

GUIA DA
CAMARILHA™



UM LIVRO DE REFERÊNCIA PARA VAMPIRO: A MÁSCARA



G U I A D A

CAMARILLATM



ROSAS REGADAS COM SANGUE

ESCRITO POR RICHARD E. DANSKY, COM GEOFFREY C. GRABOWSKI,
KENNETH HITE, CLAYTON OLIVER E CYNTHIA SUMMERS



CRÉDITOS DO ORIGINAL

Escrito por: Richard E. Dansky, Geoffrey C. Grabowski, Kenneth Hite, Clayton Oliver e Cynthia Summers

Textos adicionais por: James Kiley

Contribuições: Justin Achilli, Robert Barrett, Bruce Baugh (estatísticas), David Bolack, Bryant Durrell, Greg Fountain, Jess Heining, Chris Nasipak e Alexander Williams

Desenvolvido por: Richard E. Dansky

Editado por: Cynthia Summers

Direção de Arte: Larry Snelly e Richard Thomas

Arte: Gary Amaro, Andy Bennett, Matt Clark, Richard Clark, Guy Davis, Jason Felix, Daren Frydendall, Mike Gaydos, Pia Guerra, Mark Jackson, Vince Locke, Greg Loudon, William O'Connor, Adam Rex, Andrew Ritchie, Steve Sadowski, Alex Shiekman Christopher Shy

Arte da Capa: Bill Sienkiewicz

Projeto de Capa e Quarta capa: Pauline Benney

Guarda do Livro: Phill Hale

Layout e Composição Tipográfica por: Pauline Benney

DEDICATÓRIA

Varney o Vampiro, Drácula, "The Transfer", The Case of Charles Dexter Ward, Vampire Junction, Carrion Comfort, Lost Souls, Fever Dream, Those Who Hunt the Night e todas as demais histórias maravilhosas que reinventam continuamente os vampiros.

A INEVITÁVEL ADVERTÊNCIA

Vampiro: a Máscara é um jogo que requer imaginação, esforço criatividade e, acima de tudo, maturidade. Parte dessa maturidade é perceber que Vampiro é somente um jogo, e que as situações descritas nestas páginas são completamente imaginárias. Ao derrotar alguém jogando Banco Imobiliário™, você não vai hipotecar a casa dele. Se você afunda alguém na Batalha-Naval™ não vai começar a jogar coquetéis molotov nos navios. A mesma regra se aplica a qualquer RPG ou jogo de narrativa.

Em outras palavras, você **não** é um vampiro. Quando o jogo acaba, deixe de lado os livros, os dados e aproveite sua vida; e deixe as outras pessoas aproveitando as delas.

Para os 99,9999% de vocês que são suficientemente conscientes para não precisar desse aviso, divirtam-se.

© 1999 White Wolf. Todos os direitos reservados. A reprodução sem permissão por escrito do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas e pela planilha de personagem que pode ser reproduzida apenas para uso pessoal. White Wolf, Vampire: the Masquerade, Vampire: the Dark Ages, Mage: the Ascension e World of Darkness são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Werewolf: the Apocalypse, Wraith: the Oblivion, Changeling: the Dreaming, Werewolf: the Wild West, Trinity e Kindred of the East são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Os direitos sobre todos os personagens, nomes, lugares e textos desta obra pertencem à White Wolf Publishing, Inc.

Qualquer menção ou referência a empresas ou produtos nessa página não visa abusar das marcas e direitos autorais envolvidos.

Este livro usa o sobrenatural para a construção de cenários, personagens e temas. Todos os elementos místicos e sobrenaturais são fictícios e visam somente o entretenimento. Aconselha-se discernimento ao leitor.

Visite a White Wolf na Internet

www.white-wolf.com; alt.games.whitewolf e rec.games.frp.storyteller.

CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

Copyright® White Wolf

Título Original: Guide to The Camarilla™

Coordenação Editorial: Devir Livraria

Tradução: Otávio Augusto Ferreira Batista Gonçalves.

Revisão: Devir Livraria Ltda.

Editoração Eletrônica: Tino Chagas

DEVWW2302
ISBN: 85-85773-73-1
publicado em Abril/2000
1ª Reimpressão em Abril/2001
2ª Reimpressão em Dezembro de/2005

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

Guia da Camarilla / [tradução Otávio Augusto Ferreira Batista Gonçalves — São Paulo : Devir, 1999.

Título Original: Guide to the Camarilla.
Vários autores
Vários Ilustradores

1. Jogos de Aventura 2. Jogos de fantasia

00-0609

CDD-793.9

Índices para catálogo sistemático

- | | |
|------------------------------------|-------|
| 1. Jogos de aventura : Recreação | 793.9 |
| 2. Jogos de fantasia : Recreação | 793.9 |
| 3. "Roleplaying games" : Recreação | 793.9 |

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

Todos os direitos desta edição são reservados à

 **DEVIR LIVRARIA**

BRASIL

Rua Teodureto Souto, 624
Cambuci
CEP: 01539-000
São Paulo - SP



Fone: (11) 3347-5700



Fax: (11) 3347-5708



E-mail: duvidas@devir.com.br

PORUGAL

Pólo Industrial
Brejos de Carreiros
Armazém 4, Escritório 2
Olhos de Água
950-554 - Palmela
Fone: 212-139-440
Fax: 212-139-449
E-mail: devir@devir.pt

visite nosso site: www.devir.com.br



GUIA DA CAMARILLA™



SUMÁRIO

ROLETA: UM CONTO DE ADVERTÊNCIA	4
INTRODUÇÃO	10
FUNDAMENTOS DO SANGUE: DEFINIÇÃO DA SEITA	18
FILIGRANAS DO SANGUE: CLÃS	34
DESENHO DO INÍCIO: CRIAÇÃO DE PERSONAGENS	60
PODERES ALÉM DA COMPREENSÃO: DISCIPLINAS AVANÇADAS	80
O RITMO DA IMORTALIDADE: TÁTICAS E SISTEMAS	118
A CIDADE DURANTE A NOITE: A CONSTRUÇÃO DE UM CENÁRIO ...	150
CONTOS DE IMAGINAÇÃO E MISTÉRIO: NARRATIVA	176
ALIADOS, INIMIGOS E OUTROS	194





ROLETA: UM CONTO DE ADVERTÊNCIA

Cerca de dois meses haviam se passado desde a última patrulha Sabá, o que significava que já estava na hora de empreender mais uma. De vez em quando, um dos bispos, escondidos em suas caixas de areia da SoCal, resolve que está na hora de enviar mais alguns brutamontes para a cidade em uma espécie de excursão ofensiva de espionagem ao estilo de Hunter S. Thompson, e o meu trabalho é cuidar desse tipo de coisa. Verdade seja dita, essas incursões não são muito difíceis de perceber. A cidade está repleta de anarquistas que pensam ser durões mas não são; um membro do Sabá realmente cruel chama tanta atenção quanto um dedão inflamado.

Pois é, esse é o meu trabalho. Sua Majestade (o Príncipe Benedic e não aquele Giovanni barato, Rothstein, que diz controlar a cidade de dentro do Bally) me diz para ficar atento aos espiões do Sabá e é isso o que eu faço. Quando um (ou dois, ou três — eu descobri que eles gostam de viajar em grupos) dos membros da oposição aparece na cidade, eu entrego o meu relatório ao príncipe e nós quebramos a cabeça para decidir o que fazer. As decisões variam conforme o caso, mas nós normalmente temos que ser cuidadosos e esmagar os bastardos tão logo eles mostrem suas caras. Quer dizer, os espiões do Sabá não são necessariamente estúpidos; eles costumam ir a campo com os melhores. Isso significa que se Tzamny Tzimisce tzaparecer, desculpe, aparecer na cidade, ele o fará com um alfinete atravessado em seu nariz para poder se passar por um anarquista e não um membro do Sabá. Portanto, se eu convocar um esquadrão para acabar com o impostor, bem, vamos apenas dizer que qualquer anarquista verdadeiro que ele tenha conseguido enganar estará em pé de guerra, protestando contra "a opressão do 'homem'". Af os neófitos começariam a arremessar as coisas, mandando a Máscara para o inferno e isso só significaria mais encrencas para mim.

Sua Majestade, caso você queira saber, não gosta de pagar hora extra.

É muito mais fácil fazer o jogo deles, seguindo o espião e dando cabo dele *en route* para uma "audiência privada" com o príncipe, ou alimentando-o com informações falsas sobre nossas defesas, números,

tendências e assim por diante. Devolva-lhes três grupos de exploração diferentes com três relatórios diferentes e você quase será capaz de ouvi-los dilacerando uns aos outros assim que alguém lembrar de comparar as anotações. Uma situação divertida de imaginar.

A verdade é que Vegas é uma cidade bastante sensível. Ela sobrevive basicamente do turismo, o que significa que se os turistas desaparecerem, o tráfego de visitantes irá diminuir e o lugar se deteriora. Mas se nós controlarmos a seleção, assegurando-nos de que somente os solitários e não-amados sejam escolhidos, bem, afinal o lugar continuará sendo um paraíso para nossa espécie. Se você acha que são os cassinos que oferecem bufê durante toda a noite, é porque ainda não viu como ficam as ruas. É por isso que pessoas como eu — usei o termo "pessoas" de modo bastante eclético — têm que assegurar que todas as regras e regulamentos sejam seguidos. Se alguém se tornar ganancioso, alimentar-se muito ou fizer qualquer coisa estúpida em público, tudo irá por água abaixo. Eu gosto muito desse lugar — assim como Sua Majestade — para permitir que isso aconteça.

O telefone vermelho toca. Isso só acontece quando alguma coisa está prestes a desmoronar. Eu suspiro profundamente enquanto a maldita coisa continua estrondeando e cruzo o cômodo para atendê-lo. O príncipe me deu um belo apartamento no Mirage como parte do meu pacote de compensação (uma piada interna que significa que um dia desses só nos restarão os dentes) e eu gosto muito dele. Eu nunca pude dispôr de um apartamento igual a esse enquanto era vivo e é bom saber que Benedic aprecia o meu trabalho o suficiente para me concedê-lo como um símbolo de sua estima.

Ao colocar o telefone no ouvido, faço um ruído discreto. Duke, o carníval que trabalha na segurança do hotel, responde, "Sr. Montrose?" Como se mais alguém pudesse atender meu telefone direto. *Nunca* foi fácil encontrar bons ajudantes.

"Sim? Suponho que temos convidados?

"Ahh, nós temos alguém bem vivo aqui, senhor." Bem vivo. Essa é a idéia de piada de Duke. Ele a tem usado durante os últimos

15 anos todas as vezes que encontra um Membro e ainda não percebeu que nenhum dos outros empregados do Príncipe Benedic achou a piada particularmente divertida. Ainda assim, ele luta bem, é leal e tem um bom faro para penetras. Um talento bastante útil, aliás.

"Apenas um?"

"Nas verdadeiros, um homem é uma mulher. No momento ele está criando dificuldades para a secretaria, dizendo que seu nome é Tom Cruise. Ele é muito alto para a personificação, mas já faz algum tempo que eu não vejo uma tentativa tão engenhosa."

"Consiga o número do quarto e assegure-se de que, depois que ele e sua amiga tenham se instalado, ninguém entre ou saia de lá. Mande um dos nossos para cuidar do carro deles e cheque o porta-malas em busca de armamentos. Além disso, verifique se o assoalho esconde algum contrabando e veja se o seu amigo no DP consegue checar a placa do veículo para ver se ele é quente."

O aborrecimento de Duke ao responder é palpável. "Eles mesmos estacionaram o carro, Sr. Montrose. Essa foi uma das coisas que chamou minha atenção para eles, caso contrário, eu teria cumprido todos os procedimentos usuais conforme o nosso PRO. Mais alguma instrução?"

Minhas sobrancelhas franzem. Esse ato extravagante parece esconder algo de errado. "Isso é tudo. Apenas tome um cuidado redobrado com eles. Eu estou com um mau pressentimento."

"O senhor sempre tem um pressentimento, Sr. Montrose," diz Duke ao desligar. Ele está certo. Eu sempre tenho os mesmos maus pressentimentos no que costumava ser o meu estômago e sempre dou as mesmas ordens quando um indivíduo suspeito dá entrada no hotel ou aparece em cena. Contudo, essa é uma das forças da nossa equipe: a rotina, a tradição. A certeza de que tudo será feito corretamente desta vez, pois já foi feito corretamente centenas de outras vezes.

* * * * *

Uma hora depois, Duke encontra-se sentado em uma cadeira bege, não totalmente estofada, no canto do meu apartamento, embalando uma mistura horrorosa que ele chama de Prego Enferrujado. Ele diz que o gosto dessa monstruosidade permite que ele vislumbre o sabor da vitória que recebe mensalmente do Príncipe Benedic, mas na minha opinião ele simplesmente tem mau gosto.

"Por onde devo começar, Sr. Montrose?" diz ele, enquanto me acomodo na cadeira oposta.

"Comece com o básico, como sempre."

Bom, velho e sofrido Duke, completamente previsível. "O carro foi o nosso primeiro alvo de investigação e, para minha surpresa, ele era totalmente lícito. Não há nada de espetacular sobre o veículo a não ser que, em emergências, ele pode alcançar 300 km por hora, consome uma quantidade enorme de gasolina e tem uma espécie de chassi de aço sólido capaz de derrubar postes telefônicos."

Eu soltei um assobio baixo. "Impressionante. Suponho que dentro do porta-malas você encontrou alguma espécie de equipamento à prova do dia?"

Duke tossiu envergonhado. "Delgado não conseguiu olhar o suficiente para descobrir, Sr. Montrose."

"Ele não conseguiu? Por que diabos?" Arremessei uma bandeja — por que diabos as camareiras insistem em colocar bandejas no meu quarto? — aborrecido.

"Havia um Membro lá dentro, Sr. Montrose."

"Um que?"

"Aparentemente, havia um Cainita recém-abraçado, um jovem adolescente afro-americano, trancado lá dentro. Delgado abriu o

porta-malas e o passageiro inesperado começou a se debater. Ele fechou o bagageiro e me informou da situação."

"Onde ele está agora?"

"Em casa. Eu o transferi de turno para que nossos visitantes não vejam o seu rosto e o liguem a uma descrição que a criança do porta-malas possa vir a fornecer."

"Entendo. Eu vou querer conversar com ele, mande ele me ligar. E quanto aos dois pombinhos?"

Duke vasculhou seus papéis e pegou outra página de suas anotações. "Eles estão no Quarto 1413 e nós temos quase certeza de que eles montaram alguma proteção tosca contra a luz. Pelos sons que ouvimos através da porta, concluímos que eles estão dormindo no banheiro, mais provavelmente na banheira. Caso tenhamos que removê-los silenciosamente, os artifícios não são nada diferentes do que estamos acostumados a ver. Eles nem ao menos contataram algum Membro local; não é como se alguém fosse sentir falta."

"Humm. Deixe-me pensar. Nós temos a descrição deles."

Sem uma palavra, Duke me entrega um envelope contendo imagens ampliadas do casal, obtidas pelas câmeras de segurança do saguão. Duas delas são de perto, enquanto a terceira tem um ângulo panorâmico mais amplo. "Certo, eu vejo que a mulher é bastante atraente e que o seu chapéu de cowboy parece estar grudado na cabeça, ela provavelmente cavou seu caminho para fora da cripta com ele. Quanto ao outro — eu não vejo nada de interessante nele. Qual o motivo da terceira foto? Eu mal posso ver o rosto deles!"

"Se me permite, Sr. Montrose." Duke pega a foto em questão, abrindo aquele leve e presunçoso sorriso que significa que ele está prestes a fazer uma revelação. "Se o senhor observar, perceberá que esta foto foi tirada da câmara quatro, que faz uma varredura ampla do salão de entrada, mostrando uma silhueta dos que estão se cadastrando —"

"— contra os espelhos das colunas."

"Exatamente, Sr. Montrose." Acena Duke, ainda com o sorriso em seu rosto. "Creio que sugeri a instalação da câmara quatro exatamente com esse propósito, para podermos verificar se algum dos nossos hóspedes é —"

"Lasombra. Eles realmente enviaram um Lasombra desta vez, Maravilhosos!"

Duke perde o sorriso e me observa levemente alarmado enquanto rio. "Sr. Montrose, o senhor não acha que deveríamos informar o Príncipe Benedic? Se há um Lasombra na cidade —"

Eu o interrompi novamente, isso está virando um hábito. "Eu informarei o príncipe no devido tempo. Enquanto isso, acho que devemos iniciar o processo de implantação de informações falsas nesse sujeito. Eu quero que você me consiga, deixe-me ver, que tal Cantor, e depois prepare a equipe e me encontre aqui em uma hora." Eu me levanto da cadeira e começo a andar entusiasmado. Esse poderá ser um bom truque. Duke também levanta, caminhando em direção à porta enquanto resmunga alguma despedida impecavelmente cortês e semanticamente vazia.

Assim que Duke deixa o aposento, eu me encaminho ao outro telefone, ligado diretamente à linha particular de Benedic. Nós não somos ingênuos de conversar em telefones celulares — uma vez, uma conversa particularmente delicada foi captada por um garoto que havia tropeçado na frequência de Benedic com algum tipo de equipamento pirata e eu tive que preparar rapidamente um acidente para esconder as evidências. Nas noites de hoje, temos de garantir nossa segurança da forma que pudermos.

Isso não significa que eu não tente bisbilhotar nos celulares dos outros Membros. Eu só não sou bobo o bastante para usá-los.

O telefone de Benedic toca exatamente três vezes antes que o príncipe atenda. "Sim?" Suas saudações sempre soam cautelosas, como se ele estivesse com medo que o receptor fosse morder sua orelha. Além disso, considerando a idade de Benedic, não me surpreende que ele tenha suas suspeitas sobre a tecnologia.

"Sua Majestade? Aqui é Montrose. Nós temos dois penetrantes no Mirage e um terceiro escondido no porta-malas de um carro. Um dos dois hóspedes é um Lasombra, enquanto sua amiga pode ser qualquer coisa. Pela aparência, eu diria que ela é uma Toreador *antitribu*, mas isso é só um pressentimento."

"Interessante," troveja Benedic antes de ficar em silêncio durante algum tempo. "Quais são seus planos?"

Iniciei o meu discurso. Esse plano irá exigir alguma lábia, pois custará um componente significativo do ativo de Benedic. "Bem, o fato de um dos membros do time ser um Guardião muda tudo. Se ele desaparecer, quem quer que o esteja controlando ficará alerta. Eu acho preferível montar um belo espetáculo e mandá-lo de volta com a cabeça cheia de informações falsas a eliminá-lo. Contudo, nós precisaremos de uma boa lábia para que ele acredite no espetáculo. É melhor estarmos preparados para ir até o fim nesse caso, ou ele pode descobrir que tudo foi planejado."

Benedic revira alguma coisa do outro lado da linha, mexe com alguns papéis e faz alguns outros ruídos que eu prefiro não tentar identificar. "Estou interessado em saber que tipo de mentiras você planeja transmitir aos nossos visitantes e o que você quer dizer com até o fim. Você me preocupa quando diz esse tipo de coisas, Montrose. Normalmente sou eu quem paga a fatura dos seus excessos."

"Você sempre diz isso, mas será que eu já lhe falhei antes?" Esse é uma discussão antiga. Benedic adora o fato de eu manter sua cidade a salvo, mas certamente gostaria que eu o fizesse a um custo um pouco menor. Contudo, quando o trabalho é de tamanha importância, eu prefiro não economizar nos detalhes.

Eu posso ouvir o príncipe rindo do outro lado da linha. "Não, ainda não, e eu espero que não comece agora. O que isso vai me custar?"

Eu tomo um desnecessário, mas confortante fôlego. "Quais são seus sentimentos por Duke?"

* * * * *

Uma hora depois, eu me encontro no subsolo do Mirage, no buraco onde eles guardam os suprimentos de toalete, os produtos químicos de limpeza e os corpos. Ao meu lado encontra-se um lacaio Ventre de baixa hierarquia chamado Alexander Cantor, vestido em um terno completamente impróprio para essa sujeira. Ele não pára de andar de um lado para outro, na esperança de manter o brilho de seus sapatos. Não está funcionando.

Preso a mim, encontra-se um jogo de fones de ouvido ligado ao microfone ocultado em Duke. "Eu estou na porta do quarto e pronto para agir, Sr. Montrose. Deseje-me sorte," eu o ouço respirar em seu transmissor e o toc-toc-toc de sua mão batendo na porta. "Sr. Cruise? Sr. Cruise?"

Pela escuta eu ouço uma hesitação distante e uma voz abafada reclamando. "Eu temo que o assunto seja de urgência considerável, Sr. Cruise." Mais murmúrios, algo sobre uma garota. "Não, Sr. Cruise, não há nenhuma garota aqui."

Duke está cumprindo *bem* o seu papel. O tom de sua voz indica que ele sabe que a história da "garota" é besteira e que ele não se importa se sua vítima sabe ou não disso. Em seguida, o som da porta se abrindo e a cortina se abre para o espetáculo final de Duke.



"Nós temos regras nesta cidade, Sr. Cruise — como?" Mais opiniões indecifráveis surgem pela escuta e Cantor se contorce estranhamente para chegar o mais perto possível do microfone sem me tocar. Enquanto isso, Duke passa a respirar mais afobadamente. "... parece que você não se importa muito com as regras de nossa cidade e que sua presença não está nos beneficiando em nada." Eu ouço o som de pés se arrastando e o que parece ser alguém andando para longe. "... certamente você conhece nossas Tradições e não tem nenhuma intenção de menosprezá-las. Meu patrão deseja falar com você e eu estou aqui para escoltá-lo a seu escritório." O silêncio reina por um segundo e é quebrado por uma piada e um consentimento. Eles estão vindo.

O elevador range e pára no extremo oposto da despensa. A porta faz um chiado enquanto Duke e Cruise, ou qualquer que seja o seu nome, caminham para fora. "Cruise" é alto, magro e tem boa aparência e, ao desembalar, move seus olhos de um lado para outro em busca de uma emboscada. No entanto, ele não parece estar surpreso que o seu encontro com uma "autoridade" esteja ocorrendo em um buraco grosso no subsolo de um hotel, juntamente com frascos de cera e engrádados de papel higiênico. Eu juro, que essa é uma das maiores fraquezas desses sujeitos do Sabá. Eles pensam que já que os seus grandes chefes gostam de passar o tempo em buracos de estrume, os nossos também gostam. Benedic não viria aqui nem que houvesse um pacote enorme, cheio com o sangue de Caim, colocado no meio do chão. Mesmo assim, suas ilusões servem ao meu propósito. Um encontro que seria considerado como uma fraude óbvia por qualquer vampiro da Camarilla fazia perfeito sentido para um desses brutamontes.

Duke e o Lasombra estão conversando, falando muito e dizendo pouco. Eu repentinamente sinto uma vontade enorme de terminar

logo com isso, e então, cutuco Cantor. Por um momento ele me olha com enorme aversão por ter ousado tocá-lo, mas então, lembra-se de sua fala. "Duke, esse não é o Tom Cruise," diz ele sem nenhum entusiasmo. Da próxima vez irei escolher um Toreador.

O carnical e o vampiro param, bem na marca que eu havia gravado no chão para Duke. Perfeito. "Nós já passamos por tudo isso," diz Cruise com petulância. "Sua recepcionista anotou meu nome errado." Ele coloca as mãos na cintura e olha ao redor. É hora do espetáculo.

Eu baixo a Ofuscação e mentalmente concedo pontos para o sujeito que não se abala ao me ver, e embora até mesmo os demais Nosferatu me achem feio, ele não ficou perturbado. Ao meu lado, Cantor continua impecável, brilhantemente despreocupado, arrancando fiapos imaginários de tecido do seu Versace. Cantor pode ser um aror sem nenhum talento, mas pelo menos tem a *elegância* que o papel exige. "Bem-vindo a Las Vegas," eu digo, "Eu sou Montrose e esse é o meu associado, Alexander Cantor. Você se importaria em nos informar quais são seus negócios aqui?"

O Guardião nos examina de alto a baixo e decide que talvez seja capaz de acabar com nós dois. Eu posso ver em sua aura que ele está prestes a fazer algo estúpido. "Nenhum negócio. Prazer. Eu vim da Califórnia para fazer algumas apostas."

"E quanto ao Membro no seu porta-malas?" Eu levantei o restante de minha sobrancelha. Sua vez.

"Nós estávamos dirigindo em turnos." Sua entonação era defensiva. Ao meu lado, Cantor se mexia ligeiramente e eu sabia, mesmo sem olhar, que ele estava bombeando o seu sangue para uma briga. "Ele dirigiu na noite passada."

Eu ri, um sinal para que Cantor recuasse. O que tiver que acontecer, acontecerá, e heróis só estragarião as coisas. "Circunstâncias



bastante estranhas, você não acha, Adam Stiers, membro do Estado Anarquista Independente?" Eu enfatizei cada uma das letras maiúsculas para dar a impressão de estar orgulhoso de mim mesmo por ter desenterrado tais informações. "Talvez uma demonstração de como o Príncipe Benedict mantém a plebe na linha venha a calhar." Essa é a deixa de Duke e ele bate sua mão carnosa com força no ombro de Stiers.

Eu agarro a mão de Cantor e o puxo de volta para as sombras, onde novamente oculta nossa presença. Os olhos de Duke se esbugalham ao nos ver desaparecendo — isso não fazia parte do plano, pelo menos não do dele. Stiers gira o corpo e praticamente arranca fora o braço do carníval, atirando-o contra uma prateleira de papéis tralha. Duke hesita e começa a gritar enquanto o Guardião manipula as trevas do local, fazendo com que uma espécie de sombra entre na boca de Duke, praticamente dividindo-o ao meio. Ao meu lado, sinto Cantor se enrijecendo como se fosse pular na briga e me esforço para impedir-lo de agir, fechando minha mão em torno de seu pulso.

Duke está caído e o Guardião rasga seus pulsos e apalpa seus bolsos em busca da chave do elevador. Junto a mim, Cantor trema visivelmente contendo-se para não ir atrás... do que? Do sangue? Do Lasombra? Eu não quero saber. Conforme o vampiro caminha em direção ao elevador, um ruído pesado envolve o ambiente — o som de botas sujas de sangue em contato com o chão enlameado — seguido pelo rangido familiar do elevador e um silêncio mortal.

Duke está quase morto quando Cantor e eu nos aproximamos; ele perdeu muito sangue, o que na verdade é vantajoso, considerando a próxima etapa do plano. Eu me ajoelho ao lado dele e levanto sua cabeça com minha mão esquerda. "Não se preocupe Duke, você vai ficar bem. Eu não vou te deixar na mão, tudo vai acabar bem." Ele olha para mim, seus olhos repletos de dor e incompreensão. Eu seguro sua cabeça e tento acalma-lo com tolices enquanto o sangue corre de dentro dele. Ao meu lado, Cantor retira sua navalha e enrola o punho de sua camisa para não sujar suas mangas enquanto conduz Duke para o outro lado. Tudo ocorreu conforme planejado. Duke ficará bem. Tudo acabará bem.

* * * * *

Duke está sentado na mesma velha cadeira, vassourado os mesmos velhos papéis. Demorou uma noite inteira para que ele se recuperasse depois que Cantor o Abraçou, mas considerando a situação de sua morte, essa foi uma recuperação notavelmente rápida. Ele está um pouco pálido, mesmo para um Ventrue, mas ainda é o mesmo bom e velho Duke, usando o mesmo terno azul mal-cortado. Ele está falando sobre os vazamentos da nossa pequena desventura. "Nós descobrimos um corpo na garagem e um caixa morto no balcão de saída do estacionamento."

"Você já cuidou deles?"

"Obviamente. A família do caixa recebeu o pacote normal e algumas flores adicionais. Nós também encontramos um turista gravemente ferido por Stiers, que o cortou com a espátula do pneu enquanto o carro estava em movimento, mas fora isso, eu fui a única familiaridade." Um Prego Enferrujado intocado se encontrava sobre a mesa, na frente de Duke, um símbolo de como as coisas costumavam

ser. É importante para ele prender-se a um símbolo, eu acho, por isso fiz questão de preparar um pouco antes de ele entrar. As pequenas coisas são importantes.

"E isso é tudo?"

"Além de violações de trânsito, sim, Sr. Montrose. Nós maquiamos o incidente como..." ele vassoura novamente os papéis até encontrar o que quer, "algum tipo de briga de gangues com os delinqüentes de Los Angeles. Felizmente, a onda de assaltos que ocorreu na cidade há alguns meses dá credibilidade à nossa história."

"Eu concordei. "Muito bom. Alguma coisa sobre a garota?"

"Sim. Ela foi a responsável pelo cadáver na garagem. DiFelice disse que enquanto eu escoltava Stiers ao seu encontro, ela simplesmente apareceu ao lado de um carro, demonstrando alguma familiaridade com seu truque favorito. Fora isso, não demonstrou nenhuma habilidade espetacular. Ela parecia, no entanto, ter um temperamento bastante intolerante, beirando o psicótico. A vítima era um transeunte que caminhava na direção do próprio carro e ela simplesmente... o mordeu enquanto ele passava. DiFelice disse que foi como se ela estivesse cansada de esperar."

"E o garoto no porta-malas?"

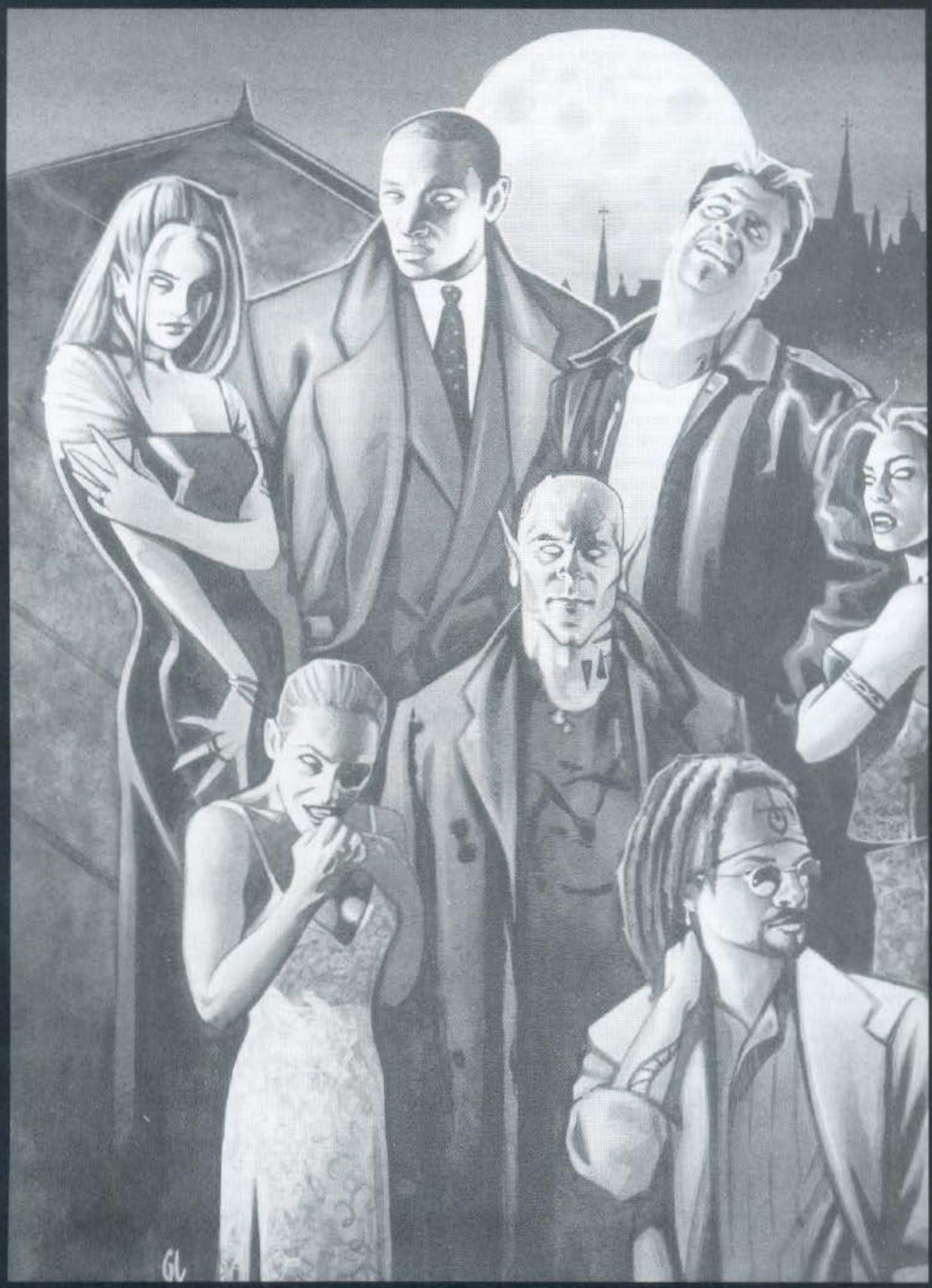
"Eu acredito que ele ainda esteja lá."

Eu descartei o detalhe como se não fosse importante. "Tudo bem. Portanto, Stiers e sua amiga se saíram, convencidos de que nós somos um bando de galinhas mortas idiotas e de que Cantor realmente detém algum poder nesta cidade. Quer dizer, se fôssemos durões, nós *nunca* os deixaríamos matar um carníval tão estimado, certo?" Duke vacilou, mas isso faz parte do processo de endurecimento. Uma vez que você está morto, não se pode deixar abalar pelo fato. "Ao mesmo tempo, nós também descobrimos o calibre dos patrulheiros que eles estão enviando — aquela manobra com as sombras me diz que Stiers faz parte de uma artilharia razoavelmente pesada. Se o outro lado está usando sujeitos fortes assim em missões de reconhecimento, isso significa que uma ofensiva se aproxima. Uma grande ofensiva. Mas se pudermos continuar alimentando-os com informações falsas sobre quão fracos nós somos — fugindo enquanto o grande e mau Lasombra acaba com o carníval — talvez possamos deixá-los confiantes o suficiente para que eles ataquem antes do tempo. Antes deles estarem realmente prontos."

Duke concorda, compreendendo. Ele continua não gostando do que aconteceu, não que eu o culpe por isso, mas ele é um pragmático, entende a necessidade maior. Enquanto isso, cabe a Cantor melhorar suas Disciplinas antes que o ataque ocorra e eu preciso treinar um substituto e talvez escolher alguns reforços no meio da multidão.

Na minha frente, Duke vira a página e começa a rabiscar seus planos para melhorar as defesas da garagem do estacionamento. É assim que as coisas devem ser sempre. Seja leal e receberá uma promoção, assim que você a merecer. Agora, cabe a nós garantir que as coisas permaneçam como são. Mesmo que nós possamos instigar o Sabá a atacar precipitadamente, a guerra será um banho de sangue e eu vou ter que trabalhar três turnos para manter a Máscara intacta. Haverá corpos e balas, sangue e morte em *todo* lugar. Será uma sujeira majestosa.

Ainda assim, o trabalho vale a pena.





INTRODUÇÃO

*Abram alas – seu Deus adora sangue! – olhem para ele: –
Abram alas antes que ele queira mais!*
— Lorde Byron, Caim: Um Mistério

Bem-vindo ao fim da história.

O fim do milênio está próximo (embora nem mesmo os Vampiros saibam exatamente quando o milênio acaba) e às portas do século XXI, a Camarilla está sofrendo mudanças drásticas e fundamentais. Durante cinco séculos ela vem mantendo a Máscara, criada para equilibrar o mundo mortal e o imortal, mas acima de tudo, vem se esforçando para preservar o status quo. Por mais de cinco séculos ela foi bem sucedida. Mais do que isso, desde meados do século XV, a Camarilla tem sido essencialmente um sinônimo da sociedade vampírica.

Mas agora, tudo isso está mudando. A Camarilla está cercada de inimigos, dentro e fora dela. O Sabá devora as cidades da costa leste americana enquanto os Cataianos procuram por fraquezas no oeste. Na Europa, as velhas contendas voltam a ser desencadeadas com vigor renovado, enquanto por todo o mundo os sinais prognosticados pelo Livro de Nod tornam-se cada vez mais visíveis para aqueles que procuram por eles. E, o que é pior, um dos sete clãs da Camarilla deixou a seita. Em sua hora de maior necessidade, um de seus pilares provou ser indigno de confiança.

É sob essas terríveis circunstâncias que lhe damos as boas-vindas ao **Guia da Camarilla**, um guia de referência completo de tudo aquilo que se relaciona a esse grupo altamente respeitável de vampiros. Neste livro você encontrará tudo o que sempre quis saber sobre a Camarilla, os vampiros que compõem suas fileiras, as

formas de funcionamento da organização, o poder detido por seus membros e líderes e talvez até mesmo alguns dos segredos que os anciões do grupo têm escondido.

O QUE É A CAMARILLA?

Para entender a Camarilla, é preciso entender primeiro, de forma profunda e permanente, o que ela não é. A Camarilla definitivamente *não* é o grupo dos vampiros "bonzinhos". Não há nada de intrinsecamente bom, honesto ou gentil sobre a Camarilla ou os vampiros que a compõem. A Camarilla não existe para proteger os humanos da depredação vampírica, mas sim para fazer o oposto, ou seja, garantir uma existência mais segura e proveitosa para seus membros. O cuidado que a Camarilla toma para passar despercebida do público é exatamente o mesmo que os lobos tomam para disfarçar sua presença entre um rebanho de ovelhas.

A Camarilla é, portanto, uma seita de vampiros, pelos vampiros e para os vampiros. Ela existe para proteger seus membros da maré agitada da humanidade, que por meio de seu grande contingente é capaz de varrer a maioria dos Membros da face da terra. Sendo assim, a maior criação singular da Camarilla, a Máscara, existe justamente com este objetivo: ser um véu de falsidade e desencaminhamento. A Máscara oculta a existência dos Membros do mundo mortal e o que a humanidade não consegue ver, ela não pode matar; e desta forma, os Membros estão a salvo. O fato



de que a necessidade de preservar a Máscara limita, de certa forma, os infortúnios que os vampiros da Camarilla infligem na população mortal é meramente um resultado decorrente da necessidade de preservar a ilusão.

O verdadeiro propósito da Camarilla, no entanto, é a manutenção e preservação do *status quo*. Os vampiros anciões que ditam a política da Camarilla *gostam* do poder. Eles *gostam* da influência que exercem sobre dezenas de milhares de Membros mais jovens, *gostam* de ter montes e montes de subordinados para protegê-los e, acima de tudo, querem manter as coisas exatamente como são. O fato é que a Camarilla funciona, pelo menos para os vampiros que tomam as decisões, e por isso, seus líderes dirigem a política da seita mais com o objetivo de preservar do que de melhorar. Será que a Camarilla poderia funcionar melhor? Talvez, mas afinal ela não serviria aos interesses daqueles que a controlam de forma tão eficaz.

Até mesmo os vampiros um pouco mais abaixo na estrutura de poder – a primigénie e os anciões, por exemplo – têm um interesse documentado em manter as coisas do jeito que estão. Essas relíquias de um passado distante não têm lugar no mundo moderno; sozinhos, eles logo pereceriam. A Camarilla lhes fornece um pára-choque contra os duros ventos da mudança, protegendo-os de uma era que não tem nenhuma utilidade para esgrimistas ou nobres da corte do Rei Sol, mas favorece muito os codificadores e especialistas em telefonia. Ao manter a Camarilla como a organização quase feudal que ela é, esses Membros criam uma zona de conforto para si próprios. Ao envolver a seita em Tradições e cargos, eles a mantêm em um nível no qual eles podem operar. Se esse retardamento deliberado da evolução da seita é, no final das contas, prejudicial, ninguém sabe dizer, mas existe um bom número de Membros jovens que não estão satisfeitos com a forma como as coisas estão sendo administradas.

Mas o que a Camarilla tem a oferecer aos imortais mais jovens? Em uma única palavra: segurança. A seita oferece proteção (por mais sufocante que ela seja) enquanto o jovem vampiro aprende os poderes e costumes de sua nova existência. Ela é um aliado forte contra o mundo mortal e os demais vampiros, um abrigo contra os novos e terríveis perigos da não-vida. Apesar dessa segurança rapidamente se tornar opressiva, no início ela é de grande estima para o Membro recém-Abraçado, que de outra forma estaria total e completamente sozinho.

OS FUNDAMENTOS

Em teoria, a Camarilla é a organização universal dos vampiros (chamados de Membros, ou Família, uma forma de suavizar a dura realidade do vampirismo), falando e legislando por todos eles. A Camarilla, embora vinculada a uma série de Tradições referentes a criação, comportamento e destruição dos Membros, está aberta a qualquer vampiro, independentemente de clã ou origem. Além disso, de acordo com uma de suas Tradições, a seita se empenha para esconder a realidade das atividades vampíricas dos olhos mortais. Esse engodo, chamado de Máscara, é o detalhe que define a existência da Camarilla; a criação, manutenção e luta armada para manter a Máscara é o que conduz muitas das políticas públicas da

seita. Não importa quão poderoso um vampiro seja, existe somente uma quantidade relativamente pequena de Membros no mundo. Se a humanidade tomar conhecimento da existência dos vampiros, a guerra resultante só pode ter uma conclusão: a vitória da humanidade e a extermínio de grande parte dos Membros. A diferença numérica é muito grande para que um vampiro, por mais forte que seja, seja capaz de resistir. O medo do dia em que essa onda de genocídios se iniciará é a razão pela qual a Camarilla luta com tanto empenho para defender a Máscara.

A verdade, contudo, é que a Camarilla está longe de ser universal. Dentre os 13 clãs plenamente desenvolvidos de vampiros, apenas seis se submetem à seita. Um deles (o Gangrel) abandonou a Camarilla recentemente, outros dois se posicionam em oposição direta a ela, como o coração do Sabá, e os quatro restantes são indiferentes, supostamente neutros ou pelo menos indefinidos. Mesmo os clãs supostamente leais são imperfeitos em sua lealdade; as chamadas “anti-tribos” abandonam a Camarilla para servir ao inimigo, enquanto alguns Membros proclamam ser anarquistas, sem obrigações com seitas ou grupos exceto pelos criados por eles mesmos.

Portanto, cercada de inimigos por todos os lados, a Camarilla não passa de um grupo pequeno e desarticulado, certo? Não exatamente. Mesmo à beira das Noites Finais, a Camarilla ainda é a maior, mais forte e mais populosa seita de vampiros do mundo. Ela ainda controla a maior parte da América, tem influência no Extremo Oriente e governa quase toda a Europa. Embora menos da metade dos clãs pertençam à Camarilla, ela ainda ostenta mais clãs do que qualquer outra seita. Conquanto a ferocidade de seus inimigos lhes proporcione alguma dianteira, a perícia inigualável da Camarilla ao trabalhar com e por meio dos mortais é uma vantagem ainda maior.

NA PRÁTICA

Na prática, a Camarilla é uma seita constituída por cidades. A facção como um todo é governada pelo Círculo Interno, embora poucos Membros não pertencentes a esse grupo saibam quem, o que ou quão grande ele é. O rumor mais popular diz que o Círculo Interno é constituído pelos lendários Fundadores ou seus filhos, mas ninguém tem certeza disso. O grupo se reúne a cada 13 anos para designar novos justicaires, que atuam como os agentes de campo do conselho governante durante a década seguinte ou mais. Cada justicar, por sua vez, designa e vincula-se, por meio de laços de sangue, aos arcontes, que os ajudam em seu trabalho, assegurando assim a política interna da seita.

A grande maioria dos Membros, contudo, não é arconte, justicar nem membro do Círculo Interno. Eles moram nas cidades e estão muito mais preocupados com os negócios noturnos de suas metrópoles do que com a impetuosa política da seita. As cidades sob a égide da Camarilla são governadas por príncipes, que por sua vez são aconselhados (ou, em alguns casos, dominados) por um conselho de anciões, chamado de primigénie. Sob o príncipe encontra-se toda uma ala de oficiais designados e auto-designados que mantêm a ordem, preservam as Tradições e brigam entre si em busca de mais poder. Os Membros que não



possuem títulos, lutam por eles, enquanto os que estão no poder, buscam mais poder; e, no ápice da pirâmide, o príncipe procura preservar sua autoridade enquanto mantém seu domínio forte o bastante para repelir o ataque de todos os que se aproximam.

Para os vampiros comuns das ruas, a Camarilla existe como uma série de leis a serem seguidas, supostas autoridades que devem ser evitadas ou impressionadas e semelhantes contra os quais tramam. Eles se preocupam em preservar a segurança de seus refúgios contra invasores mortais e imortais, encontrar formas de avançar na hierarquia da cidade (ou pelo menos tentar não ser derrubado pelas engrenagens do poder) e manter-se alimentado sem despertar a ira de Membros mais poderosos. Isso está tão distante da grande e gloriosa guerra contra o Sabá e da alta intriga dos anciões, quanto se possa imaginar, mas no final das contas, todos são elementos essenciais da Camarilla.

IDADE

A maioria dos vampiros que influenciam a Camarilla são velhos - com séculos ou mesmo milênios de idade. Eles presenciaram a ascensão e queda de impérios e a destruição de filosofias e utopias e seguiram em frente, inabaláveis, através de todo o tumulto. É deles a presença estabilizadora - alguns diriam calcificadora - que ancora a Camarilla com firmeza em suas Tradições e história.

Contudo, a seita nunca teve tantos Membros jovens como hoje. Juntamente com a explosão populacional da humanidade, aumentou também a capacidade das cidades de sustentar um número maior de Membros, o que significa cada vez mais jovens vampiros, todos olhando para seus anciões calmos, estáveis e assustadoramente poderosos com um misto de medo e ressentimento. Ao mesmo tempo em que define a seita, a idade também a divide.

IMAGINE O SEGUINTE

Imagine-se trabalhando para uma empresa normal de mortais. Você sai diretamente da faculdade e começa a trabalhar com o objetivo de subir na hierarquia e conforme os membros do alto escalão se aposentam ou procuram emprego em outros lugares, você caminha com firmeza em direção ao topo. O processo é demorado, mas inevitável. Todos ficam velhos e morrem, até mesmo os presidentes de empresas.

Agora imagine essa mesma empresa sem nenhuma companhia rival para onde os empregados possam ir e nenhuma possibilidade dos executivos ficarem velhos e morrerem. Não existe nenhuma abertura acima de você e nunca existirá - a não ser que você crie uma. Suas opções são forçar passagem através da estrutura de poder usando quaisquer meios necessários ou passar a eternidade na base da organização. Você não desfruta de nenhuma autoridade, não tem nenhuma esperança de avanço e nenhuma proteção contra os caprichos de seus superiores.

Em poucas palavras, esse é o dilema dos jovens vampiros.

PODER

O poder é a moeda corrente da Camarilla. Poder sobre uma criança ou sobre o domínio e inimigos alheios - esses fatores constituem a moeda comercializada pelos vampiros por trás da Máscara. Alianças se formam e são rompidas, carniçais e crianças da noite são criados ou destruídos e assassinatos são executados na calada da noite, tudo em nome do poder. Afinal, o que mais restou aos vampiros da seita? O dinheiro é inútil, o sexo, sem sentido e o amor, constrangedor. Portanto, o poder tornou-se a única coisa pela qual vale a pena lutar.

Isso não significa que as únicas lutas pelo poder ocorram dentro da seita. A Camarilla também combate seus inimigos pelo domínio de um mundo mais amplo; durante a noite, seus Membros enfrentam o Sabá, os Lupinos e outros inimigos. Não importa se o conflito é por uma posição estimada na cidade, seu controle, ou mesmo a posse de uma boate, a luta pelo poder é uma batalha que abrange todos os Membros da Camarilla, quer queiram ou não.

INTRIGA

O principal benefício da condição vampírica é a imortalidade. Os Membros não precisam se preocupar em envelhecer, ficar decrepitos e finalmente sucumbir à morte. Eles têm, literalmente, toda a eternidade pela frente.

Tendo isso em mente, a maioria dos vampiros se torna extremamente cuidadosa ao se expor a qualquer risco; considere tudo o que ele tem a perder ao se colocar na linha de fogo: não anos e décadas, mas séculos e milênios. Conseqüentemente, nenhum vampiro sadio quer arriscar seu futuro ilimitado mais do que o estritamente necessário.

Isso significa que os vampiros da Camarilla não se metem em lutas armadas, brigas de rua ou duelos de espada sobre fábricas abandonadas; tudo isso é muito perigoso. Por esse motivo, o instinto predador de domínio e controle, inerente a todos os Membros, precisa ser refinado, redirecionado e canalizado em perseguições menos arriscadas.

Sendo assim, os Membros tramam intrigas e conspirações que deixariam Di Medicis pasmo, freqüentemente por prêmios tão pequenos que fazem toda a intriga parecer sem sentido. Em alguns casos, estas maquinações se estendem por séculos e continentes, com seus autores observando pacientemente conforme os eventos planejados se desdobram cuidadosamente. Em outros, as intrigas são criações de momento, como uma competição entre dois Toreador entediados para ver quem consegue seduzir ou destruir um mortal mais rapidamente.

No final das contas, as tramas acabam por servir seu propósito. Elas criam uma distância entre um predador e o outro e lhes oferecem algo com o que entreter suas noites intermináveis. O fato é que esses jogos de intriga são inevitáveis. Aqueles que não os iniciam acabam sendo envolvidos por eles; e, uma vez que é preferível ser um ventriloquo do que um fantoche, os Membros assim afetados também começam a tramantar suas próprias intrigas, dando sequência à cadeia que prossegue até os mais fracos.



COMO USAR ESTE LIVRO

Este livro serve para avaliar todos os aspectos da Camarilla. Ele não fala nem conclui todos os assuntos relacionados à seita, mas sim, fala sobre o que você precisa saber para fazer parte de uma crônica enfocada na Camarilla. A maioria das informações que se encontra neste livro é tanto para jogadores como para Narradores, mas algumas delas são específicas para o Narrador. Se você estiver procurando por respostas a perguntas do tipo "Quem foi a primigénie Ventrue de Poitiers em 1762?", você ficará desapontado – mas tudo bem, afinal essa é a natureza da besta. Se fossemos incluir esse tipo de detalhes, o livro simplesmente se afogaria em um mar de nomes e datas e não seria muito útil para ninguém. Por outro lado, se você estiver procurando informações sobre como construir uma cidade, quais Disciplinas de alto nível estão disponíveis aos personagens da Camarilla e como a seita foi fundada e funciona noite após noite, tudo o que você precisa está aqui. O Guia da Camarilla não tem a intenção de ditar como conduzir uma crônica com a Camarilla, mas sim, de ser uma ferramenta para ajudá-lo a entender as opções disponíveis aos jogadores e Narradores na criação de personagem e condução de uma crônica relacionada à seita.

DIVISÃO

Capítulo Um: (Fundamentos do Sangue: Definição da Seita) Nos fornece uma avaliação da Camarilla – o que ela é, de onde ela vem e para onde ela supostamente está caminhando. O capítulo inclui um desdobramento dos diversos postos, direitos, privilégios e Tradições da seita, assim como alguns dos lugares onde esses costumes estão começando a desmoronar.

Capítulo Dois: (Filigranas do Sangue: Clãs) Contém informações sobre os clãs, heranças sangüíneas e as linhagens associadas à Camarilla. Além dos seis clãs básicos (juntamente com o que sobrou do Gangrel), outros grupos menores como a anti-tribo Lasombra e os Gárgulas também são abrangidos. Por fim, o capítulo também apresenta informações sobre os Caitiff.

Capítulo Três: (Desde o Início: Criação de Personagens) Um guia para a criação de personagens da Camarilla, incluindo Arquétipos, Habilidades, Antecedentes, Qualidades e Defeitos adicionais.

Capítulo Quatro: (Poderes Além da Compreensão: Disciplinas Avançadas) Detalha as Disciplinas avançadas dos clãs da Camarilla, incluindo novas trilhas e rituais Taumatúrgicos.

Capítulo Cinco: (O Ritmo da Imortalidade: Táticas e Sistemas) Um guia para os afazeres noturnos da Camarilla, desde julgamentos até caçadas de sangue.

Capítulo Seis: (A Cidade durante a Noite: Construindo um Cenário) Um guia completo para a criação de uma cidade da Camarilla – o que você vai e não vai encontrar, que tipo de mortais e imortais habitam a cidade, como a Camarilla influencia sua política e muito mais. Também inclui exemplos de personagens

padrão com o qual povoar sua cidade – desde Caitiffs e carniçais até príncipes e arcontes.

Capítulo Sete: (Contos de Imaginação e Mistério: Narrativa) Este capítulo expande a Narrativa, fornecendo novas idéias para a condução de diversos tipos de crônicas baseadas na Camarilla. A ênfase se encontra nos fatores que identificam uma crônica como sendo especificamente da Camarilla e na utilização de características únicas da seita para auxiliar na criação de histórias.

Capítulo Oito: (Aliados, Inimigos e Outros) Finaliza o livro com informações sobre os anarquistas, anciões e carniçais (humanos e menos do que humanos), tanto inimigos como aliados da Camarilla.

