém, o problema em ser mortal era que uma boa briga podia meter você em mais problemas do que queria. Você tentou todas as opções aceitas pela sociedade — esportes, vida militar, casamento —, mas mesmo sendo tira, você não tinha a oportunidade de chutar tantos traseiros quanto gostaria.

Então uma madame magrela lhe fez uma proposta irrecusável. Depois de jogá-lo de um lado para o outro do seu apartamento, só para lhe dar uma idéia da sua força, ela o transformou num carniçal e mandou você combater uma coisa chamada Sabá. Você aceitou o trabalho com prazer, e ela ficou tão satisfeita com o seu sucesso que lhe concedeu a dádiva do Beijo.

Embora trabalhe ocasionalmente com a sua Menteira, você descobriu que existem inimigos em toda parte. De fato, a Camarilla parece ter como objetivo arrebentar as fuças de todos os inimigos — você não poderia estar mais feliz.

Geralmente os líderes da seita toleram as suas ações, já que você costuma combater anarquistas, mas você já descobriu que há momentos em que até mesmo um vampiro deve evitar uma briga. Ainda assim, no todo, você acha que está no rumo certo — hoje, quebrador de ossos; amanhã, um Arconte.

Conceito: Você se mete em brigas o tempo todo e sabe que é bom o bastante para vencer a maioria. Mesmo que não seja, ainda poderá se divertir até perder. Para satisfazer as suas necessidades (brigar, brigar, brigar) você está disposto a trabalhar com qualquer um, mas procura evitar tornar-se conhecido como um encrenqueiro.

Dicas de Interpretação: Nem todos os Gangrel são marginais lacônicos. Você é muito sociável: as outras pessoas costumam apreciar a sua presença, pelo menos até que comece a bater nelas. Tente provocar outras pessoas a iniciarem brigas e, em seguida, ajude como se estivesse indo em seu auxílio ou como se estivesse agindo para proteger a Máscara, mas evite iniciar um conflito sozinho.

Equipamento: Todas as armas que quiser (embora as suas preferidas sejam socos ingleses), moto Yamaha, jaqueta de couro.



VAMPIRO: A Máscara™
Nome:
Jogador:
Crônica:
Natureza: Valentão
Comportamento: Diretor
Conceito: Arconte-em-Treinamento

Senhor:
Geração: 9ª
Refúgio:
Atributos
Físicos

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

Sociais

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

Mentais

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

Habilidades
Talentos

Representação _____ OOOOOOOO
Prontidão _____ ●●○○○○○○
Esportes _____ ●○○○○○○○○
Briga _____ ●●●●○○○○
Esquia _____ ●●○○○○○○
Empatia _____ OOOOOOOO
Intimidação _____ ●●○○○○○○
Liderança _____ ●○○○○○○○○
Manha _____ OOOOOOOO
Lábia _____ ●●○○○○○○

Perícias

Empatia com Animais _____ OOOOOOOO
Condução _____ ●○○○○○○○○
Etiqueta _____ ●○○○○○○○○
Armas de Fogo _____ ●●●○○○○○
Armas Brancas _____ ●●●●○○○○
Música _____ OOOOOOOO
Reparos _____ OOOOOOOO
Segurança _____ ●○○○○○○○○
Furtividade _____ OOOOOOOO
Sobrevivência _____ OOOOOOOO

Conhecimento

Burocracia _____ OOOOOOOO
Computador _____ OOOOOOOO
Finanças _____ OOOOOOOO
Investigação _____ ●○○○○○○○
Direito _____ ●○○○○○○○
Lingüística _____ OOOOOOOO
Medicina _____ OOOOOOOO
Ocultismo _____ ●○○○○○○○
Política _____ ●●○○○○○○
Ciência _____ OOOOOOOO

Vantagens
Disciplinas

Animalismo _____ OOOOOOOO
Fortitude _____ ●○○○○○○○○
Metamorfose _____ ●●○○○○○○
 OOOOOOOO
 OOOOOOOO
 OOOOOOOO
 OOOOOOOO

Antecedentes

Geração _____ ●●●●○○○○
Mentor _____ ●●○○○○○○
Recursos _____ ●○○○○○○○○
Status _____ ●○○○○○○○○
 OOOOOOOO
 OOOOOOOO
 OOOOOOOO

Virtudes

Consciência _____ ● ● ● ○ ○
Autocontrole _____ ● ● ● ○ ○
Coragem _____ ● ● ● ● ○

Outras Características

OOOOOOOO
OOOOOOOO
OOOOOOOO
OOOOOOOO
OOOOOOOO
OOOOOOOO
OOOOOOOO
OOOOOOOO
OOOOOOOO
OOOOOOOO

Humanidade

● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○

Força de Vontade

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pontos de Sangue

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

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

Fraqueza

Adquire forma animalesca
a cada Frenesi

Gatinha Desamparada

Mote: Perdão? Beber o que? Você deve estar brincando!

Prelúdio: Até pouco tempo atrás você vivia de forma relativamente normal. Você cresceu num mundo que não tinha espaço para coisas como vampiros e lobisomens. A coisa mais estranha que já lhe aconteceu foi receber um telefonema de alguém no instante exato em que estava pensando nessa pessoa.

Durante sua infância e formação colegial e universitária, você nunca se destacou em nada. A única coisa que a distinguiu dos seus colegas era um talento notável para contar histórias, uma perfeição que você só compartilhava com seus amigos mais íntimos. Assim, você cresceu sem muitos problemas, feliz com o seu lugar na ordem natural das coisas.

Então, em certa noite de seu tempo de faculdade, você foi a uma festa realizada por alguns amigos artistas. Lá, você encontrou um contador de histórias profissional que lhe narrou coisas sobre os seres mais estranhos. Você deve ter ficado realmente fascinada com o contador de histórias, afinal, não seria de qualquer estranho que você aceitaria um convite para sair.

Depois que ele a trouxe para sua casa, vocês dois ficaram acordados até tarde, contando, um para o outro, histórias cada vez mais fantásticas, até que o horror se torne o tema principal. Esta era a única categoria na qual ele poderia superá-la. Você ficou sentada, ouvindo fascinada à medida que as horas passavam. Quando o dia estava quase nascendo, você sugeriu que ele dormisse

em seu apartamento e ele aceitou. Mas, quando você acordou na noite seguinte, ele a havia deixado.

Desde então, o seu ciclo de sono tem estado completamente desregulado. Você não consegue acordar antes do sol se pôr, e sempre vai dormir ao raiar do dia. Nem é preciso dizer que isso atrapalhou um bocado os seus estudos. Os seus amigos têm brincado com você, chamando-a de vam-pira — coisa que você sabe que é impossível.

Conceito: Você não tem a menor idéia do que lhe aconteceu. Até onde sabe, sua súbita capacidade de falar com os animais a torna uma espécie de Dr. Doolittle, não um monstro. Você pode sofrer de uma Perturbação que lhe dificulta lembrar exatamente como você se alimenta. Os seus aliados são a sua família — o único lugar no qual você busca conforto e refúgio.

Dicas de Interpretação: Você

pode interpretá-la como uma garota completamente inocente; neste caso você pode receber a inimizade dos seus colegas jogadores. Ou pode simplesmente procurar descobrir o que aconteceu com você. Nos dois casos, deve usar este personagem como um contraste para apontar as atrocidades da existência vampírica.

Equipamento:

Desde diversos objetos que as pessoas carregam nos bolsos até absolutamente nada.



Gangrel™

VAMPIRO: A Máscara™

Nome:
Jogador:
Crônica:

Natureza: Mártir
Comportamento: Conformista
Conceito: Gatinha Desamparada

Senhor:
Geração: 11^a
Refúgio:

Atributos

Físicos

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

Sociais

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

Mentais

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

Habilidades

Talentos

Representação _____ ●○○○○○○○○
 Prontidão _____ ●○○○○○○○○
 Esportes _____ ●○○○○○○○○
 Briga _____ ○○○○○○○○○○
 Esquia _____ ●○○○○○○○○
 Empatia _____ ●○○○○○○○○
 Intimidação _____ ○○○○○○○○○○
 Liderança _____ ○○○○○○○○○○
 Manha _____ ○○○○○○○○○○
 Lábia _____ ○○○○○○○○○○

Perícias

Empatia com Animais _____ ●○○○○○○○○
 Condução _____ ●●○○○○○○○○
 Etiqueta _____ ●○○○○○○○○○○
 Armas de Fogo _____ ●○○○○○○○○○○
 Armas Brancas _____ ○○○○○○○○○○○○
 Música _____ ●○○○○○○○○○○
 Reparos _____ ●○○○○○○○○○○
 Segurança _____ ○○○○○○○○○○○○
 Furtividade _____ ●○○○○○○○○○○
 Sobrevida _____ ●○○○○○○○○○○

Conhecimento

Burocracia _____ ○○○○○○○○○○
 Computador _____ ●○○○○○○○○○○
 Finanças _____ ○○○○○○○○○○○○
 Investigação _____ ●○○○○○○○○○○
 Direito _____ ○○○○○○○○○○○○
 Lingüística _____ ●○○○○○○○○○○
 Medicina _____ ○○○○○○○○○○○○
 Ocultismo _____ ○○○○○○○○○○○○
 Política _____ ●○○○○○○○○○○○
 Ciência _____ ●●○○○○○○○○○○

Vantagens

Disciplinas

Animalismo _____ ●●○○○○○○
 Fortitude _____ ●○○○○○○○○
 Metamorfose _____ ●○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○

Antecedentes

Aliados _____ ●○○○○○○○○
 Contatos _____ ●○○○○○○○○
 Geração _____ ●●○○○○○○○○
 Recursos _____ ●○○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○

Virtudes

Consciência _____ ● ● ● ● ●
 Autocontrole _____ ● ● ● ● ○
 Coragem _____ ● ● ● ● ○

Outras Características

Contar Histórias _____ ●●●○○○○○
 História _____ ●●○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○

Humanidade

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

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

Vitalidade

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

Fraqueza
Adquire forma animalesca a cada Frenesi

Biólogo

Mote: Meu, que adaptação evolucionária incrível! Um híbrido de *Canis lupus* e *Homo Sapiens* ocupando um nicho específico na biosfera. Como, eu me pergunto, ele consegue violar a Primeira Lei da Termodinâmica e realizar transmutações? Ele parece me considerar um intruso em seu território.

Prelúdio: Desde o dia em que, ainda garotinho, você virou uma pedra no jardim para ver o que ela tinha embalado, sente um fascínio profundo pelos mistérios do mundo animal. Mas como você continuou colecionando coisas como as que encontrou embalado da pedra — e que fariam desmaiar a maioria das garotas da escola — acabou não se tornando muito popular. Os outros caras chamavam você de “CDF” e “maluco”, mas você não se importava. As incontáveis maravilhas da natureza o fascinam. Depois de fazer seu doutorado, você se tornou biólogo de campo e passou a viajar pelo mundo estudando anomalias zoológicas e ecológicas.

Um caso particularmente intrigante exigiu todo o seu conhecimento. Certas espécies comuns de vida selvagem estavam desaparecendo de uma determinada área rural na Virgínia; além disso, muitos animais de fazendas da região estavam se tornando anêmicos e até mesmo morrendo sem razão aparente. Você estudou a região inteira, coletando amostras e catalogando animais, mas não conseguiu nada. Não descobriu nenhuma evidência de vírus ou parasitas bacterianos.

Certa noite, enquanto estava acampado numa clareira, você a viu levantar-se da terra. Qualquer outra pessoa teria corrido ao ver suas garras e presas, mas você ficou fascinado pela visão de uma mutação genética, e se perguntou se ela teria sido exposta a dejetos tóxicos. Você se aproximou da criatura e pediu uma amostra de sangue. Ela atendeu o seu pedido ao pé da letra.

Depois do Abraço, a sua senhora entregou-o à sua própria sorte, para enfrentar os desafios da pós-vida. Mas você se virou bem, usando a sua inteligência perspicaz para compreender as condições de sua nova existência. Você ficou honestamente maravilhado em descobrir que havia mais seres como você, e se viu diante do grande desafio: estudar a biologia vampírica.

Conceito: Você mergulhou completamente em sua existência vampírica, e é até mesmo mais solitário que a maioria dos Gangrel. Você está satisfeito — agora tem a eternidade inteira para estudar e aprender.

Dicas de Interpretação: Você é curioso, erudito e completamente indisciplinado. Você tende a se deixar distrair pela passagem de uma espécie rara de mosca no meio de um combate com o Sabá. O seu maior desejo é estudar um *Homo sapiens sanguinus*, e talvez até mesmo fazer uma biópsia em um deles. Os seus poucos contatos com outros

Membros tendem a envolver pedidos impertinentes por uma amostra de seu sangue ou de sua pele.

Equipamento: Microscópio, bisturi, binóculos, kit de coleta de amostras, rede de pegar borboleta, jipe.



Gangrel™

VAMPIRO: A Máscara™

Nome:
Jogador:
Crônica:

Natureza: Diretor
Comportamento: Solitário
Conceito: Biólogo

Senhor:
Geração: 13ª
Refúgio:

Físicos

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

Sociais

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

Mentais

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

Talentos

Representação _____ ○○○○○○○○
 Prontidão _____ ●●○○○○○○
 Esportes _____ ●○○○○○○○○
 Briga _____ ○○○○○○○○○○
 Esquia _____ ●○○○○○○○○○○
 Empatia _____ ●○○○○○○○○○○
 Intimidão _____ ○○○○○○○○○○
 Liderança _____ ○○○○○○○○○○
 Manha _____ ○○○○○○○○○○
 Lábia _____ ○○○○○○○○○○

Perícias

Empatia com Animais _____ ●●○○○○○○
 Condução _____ ●○○○○○○○○
 Etiqueta _____ ○○○○○○○○○○
 Armas de Fogo _____ ●●○○○○○○
 Armas Brancas _____ ○○○○○○○○○○
 Música _____ ○○○○○○○○○○○○
 Reparos _____ ●●○○○○○○
 Segurança _____ ○○○○○○○○○○○○
 Furtividade _____ ○○○○○○○○○○○○
 Sobrevivência _____ ●●○○○○○○

Conhecimento

Burocracia _____ ○○○○○○○○○○
 Computador _____ ●○○○○○○○○○○
 Finanças _____ ○○○○○○○○○○○○
 Investigação _____ ●●●○○○○○○
 Direito _____ ○○○○○○○○○○○○
 Lingüística _____ ●●○○○○○○○○
 Medicina _____ ●●●○○○○○○○○
 Ocultismo _____ ●●○○○○○○○○○○
 Política _____ ○○○○○○○○○○○○
 Ciência _____ ●●●●○○○○○○○○

Vantagens

Disciplinas

Animalismo _____ ●●○○○○○○
 Fortitude _____ ●○○○○○○○○
 Metamorfose _____ ●○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○

Antecedentes

Aliados _____ ●○○○○○○○○
 Contatos _____ ●○○○○○○○○
 Rebanho _____ ●○○○○○○○○
 Recursos _____ ●●○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○

Virtudes

Consciência _____ ● ● ○ ○ ○
 Autocontrole _____ ● ● ● ● ●
 Coragem _____ ● ● ● ○ ○

Outras Características

_____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○

Humanidade

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○

Força de Vontade

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pontos de Sangue

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

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

Fraqueza

Adquire forma animalesca a cada Frenesi

Guerrilheira Urbana

Mote: Se manda, porco capitalista!

Prelúdio: Você passou os seus primeiros anos numa linda casa de classe média. Papai estava estressado com o trabalho e mamãe ficava sentadinha como uma boneca de louça enquanto ele batia em você. Por mais que você tentasse agradá-lo, nada que fizesse era suficiente.

Você acabou aprendendo a mascarar os seus sentimentos para que papai não ficasse com raiva e lhe desse uns tabefes. A vidiinha de menina de bairro chique acabou torrando o saco. Você foi para as ruas quando estava com 14 anos e passou a viver precariamente.

Você era muito inteligente, de modo que mesmo tendo interrompido sua educação, não parou de aprender. Quando era adolescente, começou a ler Nietzsche e Marx, e se envolveu com vários grupos radicais. Alguns deles exprimiam suas idéias com tinta spray — outros usavam coquetéis Molotov. Você teve muitos problemas com os porcos, mas isso não a deteve.

Como diz aquela canção dos Beatles: "You say you want a revolution?" Pode ter certeza!

Você odiava o governo, a polícia e as lesmas imperialistas, mas, acima de todos, você odiava os skinheads. Havia muitos deles na sua cidade, e eles já eram fortes antes que o tal Cross aparecesse. Cross era um bastardo racista e violento e, segundo se dizia nas ruas, mais forte que qualquer ser humano normal.

As coisas chegaram a um limite quando o seu grupo apareceu durante uma marcha da Ku-Klux-Klan no centro da cidade. Os seus homens atacaram Cross e seus skinheads. Cross acertou a cabeça de um amigo seu com uma corrente e você se jogou sobre ele, rasgando-lhe o rosto com as unhas. Ele uivou de fúria e jogou-a contra uma parede. Em seguida ele começou a trabalhar em você. Você perdeu a consciência depois do segundo chute.

Você acordou com um gosto de coisa quente na boca. Uma mulher alta estava em pé à sua frente, e você estava bebendo do braço dela. As unhas dela estavam gotejando sangue, e você viu Cross caído a alguns metros — pelo menos aquilo que costumava ser Cross. Ele tinha sido um carniçal, conforme a mulher explicaria mais tarde, uma criatura a serviço de um vampiro Brujah. Agora você também era um vampiro, mas pertencente ao Clã Gangrel. Vocês duas mergulharam na noite e você iniciou sua pós-vida.

Conceito: Você apoia fortemente os anarquistas. Vê pouca diferença entre os humanos e os vampiros, mas realmente odeia os Ventre, agora que sabe que eles manipulam muitos dos humanos que regem o sistema. Você se sente à vontade em sua nova existência.

Dicas de Interpretação: Quieta mas obstinada, você possui uma personalidade extremamente radical e um forte desejo de varrer os anciões da face da Terra. Você é considerada muito perigosa, pois prefere arregaçar as mangas e trabalhar do que ficar planejando. Despreza qualquer um que não compartilhe de sua visão do mundo.