GLOSSÁRIO

Uma existência diferente exige um vocabulário diferente. Existem muitos títulos, experiências e outras coisas comuns aos Membros que não têm equivalente em nenhum outro lugar – e tais coisas demandam sua própria terminologia. A seguir, encontram-se alguns dos termos mais comuns usados exclusivamente pela Camarilla para explicar e definir sua existência noturna. Nem todos os vampiros da Camarilla conhecem ou usam todos esses termos; muitos se agarram à humanidade perdida, recusando-se a usar o vocabulário vampírico. O fato é que as locuções abaixo são uma forma encontrada pela Camarilla para definir as experiências de seus membros e, por meio delas, suas próprias.

Observação: Muitos termos vampíricos que não são específicos da Camarilla podem ser encontrados em **Vampiro: A Máscara**.

Abraço: O ato de transformar um mortal em um vampiro.

Algoz: Título dado ao Membro encarregado pelo príncipe de limpar a cidade da plebe vampírica indesejável e não autorizada.

Allthing: Uma reunião de Gangrel, freqüentemente invocada pelo mais antigo membro do clã de uma determinada região. Uma reunião menor é chamada de *thing*.

Anarquista: Um vampiro que rejeitou a Camarilla para viver como um independente. A grande maioria dos anarquistas tem menos de um século de idade.

Arconte: Um vampiro a serviço de um justicar. A fim de evitar uma impressão de favoritismo, os arcontes – delegados com uma ampla lista de poderes – raramente são do mesmo clã do justicar a quem servem. A maioria dos arcontes está vinculada com seus justicares por laços de sangue.

Baile: Uma reunião do clã Toreador e seus convidados.

Caçada de Sangue: O processo pelo qual um príncipe declara a condenação de um outro vampiro e a perseguição (na forma de uma verdadeira caçada) que se segue.

Camarilla: A seita de vampiros, teoricamente universal, que se define por meio das Tradições e da Máscara.

Capela: Um abrigo e local de trabalho comunitário dos Tremere de uma cidade.

Carniçal: Um mortal (normalmente, mas nem sempre, humano) alimentado com vitae que como resultado adquire um vislumbre do poder vampírico.



Círculo Interno: O conselho de anciões que controla a Camarilla e sua política. Ninguém sabe quantos Membros fazem parte do Círculo Interno, muito menos seus nomes e os clãs a que pertencem.

Círculo: Um grupo de Membros que trabalha mais ou menos em harmonia. A maioria dos círculos é formada por membros de vários clãs e poucos duram mais do que algumas décadas.

Comício: Uma reunião formal (no uso figurado da palavra) de Brujah.

Conclave: Uma reunião de toda a seita, normalmente invocada por um justicar.

Convenção dos Espinhos: O tratado que deu fim à Revolta Anarquista.

Corte: Uma audiência formal, normalmente durante um Elsio, concedida pelo príncipe aos seus súditos. Em teoria, sempre que um príncipe preside a uma corte, qualquer um dos Membros da cidade pode se aproximar, apresentar-se e rogar benefícios ou favores, entre outras coisas.

Curral: O principal território de caça de uma cidade, freqüentemente repleto de clubes, bares e áreas de lazer.

Destruição: O poder da vida e da morte sobre outros Membros. Possuído pelo príncipe de uma cidade e ocasionalmente conferido a outros dentro de seu domínio.

Domínio: Um território atribuído a um único vampiro, que passa a ter o direito primário de se alimentar, realizar atividades e fazer qualquer outra coisa dentro dele.

Elisio: Um refúgio de arte e cultura dentro de uma cidade da Camarilla. Os Elisios são, devido a uma longa tradição, zonas dentro das quais os combates e o uso de Disciplinas é estritamente proibido. A maior parte do trabalho das hárpias se dá nos Elisios.

Fundadores: O lendário grupo de Membros que fundou a Camarilla.

Hárpias: Um título de *fato* dado aos Membros que tomam decisões durante os intervalos dos eventos sociais de uma cidade. As hárpias designam a hierarquia social vampírica por meio de insinuações, rumores, favoritismo e ferramentas do gênero.

Infração: Uma violação da Máscara, normalmente punida com a morte.

Justicar: Um representante peregrino do Círculo Interno encarregado com a missão de preservar as Tradições e as leis da Camarilla. Há somente um justicar de cada clã, eleito por um período de 13 anos pelo Círculo Interno e sujeito à substituição no final desse período. Os justicares recebem poderes arrasadores, incluindo o direito da destruição, para melhor impôr as leis e Tradições.

Lacaio: Um mortal ou carniçal que serve diretamente um Cainita.

Laço de Sangue: O amor sobrenatural criado pela ingestão da vitae de um vampiro por três vezes. Os laços de sangue raramente podem ser quebrados, sobretudo se forem periodicamente reforçados pela ingestão de mais vitae.

Lista Vermelha: A lista dos Membros que a Camarilla gosta de varrer da face da terra. Os vampiros da Lista Vermelha estão sob caçada de sangue permanente.

Máscara: A rigorosa política da Camarilla de ocultar a existência dos vampiros do mundo mortal.

Morte Final: A destruição definitiva de um vampiro.

Pioneiro: O primeiro Membro em uma cidade ou área. Os pioneiros freqüentemente se estabelecem como príncipes e invocam reforços para ajudá-los a estabelecer suas propriedades. No entanto, poucos príncipes pioneiros duram por muito tempo, pois uma vez estabelecidos, são rudemente colocados de lado por usurpadores indispostos a tomar riscos.

Pirâmide: Gíria usada para definir a estrutura formal do Clã Tremere.

Primógeno: Um dos membros do conselho de anciões (a primigênie) que supostamente assessorava o príncipe de uma cidade. O verdadeiro poder da primigênie varia de cidade para cidade.

Príncipe: O governante de uma cidade ou seu equivalente na Camarilla; a autoridade suprema nos assuntos que dizem respeito à seita. O título é usado para se referir tanto aos Membros homens como mulheres.

Provação: Uma forma de julgamento existente entre os Membros onde o acusado passa por algum tipo de teste (combate, luz do sol, etc.) a fim de provar sua inocência.

Rede de Loucura Malkaviana: A mal compreendida conexão que une os Malkavianos por meio de sua alterada percepção compartilhada. Os teóricos de fora do clã dizem que essa rede desenvolveu uma espécie de conexão com a Internet, mas os detalhes são comprehensivelmente difíceis de entender.

Regiões Ermas: Uma área fora dos limites da cidade que não é habitada por Membros. Em geral, as regiões ermas começam nas proximidades dos subúrbios e se estendem até além da cidade.

Senescal: A mão direita do príncipe. O senescal controla a maioria das operações noturnas corriqueiras de uma cidade.

Tanque de Procriação: Câmaras de procriação de carniçais usadas pelos Nosferatu. A água do tanque é contaminada com a vitae dos Membros do clã, transformando em carniçal toda e qualquer criatura que viva lá dentro. No decorrer dos séculos, essas criaturas podem chegar a adquirir tamanho e poderes monstruosos.

Tradições: As leis mais sagradas e fundamentais da Camarilla, estabelecidas juntamente com a própria seita.

Vitae: Sangue. Mais especificamente, sangue vampírico, mas esta não é uma definição absoluta.

Xerife: Membro encarregado pelo príncipe com o dever de manter as Tradições e as leis da cidade.

Zelador do Elsio: O vampiro encarregado da manutenção das condições e santidade do Elsio de uma cidade.

TERMOS VULGARES

O fato de uma palavra descrever uma experiência não significa que todos concordem com aquela terminologia. Os Membros mais jovens da Camarilla têm sua própria fraseologia, usada para estabelecer sua identidade e confundir os anciões. A maioria dos termos que se seguem são de uso específico da Camarilla, mas levando em conta que as gírias não conhecem fronteiras, muitos deles já se estabeleceram em locais impróprios.



Almoço: Vitae ou o mortal de onde a vitae foi extraída. Utilização: *Conheci o almoço na lanchonete essa noite.*

Apagar: O processo de eliminar as lembranças da mente de um mortal. Normalmente usado para ocultar as evidências da alimentação.

Aquietado: Um vampiro alimentado.

Aspirante: Um mortal candidato ao Abraço.

Becos Lupinos: Ruas que passam por territórios Lupinos e são extremamente perigosas para um vampiro.

Bronzear-se: Ser exposto ao sol. Uma punição comum usada pelos príncipes contra Membros rebeldes.

Brutamontes: Um vampiro do Sabá.

Bugiar: Frenesi.

Canibal: Um vampiro que pratica diablerie.

Casaco de Peles: Um Lupino morto. Também usado para se referir a um Gangrel morto.

Castelo de Areia: Um refúgio inseguro ou domínio vulnerável.

Catador de Lixo: Um vampiro que se alimenta dos sem-teto e outros despojos da humanidade. O termo é derivado da tendência destes Membros de escolherem o seu almoço em vielas e becos.

Chefia: Um termo irônico usado para definir o líder do círculo.

Choro: As reclamações de um príncipe ou outro Membro que não consegue manter seus territórios.

Cinzas: Um vampiro que foi destruído. Utilização: *Tomasino deixou o xerife nervoso e acabou em cinzas.*

Coelho: Um vampiro que só se alimenta de animais. O sangue de animais também é conhecido como *comida de coelho*.

Coleira: Laço de Sangue. O termo denota uma certa influência sádico-masoquista associada a ele.

Coroa: Um carniçal bem velho, normalmente um que já tenha excedido em muito a média de vida mortal.

Divórcio: Uma coleira partida.

Entidades: Qualquer outra criatura sobrenatural; normalmente não se aplica aos vampiros.

Escoteiro Mestre: Um justicar.

Escoteiros Mirins: Arcontes.

Escravo do Relógio: Um vampiro que se preocupa excessivamente com a aproximação do amanhecer.

Esquife: Um caixão.

Estrela: Um vampiro que tem o hábito de se alimentar dos ricos e famosos.

Felpudo: Um Lupino.

Fóssil: Termo irônico usado para descrever vampiros que estão entalados em uma forma de comportamento arcaica. Normalmente usado para se referir aos anciões.

Gostosão: Um príncipe ou qualquer outro vampiro importante. Não tem a intenção de funcionar como elogio.

GP: Abreviação de "golpe de piedade". Um Membro Abraçado como resultado de um sentimento de culpa ou pena de seu senhor.

Grudento: Um caçador; especificamente um membro da Inquisição.

Hospedeiro: Pessoa agindo sob a influência óbvia da Dominação. Normalmente usado para se referir a pessoas reduzidas à condição de autômatos.

Portador: Um vampiro que espalha doenças fatais; têm esse nome porque o Centro de Doenças Contagiosas vem adquirindo grande interesse na maneira pela qual as doenças do sangue vêm sendo transmitidas.

Lágrima: Um Membro que mata mortais com regularidade. Esse termo provavelmente se origina do costume de algumas gangues de mortais de tatuá-lágrimas nas bochechas dos membros que já cometem assassinatos.

Larica: Vontade de ingerir vitae causada pelo uso intenso de Disciplinas.

Limpeza: Corrigir um Tropeço ou de alguma forma se esforçar para proteger a Máscara.

Lobinho: Um vampiro, em geral um Gangrel, que prefere passar o tempo em uma forma não humana.

Mc Lanche Feliz: Beber o sangue de um mortal intoxicado ou sob a influência de substâncias causadoras de dependência.

Meganha: O xerife; usado com menos freqüência para se referir ao algoz.

Mestiço: Um carniçal. Às vezes usado como "Sangue Mestiço".

Monstro: Um vampiro que aterroriza os Membros mais jovens e fracos. Chamado de *Monstru* por alguns Poseur.

Namorado: 1. Um vampiro que usa seus poderes para alcançar a fama entre os mortais; muitas vezes violando a Máscara. 2. O amante mortal de um Membro; normalmente um causador de grande angústia.

Overdose: Tomar mais sangue do que o necessário, resultando em olhos avermelhados, aparência corada e um contínuo derramamento de lágrimas de sangue.

Pervertido: Um vampiro que insiste em praticar relações sexuais para disfarçar o processo de alimentação.

Piradão: Um Malkavian ou vítima da Demência.

Poeira Cintilante: Outro termo usado para descrever um Membro destruído. Refere-se ao modo com que o excesso de poeira e cinzas produz uma coloração particularmente brilhante. Utilização: *Lisette cruzou o caminho do ancião Nosferatu e acabou sendo transformada em poeira cintilante.*

Prostração: Tristeza causada pela condição vampírica e superada com dificuldade. Utilização: *Hoje à noite, Dominic estava no Goth refletindo sobre o seu antigo e sério problema de prostração.*

Recrutamento: Infringir a Máscara a fim de preparar um mortal para o Abraço.

Sabó: Um termo pejorativo para o Sabá. Normalmente pronunciado com alguma espécie de sotaque ridículo.

Saco de Pancada: Mortais ou carniçais inexperientes colocados em combate contra vampiros.

Sangrento: Um vampiro.

Silva: Como em "mortinho-da-silva". Usado para se referir a um corpo deixado para trás. Utilização: *Fomos almoçar e, no caminho, largamos alguns silvas no rio.*

Sobras: Sangue de um cadáver.

Sobremesa: Alimentar-se por prazer e não por necessidade.

Soja: A vitae de um animal; um substituto menos nutritivo e saboroso do que o original.

Suco: Vitae.



Tentáculo: Um vampiro horrorosamente deformado, normalmente um Tzimisce.

TFBS: *Bela Lugosi's Dead*, por Bauhaus. Abominada por praticamente todos os Membros, que simplesmente já ouviram a piada muitas vezes para continuarem achando graça.

Tio: Um ancião que tem interesse ou patrocina um Membro mais jovem. Uma espécie de padrinho vampírico.

Trapo: O vampiro mais fraco de um círculo.

Tropeço: Uma infração da Máscara. Utilização: *Nós demos um pequeno tropeço hoje à noite, mas a limpeza já foi feita.*

Vlad: Um Membro que age de acordo com o estereótipo vampírico. Os Vlades normalmente usam capas, ostentam seus poderes e falam com um sotaque europeu forçado.

Vovô: Um membro da linhagem sangüínea de um vampiro acima de seu senhor.

JARGÃO ARCAICO

A Camarilla é uma seita de tradições e heranças e grande parte de seus membros mais velhos se recusa a aprender novos termos para substituir aqueles com os quais eles já se acostumaram há séculos. Embora o jargão arcaico seja incompreensível para a maioria dos Membros mais jovens – poucos Brujah recém-Abraçados têm idéia do que o termo *cauchemar* significa, por exemplo – os anciões insistem em usá-lo como uma forma de manter a dignidade da seita.

Não é preciso dizer que o fato do uso destes arcaísmos tornar as conversas entre os anciões ininteligíveis para muitos Membros inexperientes não tem nada a ver com isso.

Autarca: Um anarquista ou outro vampiro fora-da-lei. Usado pelos anciões para descrever os rebeldes que fizeram parte da Revolta Anarquista.

Beijo, O: O ato de sugar o sangue de um mortal. O termo já é usado por muitos como se referindo ao Abraço.

Carthagos: Forma arcaica de Cartago. Qualquer cidade considerada especial ou grandiosa para um vampiro.

Diáspora: A fuga dos anciões de suas terras na Europa; desperta recordações amargas em muitos anciões americanos. Também usado para descrever o exílio dos vampiros da Segunda Cidade.

Fidelidade: Nome alternativo para um laço de sangue.

Filhote: Um vampiro neófito ou jovem. Na prática, qualquer Membro mais jovem que o orador.

Gênesse, A: O Abraço.

Jus Noctis: Literalmente significa “a lei da noite”. Na prática, contudo, é a autoridade que um Membro possui sobre sua criança até que lhe seja concedida a liberdade de agir como um membro responsável da Camarilla. De acordo com a Jus Noctis, até que a libertação ocorra, o senhor é totalmente responsável pelas ações de sua criança.

Jihad: O grande jogo que os Antediluvianos jogam entre si, no qual todos os Membros temem ser apenas um peão no tabuleiro.

Labirinto: Um refúgio particularmente bem fortificado ou antigo.

Nêmeses: O Sabá. Mais genericamente, um vampiro com o qual um outro Membro tem um rixa secular.

Nodista: De origem ou referente ao conhecimento vampírico. Também usado para se referir aos vampiros que estudam tais conhecimentos.

Pax: Uma trégua formal existente entre dois anciões ou clãs. O nome do Membro que intermediou o tratado de paz é freqüentemente anexado ao termo.

Praxis: O direito de governar de um príncipe. A acepção do termo é muitas vezes ampliada, indicando qualquer autoridade legítima.

Prometéico: Um ladrão ou outra figura indesejável. Usado com freqüência para se referir aos anciões do Sabá, ao invés da real aruaceira.

Pueri: Um termo irônico para designar uma criança.

Queda, A: A Revolta Anarquista, considerada por muitos anciões como o primeiro passo em direção à Gehenna.

Receptáculo: Um mortal, na maioria das vezes um sobre o qual um vampiro pretende se alimentar.

Sangue: Não se refere à vitae, mas sim à linhagem e herança de um Membro. Muitos Membros falam de si mesmos como sendo “do Sangue” de um ancestral particularmente notável. Alguns dos mais proeminentes Ventre, por exemplo, orgulhosamente declararam ser “do Sangue de Hardestadt.”

Sereia: Um vampiro que seduz os mortais a fim de se alimentar, mas não mata sua presa.

Sonâmbulo: Um Antediluviano. Mais genericamente, qualquer Membro antigo e poderoso que acredita-se estar dormindo sob uma cidade.







FUNDAMENTOS DO SANGUE

DEFINIÇÃO DA SEITA

A sociedade é um asilo de loucos cujos guardiões são os oficiais da lei.

— August Strindberg

A Camarilla pode ser muitas coisas, mas certamente não é fácil de ser definida. Será que ela é a organização universal dos Membros, abrigando-os sob o manto da Máscara? Ou seria ela apenas uma ferramenta dos Antediluvianos, usada para manter as massas vampíricas dóceis enquanto eles se preparam para a noite da matança? Não existem respostas certas, mas todos os iniciados no mundo dos Membros têm uma opinião.

ORGANIZAÇÃO E DEFINIÇÃO

A Camarilla é, na melhor das hipóteses, uma afiliação liberal de vampiros. Os Membros não têm muitas leis, apenas Tradições, não têm procedimentos de imigração ou divisas, apenas costumes. De fato, para uma seita que dá tanta importância às tradições e à história, a Camarilla tem poucas condutas obrigatórias. A maioria delas é abrangida pelas Seis Tradições; as restantes fazem parte do bom senso. Fora isso, os Membros da Camarilla fazem o que querem, dentro de alguns limites estabelecidos pelos príncipes locais.

Quase todos os vampiros da Camarilla são urbanos; exceto pelos que buscam atingir a Golconda e vivem em solidão, os vampiros são criaturas sociáveis. A grande maioria se aglomera em enxames populacionais, uma vez que nem mesmo os espaçosos subúrbios são suficientemente habitados para tornar agradável a vida de um vampiro. A proporção média entre humanos e vampiros é de um vampiro para cada 100.000 mortais; em alguns locais este número pode diminuir em 75%, enquanto em outros, não existem vampiros a serem encontrados.

O regime da Camarilla é teoricamente o regime dos príncipes. Embora a seita alegue que os vampiros de todo o mundo estão dentro da sua esfera de ação, existem regiões (como por exemplo o nordeste americano e a América Central) onde o Sabá tem influência quase que total. Além disso, uma vez que a Camarilla não possui um governo centralizado — a não ser pelo Círculo Interno que se reúne esporadicamente e um pelotão móvel executivo de justicaires — a atitude da seita em relação aos seus territórios só pode ser descrita como *laissez-faire*. Contanto que não existam problemas óbvios, cada príncipe é livre para conduzir seu domínio da maneira que achar melhor. Os vínculos com o clã costumam ser mais fortes do que seus vínculos com a seita, aumentando ainda mais a dificuldade de imposição de uma autoridade central sobre os integrantes da Camarilla. Na verdade, muitos anciões dizem, a portas fechadas, que a falta de uma autoridade central na Camarilla é benéfica; qualquer tentativa de impor regulamentos sobre um bando de Membros antigos e poderosos resultaria em um desastre. Da forma em que se encontra, a Camarilla governa com um punho leve e um olho atento na prevenção de desastres, sem criar regulamentos rígidos.

O comércio e as viagens entre as cidades da Camarilla é ativo, embora o primeiro seja normalmente tratado por lacaios mortais. Viagens através de regiões infestadas de Lupinos — ou pelo Sabá — contudo, são muito difíceis e perigosas, forçando muitos vampiros a permanecer séculos em uma mesma metrópole. Os que gostam de peregrinar têm que aprender rápido algumas habilidades de sobrevivência ou em poucos anos encontrará a Morte Final. Nenhuma restrição legal é imposta sobre tais viagens, exceto pela Tradição da Hospitalidade (ver página 23), permitindo que os Membros aptos desfrutem serenamente dessa atividade — contanto que eles sejam educados com seus anfitriões.



A Camarilla não possui nenhum exército permanente exceto pelos quadros de justicaires, arcontes e alastores, cujo trabalho mais se assemelha ao de espionagem e serviço secreto. Cada cidade é responsável por suas próprias defesas, recrutando membros da sua população para proteger suas fronteiras e territórios. Ocasionalmente, algumas cidades "emprestam" forças para uma outra, mas tais manobras são raras (já ocorreram muitos casos em que a cidade que ofereceu ajuda sofreu um ataque imediatamente após deslocar parte de suas forças para ajudar um vizinho).

Socialmente, a Camarilla é uma comunidade excessivamente educada; depois da proibição e do controle do derramamento de sangue, ela não podia deixar de ser. Salões, Elfsios, encontros e negociações — tudo isso faz parte da vida social noturna dos Membros da seita. Às vezes, até mesmo os Nosferatu se deixam levar, saindo dos esgotos para vender seus segredos ou simplesmente chocar os Toreador com sua presença. Uma das mais altas aspirações dos Membros da Camarilla é dominar a arte do comportamento acintoso praticando insultos, falsos elogios, hipocrisia e ataques à compostura de um vampiro.

UM RESUMO DA HISTÓRIA

Os Membros da Camarilla traçam a origem da seita desde as raízes do Renascimento, passando pela criação da democracia moderna no século XVIII até as noites da atualidade. Embora alguns anciões salem, com saudades, sobre as noites anteriores à Máscara, a maioria dos vampiros modernos foram principalmente influenciados pelos eventos dos últimos 500 anos. O estudo da história dos vampiros é bastante curioso; enquanto a história humana se baseia em registros empoeirados e relíquias danificadas, em muitos casos, os vampiros que testemunharam alguns dos eventos mais importantes ainda são capazes de descrever a história a um ouvinte moderno.

Embora esse fator tenha seus benefícios (como qualquer historiador mortal poderia lhe dizer), ele também carrega consigo a desvantagem da perspectiva. A mente vampírica, assim como a humana, inconscientemente modifica suas lembranças levando desejos e objetivos pessoais em consideração. Os anciões que descrevem erroneamente o passado não estão necessariamente mentindo sobre os eventos históricos; um Toreador que ficou em cima do muro durante a Revolução Francesa mas acabou lucrando com a França democrática pode muito bem se esquecer dos motivos que o fizerem duvidar do sucesso da insurreição. A partir daí, é só mais um passo até que ele se esqueça de um dia ter tido alguma dúvida. A memória humana pode ser bastante imprecisa ao descrever eventos que se passaram há algumas horas; assim, não é de se admirar que a memória dos vampiros perca a fidelidade depois de um ou dois séculos.

Contudo, praticamente todos os vampiros concordam sobre certos eventos e influências da história. A história da Camarilla, por exemplo, vem sendo moldada por três conflitos constantes: a luta dos anciões para manter seu poder e relevância ante os Membros mais jovens que lutam por poder e respeito; o eterno risco dos vampiros serem novamente descobertos pelo rebanho e a guerra entre a Camarilla e o Sabá. Estes conflitos centrais formaram as três eras mais importantes da história da Família; a

A SAÍDA DOS GANGREL

Os Gangrel fizeram parte da Camarilla desde o seu início, sendo assim, sua saída súbita e inesperada da seita foi um choque terrível, não apenas para o restante da Camarilla, mas também para os outros clãs e seitas. Os Membros de todas as gerações e afiliações estão lutando para se ajustar ao novo equilíbrio de poder — qualquer que seja ele.

As circunstâncias e os motivos da saída do Clã Gangrel são desconhecidos para observadores externos, mesmo aos mais íntimos do clã. Os rumores dizem que Xaviar, o último justicar do clã, ao invés de se apresentar para a reeleição diante do Círculo Interno, simplesmente caminhou diante do Círculo, proferiu uma única sentença e virou as costas tanto para o conselho como para a seita. A natureza de suas palavras permanece tópico de muito debate entre os Membros que se consideram "informados", mas é improvável que mais alguém além de Xaviar e do Círculo Interno saiba da verdade. Não houve nenhuma resignação formal de submissão ou cerimônia de renúncia; os anciões do clã simplesmente decidiram que não era mais interessante permanecer na Camarilla. As informações sobre o acontecimento foram espalhadas pelos canais habituais e dentro de um mês a maior parte do clã já havia se retirado da seita. Ao questionar um Gangrel sobre a decisão, um Membro da Camarilla (ou de outra seita) só recebe duas palavras como resposta, se tiver sorte, ou um tratamento áspero, se não tiver. Os Gangrel simplesmente não querem falar sobre isso; o fato é que eles saíram e para eles o motivo foi bom o suficiente, fim da discussão. Insistir no assunto é um modo garantido de fazer com que alguém acabe seriamente ferido.

formação da seita, sua expansão para o Novo Mundo e os dias modernos.

A FUNDAÇÃO

As raízes da Camarilla datam de um evento crucial em 1381 — a revolta dos camponeses contra a aristocracia inglesa. A causa desses mortais foi auxiliada por Cainitas (o termo Membro ainda não estava na moda) libertários de muitos clãs. Embora a revolta dos humanos tenha sido sufocada rapidamente, as chamas da revolução se espalharam entre os vampiros jovens e desiludidos ao longo de toda Europa Ocidental. Crianças oprimidas começaram a atacar seus senhores, exigindo liberdade de sua escravidão eterna; algumas crianças oportunistas tiraram vantagem da situação para aumentar seu próprio poder por meio da diablerie. Mais tarde, os Membros historiadores apontariam o ataque de Tyler, um anarquista Brujah, contra o Ventrue Hardestadt como sendo o verdadeiro início da Revolta Anarquista.

O início do século XV foi marcado por uma série de contratempos para os anciões da Europa. Os anarquistas, incentivados pelo sucesso de Tyler, organizaram um ataque assustador e destruíram o Antediluviano Lasombra. Eles também atacaram o Antediluviano Tzimisce, alegando terem-no destruído. Os rebeldes descobriram uma forma de quebrar os laços de sangue e passaram a coordenar seus ataques juntamente com os Assamitas, que estavam muito felizes com a oportunidade de cometer diablerie nos anciões europeus.

Em 1435, Hardestadt invocou uma convenção de anciões para lidar com o problema dos anarquistas. Ele propôs a formação de



uma aliança entre os vampiros com o objetivo de lidar com os problemas que cruzassem as fronteiras estabelecidas entre os clãs. Embora a maioria dos anciões tivesse suspeitas e tenha rejeitado a idéia, um pequeno grupo se juntou a Hardestadt. Na década seguinte, esse grupo definiu sutilmente os ideais da Camarilla em conselhos informais e encontros particulares.

Em 1450, os Fundadores da Camarilla haviam assegurado o apoio de um número suficiente de anciões europeus para começarem a afirmar sua autoridade, enviando círculos mistos em ataques contra as fortalezas anárquicas. Ao mesmo tempo, os fundadores encorajavam outros grupos a procurar por Alamut, a fortaleza oculta dos Assamitas.

O poder centralizado da Camarilla parece ter sido a chave para a derrota dos anarquistas. Em 1493, os líderes do Movimento Anarquista consentiram em realizar uma convenção para discutir os termos de rendição. A Convenção dos Espinhos trouxe a maioria dos anarquistas de volta à Camarilla e se encarregou da punição do Clã Assamita pelo seu papel durante a guerra. A convenção também testemunhou o primeiro discurso público do Toreador Rafael de Corazon exigindo a imposição das Tradições e da Máscara. Os anarquistas que rejeitaram os termos da Convenção dos Espinhos fugiram para mais tarde fundar o Sabá.

O NOVO MUNDO

Embora alguns anciões tivessem ouvido os rumores sobre as terras além do Oceano Atlântico, nenhum deles estava preparado para o impacto que a descoberta da América teve sobre a nova sociedade dos Membros; ainda que o recém formado Sabá tenha travado batalhas contra a Camarilla europeia durante todo o século

XVI, seria o Novo Mundo o verdadeiro palco da guerra entre as duas seitas.

Os anciões da Camarilla encararam a América como um lugar para onde enviar as crianças problemáticas, enquanto para os ancillae, o continente era um lugar onde eles poderiam constituir seus feudos sem ter que esperar pela morte de um de seus mestres imortais. Portanto, abençoada por uma rara visão conjunta, a Camarilla enviou muitos de seus mais proeminentes ancillae para o Novo Mundo. Estes Membros delimitaram seus territórios nas colônias da Inglaterra, Holanda e França, enquanto o Sabá influenciava a Espanha, Portugal e os seus domínios transoceânicos.

Esse arranjo estabeleceu uma nova espécie de trégua entre as seitas. Embora a Camarilla tenha jogado em ambos os lados da Guerra dos Trinta Anos — e possivelmente encorajado as revoluções francesa e americana — houve poucos confrontos entre as seitas durante esse período. Alianças se consolidaram, retóricas foram jogadas de um lado ao outro e conflitos foram travados sem grandes consequências, mas acima de tudo, os séculos XVII e XVIII foram uma época de poupança e fortalecimento para a Camarilla. A prosperidade da industrialização levou cada vez mais pessoas para as cidades e abriu novos caminhos para o poder; a Camarilla estava mais interessada em seguir esses novos caminhos do que em enfrentar grupos de guerra.

A Guerra de 1812 entre os jovens Estados Unidos e o Império Britânico ocultou uma guerra aberta pelo controle da costa do Atlântico entre a Camarilla e o Sabá. Pressionada pela presença do Sabá no território entre Quebec e a Flórida, a Camarilla





americana foi perdendo a costa leste, cidade por cidade, durante os 50 anos seguintes. Mesmo depois dos violentos ataques, a Camarilla conseguiu manter o controle de algumas cidades importantes, mas as batalhas noturnas nunca realmente chegaram a terminar. Que a verdade seja dita, nas noites de hoje a Camarilla vem perdendo seus territórios mais rápido do que nunca.

A próxima batalha decisiva entre o Sabá e a Camarilla não aconteceria até os meados do século XIX, quando as duas seitas lutaram pelo controle das fronteiras recém-abertas. Ambas viram, nas grandes expansões de terra, a oportunidade para crescer e se fortificar tão completamente que seria impossível desalojá-las. A Camarilla chegou muito perto de perder esta batalha (e segundo alguns eruditos, a própria América), mas várias baixas súbitas no lado do Sabá garantiram uma prorrogação à seita oscilante, permitindo-lhes forçar a influência Sabá na região a recuar. Alguns dizem até as noites de hoje, que aquelas perdas foram o único fator que permitiu a permanência da Camarilla na América; tais alegações normalmente invocam um silêncio assustador onde quer que sejam mencionadas.

O SÉCULO XX

Quando impérios crescem calcificados, presos e pressionados uns contra os outros, uma tensão aplicada no lugar certo pode disparar uma enorme reação. As revoluções dos mortais contra a antiga realeza e a combinação de governos sérios com uma nova teoria social criaram misturas voláteis que encorajaram incursões do Sabá nas cidades tumultuadas e fizeram com que a Camarilla, ocasionalmente, tivesse que se desordenar a fim de reunir suas defesas.

Vários poderes conspiraram para tomar o controle da Europa durante a devastadora depressão resultante do início da Grande Guerra, mas nenhuma das seitas vampíricas envolvidas conseguiu exercer grande influência, a não ser cutucar a sociedade europeia de uma ou outra maneira antes da ascensão de Adolf Hitler, na Alemanha. Os Membros espertos que não tinham acesso ao poder na Europa saíram do caminho e deixaram que os mortais travassem sua guerra. Alguns Membros mais tolos tentaram influenciar as marés da guerra e a maioria deles foi esmagada por elas.

O desenvolvimento súbito que se deu no pós-guerra foi favorável aos Estados Unidos, e consequentemente, para os Membros americanos. Os anarquistas americanos se aproveitaram do caos da guerra para derrubar os príncipes de muitas das cidades da costa oeste; ações firmes de príncipes como Lordin, em Chicago, acalmaram a expansão da maré anarquista no final dos anos 60. Logo depois disso, Chicago mostrou sua proeminência como a Maior Cidade de Membros da América; a presença dos Membros crescia ao longo de todo o continente. As cidades prosperavam com a onda de imigração e o declínio das comunidades rurais — e mais mortais significava mais comida para os Membros.

A fascinação pública com os vampiros explodiu no final dos anos 80, fornecendo um inesperado (mas não inteiramente mal recebido) suporte para a Máscara; muitas infrações seriam disfarçadas como a ação de mortais desencaminhados tentando seguir a moda. Contudo, isso também significava que quando uma violação ocorresse, ela seria inesquecível e difícil de ocultar. Novos mercados e indústrias constituíram novas oportunidades para os Membros mais jovens prosperarem, enquanto os mais velhos continuavam bloqueando as rotas tradicionais para o poder. As novas gerações

de vampiros tinham o sangue cada vez mais fraco, às vezes tão fraco que impossibilitava a criação de progênitos, e buscavam os mesmos poderes e direitos de seus anciões. Todavia, as fileiras da Camarilla cresceram e, dentro das limitações estabelecidas por inimigos muito fortes para se derrotar, prosperavam.

Hoje as coisas estão andando muito rápido para que os olhos invejosos dos anciões possam acompanhar. A volta de Hong Kong para a China significa a perda do único ponto de apoio da Camarilla na Ásia Oriental, enquanto os rumores sobre vampiros Cataianos movendo-se na costa americana do Pacífico ficam cada vez mais fortes. Guerras silenciosas varrem a costa leste americana conforme a Camarilla tenta retomar territórios há muito disputados ou ao menos impedir que o Sabá avance ainda mais. Somente na Europa, as coisas se mantêm mais ou menos estáveis; há muito tempo que os anciões de lá aprenderam a manter o controle não importando as mudanças na sociedade dos mortais.

AS TRADIÇÕES

As Tradições são as leis dos Membros, especialmente os da Camarilla. Os costumes codificados nas seis Tradições sempre estiveram presentes de alguma forma, mesmo antes da formação da seita; alguns eruditos nodistas acreditam que foi o próprio Caim quem as entregou às suas crianças. Outros discordam desta afirmação, apresentando diversos argumentos sobre a estrutura linguística e coisas parecidas. No final das contas, isso não importa. As Tradições existem e têm o peso de séculos por trás delas. Elas são a legislação universal da Camarilla; o resto são comentários e adendos.

Espera-se que todos os neófitos da Camarilla aprendam e entendam as Tradições. A ignorância não é desculpa quando se trata da infração de um desses preceitos. As leis são absolutas, qualquer violação é tratada com uma retribuição rápida e severa.

A não ser, é claro, que ninguém o apanhe... — são esses lapsos que tornam tão interessantes a não-vida na Camarilla.

A PRIMEIRA TRADIÇÃO: A MÁSCARA

A Máscara é o coração da própria existência da Camarilla; ela dita que a realidade dos vampiros deve ser escondida dos olhos mortais. A violação desta Tradição é normalmente punida com a morte, se não pior. Espera-se que todos os vampiros da Camarilla estejam atentos a infrações da Máscara e que impeçam qualquer vazamento com o qual se deparem. Não impedir uma infração da Máscara ou não relatá-la às autoridades apropriadas é quase tão grave quanto violá-la; a Camarilla leva a Tradição da Máscara *muito* a sério. Como resultado, os xerifes e seus delegados constantemente sondam o Currall e as regiões ermas em busca de pequenas falhas na manutenção da Tradição. Embora as outras Tradições da Camarilla sejam sujeitas a interpretações menos rigorosas, a Primeira Tradição permanece inviolável.

A SEGUNDA TRADIÇÃO: O DOMÍNIO

O significado desta Tradição mudou muito durante a era moderna. Antigamente, Domínio significava território, puro e simplesmente. Isso funcionava muito bem nas noites em que os Membros eram escassos e cada um deles podia reclamar uma cidade como sua própria, mas agora, as coisas mudaram. Atualmente as cidades abrigam, em casos extremos, até cem Membros. As metrópoles modernas se expandiram além da capacidade de controle direto de um único vampiro e, sendo assim,



o significado de domínio teve que ser mudado para satisfazer os desafios que a Camarilla moderna encontra.

Em teoria, o príncipe ainda mantém o domínio sobre toda a cidade. Consequentemente, ele tem a opção de dividi-la em áreas de controle — desde quarteirões até bairros ou distritos — que serão controladas pelos Membros de sua escolha. Apesar do príncipe ainda ter a palavra final, essas áreas menores funcionam como uma espécie de feudo e área de caça para os vampiros afortunados que as recebem. Obviamente, estes Membros também são responsáveis pelo cumprimento das leis da cidade dentro do seu domínio; portanto, um domínio tanto acarreta responsabilidades como autoridade.

O conceito de domínio, contudo, é um dos mais mal compreendidos da Camarilla. Vampiros velhos e poderosos freqüentemente conquistam seus próprios domínios — e a não ser que o príncipe esteja disposto a começar uma guerra para deslocá-lo, tais conquistas normalmente são permitidas em troca de favores menores. Os neófitos e anarquistas clamam que os seus abrigos e a área ao redor destes são os seus domínios, quando na verdade têm os mesmos direitos de um intruso. Em geral, o príncipe não se importa com essas apropriações insignificantes e ignora o assunto; afinal, não vale a pena gastar tempo e energia perseguindo anarquistas só por que eles desconhecem o conceito do termo. Portanto, o príncipe mantém o domínio sobre toda a cidade, concede domínios menores aos seus servos de confiança ou aliados em potencial e aceita as apropriações daqueles que são fortes o suficiente para mantê-las ou, muito fracos para se preocupar.

Recentemente, o conceito de domínio passou por algumas mudanças. O termo costumava se referir estritamente a propriedades, mas durante os últimos séculos ele também vem sendo usado para se referir a atividades. Centenas de Membros consideram empresas de software, de aço, mecânica pesada, exportação e outras coisas, como seus domínios, estabelecendo-se para reger tanto os prédios que a empresa possui quanto os negócios com os quais ela lida. Um processo similar foi experimentado nas noites dos estados mercadores italianos, mas acabou falhando. Desde o início da década de 90 a idéia vem ressurgindo e parece estar ganhando força. Agora, um Ventrué jovem e ambicioso tenta influenciar seu príncipe a conceder-lhe o domínio sobre as empresas locais de software ou telecomunicações, propriedades que ocupam mais ou menos 12 quarteirões na zona norte da cidade. A maioria dos anciões não se importa em deixar que suas crianças busquem esses interesses efêmeros, mas alguns se preocupam com o tipo de poder que esses jovens Membros estão realmente vislumbrando para si.

A TERCEIRA TRADIÇÃO: A PROGÊNIE

Um dos maiores problemas que a Camarilla tem que enfrentar é a quantidade de vampiros no mundo. Os vampiros sempre podem criar mais vampiros, tornando o problema do controle populacional um assunto muito mais sério para a Camarilla do que para os mortais. Uma grande quantidade de vampiros em uma mesma cidade ameaça a segurança da Máscara e torna as caçadas cada vez mais difíceis. Por outro lado, um número muito pequeno de Membros pode deixar a cidade indefesa contra ataques. Consequentemente, os príncipes naturalmente gostam de saber quantos Membros vivem em suas cidades e a quem eles supostamente devem fidelidade. Foram esses os motivos que tornaram necessária a criação da Terceira Tradição.

Na Camarilla, o direito de criar uma progénie é um dos presentes mais desejados que um príncipe tem a oferecer. Enquanto um príncipe controlar o direito de trazer mortais para o mundo da noite, ele terá um fluxo infinito de Membros brigando pelo seu favor. O controle sobre a criação é um dos trunfos mais poderosos que o príncipe tem para comprar a lealdade de seus súditos.

Príncipes sábios impõem a Terceira Tradição impiedosamente. Uma adesão rígida ao costume permite que o príncipe saiba quantos Membros estão em sua cidade, quem são seus senhores e a quais clãs eles pertencem. Isso não apenas lhe proporciona uma avaliação precisa de seus recursos, mas também fornece um esboço útil do quadro demográfico da cidade (mostrando se as coisas estão se desequilibrando a favor de alguém).

Nos últimos anos, a Terceira Tradição vem sendo ampliada por alguns príncipes para restringir também a criação de carniçais, principalmente na América (neste aspecto, os príncipes europeus ainda não consideram os carniçais dignos de preocupação). Embora o limite extra-oficial do número de lacaios para um único Membro sempre tenha existido, a dependência crescente da Camarilla em seus servos mortais despertou um maior interesse na demografia dos carniçais. Os debates sobre a inclusão deles na Terceira Tradição continuam, mas enquanto isso, nas cidades onde os príncipes decidiram adotar esta opção, as punições pela criação não autorizada de carniçais são tão severas quanto as usadas em Abraços não autorizados.

A QUARTA TRADIÇÃO:

A RESPONSABILIDADE

Trazer um mortal ao mundo da Camarilla é bastante arriscado. Todos os neófitos têm o potencial de cometer asneiras imensas e, assim, infringir a Máscara. Como resultado, o senhor de um novo vampiro sempre é o responsável pelos atos de sua criança — qualquer ato. Qualquer punição cabível ao comportamento da criança é enfrentada na totalidade pelo senhor. Os príncipes mais velhos, em particular, levam muito a sério essa Tradição, entendendo que a Responsabilidade obriga os Membros jovens a levarem o Abraço a sério e escolherem com cuidado sua progénie.

O senhor é responsável pelas ações de sua criança até que o neófito seja apresentado, quer dizer, oficialmente apresentado ao príncipe como um membro maduro da comunidade vampírica. Depois da apresentação (admitindo-se que o príncipe aceite o neófito como digno de habitar sua cidade), o novo vampiro é tratado como um adulto dentro da sociedade da Camarilla. Ele passa a ser responsável por suas ações e o seu senhor não tem mais que se preocupar em ser punido pelos erros da criança.

Devido ao risco inerente à criação de uma criança da noite, alguns Membros fazem o possível para apressar o processo de apresentação. A fim de evitar esta manobra, muitos príncipes recorrem à realização de testes orais para analisar o neófito, verificando se ele é versado o bastante para assumir corretamente a sua posição na sociedade dos Membros. Se um neófito falhar, as consequências — tanto para ele como para seu senhor — podem ser sérias; o exílio é a punição mais comum.

Em alguns casos raros, os neófitos apresentados e aceitos pelo príncipe acabam dando muito trabalho no futuro. Se ficar comprovado que a incompetência do neófito decorre de seu senhor, que não o treinou corretamente, a ira do príncipe provavelmente recairá sobre ambas as partes.



A QUINTA TRADIÇÃO: A HOSPITALIDADE

Os predadores são sempre muito educados uns com os outros. Seus requintes sociais os impedem de se lançar contra seus companheiros logo que se avistam e lhes permite estabelecer relacionamentos outros que não matar ou morrer. A Quinta Tradição é um exemplo perfeito dessa espécie de polimento social, pois permite que os Membros entrem no território de seus colegas sem entrar em conflito imediato.

Basicamente, a Quinta Tradição é simplesmente um mandato que diz que todos os estranhos que entram em uma cidade devem se apresentar imediatamente ao príncipe. Esta apresentação pode assumir muitas formas, desde uma simples saudação até a recitação da linhagem completa do estrangeiro (os príncipes da Inglaterra e Holanda freqüentemente exigem tal recital, para o aborrecimento geral dos visitantes, que muitas vezes introduzem ancestrais hipotéticos em suas linhagens para ver se alguém está dormindo) e um pedido por trabalho enquanto permanece na cidade. Príncipes que exigem a linhagem completa de seus visitantes normalmente não duram muito, mesmo que esteja em seu direito fazê-lo.

Ao aceitar a apresentação de um visitante, o príncipe concede ao Membro permissão para permanecer, abrigar-se e caçar dentro da cidade. Um vampiro, ao se apresentar, reconhece a autoridade do príncipe e evita ser imediatamente destruído por um algoz que não o reconheça à primeira vista.

Ultimamente, cada vez mais vampiros evitam ou ignoram a Quinta Tradição. Alguns acham que qualquer tipo de aparição obrigatória na corte do príncipe dá margem a armadilhas ou traições. Outros simplesmente não desejam reconhecer a autoridade do príncipe de forma alguma (alguns Membros anciões — principalmente quando o príncipe em questão é mais jovem do que eles — vários anarquistas e certos independentes vêm as coisas deste modo). Contudo, ao não se apresentar, o vampiro se torna um fora da lei e sai da jurisdição do príncipe para entrar na do xerife — ou dos algozes.

A SEXTA TRADIÇÃO: A DESTRUIÇÃO

De acordo com os mais antigos textos sobre este costume, a Sexta Tradição concede ao senhor o direito de destruir qualquer um de seus progênitos. Sob os auspícios da Camarilla, no entanto, esse direito foi usurpado pelo príncipe, que agora possui o poder da vida e da morte sobre todos os seus súditos. O príncipe deve ter consciência de que não pode se utilizar desse direito de forma muito arrogante, pelo menos não sem arriscar um golpe que o despoje do poder, mas o fato é que por meio da aplicação da caçada de sangue, um príncipe pode sentenciar à morte qualquer Membro que esteja em seu domínio.

O objetivo principal deste poder magnífico é fazer com que somente o príncipe detenha certos poderes. Um senhor ainda pode destruir suas crianças antes da apresentação, mas de

Em teoria, a Máscara se aplica a todos os vampiros, o que significa que os membros da seita passam grande parte do seu tempo limpando o resultado de infrações cometidas pelos vampiros independentes e do Sabá. Estranhamente, contudo, muitos dos vampiros que professam odiar a Máscara e tudo o que ela significa, raramente fazem muito barulho entre os mortais. Isso é muito curioso...





qualquer outra forma, o assassinato de Membros é estritamente proibido nos domínios da Camarilla. Qualquer Membro que procura usurpar o privilégio do príncipe e tenta acabar com a não-vida de um companheiro, normalmente acaba no lado mais frágil da caçada de sangue. Até mesmo os senhores que buscam retomar o que antes lhes era de direito são abandonados com as mãos vazias; uma vez que o neófito é apresentado, ele se torna parte da cidade e não mais do senhor. Criação e destruição são as duas armas mais potentes do arsenal de um príncipe — e ele as guarda com zelo.

A MÁSCARA

A Máscara é a condição *sine qua non* da Camarilla, o único fio que mantém unida a tessitura da seita. Em resumo, a Máscara é a política de ocultar a existência vampírica dos olhos mortais. Uma política tão dramática, obviamente exige uma imposição draconiana; o que significa que, no que se refere à Máscara, a Camarilla não aceita riscos potenciais. Afinal, basta uma confissão sincera de um neófito apaixonado ou uma entrevista concedida por um vampiro desesperado para que o assunto seja trazido à tona. Os neófitos recebem instruções sobre a preservação da Máscara desde o momento do Abraço. Todos os vampiros são encarregados de sua defesa e os xerifes e algozes recebem o direito da destruição a fim de preservá-la.

POR QUE A MÁSCARA?

Algumas pessoas podem pensar que os Membros, com múltiplos poderes sobrenaturais à sua disposição, não têm a menor necessidade de se esconder da humanidade e deveriam, em vez disso, governar por meio de seus poderes. Por que os vampiros, o mais forte dos predadores, deveriam se esconder da espécie humana?

A resposta para esta pergunta é simples: Porque existe uma quantidade espantosa de seres humanos por aí. As estimativas mais precisas da Camarilla apontam para uma proporção de um vampiro para cada 100.000 humanos. Ou seja, muitos humanos, e nem todos os Membros estariam dispostos a lutar com cem mil mortais se o empurra-empurra começasse.

Consequentemente, a ocultação ainda é a melhor política para a Família. A Máscara, iniciada nos dias em que a Inquisição começou a demonstrar um talento inato para encontrar e exterminar vampiros, surgiu com o objetivo de manter a humanidade ignorante. Os recursos do rebanho são vastos e se chegasse a ser dirigidos à destruição dos Membros, poucos vampiros sobreviveriam à purgação. É muito mais seguro para os Membros governar das sombras, influenciar sutilmente em vez de governar abertamente. De qualquer outra forma, eles correriam o risco de guerrear contra o rebanho do qual eles dependem, uma guerra que eles não têm chance de vencer.

MÉTODOS

Existe um protocolo básico que todo e qualquer vampiro deve seguir a fim de preservar a Máscara. Em resumo, a política é "Sem testemunhas". Não projete suas presas ou garras na frente dos mortais, não deixe que ninguém o veja alimentando-se ou livrando-se de um cadáver, não deixe que descarreguem um cartucho de balas no seu estômago permitindo que o atirador escape para vender sua história aos jornais sensacionalistas, não deixe que o seu receptáculo vá embora sem ocultar as lembranças

da alimentação; em outras palavras, não seja estúpido. Contudo, lembrar-se dessas advertências é mais difícil do que se pensa, especialmente para os Membros mais jovens. Eles tendem a ficar excitados ou agitados ou perder o controle durante a alimentação, muitas vezes fazendo o que não deviam. Os ancillae e outros vampiros mais velhos quase nunca infringem accidentalmente a Máscara, mas mesmo quando o fazem, sabem tomar conta do assunto.

Apesar disso, tropeções e acidentes acontecem. Testemunhas às vezes presenciam alguém se alimentando ou usando Disciplinas, sendo que em alguns casos, trata-se de testemunhas respeitáveis. Felizmente para a Camarilla, a outra metade da política da seita para a preservação da Máscara tem estado em prática por bastante tempo.

Além de tentar prevenir infrações, a Camarilla também mantém uma forte campanha de desinformação elaborada para fazer com que os mortais pensem que os vampiros não podem ser reais. Ajudada por Polidori, le Fanu e Stoker, a Camarilla vem usando narrativas e imagens para consolidar a noção sobre os vampiros na consciência popular como uma ficção. Todos os filmes de vídeo, todos os romances sem valor cuja capa mostra um vampiro afundando seus dentes em uma mulher núbil, todos os "documentários" claramente absurdos com mentiras investigativas óbvias para crianças — tudo isso reforça a noção de que o vampirismo é apenas uma *troupe* cultural conveniente, útil para um grande número de obras fictícias, mas nada mais.

Sendo assim, quando um cidadão respeitável aparece histérico na estação de notícias local com uma fita de vídeo onde ele gravou um vampiro se alimentando em uma boate, o vídeo é descartado como um filme caseiro. O ferimento agulhado deixado em uma jovem mulher por um vampiro sujo são de um assassino "imitador" com um "*modus operandi* vampírico". Cadáveres sem sangue são trabalho de seitas satânicas — segundo a televisão sensacionalista. A civilização ocidental não quer mais acreditar e qualquer mortal que acredite é tratado como ingênuo ou iludido, mesmo ante provas concretas deixadas por Membros descuidados.

E assim, a Máscara persevera.

INFRAÇÕES

Apesar do grande esforço da Camarilla, as infrações da Máscara continuam acontecendo. Quando acontece alguma catástrofe, os esforços da seita para ocultá-la são intensos e imediatos. Os Membros com influência na mídia se apoiam em seus aliados e carniçais para matar ou enterrar quaisquer histórias comprometedoras. Evidências físicas são falsificadas ou roubadas; negativos não revelados são particularmente fáceis de adulterar. A credibilidade de qualquer um que vá testemunhar sobre os vampiros sofre ataques imediatos; príncipes sábios têm contatos com "testemunhas especializadas" e psiquiatras capazes de acabar em minutos com a credibilidade de uma testemunha. Explicações alternativas para evidências incontestáveis — como um cadáver sem sangue — são enfatizadas e propagadas pela mídia. Em resumo, a Camarilla faz o possível para confundir o assunto. Os esforços de todos os Membros da cidade são dirigidos a esse objetivo, unindo-os momentaneamente em uma tentativa desesperada de defender a Máscara. Afinal de contas, brigas para decidir quem será o secretário Ventrue de uma assembléia não significam muito se uma cidade de 12 milhões de habitantes repentinamente sair às ruas empunhando tochas.



E quanto aos causadores de todo esse trabalho? As pobres almas que infringiram a Máscara e dispararam todo o processo de encobri-
mento? Se tiverem sorte, eles serão queimados vivos. Caso contrá-
rio, as coisas podem ficar pretas. Alguns príncipes são conhecidos
por expôr infratores particularmente notórios à luz do sol, uma pole-
gada de cada vez, durante o período de meses ou anos. O sofrimen-
to de um Membro pode se estender por muito tempo, especialmente
para aqueles que merecem.