Equipamento: Coquetéis molotov, livro de Abbie Hoffman, caderno de anotações, pistola calibre 38 e um velho fusca caindo aos pedaços.





VAMPIRO: A Máscara™

Nome:
Jogador:
Crônica:

Natureza: Visionária
Comportamento: Rebelde
Conceito: Guerrilheira Urbana

Senhor:
Geração: 12ª
Refúgio:

Atributos

Físicos

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

Sociais

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

Mentais

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

Habilidades

Talentos

Representação _____ ○○○○○○○○
 Prontidão _____ ●○○○○○○○○
 Esportes _____ ○○○○○○○○
 Briga _____ ●●●○○○○○
 Esquiva _____ ●●●○○○○○
 Empatia _____ ●○○○○○○○○
 Intimidação _____ ●●○○○○○○
 Liderança _____ ●○○○○○○○○
 Manha _____ ●○○○○○○○○
 Lâbia _____ ●○○○○○○○○

Perícias

Empatia com Animais _____ ○○○○○○○○
 Condução _____ ●○○○○○○○○
 Etiqueta _____ ○○○○○○○○
 Armas de Fogo _____ ●●○○○○○○
 Armas Brancas _____ ●●○○○○○○
 Música _____ ○○○○○○○○
 Reparos _____ ○○○○○○○○
 Segurança _____ ●●○○○○○○
 Furtividade _____ ●●○○○○○○
 Sobrevivência _____ ○○○○○○○○

Conhecimento

Burocracia _____ ○○○○○○○○
 Computador _____ ●○○○○○○○○
 Finanças _____ ○○○○○○○○
 Investigação _____ ●○○○○○○○○
 Direito _____ ○○○○○○○○
 Lingüística _____ ●○○○○○○○○
 Medicina _____ ○○○○○○○○
 Ocultismo _____ ○○○○○○○○
 Política _____ ●●○○○○○○
 Ciência _____ ○○○○○○○○

Vantagens

Disciplinas

Animalismo _____ ○○○○○○○○
 Fortitude _____ ●●○○○○○○
 Metamorfose _____ ●●○○○○○○
 ○○○○○○○○
 ○○○○○○○○
 ○○○○○○○○
 ○○○○○○○○

Antecedentes

Aliados _____ ●○○○○○○
 Contatos _____ ●●○○○○○○
 Geração _____ ●○○○○○○○○
 Mentor _____ ●○○○○○○○○
 ○○○○○○○○
 ○○○○○○○○
 ○○○○○○○○

Virtudes

Consciência _____ ●●●●●○
 Autocontrole _____ ●●●●○○
 Coragem _____ ●●●●●●

Outras Características

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

Humanidade

● ● ● ● ● ● ● ● ○ ○

Força de Vontade

● ● ● ● ● ● ● ● ○ ○

Pontos de Sangue

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

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

Fraqueza
Adquire forma animalesca a cada Frenesi

Eco-guerrilheiro

Mote: Libertem os rios!

Prelúdio: Você estava longe do país que amava, lutando numa guerra da qual não queria fazer parte. Tudo o que você queria era voltar para casa. Quando finalmente conseguiu, descobriu que seu lar tinha mudado. A terra na qual você costumava acampar e pescar agora era cortada por super-rodovias, muitos acres das florestas nacionais tinham sido vendidos a companhias madeireiras, cidades inteiras tinham sido evacuadas e inundadas para a construção de represas gigantes.

Inicialmente, você tentou o caminho da burocracia. Escreveu cartas, fez petições, abriu processos e organizou protestos. Tudo isso de nada adiantava, como você percebeu logo. As empresas tinham o dinheiro para manter o governo nos seus bolsos, a imprensa precisa dos produtos feitos por aqueles que devastavam as florestas e as pessoas afetadas eram

apáticas demais para se importarem.

Você começou a ver com desprezo os ambientalistas que agiam dentro das regras. Mesmo aqueles que desempenhavam papéis mais ativos começaram a parecer fracos demais para você. Eles podiam inutilizar árvores, mas primeiro avisavam as companhias madeireiras, e ninguém jamais era prejudicado. Eles se apropriavam de equipamento e ocupavam territórios pertencentes às empresas, mas os deixavam intactos e os devolviam ao menor sinal de problemas.

O ativismo não era suficiente para resolver os problemas que você via. Afinal de contas, não se tratava apenas de florestas e rios. Tratava-se de seus lares — os lugares que encheram a sua juventude e conferiram significado aos seus dias. As empresas estavam destruindo aquilo que lhe concedera vida e propósito. Como se isso não bastasse, um certo visitante noturno mudou todas as regras para você...

Conceito: Um fanático com uma consciência — pelo menos no que se aplica à Mãe Natureza. Você passa a maior parte do seu tempo sabotando maquinário de construção, queimando *out-doors* ou inutilizando árvores. Como você não vê seu senhor desde que foi Abraçado, a coisa mais importante em ser um vampiro é que isso concedeu-lhe poder. Você pode trabalhar em companhia de outros, porque quase todas essas pessoas agem à noite. Você pode até mesmo tornar-se uma lenda.

Dicas de Interpretação: Você está completamente enfurecido — não consegue agüentar mais. Você se irrita facilmente com as empresas e os governos, podendo até mesmo ver pouca diferença entre eles. Irá a extremos em sua causa, e até mais longe para não ser capturado — você tem mais a temer de uma bela cela quentinha que a maioria dos ativistas.

Equipamento:
Dinamite, xarope Karo® (para colocar em tanques de gasolina), bússola, esto-pins, detonadores.



Nome:
Jogador:
Crônica:

Natureza: Tradicionalista
Comportamento: Arquiteto
Conceito: Eco-Guerrilheiro

Senhor:
Geração: 12ª
Refúgio:

Atributos

Físicos

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

Sociais

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

Mentais

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

Habilidades

Talentos

Representação _____ ○○○○○○○○○
Prontidão _____ ●●○○○○○○○
Esportes _____ ●○○○○○○○○○
Briga _____ ●●○○○○○○○○
Esquiva _____ ●●○○○○○○○○
Empatia _____ ●○○○○○○○○○
Intimidação _____ ○○○○○○○○○
Liderança _____ ○○○○○○○○○
Manha _____ ○○○○○○○○○
Lábia _____ ●○○○○○○○○○

Perícias

Empatia com Animais _____ ●●○○○○○○
Condução _____ ○○○○○○○○○○
Etiqueta _____ ○○○○○○○○○○
Armas de Fogo _____ ●●●○○○○○
Armas Brancas _____ ●●○○○○○○○○
Música _____ ○○○○○○○○○○
Reparos _____ ●○○○○○○○○○○
Segurança _____ ●●○○○○○○○○
Furtividade _____ ●●○○○○○○○○
Sobrevivência _____ ○○○○○○○○○○

Conhecimento

Burocracia _____ ●○○○○○○○○○
Computador _____ ○○○○○○○○○○
Finanças _____ ○○○○○○○○○○○
Investigação _____ ●○○○○○○○○○
Direito _____ ○○○○○○○○○○○
Lingüística _____ ○○○○○○○○○○
Medicina _____ ○○○○○○○○○○○
Ocultismo _____ ●○○○○○○○○○
Política _____ ●○○○○○○○○○
Ciência _____ ●○○○○○○○○○○

Vantagens

Disciplinas

Animalismo _____ ●●○○○○○○
Fortitude _____ ●○○○○○○○○
Metamorfose _____ ●○○○○○○○○
Demolição _____ ○○○○○○○○○
Telepatia _____ ○○○○○○○○○
Telecinesia _____ ○○○○○○○○○
Teleportação _____ ○○○○○○○○○
Teleleitura _____ ○○○○○○○○○
Telequerencia _____ ○○○○○○○○○
Telepercepção _____ ○○○○○○○○○

Antecedentes

Geração _____ ○○○○○○○○
Mentor _____ ●●●○○○○○
Recursos _____ ●○○○○○○○○
Status _____ ○○○○○○○○○
Habitos _____ ○○○○○○○○○
Relações _____ ○○○○○○○○○
Experiencia _____ ○○○○○○○○○
Avaliação _____ ○○○○○○○○○
Credibilidade _____ ○○○○○○○○○
Reputação _____ ○○○○○○○○○

Virtudes

Consciência _____ ●●●●●○
Autocontrole _____ ●●●●●○
Coragem _____ ●●●●●○

Outras Características

Demolição _____ ●○○○○○○
Telepatia _____ ○○○○○○○○
Telecinesia _____ ○○○○○○○○
Teleportação _____ ○○○○○○○○
Teleleitura _____ ○○○○○○○○
Telequerencia _____ ○○○○○○○○
Telepercepção _____ ○○○○○○○○
Teleleitura _____ ○○○○○○○○
Telequerencia _____ ○○○○○○○○
Telepercepção _____ ○○○○○○○○

Humanidade

● ● ● ● ● ● ● ● ● ○ ○

Força de Vontade

● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pontos de Sangue

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

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

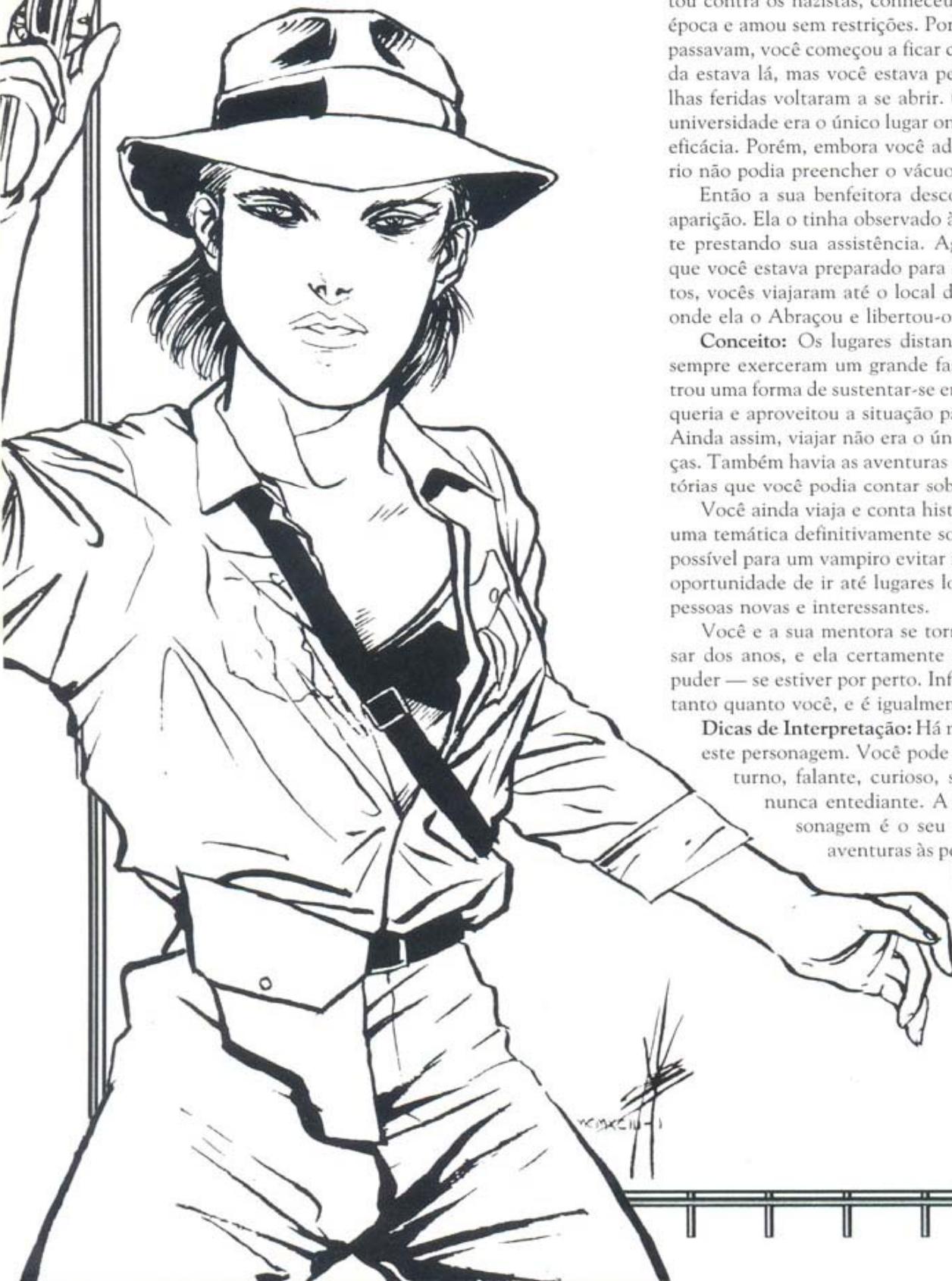
Fraqueza

Adquire forma animalesca
a cada Frenesi

Explorador

Mote: Estou indo e ninguém me segura.

Prelúdio: Filha de um arqueólogo eminente, você sentiu o gosto pela aventura quando ainda era criança, acompanhando seu pai em escavações e descobrindo os tesouros mais fascinantes. Vocês também descobriram víboras



tanto animais quanto humanas. Você precisou toda a sua jovem inteligência para lidar com esses dois tipos de víbora, acabou ficando com um ódio de cobras e arranjou um "benfeitor" desconhecido.

As suas aventuras continuaram através dos anos. Lutou contra os nazistas, conheceu os maiores gênios de sua época e amou sem restrições. Porém, à medida que os anos passavam, você começou a ficar cansado. A motivação ainda estava lá, mas você estava perdendo a habilidade. Velhas feridas voltaram a se abrir. Começou a parecer que a universidade era o único lugar onde você podia operar com eficácia. Porém, embora você adorasse ensinar, o magistério não podia preencher o vácuo aberto pela idade.

Então a sua benfeitora desconhecida fez sua primeira aparição. Ela o tinha observado à distância, ocasionalmente prestando sua assistência. Agora ela tinha certeza de que você estava preparado para o que iria acontecer. Juntos, vocês viajaram até o local de sua primeira escavação, onde ela o Abraçou e libertou-o na noite quente.

Conceito: Os lugares distantes e as culturas exóticas sempre exerceram um grande fascínio sobre você. Encontrou uma forma de sustentar-se enquanto viajava para onde queria e aproveitou a situação para dar a volta ao mundo. Ainda assim, viajar não era o único prazer em suas andanças. Também havia as aventuras e, mais importante, as histórias que você podia contar sobre elas.

Você ainda viaja e conta histórias, mas elas adquiriram uma temática definitivamente sobrenatural (como se fosse possível para um vampiro evitar isto). Você aproveita cada oportunidade de ir até lugares longínquos ou de conhecer pessoas novas e interessantes.

Você e a sua mentora se tornaram íntimos com o passar dos anos, e ela certamente o ajudará em tudo o que puder — se estiver por perto. Infelizmente, ela adora viajar tanto quanto você, e é igualmente solitária.

Dicas de Interpretação: Há muitas formas de jogar com este personagem. Você pode ser, alternadamente: taciturno, falante, curioso, sedutor, apaixonado. Mas nunca entediante. A única ambição deste personagem é o seu desejo em relatar as suas aventuras às pessoas que possam apreciá-las. Com sorte, também não entediaria seus ouvintes.

Equipamento:
Revólver pesado, mapas, chapéu de feltro.

VAMPIRO: A Máscara™

Nome:
Jogador:
Crônica:

Natureza: Sobrevidente
Comportamento: Bon Vivant
Conceito: Explorador

Senhor:
Geração: 13ª
Refúgio:

Atributos

Físicos

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

Sociais

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

Mentais

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

Habilidades

Talentos

Representação _____ ○○○○○○○○
Prontidão _____ ●●○○○○○○
Esportes _____ ○○○○○○○○
Briga _____ ●●○○○○○○
Esquila _____ ●●○○○○○○
Empatia _____ ●○○○○○○○○
Intimidação _____ ○○○○○○○○
Liderança _____ ●○○○○○○○○
Manha _____ ●○○○○○○○○
Lábia _____ ●○○○○○○○○

Perícias

Empatia com Animais _____ ●●○○○○○○
Condução _____ ○○○○○○○○○○
Etiqueta _____ ○○○○○○○○○○
Armas de Fogo _____ ●●●○○○○○○
Armas Brancas _____ ●○○○○○○○○○○
Música _____ ○○○○○○○○○○
Reparos _____ ○○○○○○○○○○
Segurança _____ ●●○○○○○○○○
Furtividade _____ ●●○○○○○○○○
Sobrevivência _____ ●●●○○○○○○

Conhecimento

Burocracia _____ ○○○○○○○○○○
Computador _____ ○○○○○○○○○○
Finanças _____ ○○○○○○○○○○
Investigação _____ ●○○○○○○○○○○
Direito _____ ○○○○○○○○○○
Lingüística _____ ●●○○○○○○○○
Medicina _____ ○○○○○○○○○○
Ocultismo _____ ●○○○○○○○○○○
Política _____ ○○○○○○○○○○
Ciência _____ ●○○○○○○○○○○

Vantagens

Disciplinas

Animalismo _____ ●○○○○○○○
Fortitude _____ ●●○○○○○○
Metamorfose _____ ●○○○○○○○
_____ ○○○○○○○
_____ ○○○○○○○
_____ ○○○○○○○
_____ ○○○○○○○
_____ ○○○○○○○

Antecedentes

Contatos _____ ●●●○○○○○
Mentor _____ ●○○○○○○○○
Recursos _____ ●○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○

Virtudes

Consciência _____ ● ● ● ● ○
Autocontrole _____ ● ● ● ○ ○
Coragem _____ ● ● ● ● ○

Outras Características

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

Humanidade

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○

Força de Vontade

● ● ● ● ● ● ● ● ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pontos de Sangue

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

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

Fraqueza

Adquire forma animalesca
a cada Frenesi

Grande Caçador Branco

Mote: Grande diversão, hein companheiro? Aqueles Sabá não tiveram a mínima chance... como? Nós estávamos em vantagem de dez contra um? Ora, onde está o seu espírito de caçador, homem?