QUEM É QUEM NA CAMARILLA

O CÍRCULO INTERNO

O Círculo Interno é o conspirador ideal; é o modelo
despercebido por trás dos “Mestres Obscuros” de quem tantos
teóricos da conspiração falam. Os Membros do Círculo Interno
são aqueles que mexem os cordões de toda a seita, criando e
derrubando justicaires com a mesma serenidade. Ninguém sabe
quem são os vampiros que compõem o Círculo, mas é certo que
todo o resto da Camarilla gira em torno deles.

Uma vez a cada 13 anos, os mais velhos anciões dos clãs da
Camarilla se encontram para discutir os rumos da seita e os seus
interesses atuais. Outros vampiros podem ser levados para
discursar, mas apenas os anciões votam pelo clã. Os clãs e
linhagens inferiores não têm representação e a presença de outros
está sujeita ao consentimento dos membros do Círculo.

Durante a assembléia, os membros do conluio nomeiam os
justicaires (com muita discussão, ameaças, barganhas e coisas do
gênero), consideram e determinam o rumo da Camarilla durante
os próximos 13 anos e fornecem orientações para alguns dos
maiores problemas da seita. Muitos acreditam que os membros
do Círculo Interno continuam se correspondendo no decorrer
dos anos, orientando os justicaires quando necessário e se reunindo
se as circunstâncias exigirem. Ninguém tem certeza de como um
membro do Círculo Interno alcança sua posição, com exceção de
sobreviver para se tornar velho e maduro e ascender a um nível
monstruoso de poder.

A composição do Círculo Interno ainda permanece um dos
segredos mais bem guardados da Camarilla. Sabe-se que eles são
supostamente os “primogênitos” de seus clãs, mas a definição do
termo está aberta a discussões. Alguns acreditam que a formação
do Círculo vem mudando através dos séculos, conforme seus
membros alcançam a Morte Final, entram em torpor ou
simplesmente desaparecem. Outros dizem que os membros do
Círculo Interno também participam de outras facções de seus clãs;
os Tremere, por exemplo suspeitam que um dos membros do
Círculo dos Sete se senta no Círculo Interno, mas como nin-
guém nunca testou a teoria, isso permanece uma especulação.
Esse sigilo é principalmente uma questão de tradição, mas nas
noites de hoje também se tornou uma importante questão de
segurança. Depois do assassinato do Justicar Petrodon, os vampiros
do Círculo Interno perceberam ser troféus de grande valor e
deixaram de arriscar suas não-vidas.

Muito poucos Membros, incluindo os justicaires, sabem o que
o Círculo Interno faz na maior parte do tempo. Muitos acreditam
que eles mantêm contato com os anciões dos seus clãs, influindo
nas mudanças de base e reunindo informações com seus justicaires

UM CONFRONTO DE TITÃS

As ações de um justicar só podem ser desafiadas por um
outro justicar, o que muitas vezes resulta em disputas de
altíssimo nível. Se as coisas esquentarem muito, um conclave
pode ser invocado por uma das partes ou por um terceiro
justicar a fim de resolver a questão antes que ela fuja de
controle. Conforme podem atestar vários Membros
sarcásticos, quando dois justicaires começam a brigar, poucos
se salvam de serem usados e abusados da forma que eles
desejarem. Sabe-se de histórias sobre lutas entre justicaires
que usaram cidades inteiras como peões — e um príncipe
que ouse contestar, pode acabar hospedando arcontes como
resultado de acusações forjadas. Essa tática normalmente
garante que o opositor seja descartado e alguém mais flexível
colocado em seu lugar, mesmo que isso abale a cidade.
Quando as coisas chegam nesse nível, todos os Membros
buscam abrigo ou imploram por ajuda externa. Devido a esse
tipo de abusos, tanto os vampiros anciões como os mais jovens
ressentem-se bastante da influência que os justicaires exercem
sobre a vida dos Membros; mas o poder e os recursos de um
justicar impedem que esses vampiros desesperançados façam
algo para mudar isso — além de resmungar.

a fim de considerar as necessidades de que devem se ocupar durante o encontro seguinte. Vampiros otimistas até acreditam que os Membros do Círculo Interno ocasionalmente ensinam seus irmãos mais jovens, escolhendo um vampiro como sucessor para substituí-lo na inevitável noite em que a cadeira ficará vazia ante a mesa do conselho.

Quando alguém desperta a ira coletiva do Círculo Interno, a
infração cometida normalmente é espetacular, resultando em uma
punição espetacular. A punição mais expressiva que pode ser
aplicada contra um infrator é colocá-lo na Lista Vermelha,
garantindo ao criminoso uma caçada de sangue realizada por toda
a Camarilla durante toda a eternidade. O Círculo Interno pode
invocar a força dos justicaires para ajudar na caçada, que por sua
vez invocam seus muitos recursos para perseguir o infrator até os
confins da terra.

OS JUSTICAIRES

Estes seis poderosos vampiros são nomeados pelo Círculo
Internacional para serem seus olhos, ouvidos, mãos e ocasionalmente
punhos. A nomeação é um processo longo e desgastante (e
freqüentemente sufocante) onde cada clã luta para colocar o seu
membro mais poderoso na posição mais alta que um vampiro pode
alcançar. Na maioria das vezes, o candidato com maior número
de concessões vence, mas vez por outra o processo atinge o seu
objetivo verdadeiro e um vampiro realmente merecedor, poderoso
e dedicado ascende à posição de justicar.

Às vezes, os candidatos prometidos são ignorados ou o Círculo
Internacional tenta manipulá-los. Em ambos os casos, o feitiço pode se
voltar contra o feiticeiro; aqueles que se estabelecem na posição,
mesmo os que não esperavam, normalmente assumem o manto
com bastante seriedade. Os ignorados podem acumular recursos
e aliados silenciosamente por trás dos panos, enquanto aqueles
que o Círculo Interno tenta manipular são capazes de morder a
mão que os alimenta, agindo de forma a demonstrar o controle
que detêm sobre o poder que lhes foi conferido.



Os justicares desfrutam de um poder imenso sobre a sociedade dos Membros e toda a Camarilla; com exceção do Círculo Interno, é claro. Somente eles têm o poder de julgar as questões que envolvem as Tradições, fazendo-o de forma formidável. Um justicar pode invocar um conclave a qualquer momento, seja para declarar uma decisão ou com o intuito de tomar decisões conjuntas sobre a política da seita. Quando um desses poderosos vampiros faz um mero pedido cortês, muito poucos ousam recusar.

Os justicares não são somente juízes severos e agentes do Círculo Interno, eles também encorajam o aspecto social dos conclaves, muitas vezes organizando assembléias simplesmente para que os Membros da Camarilla possam encontrar outros de sua espécie, encontros que poderiam não acontecer de outra forma. Com o poder que detém, um justicar pode fazer com que um príncipe demente ou despótico seja removido antes de causar muitos danos à população ou dirigir a maré da guerra contra os inimigos da Camarilla. Para alguns Membros desesperados, a palavra de um justicar significa mais do que ouro ou posição hierárquica.

No final das contas, contudo, os justicares são respeitados com reverência e temor. Sua ira é terrível, seu poder imenso. Nenhum Membro ousaria negar-se a ajudá-los, mesmo que isso significasse morte certa. Eles conduzem a Camarilla como colossos e suas sombras são de fato bastante extensas.

OS ARCONTES

Os arcontes são os lacaios dos justicares, estabelecidos para atuar em seu nome e trabalhando para alcançar quaisquer que sejam seus propósitos e necessidades. Já que nenhum justicar pode estar em todos os lugares ao mesmo tempo, um arconte é capaz de assegurar que a sua presença seja sentida (quando não, vista). Os arcontes fazem parte da hierarquia dos Membros há quase tanto tempo quanto os próprios justicares, apesar de só terem sido oficialmente anexados no final do século XVII, provavelmente por um Brujah, considerando-se a origem grega da palavra. Os arcontes costumam ser escolhidos dentre as fileiras dos ancillae e “jovens” anciões da Camarilla que se demonstram promissores por suas manobras nos corredores do poder. O mandato dos Membros nomeados para o posto se estende até quando seus patrões desejarem mantê-los — muitas vezes o patrão torna-se o cargo e não a pessoa que o ocupa. Por outro lado, alguns justicares

OS JUSTICARES

Na reunião de 1998 do Conselho Interno, os Justicares eram:

- Brujah: Jaroslav Pascek
- Malkavian: Maris Streck
- Nosferatu: Cock Robin
- Toreador: Madame Guil
- Tremere: Anastasz Di Zagreb
- Ventre: Lucinde

Com exceção de Madame Guil, todos os justicares são novos. Lucinde também não é nenhuma estranha dentre os poderosos, mas depois de muito tempo, essa foi a primeira indicação da arconte para o posto. Xaviar, antigo justicar Gangrel, foi o último do clã a manter o título, pois com a retirada “formal” da seita, não há mais necessidade de um justicar Gangrel.



preferem escolher sua equipe quando são nomeados. Recentemente, o novo justicar Nosferatu, em um verdadeiro acesso de paranoíia, dispensou todos os arcontes de Petrodon, inclusive Horatius Muir, que serviu Petrodon desde o início do seu primeiro mandato. Horatius não aceitou muito bem a perda e seus amigos arcontes, tanto os de dentro como os de fora do clã, temem que o antigo arconte busque vingança pelo insulto.

Nem todos os arcontes invadem um Elíso com a declaração de sua missão em mãos e anunciam estar a serviço de um justicar. Os justicares freqüentemente precisam de vigias e empregados sutis em cidades problemáticas e os melhores deles simplesmente aparecem, fazem seu trabalho e vão embora com o menor barulho possível. Os arcontes não estão tão distantes da não-vida típica dos Membros como estão seus superiores. A maioria é capaz de se instalar nos negócios da cidade sem atrair muita atenção e ganhar a confiança dos demais, que raramente suspeitam que seus novos compatriotas são tão poderosos. Os justicares freqüentemente escolhem arcontes levando em consideração sua percepção particular em um certo assunto, suas perícias ou sua compreensão da política, o que nem sempre anda lado a lado com um comportamento exibicionista. Alguns príncipes são notórios por objetar contra esses agentes discretos, mas muito protesto só atrai a atenção do justicar que talvez se interesse em saber o que o príncipe barulhento teria a esconder.

O PRÍNCIPE

O príncipe é a voz da Camarilla na cidade em que governa. Em teoria, ele é mais um magistrado ou inspetor do que um governante absoluto, alguém que mantém a paz e faz as leis, quem faz tudo o que for necessário para manter a cidade em ordem e protegida contra invasões. O príncipe tem muitas faces, incluindo a de diplomata, comandante supremo, legislador, patrono das artes, juiz e guardião das Tradições. O posto originalmente era ocupado pelo vampiro mais forte de uma região, que reivindicava o domínio desta. Com o tempo, certos privilégios e responsabilidades foram anexados à posição, tanto devido ao capricho dos governantes quanto às exigências dos governados. O posto adquiriu sua maior semelhança com a função moderna durante o Renascimento. Qual exatamente será o papel do príncipe no futuro é tema de muitas especulações reprimidas, nunca manifestadas quando o príncipe local está por perto.

Existem várias maneiras pelas quais alguém pode se tornar o príncipe de uma cidade. Uma delas é depor o antigo príncipe. Uma insurreição pode assumir qualquer forma, desde golpes sem violência apoiados pelos anciões, até guerras de grandes proporções onde muito sangue corre pelas sarjetas. Se um príncipe se mostrar incapaz de manter a segurança de uma cidade contra incursões, ele pode ser forçado pelos demais Membros a abdicar. Outra maneira é tornar-se um senescal e esperar que o príncipe morra ou seja removido do posto. Obviamente, existem maneiras de acelerar esse processo, contanto que o vampiro não se importe em assumir alguns riscos que podem acarretar a Morte Final em caso de flagrante. Em cidades pequenas ou áreas rurais de população dispersa, até mesmo um Membro jovem pode se declarar príncipe. A maioria dos anciões prefere a segurança relativa das cidades e acha as áreas rurais perigosas e enfadonhas. Os jovens vampiros que escolhem desbravar as pequenas cidades às vezes se estabelecem em organizações semi-estruturadas onde o "príncipe" é aquele que possui a maior arma ou conquistou um maior respeito. Esses títulos (Príncipe

pe Garrett da Região dos Lagos Estreitos, ou Madame Charlotte, príncipe das Colinas das Sete Irmãs) soam mais grandiosos do que realmente são e raramente impõem respeito aos anciões das cidades próximas.

Os "súditos" de um príncipe não lhe devem nada. Na verdade, uma vez que o príncipe começa a seguir o protocolo das Tradições, a maioria encontra várias coisas com as quais se manter ocupado. Um príncipe só consegue governar enquanto impõe a ordem com eficiência, seus súditos estejam suficientemente assustados e os anciões o apoiem. Se qualquer um desses fatores desaparecer, seu reinado está no fim. Por outro lado, se tudo estiver no lugar, os Membros da cidade certamente permanecerão sob o governo daquele príncipe durante um bom tempo. Os anciões se asseguram de que o governo de um príncipe seja mantido em nome da estabilidade; tumultos nas ruas colocam a Máscara em perigo e arriscam a Morte Final.

Um príncipe desfruta de uma grande quantidade de poder, um dos principais motivos pelos quais os vampiros buscam o posto. Ele costuma acumular grande influência temporal no mundo mortal para conseguir lidar eficazmente com quaisquer ameaças que sofrer; poucos se sentem inclinados a fazer alguma coisa contra alguém que pode cortar "acidentalmente" sua linha telefônica enquanto o encanamento de gás está sendo esburacado. O príncipe pode criar progénie livremente, enquanto os outros vampiros precisam buscar sua permissão para fazê-lo. Ele pode estender o seu poder sobre os que entram em seu domínio e pode punir seus inimigos ao invocar uma caçada de sangue. Muitos Elíxios debatem se as vantagens do posto excedem ou não o fardo do emprego, mas a maioria dos Membros parece achar que sim, promovendo, em todas as cidades, uma luta interminável pela ascensão ao trono.

A PRIMIGÉNIE

A primigênie é a assembléia de anciões de uma cidade. Cada clã normalmente tem pelo menos um representante na primigênie, além de quaisquer outros anciões dos clãs que desejem participar do encontro. Ninguém sabe com certeza quando o conselho da primigênie surgiu, mas a maioria dos Membros eruditos interessados no assunto apontam para o conselho de anciões que fizeram parte das comunidades mortais no último milênio. De onde quer que a organização tenha surgido, o conselho da primigênie continua fazendo parte da hierarquia noturna como líderes de seus clãs, preenchendo cadeiras de poder notável. Como resultado, a primigênie pode ser tanto o maior aliado do príncipe como o seu pior inimigo.

O conselho da primigênie funciona como um corpo legislativo, um representante das opiniões dos vários clãs com relação à administração da cidade. Essa situação, no entanto, é correta em poucos lugares. Em algumas cidades, um ou mais clãs não têm representação no conselho, quer porque seus anciões tenham sido impedidos de ocupar os postos devido a um decreto do príncipe, ou simplesmente porque o clã é basicamente composto de vampiros mais jovens e os anciões não querem reconhecer-lhe o direito a representação. Primigênies deste tipo, encontradas em muitas cidades, não constituem uma assembléia, mas sim um "clube de velhos vampiros", um ninho de nepotismo, uma organização de troca de favores, ameaças e traições. Em outras cidades, principalmente nas que contam com uma população pequena de Membros, o príncipe normalmente também cumpre



o papel de primogênito para o seu clã. Em cidades maiores, isso nunca acontece — os envolvidos dizem que o príncipe deve se preocupar com o governo da cidade e que a sua participação na primigênie dividiria sua lealdade. Outros dizem que a presença de um outro membro do clã na primigênie desequilibraria as coisas em favor daquele clã. Os perguntados dizem que isso não é verdade, uma vez que as discussões mais violentas entre príncipes e primigênies costumam ocorrer entre dois membros de um mesmo clã que não concordam em uma política específica.

A primigênie pode possuir muito poder, não importa se esse poder lhe é ou não concedido. Os conselhos da primigênie, compostos por anciões que adoram suas não-vidas com um fervor quase obsessivo, são capazes de esmagar pretendentes ao trono e enfraquecer príncipes ou jovens muito impulsivos, tudo em nome da estabilidade. É o seu apoio que confirma a permanência de um vampiro como príncipe ou o sentencia a transformar-se em comida de vermes. Se desejar, a primigênie pode depor um príncipe por meio de sua obstinação ou voto de falta de confiança ou assegurar-lhe um longo reinado por meio de seu poderoso apoio. Alguns conselhos de primogênitos podem vir a se tornar o verdadeiro corpo governante da cidade, mantendo o príncipe constantemente ocupado em lutas, bajulações, discussões ou ameaças a fim de colocá-los na linha. Por outro lado, em cidades onde o príncipe é mais poderoso, insano ou despótico do que a maioria, o conselho só se reúne conforme a vontade do príncipe e muitas vezes, só atuam como testas-de-ferro.

O SECRETÁRIO

Às vezes até mesmo o primogênito mais organizado pode sobrecarregar-se com muitas exigências simultâneas. Some a isto as lentas discussões nos encontros do clã, os Membros indisciplinados e o cansaço das constantes votações e o trabalho da primigênie pode se tornar inviável para qualquer Membro solitário. Foi para horas como essas que o cargo de secretário foi criado.

O cargo de secretário não é algo oficial dentro da hierarquia da Camarilla, mas sim um fenômeno recente baseado unicamente nos países de legislatura democrática. Nos governos mortais, os secretários são usados para manter os membros de um grupo político informados quanto às ações do outro, manter as discussões produtivas e reunir os membros necessários quando chegar a hora de votar. Nas cidades da Camarilla, vários clãs usam os secretários com propósitos similares. Os principados dentro do Reino Unido e dos Estados Unidos fazem muito uso do cargo.

Um primogênito sempre pode optar por não empregar um secretário se achar que a situação não o exige. Afinal, quando o número de membros de um clã local totaliza quatro e um deles faz parte da primigênie, não é difícil manter todos informados. Por outro lado, em uma cidade grande onde o clã tem oito membros, um secretário pode ser bastante útil. Alguns clãs às vezes pressionam seu primogênito para estabelecer um secretário quando se torna óbvio que ele está sobrecarregado de trabalho. A nomeação de secretários normalmente é condicional; o secretário frequentemente é um Membro que tem alguma influência dentro do clã, o que é necessário para que ele seja ouvido, mas nunca ao ponto de obscurecer o próprio primogênito. Um secretário que começa a brilhar mais do que o seu patrão provavelmente será substituído. Às vezes, a nomeação para secretário pode não ser uma recompensa, mas sim um aviso. Levando em conta que o

secretário precisa se manter próximo ao primogênito e prestar atenção no seu trabalho, a nomeação de um desordeiro pode ser uma forma eficiente de colocá-lo em uma posição de responsabilidade e canalizar suas forças para algo mais produtivo (ou expô-lo à imagem pública e esperar que ele cometa um erro).

Nas reuniões de clã, os secretários servem para incitar discussões usando quaisquer meios necessários. Isso inclui completar um discurso com informações que o primogênito esqueceu inadvertidamente, calar os membros mais extrovertidos para dar uma chance aos mais quietos, insultar para obter a verdadeira opinião de alguém ou lançar desafios excitantes a fim de manter a bola rolando. Os secretários também podem assessorar membros mais reclusos do clã que, por motivos próprios, não podem ou não querem comparecer aos encontros do clã.

Em algumas cidades o secretário é visto como um vice do primogênito, com a autoridade de participar dos encontros da primigênie se seu mestre estiver ausente ou permanecer a seu lado durante os encontros, servindo como um "taquígrafo" para o clã. O secretário costuma tomar nota de tudo o que acontece durante um encontro que seria impossível de ser notado pelo primogênito enquanto ele lida com o príncipe, tais como o vestuário dos demais primogênitos, seus gestos e manérismos, o tom de voz e a reação dos que não estão sendo diretamente questionados. Secretários bastante observadores podem valer seu peso em ouro quando se trata de interpretar o significado por trás da objeção imprópria de um outro primogênito.

O SENESCAL

Na sociedade mortal, o senescal era o guardião das chaves da casa de um nobre, aquele que se preocupava com os afazeres, que sempre sabia o que estava acontecendo e quem exercia mais influência sobre o seu mestre. No mundo vampírico, o posto não se distanciou muito do seu propósito original. O senescal é o escolhido para ser o assistente pessoal do príncipe, aquele que sabe o que está acontecendo a todo momento e (de acordo com alguns trocistas) a pessoa com quem se precisa falar para fazer com que as coisas aconteçam. O senescal pode, a qualquer momento, ter que tomar o lugar do príncipe, caso ele deixe a cidade a negócios, abdique ou seja assassinado.

Embora o príncipe tenha a autoridade final no que diz respeito à escolha de um senescal, vários primogênitos já brigaram para garantir a instalação de um senescal de sua preferência. Se o príncipe for visto como fraco ou não for apreciado, a luta pode se tornar ainda mais feroz. Afinal, acidentes acontecem, insiste a primigênie, e nessa altura seria melhor que o próximo da lista fosse alguém capaz de evitar problemas. Os príncipes insistem que são eles quem devem fazer a escolha, principalmente sabendo que o senescal se encontra em uma posição tão delicada. Eles sempre recordam grandes desastres na história dos Membros com respeito a senescals, sobretudo o Incidente de Nuremberg em 1836, quando um espião Sabá alcançou o posto e a cidade quase foi completamente aniquilada quando ele entregou os segredos que havia descoberto para a sua corte.

Para a maioria dos senescals, o trabalho pode ser completamente ingrato. Embora pareça um grande passo que conduz a grandes coisas, o posto não apresenta recompensas proporcionais ao tédio e ao perigo. Um senescal pode ser usado como secretário, informante, príncipe *pro tem*, conselheiro, observador, embaixador ou contato com qualquer novo Membro



que esteja entrando na cidade. Alguns príncipes têm, ainda, outras utilidades para seus senescals, como ocupar o seu lugar em certos encontros, atuar como sua voz quando ele precisa estar ausente, ou até mesmo lidar com assuntos que o príncipe não julga dignos de sua atenção. Para um príncipe preocupado com outros assuntos (como caçadores, Setitas e o Sabá), um senescal capaz de lidar com todos os pequenos detalhes da organização de uma cidade se transforma em um enviado dos deuses. Se o senescal for incompetente, contudo, ele pode se tornar um pesadelo. Um senescal inconsciente do movimento de novos Membros dentro da cidade pode estar, inadvertidamente, mantendo as portas abertas para as tropas do Sabá, enquanto um que tenha fechado uma igreja, suspeitando que ela abrigava caçadores, pode simplesmente ter alienado os Nosferatu que também faziam uso das instalações.

Vários senescals já se aproveitaram de sua posição, usando-a para se tornar um dos mais bem-informados Membros da cidade, ultrapassando até mesmo as hárpias. Alguns deles, atuando como informantes, podem editar seletivamente o que o príncipe sabe ou deixa de saber (o senescal passa a decidir quem precisa saber o quê). Outros, anulam certos compromissos da agenda noturna de um príncipe se isso servir aos seus propósitos; acontece muito quando o Membro que requisitou o encontro ofende o senescal de alguma forma. O senescal, sendo a pessoa mais próxima do príncipe, decide que informações passar a seu mestre no que se refere aos negócios e à política — o esquecimento é uma arma secreta poderosa do senescal. Se alguém se ofender com a maneira que o senescal lida com os negócios, o humilde assessor pode alegar ser apenas o porta voz do príncipe e passar a culpa adiante, sobre um príncipe não merecedor. Um senescal astuto com ambições de poder em mente e um príncipe sobrecarregado com os deveres de um grande domínio podem ser uma combinação fatal.

A seleção de um senescal obedece a diversos critérios, variando de príncipe para príncipe e primigênie para primigênie. Alguns preferem a sociabilidade à confiança, enquanto outros consideram a independência e o bom senso como qualidades ideais. Poucas primigênies permitem que o senescal seja do mesmo clã que o príncipe, encarando isso como um convite ao desastre na forma de favoritismo.

A HÁRPIA

As hárpias são traficantes de fofocas, moinhos de rumores e fontes de status. Elas são as palavras que chegam aos ouvidos errados, aquelas pessoas que podem tornar sua não-vida miserável só porque você cometeu o pecado de usar uma gravata feia ou retrucar um insulto. Muitas das melhores hárpias (mais observadoras, espertas e de línguas mais afiadas) têm idade avançada, mas muitos ancillae talentosos também têm seu lugar nesse poderio oculto. Os neófitos raramente são mais do que assistentes e aprendizes de hárpias já estabelecidas, afinal, eles são muitos jovens dentro da sociedade vampírica para conhecer as nuances da etiqueta e entender o que está acontecendo. Um neófito que tenta ascender ao status de hárpias, rapidamente se depara com seus superiores se voltando impiedosamente contra ele; a maioria tem sua ambição arrancada verbalmente com este tratamento. Se tiver sorte, as hárpias simplesmente deixarão que ele envergonhe a si mesmo.

As hárpias raramente são nomeadas. Na maioria das vezes, aquelas que dispõem das habilidades necessárias fizeram parte da elite

social durante toda a vida, tendo atuado como fofoca-famosas, dilettantes e socialites. Assim como em suas vidas, essas borboletas sociais pairam onde quer que se possa encontrar gente importante e acabam fazendo o que sempre fizeram. Elas não se impressionam com enfeites, demonstram uma percepção notável tanto sobre a natureza vampírica quanto a humana e podem se gabar de uma infalível habilidade de ver através da pretensão e pose.

A principal hárpias de uma cidade pode decidir escolher uma ou duas assistentes, especialmente em cidades com uma grande população de Membros, afinal, nem mesmo a melhor das hárpias pode esperar acompanhar todos os acontecimentos quando há Elíssios ocorrendo tanto na Academia de Belas Artes quanto no Hard Rock Café local. Uma grande metrópole, como Viena ou Londres, conta com pelo menos seis Membros que são considerados como as principais hárpias, além dos 20 outros que funcionam como seus olhos, ouvidos e fontes adicionais de material. Em uma cidade menor, talvez apenas dois mantenham a posição; decidir quem é realmente encarregado é outro assunto (sobre o qual grandes lutas são travadas incessantemente). Em pequenos municípios e áreas rurais, as hárpias normalmente são bastante dispensáveis, mas alguns vampiros ainda podem ser encontrados presidindo o diminuto cenário social local, como uma Hedda Hopper morta-viva. A maioria das hárpias tende a ser de clãs "sociáveis", como o Toreador e Ventre, mas sabe-se de alguns anciões Brujah ou Malkavianos ligeiramente mais lúcidos que ocuparam o posto.

Preocupadas não apenas com quem disse o que para quem, as hárpias também se interessam pela complexidade da etiqueta dos Membros. Existe a maneira correta de se fazer as coisas e a maneira errada de se fazer as coisas e as hárpias garantem que as coisas sejam feitas da forma correta. Uma pessoa que se encontra na lista de alvos de uma hárpias freqüentemente acaba sendo banida de todas as principais reuniões sociais; acredite, não é tão difícil assim sofrer este tipo de ostracismo. Descortesia, grosseria, falar fora de hora, demonstrar desrespeito ou estupidez descarada — tudo isso pode transformar um vampiro no centro da atenção das hárpias.

Embora alguns vampiros zombem que a desaprovação de algumas "velhas criadas irlandesas" não significa muito no grande esquema das coisas, as hárpias (e suas vítimas) ousam discordar. Em uma época em que as notícias mais recentes podem ser passadas quase instantaneamente entre uma hárpias e outra por meio de uma rede de fofocas que desafia a imaginação, as hárpias de uma cidade são capazes de garantir que um ofensor receba boas-vindas nada cordiais em qualquer cidade que visite. São as hárpias que auxiliam na transmissão e no registro dos acontecimentos. Elas são chamadas com freqüência para ajudar seus príncipes quando um dignitário visita a cidade. Nas noites de hoje, as hárpias andam realmente ocupadas, lidando com as ramificações do e-mail como um método próprio de correspondência, o decoro de rogar a um ancião que passe pelo detector de metais ou a forma educada de sugerir que um potencial portador de doenças se dirija ao laboratório para fazer testes.

O ZELADOR DO ELÍSSIO

O título do posto é autodescritivo — este Membro é o responsável por tudo o que acontece no Elíssio e normalmente também em seus arredores. Tanto um Toreador que deseja marcar um recital, como um Tremere fazendo uma conferência sobre



A TÁTICA DAS HÁPIAS

Quando as hárpias entram em ação, suas línguas são afiadas ao ponto de reluzir. Embora insultos não pareçam ser de grande utilidade contra um vampiro, em uma arena onde a esperteza é a única arma (como no Elísio), um vampiro que depende da força bruta fica indefeso diante das agressões de uma hárperia. Um insulto particularmente engenhoso será ouvido e repetido por dúzias de outros Membros, humilhando o alvo onde quer que ele vá. E depois vem o desprezo, o rosto virado das hárpias e daqueles que as bajulam *en masse*. Deste modo, um vampiro excluído se encontra em uma posição insuportável — ele não pode sair da festa sem atrair ainda mais risadas sobre si, e permanecer dá margem a mais frustração e risos quase inaudíveis dos que o estão desprezando.

Apesar dessa técnica parecer aprazível se comparada a, vamos dizer, rasgar a garganta de alguém com Garras de Lobo e uma dose saudável de Potência, sempre é bom se lembrar do contexto. Os Membros vivem em uma sociedade onde a violência mútua é estritamente proibida; não se pode responder a um insulto com o seqüestro e assassinato do atormentador a não ser que você seja muito cuidadoso. Um vampiro que se transforma no alvo de uma hárperia não pode, literalmente, agir sem atrair a fúria do príncipe, do xerife e dos anciões do clã da hárperia — uma multidão de inimigos capazes de transformar em cinzas qualquer ofensor solitário. A guerra social se transforma na única guerra aceitável, e nesta batalha as hárpias contam com os maiores números e melhores armas do que qualquer um.

alquimia medieval ou dois Brujah anfitriões de um debate referente ao envolvimento atual dos Membros com a polícia — todos precisam falar primeiro com o zelador. O zelador pode cancelar um evento a qualquer hora, até mesmo minutos antes de ele começar, alegando que ele ameaça a segurança do Elísio ou da Máscara. (Se a reclamação tem ou não antecedentes é irrelevante; o zelador tem a autoridade de usá-la sempre que considerar necessário.) Esse poder, apesar de não ser tão expressivo como o direito de destruição do alvo, pode proporcionar resultados importantes; um vampiro que passa meses se gabando de seu próximo recital no Elísio pode perder muito status se o evento for cancelado repentinamente.

Um zelador pode ser de qualquer clã; a maioria é pelo menos ancillae, o que lhes dá a influência necessária para contratar ou criar uma segurança digna de um Elísio. Ao contrário do pensamento popular, a maioria dos zeladores não é Toreador. Esses Membros tendem a se distrair com muita facilidade de seus deveres no ambiente do Elísio.

O trabalho vem com grandes responsabilidades e muito poucas recompensas. O zelador é responsável por *tudo* o que acontece dentro das quatro paredes do Elísio durante seu turno (e frequentemente fora dele também). Embora o cargo seja uma posição de prestígio e acarrete o acúmulo de muito status e reconhecimento, ele coloca o Membro sob uma mira quase tão intensa quanto a do príncipe. Sabendo que o cargo exige uma grande interação com os mortais, os Membros de aparência monstruosa (tanto no aspecto, como no comportamento) nunca são considerados para o trabalho a não ser que tenham alguma forma de se disfarçar. Além disso, na maioria das vezes a nomeação

também é condicional — no decorrer de várias reuniões, o zelador será avaliado no que se refere à sua política em relação à Máscara, aos mortais, à segurança e ao Elísio em geral. As hárpias não são nada amáveis com um zelador fracassado; isso se ele continuar vivo para receber o desprezo.

Todas as noites o zelador precisa se assegurar de que o Elísio está de acordo com as regras mais importantes referentes às Tradições estabelecidas e à Máscara. Ele pode ser responsável por apreender armas na porta, um serviço que ele costuma pedir que o xerife execute. Em certas ocasiões, exige-se que ele seja o anfitrião, circulando entre os convidados e se assegurando de que as coisas caminhem calmamente. Se o príncipe exigir o oferecimento de bebidas, cabe ao zelador obtê-las. Quando vários Membros desejam usar o Elísio para organizar eventos diferentes (como aulas de dança, um debate ou até mesmo um recital de música), o zelador precisa lidar com o calendário para se assegurar de que todos tenham a sua vez e que os debates barulhentos dos Brujah não se sobreponham à exibição silenciosa de um artista Malkavian. Se mortais curiosos estiverem espiando pelas janelas ou um infeliz guarda de segurança entrar por engano na reunião dos Membros, o zelador precisa cuidar da retirada elegante do invasor. Se houver algum incidente que atraia a atenção dos mortais, o zelador tem que fazer a limpeza, podendo usar quaisquer recursos necessários para fazê-lo. Confiar muito nesses recursos, no entanto, é uma forma eficaz de atrair a ira do príncipe — e os melhores zeladores são sempre aqueles que chamam menos atenção.

“Tal zelador, tal Elísio,” é um ditado popular na hierarquia do poder — e é bastante verdadeiro também. Um zelador muito paranóico sobre invasores, conduz o Elísio com um punho estrangulador e organiza reuniões que mais parecem o pátio de uma prisão durante o horário de almoço. Um zelador com grande interesse nas artes pode favorecer reuniões que seguem o estilo das galerias de arte, dando boas-vindas a qualquer um que tenha algo a contribuir, enquanto um zelador mais interessado em interações sociais encoraja encontros patrocinados pelos anciões, que lembram a Mesa Redonda Algonquin.

De todos os postos de uma cidade esse é o que muda de mãos com maior freqüência. A posição é uma bola de futebol política, chutada de um lado para o outro entre o príncipe e a primigênie. Além disso, o cargo proporciona ao Membro grandes oportunidades para que ele cometa erros; cedo ou tarde qualquer zelador acaba ofendendo alguém. Um zelador sábio sabe quando deve se demitir; os mais tolos se agarram ao posto até o fim. Se um vampiro souber jogar as cartas, ele pode assumir o cargo de zelador três ou quatro vezes em poucas décadas; zeladores talentosos freqüentemente são recolocados no cargo.

O XERIFE

Apesar da descrição do trabalho do xerife variar de cidade para cidade, sua função primária é a de atuar como o “executor” do príncipe. É ele quem normalmente auxilia no aspecto “físico” do governo, realizando trabalhos que abrangem desde levar os ofensores à corte até manter a ordem nas ruas e ocasionalmente expulsar encrenqueiros do Elísio. Durante uma guerra, o xerife normalmente é chamado para atuar como comandante das forças, conduzindo ataques e coordenando o lado bélico da luta. Um xerife pode selecionar delegados — que normalmente têm a mesma autoridade de seu chefe — para ajudá-lo, mas, em geral, tais nomeações exigem a aprovação do príncipe.



Sem sombra de dúvida, a maioria dos xerifes provêm dentre os Brujah e os Gangrel que sobraram, embora qualquer um com alguma inclinação marcial possa ser selecionado. Como um dos deveres do posto é ficar atento às infrações da Máscara, um xerife também tem que demonstrar alguma inteligência além da força muscular. Valentões brigões estão se tornando cada vez menos comuns; operadores precisos na aplicação de sua força se tornaram a norma.

O zelador do Elídio e o xerife podem ser os melhores amigos ou piores inimigos. Um zelador que insiste em cuidar sozinho da segurança do Elídio se arrisca a pisar no calo do xerife, que acredita que isso é uma demonstração de sua incompetência às hárpias. Um xerife que invade o Elídio e reúne a segurança sem perguntar sobre os planos existentes pode alienar o zelador, privando-se de um apoio muito necessário quando chegar a hora de reforçar as medidas de segurança (tais como sensores de calor). Por outro lado, quando os dois oficiais trabalham lado a lado, particularmente durante um conclave, eles podem tecer uma rede forte o bastante para segurar o oceano. Zeladores e xerifes freqüentemente têm muito a dizer no que se refere à seleção um do outro; em alguns casos, Membros fortemente ligados mantêm ambos os cargos em união.

O ALGOZ

Alguns dizem que posto de algoz é uma relíquia dos tempos medievais, uma antiga forma de xerife, enquanto outros acreditam que o posto só foi criado nas últimas décadas (com uma genealogia igualmente renovadora). Como quer que o algoz tenha surgido, a verdade é que atualmente o posto se tornou parte da hierarquia de muitas cidades da Camarilla. De Berna a Portland, os algozes cumprem a sua função de limpar as regiões ermas e fronteiriças das grandes metrópoles. Seus alvos são os vampiros fugitivos criados sem permissão, os anarquistas e aquelas mulas de sangue ralo de 14^a e 15^a Gerações.

As atividades relacionadas ao algoz variam de cidade para cidade. Alguns príncipes concedem ao algoz o direito da destruição para agilizar o processo de purgação, enquanto outros exigem que eles levem suas "capturas" noturnas para serem julgadas no Elídio. Os príncipes mais precavidos levam em consideração algumas histórias recentes sobre algozes muito entusiasmados que atacaram e mataram vampiros que haviam seguido o protocolo e eram conhecidos na cidade, mas estavam no lugar errado, na hora errada. A história mais recente que circula nos Elsios descreve um feroz algoz Gangrel que encontrou três Membros em uma construção abandonada nas regiões ermas de Milwaukee. Tendo recebido autoridade total para destruir qualquer Membro que ele não reconhecesse, o algoz acabou rapidamente com o trio, que foi incapaz de oferecer muita resistência. Para a consternação da primigênie Tremere, ele voltou com seus troféus, cujos bens foram reconhecidos como pertencentes a três neófitos recentemente apresentados; eles aparentemente haviam saído em busca de um lugar privado para a realização de um ritual. O príncipe inicialmente se recusou a expulsar o algoz, mas o enfurecimento do conselho da primigênie e a fúria de todo o Clã Tremere o forçaram a reconsiderar.



DESTINO TENTADOR

A maioria dos Membros que lida com a humanidade, o faz observando cuidadosamente a Máscara. Esses vampiros sabem dos riscos que correm a todo instante e se preocupam imensamente em não ameaçar o véu que os protege da ira humana.

Mas também existem muitos vampiros atrevidos. Este tipo de vampiros, por alguma razão — normalmente tédio, apesar de alguns "simpatizantes secretos do Sabá" também serem responsabilizados — gostam de saber quanto longe conseguem chegar antes de despedaçar a Máscara. Esse tipo de jogo pode durar anos até que os jogadores finalmente escorreguem, com cada um chegando cada vez mais perto da borda. Se os participantes tiverem sorte, esse comportamento chama a atenção do xerife, que estabelece os limites antes que qualquer dano mais grave seja causado. Caso contrário, o "tropeço", como é conhecido na gíria, acaba acontecendo e as coisas fogem do controle.

Não é preciso dizer que o vampiro responsável pela infração raramente sobrevive à limpeza.

Nem todos os príncipes fazem uso do algoz — na verdade, alguns príncipes (geralmente de cidades menores ou de menos "prestígio") consideram o posto perigoso e desnecessário. A legalidade do algoz continua em debate em vários círculos, principalmente no que se refere à concessão do direito de destruição a esses *gendarmes*. Muitos xerifes vêem o algoz como uma ameaça ao seu poder e, consequentemente, são um dos maiores obstáculos para príncipes ou primigênius que querem introduzir o algoz na cidade. Por outro lado, alguns xerifes vêem o algoz como alguém que tomará conta dos problemas que ocupam um tempo importante que deveria ser gasto em um número interminável de outros assuntos, como incursões do Sabá ou caçadores persistentes. Muitos vampiros, principalmente os que costumam habitar as regiões ermas, e um número surpreendente de vampiros de "salão de beleza", também consideram o algoz como uma ameaça potencial; um algoz maléfico ou que trabalhe para o inimigo pode ser mortal, especialmente se o príncipe lhe conceder muita liberdade de ação ao lidar com os vampiros de sangue ralo.

Em geral, o algoz não é um dos vampiros mais populares. Em sua maioria, são solitários, e se esse não for o caso no inicio, logo as exigências do posto garantem que ele se transforme num. Poucos vampiros ficam à vontade quando estão perto do algoz local, sendo que até mesmo os príncipes mantêm seus exterminadores contratados à distância. Os algozes, vampiros amargos e isolados, logo se tornam desdenhosos da companhia dos Membros, trocando os Elsios por noites de "trabalho". Alguns Membros de visão (normalmente os que exerceram algum tipo de trabalho psicológico no passado) tentam continuamente atrair o algoz para a vida social dos Membros, temendo que sem o contato social ele se tornará um autômato, uma máquina de matar incapaz de distinguir a diferença entre um amigo e um inimigo. Esse empenho veio encontrando resultados insuficientes. Alguns algozes desprezam essas "boas intenções" como uma tentativa de confundi-los, enquanto outros acham que esta falsa cordialidade só acentua o abismo existente entre eles e os seus companheiros imortais.

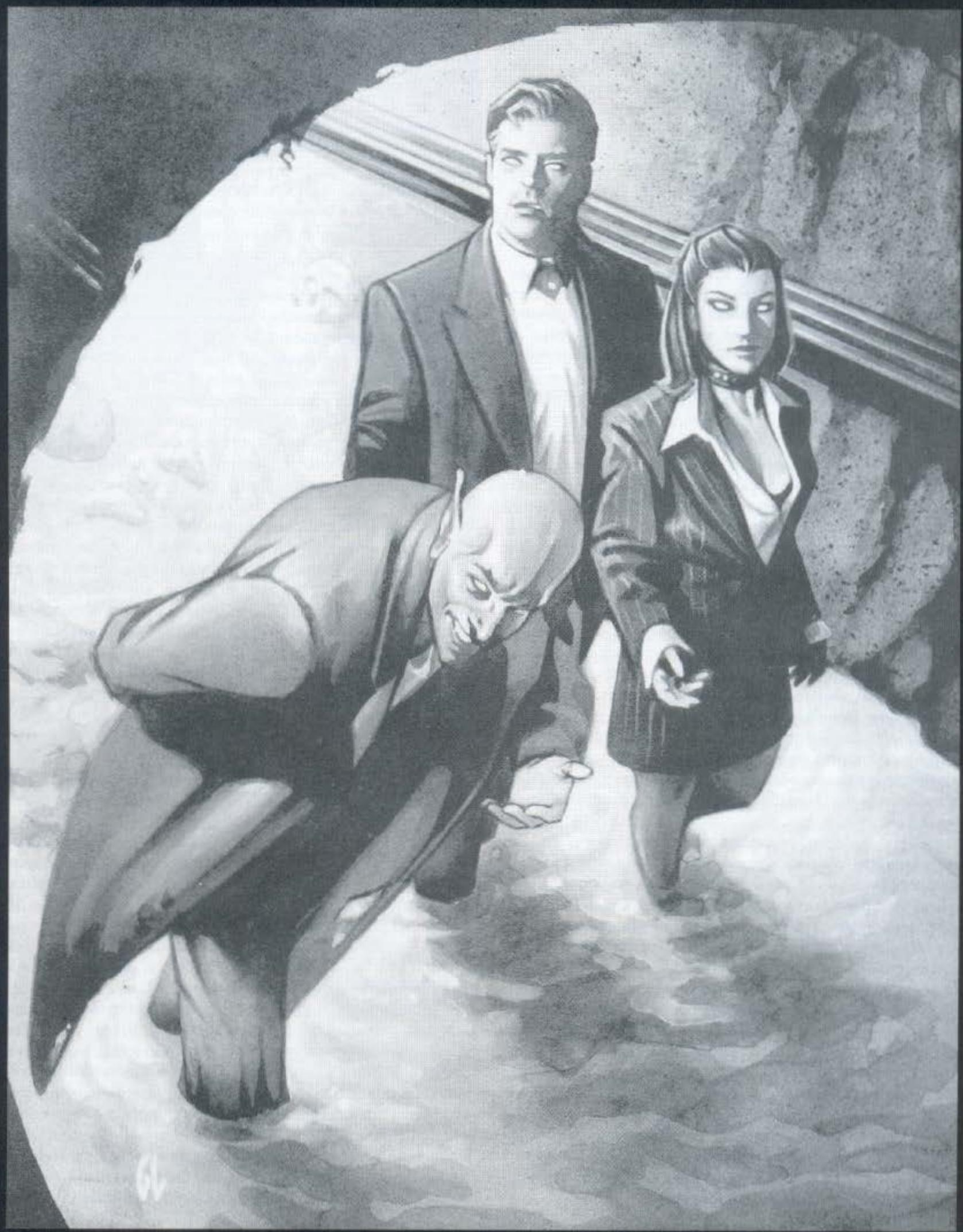
AS MASSAS

Nem todos os vampiros da Camarilla têm um título; na realidade, bem poucos têm. A grande maioria dos membros da seita se preocupa com sua própria não-vida, enquanto alguns têm ambições de alcançar poder dentro da seita; esses vampiros prestam muita atenção no cenário político e podem gastar décadas ou mesmo séculos tramando sua ascensão ao poder. Outros evitam inteiramente o assunto, apresentando-se para cada novo príncipe e em seguida desaparecendo nos esgotos ou laboratórios taumatúrgicos.

O fato é que os vampiros dispõem da eternidade diante de si e precisam encontrar algo para fazer antes que o enfado esmagador das eras os deixe loucos. Uma participação ativa na política só é uma opção para alguns dos Membros; afinal, só existe uma quantidade limitada de títulos para serem preenchidos e conseguir uma promoção é um processo demorado e sangrento. Isso significa que os Membros precisam encontrar outros interesses e saídas, lembrando-se sempre de seguir as Tradições e preservar a Máscara.

As diversões mais comuns entre os Membros normalmente envolvem os mortais. Essas interações podem tomar muitas formas, desde a dedicação à arte (é muito comum haver grupos compostos exclusivamente de vampiros) até a intromissão nas corporações. Outros Membros tentam retornar ou assumir novas vidas mortais vivendo entre os humanos com o objetivo de levar adiante seus propósitos ou afastar o tédio. Com mais freqüência, porém, um vampiro que decide passar suas noites interferindo com os mortais escolhe um campo ou instituição em particular — normalmente designado pelo príncipe, que não tem nenhum interesse em ver seus súditos brigando pelo controle de uma indústria particularmente suculenta — e começa a trabalhar com seu brinquedo. Os Membros são muito protetores com suas conexões mortais, cuidando delas com o mesmo cuidado e paixão que um jardineiro emprega no seu bonsai preferido. Isso nem sempre significa que o vampiro realmente se importa com a área sobre a qual ele possui domínio (apesar de existirem exceções), mas sim que ele é possessivo. Muitas vezes, esses vampiros têm grande interesse nas preocupações noturnas de suas conexões, mergulhando nos detalhes como forma de distração. Às vezes os Membros levam adiante suas cruzadas do tempo em que eram mortais, mas cedo ou tarde as preocupações desaparecem. A forma da vingança permanece, mas a motivação se transforma, e então, a busca se torna mais importante do que o objetivo. Existem vários casos de vampiros que entraram em torpor logo após alcançarem objetivos que perseguiram durante séculos; muitas vezes não há mais nada que lhes desperte o interesse.

Por outro lado, existem os vampiros da Camarilla que não têm nenhum interesse em lidar com os humanos. A Máscara é uma desculpa conveniente para evitar o contato com a humanidade, exceto pela alimentação. Estas criaturas solitárias estão mais preocupadas com os seus assuntos vampíricos: pesquisas taumatúrgicas, filosofia vampírica, expressão artística ou outros empreendimentos possíveis apenas para os que dispõem de um tempo de vida ilimitado. Contudo, assim como os Membros que se dedicam inteiramente à Máscara, os vampiros que se prendem a assuntos imortais sentem uma paixão avassaladora pelo que fazem. No final das contas, não importa tanto o que cada Membro faz, mas sim que eles o façam com tanta ênfase, que isso os impeça de vagar sem propósito rumo à loucura e à eternidade.





FILIGRANAS DO SANGUE: OS CLÃS

Nem mesmo aqueles que vieram muito antes de nós e foram filhos de nossos senhores, os deuses, nem mesmo eles que eram meio divinos, chegaram ao fim dos seus dias sem nenhum sofrimento ou perigo, nem viveram eles para sempre.

— Simônides de Ceos, "The Comments of Simônides," tradução de Richard Lattimore

A essência da Camarilla, o cerne da sua força, é o grupo de clãs vampíricos que se uniram no século XV para vestir a Máscara e ocultar a existência dos Membros. Foi a interação desses clãs centrais, os compromissos e ajustes que fizeram a fim de lidar uns com os outros, que concedeu à Camarilla grande parte da sua forma, definição e tempero. Para conseguirmos entender a Camarilla, primeiro precisamos conhecer os clãs — as linhagens, os desgarrados, os refugiados e os parasitas — que a compõem.

SEIS...

Nos dias de hoje, seis clãs servem como o núcleo da Camarilla. Brujah, Malkavian, Toreador, Tremere, Ventre e Nosferatu estão firmemente comprometidos com a Camarilla e tudo o que ela significa. As anti-tribos destes clãs são uma minoria distinta; numericamente, a grande maioria de todas essas linhagens apoia a Camarilla. Os clãs fazem isso, não por nenhum senso altruísta ou bondade inata, mas sim porque os anciões desses clãs acreditam que a seita e os costumes anexos a ela oferecem a melhor chance de sobrevivência. Sobrevivência de quem? Bem, essa é a pergunta que fica pairando, mas a distância entre os anciões e neófitos é grande o suficiente para que o que é filtrado através das gerações perca a presunção transparente que pode ser atribuída aos pronunciamentos dos anciões. Para muitos novos Membros, a Camarilla é simplesmente a Maneira De Se Fazer As Coisas e não cabe a eles discutir — pelo menos não no início.

Contudo, mesmo aqueles que se tornam impacientes e começam a questionar, normalmente voltam ao rebanho.

PRESTÍGIO DO CLÃ

Prestígio do Clã é um Antecedente adicional usado para manter um registro da posição de um vampiro dentro do seu clã. O Prestígio do Clã não tem absolutamente nenhuma relação com o Status regular de um Membro; um vampiro pode muito bem ser altamente respeitado pelos demais Nosferatu e menosprezado pela Camarilla como um todo, ou um príncipe Brujah pode ser respeitado pela nobreza mas detestado por seus companheiros de clã como sendo um traidor. Normalmente um vampiro só consegue adquirir Prestígio dentro do seu clã, mas em ocasiões raras, um Membro pode ter prestado serviços suficientes a uma outra linhagem para também merecer Prestígio do Clã dentro dela. Um exemplo seria um Toreador que, apesar de sua sensibilidade, alimenta regularmente os Nosferatu com fotocas do Elfsio ou salões de beleza, ou um arconde Gangrel que, enquanto cumpria o seu dever, acabou com uma conspiração Sabá para assassinar um príncipe Ventre.

A Característica Prestígio do Clã normalmente só chega ao nível cinco, mas alguns anciões e figuras lendárias (como as encontradas no Apêndice dos Livros de Clã) podem alcançar um Prestígio do Clã de 10. Este Antecedente não pode ser comprado com pontos de experiência. Ele só pode ser obtido por meio da representação com os anciões e outros membros do clã em questão. Além disso, ações estúpidas ou infames, ou a influência das hárpias, podem facilmente acabar com o Prestígio do Clã de um vampiro. Respeito dentro de um clã é algo difícil de se obter e fácil de se perder e a maneira com a qual o Prestígio do Clã é conferido ao personagem deve refletir isso.



BRUJAH

Vejam! É inacreditável como os fortes decafram. Esta é a perspectiva que os anciões dos outros clãs têm dos Brujah. Os Membros mais jovens, que não se lembram das noites de filosofia e glória do clã, vêem os Brujah como uma talé desorganizada e anarquista. O fato é que na época degradante em que estamos, a grande maioria dos membros do clã realmente se encaixa nessa descrição, ou pelo menos o suficiente para que o estereótipo tenha se tornado amplamente aceito.

Conforme a sagrada cidade de Cartago vai desaparecendo da memória, os Brujah se tornam cada vez mais os jovens zangados da Camarilla. Reprimidos pelas tradições da Camarilla e mantidos no lugar pelos cruéis anciões, a Ralé das ruas descarrega sua frustração andando em grupos, realizando Algaravias e geralmente adotando um mau comportamento em relação à cortesia do Elício e dos Ventrué.

Nas noites de hoje, os Brujah evitam os corredores do poder o mais que podem. Os membros mais jovens do clã têm pouco interesse em participar dos jogos dos Ventrué ou serem expostos ao ridículo pelos Toreador. Em vez disso, eles permanecem como a mais leal (na maior parte) oposição à seita, vitais para a Camarilla, mas com pouco interesse em suas regras e regulamentos. É verdade que, no momento do Abraço, os anciões ainda podem escolher indivíduos de inclinações filosóficas paralelas às direções do clã mas, atualmente, a imagem comum dos Brujah é a de rebeldes com jaquetas de couro.