Prelúdio: Você nasceu em berço de ouro; nada lhe era exigido além de um comportamento de fidalgo e manter o nariz empinado. Talvez tenha sido uma percepção inconsciente de sua própria inutilidade que o levou a tornar-se um caçador profissional, ou talvez tenha sido simplesmente por tédio. Em todo caso, acompanhado por um séquito, você desbravou as florestas do mundo, caçou elefantes na savana africana, tigres nas florestas de Bengala e búfalos nas estepes. Chegou até mesmo a arpoar um grande tubarão branco. Nenhuma fera conseguiu escapar-lhe.

Logo as cabeças de inúmeras criaturas adornavam a sua mansão, e o tédio apoderou-se mais uma vez de sua vida. Beirando o desespero, você pensou em imitar o filme Zaroff, o Caçador de Vidas (no qual um conde russo enlouquecido caça pessoas em sua ilha particular), mas depois ouviu estranhos boatos no clube dos exploradores. Histórias sobre um grande lobo lendário que assombrava a taiga canadense, um monstro que já escapara aos mais valorosos caçadores.

Você colocou seu fuzil de confiança na mala e voou para as florestas do norte. Seguindo os boatos contados por colocadores de armadilhas e guias nativos, você se embrenhou nas profundezas da floresta. A criatura estava lá — você sabia disso. Podia senti-la observando-o. Durante semanas você a rastreou, encontrando apenas pegadas ocasionais que proporcionavam uma prova material da existência da fera — prova de que os uivos escarnecedores que os ventos frios traziam aos seus ouvidos não eram delírios de um cérebro perturbado. A criatura era astuta como um demônio. De fato, você quase chegava a julgar que se tratava de um ser racional.

Finalmente, ela apareceu diante de você — um grande lobo cinzento com olhos de fogo. Você mirou seu fuzil de confiança contra a fera, mas as balas ricochetaram no couro da criatura! A fera o puxou, e a última coisa que sentiu foram as garras apertando sua garganta...

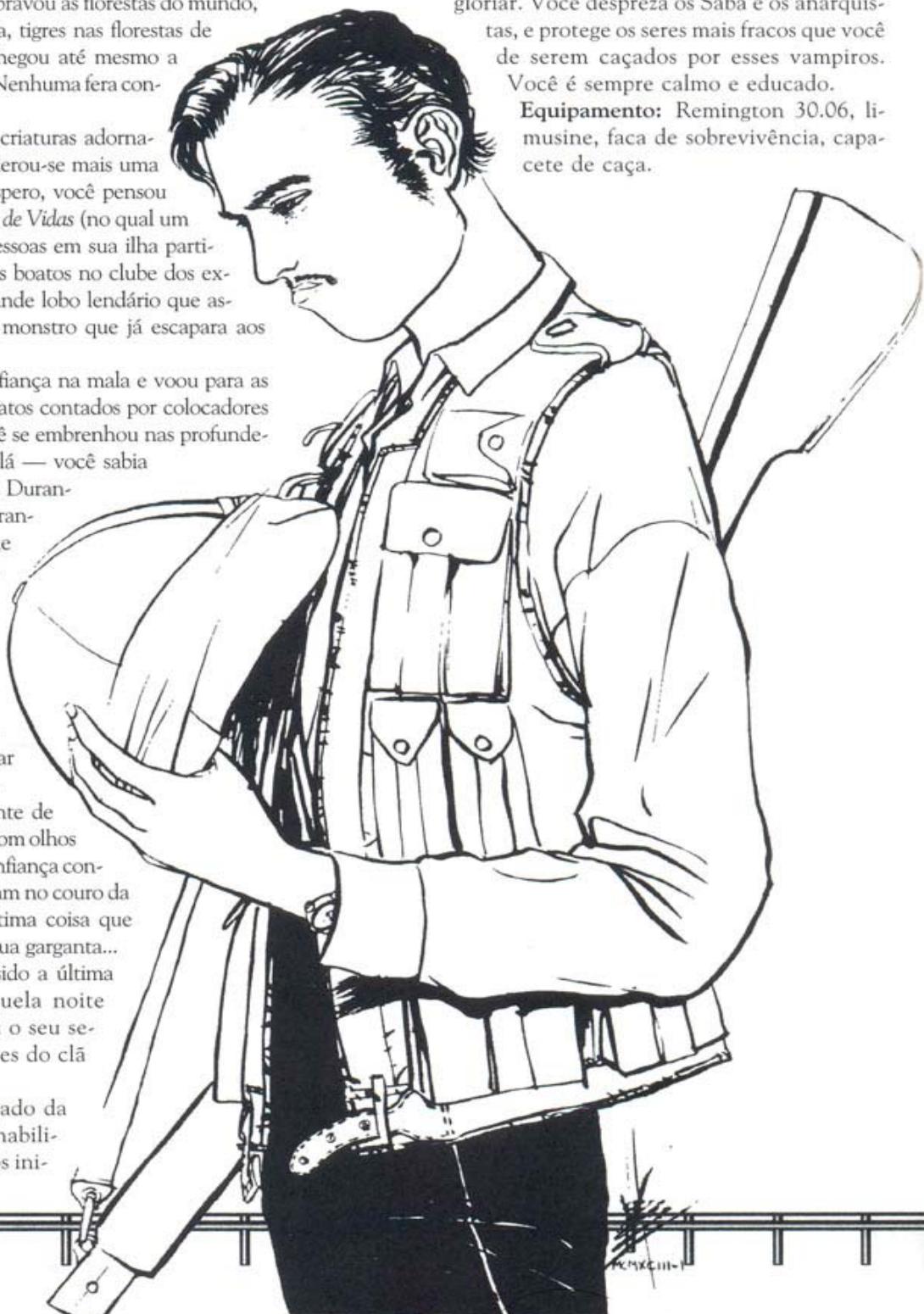
Pelo menos essa deveria ter sido a última coisa que você sentiu. Mas naquela noite você se levantou da neve e viu o seu senhor, que o iniciou nas tradições do clã Gangrel.

Agora um integrante dedicado da Camarilla, você emprega suas habilidades de caçador para destruir os inimigos da seita.

Conceito: Você é um aristocrata e um desportista. Você apoia integralmente os seus camaradas da Camarilla. No seu modo de ver, a seita é como uma clube de cavalheiros para vampiros.

Dicas de Interpretação: Você não é tão solitário quanto os outros de sua espécie, embora freqüentemente encontre outros Gangrel solitários. Você se associa com os Ventre e os Toreador, e tende a ser um pouco fanfarrão, embora eles precisem admitir que você possui motivos para se vangloriar. Você despreza os Sabá e os anarquistas, e protege os seres mais fracos que você de serem caçados por esses vampiros. Você é sempre calmo e educado.

Equipamento: Remington 30.06, limusine, faca de sobrevivência, capacete de caça.



Gangrel™

VAMPIRO: A Máscara™

Nome:
Jogador:
Crônica:

Natureza: Diretor
Comportamento: Tradicionalista
Conceito: Grande Caçador Branco

Senhor:
Geração: 13ª
Refúgio:

Atributos

Físicos

Força _____
 Destreza _____
 Vigor _____

Sociais

Carisma _____
 Manipulação _____
 Aparência _____

Mentais

Percepção _____
 Inteligência _____
 Raciocínio _____

Habilidades

Talentos

Representação _____
 Prontidão _____
 Esportes _____
 Briga _____
 Esquiva _____
 Empatia _____
 Intimidação _____
 Liderança _____
 Manha _____
 Lábia _____

Perícias

Empatia com Animais _____
 Condução _____
 Etiqueta _____
 Armas de Fogo _____
 Armas Brancas _____
 Música _____
 Reparos _____
 Segurança _____
 Furtividade _____
 Sobrevivência _____

Conhecimento

Burocracia _____
 Computador _____
 Finanças _____
 Investigação _____
 Direito _____
 Lingüística _____
 Medicina _____
 Ocultismo _____
 Política _____
 Ciência _____

Vantagens

Disciplinas

Animalismo _____
 Fortitude _____
 Metamorfose _____

Antecedentes

Contatos _____
 Rebanho _____
 Recursos _____
 Lacaios _____
 Status _____

Virtudes

Consciência _____
 Autocontrole _____
 Coragem _____

Outras Características

00000000
 00000000
 00000000
 00000000
 00000000
 00000000
 00000000
 00000000
 00000000

Humanidade

● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○
 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Pontos de Sangue

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

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

Fraqueza

Adquire forma animalesca a cada Frenesi

Lupino Impostor

Mote: O que é que vocês estão olhando?

Prelúdio: No velho mundo, os seus ancestrais falavam sobre humanos que caminhavam como lobos, e os seus avós e pais mantiveram essas histórias vivas mesmo depois de virem para a América. Você sabia que essa criaturas existiam, mas não tinha como entrar em contato com elas. Depois de se formar na faculdade, decidiu que era hora de procurar por elas.

Você seguiu matilhas de lobos, na esperança de que eles trouxessem alguma luz ao mistério que corroía sua alma. As suas jornadas pelas florestas lhe ensinaram muito sobre sobrevivência e sobre o comportamento dos lobos, mas nada a respeito dos metamorfos. Com o passar dos anos, o desespero começou a tomar conta de você. Nas poucas vezes em que pensou que estava quase encontrando as criaturas, você sofria uma espécie de colapso, do qual acordava sem nenhuma lembrança do que tinha acabado de ocorrer.