FORÇA E INFLUÊNCIA

Dentro da Camarilla, os Brujah desfrutam de uma influência relativamente pequena entre os príncipes. Devido à propensão do clã para se meter em encrenças (o temperamento lendário dos Brujah é capaz de produzir infrações igualmente lendárias da Máscara ou outras Tradições), poucos príncipes estão dispostos a dar-lhes mais do que um "boa-noite". Príncipes Brujah são raros, embora um número surpreendente de xerifes e algozes façam parte do clã. Como grande parte da "Ralé" (com ou sem aspas) com a qual esses oficiais têm que lidar também é Brujah, estes encontros podem proporcionar conflitos políticos internos interessantes para o clã.

Na verdade, os Brujah exercem sua maior influência nas ruas e torres de marfim. Além disso, dentre todos os clãs, o Brujah é o que tem a maior influência nos assuntos acadêmicos dos mortais, uma relíquia das noites dos pretensos reis filósofos do clã. Os anciões continuam trabalhando duro para usar essa base como candidatos potenciais ao Abraço, mas atualmente o interesse primário do clã se encontra em outro lugar.

Onde antes governavam de dentro de fortalezas e escolas, agora os Brujah dominam das ruas, principalmente devido ao grande número de membros. Muitos Brujah vieram de, ou estão familiarizados com, um estilo de vida turbulento e decidiram continuar com ele mesmo depois da morte. Levando em conta que os semelhantes se atraem, é óbvio dizer que os vampiros que vieram das ruas formaram o hábito de Abraçar aqueles que também pertencem às ruas. Mesmo assim, o clã ainda conta com a maior variedade de membros dentre todos; em muitos casos, basta uma rápida atitude ou uma demonstração de intolerância ao ouvir um insulto para merecer o Abraço. O resto, argumentam os Brujah, pode ser ensinado.

ORGANIZAÇÃO

Ao questionar um Brujah sobre a estrutura do seu clã, você está sujeito a receber duas coisas como resposta: uma risada ou





um soco no estômago. O Brujah é o mais desorganizado de todos os clãs, evitando encontros formais em favor das informais Algaravias (frequentemente organizadas depois de concertos ou festas particularmente energéticas). Não existe nenhum "Conselho de Administração" ou concessão formal de status entre a Ralé; em vez disso, os Brujah de mesma mentalidade se reúnem para trocar informações e reclamar, ou para discutir sobre praticamente qualquer coisa. De algum modo, as novas sempre acabam sendo espalhadas — dessa forma casual — mas, qualquer um que espere encontrar todos os Brujah de uma região sentados em assembleia normalmente fica bastante desapontado.

A única organização que os Brujah têm é uma divisão grosseira ao longo de linhas filosóficas. Brujah mais jovens e anárquicos são chamados de Iconoclastas (a resposta que eles dão a este termo não é publicável) e é destes vampiros que surgiu a imagem estereotipada do clã. Os membros mais velhos do clã, chamados de Idealistas (eles normalmente preferem algum nome grego) estão mais interessados nos ideais do clã e na reivindicação da sabedoria e da filosofia que uma vez pertenceu a eles; muitos ainda se lembram de Cartago. Os Idealistas olham de cima para os Iconoclastas como crianças teimosas, enquanto os Iconoclastas zombam dos Idealistas por serem fósseis atrofiados. No meio do fogo cruzado se encontram os Individualistas, que oscilam entre os dois campos tanto em idade como em temperamento. Não é preciso dizer que eles são atingidos de ambos os lados.

PREOCUPAÇÕES

Existem quase tantos interesses pessoais dentro do clã quanto o próprio número de membros. Devido à falta de uma política unificada do clã em relação aos seus objetivos, é difícil que um único assunto ou interesse desperte a ira de todos. A chamas de Cartago continuam queimando forte nos anciões, mas poucos Brujah criados no último milênio dão muita importância ao assunto. Os Iconoclastas uivam sobre a imposição seletiva das leis e a opressão pelos Ventrue, mas esses gritos freqüentemente morrem nos ouvidos moucos dos anciões.

A única preocupação que une todos os membros das diversas frentes do clã são as invasões Sabá. O Sabá opera nas ruas, o que significa que os Brujah sofrem o ímpeto inicial de qualquer ataque feito contra a seita. Por este motivo, os Brujah sentem (justamente ou não) que estão sendo usados pelos outros clãs como um pára-choques contra o Sabá ("Estou disposto a lutar até o último Brujah" é uma piada comum). Alguns vampiros espalhafatosos até mesmo anunciam que, da próxima vez, se não receberem nenhuma ajuda, simplesmente deixarão que a anti-tribo siga em frente, mas estes sentimentos ainda não são comuns a todo o clã.

HUMANIDADE

É verdade que os Ventrue exercem uma grande influência no mundo mortal e que não estarão mentindo ao dizer que são o clã de maior interação, mas os Brujah vêm logo em segundo. A diferença entre o tipo de interação dos clãs está na forma de aproximação. Os Ventrue buscam as instituições mortais, enquanto os Brujah buscam os indivíduos. Consequentemente, os Brujah podem não puxar os cordões de um candidato a prefeito, mas certamente têm conexões com as pessoas sobre as quais este candidato pisou durante sua escalada até o topo — e as informações obtidas com esses contatos podem ser tão úteis quanto qualquer outra acumulada por meio de campanhas Ventrue multimilionárias.

PRESTÍGIO DO CLÃ

No clã Brujah o prestígio é conferido mais pela atitude do que pelas ações. O clã tem o que se pode chamar de um compromisso com o enfraquecimento das autoridades e a propagação do anarquismo e todas as ações que tenham um ou ambos os resultados concedem ao realizador algum status dentro do clã. Dizer algumas verdades ao príncipe, romper uma negociação Ventrue (e sobreviver para contar vantagens), provocar os Tremere ou desvendar as fraudes de um policial mortal corrupto — tudo isso pode garantir ao Brujah algum crédito entre seus anciões e iguais. Infelizmente, a propensão dos Brujah de perseguirem os poderosos e as autoridades freqüentemente volta os jovens do clã contra seus anciões, o que significa que a questão do prestígio pode se tornar delicada. Recompensar um neófito por ações que subvertam um ancião Brujah é buscar problemas, embora não deixe de ser coerente com o espírito do clã. Os Brujah mais jovens também têm o hábito de ignorar os pronunciamentos de seus anciões e estabelecer sua própria ordem de hierarquia social. Estas providências normalmente se baseiam em questões de força ou número de seguidores; os Brujah tendem a se deslocar em grupos, seguindo líderes carismáticos.

PRÁTICAS E COSTUMES

Os costumes Brujah são uma mixórdia de pobres recordações de rituais mortais, antigas tradições transmitidas com desleixo dos senhores para suas crianças e práticas iniciadas por eles mesmos. A maioria é improvisada de cidade para cidade, pois os Brujah acham que o que realmente importa é o significado do que eles fazem. Além disso, não é como se os Iconoclastas e os Idealistas pudessem concordar em fazer alguma coisa juntos. No final das contas, os costumes Brujah são mais uma questão de se alinhar ao longo do eixo de sentimentos principais do clã e agir de acordo.

As reuniões Brujah, chamadas de Algaravias, não são programadas com regularidade. Elas acontecem juntamente com outros eventos interessantes — concertos, exibições, festivais, conferências e assim por diante — e, com freqüência, os mortais responsáveis por engatilhar a Algaravia acabam sendo arrastados para ela. Essencialmente, uma Algaravia é aberta a membros de qualquer clã, embora qualquer Tremere que se atreva a participar passará por momentos difíceis. Os Brujah não escondem o desgosto que sentem pelos Feiticeiros e adoram mostrar aos espiões rivais uma definição nova e excitante da palavra dor.

MALKAVIAN

Excêntricos, tolos, loucos. Estas são as descrições dadas pelos outros clãs para os filhos de Malkav — que francamente não ligam a mínima para o que os outros pensam. Os Malkavianos são loucos, mas não da forma que os outros imaginam. Cada Malkaviano vê o mundo por meio da sua própria lente deformada de percepção, uma distorção totalmente pessoal que os forasteiros consideram como insanidade. Mas os Malkavianos insistem — pelo menos os de inclinações filosóficas — que essa distorção é a chave do esclarecimento, e muitas vezes os Lunáticos realmente parecem saber mais sobre o que está acontecendo do que os seus irmãos considerados sãos.

O quê exatamente os Malkavianos fazem na Camarilla também é assunto de especulações. Embora a lealdade do clã à seita nunca tenha vacilado, os interesses da seita sempre parecem interferir com os dos Malkavianos. Como resultado, eles encaram a Camarilla com uma espécie de afeição confusa,



INSANIDADE

É um erro comum entre os outros clãs considerar os Malkavianos como engraçadinhos ou pueris, brincalhões excêntricos que na verdade são inofensivos. Nada poderia estar mais distante da verdade. Os filhos de Malkav exibem uma ampla variedade de disfunções, oscilando entre casos relativamente moderados de agressão até manias psicóticas e homicidas, mas de modo geral eles não são engraçadinhos. É muito mais provável que um Malkaviano esteja carregando uma navalha do que um ursinho de pelúcia e trapos ensanguentados são muito mais comuns do que chinelos de coelho. Embora existam alguns Malkavianos que regridem ao comportamento infantil, eles dispõem de todas as forças e poderes de um vampiro maduro. Acessos de raiva reforçados com a Demência ou um frenesi não devem ser encarados como adoráveis, muito menos o Membro por trás desses ataques.

enquanto seus correlatos dos demais clãs não conseguem deixar de sentir uma desconfiança vaga e inquieta sobre os motivos reais dos Lunáticos.

Recentemente, todo o clã foi infectado com a Disciplina Demência por sua anti-tribo do Sabá. Este acontecimento se deu através da Rede de Loucura Malkaviana, embora até mesmo os próprios Malkavianos não saibam explicar exatamente o que houve. A nova Disciplina não parece ter afetado em muito o comportamento dos membros do clã, mas tratando-se dos Malkavianos, nunca se sabe.

FORÇA E INFLUÊNCIA

A força e influência dos Malkavianos variam de cidade para cidade, dependendo das peculiaridades da população Malkaviana local. Em alguns lugares os Lunáticos são praticamente incapacitados por suas manias, não sendo um fator na política da cidade. Em outros, a notória demência do clã é praticamente

imperceptível ou até mesmo alimenta a fome de poder do indivíduo. Um Malkaviano fumíngulo pelo poder com uma personalidade obsessiva pode ser uma visão assustadora tanto para seus amigos como inimigos.

Para surpresa de poucos, os Malkavianos vêem o sistema de tratamento de saúde mental como um ambiente hospitaleiro; muitos se estabelecem em pequenos feudos na administração de estabelecimentos de tratamento. Contudo, os Lunáticos não se limitam às clínicas mentais — é tudo uma questão das experiências pelas quais o Malkaviano passa. Alguns não têm nada na cabeça, outros, são levados à arte, causando inveja aos Toreador, ou aos negócios, preocupando os Ventrue. Uns poucos se dedicam à magia, mas a especulação do que um Membro desses pode Ter em mente causa pesadelos a muitos Tremere poderosos.

ORGANIZAÇÃO

Definir a organização dos Malkavianos é como tentar tapar o sol com uma peneira. A tarefa é simplesmente sem sentido, pois a forma na qual os Lunáticos se organizam se transforma e muda com uma velocidade ofuscante. As reuniões irregulares do clã estão abertas a todos os visitantes, mesmo porque os Malkavianos não se preocupam em manter ninguém de fora, mas os observadores costumam voltar arrepiados com o que presenciaram. Às vezes eles organizam pastiches melancólicos idênticos às reuniões de clã dos Ventrue ou Tremere, enquanto outras, eles imitam o Sabá ou se comportam de forma absolutamente incompreensível a qualquer um que não compartilhe da taça comunal da loucura.

Não existe nenhuma organização local, nacional ou global de Malkavianos. O clã simplesmente é. Tentar colocá-los dentro dos limites do comportamento "normal", como os Ventrue e demais vêm tentando fazer durante séculos, é totalmente infrutífero. Os



PRESTÍGIO DO CLÁ

Não existem critérios que estabeleçam uma hierarquia de Malkavianos, colocando um acima dos outros. As posições dentro do clã variam loucamente de uma noite para outra e um líder Malkaviano seguido por todos em uma ocasião pode ser completamente evitado na próxima. Isso só faz sentido para os Malkavianos, e mesmo assim, nem para todos. Existe contudo, uma diretriz aproximada que diz que qualquer um que realiza um trabalho excepcional ao quebrar a percepção compartilhada da realidade (vamos dizer, fazendo com que o príncipe fale em línguas ou que o zelador do Elsio exponha um quadro pintado a dedo) freqüentemente ganha fama entre os seus iguais, mas fora isso, o sistema de prestígio dos Malkavianos parece ser uma paródia incompreensível para todos os outros clãs.

Malkavianos só se reúnem quando querem, só fazem o que querem e se divertem seguindo a insanidade que une todos.

PREOCUPAÇÕES

Será que os Malkavianos têm interesses conjuntos? Ninguém sabe dizer. Existem especulações de que a infestação perpetrada pela anti-tribo deu início a algumas discussões entre os próprios Malkavianos, mas se alguém conhece a verdade, este alguém não está falando. Os Malkavianos mais socialmente aceitáveis evitam falar sobre o assunto e na maioria das vezes não vale a pena perguntar aos menos funcionais.

Se é possível dizer que o clã tem um assunto central, este seria a questão do esclarecimento por meio de uma nova percepção (ou o que os ignorantes erroneamente chamam de insanidade). Ao remover a película do comportamento "normal", os Malkavianos dizem ser capazes de enxergar a verdadeira realidade mais claramente do que nunca. Vários membros do clã gostariam de compartilhar essa visão renovada com o restante da Camarilla e do mundo. Esses vampiros são quase que universalmente temidos, pois seu empenho de conversão acaba levando grande parte de suas vítimas à loucura.

PRÁTICAS E COSTUMES

O costume Malkaviano mais notório é a arte de realizar travessuras, fazer "brincadeiras" com os outros Membros a fim de expandir a percepção deles. O único problema é que essas brincadeiras podem tomar praticamente qualquer forma e só são engraçadas para os Malkavianos que as realizam; as vítimas normalmente as classificam como algo entre irritantes e fatais. As brincadeiras Malkavianas não envolvem almofadas de assobio e baldes d'água equilibrados sobre as portas, em vez disso, constituem uma tentativa de chutar as muletas da realidade consensual de sob os Membros. Essas brincadeiras variam desde teatranjar continuamente a mobília do refúgio de um vampiro até o uso cuidadoso da Demência para levar um caçador a um alvo desventurado; um vampiro que se torna alvo do interesse de um Malkaviano logo percebe o abandono dos amigos, que temem ser atingidos dentro do raio da explosão.

Os alvos Malkavianos para o Abraço tendem a não fazer parte do núcleo da sociedade. Apesar de nem todos serem clinicamente loucos antes do Abraço, nenhum deles é um modelo de estabilidade e muitos só precisam do horror do Abraço para empurrá-los no abismo. Os senhores Malkavianos não parecem ser muito atenciosos com suas crianças, mas de alguma forma os néfitos sempre acabam aprendendo tudo o que precisam saber.

Os forasteiros especulam que a Rede de Loucura Malkaviana de alguma forma deve ter parte nisso, mas levando em conta que eles culpam a Rede de Loucura Malkaviana por tudo que vem acontecendo desde a morte de Abel, essas teorias freqüentemente são descartadas.

NOSFERATU

Os Nosferatu não são monstros, pelo menos não do jeito que muitos Membros pensam. Sim, eles vivem nos esgotos e na sujeira, têm uma aparência que faz com que a maioria dos mortais corra gritando e criam estranhas monstruosidades como guardiões de seus domínios subterrâneos, mas os Nosferatu negociam segredos e não cadáveres. Escondendo suas faces por trás de ilusões, eles (ou seus servos) buscam qualquer fragmento de informação que lhes pareça digno de possuir e depois vendem seus espólios aos menos observadores (presumivelmente poucos, dado a sua clientela). A disposição dos Nosferatu de freqüentar lugares desprezados pelos outros Membros lhes serve muito bem em inúmeras ocasiões e sua reputação de monstruosidades garante que os curiosos não tentem virar a mesa sobre eles.

Os Nosferatu costumam morar nos esgotos da cidade, mas não se restringem a eles. Afinal, toda ação (e as informações que vêm com ela) está acima da terra. Os esgotos são uma forma conveniente e obscura de ter acesso ao mundo exterior e um bom lugar para esconder o que foi encontrado. A maioria dos Nosferatu transforma a parte do esgoto próxima aos seus refúgios em armadilhas mortais, sendo que quanto mais velho for o vampiro, mais complicadas e complexas ficam as armadilhas. Os Nosferatu são apaixonados pela privacidade; os invasores devem estar preparados para pagar o preço pela violação.

No final das contas, as transações dos Nosferatu giram em torno de informação. Na maioria das vezes a moeda de troca é mais informação, o que torna o clã cada vez mais rico. Além disso, os Nosferatu não têm medo de usar o que têm, criando um certo receio nos outros Membros, que temem ser humilhados, chantageados ou mesmo assassinados ao permitir que as palavras erradas caiam nas mãos de um Nosferatu.

FORÇA E INFLUÊNCIA

Os Ratos de Esgoto raramente ocupam posições no governo de uma cidade. Os outros Membros não se sentem à vontade com um monstro fedorento e repulsivo em uma posição de autoridade e encontram maneiras de mantê-los fora do poder. Às vezes, o príncipe concede uma posição ao clã, seja para demonstrar que é compreensivo ou em uma tentativa de assegurar a amizade do clã, mas a maioria simplesmente tenta se poupar e excluir o clã o máximo possível. Cidades com príncipes Nosferatu são quase desconhecidas. A verdade é que eles não parecem se importar muito com isso. O tempo que seria gasto no cumprimento dos deveres de um cargo seria um tempo não utilizado na reunião e uso de informações.

Contudo, como exploradores sem igual, os Nosferatu facilmente compensam qualquer perda de poder "mundano". As suas vastas redes de informação compartilhadas torna possível a obtenção de escândalos sobre praticamente qualquer um e os Nosferatu fazem questão de que todos saibam disso. Consequentemente, os clãs que desejam o que os Nosferatu possuem são obrigados a descer e negociar com alguns dos mais difíceis negociantes do mundo. As dívidas pendentes e as fofocas



tecem a influência notável detida pelo clã, afinal, esta é uma moeda válida tanto em cima como embaixo da terra.

ORGANIZAÇÃO

A organização dos Nosferatu é bastante relaxada, embora não existente. Ajuntamentos regionais de Nosferatu, chamados de Ninhadas, se reúnem em freqüência semi-regular, normalmente para trocar informações. É comum que as Ninhadas enviem representantes umas para as outras, seja durante os encontros ou para transportar informações muito preciosas para serem enviadas pelo correio ou e-mail. Esses intercâmbios ajudam a disseminar as informações através do clã com uma velocidade relâmpago.

Os encontros entre as Ninhadas são chamados de Recepções, assembleias sem programações fixas. As Recepções ocorrem quando um Nosferatu decide que chegou a hora. O autoproclamado anfitrião da Recepção deve organizar o espaço e as acomodações, mas fora isso as reuniões são notavelmente informais. Os Nosferatu tratam uns aos outros com muito respeito; a aparência horrorosa compartilhada pelos membros do clã ajuda muito neste aspecto.

Nos últimos anos, os Nosferatu investiram pesado na SchreckNET, ligando as Ninhadas por meio do ciberspaço e permitindo uma troca mais dinâmica de informações. Atualmente a SchreckNET é intercontinental e os seus guardiões esperam que durante os próximos 3 anos mais de 90% de todos os covis Nosferatu estejam conectados a ela.

PREOCUPAÇÕES

Os Nosferatu sabem muito para não se preocuparem. Eles sabem porque os Gangrel deixaram a Camarilla, sabem grande parte do que acontece entre os Malkavianos e o que realmente está se passando nos corredores do poder dos Ventre. Os Nosferatu não estão muito otimistas com o futuro da Camarilla, o

que muitas vezes os leva a debater sua retirada da seita. Se existe um problema na Camarilla, os Nosferatu o conhecem e debatem com interesse.

Uma das preocupações dos Nosferatu — não compartilhada por nenhum dos outros clãs — são os Nicktuku. De acordo com a tradição do clã, os Nicktuku são as outras crianças geradas pelo fundador do clã — crianças tão deformadas que, se comparadas, fariam com que os Nosferatu parecessem normais. Essas monstruosidades, criaturas extremamente poderosas e absolutamente odiosas, caçam seus irmãos menos deformados por todo o mundo. Nos últimos anos, os relatos sobre os Nicktuku vêm crescendo e um número alarmante de covis Nosferatu vem perdendo o contato. Alguns membros alarmistas do clã vêm isso como um sinal de que os Nicktuku estão agindo e, assim sendo, preparando suas defesas para o que pensam ser o ataque final.

PRÁTICAS E COSTUMES

Existem poucas práticas entre os Nosferatu que se tornaram conhecidas entre os outros Membros. Uma das mais espetaculares e espantosas (talvez a razão pela qual os Nosferatu deixaram a informação vazar) é o costume de criar lagoas de desova com o objetivo de fabricar carniçais guardiões. Estas lagoas comportam grandes quantidades de água regularmente enriquecida com a vitae dos Nosferatu. O objetivo desses locais é a criação de verdadeiras hordas de carniçais animais deformados, grandes e leais, que servem como um sistema natural de alerta e defesa. Os Nosferatu também cultivam fungos e plantas subterrâneas, criando jardins dignos dos maiores farmacêuticos — ou dos envenenadores mais mortais.

No final das contas, todos os costumes Nosferatu se resumem no respeito e cortesia. Eles realmente parecem ser genuínos no respeito uns com os outros e com seus anciões (os Ratos de Esgoto

PRESTÍGIO DO CLÃ

Entre os Nosferatu, a reputação é baseada na utilidade e no mérito. Aqueles que realizam trabalhos excepcionais para o clã ou que descobrem informações particularmente suculentas (que podem ser usadas mais tarde; nos dias turbulentos de hoje não há muita utilidade para informações teóricas) são aclamados. Além disso, levando em conta que os Nosferatu estão em comunicação constante, a notícia dos feitos de um vampiro podem se espalhar bastante; para o bem ou para o mal. Um Nosferatu que trai a confiança de um companheiro em uma troca de informações, é responsável pela violação ou ataque de um covil ou passa uma informação falsa para os outros membros do clã pode enlamear sua reputação em uma questão de horas por meio da SchreckNET.

são os únicos vampiros que não ficam resmungando sobre as supostas obras malignas que os anciões estariam tramando), fazendo com que os negócios fluam com mais facilidade e rapidez. Para os Nosferatu, o que interessa não é a ordem de precedência mas sim o cumprimento das tarefas, fato refletido na falta de formulação de costumes.

Há contudo, um passatempo que os Nosferatu parecem apreciar bastante; eles gostam de pressionar os outros Membros. Todo Nosferatu sabe que os outros clãs não gostam de lidar com eles e que só o fazem sob grande necessidade. Consequentemente, os Nosferatu se esforçam bastante para representar o pior aspecto de sua existência quando os outros clãs vêm pedir alguma coisa, testando para ver até onde seus potenciais clientes estão dispostos a chegar. Quando um Toreador está disposto a ir até os esgotos ou um Ventrue a comer uma sopa comunitária, os Nosferatu não apenas sentem um prazer demoníaco de ver a frustração de seus visitantes, mas o encontro como um todo se transforma em teste para ver exatamente quão desesperados estão os altos e poderosos.

TOREADOR

Para os Toreador — pelo menos para os que fazem jus ao nome do clã — a beleza é tão importante quanto o sangue. Estes Membros, como grandes estetas que são, dedicam-se à exploração, criação e preservação da arte em todas as suas formas, não importa se esta arte queira ser preservada ou não. Apesar de facilmente impressionados por imagens belas, os Toreador também podem ser friamente ferozes na destruição do que os desagrada. Como uma mesma obra — ou mortal — pode tanto agradar quanto desagradar um mesmo número de Toreador, lidar com esse clã pode ser muito perigoso.

Ao contrário da imagem de vaidosos e poseurs, os Toreador estão entre os mais eficientes manipuladores que a Camarilla conhece. Esses Membros, mestres da intriga propriamente dita (para alguns Toreador apenas mais uma forma de arte), podem conferir às palavras pontas mais afiadas do que as garras de um Gangrel. A mesma percepção sobrenatural que permite que um Toreador pasme na presença de um Van Gogh também lhe fornece indícios do humor e possíveis ações dos seus inimigos. Quanto ao estudo da arte, o conhecimento de anatomia de um escultor imortal pode ser aplicado com a mesma facilidade em um bloco de mármore ou na garganta de um oponente.

Chame de expressão, arte ou beleza, a verdade é que os Toreador estão atrás de uma coisa que nenhum outro clã busca.

A excelência e a qualidade artística de todas as coisas chamam a atenção dos Toreador (principalmente os mercedores do Abraço) e é a busca pela preservação destas realizações que impulsiona o clã. Com toda a eternidade diante de si, os Toreador têm todo o tempo que precisam para buscar a perfeição. Eles simplesmente nem sempre a procuram das formas e nos lugares onde os outros Membros esperam.

FORÇA E INFLUÊNCIA

Além dos Ventrue, nenhum outro clã se adaptou tão profundamente à Camarilla como os Toreador. Se os Ventrue são a espinha dorsal da seita, os Toreador são o coração. Como resultado, há uma parcela bastante justa de príncipes, xerifes e senescalos Toreador. Mesmo que o príncipe da cidade seja de outro clã, existem boas chances de que exista pelo menos um Toreador como seu conselheiro. Para os Toreador, o campo da política é tão importante como qualquer outro e muitos membros do clã se tornaram muito habilidosos neste meio.

Estranhamente, há uma menor quantidade de zeladores do Elício originários do clã do que se poderia imaginar. A teoria popular diz que isso acontece porque a maioria dos zeladores Toreador fica extremamente encantada com a diversidade exposta nos Elícios e não consegue realizar o trabalho corretamente; os Toreador se recusam a dignificar o rumor com uma resposta e preferem se congregar às fileiras das hárpias.

É por meio das hárpias que os Toreador realmente exercem sua influência. As hárpias, verdadeiros árbitros do status de uma cidade, podem construir ou acabar com a reputação de um vampiro em segundos. Elas podem levá-lo a agir em desespero a fim de recuperar seu bom nome ou exaltá-lo a alturas vertiginosas com base em uma única façanha. O bom desempenho das hárpias é capaz de derrubar ou criar príncipes — e por mais que os outros Membros queiram depreciar a influência dos Toreador, existem evidências demais desse poder para permitir que isso aconteça.

ORGANIZAÇÃO

A organização dos Toreador se dá por meio de uma união de panelinhas individuais e ajuntamentos de artistas. Assim como muitos dos outros clãs, os Toreador não têm nenhuma organização internacional formal. Em vez disso, os membros flutuam de um grupo para outro tão formal ou informalmente quanto demanda o temperamento dos seus membros. Alguma deferência sempre é mostrada aos Toreador de idade, conhecimento ou talento avançado, mas para cada neófito ansioso para prestar homenagens a um ancião cujo trabalho ele admira, há um dançarino exótico iniciado dizendo que sua beleza física o torna uma obra de arte ambulante. Este cisma divide o clã em dois grupos: os Arteiros e os Blefadores. Na verdade, nenhuma das duas facções é formal o suficiente para ter um nome; estes são apenas insultos que um lado lança contra o outro. Os Arteiros são os verdadeiros criadores dentre os Toreador, aqueles que produzem trabalhos de verdadeira inspiração e beleza. O grupo oposto é composto pelos membros...menos talentosos. As fileiras dos Blefadores incluem críticos, agentes, criadores inferiores que foram Abraçados durante um lapso de julgamento e aqueles que dizem que seu estilo de vida ou anatomia os tornam trabalhos de arte incarnados. Não há nenhuma troca de amores entre as duas rústicas facções e muito tempo e energia são devotados às brigas mesquinhias que visam a supremacia local.

PREOCUPAÇÕES

A maior parte das preocupações do clã são internas. O cisma entre os talentosos e não talentosos, os debates sobre o que é a arte, o desejo sem fim de dedicar-se ao mundo mortal a fim de nutrir a arte e a criatividade — todas essas coisas envolvem os Toreador em debates intermináveis. As preocupações da Camarilla são meramente políticas e passageiras, mas os Toreador se preocupam com questões e verdades eternas.

Por outro lado, isso não significa dizer que todos os Toreador lidam estritamente com o etéreo. Alguns importantes recantos de criação cultural das costas leste e oeste estão sendo destruídos, negando aos Toreador acesso a certas concentrações de talento. Outra preocupação envolve os Tremere. O clã parece estar fazendo uma jogada pela supremacia da seita e se forem capazes de destruir os Ventre, provavelmente serão patronos da arte muito menos generosos do que os Sangues Azuis.

PRÁTICAS E COSTUMES

A apreciação da arte e da beleza tem uma importância extrema para os Toreador. Esta apreciação ocorre de diferentes formas: patrocínio de artistas mortais e imortais, compra de obras de arte, promoção de novos movimentos artísticos, atuação como "musas" para mortais e assim por diante. Contudo, o patrocínio de um Toreador pode se tornar azedo rapidamente; um artista promissor que não viver de acordo com a expectativa encontrará um patrono fatalmente decepcionado. Ainda menos afortunados são os rejeitados mantidos vivos pelos Toreador — sentenciados a uma vida de sonhos partidos, desejando afilivamente o que um dia lhes foi mostrado e tirado.

Ao contrário dos outros clãs, os Toreador adoram reuniões. O clã organiza encontros informais praticamente toda semana (se não todas as noites), permitindo que seus integrantes se congreguem para trocar fofocas, comparar tendências e se aquecer com a presença uns dos outros. Esses encontros são chamados de Assuntos do Clã e a participação é estritamente voluntária. Contudo, uma vez que os Assuntos são essenciais para ganhar prestígio dentro do clã, eles normalmente são bastante freqüentados.

O clã (os grupos locais são chamados de Guildas; para o espanto daqueles que ainda se lembram de como as guildas de artesãos costumavam ser) também realiza uma reunião formal todo mês durante a noite de lua cheia. Estes encontros são chamados de Bailes e estão abertos a todos os Toreador. Forasteiros só podem participar mediante convite prévio; tais convites são muito disputados, pois os Toreador realmente sabem fazer festas.

O Grande Baile é um evento anual organizado no Dia das Bruxas, por diversas Guildas. O local do Grande Baile muda a cada ano e a competição pela honra de hospedá-lo é feroz. A

PRESTÍGIO DO CLÃ

Os Toreador ganham reputação interna ao descobrir ou criar obras de arte. Bailes particularmente bem sucedidos, a manipulação de outros vampiros ou observações notórias em um Elíos também conferem ao Toreador algum prestígio entre seus iguais. No entanto, vale lembrar que descobertas ou desempenhos de qualidade inferior, momentos embaraçosos e demonstrações de fracasso dentro de um ambiente social podem conferir a um Toreador o desprezo impiedoso e eterno do seu clã.





maioria dos assuntos discutidos durante o Grande Baile são especificamente relacionados aos Toreador e de absolutamente nenhum interesse para forasteiros.

Uma vez a cada 23 anos (o significado do número permanece desconhecido) os Toreador se reúnem para um evento chamado Carnaval, um festival de uma semana que explora a verdadeira natureza dos Toreador. O festival admite a presença de artistas mortais e imortais e apresenta demonstrações de grande beleza e selvageria — no final da festa, todos (os que sobrevivem) têm histórias lendárias para contar. No final das festividades, o mortal considerado pelos Toreador como sendo o maior artista da sua geração recebe o Abraço e muita aclamação. O debate sobre o mortal que receberá este presente é tema de muita politicagem e intriga e na maioria das vezes algum candidato comprometido acaba sendo escolhido.

TREMERE

Os Tremere, nascidos em sangue furtado e banhados nele desde então, são vistos com suspeitas por seus aliados e ódio por seus inimigos. Dentro do clã de taumaturgos, um clima de prontidão prevalece desde as noites em que os Tremere e seus associados cruzaram a barreira entre a vida e morte e nada que eles tenham visto desde então os convenceu de que chegou a hora de baixar a guarda. Na verdade, no decorrer dos séculos, o clã se tornou mais firme, insular e auto-suficiente. Hoje, os outros clãs sabem menos do que nunca sobre o que os Tremere realmente fazem — e é assim que os Feiticeiros gostam.

Os Tremere, procedentes da capela em Viena, sempre se prenderam a um processo lento de expansão e consolidação. Uma vez que o clã adquire uma capela, eles a fortificam e reforçam antes de tentar expandir novamente. Cada capela é uma réplica

em miniatura (em funcionamento, se não em forma) da sede em Viena, com laboratórios, bibliotecas, aposentos para Membros e lacaios e outros materiais necessários para a pesquisa taumaturgica. Sendo assim, o esforço empregado na criação de cada capela, assegura que ela não seja facilmente abandonada ou casualmente invadida por inimigos.

Os Tremere também são antigos mestres do jogo da prestação. A ampla variedade de possibilidades concedidas aos Tremere através das Disciplinas Taumaturgicas dá a eles a oportunidade de fazer diversos favores a muitos vampiros importantes. Ao conceder muitos favores o clã consegue acumular muitas dívidas — e os Tremere se superam ao usar esses débitos para levar seus objetivos adiante.

FORÇA E INFLUÊNCIA

Os Tremere, mais fortes na Europa central, raramente ascendem à posição de príncipe. Não que os Feiticeiros não sejam capazes de deter a posição ou não a almejam, mas simplesmente porque um príncipe Tremere dividiria sua lealdade entre a cidade e o clã e o clã sempre tem que vir em primeiro lugar. Por este motivo, muitos príncipes têm conselheiros Tremere, ou mesmo algozes, sempre sabendo que o dever para com o clã sempre suplanta o dever para com a cidade ou mesmo a seita.

O verdadeiro poder dos Tremere vem da frente unificada apresentada por eles. Ao enfrentar um Tremere você estará enfrentando todos. Isso não significa que não existam brigas ou traições dentro do clã, mas assim que uma ameaça externa se manifesta, todos os Feiticeiros param. (Silêncio! É claro que alguns Tremere gostariam que outros membros do clã fossem convenientemente aniquilados, mas eles nunca falariam isso em voz alta com medo de serem repreendidos.)



A TAÇA

Obviamente há mais do que uma boa doutrina política por trás da união dos Tremere. Cada neófito, durante sua criação, toma uma quantia equivalente a um cálice do sangue misturado dos membros do Conselho dos Sete. Deixando de lado o simbolismo do Graal e as semelhanças com o Vaulderie Sabá, é óbvio que colocar cada novo Tremere a um passo do laço de sangue com os anciões do clã é uma boa política. Daí em diante, a maioria dos neófitos permanece na linha com medo de serem completamente unidos, enquanto os desordeiros se tornam muito mais fáceis de Dominar ou mesmo concretizar os laços. Um Tremere que realiza um laço de sangue com um forasteiro e é descoberto é fortemente punido pelo clã, pois ao fazer isso ele quebra a influência mais forte que os anciões têm sobre ele. Se o erro for descoberto, o Tremere infrator estará em grandes problemas e o vampiro ao qual ele se uniu provavelmente será marcado para morrer.

ORGANIZAÇÃO

Não há dúvidas de que o Tremere é o mais altamente estruturado de todos os clãs. Organizados em uma hierarquia piramidal (o próprio Tremere no topo e o Conselho dos Sete abaixo dele, cada um com o controle sobre uma diferente região geográfica, e assim por diante), todos os Tremere sabem o seu exato lugar na ordem das coisas. Cada Tremere é capaz de traçar uma trilha de poder desde onde se encontra até o próprio Tremere — passando por cada um dos seus superiores — e ficar aliviado em saber que ocupa um lugar bem estabelecido.

Abaixo do Conselho dos Sete (que compreende todos os Tremere da quarta geração) encontra-se a Ordem dos Pontífices, sete para cada Conselheiro. Cada Pontífice possui um Domínio para supervisionar; estes domínios têm apenas uma vaga relação com a geografia e freqüentemente se justapõem.

Cada Pontífice tem autoridade direta sobre um grupo de sete Senhores (o agregado é chamado de Ordem dos Lordes) que supervisionam uma região geográfica ainda menor (um pequeno país, por exemplo, ou alguns estados particularmente populosos). Além disso, cada Lorde tem sete Regentes que informam diretamente a ele e cada Regente tem o controle sobre os afazeres dos Tremere de uma determinada capela.

Os neófitos recebem, juntamente com o Abraço, uma iniciação como Aprendizes do Primeiro Círculo. Conforme um jovem Tremere avança em seus estudos, ele avança através da hierarquia até o título de Aprendiz do Sétimo Círculo. Esses "aprendizes" imponentes ajudam a governar a capela juntamente com o Regente; uma capela ostenta inúmeros aprendizes variando entre o Primeiro e Sétimo Círculos. É interessante observar que também existem sete Círculos de Mistérios para os Regentes, Lordes e Pontífices; os Tremere nunca param de estudar ou de avançar nos seus conhecimento sobre os Mistérios.

A rígida formalidade da hierarquia começa com o Abraço e nunca pára de avançar. Cada Aprendiz do Primeiro Círculo precisa se encontrar com o seu Regente uma vez por semana e juntamente com suas instruções taumatúrgicas, recebe instruções sobre o pensamento organizacional dos Tremere. Cada vampiro faz parte e tem uma função no clã como um todo; se um único vampiro é negligente com os seus deveres, ele enfraquece todo o clã e assim por diante. Desde cedo os neófitos aprendem que eles estão exatamente onde devem estar, por uma razão, e que o bem do clã está em primeiro lugar.

PRESTÍGIO DO CLÃ

Os Tremere concedem prestígio dentro do clã em doses lentas e cuidadosamente moderadas. Seguir e prosperar em uma missão, triunfar em pesquisas taumatúrgicas, eliminar inimigos do clã e empenhar-se na promoção dos objetivos do clã são todas atividades recompensadoras, mesmo que com pequenos incrementos. Um Tremere que desobedece ordens, fracassa em suas experiências ou enfraquece o clã, no entanto, perde prestígio drasticamente. Considerando a rígida natureza hierárquica dos Tremere e a intensa competição pela ascendência dentro da estrutura do clã, um único passo errado pode, literalmente, retroceder séculos de ambição.

Os Tremere têm uma política de transferência rápida e em grande quantidade entre uma capela e a outra. Isso ocorre para impedir que um Regente adquira uma base de poder muito forte. A constante reviravolta rompe os grupos que se desenvolvem muito próximos e facilita o posicionamento de espiões — que trabalham para os membros da alta hierarquia — dentro de uma capela. Por outro lado, a constante disseminação de Tremere também significa que se um Regente conquistar a lealdade de seus aprendizes, ele pode dispor de agentes em dúzias de capelas por todo o mundo.

PREOCUPAÇÕES

Extinção e poder — estes são as duas preocupações do Clã Tremere. Os Feiticeiros nunca se recuperaram muito bem do terror de suas primeiras noites como Membros e a horrorosa guerra promovida contra eles pelos Tzimisce. Os Membros mais jovens, que não participaram das noites nos Cárpatos, são nutridos com inúmeras histórias sobre as batalhas contra os carniçais de guerra Tzimisce e as noites em que todos se voltaram contra eles. O medo nunca foi embora. Os Tremere ainda estão convencidos — talvez com motivo — de que seus inimigos ainda estão à espreita, buscando uma oportunidade, um momento de fraqueza, antes de atacar. Os Tzimisce são os personagens principais desta fantasia paranóica, mas os Ventrue, Toreador e até mesmo os Gárgulas fugitivos também têm o seu papel.

E os Salubri? Desde que os Tremere diablerizaram Saulot, suas crianças vêm sendo caçadas devido ao medo da vingança dos Salubri. Esse é sem dúvida um medo absurdo — os Salubri são uma escória odiada e caçada, levada ao subsolo pela perseguição e propaganda implacável dos Tremere. Certamente não é possível que elas constituam uma ameaça, mas os Tremere mais antigos se lembram dos estranhos eventos que os levaram a abandonar a fortaleza Ceoris no Wallachia — e fantasiam.

PRÁTICAS E COSTUMES

A Taumaturgia exige uma grande atenção aos detalhes, refletida nas práticas sociais dos Tremere. A hierarquia da pirâmide é de extrema importância e a deferência a um superior sempre deve ser mantida.

Os Tremere seguem uma programação de reuniões altamente sistematizada. Assim como um Aprendiz do Primeiro Círculo precisa se encontrar com o Regente local uma vez por semana, cada Regente se reúne aos seus iguais e Lorde direto uma vez por ano. Acima deles, cada Lorde se reúne com os seus associados e Infalível direto a cada três anos e os Pontífices se encontram com os outros Pontífices e superior direto uma vez a cada sete anos. (Observação: Apenas os Pontífices, Lordes, Regentes, etc. sob



um único superior participam de um mesmo encontro. Polinização cruzada é estritamente proibida.) O Conselho dos Sete se reúne uma vez a cada década em Viena e durante crises, sempre que necessário. Os encontros irregulares, contudo, são extremamente raros; os Tremere têm uma programação e gostam de aderir a ela, precisamente. A variação convida ao caos e o caos quebra o controle; os Tremere gostam muito de manter o controle.

Além dos encontros organizacionais, os Tremere se reúnem freqüentemente para fins místicos. Todas as terças-feiras, os Tremere de uma capela se congregam para uma Convocação, sendo que cada Convocação serve tanto como ritual quanto como reunião de conselho. As Convocações são conduzidas telepaticamente, a fim de frustrar qualquer bisbilhoteiro. Os Tremere de uma cidade também realizam encontros abertos na terceira noite do primeiro mês de cada trimestre; estes encontros são abertos a forasteiros e são conduzidos vocalmente e não mentalmente.

Todo ano, no final de Outubro, o clã inteiro se conecta durante duas noites em uma união mística. Uma espécie de pensamento de colméia é estabelecido por um cântico no qual todos os Tremere tomam parte. Sabedoria e conhecimentos podem ser compartilhados (contudo, uma sondagem profunda dos pensamentos de um indivíduo não é possível) e cada Feiticeiro é lembrado do seu lugar dentro do todo.

VENTRUE

Os Ventrue são a espinha dorsal da Camarilla, o clã mais firmemente comprometido com os ideais da seita. Talvez isso se deva ao fato de um dos seus membros ter sido um dos primeiros a vislumbrar a Camarilla ou talvez eles realmente acreditam no bem propagado por ela. Indiferente disso, o fato é que o Ventrue é o clã cuja identidade está mais ligada à da Camarilla. Os Ventrue ostentam mais princípios do que qualquer outro clã e parecem ter um prazer especial na organização de conclaves. A verdade é que eles vêm sua participação na Camarilla como um dever e são capazes de discursar durante horas para qualquer vampiro que aparentemente não esteja cumprindo o seu papel dentro da seita — esses Membros normalmente respondem com comentários sobre o complexo de mártir do clã, mas os Ventrue aceitam calmamente as difamações. Eles sabem que o fardo da nobreza é ser depreciado.

Nas noites de hoje, os Ventrue, um clã que sempre pertenceu aos aristocratas, deixou de Abraçar a elite hereditária e começou a envolvê-la. O clã sempre cresceu em direção ao poder, e atualmente, esse poder se encontra na sala dos conselhos de administração e não nas cortes. Como resultado, os Ventrue se tornaram fortemente intrincados no mercado especulativo, indústrias e outras arenas financeiras. Eles estão bem cientes do poder do dinheiro e sabem usar muito bem a multidão de lacaios que possuem. Neste campo, nenhum outro clã da Camarilla consegue se igualar a eles; poucos ainda tentam.

Os Ventrue admiram muito a interação com os mortais e estão entre os mais urbanos, sofisticados e formais de todos os Membros. O clã possui uma plethora de tradições e costumes, a maioria dos quais não faz o menor sentido para os outros Membros, seguidos obstinadamente por seus membros. Os jovens Ventrue que questionam a sabedoria dessas tradições normalmente acabam aprendendo através da imposição de seus senhores, que valorizam mais a iniciativa direcionada do que a independência.

Embora adote um disfarce cortês, o potencial de crueldade e ganância dos Ventrue é ilimitado. Eles podem ser educados, mas ainda assim são vampiros — vampiros no cume da pirâmide de poder dos Membros, nada mais. A benevolência e outras qualidades admiráveis não tiveram nada a ver com a ascensão do clã; mas a eficácia implacável, ambição ardente e dedicação incansável tiveram.

FORÇA E INFLUÊNCIA

Os Ventrue continuam sendo o clã mais poderoso da Camarilla. Parte disso se deve ao fato deles estarem muito mais interessados na seita do que os outros, mas também devido ao impulso que os conduz ao poder, aparentemente a principal característica que une o clã. Na maioria das cidades da Camarilla, a estrutura de poder local é repleta de Ventrue. Mesmo aqueles que não têm títulos oficiais têm seus dedos em fatias importantes do mundo mortal; o mercado de ações, as instituições financeiras e a prefeitura são áreas de interesse comum entre os Ventrue.

Um dos produtos dessa influência instalada na hierarquia local são as raras oportunidades de ascensão fornecidas aos membros mais jovens do clã. Eles são mantidos como eternos aprendizes de seus mestres imortais e muitos ficam inquietos sob tamanha opressão. Consequentemente, uma curiosa dicotomia toma conta dos padrões de comportamento dos Ventrue; os mais conservadores e urbanos dos vampiros adquiriram o hábito de apoiar seus companheiros mais novos em empreitadas dentro de territórios recentemente abertos (tanto físicos, uma cidade retomada do Sabá, quanto financeiros, uma nova empresa que está prosperando) com a esperança de delimitar novas posses.

ORGANIZAÇÃO

Os Ventrue têm uma organização excessivamente formal, uma formalidade que tem reflexos surpreendentemente flexíveis estabelecidos sobre ela. Os chefes do clã, os vampiros que compõem a "Junta de Diretores", são aproximadamente 30, espalhados por todo o mundo, sendo que os mais importantes estão em Nova York, Londres e Paris. As reuniões da Junta são irregulares mas a participação é praticamente obrigatória; com o poder que os diretores detêm, existem poucas desculpas para que algum deles não seja capaz de pegar um jato e participar da reunião, não importa onde ele esteja.

Ventrue menos poderosos fazem um dueto com uma estrutura de clã com o semblante de entidade jurídica e clube de lazer. Cada cidade com população Ventrue abriga uma sede, chamada de Junta, normalmente dirigida de um clube de cavalheiros ou de um custoso e espaçoso escritório. A Junta também cumpre o papel de corporação e é a ferramenta com a qual os Ventrue exercitam a maior parte do seu controle financeiro em nível local.

Uma das forças auto-atribuídas dos Ventrue é o fato de que todos sabem o seu lugar dentro do clã; todas as posições e cadeias de comando estão clara e formalmente demarcadas. O progresso dos Ventrue mais jovens dentro da hierarquia é lento, exceto em circunstância incomuns, e a ambição e iniciativa não são incentivados pelos anciões.

PREOCUPAÇÕES

A principal preocupação dos Ventrue é a Camarilla, isto é, como mantê-la ativa depois da deserção dos Gangrel. Embora os Ventrue nunca tenham valorizado muito os Gangrel, todos sabem que eles eram extremamente úteis nos combates contra o Sabá.

PRESTÍGIO DO CLÃ

O prestígio dentro do Clã Ventrule se dá pelo sucesso. Aquisições bem sucedidas, manobras empresariais, golpes políticos ou outras atividades que beneficiem o clã ou a seita são recompensadas com prestígio, embora as tentativas de usurpar o crédito alheio sejam comuns entre muitos Ventrule. Todas as atividades que rompem o padrão normal de comportamento do clã são consideradas cuidadosamente; caso se provem eficazes sem a utilização de muitos dos recursos do clã, seus instigadores são generosamente recompensados, mas se machucarem o clã ou fracassarem, a punição é severa. Os Ventrule que não se comportarem corretamente também se arriscam a perder sua reputação dentro do clã, assim como seus senhores e crianças. Afinal, sangue e descendência são poderosos.

Sem os desertores, a Camarilla enfraqueceu ainda mais e os Ventrule sentem que o fardo carregado por eles ficou ainda mais pesado. O clã também se preocupa com as invasões bem sucedidas do Sabá na costa leste americana e busca disseminar esta preocupação para o resto da seita.

Dentro da Camarilla, a maior preocupação do clã é com o poder crescente dos Tremere, que em poucas décadas assumiram uma postura ofensiva a fim de tomar o poder das mãos dos Ventrule. Há também a irritação habitual com o crescimento das atividades anarquistas, mas a maioria dos Ventrule não dá importância a isso, encarando o problema como um choro de inocentes. Elas já os ouviram e viram sua frustração e não têm nenhuma intenção de fazê-lo novamente.

PRÁTICAS E COSTUMES

As práticas formais dos Ventrule são muitas (e em muitos casos, muito detalhadas) para serem descritas aqui. Há costumes para decidir quem bebe primeiro, quem fala em qual ordem na Junta, que tipo de clubes (somente de cavalheiros; na não existência destes, os clubes de formandos de universidades de prestígio são escolhidos como substitutos) podem ser usados para a Junta, festas para comemorar a data do Abraço e assim por diante. Cada movimento é circunscrito pela tradição e pelo precedente; só são aceitas as inovações que não quebrem as práticas já existentes.

O costume mais essencial entre os Ventrule, contudo, é o de ajudar uns aos outros. O clã é muito unido, permitindo que qualquer Ventrule se aproxime da Junta ou de um companheiro de clã em busca de ajuda. Uma antiga tradição diz que o Ventrule solicitado é obrigado a auxiliar seus companheiros, indiferentemente de risco pessoal ou preferência. Um Ventrule que falhe com esta obrigação perde respeito dentro do clã e pode esperar pela frieza dos seus companheiros se precisar deles em algum momento.

Quando se trata do Abraço, os Ventrule são excessivamente seletivos. Apenas *a crème de la crème* serve para os Sangue Azul, apenas os melhores especialistas em negócios, na política, no exército e assim por diante. Os Ventrule tomam muito cuidado ao instruir suas crianças nos caminhos da Camarilla, sabendo que um dia a manutenção da seita será dever dos neófitos. Os Ventrule nunca se afastam muito de suas crianças a não ser que sejam forçados pela sociedade ou pela distância; os fortes laços entre os senhores e suas crianças faz parte da força unificadora do clã.





O MUNDO MORTAL

Uma das maiores forças dos Ventriue é a profundidade de sua interação com o mundo mortal. Eles lidam com a política mortal e suas instituições financeiras de forma tão instintiva quanto a respiração dos mortais e, consequentemente, desfrutam de mais influência entre os vivos do que qualquer outro clã. Apesar dessas atividades ocasionalmente colocarem a Máscara em risco, elas também constituem recursos admiráveis. Além disso, os Ventriue contam com os carniçais mais habilidosos, respeitados e numerosos entre todos os clãs e sua pericia na manipulação das ferramentas mortais é uma das chaves da prolongada sobrevivência da seita.

Dentro do clã há um ressentimento crescente contra a "rede dos velhos garotos" formada por alguns anciões, encarada pelos jovens como um grupo que nega as oportunidades de crescimento. Os neófitos Ventriue sentem que a estrutura do clã não é eficiente, enquanto os anciões balançam a cabeça diante da impetuosidade dos mais jovens e dizem que a experiência os incumbe de manter as coisas como estão.

As Juntas Ventriue se reúnem na primeira terça-feira de todos os meses; a presença é obrigatória e os que tendam cabular acabam sendo arrastados pelos lacaios do "Presidente" (o ancião local chefe da Junta, normalmente o membro Ventriue do conselho da primogenie). Os encontros são chamados de Reuniões de Diretoria, embora alguns anciões insistam em chamá-los de nomes antigos em francês, latim ou grego. As Reuniões de Diretoria se assemelham muito às reuniões de diretoria mortais, onde o maior volume de conversação gira em torno de assuntos políticos e financeiros. Esses encontros também são aproveitados para atualizar a hierarquia do clã, oferecendo "promoções" e "rebaixamentos" como forma de expressão do louvor ou desprezo do Presidente e demais membros do comitê.

...MAIS UM

GANGREL

Os Gangrel, como um clã, estão oficialmente fora da Camarilla. Isso não quer dizer que todos os Gangrel devolveram o cartão de sócio e voltaram suas costas à organização, pois muitos deles ainda se consideram parte da seita. O que aconteceu foi que o clã como um todo deixou de apoiar o corpo governante da seita, abandonado as regalias de iguais direitos de expressão e de participação no poder. Os anciões do clã não possuem nenhum estigma contra os indivíduos que escolheram permanecer com a Camarilla — afinal, todo indivíduo têm o direito de escolher. Contudo, agora é preciso saber distinguir que existem Gangrel que *estão* na Camarilla (verdadeiro) e Gangrel que *são* da Camarilla (falso).

Os Gangrel que decidiram permanecer com a seita ocupam posições inferiores na hierarquia da seita. Sem a presença de um justicar para defender os interesses do clã, os Gangrel estão lentamente perdendo seus domínios (particularmente para os Ventriue e Brujah). Os vampiros da Camarilla ainda não perceberam, mas isso pode acabar fazendo com que os Gangrel restantes também deixem a seita, mas afinal, o planejamento a longo prazo não é o forte de todos os Membros.

Os Gangrel da Camarilla também são de natureza taciturna e solitária, mesmo que não tanto quanto os seus novos irmãos não-affiliados. São raros os casos de Gangrel com grande interesse no governo de uma cidade; a maioria prefere viajar de um lugar para o outro ou desenvolver um interesse por uma parte específica da paisagem da cidade (um zoológico, parque central, jardim botânico, etc.), promovendo cruzadas para protegê-las. Tudo o que diz respeito a um território Gangrel é defendido com unhas e dentes, mesmo que o resto da cidade esteja em chamas.

Ao contrário do que diz a crença popular, nem todos os Gangrel gostam de correr despreocupados pela floresta ou passar o tempo com os lobisomens; mesmo porque a maioria dos Lupinos considera os Gangrel como meros sanguessugas. Os rumores de cooperação entre os dois grupos são muito exagerados, para dizer pouco. Embora a maioria dos Gangrel realmente goste de sair das cidades sempre que possível, eles vão para as selvas mais preocupados com a auto-preservação do que com o esplendor bucólico.

FORÇA E INFLUÊNCIA

Embora sejam mais fortes do que os pequenos grupos da Camarilla, como os Samedi ou a anti-tribo Lasombra, atualmente o sectário Gangrel se encontra muito mais fraco do que os outros seis grandes clãs pertencentes à seita. Em qualquer cidade ou região, é provável que só exista um número de Gangrel suficiente para impedir que o clã seja demasiadamente pressionado, mas quando se trata de decisões políticas importantes, eles não têm nenhuma força. Ao desistir de uma representação no Círculo Interno e do direito a um justicar, os Gangrel ficaram sem nenhuma voz nos níveis mais altos do poder, sentindo noite após noite as consequências desta mudança.

Em termos geográficos, os Gangrel formam uma espécie de perímetro nos territórios da Camarilla. Eles gostam de cidades que devem ser pequenas ou enormes (que normalmente possuem grandes parques, jardins zoológicos e assim por diante); ambientes urbanos médios não estimulam as fantasias Gangrel.

ORGANIZAÇÃO

Os Gangrel que permanecem na Camarilla não são tão organizados como são estáveis. Uma hierarquia não oficial de respeito foi criada pelos peregrinos, que preferem se manter tão longe da política da seita quanto possível. Se dois Gangrel entrarem em conflito em uma situação onde um deles não tem um domínio claro sobre o outro, o resultado é uma briga sangrenta. Estes duelos improvisados raramente resultam em fatalidades, mas o perdedor sempre perde uma considerável quantidade de respeito. Em alguns casos, os Gangrel preferem morrer do que admitir a derrota. Ultimamente alguns príncipes vêm encorajando resoluções menos violentas para rixas Gangrel dentro dos seus domínios — ou pelo menos uma limitação na quantidade de violência — mas a idéia não pegou.

Enquanto isso, os Gangrel existem como peregrinos e neo-independentes, evitando a necessidade de uma organização local. As reuniões Gangrel são convocadas por quem quer que veja a necessidade de uma; o prestígio informal do indivíduo que faz o convite determina o número de hóspedes que irão comparecer.



Um príncipe Gangrel é algo extremamente raro; tal vampiro provavelmente foi colocado no cargo devido às circunstâncias e não à ambição. Ainda assim, um Gangrel que faz parte do governo de uma cidade normalmente se encontra em uma posição sem responsabilidades muito rígidas, como a de xerife. Um número espantoso de Gangrel assume o posto de arconte, possivelmente porque a natureza nômade do trabalho e a necessidade de evitar a política apelam para sua sensibilidade.

PREOCUPAÇÕES

A principal preocupação da maioria dos Gangrel da Camarilla, presumivelmente, é a inquietação de que a qualquer momento as coisas podem desmoronar. Embora o clã como um todo não tenha demonstrado nenhum problema relativo à safra dos Gangrel da Camarilla, durante as discussões sobre o assunto, alguns gestos e palavras fortes foram trocados entre alguns membros do clã. Se as coisas saírem errado, os sobreviventes perderão muito prestígio dentro do clã. Adicione mais algumas preocupações como, digamos, a sobrevivência, e repentinamente a durabilidade da Camarilla adquire um interesse mais do que acadêmico até mesmo para os Gangrel mais apáticos.

Um problema um pouco menor, mas ainda assim importante, é a maneira como a qual os Gangrel da Camarilla estão sendo oprimidos pelos seus companheiros de seita. Conforme os territórios se tornam cada vez mais escassos e as ninhadas se tornam cada vez mais abundantes, são os Gangrel que normalmente são deixados de lado para dar lugar aos neófitos descendentes de membros da primigénie ou de outros vampiros a quem os anciões devem favores. A situação ainda não chegou a um ponto crítico, mas mais cedo ou mais tarde alguém vai começar a prestar mais atenção às injustiças e tudo pode ir água abaixo.

PRÁTICAS E COSTUMES

Apesar de não serem formais no modo de entender dos Ventre e Toreador, os costumes Gangrel seguem um ritualismo rígido com o qual os Tremere dificilmente rivalizariam. Grande parte da cultura Gangrel moderna tem origem na concentração do clã na Escandinávia durante os últimos dois milênios. Os encontros de Gangrel são chamados de *allthings* (ou *things*, para os de menor escala) e as histórias e contos sobre os grandes feitos que ocorrem durante eles recordam a *fanfarronice* dos vikings. Os *Allthings* ocorrem durante os equinócios e os encontros menores se dão no dia 8 de maio.

Durante os encontros de Gangrel a precedência é determinada por uma série de competições individuais de domínio. A maioria destes desafios é simplesmente uma competição de olho no olho, mas alguns acabam em brigas. Esses combates são ferozes mas raramente fatais; não existem tantos Gangrel para que eles saiam por aí matando uns aos outros em seus próprios encontros. Esses duelos pela supremacia ocorrem sempre que dois Gangrel se

PRESTÍGIO DO CLÃ

Os Gangrel ganham prestígio interno durante os *allthings* ou ao disseminar seus feitos e ações através do clã. O prestígio conferido a um Gangrel por um membro de outro clã normalmente é inútil para os Gangrel, a não ser que o forasteiro em questão tenha feito algo para ganhar o respeito do clã.



encontram pela primeira vez, mesmo que sejam apenas dois companheiros de clã se cruzando pela floresta. Uma vez que a precedência tenha sido estabelecida, a hierarquia é instituída e não há nenhuma necessidade de repetir o processo toda vez que os dois Gangrel se encontrarem. As únicas exceções ocorrem quando o perdedor de um encontro anterior decide que está na hora de uma promoção e deseja tentar novamente. Os vencedores desses combates ganham prestígio interno, enquanto os perdedores perdem reputação (e normalmente também acabam esmagados), o que reduz o número de desafios frívolos.

Uma vez que a precedência tenha sido estabelecida, o líder começa a recitar nomes, feitos e quaisquer outras informações que ele considera importante o bastante para serem passadas adiante. Se não houver discussões, o controle é passado para o segundo em comando, e assim por diante. Espera-se que todos os participantes, independente do fato de se tratar de um *allthing* ou um encontro entre dois membros do clã, lembrem-se do que lhes foi contado e passem adiante contos importantes ou particularmente interessantes para os Gangrel que não puderam comparecer. Desta forma, alguns Gangrel tornam-se heróis, enquanto outros viram alvos de risos, mas as notícias que precisam ser divulgadas sempre acabam sendo difundidas.

Os Gangrel raramente se revelam à sua progénie durante o Abraço, em vez disso, eles observam suas potenciais crianças por um longo período de tempo antes de condená-las à existência vampírica, e então, atacam sem avisar. A nova criança é deixada à sua mercê (embora o senhor — e alguns outros Gangrel — normalmente fique de olho nela) e precisa aprender a sobreviver sozinha. Se ela se sair bem, seu senhor irá aparecer e iniciá-la nos caminhos do clã. Caso contrário, o neófito incompetente tem que sobreviver sozinho, sempre correndo riscos. Um senhor cujo neófito fracassa pode perder prestígio, dependendo da rapidez e intensidade do fracasso.

OS ORGULHOSOS

A Camarilla, por definição, fala por e inclui todos os Cainitas. Não é preciso dizer que essa alegação é ora ignorada ora satirizada pelos vampiros que compõem o Sabá e os clãs independentes.

CONEHÃO CIGANA

Independentemente de afiliação, os Gangrel têm um respeito considerável pelos ciganos. Interferir com um cigano *kumpania*, particularmente um que tenha alguma relação sanguínea com o Gangrel, é certamente uma maneira de enfurecer rapidamente os Gangrel locais. O clã normalmente evita a companhia humana o máximo possível, mas não é incomum encontrar um Gangrel transitando para dentro e para fora de um acampamento cigano, ou mesmo passando o tempo ao redor do fogo e companhia dos membros do povo *kumpania*.

Por outro lado, os Ravnos, caluniamente chamados de "Ciganos" pelos outros clãs, adquiriram a inimizade eterna dos Gangrel. As várias explicações sobre os motivos pelos quais os Gangrel repugnam a representação estereotipada dos Ravnos parece ter algo a ver com os Antediluvianos (ou Antediluviano, se você acredita nos contos) dos clãs.

Ainda mais importante, essa definição é escarneida pelas organizações que estão fora ou se opõem à Camarilla e que, em parte, se definem pelo fato de não fazerem parte dela. Tudo isso é uma ficção conveniente para todos os envolvidos: A Camarilla se prende a sua suposta catolicidade como justificativa para sua existência, enquanto os forasteiros criticam a presunção que envolve tal alegação.

Em outras palavras, o acordo funciona bem para todos. Contudo, também existem os indivíduos que estão em cima do muro, vampiros cuja lealdade parece se encontrar alhures, mas que, por alguma razão, reuniram-se sob o emblema da Camarilla. Desde a orgulhosa anti-tribo Lasombra até os fascinantes Samedi, esses vadios e desertores ocupam um lugar na sociedade da Camarilla que é, na melhor das hipóteses, ambígua. Embora os próprios ideais da seita declarem que esses vampiros devem receber o mesmo tratamento que qualquer outro membro, suas origens inevitavelmente causam suspeitas e mal-tratamento (às vezes justificável). Consequentemente, aqueles que desertam para o lado da Camarilla nem sempre são acolhidos calorosamente, o que torna ainda mais difícil convencer os Membros da oposição a mudarem de lado.

Isso não quer dizer que todos os vampiros da Camarilla cujo sangue não descenda de um dos clãs da organização original seja automaticamente maltratado — vários deles crescem em poder e status, tornando-se temidos e respeitados por toda a seita. Ninguém se atreve, por exemplo, a questionar o estimado Montano no que se refere ao seu senhor. Contudo, a grande maioria dos chamados "sem clã" se encontra removida das atividades noturnas da sociedade da Camarilla. Dentro da seita, ninguém realmente sabe o que fazer com eles e — desprendidos de sua antiga associação — eles também não têm muita certeza do que fazer com a Camarilla.

E, pelo mesmo motivo, consigo próprios.

SEGUIDORES DE SET

Dizer que a Camarilla vê os Setitas com curiosidade é suavizar vulgarmente os fatos. Ainda assim, o punhado de Serpentes que atenderam ao chamado inicial da Camarilla (um número ainda menor compareceu desde então) parece ser extremamente sincero em sua união à seita. Ainda mais bizarro é o fato de que os Seguidores de Set não afiliados não parecem estar fazendo nada para acabar com essas poucas aberrações. (As Serpentes da Luz são um caso à parte, mas esse sempre é o caso do Sabá.)

Na realidade, a motivação por trás do vazamento de Setitas para a Camarilla é uma só. Xingue o quanto quiser, mas a Camarilla é a realização mais eficaz que a raça Cainita conseguiu alcançar. Ela conseguiu, com muito poucos tropeços, ocultar a presença dos vampiros das massas humanas, mesmo com o impetuoso empenho dos seus inimigos em destruí-la, e manteve a ordem — ou algo parecido — sobre uma grande porção do globo.

Os Setitas da Camarilla simplesmente se perguntam: Imagine se essa organização e toda a sua eficiência pudesse ser direcionada aos nossos objetivos?

Essa é uma possibilidade perturbadora e é por isso que as Serpentes se mantêm bem quietas.



• Lidando Com Os Outros

Os Setitas da Camarilla se reúnem às margens do Elísio; a multidão que lá se encontra está mais disposta a discutir e menos propensa a arrastar a velha rationalização "Um Setita é um Setita" antes de abrir fogo. Além disso, Membros apaixonados pela arte e diplomacia possivelmente também são apaixonados por outras coisas, coisas que as Serpentes podem fornecer. Ainda assim, os Setitas da Camarilla tomam muito cuidado para evitar o comportamento estereotipado, simplesmente porque nenhum deles quer ser confundido em uma ruela escura — ou em uma sala de reunião bem iluminada — por um membro não sectário do clã.

Os Seguidores de Set que se juntaram à Camarilla não esqueceram o verdadeiro objetivo do seu clã, tampouco são considerados como traidores por seus companheiros. Eles sabem que a verdadeira glória de Set manifestar-se-á com a subversão ou destruição de todos os outros clãs — em nenhum lugar está escrito que todos os clãs se humilharão ao mesmo tempo. Usar a Camarilla para acabar com o Sabá e depois os independentes para acabar com a Camatilla faz bastante sentido na perspectiva dos Setitas. Enquanto isso, os Setitas da Camarilla dão o seu máximo pela seita, a fim de um dia alcançar sua verdadeira aspiração.

É estranho que os clãs Toreador e Brujah são os que lidam com os Setitas com mais freqüência e são eles também que na maioria das vezes protegem as Serpentes quando estas entram em conflitos com os demais clãs da Seita. Ambos os clãs são consumidos por fortes paixões e desejos que podem ser satisfeitos pelos Setitas, enquanto os Nosferatu, Tremere e Ventre tendem a ser mais cautelosos ao negociar com qualquer Setita, independentemente de seita. Como regra geral, os Setitas da Camarilla evitam os Malkavianos sempre que possível, aparentemente por medo de que os Lunáticos consigam enxergar através de suas conspirações. Membros mais racionais dizem que os Setitas não possuem nada que os Malkavianos realmente *queiram*, mas até hoje, tudo é boato e especulação.

• Interpretação

Jogar com um Setita atado às leis da Camarilla requer ainda mais delicadeza e sutileza do que representar um membro livre do clã. Os Setitas da Camarilla esforçam-se bastante para deixar seus companheiros de seita à vontade — eles voluntariamente embaçam a imagem e o decoro Setita para poder acentuar a suposta distância entre eles e os membros "normais" do clã. Alguns dos Setitas da seita até mesmo evitam atividades Setitas "tradicionais" como interferir no contrabando de drogas de uma cidade, embora seja mais provável que eles tentem justificar logicamente que suas conexões os tornam mais aptos a conduzir o mercado em favor da Camarilla. A intensidade da representação depende da Serpente, mas todos os Setitas da Camarilla reconhecem a necessidade de conquistar a confiança dos seus companheiros de seita, não importa os meios.

Em ocasiões sociais, os Setitas da Camarilla são infalivelmente educados e distintos, calculando todas as suas ações a fim de fazer com que todos aqueles que tentam humilhá-los devido a sua origem pareçam ruins, enfadonhos e indignos de confiança. Isso não significa que os Setitas da Camarilla sejam ineficazes ou limitados, mas sim que eles preferem sujar suas mãos em particular. Um Setita que comparece ao Elísio pode ter, por baixo dos panos, negócios com metade dos Toreador que estão lá, mas não irá





insinuar nenhum deles em público. As aparências têm que ser mantidas — aparências e uma reputação de discrição, para que negócios futuros não sejam colocados em risco.

FILHAS DA CACOFONIA

Foi somente nas noites modernas que as Filhas da Cacofonia realmente fizeram jus ao seu nome, selecionando os homens, *castrati* jovens de sua hierarquia por motivos desconhecidos. As Filhas remanescentes não gostam de falar sobre o assunto e, em vez disso, parecem estar completamente enfeitiçadas pelo processo de criação e execução de músicas. Política e guerra parecem não significar nada para esses Membros. Somente a música, dentre todas as artes, exerce alguma atração sobre eles.

As Filhas da Camarilla parecem pertencer à seita por conveniência, não por convicção. Se a cidade for da Camarilla, as Filhas locais se conformam com as leis e Tradições desta, expressando apenas alguns murmúrios melífluos. As Filhas da Cacofonia não morrem de amores pela seita, mas também não têm nada contra ela e é visível que a linhagem tem uma tendência inata de seguir a Máscara de qualquer forma, seja ela imposta ou não. Também existem especulações de que as Filhas preferem lidar com a Camarilla do que com os Tzimisce e Lasombra do Sabá, mas isso é só uma suposição. Enquanto isso, os Membros da Camarilla concordam que é melhor tê-las dentro da Camarilla do que fora dela; e é melhor ainda mantê-las tão distraídas com seus projetos que elas nem prestem atenção no mundo.

OS GIOVANNI

Não existem Giovanni na Camarilla. Certamente existem membros do clã Giovanni que alegam fazer parte da seita e seguem todas as formas, linhas e funções da associação à Camarilla, mas eles não são vampiros da Camarilla mais do que um pedaço de pírita é ouro. Alegando estar decepcionados com a política da família, estes Giovanni "desertores" buscam refúgio dentro da seita e trazem com eles informações valiosas sobre os verdadeiros alvos e ações dos Giovanni.

Não é nenhuma surpresa que estas "informações" sejam uma mixórdia de mentiras contraditórias, que a decepção com o clã é uma máscara e que a chamada anti-tribo Giovanni não é nada mais do que uma mancha profundamente oculta dentro da Camarilla. Alguns se expõem; outros tentam se passar por Ventre ou Toreador quando podem. Contudo, independente do estilo, todos os Giovanni que se infiltraram na seita, estão lá para subverter, espionar e despistar, e dão o melhor de si para alcançar estes objetivos. Alguns esperam décadas ou mesmo séculos antes de agir, mas no final das contas, todos eles, incondicionalmente, devem sua lealdade ao clã.

Espiões desta espécie que são pegos normalmente não sobrevivem o suficiente para falar; os acordos do clã com os fantasmas cria o equivalente a uma pílula de suicídio para o Giovanni aprisionado. Nos dias de hoje, precauções cada vez maiores estão sendo tomadas e os "desertores" estão sendo questionados cada vez mais a fundo, mas isso só significa que os espíões Giovanni têm que ser melhor preparados.

• Lidando Com Os Outros

A Camarilla fornece uma abundância de clãs com os quais as Filhas deleitam-se em lidam — por assim dizer. Os Ventre oferecem patrocínio, os Malkavianos inspiração e os Toreador colaboração, companheirismo e competição. Entre estes três clãs, há mais do que o suficiente para manter uma Filha ocupada em um Elílio. Os outros clãs da Camarilla não parecem interessar as Filhas — afinal, poucas coisas as interessam — mas pelo menos, três deles não apresentam atividades hostis. As Filhas da Cacofonia não recuam horrorizadas dos Nosferatu; elas simplesmente não têm nada a dizer a eles.

As Sirenes (apelido dado à linhagem) nunca participam do governo de uma cidade. Algumas foram notórias por sentarem-se com as hárpias em certas ocasiões, mas uma Filha servindo como primogêna, xerife ou príncipe *de o prohibe* é uma noção além dos limites da possibilidade. As Filhas que participam da Camarilla não têm interesse em moldá-la nem a suas políticas.

• Interpretação

As Filhas da Cacofonia são devotadas, ao menos publicamente, à sua arte. Quaisquer que sejam os objetivos ocultos da linhagem, o comportamento público das Filhas sempre segue o mesmo padrão: devoção ao canto e à música, completa apatia em relação à política e desdém absoluto por todos que não são tão talentosos quanto elas. Apesar do desinteresse relativo a assuntos marciais, as Filhas não hesitam em se defender (e alguns dizem que o limiar de provação foi reduzido conforme as canções da linhagem cresceram em poder) com tudo o que estiver a sua disposição.

Por outro lado, as Sirenes estão inclinadas a olharem favoravelmente àqueles que louvam seu trabalho com *inteligência* — "Seu trabalho é de tirar o fôlego" não é uma citação própria para se conquistar uma Filha. As Filhas também gostam de freqüentar o Elílio local em busca de patronos poderosos e educados. O que elas fazem com estes patronos é um mistério melhor deixado nos mais sombrios recantos da imaginação — pelo menos se você acreditar nos rumores.

SAMEDI

Os Samedi da Camarilla são um grupo curioso. Solitários por natureza, eles raramente têm a opção de viver em bandos; ninguém quer ficar muito próximo deles. Os Samedi, criaturas totalmente errantes, saltam de cidade para cidade e de Elílio para Elílio, seguindo o cheiro de contratos de trabalho com oficiais da alta hierarquia da Camarilla. Observadores suficientemente distantes vêem esta existência migratória como uma tática de sobrevivência — permaneça muito tempo em um só lugar e os habitantes locais eventualmente não terão mais medo de você. A familiaridade produz o desprezo e, para os Samedi, o desprezo pode ser fatal.

De forma alguma pode-se dizer que os Samedi da Camarilla estão em busca de aceitação. Na verdade, eles estão na organização por uma variedade de motivos: aversão às táticas do Sabá, aspiração pela proteção que a égide da Camarilla oferece e algumas vezes simplesmente um salário melhor. Contudo, praticamente a totalidade dos Cadáveres da Camarilla compartilha de um ódio impiedoso dos Giovanni e usam toda sua influência para encorajar a Camarilla a agir contra os Necromantes. O grau de influência que um único Samedi é capaz de abranger (não existe nenhuma "organização" de Samedi digna do nome) é impressionante, pois a maioria é ligada a vampiros de poder considerável.

• Lidando Com Os Outros

A aparência padrão dos Samedi é tão repulsiva — e o humor retorcido com o qual os Cadáveres invariavelmente se apresentam é tão contrário às expectativas — que os outros vampiros não conseguem lidar com eles sem alguma espécie de arquétipo como referência. Um Samedi que está na cidade especialmente para servir como o guarda-costas de um arconte ou príncipe pode alcançar algum nível de aceitação. Afinal, ele está lá para realizar um serviço e até mesmo o mais preconceituoso dos Toreador tem que admitir que os talentos únicos dos Samedi lhes permitem realizar muito bem certos trabalhos. Agora, admitir um Samedi em uma conversação e na sociedade já está além dos limites. Os Nosferatu são repulsivos, mas os Samedi são cadávericos, revelando um pouco demais da verdadeira natureza vampírica para que os demais Membros sintam-se confortáveis ao seu redor.

Da parte deles, os Samedi gostam de manter os outros desequilibrados, pois isso torna o trabalho de guarda-costas muito mais fácil. Além disso, a medida que ninguém se dá ao luxo de ofender um Samedi por medo de retaliação, os Cadáveres se aproveitam ao máximo deste fator. Os Samedi não chegam a desprezar seus companheiros da Camarilla, eles simplesmente se entretêm com eles. Parece que até mesmo os monstros constatam algumas coisas um pouco monstruosas demais.

• Interpretação

Apesar de sua aparência monstruosa, os Samedi são, à sua própria maneira, urbanos e civilizados — eles não cambaleiam, escorregam e nem gemem, e a maioria é capaz, com algum empenho, de conduzir uma conversação. Muitos Samedi já trabalharam como médicos legistas, agentes funerários e similares e, como tal, compartilham uma antiga familiaridade com a morte e outros tópicos desagradáveis. Além disso, existem vestígios de um humor semi-sádico endêmico à linhagem e muitos Samedi simplesmente não resistem a salientar engenhosamente sua deformidade enquanto são tão educados quanto possível, só para ver os Toreador e Ventre se contorcendo.

Contudo, quando é hora de fazer negócios, os Samedi ficam mais do que felizes em sujar as mãos. Os membros da linhagem têm uma tolerância muito baixa a bobagens; quando sua aparência lembra a substância que está por baixo de um amontoado em um depósito de lixo, você não pode se dar ao luxo de avaliar qualquer coisa senão o resultado. Apesar dos Samedi demonstrarem uma certa preferência de passar o tempo na presença dos Nosferatu (a quem eles normalmente não aceitam como alvos de assassinato), ao contrário de qualquer outro vampiro, eles ainda preferem contratos profissionais aos sociais. Assim é mais fácil para todos os envolvidos.

INCURSÕES MENORES

Os clãs a seguir contam com poucos — se algum — membros que confiaram sua submissão à Camarilla. A maioria só tem relações profissionais com a seita e sua presença aqui é meramente uma questão de completeza. É raro, se não impossível, que um membro dos clãs Tzimisce, Assamita ou Ravnos alegue fazer parte da Camarilla. Outras devoções se encontram em primeiro lugar.





Algumas linhagens, como a dos Kiasyd, não têm absolutamente nenhum envolvimento com a Camarilla e, por isso, não são mencionadas aqui.

ASSAMITA

Os filhos de Hassan vêem a Camarilla como uma fonte de trabalho, nada mais. A lealdade de um Assamita se dá primeiramente ao clã; para um Assassino, a Camarilla não oferece nada a não ser alvos e empregadores. Com a censura da Camarilla contra a diablerie firme no lugar, a existência dos Assamitas e as Tradições da seita não deixam muito espaço para um comprometimento. Os Assamitas estão satisfeitos em trabalhar para os vampiros da Camarilla, mas somente como empreiteiros individuais. Qualquer filho de Hassan que alegue lealdade à seita está ou perturbado ou tentando um blefe muito fraco.

RAVOS

Existem alguns poucos Ravos que proclamam ser membros da Camarilla e que realmente querem dizer isso. Os Ravos da Camarilla não são mais bem-vindos pelos seus companheiros de clã e têm que buscar socorro em outro lugar. Para alguns, aguentar os anciões da Camarilla é melhor do que uma morte rápida e, por isso, eles tentam controlar suficientemente suas tendências sociais inaceitáveis a fim de evitar serem condenados também por seus companheiros de seita.

Alguns príncipes têm "Salteadores" Ravos a seu serviço, roubando objetos de poder e informações de seus inimigos; uma pequena diablerie durante o cumprimento do trabalho do príncipe é ignorada ou até incentivada, contanto que os atingidos se encontrem do outro lado da cerca.

Dizer que os Ravos sectários não recebem a confiança dos seus irmãos da Camarilla é uma grande atenuação dos fatos. Felizmente, existem tão poucos Ravos na Camarilla que a maioria dos vampiros nunca tem a oportunidade de testar seus preconceitos no campo de ação. Quanto aos que conseguem se expressar ou demonstrar seu desgosto de alguma outra forma, eles normalmente acabam perdendo itens preciosos — como uma jóia, um documento ou o fígado do carniçal favorito — depois da provocação. Só porque um Ravo se junta à Camarilla não quer dizer que ele é bem comportado ou gentil.

TZIMISCE

Se existirem meia-dúzia de Tzimisce na Camarilla, isso seria uma grande surpresa. A vasta maioria do clã pertence ao Sabá; os demais são apolíticos ao extremo. A própria presença dos Tremere na seita garante que os Tzimisce não tenham nenhum interesse em afiliar-se. Os muito poucos Tzimisce que dignaram-se a juntar forças com a Camarilla, o fizeram por motivos estritamente pessoais (como, digamos, vingar um insulto mortal ou usar a Camarilla para liquidar um rival no Sabá). Contudo, mesmo sob estas circunstâncias calamitosas, os poucos Tzimisce da Camarilla preferem não expôr sua presença, não aceitar papéis de liderança na seita e *não* ficar andando por aí uma vez que seus objetivos tenham sido alcançados.

Caitiff

Os Caitiff, vampiros seduzidos e abandonados por seus senhores, se encontram em abundância na periferia da sociedade da Camarilla. Sem clã e indesejáveis, eles são o resultado de noites impensadas, afeições, Abraços causados pelo frenesi e erros injustificáveis. A maioria só tem recordações nebulosas, no melhor dos casos, de seus senhores e do Abraço; alguns não têm nem ao menos isso. Tropeçando ao longo das confusões da nova experiência, eles em geral descobrem o segredo da sobrevivência — normalmente na forma de outros Caitiff que tomam conta do recém-transformado — ou morrem tentando.

A única marca de identificação de um Caitiff é a falta de marcas de identificação. Alguns Membros teóricos pressupõem que uma espécie de "estampa" entre senhor e criança se desenvolva conforme o tempo, permitindo que o vampiro mais jovem adquira as características físicas do seu senhor, como designado pelo sangue. Os Caitiff, contudo, não possuem estas marcas diferenciais — um Caitiff descendente de Nosferatu, por exemplo, pode ser feio, mas raramente demonstra a monstruosidade madura de seus ancestrais vampíricos.

O mesmo acontece com os outros Caitiff; os Abraçados por Malkavianos podem ser um pouco excêntricos, mas não são necessariamente presas de perturbações completamente desenvolvidas; os Abraçados por Ventre podem ter suas preferências alimentícias, mas não excluem categorias inteiras de presas, e assim por diante. Um observador informado geralmente consegue adivinhar a linhagem de um Caitiff com uma precisão razoável, mas no final, raramente vale a pena fazê-lo.

Os Caitiff preenchem as posições indesejáveis dentro da sociedade da Camarilla. Apesar de existirem ocasiões em que a seita acolhe os sem clã com base em um vago senso de paternidade, os clãs primeiro tomam conta dos seus membros e deixam os restos para os Caitiff. Alguns Caitiff desprezam uma participação ativa na política da cidade como cidadãos de segunda classe, enquanto outros agarram alegremente qualquer oportunidade como um apoio precário no estabelecimento. Enquanto isso, a maioria dos sem clã limita o seu envolvimento com a seita como tática de auto-preservação, preferindo ter os supostos benefícios de associação na Camarilla sem serem sugados para a política.

Apelido: Lixo

Aparência: Os Caitiff freqüentemente apresentam-se como versões mal vestidas dos seus reconhecidos primos, imitando o estilo Toreador ou Brujah com um orçamento mais limitado. Poucos apresentam características físicas verdadeiramente notáveis marcando-os como descendentes de um ou outro clã — alguns Ventre arrogantes se referem aos Caitiff como "genéricos" em aparência e os Caitiff aceitam o menosprezo com uma honra irônica.

Locke '98





Mote: *Eu não pedi para vocês fazerem isso comigo. Eu não pedi para ser um vampiro. Mas já que um de vocês grandes e poderosos fdp fizeram isso comigo, e agora que eu sou um de vocês, vocês estão loucos se acham que eu vou ser um peão para o resto da eternidade.*

Uma olhada de perto em qualquer gangue de mortais freqüentemente revela um ou dois Caitiff, vestidos em suas melhores imitações e desfrutando o máximo da situação.

Refúgio: Os Caitiff fazem seus abrigos onde e quando podem. Apartamentos no porão e moradias abandonadas são particularmente favoritos, pois ninguém quer estes lugares e os Caitiff dificilmente serão expulsos depois de se estabelecer.

Antecedentes: Os Caitiff são fundamentalmente um progresso do último século, especialmente depois da Segunda Guerra Mundial. Membros alarmistas apontam para a explosão do número dos sem clã como um sinal da Gehenna, mas vampiros mais intelectuais vêem o problema como característico de um colapso nas ordens sociais tradicionais.

Os Caitiff freqüentemente reúnem-se, formando círculos por desespero e para se defenderem. Os grupos de sem clã têm curtas expectativas de vida; eles despedaçam-se, fragmentam-se e recompõem-se regularmente. Os Caitiff surgem dentre diversos estilos de vida. A maioria é Abraçado durante um acidente de percurso, em vez de serem planejados, e por isso, não existe nada semelhante a um candidato "típico" a Caitiff. Tudo que os Caitiff têm em comum é uma aptidão para estarem no lugar errado na hora errada.

Criação de Personagem: Os Caitiff têm que sobreviver nas ruas sem nenhuma ou com pouca ajuda e algumas condições debilitantes com a qual a maioria dos neófitos tem que lidar sozinho. Apesar dos Caitiff estarem divididos através do espectro de capacidades mentais, sociais e físicas, aqueles que sobrevivem costumam ter a Mental ou Física como primária. Manha, Lábia e Sobrevivência são Habilidades comuns entre os Caitiff, mas a experiência e educação de um Caitiff também podem regê-lo.

Disciplinas: Quaisquer (as padrões são Fortitude, Potência e Presença)

Fraquezas: Os Caitiff podem comprar quaisquer Disciplinas durante a criação do personagem, mas depois disso têm que pagar seis vezes o seu nível atual para todo e qualquer poder comprado com pontos de experiência.

Em um nível mais básico, os Caitiff sofrem o estigma social de não serem reconhecidos pelos clãs. Consequentemente, os Membros mais estabelecidos se sentem livres para desprezá-los ou denegri-los. Até que um Caitiff se estabeleça em uma cidade ou círculo social, ele recebe +2 nas dificuldades de todos os testes Sociais com todos os vampiros não-Caitiff.

Organização: De vez em quando alguém sempre tenta organizar os Caitiff em uma estrutura semelhante à de um clã. A tentativa invariavelmente fracassa, em parte por causa da fragmentação inata da sociedade Caitiff e em parte porque os clãs já instituídos têm um interesse disfarçado em manter os Caitiff desorganizados. Durante as noites, na melhor das hipóteses, a organização dos Caitiff funciona em um nível local, embora mais freqüentemente não funcione.

ESTEREÓTIPOS

Camarilla: *Bem! Já que o Sabá nos quer mortos é melhor lidar com as bobagens da Camarilla por algum tempo. Eu preferia encará-los nos olhos e descarregar minha arma em suas cabeças, você sabe? Mas as coisas estão mudando. Não importa se eles querem manter o poder longe de nós, nos dias de hoje, existe o suficiente de nós para tomá-lo.*

Sabá: *Eles te oferecem o mundo, é verdade — e depois, pelas costas, te acertam na cabeça com uma pá e enterram o teu traseiro. Isso se eles se lembrarem de parar e conversar antes de tentarem arrancar tua cabeça com um bastão. Eu não gosto deles, não confio neles e o melhor a fazer é atirar à primeira vista.*

A VISÃO DE QUEM ESTÁ DE FORA

A Camarilla

É melhor tê-los servindo como um amortecedor e primeira linha de defesa do que do outro lado com o Sabá. Ao permitir que os sem clã juntem-se a nós, nós protegemos a Máscara, nos defendemos e mantemos as ruas calmas. Estes benefícios valem o preço de ocasionalmente ver um Caitiff interferindo e mostrando as caras no Elfsio.

— Danielle Foster, primogêna Brujah, St. Louis

O Sabá

Ei, cara, o Sabá é demais. Você não tem que agüentar as bobagens da Camarilla — aqui nós somos organizados. Eles nos chamam de Alcoviteiros, não Caitiff, e aqui eles nos ouvem! É muito melhor do que ter que agüentar os Toreador e esperar pelos restos que eles oferecem. Ei, cara, não custa participar de uma de nossas reuniões — eu prometo que se você não gostar você pode ir embora sem nenhum problema.

— Kai Simmons, recém-iniciado Sabá

Os Independentes

Os sem clã são uma distração. O truque é assegurar-se de que eles distraiam nossos oponentes, e não a nós. Um justicar que esteja ocupado caçando uma gangue particularmente desagradável de Caitiff não está preocupado em interferir com nossos interesses. É simples assim.

— Rafael Giovanni



GÁRGULAS

Dependendo para quem você perguntar, existem duas classificações (escravos Tremere e livres), três (sentinelas, guerreiros e patrulheiros) ou uma (apenas um monte de bastardos repulsivos) para os membros da linhagem dos Gárgulas. Nas turbulentas noites de hoje, é mais fácil dividir os Gárgulas por afiliações, em vez de ancestrais — entre a hierarquia dos Gárgulas livres, termos como "patrulheiro" são evitados como evidências de um passado pouco agradável. Com o passar dos anos, cada vez mais Gárgulas livres

vêm se tornando conhecidos, muitos dos quais aderiram à seita.

Se a escolha pela Camarilla foi uma forma dos Gárgulas esnobarem seus antigos mestres, uma necessidade residual arraigada de ordem e restabelecimento de autoridade, uma observação de que a escala de pagamento da Camarilla é significativamente melhor do que a do Sabá ou mesmo um entendimento fundamental com a filosofia da Camarilla é irrelevante. Há cada vez mais Gárgulas aparecendo nas ruas e cada vez mais eles se colocam firmemente sob a Máscara.

Os Gárgulas que permanecem escravos Tremere também pertencem à Camarilla, por obrigação. A maioria tem pouca ou nenhuma noção de identidade, nenhuma lembrança da existência anterior à de Gárgula e nenhuma força de vontade. Um Gárgula Tremere que comece a demonstrar alguma personalidade faria melhor em escondê-la até adquirir o suficiente para escapar, de outro modo, atrairá uma nova doutrinação ou a destruição. A primeira revolta dos Gárgulas ensinou aos Tremere todas as lições necessárias sobre a manutenção da lealdade dos seus servos, e os Feiticeiros não têm a menor vontade de repetir o desempenho.

Contudo, são os Gárgulas livres que formam os melhores personagens para se jogar (jogadores que desejam representar Gárgulas que começam o jogo escravizados pelos Tremere devem checar com o Narrador — uma crônica de fuga pode ser emocionante, mas outras opções são limitadas). Os Gárgulas livres — descendentes dos Escravos que escaparam do domínio Tremere a séculos atrás e de foragidos mais recentes — agrupam-se em comunidades isoladas seja em abrigos





Mote: *O mestre não mais me reconhece agora, mas eu ainda me lembro dele, sim, lembro. Logo farei com que ele se lembre.*

montanhosos ou cidades industrializadas que não ofereçam nada aos Tremere. Almas mais aventureiras reúnem-se em cidades da Camarilla e oferecem seus serviços como guarda-costas, mercenários e outras tarefas contratadas. Para um príncipe, é um grande prestígio possuir Gárgulas como guarda-costas do Elíso, e ser capaz de dispor de assassinos Gárgulas para lidar com seus inimigos é uma demonstração de força.

Apelido: Antigamente, Escravos; atualmente, uma mixórdia que inclui Homens Livres, Fugitivos, Cabeças de Rocha, dependendo de quem está dizendo o apelido. Chamar um Gárgula livre de Escravo é uma ótima maneira de fazer com que um grande punho revestido de pedra atinja repetidamente o seu abdômen.

Aparência: Assim como os Nosferatu (com os quais eles compartilham uma Aparência de 0), os Gárgulas são medonhamente repulsivos. Apesar das características precisas desta feiúra dependerem da combinação original de sangue (Nosferatu-Tzimisce, Nosferatu-Gangrel ou Gangrel-Tzimisce), que criou o último ancestral do Gárgula, existem certas características compartilhadas por todos os membros da linhagem. Verrugas e outras protuberâncias, asas semelhantes às de morcegos (que cresce juntamente com o domínio do Gárgula da Disciplina Visceratika) e um rosto pedregoso são endêmicas a todos os Gárgulas, assim como uma aparência geralmente "demonfaca". Os Gárgulas se movem lenta e cautelosamente, exceto em situações de crise, mas não existe nenhuma verdade nos rumores de que eles deixam pequenas pilhas de pó para trás conforme andam.

Refúgio: Os Gárgulas a serviço dos Tremere dormem em despensas, porões ou onde quer que seus mestres lhes concedam um lugar para descansar. Gárgulas livres freqüentemente demandam alojamentos como parte de seus contratos, significando que o resultado final pode ser um tanto acidental. Gárgulas que vão em busca de seus próprios refúgios normalmente acabam em armazéns abandonados ou fábricas — quanto mais altas melhor — ou em cavernas subterrâneas e sistemas de esgoto talhados em rocha sólida. Torres de sino costumavam ser as favoritas, mas a natureza estereotipada destes abrigos tornou os Gárgulas que lá vivem presas fáceis para os carniçais Tremere.

Antecedentes: O processo de criação é particularmente intenso para os Gárgulas, especialmente para os capturados diretamente pelos Tremere. O surto do deslocamento forçado da vitae, combinado com a energia mágica inerente à transformação mesmo depois de séculos, serve para varrer as memórias pré-existentes e a lealdade de qualquer novo Gárgula, deixando uma tábula rasa sobre a qual os Tremere podem trabalhar. O processo é ligeiramente mais suave para os Gárgulas Abraçados por outros Gárgulas, que em alguns casos conservam pelo menos algumas sensações vagas de suas vidas anteriores, mas mesmo assim, a maior parte do passado simplesmente se dissolve sob o oculto e violento ataque. (Nota: Gárgulas livres de fato podem Abracar mortais; os Tremere preferem pegar

Membros dos três clãs "raízes" e transformá-los em Gárgulas.) Quanto às motivações que levam um Gárgula a Abraçar um mortal, na maioria das vezes é simplesmente um caso de obsessão. Não existem razões ou rimas para a questão e até mesmo os mais eloquentes membros da linhagem encolhem os ombros e a definem como "frio no estômago".

Criação de Personagem: Atributos Físicos e Talentos deveriam ser as Características primárias ao se criar um personagem Gárgula; os Tremere não desenvolveram a linhagem para filosofar ou conspirar. Todos os Gárgulas começam com pelo menos um ponto na singular Disciplina Voar (essencialmente, isso dá ao Gárgula quatro pontos de Disciplina de Clã, mas existem desvantagens suficientes para nivelar o jogo). Os Gárgulas não podem escolher o Antecedente Mentor ou ter uma Aparência maior do que 0. Além disso, nenhum personagem Gárgula pode ter uma história que antedate 1167, pois foi nesta data que os Tremere de fato desenvolveram a linhagem.

Fraquezas: Como apontado anteriormente, os Gárgulas têm um pequeno problema com sua Aparência. Além disso, a natureza da origem da linhagem se manifesta no fato de que os Gárgulas recebem -2 na Força de Vontade para resistir à Dominação e outros efeitos de controle mental.

Disciplinas: Fortitude, Potência, Visceratika, Vôo (ver página 115).

ESTEREÓTIPOS

Camarilla: *A Camarilla nos mantém a salvo de nossos mestres. A Camarilla nos deixa matar nossos inimigos — exceto os mestres. A Camarilla nos paga bem. Nós gostamos da Camarilla, sim, gostamos.*

Sabá: *Eles nunca olham para cima; pobres vampiros, deploráveis e desprezíveis. Nunca olham para cima e nunca nos vêem chegando.*

A VISÃO DE QUEM ESTÁ DE FORA

A Camarilla

Aqueles idiotas são repulsivos, e se sou eu quem está dizendo, você sabe que tem que ser verdade. Mas repulsivo não quer dizer ruim de briga, e uma vez que nós só os usamos pra isso...

— Mort, agente secreto Nosferatu

O Sabá

Rocha na pele e rocha na cabeça. Eles sem dúvida são durões, mas também são tão burros quanto — bem, você entendeu. Faça-os pensar e eles estarão perdidos.

— Laszlo Mirac, Bispo e Ventue antitribu

Os Independentes

O fato de que os Gárgulas conseguiram escapar e até mesmo prosperar é um dos poucos sinais de esperança que eu vi no último milênio. Contudo, eles devem tomar cuidado para não abusar da sorte, o que parece que eles estão prestes a fazer.

— Lazarus, Cappadocio recém-despertado.



LASONIBRA

ANTITRIBU

Não existe uma anti-tribo Lasombra, pelo menos não de acordo com os próprios Lasombra. Os Lasombra do Sabá negam a existência de "traidores", enquanto a chamada anti-tribo vê a si mesmo como Lasombra — nada mais, nada menos. Nem todos os Lasombra que não concordam com a postura do clã dentro do Sabá se unem à Camarilla — um percentual significativo desse número relativamente pequeno simplesmente vira independente, afastando-se totalmente da política vampírica. O restante, contudo, tenta obter posições de respeito e autoridade — se não proeminência — dentro da Camarilla.

Filosoficamente, os fundamentos dos Lasombra da Camarilla diferem em pouco dos de seus correlatos do Sabá. A anti-tribo ainda espera vencer a Jyhad; a diferença é que eles vêm a Camarilla como uma ferramenta mais competente e eficaz do que o Sabá. A repugnância à ralé com a qual o Sabá se reveste demonstra claramente a posição dos Lasombra da Camarilla, que consideram a tática Sabá do Abraço em massa como imprudente e insultuosa. De fato, até mesmo os defensores da inclusão das anti-tribos na Camarilla vêem estes vampiros como arrogantes, presunçosos e impacientes. Poucos permitem que subordinados tolos ou incompetentes vivam e a penalidade por fracassar em uma tarefa determinada por um Lasombra *antitribu* normalmente é a morte.

A posição ocupada por estes poucos Membros exilados é bastante ambígua. De um lado, estes vampiros são Lasombra, o núcleo do temido Sabá, e nenhum vampiro da Camarilla nunca tem absoluta certeza de que o deserto é sincero. Por outro lado, essencialmente todos os Lasombra *antitribu* são criaturas de poder e presença indiscutíveis e se devotam à destruição do Sabá como poucos Membros. A Camarilla não pode dar-se ao luxo de desperdiçar os talentos, poderes e conhecimentos que estes Cainitas têm do inimigo — mas também não podem dar-se ao luxo de confiar inteiramente neles.

Apelido: Nenhum. A anti-tribo Lasombra não se expõe a esse tipo de coisa. Não é enobrecedor.

Aparência: A anti-tribo Lasombra sempre encontra uma maneira de parecer formal, qualquer que seja a circunstância. A maioria é de descendência ibérica ou moura, apesar de alguns dos mais recentemente Abraçados serem de herança cruzada. Os anciões da anti-tribo Lasombra preferem, sempre que possível, usar roupas apropriadas a sua infância; em muitos casos isso pode variar entre meias armaduras e mantos dos reis poetas das taifas andaluz. Os jovens da anti-tribo Lasombra preferem ternos chamativos com requintes latinos, jóias atenuadas e carros negros reluzentes que refletem a riqueza e o poder de seus donos. Apesar da anti-tribo Lasombra entender visceramente a necessidade de manter um perfil discreto (pois os que não o fazem acabam virando cinzas), eles ainda insistem em enfrentar o mundo de acordo com seus próprios termos. Desistir de pequenas partes de sua identidade como o modo preferido de se vestir é, de certa forma, submeter-se a vontade alheia — e estes Membros preferem morrer a submeter-se.

Refúgio: A maioria dos Lasombra *antitribu* está constantemente de mudança, a melhor tática para evitá-los serem derrubados por seus antigos irmãos do Sabá. A maioria possui um ou dois apartamentos, preferencialmente em complexos protegidos no centro luxuoso da cidade que costumam ter sistemas de segurança modernos e estacionamentos cobertos. Os anciões da anti-tribo preferem morar fora das cidades em grandes propriedades rurais, dispostos a arriscar-se com a potencial depredação Lupina em troca de alguma privacidade e isolamento dos conflitos noturnos.

Antecedentes: A anti-tribo Lasombra é tão antiga quanto o próprio Sabá, o que significa que mais do que um membro do clã concordou com a decisão de Montano de virar as costas para os companheiros de clã.

Os Lasombra do Sabá sempre se esforçaram ao máximo para negar a existência da anti-tribo; a



Mote: Eu conheço Ysidro há seis séculos e conheci seu senhor antes dele. Você realmente acha que sabe melhor do que eu como será seu próximo ataque? Eu achei que não — você está dispensado.

existência destes indivíduos nega as alegações de hegemonia do Sabá e dos Lasombra. Como resultado, a anti-tribo Lasombra é o primeiro alvo de qualquer bando Sabá em uma dada cidade. O mero rumor sobre a presença da anti-tribo é o suficiente para agitar os Lasombra Sabá locais em um frenesi homicida.

Existem dois tipos distintos de Lasombra *antitribu*. A maioria (apesar de pequena em número) é mais velha que a própria Camarilla; eles são os Lasombra que se juntaram a Montano, virando as costas para o nascente Sabá. Alguns deles continuam tristes com a morte de Lasombra; outros simplesmente antipatizam com Gratiano e o seu grupo de aliados. Em ambos os casos, estes antigos desertores são poderosos, nobres e na maioria dos casos amargos. Eles não têm utilidade para as novas gerações de vampiros e muito menos para o Sabá. Com uma chance e uma platéia receptiva, um Lasombra *antitribu* falaria eternamente sobre os velhos dias, dando aos seus ouvintes um fascinante retrato da época, dos reis e dos costumes há muito esquecidos — mas falará muito pouco sobre Lasombra. (Nota: Quase todos os Lasombra desta safra são do sexo masculino; o costume de Abraçar mulheres só foi absorvido pela anti-tribo Lasombra muito recentemente.)

A outra anti-tribo Lasombra é jovem, ameaçadora e de uma geração notavelmente baixa para Cainitas tão recentemente introduzidos ao Sangue. A mais nova anti-tribo Lasombra é formada pelas crianças dos antigos e vingativos anciões, arrancados de sua mortalidade de acordo com os antigos costumes do próprio Lasombra. Normalmente esses mortais estão prontos para serem capturados pelos membros locais do Sabá — particularmente pelos Lasombra — ou lembram o ancião Lasombra de alguém que ele conheceu séculos atrás.

Criação de Personagem: A anti-tribo Lasombra tem uma tendência a Abraçar espécimes excepcionais, considerando o raciocínio rápido e o autocontrole como elementos essenciais de um Lasombra. Tendo isso em mente, os Atributos Sociais e Mentais vêm em primeiro e segundo para a anti-tribo Lasombra, e os Talentos são mais importantes do que Perícias e Conhecimentos. A Geração talvez seja o antecedente de maior importância para um Lasombra *antitribu*; eles podem ser velhos ou progenitores de vampiros antigos.

Disciplinas: Dominação, Tenebrosidade, Potência

Fraquezas: Assim como seus primos do Sabá, a anti-tribo Lasombra tem um ligeiro problema com espelhos e outras superfícies refletivas. Os membros da anti-tribo Lasombra não têm reflexo; eles não aparecem em espelhos, vidraças, poças d'água ou fotografias em preto e branco. Este empecilho torna a anti-tribo Lasombra fácil de ser identificada por aqueles que a estão procurando, mas vampiros sábios a muito tempo já aprenderam a evitar situações em que tenham que comprometer-se deste modo. Além disso, uma vez que os Lasombra são tão

ligados às sombras, eles recebem um nível adicional de dano quando expostos à luz do sol.

A última desvantagem que aflige a anti-tribo Lasombra (além da desconfiança vestigial do restante da Camarilla) é o ódio intenso que os Lasombra do Sabá sustentam contra os seus irmãos perdidos. Um Lasombra *antitribu* sempre é o primeiro alvo de um bando Sabá e, supostamente, cidades inteiras da Camarilla já foram sitiadas para que um desgarrado particularmente persistente fosse capturado.

Organização: A anti-tribo Lasombra criou para si uma versão em miniatura dos Les Amis Noir, os famosos Amigos da Escuridão. Contudo, os membros da anti-tribo são tão escassos e suas reuniões tão infreqüentes que a maioria destes vampiros não passa do relacionamento básico entre senhor e criança. Nove em cada 10 vezes não há nenhum outro membro da anti-tribo por perto.

ESTEREÓTIPOS

Camarilla: Não se engane, nós não achamos que a Camarilla seja tão mais aceitável do que o Sabá — mas a nossa existência se define nos detalhes. Se a Camarilla servir melhor nossos objetivos, mesmo que infinitamente, ela tem nosso apoio.

Sabá: Tudo o que é corrupto e degradado sobre Gratiano e seus bajuladores manifesta-se no Sabá. Tudo o que deixaria Lasombra doente de desgosto está lá, à vista de todos. É hora de começar vida nova.

A VISÃO DE QUEM ESTÁ DE FORA

A Camarilla

Se nós ousarmos voltar-nos contra eles? Não, pois sem nós eles inevitavelmente seriam destruídos e a existência deles é uma adaga na garganta do Sabá. Se nós ousarmos confiar neles? Como poderíamos?

— Phillippe de Greffuhle, Xerife de Lyon

O Sabá

Se estes fósseis patéticos ainda existirem — e eu duvido que existam — eles estão meramente esperando pela morte. Se eu descobrir que existe algum em meus domínios, irei me assegurar de que ele não tenha que esperar muito.

— Francisco Domingo da Polônia

Os Independentes

Eles são curiosidades, aberrações ou artificiais? Ou há algo demais nesta resistência altamente persistente? A anti-tribo deveria ter sido justamente extermínada séculos atrás. O que — ou quem — permitiu que eles sobrevivessem?