Exatamente quando estava para desistir da sua procura, recebeu uma visita de um velho que mais parecia uma águia do que um homem. Ele disse que se adiasse a sua busca durante algum tempo, você poderia desenvolver os poderes que lhe permitiriam correr com os lobisomens. Ele fez de você um vampiro, e desta forma afastou-o para sempre daqueles que você admirava.

Conceito: Você agora sabe com certeza que os lobisomens existem, mas eles não estão sozinhos na noite. Você se tornou o inimigo daqueles a quem admira, e pode apenas copiá-los, correndo com eles na esperança de que jamais descubram sua real natureza. Você possui algumas vantagens sobre os Lupinos — imortalidade, para começar — mas nenhuma que o ajude se eles descobrirem o que você é.

Você se tornou bem treinado no comportamento dos animais e dos Lupinos, mas carece das Habilidades que a maioria dos mortais possui. Como os seus contatos provêm da matilha com a qual escolheu correr, você não possui antecedentes de Mentor.

Dicas de Interpretação: Cautela, cuidado, discrição. Um movimento em falso o trairia aos lupinos — e o atiraria, literalmente, aos lobos. Você está dando tempo ao tempo; sabe que, depois de se tornar aceito pela tribo, os seus companheiros de matilha não o eliminarão ao descobrirem o que você é... ou pelo menos assim você espera. Sob nenhuma circunstância deixe que outros Membros fiquem em posição de comprometer a sua vida dupla.

Equipamento: Qualquer coisa que ajude a manter a sua máscara, como maquiagem, para disfarçar a palidez, spray bucal para disfarçar o hálito. (NADA de prata!)



Nome:
Jogador:
Crônica:

Natureza: Fanático
Comportamento: Excêntrico
Conceito: Lupino Impostor

Senhor:
Geração: 9ª
Refúgio:

Físicos

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

Sociais

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

Mentais

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

Habilidades**Talentos**

Representação _____ ●●○○○○○
 Prontidão _____ ●●○○○○○
 Esportes _____ ○○○○○○○
 Briga _____ ●●●●○○○
 Esquiva _____ ●●●●○○○
 Empatia _____ ○○○○○○○
 Intimidação _____ ○○○○○○○
 Liderança _____ ○○○○○○○
 Manha _____ ○○○○○○○
 Lábia _____ ●●○○○○○

Perícias

Empatia com Animais _____ ●●●○○○○
 Condução _____ ○○○○○○○○
 Etiqueta _____ ●○○○○○○○
 Armas de Fogo _____ ○○○○○○○○
 Armas Brancas _____ ○○○○○○○○
 Música _____ ○○○○○○○○
 Reparos _____ ○○○○○○○○
 Segurança _____ ○○○○○○○○
 Furtividade _____ ●●○○○○○
 Sobrevivência _____ ●●●○○○○

Conhecimento

Burocracia _____ ○○○○○○○○○
 Computador _____ ○○○○○○○○○
 Finanças _____ ○○○○○○○○○
 Investigação _____ ○○○○○○○○○
 Direito _____ ○○○○○○○○○
 Lingüística _____ ●○○○○○○○
 Medicina _____ ○○○○○○○○○
 Ocultismo _____ ●●○○○○○○○
 Política _____ ○○○○○○○○○
 Ciência _____ ○○○○○○○○○

Vantagens**Disciplinas**

Animalismo _____ ○○○○○○○○
 Fortitude _____ ○○○○○○○○
 Metamorfose _____ ●●●●○○○○
 ○○○○○○○○
 ○○○○○○○○
 ○○○○○○○○
 ○○○○○○○○

Antecedentes

Aliados _____ ●○○○○○○○
 Geração _____ ●●●●○○○○
 ○○○○○○○○
 ○○○○○○○○
 ○○○○○○○○
 ○○○○○○○○
 ○○○○○○○○

Virtudes

Consciência _____ ● ● ○ ○ ○
 Autocontrole _____ ● ● ● ● ●
 Coragem _____ ● ● ● ● ●

Outras Características

Cultura Lupina _____ ●●○○○○○
 ○○○○○○○
 ○○○○○○○
 ○○○○○○○
 ○○○○○○○
 ○○○○○○○
 ○○○○○○○
 ○○○○○○○
 ○○○○○○○

Humanidade

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

Pontos de Sangue

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

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

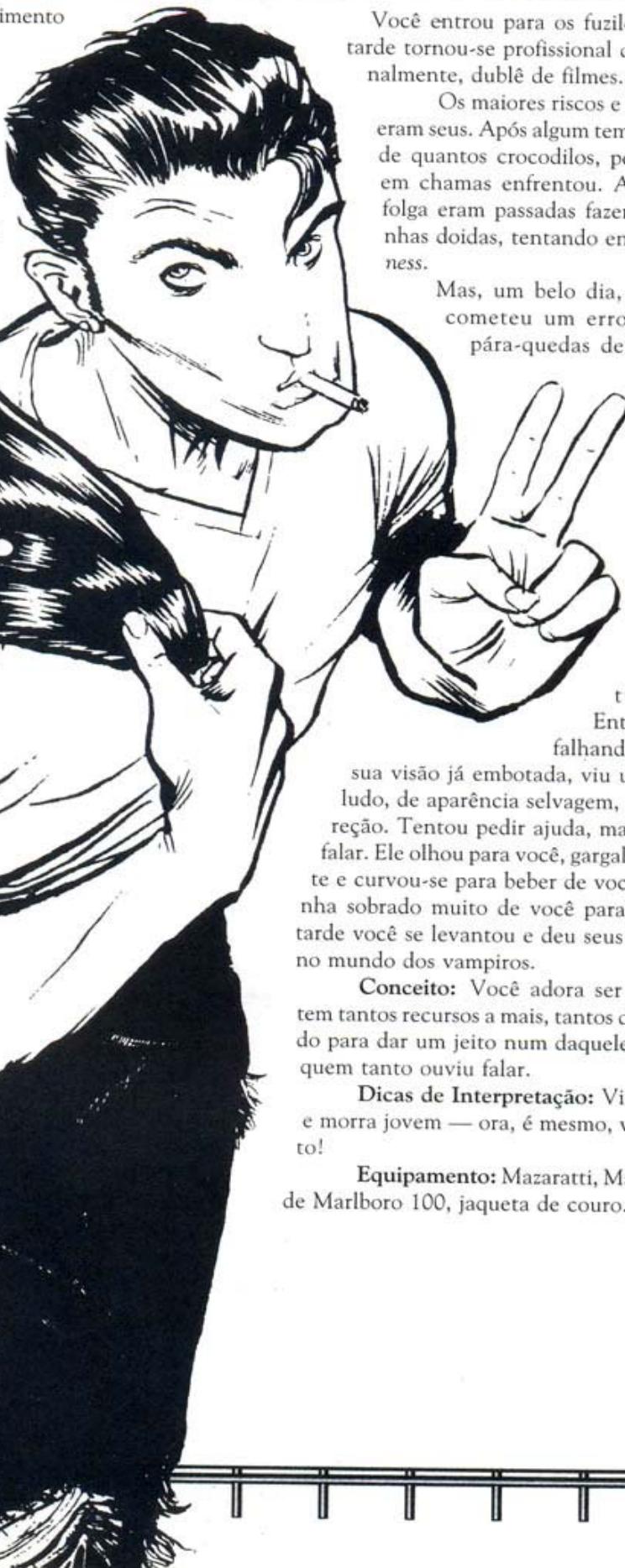
Fraqueza

Adquire forma animalesca
a cada Frenesi

Dublê

Mote: Está tudo bem: é só um ferimento superficial (ai!).

Prelúdio: Você sempre foi o tipo de garoto que caía do teto da casa, jogava a bicicleta numa vala ou quebrava três costelas brincando num balanço de corda. Você vivia pela emoção, o tênue limite entre a vida e a morte. Literalmente, um viciado em adrenalina.



Você entrou para os fuzileiros navais, mais tarde tornou-se profissional de luta livre, e, finalmente, dublê de filmes.

Os maiores riscos e os maiores cachês eram seus. Após algum tempo perdeu a conta de quantos crocodilos, penhascos e carros em chamas enfrentou. Até suas horas de folga eram passadas fazendo aquelas façanhas doidas, tentando entrar para o *Guinness*.

Mas, um belo dia, você finalmente cometeu um erro. Ao saltar sem pára-quedas de um bimotor em chamas, você se perguntou calmamente como devia ser virar geléia.

Doía. E muito. A morte não foi instantânea, mas lá estava você com a espinha quebrada — com tudo quebrado!

Então ouviu algo farfalhando na grama. Com

sua visão já embotada, viu um homem cabeleudo, de aparência selvagem, vindo em sua direção. Tentou pedir ajuda, mas nem conseguia falar. Ele olhou para você, gargalhou ruidosamente e curvou-se para beber de você — não que tenha sobrado muito de você para ele beber. Mais tarde você se levantou e deu seus primeiros passos no mundo dos vampiros.

Conceito: Você adora ser um vampiro — tem tantos recursos a mais, tantos desafios. Está doido para dar um jeito num daqueles Matusaléns de quem tanto ouviu falar.