— Leah, Monitora de Sheffield





DESDE O INÍCIO: CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

É por isso que temos pavor das crianças, mesmo que as amemos. Elas nos mostram nossa decadência.

— Brian Aldiss

Até mesmo a mais poderosa e popular das seitas é, na verdade, composta de indivíduos. Todos os Membros têm esperanças, sonhos, medos e horrores ocultos. Todos eles são únicos, um dos fios de uma tapeçaria extensa e sangrenta. No entanto, lembre-se de que esses indivíduos não surgem do nada, eles precisam ser criados.

Essa é a função desse capítulo. Ele é um guia para a criação de personagens que sustentam, apoiam e formam a Camarilla. Supõe-se, erroneamente, que os personagens têm, obrigatoriamente, que se submeter à Camarilla. Isso não é verdade. Para que um vampiro faça parte da Camarilla, ele precisa de um *motivo*. Esse motivo pode ser tão simples como a inércia, mas ainda assim tem que existir. Sendo assim, ao criar um personagem da Camarilla, lembre-se de pensar sobre o porque dele pertencer à seita.

Aqui você vai encontrar um guia passo-a-passo sobre como criar um vampiro da Camarilla (não apenas mais um vampiro), além de novas Características, Arquétipos e outros métodos para transformá-lo em um indivíduo único. Nenhuma informação contida aqui é obrigatória — você pode se virar muito bem só com o capítulo de criação de personagens do **Vampiro: A Máscara** — mas se quiser criar um vampiro que tenha uma conexão mais profunda com a seita, procure aqui.

1º PASSO: CONCEITO DO PERSONAGEM

O conceito é a fonte de onde surge o conjunto de um personagem. A menos que você tenha uma boa noção de quem é o personagem, o restante — pontos e Disciplinas espalhados

aleatoriamente pela ficha — não irá sustentar-se. E se o personagem não conseguir se sustentar, as histórias baseadas nele também não irão e tudo desmoronará.

O conceito de um personagem não precisa ser minucioso — se você conhece os detalhes da existência de seu vampiro desde o nascimento até o presente catalogados em intervalos de 5 minutos, alguma coisa está errada — mas deve, sim, transmitir uma idéia básica e forte, algo que o entusiasme em ser esta pessoa durante algum tempo.

Não é preciso dizer que o conceito de seu personagem deve estar intrinsecamente ligado à Camarilla de alguma forma. Este relacionamento não precisa ser cheio de amores — “uma anarquista que tenta derrubar o príncipe” é um conceito perfeitamente válido — mas precisa estar ligado de alguma forma.

CLÁ

A escolha do clã é uma das decisões mais importantes que deve ser tomada durante a criação de um personagem. O clã de um vampiro dita suas Disciplinas, fraquezas e, de um modo geral, a forma como os outros personagens o enxergam. Com isso em mente, a escolha do clã de um personagem nunca deve ser feita com leviandade. Afinal, não se pode trocar de clãs da mesma forma que se troca de emprego. Se você não gostar de ser um Brujah, não poderá juntar pontos de experiência para aprender a ser um Gangrel.

Suas escolhas básicas de clã englobam os seis ou sete (dependendo de como você classificar os Gangrel) clãs afiliados à Camarilla. Brujah, Gangrel, Malkavian, Nosferatu, Toreador, Tremere e Ventre são as opções básicas, e dentre elas encontra-se uma ampla variedade de possibilidades. Uma vez mais de



INTERPRETANDO SINGULARIDADES

Apesar dos seis (ou sete) clãs centrais constituírem a maior parte da Camarilla, existem algumas outras possibilidades (como descrito no capítulo sobre os clãs) disponíveis para se jogar. Antes que o Narrador permita que o jogador escolha um Gárgula, um Ravnos da Camarilla ou alguma outra linhagem ainda menos comum, ele deve se sentar com o jogador e assegurar-se de que há uma história concreta que justifique a inclusão do estranho Membro dentro da crônica. Há muitas razões perfeitamente válidas para a presença de um Lasombra *antitribu* na cidade, mas a existência de muitos tipos incomuns de personagens no mesmo lugar e ao mesmo tempo coloca em risco a credibilidade da crônica. A integridade da história tem que estar em primeiro lugar.

95% dos vampiros da Camarilla pertencem a esses clãs, analise-os primeiramente a fim de descobrir se algum deles permite uma expressão plena do conceito de seu personagem.

Além dos clãs básicos, os personagens Caitiff também são uma alternativa. Se você não está certo quanto ao conceito a que pertence, ou não está satisfeito com nenhum dos demais clãs, um Caitiff é uma boa opção. Esse tipo de personagem permite um maior improviso tanto nas Disciplinas quanto no conceito — uma busca de identidade é muito mais provável para um Caitiff do que para vampiros iniciados na sólida estrutura dos clãs — e também fornece um desafio de interpretação, pois não existem imagens estereotipadas disponíveis para um Caitiff. Jogar com um Caitiff certamente tem certas consequências sociais dentro do jogo, mas para um personagem inicial, ou um que não tenha um conceito muito claro, um Caitiff pode ser uma escolha excelente.

NATUREZA E COMPORTAMENTO

A Natureza e o Comportamento de um personagem são os fundamentos da personalidade que o define. A Natureza é o caráter verdadeiro do personagem, a base para todos os detalhes de sua personalidade. O Comportamento é a face que ele mostra ao mundo, a máscara que ele coloca durante seus encontros noturnos. A Natureza e o Comportamento de um personagem podem ser iguais, mas normalmente, o Comportamento de um vampiro disfarça, sempre com discrição, sua verdadeira Natureza.

Como era de se esperar, alguns Arquétipos são mais apropriados do que outros para os personagens da Camarilla. As regras da sociedade da Camarilla, a necessidade de manter a Máscara e outras pressões da existência vampírica, tornam o Comportamento de Monstro, por exemplo, menos provável que o de Conformista. Um vampiro da Camarilla pode ter uma Natureza de Monstro, mas o mais provável é que ele a esconda bem, a fim de evitar suspeitas. Você deve pensar sobre com que facilidade a Natureza e o Comportamento de seu personagem permitem que ele trabalhe tanto dentro de seu círculo como da Camarilla como um todo; agir de acordo com sua Natureza é sempre bom, mas se esse modo de agir faz com que seu personagem seja morto nos primeiros cinco minutos de aventura, essa Natureza não serve ao propósito de ajudá-lo a criar um personagem sólido. Afinal, você investe tempo e energia na criação de um Membro; construir sobre algo que acabará com o seu personagem num piscar de olhos e desperdiçará o seu investimento simplesmente não faz sentido.

Uma lista completa de Arquétipos pode ser encontrada na página 104 do **Vampiro: A Máscara**. Arquétipos adicionais podem ser encontrados na página 66 deste livro.

2º PASSO: ESCOLHA DE ATRIBUTOS

Os Atributos definem as capacidades básicas de seu personagem. Divididos entre Físicos, Sociais e Mentais, eles servem para definir os fundamentos de seu vampiro. Todos os vampiros da Camarilla começam com um ponto em todos seus Atributos (exceto pelos Nosferatu e Samedi afiliados à Camarilla, que têm, automaticamente, Aparência igual a 0).

Ao distribuir os Atributos de seu vampiro, a primeira coisa a fazer é priorizar as três categorias existentes. Depois disso, você recebe sete pontos para colocar no seu grupo de Atributos primários, cinco para o secundário e três para o terciário, além dos pontos já presentes. A Camarilla abrange uma ampla variedade de “classes”, desde Brujah brigões até Malkavianos Abraçados quando crianças, portanto, não existe um “jeito certo” ou uma “maneira da Camarilla” de estabelecer Atributos. Procure apenas manter seu arranjo final alinhado com sua concepção original e lembre-se de que depois você poderá voltar e corrigir as coisas com os pontos de bônus.

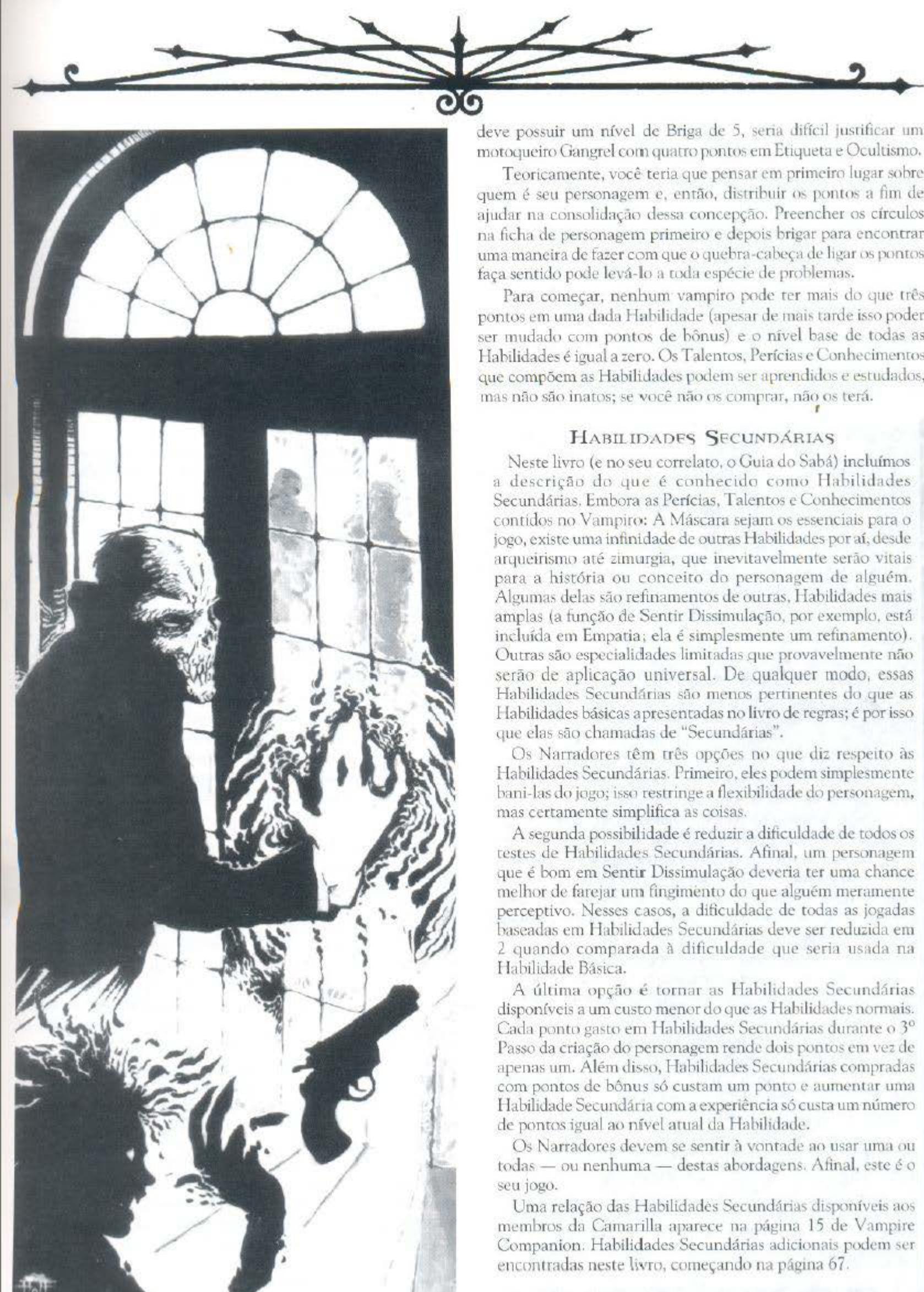
3º PASSO: ESCOLHA DE HABILIDADES

O próximo passo da criação de personagem envolve a atribuição das Habilidades de seu personagem. As Habilidades abrangem desde o básico — como Dirigir e Brigar — até as mais esotéricas, que são discutidas na página 67. A maneira pela qual você distribui os pontos entre as Características de seu personagem determinam o que ele pode e o que não pode fazer muito bem e o ajudam a conceber o conceito que você estabeleceu no 1º Passo. Isso significa que os critérios de distribuição dos pontos do personagem devem alinhar-se com a maneira como você imaginou seu personagem — assim como um frágil *artiste* Toreador não

CUTUCAR COM A VARA CURTA

Os Nosferatu e Samedi não podem, de forma alguma, aumentar o seu nível de Aparência. O nível será, permanentemente, igual a zero. A maioria dos membros de ambos os grupos usa a Ofuscação (sobretudo A Máscara das Mil Faces) para contornar esse empecilho em situações sociais, mas até mesmo essa improvisação tem suas limitações. A “face” criada com A Máscara das Mil Faces estabelece uma Aparência de 2. Mesmo as tentativas de copiar pessoas extremamente atraentes acabam perdendo um certo *sine qua non*, não despertando o mesmo interesse. Usar A Máscara das Mil Faces para melhorar a Aparência requer o uso de dois pontos de sangue para cada ponto de aperfeiçoamento da aparência da máscara.

Criar uma máscara de Aparência 1 não implica em custos adicionais.



deve possuir um nível de Briga de 5, seria difícil justificar um motoqueiro Gangrel com quatro pontos em Etiqueta e Ocultismo.

Teoricamente, você teria que pensar em primeiro lugar sobre quem é seu personagem e, então, distribuir os pontos a fim de ajudar na consolidação dessa concepção. Preencher os círculos na ficha de personagem primeiro e depois brigar para encontrar uma maneira de fazer com que o quebra-cabeça de ligar os pontos faça sentido pode levá-lo a toda espécie de problemas.

Para começar, nenhum vampiro pode ter mais do que três pontos em uma dada Habilidade (apesar de mais tarde isso poder ser mudado com pontos de bônus) e o nível base de todas as Habilidades é igual a zero. Os Talentos, Perícias e Conhecimentos que compõem as Habilidades podem ser aprendidos e estudados, mas não são inatos; se você não os comprar, não os terá.

HABILIDADES SECUNDÁRIAS

Neste livro (e no seu correlato, o Guia do Sabá) incluímos a descrição do que é conhecido como Habilidades Secundárias. Embora as Perícias, Talentos e Conhecimentos contidos no Vampiro: A Máscara sejam os essenciais para o jogo, existe uma infinidade de outras Habilidades por aí, desde arqueirismo até zimurgia, que inevitavelmente serão vitais para a história ou conceito do personagem de alguém. Algumas delas são refinamentos de outras, Habilidades mais amplas (a função de Sentir Dissimulação, por exemplo, está incluída em Empatia; ela é simplesmente um refinamento). Outras são especialidades limitadas que provavelmente não serão de aplicação universal. De qualquer modo, essas Habilidades Secundárias são menos pertinentes do que as Habilidades básicas apresentadas no livro de regras; é por isso que elas são chamadas de "Secundárias".

Os Narradores têm três opções no que diz respeito às Habilidades Secundárias. Primeiro, eles podem simplesmente bani-las do jogo; isso restringe a flexibilidade do personagem, mas certamente simplifica as coisas.

A segunda possibilidade é reduzir a dificuldade de todos os testes de Habilidades Secundárias. Afinal, um personagem que é bom em Sentir Dissimulação deveria ter uma chance melhor de farejar um fingimento do que alguém meramente perceptivo. Nesses casos, a dificuldade de todas as jogadas baseadas em Habilidades Secundárias deve ser reduzida em 2 quando comparada à dificuldade que seria usada na Habilidade Básica.

A última opção é tornar as Habilidades Secundárias disponíveis a um custo menor do que as Habilidades normais. Cada ponto gasto em Habilidades Secundárias durante o 3º Passo da criação do personagem rende dois pontos em vez de apenas um. Além disso, Habilidades Secundárias compradas com pontos de bônus só custam um ponto e aumentar uma Habilidade Secundária com a experiência só custa um número de pontos igual ao nível atual da Habilidade.

Os Narradores devem se sentir à vontade ao usar uma ou todas — ou nenhuma — destas abordagens. Afinal, este é o seu jogo.

Uma relação das Habilidades Secundárias disponíveis aos membros da Camarilla aparece na página 15 de Vampire Companion. Habilidades Secundárias adicionais podem ser encontradas neste livro, começando na página 67.



As Habilidades, assim como os Atributos, são divididas em três categorias (os já mencionados Talentos, Perícias e Conhecimentos) e, assim como os Atributos, têm que ser priorizadas. As Habilidades primárias recebem 13 pontos, as secundárias 9 e as terciárias 5. Você não pode pegar os pontos de uma categoria e despejá-los em outra, mesmo que você só queira gastar 3 pontos com os Conhecimentos de seu personagem.

Os vampiros da Camarilla têm mais facilidade de acesso a algumas Habilidades do que os vampiros do Sabá, mas em contrapartida, algumas Habilidades específicas do Sabá estão além dos limites dos vampiros da Camarilla que não têm nenhum bom motivo para possuí-las.

4º PASSO: ESCOLHA DE VANTAGENS

As Vantagens são, tanto quanto o clã, o que define um vampiro como tal. O termo "Vantagens" abrange as Disciplinas, Antecedentes e Virtudes, e ao defini-las, você termina de estabelecer os fundamentos do personagem. As Vantagens não são divididas em categorias a serem priorizadas; você simplesmente recebe um certo número de pontos para repartir entre cada tipo de Vantagem e os gasta como desejar.

DISCIPLINAS DE OUTROS CLÃS

Ao chegar na etapa de distribuição de pontos de bônus, os jogadores se sentem tentados a gastar até mesmo o que não têm a fim de comprar tantas Disciplinas de outros clãs quanto possível. Contudo, o Narrador deve tomar muito cuidado ao permitir que um personagem compre tais Disciplinas, pois um excesso de Disciplinas acumuladas por um único personagem é capaz de desequilibrar um círculo. Uma crônica em que um personagem começa com seis pontos em seis Disciplinas diferentes e o outro só tem três, pode desorganizar tudo rapidamente.

Se o jogador deseja que seu personagem tenha Disciplinas adicionais, ele deve estar preparado para responder algumas perguntas, como:

Elas são realmente necessárias para o conceito do personagem? Por que o jogador as quer? ("Para poder matar mais monstros" é o tipo de resposta que deve fazer o Narrador pensar duas vezes.)

Quem ensinou o personagem? Disciplinas de outros clãs não são instintivas. O personagem precisaria tê-las aprendido em algum lugar ou com alguém; poderes tão ousados exigem uma justificativa convincente no histórico do personagem.

Além disso, existem certas Disciplinas (Quimerismo, Melpominee, Mytherceria, Necromancia, Obeah, Tenebrosidade, Quietus, Serpentis, Tanatose, Visceratika, Vicissitude) que não devem estar disponíveis aos vampiros da Camarilla a não ser que o clã de origem do personagem especifique o contrário. As linhagens independentes e do Sabá são extremamente ciumentas de seus segredos e não estão dispostas a dividi-los com os novatos da Camarilla.

DISCIPLINAS

Um vampiro da Camarilla recebe, de início, três pontos para distribuir entre suas Disciplinas, embora isso também possa ser modificado com os pontos de bônus. Cada um dos clãs conta com Disciplinas específicas, poderes vampíricos que são inatos à linhagem e que podem ser aprendidos instinctivamente até mesmo pelos Membros mais inexperientes. Outras Disciplinas, aquelas que não se manifestam em um dado clã, podem ser aprendidas em etapas posteriores do processo de criação de personagem (veja a seguir), mas neste momento, o personagem está restrito aos poderes diretamente ligados a seu clã. Cada clã conta com três Disciplinas nas quais ele se especializa, fornecendo uma ampla cadeia de habilidades sobrenaturais nos campos físico, mental e social.

ANTECEDENTES

Os Antecedentes são a história do personagem expressa na forma de Características. Todos os personagens recebem cinco pontos para usar nos Antecedentes, distribuídos em qualquer combinação desejada. Você pode acumular todos os cinco pontos em um único Antecedente ou alocar um ponto em cinco Antecedentes diferentes. O Narrador, como sempre, pode proibir certos Antecedentes ou manter os personagens abaixo de um limite pré-estabelecido.

Os vampiros da Camarilla costumam investir pesada e amplamente nos Antecedentes, usando pontos de bônus com freqüência para implementar ainda mais os níveis. Devido à sociabilização forçada determinada pela seita, é perfeitamente sensato que os Membros disponham de Contatos e Aliados. A interação da seita também cria justificativas perfeitamente razoáveis para Rebanho, Fama, Recursos e Influência, sem mencionar Lacaios. Os Mentores também constituem personagens de Narrador bastante úteis, enquanto o Status pode ser conferido ou usurpado por hárpias em questão de segundos.

VIRTUDES

Embora os vampiros da Camarilla não sejam os "mocinhos", pelo menos não no sentido literal da palavra, eles se prendem a um foco moral como representado por suas três Virtudes. A Consciência é a percepção de um personagem sobre o certo e o errado. O Autocontrole é a expressão da firmeza com que o personagem domina a Besta e governa suas próprias ações. A Coragem é auto-explicativa, uma avaliação de como o personagem controla seu medo e enfrenta ameaças — qualquer coisa desde fogo, um Lupino ou um caçador com uma estaca. Estas Virtudes são uma constante para todos os vampiros da Camarilla; até mesmo os refugiados do Sabá adquirem estas Características.

Todos os vampiros começam com um ponto grátis em cada Virtude e mais sete para distribuir entre elas. As Virtudes são muito importantes para os vampiros da Camarilla. Um vampiro com baixo nível de Autocontrole está sujeito a perder o controle, entrar em frenesi e ameaçar a Máscara com freqüência. Caso isso se repita muito, ele será eliminado. Um vampiro com pouca Consciência está sujeito a praticar ações que podem muito bem encorajar outros Membros a evitar sua companhia, deixando-o completamente só para quando os caçadores aparecerem. Por fim, um Membro com baixo nível de Coragem não será de muita utilidade em situações de vida ou morte — que os Membros confrontam todas as noites.

GERAÇÃO

Sem dúvida, é tentador colocar todos os seus pontos de Antecedentes em Geração. Desta forma, você terá mais pontos de sangue e poderá usar uma quantidade maior em um mesmo turno, sem nenhuma desvantagem, certo?

Não necessariamente. Um vampiro que coloca todos os seus pontos em Geração não terá nenhum dinheiro, protetor, suprimento alimentício e ninguém para ajudá-lo nas horas difíceis. É isso que significa não ter Aliados, Contatos, Recursos, Mentor, Rebanho e nenhum outro Antecedente. Os jogadores não devem presumir, automaticamente, que seus personagens vivem em uma situação confortável; se não comprarem o Antecedente, não receberão os benefícios proporcionados por ele.

5º PASSO: TOQUES FINAIS

Neste ponto, você já definiu praticamente todos os fundamentos do personagem. Só falta alguma contabilidade e a atribuição dos pontos de bônus. Lembre-se, porém, que terminar de preencher os círculos não significa que você acabou de criar seu personagem, só que terminou com a ficha de personagem.

HUMANIDADE

A Humanidade é a Característica que indica a proximidade do Membro com seu lado humano — e sua distância da Besta. Um vampiro com baixo nível de Humanidade está muito próximo de seu lado animal para sua própria comodidade e encontra-se perigosamente próximo de deslizar no abismo para sempre. O nível de Humanidade de um vampiro é igual à soma dos níveis de Consciência e Autocontrole, podendo chegar a 10. A Humanidade é de importância vital para os vampiros da Camarilla, especialmente para os mais jovens. É por meio da preservação de um contato com a Humanidade que torna-se possível manter a Besta à distância e elaborar uma aparência apresentável para companhias cortesas.

Acima de tudo, a Humanidade é o que separa a Camarilla do Sabá. Personagens com baixos níveis de Humanidade atraem muitas desconfianças nos círculos da Camarilla. Afinal, o empenho de se manter em contato com a Humanidade é uma das principais posturas filosóficas da Camarilla e aqueles que se desviam dela ou ignoram a busca estão, essencialmente, desprezando os ideais da seita como um todo.

FORÇA DE VONTADE

O nível de Força de Vontade de um personagem é igual a seu nível de Coragem. Considerando que a Força de Vontade tem uma infinidade de aplicações, desde resistir a Disciplinas Mentais até garantir sucessos automáticos em testes, é recomendável que você dedique pontos de bônus para aumentar a Força de Vontade de seu personagem.

PONTOS DE SANGUE

Jogue um dado. O resultado indica a quantidade inicial de pontos de sangue de seu personagem. Admite-se que, no início do jogo, todo o sangue encontrado no sistema do personagem é humano, a não ser que o jogador e o Narrador combinem o contrário.

PONTOS DE BÔNUS

Os pontos de bônus são os 15 pontos adicionais que você pode gastar em quaisquer Características que desejar. Além disso, você também pode comprar Qualidades e Defeitos (ver página 295 de **Vampiro: A Máscara** e página 72 deste livro para maiores informações sobre Qualidades e Defeitos) para sacudir o personagem e colocá-lo em concordância com o conceito original.

CENTELHA DE VIDA

Neste ponto, a ficha de seu personagem já deve estar totalmente preenchida — mas ele ainda não está plenamente formado. Agora, só falta pensar sobre a história do personagem — quem ele é, de onde veio, por que foi transformado em vampiro e como aproveita sua não-vida — e preparar-se para jogar. Você precisa pensar sobre quem são seus conhecidos. Se tiver Aliados, quem são eles? Outros vampiros que admiram seu estilo e objetivos? Mortais com os quais adquiriu alguma familiaridade? Quanto às Habilidades, será preciso pensar sobre o porquê deste conjunto particular de perícias. Qual incidente passado incentivou-o a alocar três pontos em Armas de Fogo? Por que ele sabe esquivar-se mas não é particularmente habilidoso em Briga? A não ser que você tenha um motivo para a atribuição de cada um dos pontos, eles permanecerão meros pontos. Ao construir uma história que explique o porquê das Habilidades, Antecedentes e o que quer que componha seu personagem, você o tornará real e viável. Caso contrário, só terá um coleção de círculos marcados.

O PRELÚDIO

Vampiros não nascem, são criados. Todo e cada Membro é resultado da decisão consciente de um outro vampiro de Abraçar um mortal e trazê-lo para o mundo dos mortos-vivos. Por trás de cada Abraço esconde-se uma história, uma história chamada prelúdio.

Tecnicamente falando, o prelúdio é uma seqüência de eventos que conduz ao Abraço do personagem. Recomenda-se que, sob circunstâncias normais, o prelúdio do personagem seja interpretado, mesmo que só para estabelecer alguma perspectiva sobre quem ele é e de onde veio. A interpretação do prelúdio também ajuda a determinar o relacionamento entre o vampiro e seu senhor, firmar os detalhes do Abraço (foi violento? esperado? acidental?) e definir seu ingresso no mundo dos Membros. Todos esses são tópicos importantes para um jovem vampiro. Durante o prelúdio, vários detalhes importantes do personagem serão definidos, fornecendo ao jogador e Narrador uma compreensão melhor do personagem. Você será capaz de imaginá-lo com mais realismo e o Narrador terá mais fatos nos quais se basear ao criar tramas derivadas do Abraço do personagem.

As condições do Abraço de um vampiro da Camarilla são ligeiramente diferentes das dos outros Membros. Lembre-se, cada vampiro da Camarilla é consequência (pelo menos em teoria) da permissão para Abraçar obtida por um outro vampiro. Isso significa que para cada personagem, além da história do próprio mortal existe uma história vampírica. Ou você, ou o Narrador, dependendo das circunstâncias, deve saber como, exatamente, seu senhor obteve permissão para criá-lo. A política da Camarilla que conduz ao Abraço pode dar margem a histórias fascinantes, sobretudo se o personagem não está particularmente



entusiasmado com a maneira pela qual ele recebeu a dádiva da criação. Justamente por essa razão, o verdadeiro motivo por trás da escolha do personagem tem que ser confrontado. O que atraiu seu senhor? Você foi abraçado para suprir uma necessidade particular na hierarquia da cidade ou para provocar um outro vampiro da Camarilla? Talvez o Abraço tenha sido um acidente ou uma decisão precipitada — quais serão as consequências para o neófito e seu senhor? O Abraço é um assunto complicado para ambos, o senhor e a criança, quando as políticas da Camarilla estão envolvidas — e elas sempre acabam se envolvendo de alguma forma.

CÍRCULO

Existem grandes chances de que o seu personagem não vá trabalhar sozinho. Em vez disso, ele provavelmente fará parte de um círculo, um grupo de vampiros ligados por interesses e inimigos comuns ou simplesmente pelas circunstâncias. Antes de iniciar o jogo, porém, é importante pensar sobre como os membros do círculo se encaixam entre si e à sociedade local da Camarilla.

É essencial estabelecer os pontos comuns de um círculo. Se não houver uma boa razão para que o grupo permaneça unido, ele não permanecerá; e isso implicaria numa crônica fragmentada, uma grande pressão sobre o Narrador e longos períodos de espera enquanto tramas individuais são conduzidas. Por esse motivo, faz mais sentido estabelecer os princípios fundamentais para que o círculo trabalhe junto, pelo menos de início. Bons métodos para manter-se um grupo de jovens vampiros unidos incluem ordens reais, um mesmo senhor, um inimigo comum (seja dentro ou fora da Camarilla) ou um interesse mútuo, como a música, a arte ou viajar. A estrutura adotada pelo círculo varia de acordo com o vínculo que o une. Vampiros que compartilhem de um interesse pela música, por exemplo, podem formar uma banda, enquanto um comando formado pelo príncipe para limpar a cidade pode transformar o círculo em um posse comitatus, com semblantes similares, equipamentos padronizados e tudo o mais.

Também vale a pena pensar sobre onde, especificamente, o círculo se encaixa na cenário local da Camarilla. A formação do círculo foi sancionada pelo príncipe ou pelos senhores dos personagens? Caso não, como esses Membros mais velhos expressarão seu desapontamento? Todo grupo de vampiros é uma força potencial e, por isso, todo círculo terá a atenção de diversos outros vampiros voltada para si. Eles encaram o grupo como uma ameaça? Nesse caso, quais serão suas providências? Existe um ancião (ou dois) querendo usar o círculo para seus próprios fins? O que ele fará para assegurar-se dessa cooperação? Se o grupo planeja vir a fazer parte da primigénie, os detentores do cargo podem desejar arrancar o mal pela raiz. Ao determinar a posição do círculo dentro da Camarilla — se é que ele ocupa uma — você estará preparando o palco para as histórias que virão.

ARQUÉTIPOS

Os Arquétipos são modelos básicos de personalidade, uma estrutura na qual projetar os detalhes do personagem. Embora haja muitos Arquétipos descritos em **Vampiro: A Máscara** (página 112), alguns modelos de personalidade são endêmicos à Camarilla. Alguns desses são descritos a seguir, a fim de serem

MAIS RÁPIDO, NEÓFITO! MATE-O! MATE-O!

Às vezes, existem formações de círculos que simplesmente não funcionam. Em geral, essas misturas de água e óleo são produto de dois personagens em particular que simplesmente não combinam e cujos jogadores não estão nem um pouco dispostos a abrir mão de sua criação para o bem do grupo. Conflitos deste tipo podem acabar com um grupo e, no processo, destruir a crônica.

A maioria dessas situações pode ser evitada com algum bom senso. Um bom Narrador sempre fica de olho nos tipos de personagens que seus jogadores estão criando e se notar a formação de uma incompatibilidade potencial, deve interferir. De preferência, todos os jogadores envolvidos na criação do problema potencial deverão ser levados a mudar o conceito de seus personagens antes de investir muito tempo ou energia. Os Narradores devem tomar cuidado para não demonstrar nenhum favoritismo ao sugerir mudanças na concepção dos personagens, caso contrário correrão o risco de ter de lidar com jogadores ressentidos.

Se o problema revelar-se depois do início da sessão de jogo, a melhor solução é afastar os personagens problemáticos e fazer com que os jogadores criem novos Membros sob a supervisão do Narrador.

usados na etapa de “Natureza e Comportamento” da criação de personagem.

IDEALISTA

O Idealista acredita — verdadeira, louca e profundamente — em algum propósito superior ou código moral. O alvo do idealismo pode ser algo tão pragmático quanto o triunfo final da Camarilla, ou tão amorfos como o bem absoluto, mas a crença é real. Os Idealistas normalmente são ou novos na Família ou muito velhos, e muitos buscam a Golconda como uma expressão definitiva de seu idealismo. Enquanto isso, o Idealista tenta reconciliar suas crenças com as exigências da sociedade vampírica, freqüentemente agindo em desacordo com suas vontades.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que uma atitude realizada em prol de seus ideais promova seus objetivos e o coloque mais próximo de realizá-los.

SOLDADO

O Soldado não é um seguidor cegamente leal. Embora siga ordens, ele nunca as apóia impensadamente. O Soldado, mais independente que um Conformista porém muito ligado aos ideais do comando para ser um Solitário, aplica suas próprias técnicas para alcançar objetivos alheios. Embora possa estar em busca de uma eventual posição de comando, suas ambições se encontram na verdade no estabelecimento de uma hierarquia e estrutura. O Soldado não sofre de nenhuma compunção em se utilizar de quaisquer meios necessários para fazer o que tem de ser feito, contanto que as ordens de execução venham do lugar certo.

— Recupere um ponto de Força de Vontade quando alcançar os objetivos dos outros. Quanto maior a dificuldade de cumprir com as ordens, melhor é o sentimento de realização. A critério do Narrador, sucessos espetaculares ou a conclusão de missões prolongadas podem muito bem conferir pontos adicionais de Força de Vontade.



DILETANTE

O Diletante se interessa por tudo mas não se concentra em nada. Ele flutua entre idéias, paixões e projetos sem nunca terminar nada. Outras pessoas costumam deixar-se arrebatar pelo entusiasmo do Diletante, só para serem abandonadas quando ele, sem aviso prévio, perde o interesse. A maioria dos Diletantes tem níveis altos de Inteligência, Carisma e Manipulação, ao contrário do que acontece com Raciocínio e Vigor. Muitos Toreador são Diletantes, sobretudo os atormentados com a pecha de "Poseurs".

— Recupere Força de Vontade sempre que encontrar um novo entusiasmo e largar completamente o anterior.

CIENTISTA

Para o Cientista, a existência é um quebra-cabeças que ele pode ajudar a reagrupar. Um Cientista examina lógica e metodicamente todas as situações e atitudes, em busca de resultados e padrões lógicos. Isso não significa que o Cientista está sempre procurando por explicações científicas ou racionais, mas sim, que ele examina seu ambiente rigorosamente e com olho crítico. O sistema que o Cientista tenta impor sobre o mundo pode ser totalmente burlesco, mas não deixa de ser um sistema, e o Cientista está sempre preso a ele. Os Cientistas costumam ter níveis altos de Atributos Mentais e costumam ocupar posições de pouco prestígio no governo local da Camarilla.

— Recupere Força de Vontade sempre que uma abordagem lógica e sistemática de um problema ajude a solucioná-lo ou que informações obtidas logicamente sejam de utilidade em outras situações similares.

HABILIDADES SECUNDÁRIAS TALENTOS

DIPLOMACIA

"Eu não estou certa de que ele vale a pena." A face de Adele contraiu-se em uma expressão amarga conforme ponderava sobre o preocupado jovem que se sentava no outro lado do bar. "Quer dizer, sem dúvida ele é atraente o suficiente, mas eu não vejo mais nada que seja digno de ser preservado. Certamente não o seu cérebro."

Eli eser olhou com ares de tristeza pela janela de vidro, transparente só de um lado, através da qual ele e Adele observavam. "Você simplesmente não o conhece. Na verdade, ele é bastante engenhoso e talentoso em diversos campos — sua poesia é muito boa — e, além disso, o Príncipe Alexander disse que eu tenho o direito, e estou escolhendo ele!" Um beijo surgiu no rosto do jovem vampiro e seus dedos contraíram-se em frustração.

Mentalmente, Adele suspirou. Ela já havia passado por isso antes com Eli — e seu senhor, antes dele. "Não vamos ser precipitados, Eli. Você está certo, eu não o conheço. Talvez se você o trouxesse para a família aos poucos, eu pudesse enxergar o que você vê nele." E você terá tempo de se entediá-lo com ele antes que eu me sobrecarregue com mais esse erro, ela acrescentou silenciosamente. Eli eser concordou vagarosamente e Adele se permitiu um leve sorriso.

A Diplomacia é a habilidade de lidar com situações difíceis com tato e experiência. Ela também é a habilidade de negociar cargos, em vez de particularidades — que faz parte do campo de ação da Barganha. Você sabe negociar políticas e tratados e consegue se livrar de situações desagradáveis por meio de palavras, em lugar de força ou uso de Disciplinas.

- Amador: Você sabe expôr sua opinião sem afastar ninguém da mesa de negociações.
- Experiente: Seu clã confia em você para representá-lo em algumas questões.
- Competente: Você normalmente alcança seus objetivos.
- Especialista: Você é capaz de lidar com greves e fazer negócios com os Lupinos com a mesma facilidade.
- Mestre: Você consegue convencer nações a alterar sua política — e coisas parecidas.

Possuído por: Diplomatas, Senescal, Políticos, Ventre Ambiciosos

Especializações: Acordos, Tratados de Paz, Construção de Alianças, Retiradas Graciosas, Resolver Crises

BARGANHA

"De jeito nenhum." Selene Arneault, príncipe de Boulder, negou agitadamente ao solicitante. "Você espera que eu simplesmente entregue todo o campus para você e suas crianças em troca de alguns rumores sobre uma cidade Nosferatu? Quando exatamente você perdeu a razão e como foi que eu não percebi isso?"

"Sua Majestade." O Regente Sean Reynolds, como sempre, dirigiu-se com cortesia dissimulada. "Eu não quero todo o campus — apenas acesso a alguns documentos raros da biblioteca e parte do direito de alimentação para minha nova criança. Em troca, eu ofereço evidências concretas sobre acontecimentos desfavoráveis que vêm ocorrendo em seus domínios. Eu tenho mapas, fotos de satélite, registros sísmicos, testemunhas oculares e —," fez uma pausa dramática, "um prisioneiro."

Arneault endireitou-se na cadeira. "Fascinante... você acha que sua criança se importaria com a presença de um observador enquanto visita a sala dos documentos?"

"Ela, Sua Majestade. Tenho certeza que não."

Você sabe negociar favores, custos e outras particularidades fazendo com que a transação resulte a seu favor. Você sabe avaliar com rapidez e facilidade o valor relativo de bens e serviços e sabe quando alguém está tentando enganá-lo.

- Amador: Você economiza alguns dólares em mercados de pulgas e feiras.
- Experiente: Você compra carros usados pelo valor que eles têm e não pelo que está marcado nas placas.
- Competente: Você procede melhor do que ninguém ao lidar com prestações.
- Especialista: Os príncipes lhe perguntam se estão fazendo bons negócios.
- Mestre: Você consegue o que quer, quando quer e pelo preço que está disposto a pagar — sempre.

Possuído por: Negociadores da Polícia, Anarquistas, Vendedores, Carnicais Domésticos, Importadores, Nosferatu



Especializações: Permutas, Venda de Informações, Letras Miúdas, Contratos, Prestações

INTRIGA

Três décadas atrás, Simon Crabtree era um homem jovem e furioso; agora ele não é mais um homem, muito menos um jovem, mas continua furioso. "Está tudo aqui, Karp. Tudo. Ela menciona a sabotagem da minha conferência, embora mal tenha espaço para fazê-lo entre aos carinhos melosos e repulsivos que escreveu. Esse texto inteiro é uma carta de amor para acabar com a minha carreira!"

Elias Karp permanecia impassível, observando insensivelmente seu amigo e concordando com o discurso dele aqui e ali. Ocorreu a Karp, enquanto Crabtree resmungava um prelúdio retórico particularmente notável, que talvez ele tivesse feito um trabalho muito bom ao falsificar aquela carta. Ele certamente foi eficaz em irritar Crabtree ao ponto de obsessão homicida (com certeza, Crabtree saberia agir ineficazmente e de um jeito ou de outro acabaria morto). Certamente causaria diversos problemas para a "amada" de Crabtree, cuja traição estava destinada a ser apurada assim que a obsessão de seu namorado se manifestasse. Poderia até mesmo cativar a difícil aprovação de alguns Membros importantes que sabiam o que ele havia feito. Mas será que tudo isso fazia valer a pena ter que ouvir o discurso interminável de Crabtree? Quantos sacrifícios precisam ser feitos...

Você trama e planeja com eficiência. Você entende como manipular as pessoas por meio de truques e artis e é um especialista em expôr os pontos vulneráveis de alguém. Observe que a Intriga não é o mesmo que Lábia; este envolve trabalho de campo e verdadeiras sabotagens, enquanto a Intriga opera em um nível mais teórico e consequente. O Lábia é a arte de plantar uma carta forjada, enquanto Intriga é a arte de saber qual escrita falsificar a fim de obter um melhor resultado.

- Amador: Você faz boas manobras contra um único adversário.
- Experiente: Você tem uma idéia de como subverter um inimigo organizado.
- Competente: Você consegue conduzir várias conspirações simultaneamente.
- Especialista: Você tramou uma teia de encruzilhadas duplas e triplas, tudo para seu benefício.
- Mestre: Todos os demais Membros são fantoches dançando conforme sua música.

Possuído por: Mestres de Espionagem, Hárpias, Recrutadores Setitas, Príncipes Decididos

Especializações: Subversão, Isolar Oponentes, Sabotar Companhias, Tramar Golpes

CAPTAÇÃO

"Você pode me dizer o que está procurando?" A voz surgiu debaixo de um amontoado de arames, tubos ocos e outros componentes menos identificáveis de máquinas destruídas há muito tempo.

"Eu não tenho a menor idéia, mas saberei quando encontrar — ahá!" Jonah saiu de dentro dos destroços do que parecia ser um quadro de fusíveis com um punhado de arames pendendo de sua mão. "Bingo."

"Bingo? Pra mim parece lixo." Katherine desenterrou-se do monte de sucata que estava revirando. "Exatamente o que você vai fazer com isso?"

Jonah sorriu como um degenerado. "Consertar uma vitrola." "Uma o quê?"

"Uma vitrola. O meu senhor se queixa há 30 anos que o gramofone dele não funciona e sempre tem acessos de raiva quando alguém tenta levar-lhe algo novo. Mas com isso, eu posso consertá-la e deixá-la muito, muito feliz." Ela trouou uma risada. "E se ele ficar feliz comigo, eu provavelmente também ficarei feliz. Vale a pena passar algumas horas no meio de um monte de sucata, não acha?"

Com a especialidade Captação, você será capaz de encontrar objetos incomuns, antigos ou difíceis de encontrar. Esses objetos variam desde as partes necessárias para consertar um Ford Modelo T para alguém hábil em bibliomania até um raro CD com apenas 500 cópias produzidas. A Captação também abrange alguns contatos onde estes objetos estranhos podem ser encontrados e uma habilidade razoável para transformar sucata em alguma coisa útil.

- Amador: Você às vezes consegue fazer algo útil com um pedaço de sucata.
- Experiente: Você sabe onde procurar por coisas difíceis de encontrar — e isso inclui alguns contatos difíceis de encontrar.
- Competente: Você sabe se alguma coisa pode ser encontrada em 24 horas.
- Especialista: Você dispõe de uma rede de contatos capaz de providenciar rapidamente toda e qualquer coisa que você possa precisar.
- Mestre: Você consegue encontrar qualquer coisa, a qualquer hora, presumindo-se que ela ainda exista.

Possuído por: Pesquisadores, Mecânicos, Vendedores de Leilões, Colecionadores, Contratantes

Especializações: Manuscritos, Peças Mecânicas e Eletrônicas, Indivíduos Talentosos, Objetos Ilegais, Objetos Esotéricos, Consertos Improvisados.

PROCURA

O apartamento, dizendo cortesmente, era um desastre. Tudo o que pudesse estar quebrado, estava, incluindo uma parte da instalação hidráulica. Havia sangue por todos os lados, desde o chão de linóleo da cozinha até a madeira deformada do batente. Acima, a fiação de um lustre pendia de uma corrente quebrada; apenas dois bulbos estavam funcionando, o resto fora quebrado.

O vidro quebrava sob os pés de Anabelle enquanto ela farejava o ar e franzia as sobrancelhas. Atrás dela, sua criança bufava em desaprovação. "Parece que o Sabá chegou primeiro. Não há nada aqui pra nós." Seu tom indicava claramente que ele estava entediado com a cena e queria simplesmente aceitar a perda.

"Não exatamente. Tudo o que precisamos continua aqui. Se quem quer que fez isso — e eu não estou tão certa de que foi o Sabá — tivesse encontrado o que veio procurar, não teria a necessidade de destruir tudo tão completamente. Eu apostei um ano de seu aprendizado que o que estamos procurando continua aqui."



Devin riu. "Um ano? Aceito." Ele cruzou seus braços com um ar presunçoso e permaneceu assim até que sua senhora pegou uma fotografia sob um porta-retratos quebrado. A foto mostrava duas belas mulheres em vestidos típicos do final do século XIX; uma delas se parecia muito com Anabelle. Ela terminou de quebrar o resto do vidro e removeu a foto. Atrás dela, na moldura de papelão, encontrava-se um pedaço de papel dobrado, amarelado pela idade. Anabelle levantou o papel com um sorriso enquanto sua criança se alvoroçava.

"Compreender sentimentos era a chave para compreender minha querida e velha amiga. Kevin, quanto àquele ano extra...."

Você tem a capacidade de examinar uma pessoa ou cena e encontrar o que precisa. Localizar comportamentos ocultos, descobrir cofres de parede e desvendar técnicas de contrabando, está tudo dentro de seu campo de especialização. A Procura também abrange técnicas de revista e buscas mais gerais, como tentar escavar dinheiro ou corpos enterrados.

- Amador: Você consegue perceber protuberâncias sob jaquetas e tem uma idéia do que elas são.
- .. Experiente: Fundos falsos e bolsos secretos não conseguem se esconder de você.
- ... Competente: Você encontra armas escondidas em uma questão de segundos.
- Especialista: Uma agulha no palheiro não é nenhum desafio para você.
- Mestre: Nada, exceto o sobrenatural, pode ser escondido de você.

Possuído por: Guardas de Divisas, Policiais, Membros do Esquadrão Anti-Bombas, Xerifes, Guarda-Costas

Especializações: Revistar Corpo, Busca e Apreensão, Busca em Veículos, Descobrir Evidências

Outras Possibilidades: Expressão Artística, Boemia, Oratória, Expressão Poética, Perscrutar, Sedução, Sentir Dissimulação e Natação

PERÍCIAS

ACROBACIA

Um varal abandonado era a única ligação entre as duas construções. No beco, abaixo, alguém grande estava se movendo, golpeando latas de lixo e chutando as janelas. Quem exatamente era essa pessoa, Shelby não tinha a menor vontade de descobrir, mas provavelmente se tratava de mais um dos capangas do xerife.

Ela se ajoelhou e puxou o varal. Era uma corda de 3/4", nada com que ela realmente gostasse de trabalhar, mas com os homens do xerife fazendo uma busca minuciosa pelo prédio, ela não tinha muitas opções. Com uma breve prece, Shelby pegou sua faca, fincou-a no telhado e amarrou a corda à sua volta para esticá-la. Depois disso, ela tirou os sapatos, cruzou os dedos e pisou na corda. Um passo de cada vez, ela disse a si mesma. Um passo de cada vez.

Você usa o seu corpo para realizar façanhas de flexibilidade além da capacidade da maioria dos indivíduos. Você sabe rolar, balançar, saltar, equilibrar-se e usar seu corpo de outras formas, para seu benefício. Você pode não ser o vampiro mais flexível do mundo, mas usa ao máximo as capacidades de seu corpo.

- Amador: Você dá cambalhotas sem se ferir ou aos outros.
- .. Experiente: Saltos, cambalhotas e outras manobras básicas fazem parte de seu repertório.
- ... Competente: Você é bom o suficiente para pasmar multidões ou confundir inimigos com sua artimanha.





••••• Especialista: Você é capaz de realizar manobras de ginástica em qualquer superfície e com qualquer equipamento.

••••• Mestre: Você é um ginasta de calibre olímpico.

Possuído por: Trapezistas, Contorcionistas, Atletas, Espiões

Especializações: Manobras Circenses, Contorções, Mergulhar e Proteger, Combate Acrobático, Andar na Corda-Bamba

CAMUFLAGEM

"Aquele dorminhoco desgraçado disse que a maldita caravana estacionou aqui para acampar, mas nós não encontramos nada. Nada." O aborrecimento na voz de De la Vega era palpável. "Essa é a última vez que eu confio naquele Nosferatu molenga e mentiroso." Ele se virou e chutou uma pedra, que quicou até uma moita na lateral da estrada causando um ruído metálico quase inaudível.

O xerife de Chattanooga, contudo, não ouviu, pois estava muito preocupado com seus próprios murmúrios. Ele entrou no carro, ligou o motor e desapareceu na escuridão profunda. O som dos xingamentos permaneceu no ar por um momento, juntamente com o cheiro da fumaça do carro. E depois, só restou o silêncio.

Por trás dos arbustos, o interior de um furgão muito bem camuflado explodiu com risos abafados.

Por meio da aplicação correta desta perícia, qualquer coisa pode ser escondida. Você é um especialista em esconder coisas, usando tudo o que estiver disponível (em outras palavras, não-sobrenaturais) a fim de torná-las indetectáveis pelos métodos normais. O que quer que esteja à mão pode ser utilizado para esconder qualquer coisa que você desejar. A Camuflagem pode ser usada em qualquer local; a eficácia da perícia irá depender do objeto a ser escondido e dos recursos disponíveis.

• Amador: Você consegue esconder doces bem o suficiente para contrabandeá-los para fora da confeitaria.

•• Experiente: Você sabe usar telas de camuflagem e outras ferramentas do trabalho.

••• Competente: Você oculta veículos rapidamente com o que quer que tenha à mão.

•••• Especialista: Você camufla qualquer coisa, desde microfilmes até equipamentos militares.

••••• Mestre: Com um pouco de preparo e o equipamento adequado, você seria capaz de esconder as Muralhas da China.

Possuído por: Contrabandistas, Nosferatu, Revendedores, Patrulheiros do Exército, Guerreiros da Liberdade, Terroristas

Especializações: Equipamentos Militares, Veículos, Esconder-se em Plena Visão, Camuflagem Urbana

CAÇAR

"Este lugar é realmente muito barulhento para conversarmos. Você quer ir a algum lugar e tomar uma xícara de café? Eu pago." Zander sorriu seu segundo sorriso mais conquistador, aquele que diz "Confie em mim, eu sou inofensivo."

Sua presa, uma jovem mulher em um vestido negro que francamente não lhe caía muito bem, olhou nervosa para suas amigas. Elas pareciam divididas; metade expressou sorrisos encorajadores, enquanto as demais olharam preocupadas. Seu olhar nervoso flutuou de um lado para outro entre suas amigas

e Zander. Ela inclinou-se e disse, da melhor forma que pôde, tendo em vista o baque da música, "Eu não sei. Quer dizer, tudo bem se minhas amigas forem junto? Afinal, foi Sheila quem dirigiu e eu não sou muito boa para lembrar o caminho."

"É claro. Elas podem nos encontrar lá fora," mentiu Zander. Mentalmente, ele rilhou os dentes. A caçada dessa noite vai demorar um pouco mais do que o esperado.

Caçar é a habilidade de encontrar e capturar um alvo de qualquer espécie, em qualquer local e para qualquer propósito. Usando a perícia corretamente, você é capaz de fazer qualquer coisa desde caçar um coelho na floresta até apanhar um mortal do rebanho a fim de alimentar-se. Esta perícia também inclui caçadas humanas e pode ser aplicado na busca de outros Membros.

• Amador: Você não precisa dar uma paulada na cabeça de sua vítima primeiro.

•• Experiente: Você encontra o jantar com relativa facilidade.

••• Competente: Você acha fácil isolar e alimentar-se de humanos.

•••• Especialista: Uma vez que você escolha seu alvo, é só uma questão de tempo.

••••• Mestre: Humanos, animais ou Membros — ninguém consegue lhe escapar.

Possuído por: Alastores, Caçadores, Gangrel, Agentes Federais, Sobreviventes, Algozes

Especializações: Animais, Presas Humanas, A Persegução, Caçadas Humanas, Gato e Rato

Outras Possibilidades: Treinamento de Animais, Artilharia, Ferreiro, Combate às Cegas, Condução de Barcos, Fermentação e Destilação, Suborno, Carpintaria, Escalada, Culinária, Dança, Debate, Escapologia, Falcoaria, Saque Rápido, Tagarelice, Primeiros Socorros, Pescaria, Falsificação, Jogos de Azar, Jogos de Estratégia e Habilidade, Armeiro, Armamento Pesado, Hipnotismo, Joalheria, Jornalismo, Confecção em Couro, Arrombamento, Mecânica, Pára-quedismo, Fotografia, Bater Carteiras, Procedimento Policial, Cerâmica, Psicanálise, Mergulho, Canto, Esquiar, Leitura Dinâmica e Rastreamento.

CONHECIMENTOS

CONHECIMENTO DO CLÃ

"Mas o que diabos eles estavam fazendo lá dentro?" O Regente andava furioso de um lado para o outro, gesticulando com sua bengala de cabeça de prata e quase derrubando, no processo, diversos objetos d'art de seu consolo de lareira.

"Estavam tirando sarro de nós, isso é óbvio." O seu segundo em comando, uma mulher calma vestida com austeridade em um tailleur, enlaçou suas mãos formalmente sobre o colo, parecendo alheia à ameaça bastante real de ser atingida acidentalmente pela bengala. "Eu ouvi dizer que eles fazem isso com frequência. Semana que vem, eu presumo, será a vez dos Ventrué."

"Eu não me importo com o que eles fazem, Richards!" urrou o Regente. "Eu só quero saber como eles aprenderam tanto sobre nós! Tudo o que fazemos está sendo exibido lá!"

A mulher encolheu os ombros. "Decerto. E em sete noites, tudo sobre os Ventrué também estará em exibição. E você,



vai ficar desperdiçando nosso tempo com esse ataque de nervos insensato ou irá designar alguém para observá-los?

Você possui conhecimentos sobre um determinado clã de vampiros, que nenhum forasteiro deveria ter. Você é conhecedor das práticas, rituais e segredos do clã, e sabe usar esse conhecimento muito bem. Contudo, os membros do clã em questão podem não gostar do fato de que um forasteiro está manipulando informações de propriedade particular, e podem querer arrolhar o vazamento.

Observação: Este conhecimento só proporciona informações sobre um clã em particular. O Conhecimento do Clã precisa ser comprado separadamente para cada clã em que o personagem deseja especializar-se.

- Estudante: Você é capaz de identificar um membro do clã em questão com precisão razoável.
- Universitário: Você conhece a organização do clã e sabe separar os mitos dos fatos.
- Mestre: Você conhece a maior parte dos planos e procedimentos do clã.
- Doutor: Você conhece os segredos do clã tanto quanto ninguém.
- Catedrático: Você sabe mais sobre o clã do que a maioria de seus membros.

Possuído por: Membros, Caçadores, Carnicais Ambiciosos, Estudiosos Arcanos

Especializações: Estrutura de Poder, Cadeia de Comando, Segredos, Pessoas de Influência

PIRATARIA DE DADOS

Bobby inclinou-se em sua cadeira, suas mãos trunçadas por trás da cabeça, expressou o sorriso de um verdadeiro excêntrico. "Senhoras senhores, deixem-me apresentar tudo o que vocês sempre quiseram saber sobre onde os bancos de Horatio vêm colocando nosso dinheiro. Eu imagino que ainda nos restam cinco minutos antes que o sistema de segurança nos chute bem no traseiro, mas enquanto isso, eu tomei a liberdade de fazer cópias de todas as telas. Quando tiverem tempo, vocês poderão imprimi-las e analisá-las."

Vários Membros se aglomeraram ao redor de Bobby, tentando observar seu monitor de 21 polegadas e tagarelando entre si. Vários o parabenizaram; ele permaneceu acanhado.

Verdade seja dita, essa foi a quinquagésima vez que ele acessou os bancos de Ballard, e a essa altura, Bobby estava razoavelmente seguro de que poderia virá-los de ponta cabeça e arrancar-lhes até o último centavo, se assim desejasse. Ele guardaria essa informação para si mesmo. Uma vez que você começa a fazer milagres, as pessoas passam a esperar que você os faça em prazos cada vez menores, e ele não gostaria de lidar com toda essa pressão.

Com esta habilidade, você pode usar seu computador para inserir sua presença virtual em sistemas aos quais você não pertence. Com este conhecimento, você consegue arrombar sistemas de segurança e alguns tipos de códigos, além de realizar outras façanhas de pirataria de dados e sabotagem que mereceriam a aprovação de outros piratas de dados assim como um mandado de prisão do FBI. O melhor de tudo, é que você é capaz de fazer tudo isso e ainda cobrir seus rastros.

- Estudante: Você adivinha a senha dos outros.
- Universitário: Você conhece todas as portas dos fundos dos sistemas operacionais populares.

•••

Mestre: Você sabe como conseguir um acesso básico em um número razoável de sistemas.

••••

Doutor: Você encontra falhas de segurança de um software e as explora a poucos dias do lançamento.

•••••

Catedrático: Você consegue invadir sistemas de segurança militar e infiltrar-se na Wall Street.

Possuído por: Piratas de Dados, Agentes da ASN, Grampeadores de Telefone, Doutores em Segurança

Especializações: Grampear Telefones, Segurança Militar, Finanças, Vírus, Codificação, Ladrão de Senhas, Porta dos Fundos

ECONOMIA

"O que você está fazendo?" Bailey olhou, sem compreender, os números passando pelo monitor de sua criança. Eles pareciam estar se movendo muito rápido, enquanto ela batia seus dedos na mesa e pigarreava.

"Fazendo uma simulação."

"Muito obrigado," disse ele friamente. "Essa resposta foi tecnicamente correta, mas não esclareceu absolutamente nada. Agora, finja por um momento que você tem algum respeito para com seu senhor, tire os olhos dessa sua máquina internal e me diga do que exatamente você está fazendo uma simulação."

Nicole girou sua cadeira para encarar seu senhor. (Elas não parou, contudo, de tamborilar na mesa, um fato que foi mentalmente anotado pelo senhor.) "Estou fazendo projeções sobre os efeitos do colapso de bancos sobre certas nações que vêm emprestando dinheiro indiscriminadamente. Estou tentando descobrir exatamente quais instituições financeiras nós teremos que arruinar a fim de enfraquecer o que sobrou da economia da Ásia Oriental."

Bailey franziu a sobrancelha. "Isso é tudo?"

A jovem vampira encolheu os ombros. "Mais ou menos. Esse é um projeto no qual eu venho trabalhando a algum tempo. Todo mundo precisa de um passatempo."

A economia é a ciência que estuda a movimentação do dinheiro e seus efeitos. Você é capaz de prognosticar tendências e padrões do meio financeiro, com precisão razoável, e tem uma boa vantagem sobre os demais no que se refere a investimentos. Você está bem ciente do efeito dos Membros no mercado mundial e é capaz de avaliar o tipo de consequências que a interferência vampírica pode ter sobre indústrias ou nações.

- Estudante: Você tem uma noção do que é a economia capitalista.
- Universitário: Você sabe que a "mão invisível" não tem nada a ver com um Nosferatu usando Ofuscação.
- Mestre: O canal de notícias financeiras faz sentido para você.
- Doutor: Você sabe observar tendências e prognosticar depressões com precisão.
- Catedrático: Você sabe como funciona a economia mundial — toda ela.

Possuído por: Economistas, Corretores, Assessores Financeiros, Ventrue, Golpistas

Especializações: Macroeconomia, Microeconomia, Teoria de Mercado, Altas Finanças, Investimentos



HISTÓRIA

"Ahá, encontrei algo útil!" McLoughlin gesticulou para que Dierdre se aproximasse. "Leia isso e diga-me o que você acha."

Dierdre pegou a fotocópia das mãos de McLoughlin e começou a ler, "E depois das chamas as colinas foram amaldiçoadas. Nada cresceria novamente e as ovelhas que por lá andassem, logo ficariam doentes e morreriam. 'Interessante. De onde você desenterrou isso?'"

McLoughlin pegou o papel de volta. "Do Arquivos Nacional do Folclore Irlandês. Eles gastaram uma fortuna para arquivar a história oral e o folclore. No entanto, há poucas histórias como essa, que são conhecidas por toda a ilha. O que acha disso?"

Sua parceira franziu as sobrancelhas. "Bem, se eu fosse leiga, diria que estamos lidando com os Tremere, mas vendo assim, é mais provável que seja um desagradável ancião tirando uma soneca debaixo da terra."

"Exatamente." McLoughlin sorriu. "Que tal uma pesquisa de campo? Traga os potes de conserva."

Você está familiarizado com o registro de acontecimentos, mortais e imortais. Você sabe identificar os acontecimentos no seu devido contexto histórico e até mesmo detectar a influência dos Membros no fluxo da história mortal. Sua perícia pode muito bem permitir-lhe descobrir evidências de atividades vampíricas, desde o local de descanso de anciões até fatos que indiquem o envolvimento de indivíduos em certos assuntos.

- Estudante: Você conhece os acontecimentos principais da história, mas não os detalhes.
- Universitário: Você detecta os erros históricos nos programas de TV e filmes.
- Mestre: Você tem uma compreensão ampla do assunto e é um Doutor numa área específica.
- Doutor: Você é, reconhecidamente, um perito em seu campo; estudantes de graduação sempre anotam suas palavras.
- Catedrático: Para você, o passado é um livro aberto.

Possuído por: Historiadores, Anciões, Produtores de Documentários, Acadêmicos, Escavadores

Especializações: História Militar, História Social, História Étnica ou Nacional, História dos Membros

PSICOLOGIA

"Fale-me sobre," disse Helton, num acesso de risos, "seu senhor." A seu redor, o restante do círculo explodiu em uma alegria incontrolável. Jonesie não parecia impressionado com a exibição. Ele encarou vampiro após vampiro, repudiando cada um deles.

"Bom," ele disse, "meu senhor tinha um medo patológico da luz do dia, ao ponto de ter que olhar pela janela a cada meia-hora para assegurar-se de que a Terra não tinha, de alguma forma, aumentado misteriosamente sua velocidade de rotação, fazendo com que o amanhecer chegasse mais cedo. Ele reconhecia ter um problema e procurou ajuda conscientemente — com o meu encorajamento, é claro."

Os demais se acalmaram e abaixaram o riso. Helton olhou para Jonesie com um sorriso malicioso. "E então, o que aconteceu com ele?"

Jonesie encolheu os ombros. "Bem, com a minha ajuda, ele finalmente foi capaz de vencer seu pequeno problema e parar de se preocupar com o amanhecer. Na verdade, ele foi tão bem sucedido que um dia, resolveu dar um passeio durante a madrugada — também com o meu encorajamento — sem verificar que horas eram antes de sair. É uma pena que a porta do refúgio tenha se trancado às suas costas, vocês não acham?"

Você tem um conhecimento prático e teórico de psicologia. Você está familiarizado com algumas abordagens psicológicas, técnicas de aconselhamento e similares. Você também está familiarizado com a patologia da mente e é capaz de fazer diagnósticos das disfunções de alguém, desde que disponha do tempo necessário para observá-lo.

- Estudante: Você já leu os clássicos sobre o assunto.
- Universitário: Você sabe discernir entre o que Freud realmente escreveu e o que as pessoas pensam que Freud escreveu.
- Mestre: Você podia exercer a profissão e sair-se razoavelmente bem.
- Doutor: Você é um especialista nas teorias da psicologia.
- Catedrático: Você comprehende os padrões de pensamento, motivações e Defeitos Psicológicos de uma pessoa depois de algumas conversas breves.

Possuído por: Psiquiatras, Psicólogos, Conselheiros, Assistentes Sociais, Executivos de Marketing, Gurus

Especializações: Freudiana, Jungiana, Lacaniana, Psicologia Popular, Neuropsicologia, Psicopatologia, Psicologia de Grupo

Outras Possibilidades: Contabilidade, Alquimia, Antropologia, Arqueologia, Arquitetura, História da Arte, Astrologia, Astronomia, Biologia, Química, Criminologia, Eletrônica, Engenharia, Cultura das Fadas, Técnicas Judiciais, Geologia, Heráldica, Cultura da Família, Literatura, Cultura Lupina, Ciência Mística, Metalurgia, Meteorologia, Ciência Militar, Naturalista, Física, Ciência Espiritual, Teologia, Toxicologia, Cultura da Wym

EXTREMOS OPOSTOS

É lamentável dizer que as Qualidades e Defeitos são uma das ferramentas favoritas dos jogadores que estão mais preocupados em acumular mortes do que em interpretar. Esse tipo de jogador freqüentemente se enche de Defeitos que ele não tem a menor intenção de representar e usa os pontos de bônus obtidos para se abarrotarem de Qualidades destruidoras, Disciplinas adicionais e Antecedentes como Geração. Esses abusos do sistema podem gerar círculos extremamente desequilibrados, sem mencionar os jogos desiguais e desagradáveis.

Os Narradores têm todo o direito de proibir o uso de certas Qualidades e Defeitos ou qualquer combinação dos mesmos. Essas Características são opcionais, não obrigatórias, e nenhum personagem tem o direito divino a um *Futuro Negro* sobre o qual ele vai choramingar eternamente. Além disso, também cabe ao Narrador assegurar-se de que seu grupo interprete corretamente os Defeitos de seus personagens. Depois de algumas advertências, é perfeitamente aceitável tirar de um personagem impenitente os pontos obtidos por um Defeito que está sendo ignorado. O sistema de Qualidades e Defeitos visa o equilíbrio, nada mais; se um jogador tentar perturbar este equilíbrio, cabe ao Narrador impô-lo para o bem do jogo.



QUALIDADES E DEFEITOS

O processo básico de criação de personagem de **Vampiro**: A **Máscara** permite que você elabore uma boa parte de seu personagem — Clã, geração, Atributos e assim por diante. As Qualidades e Defeitos, porém, permitem que você esboce, em maiores detalhes, as capacidades e a história de seu personagem, dentro dos limites das regras do sistema de Narrativa. Com as Qualidades e Defeitos, você pode fornecer a seu personagem habilidades — ou fraquezas — que ainda não tenham sido abrangidas.

As Qualidades são habilidades adicionais, aptidões, talentos, contatos e outras vantagens que o personagem pode ter. Os Defeitos são exatamente o oposto — fraquezas e desvantagens, sejam elas psicológicas, físicas, sociais ou mesmo mágicas. Uma Qualidade pode custar de um a sete pontos de bônus, enquanto um Defeito pode conferir pontos de bônus adicionais, respeitando a mesma margem. Um personagem não pode ter mais do que sete pontos, tanto de Qualidades como de Defeitos, e todas as Características escolhidas desta forma estão submetidas à aprovação do Narrador.

PECULIARIDADES

Existem Qualidades e Defeitos que são únicos aos personagens da Camarilla. Estas Características são principalmente sociais e dizem respeito ao status e história do personagem dentro da seita, mas existem algumas manifestações físicas, mágicas e psicológicas que se apresentam somente (ou principalmente) na Camarilla. As Qualidades e Defeitos descritos abaixo são destinados apenas à Camarilla (ou, em alguns casos, a ex-vampiros da Camarilla); Qualidades como *Amigo da Prímogenie* (página 76), normalmente não fazem muito sentido para um vampiro independente ou do Sabá. Pelo mesmo motivo, um Defeito relacionado a uma suscetibilidade ao *Vínculo* normalmente não faz muito sentido para um neófito Ventrué cumpridor da lei. Sempre existem exceções (digamos, um vampiro da Camarilla que está tentando se infiltrar em um bando Sabá local), mas na maioria dos casos, o bom senso deve ser seguido.

ESCOLHENDO COM SABEDORIA

As Qualidades e Defeitos fazem parte da etapa final do processo de criação de personagem, a utilização dos "pontos de bônus". Eles devem ser vistos como a cobertura do bolo e não como o impulso principal da personalidade do personagem. Quando você escolhe Qualidades e Defeitos (se é que deseja fazê-lo), tente manter em mente a história e o ego do personagem. Se a história do personagem diz que ele ficou horrorizado com o Abraço e foi maltratado por seu senhor, o Defeito *Pesadelas* faz sentido; se ele foi um cínicamente treinado por décadas para se tornar um membro da Camarilla, o Defeito perderia sua justificativa. Da mesma forma, se você for interpretar um Brujah desordeiro, escolher a Qualidade Amigo do Xerife não faz nenhum sentido.

No final das contas, as Qualidades e Defeitos são opcionais. Não há nenhuma vergonha ou debilidade em criar um personagem que não os tenham; um personagem sem Qualidades ou sem os pontos adicionais dos Defeitos não se encontra, necessariamente, em desvantagem.

Tendo isso em mente, veja a seguir a descrição de Qualidades e Defeitos apropriados aos personagens da Camarilla. O Narrador

deve se sentir à vontade para proibir, modificar ou ignorar qualquer um deles, conforme as exigências de seu jogo.

FÍSICOS

As Características designadas como Qualidades e Defeitos Físicos são relativas à força, velocidade, vigor e preparo do personagem.

BRIGÃO (QUALIDADE: 1 PONTO)

Sua aparência é bárbara o suficiente para inspirar medo ou pelo menos inquietação naqueles que o vêem. Embora não seja necessariamente feio *per se*, você irradia uma espécie de ameaça silenciosa, ao ponto de fazer com que as pessoas atravessem a rua para não passar a seu lado. A dificuldade de todos os seus testes de Intimidação contra pessoas que ainda não lhe demonstraram superioridade física fica reduzida em 1.

FISIONOMIA AMIGÁVEL (QUALIDADE: 1 PONTO)

Você tem um rosto que faz que todos se recordem de alguém, a ponto de fazer com que estranhos estejam inclinados a favorecê-lo por causa disso. Este efeito não desaparece se você explicar o "mal-entendido", acarretando em -1 na dificuldade de todos os testes Sociais apropriados (por exemplo, para Sedução, não Intimidação) em que um estranho esteja envolvido. Esta Qualidade só funciona no primeiro encontro.

TIQUE NERVOSO (DEFEITO: 1 PONTO)

Você executa alguma espécie de movimento repetitivo que faz quando está tenso e que inevitavelmente denuncia sua identidade. Alguns exemplos incluem uma tosse crônica, apertar as mãos constantemente, estalar os dedos e assim por diante. Você sempre pode usar um ponto de Força de Vontade para reprimir esta mania.

MORDIDA ENTORPECIDA (DEFEITO: 2 PONTOS)

Por alguma razão, suas presas nunca se desenvolveram completamente — ou nunca chegaram a manifestar-se. Ao alimentar-se, você precisa encontrar algum outro método de fazer com que o sangue escoe. Se não conseguir, você precisa obter o dobro de sucessos necessários a fim de fazer com que sua mordida penetre corretamente. Vários Caitiff e vampiros de geração alta manifestam este Defeito.

FERIMENTO EXPOSTO (DEFEITO: 2-4 PONTOS)

Você tem um ou mais ferimentos que se recusam a cicatrizar e sangram com freqüência. Este sangramento vagaroso lhe custa um ponto de sangue adicional por noite (marcados pouco antes do amanhecer), além de chamar a atenção. Se o ferimento for visível, a dificuldade de todos os seus testes Sociais aumenta em 1. Por dois pontos, o Defeito não é visível e tem os efeitos básicos mencionados acima; por quatro pontos, o sangramento é perigoso ou mutilador e inclui os efeitos do Defeito Ferimento Permanente (**Vampiro**, página 297).

PRESAS PERMANENTES (DEFEITO: 3 PONTOS)

Suas presas não se retraem, tornando impossível que você esconda sua natureza verdadeira. Embora alguns mortais pensem que você tenha precisado cortar seus outros dentes ou que esteja usando próteses, mais cedo ou mais tarde você irá se deparar com alguém que sabe quem você realmente é. Você é uma ameaça constante à Máscara e alguns Membros podem querer assegurar-se de que você nunca cometa infrações. Além disso, sua Aparência está limitada ao nível 3.



OLHOS INCANDESCENTES (DEFEITO: 3 PONTOS)

Você tem os olhos brilhantes estereotipados do vampiro das lendas, o que diminui em 1 a dificuldade dos testes de Intimidação contra mortais. Contudo, as desvantagens são muitas; você é uma infiltração ambulante da Máscara e precisa ocultar sua condição constantemente (não, lentes de contato não servem); o brilho prejudica sua vista e aumenta em 1 a dificuldade de todos os testes baseados na visão (incluindo o uso de armas de longo alcance); o brilho que emana de suas órbitas dificulta sua ocultação (+2 na dificuldade dos testes de Furtividade) em locais escuros.

MENTAIS

As Qualidades e Defeitos Mentais ajudam a definir as capacidades psicológicas do personagem; força de caráter, raciocínio natural e inteligência. Estas Características não têm nada a ver com o estado de espírito do personagem. Em vez disso, elas definem o que o personagem pode fazer com sua mente.

FRIEZA LÓGICA (QUALIDADE: 1 PONTO)

Embora algumas pessoas se refiram a você como uma "pedra de gelo", você tem uma aptidão para separar as informações reais das pinceladas emocionais ou histéricas que as acompanham. Sendo ou não emotivo, o fato é que você consegue enxergar claramente quando as outras pessoas estão turvando os fatos com seus próprios sentimentos (a dificuldade de todos os testes de Sentir Dissimulação e similares diminui em 1).

CONHECIMENTO PROVEITOSO

(QUALIDADE: 1 PONTO)

Você é perito em um campo específico, o que torna sua conversação intrigante para um Membro ancião. Enquanto o seu conhecimento captura a atenção do vampiro, ele terá um interesse disfarçado de mantê-lo por perto. Contudo, uma vez que ele o tenha sondado e obtido cada pedaço de informação que você detinha, o patrocínio pode desaparecer repentinamente. (Observação: Esta Qualidade deve ser interpretada como se o personagem tivesse 1 ponto no Antecedente Mentor. Porém, ao contrário do Mentor, o Conhecimento Proveitoso não garante um relacionamento permanente.)

APTIDÃO COM COMPUTADORES

(QUALIDADE: 2 PONTOS)

Você tem familiaridade e talento com computadores. Os outros Membros podem não entendê-los, mas para você, eles são intuitivos. A dificuldade de todos os testes envolvendo computadores diminui em 2.

PRECOCE (QUALIDADE: 3 PONTOS)

Você aprende rápido. O tempo que você leva para aprender uma Habilidade específica (ou Habilidades, a critério do Narrador) é cortado pela metade, assim como o custo em pontos de experiência.

IMPACIENTE (DEFEITO: 1 PONTO)

Você não tem paciência para permanecer parado e esperar. Você faz as coisas de momento e para o inferno com o resto. Toda vez que for forçado a esperar ao invés de agir, você terá que ser bem sucedido em um teste de Autocontrole para não agir sozinho.

TEIMOSO (DEFEITO: 1 PONTO)

Você não consegue entender a necessidade da Máscara e é notório por já ter expressado esta opinião. O fato de você ter

adoptado esta opinião o torna suspeito aos olhos dos anciões e também pode ter atraído a atenção do Sabá.

ESTEREÓTIPO (DEFEITO: 2 PONTOS)

Você absorve todas as lendas de vampiros que já leu e ouviu. Você usa uma capa, fala com sotaque e, em muitos outros aspectos, age de forma caricatural. Este comportamento é extremamente embaraçoso para os demais Membros, que provavelmente irão isolá-lo ou zombá-lo (a dificuldade de todos os testes Sociais com vampiros que não compartilham de seu hábito aumenta em 2). Além disso, você se destaca para os caçadores e corre risco de violar a Máscara todas as vezes que sai às ruas.

SEDE DE INOCÊNCIA (DEFEITO: 2 PONTOS)

A visão da inocência — de qualquer tipo — incita em você uma enorme sede de sangue. Teste seu Autocontrole; se fracassar, o personagem entrará em frenesi e atacará o alvo de sua sede.

VÍTIMA DA MÁSCARA (DEFEITO: 2 PONTOS)

A máquina de propaganda da Camarilla realizou um ótimo trabalho sobre você. Mesmo depois do Abraço, você se recusa a acreditar que é um vampiro. Você continua convencido de que existe uma explicação lógica para suas condições e passa grande parte de seu tempo procurando por ela. Além disso, você tem problemas para se alimentar e insiste em tentar comer alimentos comuns. Nenhum desses hábitos o tornam uma companhia particularmente agradável para os demais Membros. Este Defeito tem que ser interpretado o tempo todo.

CULPA DESTRUÍDORA (DEFEITO: 4 PONTOS)

Você simplesmente não consegue aceitar o fato de que precisa beber sangue para sobreviver. Você sente uma culpa profunda toda vez que se alimenta (teste Consciência, dificuldade 7, ou entre em frenesi toda vez que se alimentar) e tenta evitar fazê-lo tanto quanto possível. Isso significa que você raramente dispõe de muito sangue em seu sistema, o que o deixa vulnerável tanto a ataques como a um frenesi causado pela fome.

SOCIAIS

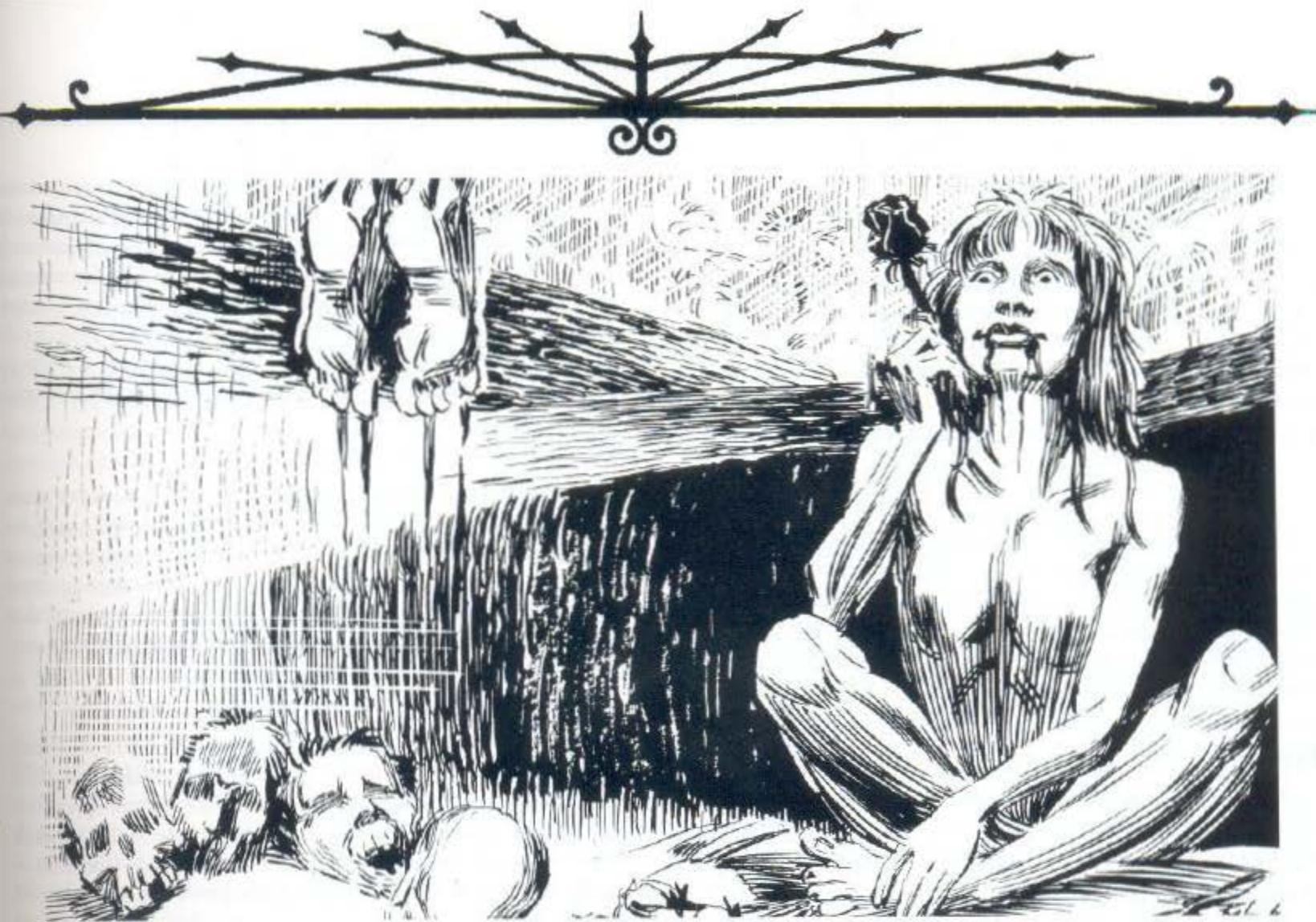
As Qualidades e Defeitos sob este cabeçalho dizem respeito às relações sociais do vampiro. A relação com a seita e com outros Membros é amplamente discutida nesta categoria. Observe que existem mais Qualidade e Defeitos Sociais descritos aqui do que em qualquer outra categoria; a complexa natureza social da Camarilla obriga a isso.

FREQUENTADOR DO ELÍSIO (QUALIDADE: 1 PONTO)

Você passa uma quantidade de tempo anormal nos vários Elíssios de sua cidade. Você é visto com tanta freqüência, que todos os vampiros influentes da cidade pelo menos sabem quem você é. O tempo prolongado que você passa nos Elíssios também lhe dá a oportunidade de interagir com as hárpias e os demais Membros de mesma envergadura — eles saberão o seu nome quando você se aproximar.

EX-CARNIÇAL (QUALIDADE: 1 PONTO)

Você havia sido introduzido ao Sangue muito antes de ser transformado em um vampiro. Sua longa vivência como carníçal lhe garante maior conhecimento e familiaridade na sociedade vampírica. A dificuldade de todos os testes Sociais é reduzida em 1 na presença de outros neófitos (principalmente aqueles que não foram educados por seus senhores), assim como a dificuldade de testes relacionados a sua cultura sobre a Família.



INOFENSIVO (Qualidade: 1 ponto)

Todos na cidade o conhecem e sabem que você não representa nenhuma ameaça aos planos de ninguém. Embora tais insinuações possam parecer um insulto, esse fato também assegura sua sobrevivência. Ninguém gasta tempo se preocupando com você e essa baixa estima mantém a sua segurança. Se começar a agir de forma a demonstrar que deixou de ser inofensivo, a reação dos outros em relação a você provavelmente também mudará como resultado.

PROTEGIDO (Qualidade: 1 ponto)

Seu senhor o observou durante algum tempo antes de Abraçá-lo e falou maravilhas sobre você para todos os que conhecia. Talvez esses vampiros o vejam com bons olhos devido às recomendações de seu senhor; a dificuldade dos testes Sociais com aqueles que já ouviram coisas boas sobre você é reduzida em 1.

REPUTAÇÃO (Qualidade: 1 ponto)

Sua fama excede os limites de sua seita. Todos sabem quem você é, o que fez e o que dizem que fez (o que pode não ser a mesma coisa). A publicidade pode ser boa ou má; o que importa é que todos sabem o seu nome. As pessoas de fora de seu círculo social íntimo talvez não sejam capazes de associar sua aparência a seu nome.

VETERANO (Qualidade: 1 ponto)

Você sobreviveu a pelo menos um ataque ou tentativa de recrutamento do Sabá. Sua experiência o ajuda a antecipar situações em que o Sabá pode estar à espreita. A dificuldade de todos os testes de Percepção relacionados ao Sabá é reduzida em 1. A principal vantagem dessa Qualidade é evitar que você caia em emboscadas e outros golpes preparados pelo Sabá.

FAVOR (Qualidade: 1-6 pontos)

Alguém lhe deve um favor. Esse vampiro que está em débito com você pode ser o neófito mais insignificante da cidade ou o próprio príncipe; tudo depende do custo da Qualidade. Você só dispõe de um favor (a não ser que compre várias vezes a Qualidade) e, por isso, é importante que você o use com sabedoria. Dependendo do status e de outros fatores, o vampiro que lhe deve o favor pode muito bem ressentir-se de seu débito e até mesmo desviar-se de seu caminho para "acertar as coisas" mais cedo — em alguns casos chegando ao absurdo de criar situações onde ele possa salvá-lo e assim, igualar o placar.

VALENTÃO (Qualidade: 2 pontos)

Você faz parte de um pelotão violento que o xerife invoca quando precisa de alguns homens fortes. Consequentemente, você participa de ações que muitos não têm conhecimento, ganha pontos de confiança com os vampiros do alto escalão e, às vezes, consegue se safar de algumas infrações da lei. Até que ponto o xerife fechará os olhos para suas transgressões depende das circunstâncias e de quanto o xerife gosta de você.

VELHO COMPANHEIRO (Qualidade: 2 pontos)

Um conhecido dos tempos em que ainda respirava foi Abraçado ao mesmo tempo que você. Felizmente, essa amizade resistiu à morte e à não-vida e esse velho amigo freqüentemente serve como uma fonte de apoio e ajuda. Obviamente, ele espera o mesmo de você, o que nem sempre é conveniente, mas pelo menos vocês dois podem se apoiar em alguém que lembra das velhas noites — e dias.

Observação para o Narrador: Um Velho Companheiro deve ser interpretado como um Aliado muito fiel.



PEREGRINO (QUALIDADE: 2 PONTOS)

Ao contrário da maioria dos Membros, você gosta de viajar. Você tem um conhecimento profundo de rotas e metodologias de viagem seguras, sem falar nos vários refúgios disponíveis em diversos locais. A não ser que seu perseguidor conheça exatamente sua rota de viagem e esteja à sua procura, você poderá se deslocar de uma cidade para outra sem despertar a atenção dos Lupinos ou da polícia estadual.

INFORMAÇÕES SOBRE O INIMIGO

(QUALIDADE: 2 PONTOS)

Você gastou parte de seu tempo se especializando sobre um dos inimigos da Camarilla. Você conhece pelo menos alguns dos costumes, estratégias, habilidades e objetivos de longo prazo do grupo e é capaz de usar sabiamente esse conhecimento. Essa Qualidade reduz em 2 a dificuldade de qualquer teste relacionado ao objeto de sua especialização. Por outro lado, ao lidar com outros inimigos, a dificuldade dos testes aumenta em 1, devido a sua concentração estar voltada para um campo em específico.

INFORMAÇÕES ALHEIAS (QUALIDADE: 2 PONTOS)

Essa Qualidade funciona exatamente como *Informações Sobre o Inimigo*, exceto que pode ser empregada contra grupos que não são necessariamente inimigos da Camarilla.

AMIGO DO XERIFFE (QUALIDADE: 2 PONTOS)

Por algum motivo (talvez o seu sorriso encantador ou suas soberbas técnicas de humilhação), o chefe local da lei gosta de você. Ele está disposto a ignorar algumas de suas transgressões menores e informá-lo sobre algumas coisas que você não deveria saber. Às vezes ele também o avisa sobre medidas severas que estão sendo tomadas ou ocasiões em que o príncipe está generoso. Obviamente, abusar desse contato pode muito bem transformar um xerife amigável em um inimigo — e a mudança pode não ser aparente até que seja tarde demais.

DOMÍNIO (QUALIDADE: 2-4 PONTOS)

O príncipe lhe concedeu o direito exclusivo sobre um pedaço de terra. O tamanho e importância desse território estão diretamente relacionados ao custo da Qualidade. Alguns quarteirões residenciais valem 2 pontos, enquanto quatro quarteirões no centro da cidade podem valer 4.

Embora os direitos sobre esse território sejam seus, há responsabilidades que vêm com ele. Se tais responsabilidades não forem cumpridas adequadamente, o príncipe pode muito bem privá-lo de seu domínio.

IDENTIDADE ALTERNATIVA (QUALIDADE: 3 PONTOS)

Além de sua identidade normal, você assumiu um papel alternativo que lhe permite participar de outros grupos ou seitas vampíricas. Esse "eu" alternativo tem uma história e antecedentes acreditáveis capazes de resistir a investigações superficiais e são normalmente aceitos pelos associados. Contudo, seu senhor, Aliados, Contatos, etc., não sabem que você mantém essa segunda identidade e tratam o "estrano" de acordo.

CONHECEDOR SUBTERRÂNEO (QUALIDADE: 3 PONTOS)

Embora não seja um Nosferatu, você sabe como se localizar nos esgotos, túneis, dutos, linhas de metrô e outras passagens

subterrâneas de sua cidade. Os Nosferatu locais (e quaisquer outras criaturas que vivem na sujeira) podem não gostar muito de você, mas não o matarão logo que o virem em seu território. A dificuldade dos testes relacionados a seu *Conhecimentos dos Esgotos* diminui em 1, assim como em tudo o que se refere ao mundo subterrâneo (espreitar de um lugar para o outro através dos subterrâneos, encontrar as rotas certas em um abrigo subterrâneo e assim por diante). Um Nosferatu não pode comprar essa habilidade.

INFORMANTE (QUALIDADE: 3 PONTOS)

Você tem um informante infiltrado no Sabá (ou, menos provavelmente, num dos clãs independentes ou no Estado Anarquista Independente) que lhe fornece várias informações sobre o que os seus amigos brutamontes estão aprontando. O que você faz com as informações, cabe a você decidir, mas abusar dessa Qualidade é uma boa forma de fazer com que o seu informante acabe morto. Lembre-se que o outro lado também tem espiões...

ESTRELA ASCENDENTE (QUALIDADE: 3 PONTOS)

Você está com tudo na sua cidade, é uma estrela ascendente no firmamento da Camarilla. Todos querem conhecê-lo e tê-lo como amigo e até mesmo os que estão poder querem prepará-lo para assumir posições de maior responsabilidade. A dificuldade de todos os testes Sociais com qualquer vampiro da Camarilla — qualquer um que não esteja em oposição a sua ascensão — é reduzida em 1.

POSTO NA CAMARILLA (QUALIDADE: 3-5 PONTOS)

Atualmente, você desfruta de um dos cargos oficiais da Camarilla na sua cidade. O nível de poder que detém depende do custo desta Qualidade.

AMIGO DE UM CLÃ (QUALIDADE: 4 PONTOS)

Um clã em particular (não o seu) tem um carinho especial por você. Talvez você tenha feito um favor para o clã como um todo ou simplesmente seja alguém que fala em prol dos objetivos deste. Qualquer que seja o caso, a dificuldade de todos os testes Sociais que envolvam um membro do clã em questão é reduzida em 2. Obviamente, a reação que seu relacionamento confortável com um outro clã irá causar nos líderes de seu próprio clã é um assunto completamente diferente.

LACOS QUEBRADOS (QUALIDADE: 4 PONTOS)

Você costumava ter um laço de sangue mas conseguiu, secretamente, quebrar a corrente e pode agir livremente outra vez. Seu amo não tem a menor idéia de que você não está mais ligado a ele e age como se nada tivesse acontecido. A critério do Narrador, o fato de já ter sido ligado a alguém pode deixá-lo imune a novas tentativas de enlace.

AMIGO DA PRIMIGÉNIE (QUALIDADE: 4 PONTOS)

O conselho governante da cidade dá valor a você e a suas opiniões. Muitas vezes você é consultado antes que as decisões sejam tomadas e suas recomendações tem grande peso. Sua posição pode não ser oficial, mas é importante.

HÁPIA (QUALIDADE: 5 PONTOS)

Você pode ser considerado como parte do grupo de hâpias da cidade, os vampiros que tomam conta do poleiro no Elíssio. Sua palavra atormenta, exalta, louva ou humilha os Membros da



cidade. Sua opinião é bastante influente, o que significa que você enfrentará todo o tipo de tentações — de subornos a ameaças — para mudá-la. A dificuldade de todos os testes Sociais diminui em 1 quando você está agindo oficialmente.

PRIMÓGENO (QUALIDADE: 7 PONTOS)

Você faz parte do círculo governante de vampiros na cidade em que reside. Sua voz é uma das poucas que o príncipe tem que ouvir e você tem grande influência dentro de seu clã. Por outro lado, sempre há outros vampiros tramando a fim de tomar o seu lugar, colocando-o em uma posição bastante precária.

APRESENTAÇÃO DESASTROSA (DEFFITO: 1 PONTO)

Quando o seu senhor o apresentou para o príncipe da cidade, você estragou tudo. Agora você está convencido de que Sua Majestade o odeia (não importa se ele realmente odeia ou não). Você precisa ser bem sucedido em um teste de Força de Vontade (dificuldade 7) para conseguir permanecer na frente do príncipe ou de um de seus representantes devidamente autorizados sem sair correndo, choramingar ou, de alguma forma, fazer papel de bobo.

DISPENSÁVEL (DEFFITO: 1 PONTO)

Alguém no poder não quer vê-lo andando por aí. Talvez esse alguém queira o território que você possui ou esteja com ciúmes da atenção que você está recebendo de um lacaio mortal bastante estimado — os detalhes são irrelevantes. O que é relevante é que essa pessoa tem o poder de colocá-lo em situações perigosas "para o bem da Camarilla" e não tem nenhum remorso em fazê-lo.

COMPREENSÃO FALHA (DEFFITO: 1 PONTO)

Eles lhe explicaram tudo, mas você ainda não está certo de como essa Camarilla e essa Máscara funcionam. Sua compreensão falha das regras e regulamentos de sua nova existência indicam que mais cedo ou mais tarde você irá cometer um erro. É só uma questão de tempo...

RECÉM-CHEGADO (DEFFITO: 1 PONTO)

Você acabou de chegar na cidade em que passará a residir. O problema é que você não conhece ninguém. Facções já existentes podem tentar recrutá-lo ou eliminá-lo, enquanto as hárpias o olham da cabeça aos pés e tomam suas medidas. Enquanto isso, sua ignorância dos eventos atuais, da história e da política da cidade (sem falar no aspecto da personalidade daqueles que já estão estabelecidos) podem fazer com que você cometa erros graves.

NOVATO (DEFFITO: 1 PONTO)

Você é o mais recente Abraçado da cidade e todos sabem disso. Isso automaticamente o coloca no degrau mais baixo da estrutura de poder. Os neófitos aproveitam todas as oportunidades para demonstrar sua inferioridade, provando que a dinâmica do jardim de infância está viva e bem dentro da própria Camarilla. Mesmo que mais alguém seja levado ao mundo dos mortos-vivos, você ainda será considerado como inferior pelo resto de seus companheiros — uma distinção que pode ter consequências perigosas se as balas começarem a voar. A dificuldade de todos os testes Sociais aumenta em 1 quando estiver lidando com outros neófitos.

ALVO DE RECRUTAMENTO (DEFFITO: 1 PONTO)

O Sabá o quer e está realmente determinado. Todos os esforços para recrutá-lo estão sendo feitos, queira você ou não, e os grupos de intimidação sempre chegam na pior hora possível.

SIMPATIZANTE (DEFFITO: 1 PONTO)

Você expressou publicamente sua simpatia por algum dos objetivos do Sabá ou seus regulamentos. Sua opinião expressa sobre o assunto levantou as suspeitas da hierarquia da cidade, e você pode ser considerado suspeito (ou mesmo preso) por traição.

UNIDO AO SANGUE (DEFFITO: 2 PONTOS)

Você tem um laço de sangue com um outro vampiro. Seu amo não precisa, necessariamente, tratá-lo mal, mas o fato é que você não é dono de sua vontade. A consciência disso o corrói por dentro, mesmo enquanto você venera seu mestre vampírico.

JOGUETE (DEFFITO: 2 PONTOS)

No passado, você realizou algum trabalho sujo para um vampiro que se encontra no topo da hierarquia social de sua cidade — o xerife, um primógeno ou até mesmo o príncipe. Contudo, em vez de render-lhe um favor, sua façanha fez com que você se tornasse um estorvo ou alguém que sabe demais. Por enquanto, a preocupação de seu antigo empregador é mantê-lo quieto. Mais tarde, ele pretende livrar-se de você.

PRETENDENTE FUGAZ (DEFFITO: 2 PONTOS)

Pretendente Fugaz, o outro lado da moeda de *Senhores Rivais*, indica que você havia escolhido um alvo para o Abraço, mas alguém chegou nele antes. Você não consegue resistir à humilhação de ter sido enganado e sempre que encontra o vampiro que se safou, tem um ataque de fúria (dificuldade +2 para resistir ao frenesi). Esse ódio pode levá-lo a outros tipos de comportamento irracional, como Abraçar os inimigos do neófito, gerar crianças não autorizadas ou mesmo matar o seu rival. Além disso, seu comportamento mesquinho e irracional é bastante conhecido e facilmente notado e, consequentemente, a dificuldade de todos os seus testes de Carisma aumenta em 1 até que a situação esteja resolvida.

FRACASSADO (DEFFITO: 2 PONTOS)

Antigamente você desfrutava de um título na cidade, mas fracassou catastroficamente com seus deveres. Agora você é tido como incompetente, excluído dos círculos de poder e de tarefas de responsabilidade e normalmente ignorado por aqueles que estão a caminho do poder. Sua exclusão pode torná-lo um alvo para o recrutamento do Sabá (ou pelo menos é isso que corre por aí, tornando o seu nome ainda menos confiável). Além do mais, as consequências de seu erro — uma infração da Máscara, Abraço não autorizado, não captura de um criminoso — podem voltar para assombrá-lo.

INFRATOR DA MÁSCARA (DEFFITO: 2 PONTOS)

Em suas primeiras noites como integrante da Família, você infringiu a Máscara accidentalmente — e foi visto ao fazê-lo. Alguém acobertou o seu erro, e agora você lhe deve um grande favor. Agora você vive com o medo de que o seu erro um dia será revelado. Enquanto isso, seu "salvador" vive se aproveitando de você.

CHAMAS DO PASSADO (DEFFITO: 2 PONTOS)

Alguém com quem você costumava se importar imensamente agora se encontra com o inimigo. Ele continua tentando ser compassivo "pelos velhos tempos" enquanto trabalha contra você. Um teste bem sucedido de Manipulação + Expressão contra o seu antigo amigo é a única forma de agir contra ele, a não ser que a situação coloque sua vida em risco.



SENHORES RIVALS (DEFEITO: 2 PONTOS)

Não apenas um, mas dois vampiros queriam presenteá-lo com o Abraço. Um deles foi bem-sucedido, o outro fracassou — e não está feliz com seu fracasso. Você, seu senhor ou ambos, tornaram-se alvo da ira do vampiro frustrado. Em qualquer dos casos, seu perseguidor recebe uma penalidade de +2 na dificuldade de resistir ao frenesi quando estiver na sua presença. Além disso, ele pode muito bem estar trabalhando para manchar o seu nome ou mesmo destruí-lo.

PRESUNÇOSO (DEFEITO: 2 PONTOS)

Você tem orgulho de seu novo status e clã — tanto orgulho que já abriu sua boca para se gabar e acabou criando alguns inimigos. Vampiros mais sábios riem de você e relacionam sua grosseria à juventude, mas outros o consideram arrogante e insultuoso. Esses inimigos tomarão atitudes para envergonhá-lo e prejudicá-lo. Além disso, a dificuldade de todos os testes Sociais contra qualquer vampiro que você já tenha afastado com suas queixas aumenta em 2.

A critério do Narrador, você também pode ter que ser bem sucedido num teste de Força de Vontade (dificuldade 6) para ficar com a boca calada sempre que surgir uma oportunidade de se gabar sobre sua linhagem, clã ou status.

DESGRAÇA PARA O SANGUE (DEFEITO: 3 PONTOS)

Seu senhor considera a ocasião em que o Abraçou como um terrível engano e faz questão que todos saibam disso. Você é zombado durante os Elísios, insultado por seus companheiros e literalmente desprezado por aquele que o deveria estar guiando. Qualquer pedido ou petição que faça provavelmente será ignorada pelos amigos de seu senhor e suas realizações serão, provavelmente, desprezadas.

EX-PRÍNCIPE (DEFEITO: 3 PONTOS)

Antigamente você detinha poder quase absoluto dentro da cidade, mas isso faz muito tempo. Talvez você tenha abdicado, sido destituído ou talvez sua cidade tenha sucumbido ao Sabá; isso não importa muito nas suas condições atuais. O que importa é que o atual príncipe da cidade onde você mora sabe qual era o seu antigo emprego e se preocupa com a hipótese de você querer voltar à posição anterior. As engrenagens da Camarilla na cidade em que vive está sutilmente voltada contra você e se o príncipe tiver alguma boa oportunidade para acabar com você, pode ser que ele aproveite.

CAÇADO COMO UM CÃO (DEFEITO: 3 PONTOS)

Outra seita ou grupo de vampiros — seja algum dos clãs independentes ou o Sabá como um todo — decidiu que você é um alvo a ser exterminado e o persegue implacavelmente. Pelo lado bom, os inimigos de seu inimigo podem querer ajudá-lo, funcionando potencialmente como aliados para estas situações.

DEDO-DURO (DEFEITO: 3 PONTOS)

Você é conhecido como um espião, um informante plantado no bolso do xerife. Consequentemente, aqueles que temem ser denunciados por você o desprezam, alimentando-o com informações falsas quando podem e sempre tentando desacreditá-lo. Dada a oportunidade, eles certamente o prejudicarão. Seja como for, sua fama de raposa velha o precede, aumentando em 1 a dificuldade de todos os testes Sociais contra aqueles que não concordam com sua política.

DORMINDO COM O INIMIGO (DEFEITO: 3 PONTOS)

Você tem algum tipo de ligação íntima com um membro de uma seita inimiga ou clã hostil. Talvez seja um amante, uma criança, um amigo ou um contato trabalhando do outro lado da cerca, mas o fato é que, independentemente da política, você tem um relacionamento amigável (ou mais do amigável) com um suposto inimigo. Esse relacionamento íntimo e proibido provavelmente seria visto como traição pelos seus superiores dentro da Camarilla e, se for descoberto, você certamente receberia a pena de morte.

INIMIGO DE UM CLÃ (DEFEITO: 4 PONTOS)

Um clã em particular quer vê-lo morto. Você conseguiu ofender o clã como um todo e, agora, todos os membros da linha-gem querem ver sua cabeça em uma bandeja. Os efeitos desse Defeito podem variar desde críticas e insultos públicos até atentados reais a sua existência. Além disso, a dificuldade de todos os testes Sociais relativos aos membros do clã em questão aumenta em 2.

MESTRE REPUGNANTE (DEFEITO: 4 PONTOS)

Já não basta ser submetido a um laço de sangue com o seu senhor, você também é servo de um vampiro que o trata horrosoamente mal. Talvez você seja maltratado e humilhado publicamente; talvez seu mestre o force a fazer coisas terríveis para ele. Em ambos os casos, a existência sob o laço é um pesadelo interminável, com seu amo conduzindo a sinfonia da malevolência.

VISSADO (DEFEITO: 4 PONTOS)

Você colocou seus dedos em pedaços de bolo demais e as pessoas estão começando a perceber. Você tem muitos carniçais, muitos lacaios e muita influência, o que significa que muitas pessoas estão interessadas em sabotar suas operações. Esses inimigos aproveitam todas as oportunidades para diminuir o seu poder e influência e se para isso elas tiverem que mentir, roubar ou matar, que assim seja. Além disso, seus inimigos obstruem todas as suas tentativas de colocar as mãos em novas áreas de controle. Você está encaixotado e a caixa está ficando cada vez menor.

VÍTIMA DE CAÇADA DE SANGUE (DEFEITO: 4-6 PONTOS)

Você se tornou o alvo de uma caçada de sangue e voltar para casa significa a morte. Por quatro pontos, esse Defeito indica que somente a sua cidade está fora dos limites. Por seis pontos, ele indica que toda a Camarilla está uivando atrás de sua vitela.

ALVO DE RISOS (DEFEITO: 5 PONTOS)

De alguma forma, você conseguiu atrair o desprezo das hárpias locais, que fizeram de você seu alvo favorito e mais reflexivo. No Elíso, a dificuldade de todos os seus testes Sociais aumenta em 2, enquanto no restante da cidade, aumenta em 1. Além disso, a dificuldade de todos os testes de Intimidação ou Dominação contra alguém que já ouviu alguma piada sobre você também aumenta em 2.

LISTA VERMELHA (DEFEITO: 7 PONTOS)

Os líderes da seita estão considerando o seu nome, ou já o colocaram, para a temida Lista Vermelha, o registro dos vampiros que a Camarilla mais deseja destruir. Qualquer vampiro da Camarilla, ao vê-lo, atacará imediatamente ou, mais provavelmente, tentará chamar ajuda o mais rápido possível.



SOBRENATURAIS

As Qualidades e Defeitos Sobrenaturais relacionam-se ao mundo oculto que gira em torno da existência mortal no Mundo das Trevas. Essas Características ligam os vampiros às outras criaturas sobrenaturais que espreitam a noite, ou concedem poderes — ou fraquezas — mágicos aos Membros aumentados por isso.

AURA ENGAÑOSA (QUALIDADE: 1 PONTO)

Sua aura tem um brilho e coloração fora do normal para um vampiro. Você parece ser um humano para qualquer um que estiver lendo sua aura.

TOQUE DE CURA (QUALIDADE: 1 PONTO)

Os vampiros normalmente só conseguem fechar os ferimentos que causam lambendo-os. Com essa Qualidade, um simples toque alcança os mesmos resultados.

INOFENSIVO AOS ANIMAIS (QUALIDADE: 1 PONTO)

Com raras exceções, os animais desprezam os Membros. Alguns fogem, outros atacam, mas o fato é que nenhum deles gosta de permanecer na presença de um vampiro. Você, no entanto, não tem esse problema. Os animais podem não apreciá-lo, mas é improvável que eles fujam de sua presença.

DIABLERIE OCULTA (QUALIDADE: 3 PONTOS)

As famosas listras negras causadas pela diablerie não aparecem na sua aura.

DISCIPLINA ADICIONAL (QUALIDADE: 5 PONTOS)

Você pode escolher mais uma Disciplina (a critério do Narrador) e tratá-la como se também fosse uma Disciplina de seu clã. Todos os custos para aprender essa Disciplina devem ser pagos como se ela fosse natural de seu clã. Um personagem não pode comprar essa Qualidade mais de uma vez.