Dicas de Interpretação: Viva intensamente e morra jovem — ora, é mesmo, você já está morto!

Equipamento: Mazaratti, Magnum .44, maço de Marlboro 100, jaqueta de couro.

Gangrel™

VAMPIRO: A Máscara™

Nome:
Jogador:
Crônica:

Natureza: Bon Vivant
Comportamento: Bon Vivant
Conceito: Dublê

Senhor:
Geração: 12ª
Refúgio:

Atributos

Físicos

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

Sociais

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

Mentais

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

Habilidades

Talentos

Representação _____ ●○○○○○○○
 Prontidão _____ ●○○○○○○○
 Esportes _____ ●●●●○○○
 Briga _____ ●●●○○○○
 Esquiva _____ ●●●○○○○
 Empatia _____ ○○○○○○○
 Intimidação _____ ●○○○○○○
 Liderança _____ ○○○○○○○
 Manha _____ ●○○○○○○○
 Lábia _____ ○○○○○○○○

Perícias

Empatia com Animais _____ ○○○○○○○○
 Condução _____ ●●●○○○○○
 Etiqueta _____ ●○○○○○○○
 Armas de Fogo _____ ●○○○○○○○
 Armas Brancas _____ ●○○○○○○○
 Música _____ ○○○○○○○○
 Reparos _____ ●○○○○○○○
 Segurança _____ ○○○○○○○○
 Furtividade _____ ●○○○○○○○
 Sobrevivência _____ ●○○○○○○○

Conhecimento

Burocracia _____ ○○○○○○○○
 Computador _____ ○○○○○○○○
 Finanças _____ ●●○○○○○○
 Investigação _____ ●○○○○○○○
 Direito _____ ○○○○○○○○
 Lingüística _____ ○○○○○○○○
 Medicina _____ ●○○○○○○○
 Ocultismo _____ ●○○○○○○○
 Política _____ ○○○○○○○○
 Ciência _____ ○○○○○○○○

Vantagens

Disciplinas

Animalismo _____ ○○○○○○○○
 Fortitude _____ ●●●●○○○○
 Metamorfose _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○

Antecedentes

Contatos _____ ●○○○○○○○
 Fama _____ ●○○○○○○○
 Geração _____ ●○○○○○○○
 Recursos _____ ●●●○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○

Virtudes

Consciência _____ ● ● ● ○ ○
 Autocontrole _____ ● ● ● ○ ○
 Coragem _____ ● ● ● ● ●

Outras Características

_____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○

Humanidade

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○

Força de Vontade

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pontos de Sangue

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

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

Fraqueza

Adquire forma animalesca
a cada Frenesi

O Sobreivente

Mote: Aproveite enquanto pode. Aproveitar o quê? A civilização, ora. Seus carros bacanas, celulares e caixões aquecidos vão fazer uma falta imensa quando a luz acabar.

Prelúdio: Há anos você previa que o Fim estava próximo. Enquanto todo mundo comprava apartamentos em condomínios próximos a boas escolas, você investia num abrigo anti-bombas e em toda a parafernália necessária para sobreviver. Sempre teve desprezo pelos idiotas que não prestam atenção em seus sentidos e nas lições da História.

Imagine então sua surpresa quando, numa bela tarde, ao entrar em seu abrigo anti-bombas hermeticamente fechado, encontrou um cadáver sujo caído num canto. Imagine ainda sua surpresa maior, quando a noite caiu e o cadáver se levantou. Foi assim que você descobriu as verdadeiras forças que levam a humanidade ao seu fim. O vampiro que se esgueirou para seu abrigo era um cara legal, mas ele lhe contou sobre os outros Cainitas — aqueles atrás das cortinas, causando o conflito e preparando os mortais para sua destruição.

Finalmente, seu novo amigo decidiu ir embora. Mas como presente de despedida ele lhe deu a arma suprema para a sobrevivência — o Abraço. Ele nunca mais apareceu, e você sabe que ele cometeu o erro de enfrentar os poderes constituídos.

Você sabe que o Fim está chegando, não importa o que faça. Mas você vai estar pronto, e vivendo em relativo luxo enquanto aqueles idiotas urbanos tentam alguma nova fórmula para viver melhor.

Conceito: O Abraço mudou suas prioridades. Pelo menos agora você não vai ter que se preocupar com a radiação, e a maioria dos problemas de fome e eletricidade estão resolvidos. Mas o que você vai comer quando tudo ruir? Alguém vai ter que viver para servir como fonte de alimento.

Dicas de Interpretação: Seja pessimista, não apenas no geral, mas sobre coisas específicas. Mas nunca aja como um derrotado. Apenas planeje sempre para o pior caso, arme-se com o máximo de equipamento que puder carregar e esteja sempre pronto para correr para as montanhas.

Equipamento: Cantil de água, bolsas de sangue congelado, armas, munição, mais armas, mais munição, suprimentos médicos, livros ensinando como viver sem eletricidade e a consertar e construir seu próprio equipamento.



Nome:
Jogador:
Crônica:

Natureza: Rabugento
Comportamento: Sobrevivência
Conceito: Sobrevidente

Senhor:
Geração: 12ª
Refúgio:

Atributos

Físicos

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

Sociais

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

Mentais

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

Habilidades

Talentos

Representação _____ ○○○○○○○○
 Prontidão _____ ●●○○○○○○
 Esportes _____ ●○○○○○○○
 Briga _____ ●●○○○○○○
 Esquiva _____ ●●○○○○○○
 Empatia _____ ○○○○○○○○
 Intimidão _____ ●○○○○○○○
 Liderança _____ ○○○○○○○○
 Manha _____ ○○○○○○○○
 Lábia _____ ●○○○○○○○○

Perícias

Empatia com Animais _____ ●○○○○○○○
 Condução _____ ●○○○○○○○
 Etiqueta _____ ○○○○○○○○
 Armas de Fogo _____ ●●●●○○○○
 Armas Brancas _____ ●●○○○○○○
 Música _____ ○○○○○○○○
 Reparos _____ ●○○○○○○○○
 Segurança _____ ●●○○○○○○
 Furtividade _____ ●●○○○○○○
 Sobrevidência _____ ●●○○○○○○

Conhecimento

Burocracia _____ ○○○○○○○○○○
 Computador _____ ●○○○○○○○○○○
 Finanças _____ ○○○○○○○○○○○
 Investigação _____ ○○○○○○○○○○
 Direito _____ ○○○○○○○○○○○
 Lingüística _____ ●○○○○○○○○○
 Medicina _____ ●○○○○○○○○○
 Ocultismo _____ ○○○○○○○○○○
 Política _____ ●○○○○○○○○○
 Ciência _____ ●○○○○○○○○○○

Vantagens

Disciplinas

Animalismo _____ ●○○○○○○○
 Fortitude _____ ●●○○○○○○
 Metamorfose _____ ●○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○

Antecedentes

Contatos _____ ●○○○○○○○
 Geração _____ ●○○○○○○○
 Disciplinas _____ ●○○○○○○○
 Recursos _____ ●●○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○

Virtudes

Consciência _____ ●●○○○
 Autocontrole _____ ●●●●●●
 Coragem _____ ●●●●○○

Outras Características

_____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○

Humanidade

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○

Força de Vontade

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pontos de Sangue

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

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

Fraqueza

Adquire forma animalesca a cada Frenesi



BRIDGES





Jogadores, por favor não leiam mais: o material a seguir é apenas para os olhos dos Narradores. Sua diversão no jogo vai diminuir se vocês lerem a partir daqui. Considerem-se avisados!

Narrador: Neste capítulo descreveremos alguns Gangrel que não devem ser usados por jogadores, mas como personagens instantâneos para o Narrador incorporar às suas histórias, ou para servir de inspiração em suas Crônicas. Sinta-se à vontade para mudar as especificações. Os jogadores podem ignorar estes avisos e ler o que não devem.

Mas se arrependerão!

Dr. Raoul King

Raoul King, doutor em Jornalismo, era um tipo rebelde, mesmo para os padrões de 1960. Ele adorava ver os homens que detinham o poder serem desmascarados, e a escola particular de jornalismo à qual pertencia, conhecida como escola "Gonzo"^{*}, não reconhecia o distanciamento profissional da imprensa. Na verdade, os jornalistas Gonzo não acreditavam que um repórter possa ser separado de sua história.

Assim, em 1968, na Convenção Democrática de Chicago, o Dr. King tomava parte ativa dos tumultos. Ashton, um Gangrel de 10ª Geração e anarquista em meio expediente, usava os tumultos e a subsequente convulsão na sociedade da Família para criar alguma progénie não-autORIZADA (consulte *Chicago by Night* para detalhes sobre os acontecimentos daquela noite). King não pretendia se apro-

fundar tanto em sua história, e não vibrou muito com os acontecimentos que não pôde tornar públicos — sua morte e sua subsequente ressurreição.

Mas, após um difícil período de adaptação, ele voltou seus talentos para descobrir e divulgar o que entendia como corrupção no mundo dos mortos-vivos.

Seu Status entre a Família como um todo era baixo — suas táticas ocasionais de denunciar corrupção não lhe granjearam nenhum amigo entre seus anciões, e sua atitude de apenas considerar seu trabalho encerrado ao tornar a história "pública" a outros da Família, é considerada inadequada pelos vampiros mais jovens.

Ele se deu um pouco melhor entre os Gangrel, já que eles, mais do que tudo, adoram uma boa história.

* NR: "Gonzo": gíria americana que significa primitivo, excêntrico ou bizarro. Tem origem na língua italiana, com o significado de simplório. No jornalismo, se aplicaria aos conceitos de imprensa marrom", ou "sensacionalista", enfim, de baixa qualidade.





Karen Anotos

Desde criança Karen Anotos sempre foi fascinada por vampiros. Naturalmente, quando seu agente conseguiu para ela um papel num filme classe-B de vampiros, ela mergulhou com tudo em seu personagem. Ela foi o ponto brilhante num filme de resto medíocre, e aqueles que perceberam lembraram-se disso. Ela ganhou papel após papel, e apesar de ficar marcada, seu nome se tornou o primeiro que vinha à cabeça dos produtores sempre que precisavam de uma vampira.

Karen também cultivou uma legião de fãs devotados, sendo que nem todos respiravam. Quando foi Abraçada por um fã morto-vivo, ela sabia o que havia acontecido mesmo depois de seu benfeitor tê-la abandonado.

Infelizmente, toda a sua educação vampírica veio dos roteiros de seus próprios filmes de terror. Ela sem dúvida sofre o pior caso de "Hollywoodite" de que se tem notícia.



Harbard

O líder Gangrel da Floresta Negra tem um difícil trabalho a cumprir. Primeiro ele tem que ficar de olho nas indústrias alemãs, que estão derrubando a floresta em ritmo acelerado, num esforço para acelerar a economia da Alemanha Unificada. Segundo, ele tem a segunda maior população Lupina da Europa sob seu domínio. Felizmente, Harbard é um homem de muitos recursos. Ele conseguiu fazer seus dois inimigos lutarem entre si, e até conseguiu aliar-se de forma precária com um deles (os Lupinos). Agora, porém, ele tem que se preocupar com a nova presença na Rússia, assim como a maioria dos habitantes sobrenaturais da Europa.

Eventos recentes na Floresta Negra deram-lhe um item de barganha com a tribo Sabá nativa: seu líder foi capturado ao tentar penetrar no Reino das Fadas, perdeu um julgamento por combate, e foi dado a Harbard pelo Povo como punição. Como ele vai usar tal moeda de troca ainda não se sabe.





Waelkyrige

Não é um indivíduo, mas um grupo de mulheres guerreiras, cuja líder foi documentada em *A World of Darkness*. Elas são aquelas que escolhem os caídos em batalha. Seu título e posição social datam do tempo em que a Família ainda podia ser institucionalizada numa religião. A fé nórdica, particularmente, permitia espaço para a mágica de sangue, e estas Gangrel eram parte dela. As Valquírias não se consideravam menos merecedoras do que as mensageiras de Odin pelo fato de serem da Família, assim como os fiéis não se importam que os Dez Mandamentos tenham sido gravados em meras pedras: o material à mão deve ser usado.

O papel das Valquírias era o de decidir batalhas: elas podiam aparecer em uma batalha importante para mudar seu resultado em benefício de um dos lados. Ao escolher a vítima, podiam fazer duas coisas com ela. Podiam bebê-la até secar, garantindo-lhe a morte em batalha (ter o sangue bebido por uma Valquíria conta pontos), permitindo assim uma posição de destaque na vida eterna. Ou podiam conceder-lhe a imortalidade temporária mas real no mundo físcico Abraçando-a.

Note que os Nôrdicos não vêm dicotomia entre a imortalidade temporária proporcionada pelo Abraço e a imortalidade concedida àquele levado para Asgard. Mesmo que a maioria dos Membros acredite que não há esperança para suas almas exceto pela Golconda, os Nôrdicos acreditavam que mesmo um fantasma pode redimir-se aos olhos de Odin e ganhar a benção da morte em batalha, e consequentemente um lugar à Távola de Einherjar no Valhalla.

Em determinado momento estas filhas de Odin accordaram e agora acreditam que o tempo do Ragnarok (o Armagedon Nôrdico) está próximo. Lideradas por Brynhild, elas vêm consolidando sua posição (como a vêm) e vêm Abraçando muitos combatentes de guerras recentes, para consolidar seu poder. Em consequência de seu crescimento numérico, formaram-se alguns grupos dissidentes. Um deles, as Oddindöhter (uma seita feminista radical), é responsável por muitas das informações vindas da Rússia.



Gangrel™

VAMPIRO: A Máscara™

Nome:
Jogador:
Crônica:

Natureza:
Comportamento:
Conceito:

Senhor:
Geração:
Refúgio:

Atributos

Físicos

Força _____ ● O O O O O O O
Destreza _____ ● O O O O O O O
Vigor _____ ● O O O O O O O

Sociais

Carisma _____ ● O O O O O O O
Manipulação _____ ● O O O O O O O
Aparência _____ ● O O O O O O O

Mentais

Percepção _____ ● O O O O O O O
Inteligência _____ ● O O O O O O O
Raciocínio _____ ● O O O O O O O

Habilidades

Talentos

Representação _____ O O O O O O O
Prontidão _____ O O O O O O O
Esportes _____ O O O O O O O
Briga _____ O O O O O O O
Esquila _____ O O O O O O O
Empatia _____ O O O O O O O
Intimidação _____ O O O O O O O
Liderança _____ O O O O O O O
Manha _____ O O O O O O O
Lâbia _____ O O O O O O O

Perícias

Empatia com Animais _____ O O O O O O O
Condução _____ O O O O O O O
Etiqueta _____ O O O O O O O
Armas de Fogo _____ O O O O O O O
Armas Brancas _____ O O O O O O O
Música _____ O O O O O O O
Reparos _____ O O O O O O O
Segurança _____ O O O O O O O
Furtividade _____ O O O O O O O
Sobrevivência _____ O O O O O O O

Conhecimento

Burocracia _____ O O O O O O O
Computador _____ O O O O O O O
Finanças _____ O O O O O O O
Investigação _____ O O O O O O O
Direito _____ O O O O O O O
Lingüística _____ O O O O O O O
Medicina _____ O O O O O O O
Ocultismo _____ O O O O O O O
Política _____ O O O O O O O
Ciéncia _____ O O O O O O O

Vantagens

Disciplinas

Animalismo _____ O O O O O O O
Fortitude _____ O O O O O O O
Metamorfose _____ O O O O O O O
_____ O O O O O O O

Antecedentes

_____ O O O O O O O
_____ O O O O O O O

Virtudes

Consciéncia _____ ● ○ ○ ○ ○
Autocontrole _____ ● ○ ○ ○ ○
Coragem _____ ● ○ ○ ○ ○

Outras Características

_____ O O O O O O O
_____ O O O O O O O

Humanidade O O O O O O O O O O O

→ **Força de Vontade** →
O O O O O O O O O O O
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

→ **Pontos de Sangue** →
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

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

→ **Fraqueza** →
Adquire forma animalesca a cada Frenesi

Gangrel™	
VAMPIRO: A Máscara™	
Descrição dos Antecedentes	
Aliados	Influência
<hr/> <hr/> <hr/>	
Prestígio de Clã	Mentor
<hr/> <hr/> <hr/>	
Contatos Secundários	Recursos
<hr/> <hr/> <hr/>	
Contatos Importantes	Lacaios
<hr/> <hr/> <hr/>	
Rebanho	Status
<hr/> <hr/> <hr/>	
Pertences	
Acessórios (Carregados)	Equipamentos (Possuídos)
<hr/> <hr/> <hr/>	
Campos de Caça	Veículos
<hr/> <hr/> <hr/>	
Refúgios	
Localização	Descrição
<hr/> <hr/> <hr/>	



VAMPIRO: A Máscara™

História

Prelúdio

Descrição

Idade _____

Idade Aparente _____

Nascimento _____

Morte _____

Cabelos _____

Olhos _____

Raça _____

Nacionalidade _____

Altura _____

Peso _____

Sexo _____

Formas Animais _____

Perca um ponto em Atributos Sociais para cada grupo de cinco formas animais

Visuais

Círculo de Relações

Esboço do Personagem

L I V R O D O C L Ā

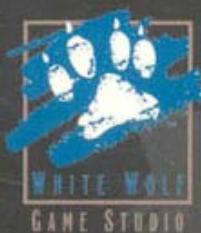
Gangrel



Os Gangrel são conhecidos como o clã mais envolto em mistério em toda a Camarilla, e eles adoram isso. Mas nem mesmo o seu sigilo pode durar para sempre. Aprenda os segredos desses vampiros enigmáticos — suas histórias e lendas, seus aliados e inimigos, e a verdade sobre seu relacionamento com os temíveis Lobisomens. E descubra porque eles lideraram todas as guerras vampíricas: ninguém resiste a eles.

O Livro do Clã Gangrel inclui:

- A história do clã e sua visão do mundo;
- 10 exemplos de personagens adequados para jogadores e Narradores; e
- como os Gangrel correm com as matilhas de lobisomens e os poderes que obtêm com essa aliança.



ISBN 85-85443-26-X