BRISA FRÍGIDA (DEFEITO: 1 PONTO)

Uma brisa gelada o segue onde quer que você vá. Embora isso ajude em entradas dramáticas, esse efeito também traz desconforto aos mortais (a dificuldade de todos os testes Sociais apropriados aumenta em 1) e coloca a Máscara em perigo. Um vento frio passando pelo escritório da diretoria ou por clubes noturnos abarrotados podem levantar todo tipo de perguntas.

MARCA DO AMALDIÇOADO (DEFEITO: 2 PONTOS)

Você irradia um mal palpável. O clero e mortais devotos sabem, instintivamente, que há algo horrivelmente errado com você e reagem de acordo. Igrejas e outros locais de adoração estão permanentemente barrados para você.

VISÃO AGONIZANTE (DEFEITO: 2 PONTOS)

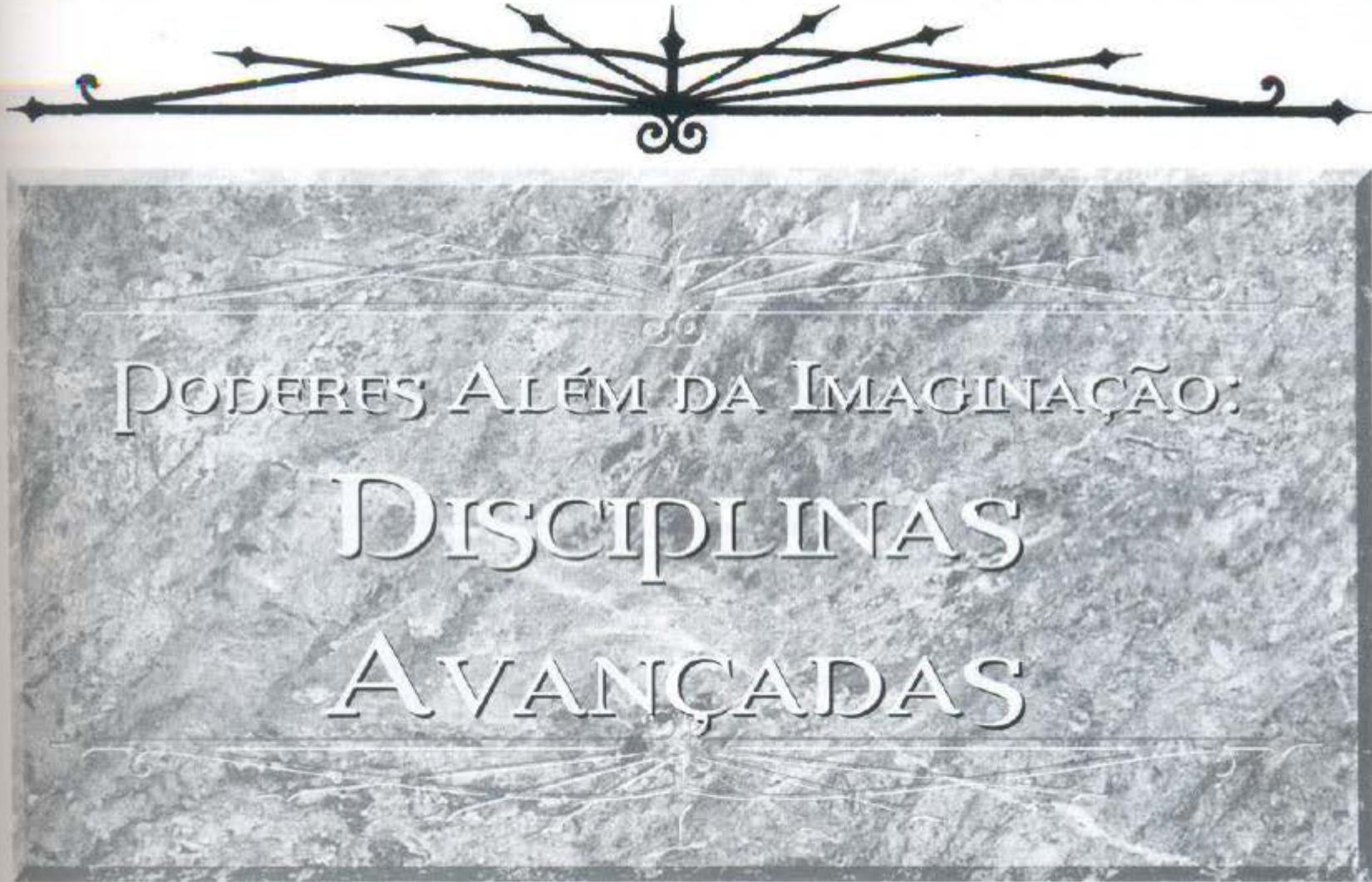
Tudo lhe parece podre e deteriorado. O mundo se manifesta como um cadáver; os mortais parecem estar doentes ou esqueléticos, as construções parecem decrepitas e seus companheiros Membros assemelham-se a cadáveres ambulantes deteriorados. A dificuldade de todos os testes baseados na Aparência diminui em 2, mas a dos testes de Percepção aumenta em 2. Além disso, você encontra dificuldade em se relacionar com as pessoas, o que provoca um aumento de 1 na dificuldade de todos os testes Sociais.

SENHOR DAS MOSCAS (DEFEITO: 2 PONTOS)

Os precursores da decadência zunem a seu redor onde quer que você vá. A presença constante desses insetos torna muito difícil o seu relacionamento com as pessoas (aumente a dificuldade em 1 quando apropriado) e quase impossibilita suas tentativas de andar furtivamente ou esconder-se com eficiência. O zunido das moscas inevitavelmente o denunciará — a dificuldade de todos os testes de Furtividade aumenta em 2.







PODERES ALÉM DA IMAGINAÇÃO: DISCIPLINAS AVANÇADAS

Veja, eu lhes dei asas que lhes permitem pairar, sem restrição, muito acima da terra e do grande e desolado oceano.

— Theógnis de Mégara, tradução de Richard Lattimore

Grande parte dos mitos exorbitantes e assustadores sobre os vampiros do Mundo das Trevas originam-se do uso dos poderes vampíricos conhecidos como Disciplinas. Estes poderes, de manifestação aparentemente mágica, são os meios pelos quais os vampiros manipulam a vitae e o mundo ao seu redor a fim de produzir efeitos espetaculares e freqüentemente assustadores, além das capacidades de meros mortais.

No entanto, mesmo entre os mortos-vivos existe uma hierarquia de poder. A idade e a potência do sangue limita a maioria dos vampiros aos primeiros cinco níveis de Disciplinas (e a linhagem torna algumas destas habilidades mais fracas e difíceis de se aprender do que outras). Somente através do poder e, mais importante, da proximidade à geração de Caim é que os segredos das Disciplinas mais poderosas (níveis 6 a 9) podem ser desvendados.

A seguir estão os poderes das Disciplinas de alto nível dos talentos normalmente associados aos Membros da Camarilla. Algumas Disciplinas apresentam diversos poderes em um mesmo nível; nestes casos, o vampiro com experiência para aprendê-los deve escolher um. Se mais tarde o personagem decidir que deseja escolher uma outra opção, ele ainda pode usar os pontos de experiência para obtê-lo.

É importante observar que os poderes apresentados a seguir podem constituir abusos e ser usados para transformar a crônica em uma guerra sangrenta. Estes poderes são — por falta de uma palavra melhor — poderosos e devem ser usados com discernimento e cautela. A aprendizagem destes truques medonhos deve exigir muito empenho e trabalho duro (e com "muito", nós queremos dizer um equivalente a décadas e séculos

dentro do jogo); as Disciplinas de Nível Cinco já desencadeiam destruição suficiente. Os Narradores devem pensar muito antes de permitir que as Disciplinas avançadas façam parte de seus jogos (mesmo que os personagens sejam de uma geração que os permita aprender-las) e devem sempre lembrar-se que o uso de poderes como Comunicação com Espécies marca seu usuário como sendo antigo e poderoso — e possivelmente digno de ser diablerizado.

FAÇA VOCÊ MESMO

Os poderes apresentados a seguir são as variações mais comuns das Disciplinas vampíricas de alto nível, mas de forma alguma são os únicos. Uma vez que um vampiro tenha habilidade e poder para aprender os poderes do Nível Seis e acima, ele também alcança uma compreensão da natureza essencial de sua Disciplina que lhe permite criar seus próprios poderes. Isso não significa que um vampiro de sétima geração pode começar repentinamente a vomitar manifestações aleatórias de Ofuscação, mas sim, que ele tem a capacidade de criar um novo poder de Nível Seis e comprá-lo com seus pontos de experiência, ao invés de uma das opções disponíveis.

Qualquer poder criado por um personagem deve ser esclarecido com o Narrador antes de ser colocado em ação. O nível do poder, o equilíbrio de jogo e a conveniência dentro dos limites da campanha devem ser critérios pelos quais o poder criado pelo jogador devem ser julgados. O Narrador deve sentir-se à vontade para vetar, a qualquer momento, um poder sugerido, tendo em mente o interesse maior do jogo. Não é só porque um personagem tem o potencial para criar um novo poder que ele conseguirá fazê-lo.

EXEMPLO

Halfdan Forkbeard, um Brujah inglês, conseguiu, por meio de perseverança e obtendo o prêmio de várias caçadas de sangue, alcançar a Sétima Geração. Depois de acumular uma enorme reserva de pontos de experiência, ele decidiu que queria comprar imediatamente um dos poderes de Presença de Nível Seis. Contudo, ao sondar sua lista de escolhas, o jogador de Halfdan decidiu que não gostava de nenhuma das opções disponíveis, e decidiu então, criar sua própria variação do Nível Seis de Presença; um poder que ele chama de Obediência Cega que, em essência, transforma todos dentro de um raio de 800 metros em um bando histérico. O jogador escreve um resumo do poder, incluindo duração, custo, efeitos e assim por diante, e o apresenta ao Narrador, que sente que da forma em que está escrito, o poder é um tanto exagerado. Ele sugere que Halfdan aprenda Olhar Paralisante e continue a trabalhar no "refinamento" de Obediência Cega, que ele ficará feliz em analisar novamente em poucos meses. O jogador de Halfdan reclama, mas segue as sugestões e imediatamente começa a trabalhar na tentativa de criar uma versão menos poderosa e mais apropriada do poder.

Observação: Algumas Disciplinas dispõem de uma lista maior de opções do que outras. Esta disparidade não significa que algumas Disciplinas são mais versáteis do que outras, mas sim, que existem aplicações mais comumente conhecidas de certas Disciplinas.

ANIMALISMO

••••• SUCULÊNCIA ANIMAL

A maioria dos vampiros acha que o sangue dos animais é sem graça, insípido e carente de valor nutritivo. Alguns Gangrel e Nosferatu, no entanto, refinaram sua compreensão do espírito destas "presas menores" ao ponto de conseguirem obter muito mais subsistência dos animais do que os demais Membros. Este poder não permite que um ancião sustente-se somente com o sangue de animais, mas que ele passe longos períodos de tempo sem ter que sugar a vitae de humanos ou outros Membros.

Sistema: Nenhum teste é necessário; uma vez aprendido, este poder está sempre efetivo. Suculência Animal permite que um personagem considere cada ponto de sangue de um animal, como dois pontos no seu próprio sistema. Isso não aumenta o número

EXEMPLO

Ariadne, uma arconte Gangrel da sexta geração, finalmente juntou pontos de experiência suficientes para adquirir um poder do Sexto Nível de Animalismo e se confronta com a possibilidade de escolher entre Suculência Animal, Compartilhar a Alma e Comunicação com Espécies. Uma vez que o *modus operandi* de Ariadne envolve muita movimentação, o que significa que suas oportunidades de alimentação podem vir a ser escassas, o jogador de Ariadne decide que ela terá que escolher Suculência Animal a fim de maximizar suas chances de sobreviver. Ela riscalos seus pontos de experiência, adiciona a habilidade e segue em frente.

Alguns meses de jogo depois, Ariadne novamente conseguiu reunir uma quantidade impressionante de pontos de experiência. Ela tem o suficiente para comprar um poder do sétimo nível, mas decide que Comunicação com Espécies lhe forneceria mais opções em suas aventuras na cidade (você sabe, lá existem muitos ratos com os quais trabalhar). Sendo assim o jogador da Gangrel riscalos os pontos de experiência necessários para comprar uma Disciplina do sexto nível, e não do sétimo, e anota o poder Comunicação com Espécies em sua ficha de personagem. Agora Ariadne tem dois poderes de Nível Seis e mais alguns pontos de experiência sobrando.

máximo de pontos de sangue do vampiro, apenas o valor nutricional do sangue do animal.

Suculência Animal não permite que um personagem ignore completamente sua necessidade de sangue de presas "superiores"; na verdade, ele só faz com que a "comida de verdade" seja mais desejada. Cada três vezes (arredondado para cima) que um personagem se alimenta de animais, um aumento cumulativo de 1 ponto é aplicado na dificuldade dos testes de Autocontrole feitos pelo jogador quando o personagem se confronta com a possibilidade de jantar sangue humano ou vampírico.

Suculência Animal não aumenta o valor de pontos de sangue das demais criaturas sobrenaturais (Gangrel, magos, pookas, criaturas metamórficas) que tenham assumido a forma animal.

••••• COMPARTILHAR A ALMA

Este poder permite que o personagem sonde a mente de qualquer animal ao seu alcance. Compartilhar a Alma pode ser bastante desconcertante para ambas as partes envolvidas, uma vez que cada participante imerge completamente nos pensamentos e emoções do outro. Com algum tempo e empenho, ambos os lados podem obter uma compreensão completa da mente do outro. Este poder é mais

DISCIPLINAS DE ALTO NÍVEL

Nível da Disciplina	Custo (Disciplinas do Clã)	Custo (Disciplinas de Outros Clãs)
6	30	42
7	35	49
8	40	56
9	45	63

As Disciplinas do 10º Nível só estão disponíveis aos vampiros da Terceira Geração, uma condição engrandecedora que os personagens dos jogadores provavelmente nunca atingirão.

EXEMPLO

Em 10 ocasiões, Malenkov, um Gangrel, alimentou-se alegremente do rebanho de cervos que comia nas pastagens ao redor do seu refúgio. Aventurando-se na cidade para participar de um Elsio, ele se defronta com um tiroteio e vê uma poça de sangue humano no chão. O teste de Autocontrole que Malenkov terá que fazer para impedir-lo de mergulhar e devorar o sangue deve ser feito com uma penalidade de +3. O jogador se sai bem e Malekov permanece calmo o suficiente para continuar em frente: na próxima vez ele pode não ter tanta sorte.

frequentemente usado para extrair as memórias de um animal referentes a um evento específico, mas alguns Gangrel o usam como uma ferramenta na busca pelo esclarecimento, achando que esta comunicação com a verdadeira besta proporciona um maior entendimento da Besta que há dentro deles. Uma ligação muito íntima, no entanto, pode fazer com que, no fim do compartilhamento, as duas almas se enlacetem, fazendo com que o vampiro adote maneirismos, padrões de comportamento ou até mesmo códigos morais (ou falta do mesmo) similares aos do animal.

Sistema: O personagem toca a criatura desejada e testa sua Percepção + Empatia com Animais (dificuldade 6). O jogador gasta um ponto de Força de Vontade para cada turno depois do primeiro. Localizar uma lembrança específica leva seis turnos, menos 1 para cada sucesso obtido. Um vínculo completo demora 10 turnos, menos 1 para cada sucesso obtido. Uma falha crítica nesta jogada pode, a critério do Narrador, colocar o vampiro em frenesi ou fornecer ao personagem uma perturbação relacionada ao

padrão de comportamento do animal (covardia extrema, se o alvo foi um rato; sede de sangue, no caso de um cachorro do mato; e assim por diante).

••••• COMUNICAÇÃO COM ESPÉCIES

O poder básico Sussurros Selvagens (Animalismo 1) permite que o personagem se comunique com apenas um animal de cada vez. Com a Comunicação com Espécies, o personagem pode entrar em comunhão psíquica com todas as criaturas presentes de uma dada espécie. Este poder normalmente é usado depois de O Chamado (Animalismo 2), que atrai uma multidão de alvos apropriados.

Sistema: O jogador testa Manipulação + Empatia com Animais (dificuldade 7) para estabelecer contato com o grupo-alvo de animais. Uma vez estabelecido o contato, o jogador deve fazer um segundo teste para emitir os comandos. Não existe nenhum limite quanto ao número de animais que podem ser comandados por este poder, embora todos os alvos tenham que estar próximos ao vampiro. Somente uma espécie de animais pode ser controlada por vez; assim, se o personagem estiver no meio do abrigo de répteis de um zoológico, ele pode comandar todos os dragões de Komodo, todas as jibóias ou todos os membros de uma espécie qualquer de lagartos, mas não poderia, simultaneamente, dar emitir ordens a todos os répteis ou cobras presentes. Em todos os demais aspectos, a Comunicação com Espécies funciona exatamente como Sussurros Selvagens.

Observação: Os jogadores que ficarem muito presos às diferenças de espécie de uma cuscavel do norte e a cuscavel do sul precisam relaxar. A critério do Narrador, o uso de um ponto adicional de Força de Vontade permite que os comandos do per-





sonagem se estendam aos membros de espécies similares à originalmente escolhida.)

••••• CONQUISTAR A BESTA

Os mestres do Animalismo têm uma compreensão muito maior tanto das bestas em geral quanto de sua Besta interior. Os vampiros que desenvolvem este poder possuem um grau de domínio sobre a Besta inatingível para a maioria dos outros Membros. Conquistar a Besta permite que o vampiro tanto controle o frenesi como o incite. Alguns anciões dizem que o desenvolvimento deste poder é um dos primeiros passos em direção à Golconda.

Sistema: O personagem pode incitar o frenesi à vontade. O jogador deve testar sua Força de Vontade (dificuldade 7); um sucesso coloca o personagem em um frenesi controlado. Ele pode escolher seus alvos à vontade e recebe os bônus normais para resistir à Dominação, ferimentos e o Rötschreck, como as regras normais de frenesi. Uma falha crítica coloca o vampiro em um frenesi descontrolado que não pode ser terminado com Conquistar a Besta.

O jogador também pode testar sua Força de Vontade (dificuldade 9) para habilitar o personagem a controlar um frenesi involuntário. Neste caso, o personagem precisa usar um ponto de Força de Vontade para cada turno que permanecer em frenesi. O jogador também pode fazer os testes normais de Autocontrole para dar fim ao frenesi, mas se os pontos de Força de Vontade se esgotarem antes do frenesi acabar, ele entrará novamente em um frenesi descontrolado. Uma falha crítica no teste de Força de Vontade aumenta em 2 a dificuldade dos testes de Autocontrole e faz com que Conquistar a Besta não possa ser usado pelo restante da noite.

••••••• INSULTAR A BESTA ENJAULADA

Alguns Membros estão tão ligados à Besta que conseguem lançá-la sobre outras pessoas. Vampiros que desenvolvem este poder são capazes de colocar seus adversários em frenesi com um mero toque de dedo — e o momentâneo contato resultante com a Besta da vítima. Este contato físico permite que a Besta do vampiro alcance e acorde a Besta da vítima, enfurecendo-a ao ameaçar seu território espiritual.

Sistema: O personagem toca o alvo. O jogador precisa usar um ponto de Força de Vontade e testar sua Manipulação + Empatia (dificuldade 7). A vítima faz um teste de Autocontrole (dificuldade 5 + número de sucessos); uma falha resulta no frenesi imediato onde se aplicam as regras normais. Uma falha crítica no teste de Força de Vontade faz com que o personagem desencadeie sua própria Besta e entre, ele próprio, em frenesi. Este poder também pode ser usado em indivíduos que normalmente não são capazes de entrar em frenesi, impelindo humanos normais em iras homicidas dignas das mais sanguinárias fúrias Brujah.

••••••• DESENCADEFAR A BESTA

A natureza autodestruidora dos Cainitas pode ser voltada contra eles por um ancião que possua este poder formidável. Com apenas um olhar, o vampiro pode despertar a Besta de seus inimigos, causando danos físicos e uma agonia tormentosa conforme os violentos impulsos da própria vítima manifestam-se na forma física, rasgando-a por dentro. O alvo deste poder se transforma em um manancial de sangue enquanto lesões de garras

e dentes de uma fonte invisível rasgam o seu corpo em pedaços espontaneamente.

Sistema: O personagem faz contato visual com sua vítima. O jogador usa três pontos de sangue e testa sua Manipulação + Intimidação (dificuldade igual ao Autocontrole da vítima +4). Cada sucesso inflige um nível de vitalidade de dano letal, que pode ser absorvido normalmente. Uma falha crítica inflige um nível de vitalidade de dano letal no personagem para cada "1" obtido. Este dano também pode ser absorvido normalmente.

AUSPÍCIOS

••••• CLARIVIDÊNCIA

Ao usar Clarividência, um vampiro é capaz de ver eventos distantes sem ter que usar Projeção Psíquica. Ao concentrar-se em uma pessoa, local ou objeto familiar, o personagem conseguirá ver as vizinhanças próximas ao alvo enquanto permanece ciente do que o cerca.

Sistema: O jogador testa Percepção + Empatia (dificuldade 6) e descreve o alvo através do qual está tentando enxergar. Se o teste for bem sucedido, o personagem poderá observar os eventos e o ambiente que cercam o alvo desejado durante um turno para cada sucesso obtido. Outros poderes de Auspícios também podem ser usados na cena que está sendo observada; estes outros poderes funcionam normalmente. A Clarividência divide a percepção do personagem entre o que ele está vendo à distância e o que está acontecendo ao seu redor e, como resultado, enquanto usar este poder, o personagem recebe uma penalidade de +3 na dificuldade de todos os testes relativos a ações que afetam seu ambiente físico.

••••• PREVISÃO

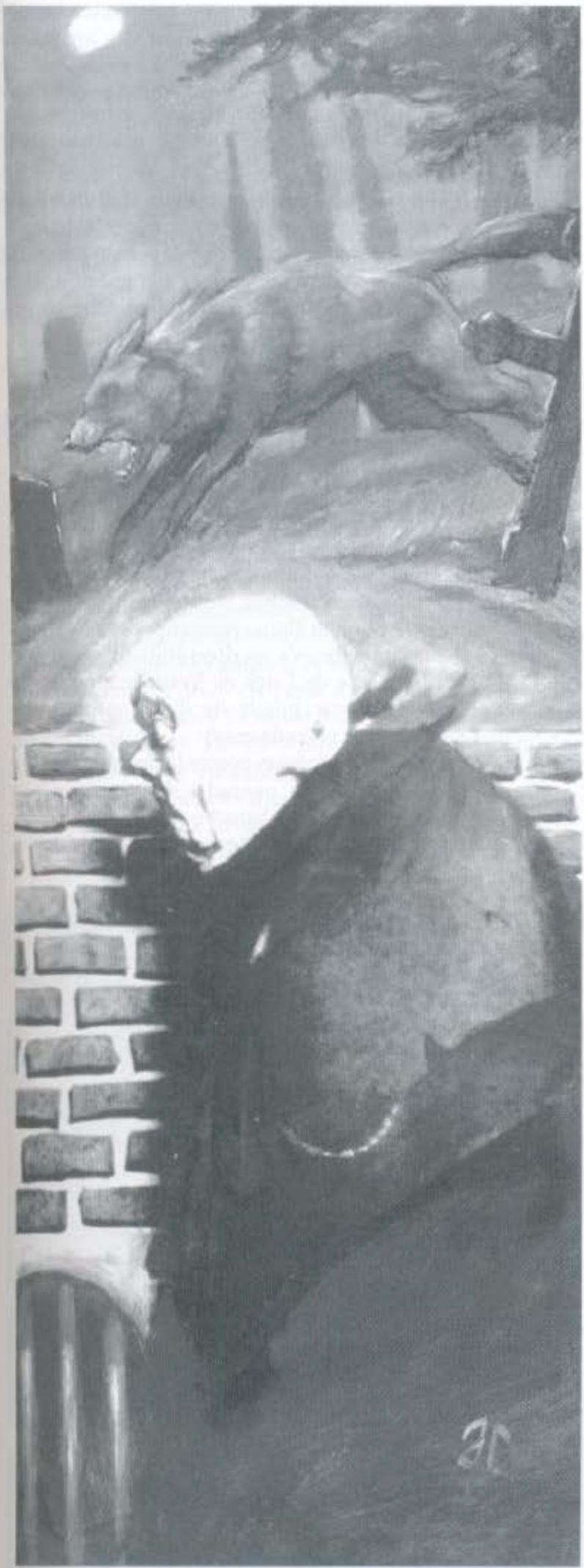
Algumas pessoas são capazes de terminar uma frase começada por um amigo. Vampiros anciões com Previsão são capazes de começá-las. A Previsão é uma constante sonda telepática de baixo nível da mente de todos que estão próximos ao personagem. Embora este poder não conceda os detalhes dos pensamentos conscientes das pessoas, ele fornece uma abundância de indícios referentes ao ânimo, opiniões sufocadas e atitudes referentes ao tópico de conversação.

Sistema: Sempre que o personagem estiver em uma discussão e um dos participantes da conversa fizer um teste Social, o jogador pode preceder o teste, gastando um ponto de sangue e fazendo um teste de Percepção + Empatia (dificuldade igual à Manipulação + Lábia do alvo). Cada sucesso constitui em um dado a ser somado nos testes Sociais do jogador ou subtraído da parada de dados do teste Social que está sendo feito contra ele.

••••• COMUNICAÇÃO TELEPÁTICA

A Telepatia (Auspícios 4) só permite que o personagem veja os pensamentos superficiais de outra pessoa e fala com uma de cada vez. Com Comunicação Telepática, o personagem pode formar um vínculo entre sua mente e a de outros, permitindo uma comunicação de palavras, idéias e imagens sensoriais com a velocidade do pensamento. Vampiros com este nível de Auspícios podem atuar como "operadores de mesas telefônicas", criando uma rede telepática que permite que todos os participantes compartilhem seus pensamentos com alguns ou todos os demais membros da rede, como desejarem.

Sistema: O jogador testa Carisma + Empatia (dificuldade igual à Força de Vontade atual do alvo) para estabelecer contato, embo-



ra alvos dispostos a cooperar possam permitir o acesso do vampiro e, assim, eliminar a necessidade do teste. A distância máxima através da qual um alvo pode ser contatado e o número máximo de pessoas que podem ser conectados simultaneamente por este poder dependem do nível de Auspícios do vampiro que iniciou o contato.

Nível de Auspícios	Número de Alvos	Alcance
Auspícios 6	3 alvos	800 km
Auspícios 7	Igual ao nível de Percepção	1600 km
Auspícios 8	Igual a Percepção + Empatia combinadas	800 km para cada ponto de Inteligência
Auspícios 9	2 x Percepção + Empatia combinadas	1600 km para cada ponto de Inteligência

••••• VISÃO CÁRMICA

O poder Percepção da Aura (Auspícios 2) permite que o vampiro vislumbre rapidamente a alma do seu alvo. A Visão Cármica é um avanço significativo da Percepção de Aura, permitindo que um vampiro que já dominou Auspícios 2 sonde o funcionamento interior da mente e alma do alvo. O conhecimento adquirido desta maneira pode ser usado de muitas formas, e um vampiro que tenha desenvolvido este poder certamente está familiarizado com todas elas.

Sistema: O jogador testa Percepção + Empatia (dificuldade igual ao nível permanente de Força de Vontade do alvo). O grau de sucesso determina as informações obtidas.

Número de Sucessos	Efeito
Falha Crítica	O personagem adquire uma das Perturbações ou um Defeito Psicológico/Mental/Sobrenatural do alvo a critério do Narrador, pelo período de uma noite.
1 sucesso	Como se tivesse obtido cinco sucessos em um teste de Percepção de Aura.
2 sucessos	A Natureza, Comportamento e Humanidade/Trilha do alvo podem ser determinados.
3 sucessos	Qualquer influência externa na mente ou alma do alvo, como Dominação ou um pacto com o demônio, podem ser detectados.
4 sucessos	Os níveis de Força de Vontade, Humanidade/Trilha e Virtudes do alvo podem ser determinados.
5 sucessos	As condições do karma do personagem podem ser determinadas. Esta é uma informação bastante abstrata e deve ser preferivelmente deixada a critério do Narrador, mas de modo geral, deve revelar o equilíbrio entre as ações "boas" e "ruins" que o personagem vem realizando, tanto recentemente como durante sua existência. Se o enredo justificar, o personagem pode receber visões de um ou mais incidentes no passado do alvo que alteraram radicalmente o seu destino. Neste nível de sucesso, algumas Qualidades e Defeitos relacionados com o destino (como <i>Destino</i> ou <i>Futuro Negro</i>) também podem ser identificados.



••••• REFLEXO ESPELHADO

Este poder foi desenvolvido por um ancião Toreador que conquistou uma reputação espantosa através de sua perícia em esgrima, atuando como campeão contratado em dúzias de duelos Ventrue. O Reflexo Espelhado é semelhante à Previsão no sentido que, em essência, funciona como uma sonda telepática de baixo nível no oponente, contudo, esse poder intercepta os reflexos físicos (não sociais), permitindo que o personagem antecipe os movimentos de seu oponente durante um combate individual.

Sistema: O jogador usa um ponto de sangue e testa sua Percepção + perícia de combate que está sendo usada pelo oponente (dificuldade igual à Manipulação + perícia de combate usada pelo alvo). Cada sucesso constitui em um dado a ser somado na parada de dados durante o próximo turno de combate em ações realizadas contra o oponente analisado. O uso de Reflexo Espelhado constitui em uma ação de combate e o poder tem um alcance máximo em metros igual ao nível atual de Força de Vontade do personagem.

••••••• ATAQUE PSÍQUICO

O Ataque Psíquico não é nada mais do que um ataque direto, mente a mente, que usa a essência da vontade do ancião para subjugar seu alvo. As vítimas do Ataque Psíquico exibem poucas evidências externas do ataque, exceto pelo nariz sangrando e a expressão de intensa agonia; todos os danos causados por esta pressão psíquica são internos. O exame médico de uma vítima fatal do Ataque Psíquico invariavelmente revela a causa da morte como sendo um ataque cardíaco ou aneurisma, enquanto que os vampiros destruídos por este poder se decompõem em pó instantaneamente, independente da idade.

Sistema: O personagem precisa tocar ou fazer contato visual com seu alvo. O jogador deve então usar três pontos de sangue (e

um ponto de Força de Vontade se o ataque for contra um vampiro ou outro ser sobrenatural) e testar sua Manipulação + Intimidação em uma ação resistida contra o nível permanente de Força de Vontade da vítima. O efeito depende do número de sucessos "líquidos" que o atacante obtiver.

Número de

Sucessos	Efeito
Falha Crítica	O alvo se torna imune ao Ataque Psíquico do personagem durante 1 noite para cada "1" obtido.
Falha	O alvo permanece ileso e pode determinar que foi alvo de um Ataque Psíquico com um teste de Percepção + Ocultismo (dificuldade 6) bem sucedido.
1 sucesso	O alvo é abalado mas não sofre danos. Ele perde um ponto temporário de Força de Vontade.
2 sucessos	O alvo fica extremamente assustado. Ele perde três pontos temporários de Força de Vontade e, se for um vampiro, precisa testar sua Coragem (dificuldade igual ao nível de Auspícios do atacante) para evitar o Rötschreck.
3 sucessos	O alvo perde seis pontos temporários de Força de Vontade e, se for um vampiro, precisa testar sua Coragem, como acima. Se este efeito fizer com que ele perca o seu último ponto temporário de Força de Vontade, ele perde também, um ponto permanente de Força de Vontade e recebe três níveis de vitalidade de dano por contusão (absorvidos normalmente).
4 sucessos	O alvo perde todos os pontos temporários de Força de Vontade e metade dos permanentes (arredondado para baixo) e recebe três níveis de vitalidade de dano letal (absorvidos normalmente).





5 sucessos

O alvo precisa testar sua Força de Vontade (dificuldade 7). Se bem sucedido, aplique os efeitos de quatro sucessos. Caso contrário, o Ataque Psíquico mata instantaneamente o seu alvo.

Qualquer resultado que faça com que a vítima perca o seu último ponto de Força de Vontade também a deixa inconsciente pelo resto da noite.

••••••• DESCANSO ARTIFICIAL

Este poder, possivelmente o motivo da convicção de muitos Malkavianos de que o senhor do clã está vivo e passa bem no plano astral, permite que o espírito de um Matusalém deixe o seu corpo enquanto estiver em torpor. Embora pareça estar dormindo, o vampiro é capaz de projetar-se espiritualmente, pensar e distinguir normalmente os acontecimentos.

Sistema: Nenhum teste é necessário. Este poder é considerado ativo sempre que o vampiro se encontrar em torpor e as regras para a viagem astral devem ser tratadas conforme descrito para a Projeção Psíquica (Auspícios 5). No entanto, o vampiro não é capaz de despertar quando desejar — acordar do torpor deve ser tratado normalmente, com as regras apropriadas à ação (ver página 216, **Vampiro: A Máscara**).

Um vampiro que possua este poder e cujo cordão de prata seja cortado durante um combate astral perde todos os pontos de Força de Vontade, como apresentado nas regras de combate astral em Projeção Psíquica (**Vampiro: A Máscara**, página 152), mas não morre. Em vez disso, ele perde a capacidade de utilização deste poder de Auspícios e metade dos seus pontos permanentes de Força de Vontade. Tanto o Auspício de Nono Nível quanto os pontos de Força de Vontade só podem ser recuperados através de nova aquisição com pontos de experiência. A alma do vampiro retorna vagarosamente ao seu corpo após o decurso de 1 ano e 1 dia, tempo durante o qual ele não pode, de forma alguma, ser acordado de seu torpor.

RAPIDEZ

Poucos Membros conseguem conceber outro uso para a Rapidez que não aumentar a velocidade de um vampiro para que ele possa estourar mais alguns cartuchos de Tec-9 durante um combate. Embora esta abordagem seja válida, existem algumas outras aplicações possíveis deste poder para vampiros mais antigos, instruídos ou inteligentes.

Sob circunstâncias normais, o domínio avançado da Rapidez implica em uma continuação do progresso normal do poder. A não ser que o personagem faça um esforço adicional para aprender ou criar um poder alternativo, cada nível adicional do poder, entre 6 e 9, significa que uma vez que a Disciplina seja ativada, o vampiro simplesmente receberá *mais uma* ação adicional por turno.

No entanto, se o personagem escolher aprender um poder alternativo, ele quebra esta progressão normal (que mais tarde pode ser reconstituída através de pontos de experiência) e dá início a uma nova manifestação da Rapidez. O personagem não recebe a ação adicional juntamente com o poder especial; é um ou o outro.

Observação: Sim, existem menos poderes alternativos relacionados para a Rapidez do que para as outras Disciplinas (exceto Potência e Fortitude). Não, isto não é um descuido — houve um estímulo menor para que os praticantes destas

Disciplinas desenvolvessem variações do que para os mestres de, digamos, Auspícios.

••••••• PROJÉTIL

A despeito do fato de que um vampiro com Rapidez se move com uma velocidade incrível, devido a alguma peculiaridade da metafísica, as balas atiradas ou facas lançadas por eles, enquanto neste estado, não se movem mais rápido do que normalmente o fariam. Por séculos, os vampiros de mentalidade científica ficaram perplexos com este fenômeno, enquanto os mais pragmáticos simplesmente encontraram uma maneira de contornar o problema. O poder Projétil habilita um vampiro a transferir sua velocidade sobrenatural a um objeto arremessado, atirado ou lançado por ele.

Sistema: O Projétil requer o gasto de um ponto de sangue. Além disso, o jogador precisa decidir quantos níveis de Rapidez ele está aplicando na velocidade do objeto lançado. Portanto, um personagem com Rapidez 6 — além do poder Projétil — pode decidir colocar três pontos na velocidade do objeto arremessado e usar os outros três para realizar ações adicionais, que funcionam normalmente. Cada ponto de Rapidez aplicado no objeto arremessado resulta em um sucesso automático na jogada de dano do ataque, assumindo que a faca/machadinha/lança/bala acerte o alvo.

••••••• FLOR DA MORTE

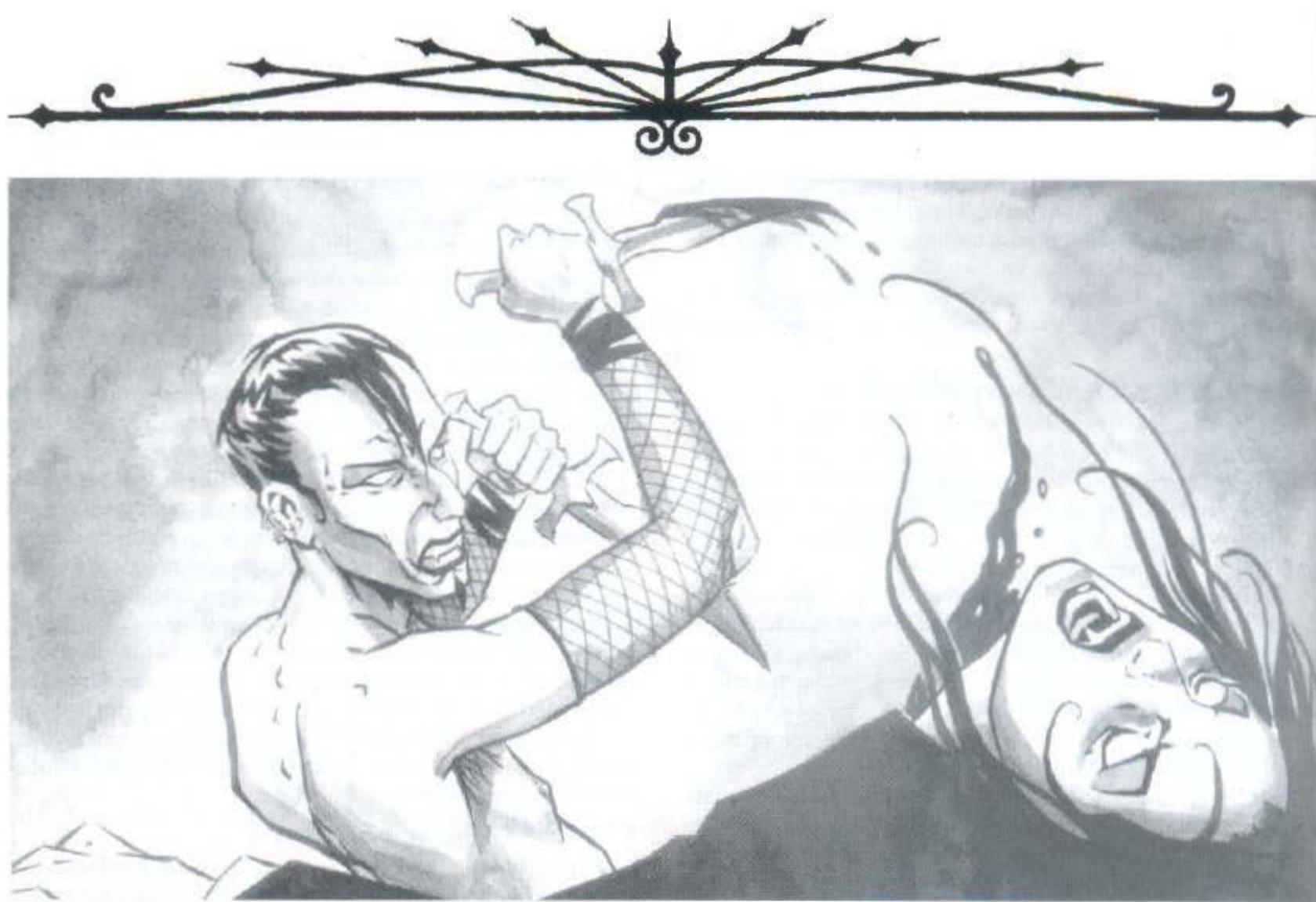
Em combates, assim como em todas as coisas, a velocidade é muito importante. O uso correto da Rapidez durante um combate pode transformar até mesmo o mais manso dos Cainitas em um matadouro ambulante. Sendo assim, quão mais mortal é um vampiro capaz de aplicar ao máximo sua velocidade sobrenatural em um combate? A resposta para esta pergunta é “Muito mais”. A Flor da Morte permite que um vampiro explore o máximo de sua Rapidez em combates corpo-a-corpo ou com armas brancas.

Sistema: A Flor da Morte custa quatro pontos de sangue, mas seus efeitos espetaculares fazem com que estes pontos valham a pena. Uma vez que o poder é ativado, um número de dados igual ao nível normal de Rapidez do personagem é somado a todas as paradas de dados de ataque que o personagem realizar até o fim da cena. Este efeito se limita a ataques corpo-a-corpo e com armas brancas — armas de fogo, arcos e outras coisas semelhantes são excluídos — e não concede ao atacante dados adicionais nas jogadas de dano.

A Flor da Morte não é cumulativa — é impossível criar “camadas” deste poder para obter uma parada de dados astronômica.

EXEMPLO

Dominic Atter, um Toreador de sétima geração com aptidão para meter-se em problemas, conseguiu acumular pontos de experiência suficientes para aumentar sua habilidade em Rapidez para o Nível Seis e decide comprar o poder alternativo, Projétil. Depois de usar seus pontos de experiência e anotar seu novo poder, Dominic se encontra em posição (uma vez que ativar sua Rapidez) de realizar cinco ações adicionais por turno *ou* usar sua velocidade sobrenatural para arremessar facas, shurikens ou o que quer que tenha em mãos com uma velocidade mortal.



••••• ZÉFIRO

O Zéfiro produz um efeito vagamente similar a um dos lendários estilos de super-velocidade dos heróis de histórias em quadrinhos, permitindo que o seu usuário corra rápido ao ponto de atravessar extensões de água (o vampiro se move tão rápido que não tem tempo para afundar). Usos particularmente bem sucedidos de Zéfiro permitem que o vampiro corra por sobre muros e, como em um dos casos registrados, sobre tetos, embora a última citação seja mais provavelmente uma fofoca de salão do que qualquer outra coisa.

Sistema: O uso do Zéfiro requer o consumo de um ponto de sangue e um de Força de Vontade. Infelizmente, o Zéfiro exige uma concentração tão grande que é impossível combiná-lo com qualquer espécie de ataque, ou na verdade, qualquer outra ação. Se enquanto estiver usando este poder o personagem sentir a necessidade de fazer qualquer outra coisa, ele primeiramente precisará ser bem sucedido em um teste de Força de Vontade (dificuldade 8). Não é preciso dizer que uma falha crítica nesta velocidade pode ter consequências espetaculares — em todos os maus sentidos.

Na maioria das vezes, um vampiro que se move nesta velocidade é praticamente invisível, parecendo-se mais com um borrão do que qualquer outra coisa. Um observador precisa ser bem sucedido em um teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 7) para poder dar uma olhada decente em um Membro que passa zunindo desta forma.

DOMINAÇÃO

Qualquer vampiro com um Nível igual ou maior do que 6 em Dominação pode usar a Disciplina sobre personagens com a Qualidade *Vontade de Ferro*, devastando todos os obstáculos do defensor. Um personagem com Vontade de Ferro pode usar um

ponto de Força de Vontade para aumentar a dificuldade da tentativa de Dominação em 2, se o atacante possuir Dominação •••••, ou em 1, no caso de Dominação ••••••. Vontade de Ferro não fornece nenhuma proteção contra os comandos de um personagem com Dominação •••••• ou superior.

••••• APRISIONAR A PSIQUÊ

Descontentes com meramente comandar seus súditos, alguns anciões usam este poder para assegurar a obediência de vítimas obstinadas. Aprisionar a Psiquê é a técnica de Dominação que inflige uma dor debilitante sobre os súditos que tentam desobedecer as ordens do vampiro.

Sistema: O jogador deve gastar um ponto de sangue quando o personagem usa a Dominação sobre o alvo. Qualquer tentativa feita pela vítima de contrariar os comandos implantados pelo vampiro ou recuperar lembranças roubadas, resulta em uma dor intensa. Quando a tentativa for feita, o Narrador testa a Manipulação + Intimidação do personagem (dificuldade igual ao Vigor + Empatia da vítima). Cada sucesso faz com que a vítima fique um turno sem agir, na medida em que se arruina em agonia. Cada uso de Aprisionar a Psiquê reprime um número de tentativas de resistência igual ao nível de Manipulação do personagem, período após o qual os efeitos desaparecem.

••••• LEALDADE

Quando este poder está ativado, a Dominação do ancião é tão forte que os demais vampiros não conseguem quebrá-la nem mesmo com suas próprias ordens. Apesar do nome, a Lealdade não introduz nenhum sentimento especial na vítima — as ordens do vampiro simplesmente são implantadas com muito mais profundidade do que o normal.



Sistema: Qualquer Membro que tente usar Dominação em uma vítima Dominada por um vampiro com Lealdade precisa gastar um ponto adicional de Força de Vontade e realizar todos os testes com um modificador de +3 nas dificuldades.

••••• OBEDIÊNCIA

Embora a maioria dos Membros precise usar a Dominação através do contato visual, alguns anciões poderosos podem impôr suas ordens por meio de um simples roçar de mão.

Sistema: O personagem pode empregar todos os poderes de Dominação por meio do toque, em vez do contato visual (embora este continue funcionando). O contato com a pele é necessário — tocar a roupa ou algum objeto que o alvo esteja segurando não é suficiente. O contato não tem que ser mantido durante todo o tempo necessário para emitir o comando da Dominação, apesar de novas tentativas de Dominar o mesmo alvo exijam novos contatos físicos.

••••• MANIPULAÇÃO DAS MASSAS

Um ancião realmente poderoso pode comandar multidões por meio deste poder. Ao manipular as mentes mais obstinadas de um dado grupo, todos podem ser dirigidos pela vontade do vampiro.

Sistema: O jogador precisa declarar que está usando este poder antes de fazer qualquer teste para o uso de um outro poder de Dominação. A dificuldade da jogada é igual à que seria usada para Dominar o membro mais resistente do grupo alvo — se ele não puder ser Dominado, ninguém nas imediações pode. Para cada sucesso além dos necessários para causar o resultado desejado

EXEMPLO

Domingo é um vampiro da Quarta Geração. Ele deseja comandar sua progênie direta e as crianças desta para proteger a cidade na qual ele logo entrará em torpor. O jogador de Domingo faz um teste para usar Manipulação das Massas contra uma dificuldade de 6 (4 + duas gerações para as quais a ordem é dada). Ele consegue, fazendo com que os membros de sua "ninhada" começem a manipular a sociedade mortal para assegurar a prosperidade do novo lar de Domingo. Vários dentre eles chegam às rédeas do poder, tornando-se príncipes de cidades próximas, sendo que todos acreditam estar agindo independentemente — sua excentricidade e o destino os fizeram estabelecer-se nestes locais.

Muitos séculos depois, Domingo desperta (em uma cidade muito maior). Ele logo descobre que um de seus amigos íntimos foi destruído pelos Tremere enquanto ele dormia. Dominado pela fúria, ele ordena que todos os seus descendentes, alcançando até os neófitos da 14ª Geração, passem a ter como prioridade a destruição do Clã Tremere. Esse comando se estende por 10 gerações, da quinta até a décima quarta, e portanto, a dificuldade é igual a 14 (4 + 10 gerações), ou seja, dificuldade 10 com cinco sucessos. Surpreendentemente, o jogador obtém cinco "10" e centenas de vampiros por todo o globo começam lentamente a sentir rancor contra os Tremere. Talvez isso explique porque ninguém gosta dos Feiticeiros....

Observação: A descrição acima é um exemplo com fins puramente demonstrativos e não um incentivo para a criação de personagens da Quarta Geração.

no primeiro alvo, o jogador pode escolher uma vítima adicional para sofrer os mesmos efeitos em sua totalidade. O vampiro só precisa fazer contato visual com a vítima inicial.

••••• SILENCIAR O CORPO MORTAL

Apesar do nome, este poder pode ser usado tanto em vampiros como em mortais e já deixou inúmeras vítimas contorcendo-se em agonia — ou incapazes até mesmo disso. Um vampiro que tenha desenvolvido este poder é capaz de invadir o corpo de uma vítima tão facilmente quanto sua mente, a fim de anular suas percepções ou mesmo parar seu coração. Diz-se que antigamente este poder era adquirido pelos Membros com mais facilidade, mas que a medicina moderna tornou os corpos e espíritos dos mortais mais resistentes a estas manipulações.

Sistema: O jogador testa sua Manipulação + Medicina (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo + 2; se a dificuldade resultante for mais do que 10, o alvo não pode ser afetado). Os efeitos duram por um turno para cada sucesso. O jogador precisa escolher qual a função do corpo que está sendo bloqueada antes de jogar. Qualquer função involuntária do corpo pode ser afetada: a respiração, circulação, transpiração, visão e audição são todos alvos viáveis. Enquanto Silenciar o Corpo Mortal estiver fazendo efeito, o vampiro pode bloquear completamente qualquer uma destas funções ou fazer com que elas flutuem irregularmente.

Os efeitos do bloqueio de qualquer uma destas funções são deixados a cargo do Narrador. A maioria dos mortais entra em pânico se perder repentinamente a visão, mas apenas a parada cardíaca matará a vítima instantaneamente. Os vampiros não são afetados pela perda do batimento cardíaco ou respiração, mas podem ser submetidos à cegueira ou surdez com tanta facilidade quanto os mortais.

••••• CONTROLE À DISTÂNCIA

Este poder, um refinamento da Obediência (embora o personagem não tenha que aprender Obediência para poder comprá-lo), permite o uso da Dominação sobre qualquer alvo com o qual o vampiro esteja familiarizado, a qualquer hora, através de qualquer distância. Se o ancião souber onde está o alvo, ele pode emitir ordens como se estivesse frente a frente com a suposta vítima.

Sistema: O jogador usa um ponto de Força de Vontade e testa sua Percepção + Empatia (dificuldade igual ao Raciocínio + Furtividade da vítima) para estabelecer contato. Se o teste for bem sucedido, a Dominação pode ser usada como se o personagem tivesse estabelecido contato visual com o alvo. É necessário mais um ponto de Força de Vontade a fim de que o vampiro use este poder em outro vampiro ou ser sobrenatural.

••••• ARTICULAÇÃO DO SANGUE

As estruturas de poder dos Matusaléns se estendem através de séculos e continentes. Este poder é uma ferramenta potente através da qual estes antigos exercem sua influência sobre os seus descendentes, mesmo os que se encontram bastante longe de sua esfera geográfica de influência. A Articulação do Sangue permite que um ancião emita ordens para todos os vampiros cuja linhagem remonte a ele — mesmo que os dois não tenham se conhecido. Desta forma, ninhadas inteiras agem com o objetivo de levar adiante os planos de seus anciões adormecidos de cuja existência eles nem ao menos têm conhecimento. Os vampiros afetados por este poder raramente buscam atingir diretamente as ordens que receberam,



mas no curso de 10 ou mais anos, suas prioridades se transformam lentamente até que a realização dos comandos do Matusalém se torne um objetivo de longo prazo. Por funcionar tão lentamente, a Articulação do Sangue raramente é reconhecida como uma influência externa e suas vítimas rationalizam seu comportamento como um "desenvolvimento e mudança" ou alguma coisa do gênero.

Sistema: O jogador usa um ponto permanente de Força de Vontade e testa sua Manipulação + Liderança. A dificuldade desta jogada é igual a quatro mais o número de gerações para as quais a ordem foi enviada. A não ser que o personagem esteja ciente da localização e objetivos atuais de todos os seus descendentes — uma ocorrência muito rara — ele só pode emitir ordens gerais, tais como "empenhem-se para o bem maior do Clã Malkavian" ou "destruam todos aqueles que buscam destruir a luz do conhecimento." A Articulação do Sangue pode ser usada por um vampiro em torpor. As ordens enviadas por este poder duram uma década para cada sucesso obtido na jogada. Dificuldades acima de 10 requerem um sucesso adicional para cada ponto de dificuldade acima do décimo, o que torna ainda mais difícil emitir ordens de longa duração que alcancem os extremos de uma linhagem.

Um vampiro que tenha alcançado a Golconda não é afetado por este poder e também não toma conhecimento do seu uso. Suas crianças, contudo, são afetadas normalmente, a não ser que elas também sejam iluminadas. Os carniçais criados pelas vítimas deste poder também são afetados, porém, não tão intensamente quanto os vampiros.

FORTITUD

Para os padrões humanos, os vampiros têm um vigor inumano, sendo capazes de resistir a tiros e punhaladas contínuas, esmagamentos e outras brutalidades sem demonstrar muito desgaste. Mas também existem aqueles Membros que fazem com que até os outros vampiros se maravilhem — ou temam. Um vampiro com domínio suficiente sobre a Fortitude é praticamente indestrutível, capaz de resistir à luz do sol, chamas e outros perigos que rapidamente reduziriam um neófito a cinzas.

Os Membros desenvolvem a Fortitude da mesma forma que a Rapidez, tendo a opção de aumentar o domínio básico da Disciplina ou escolher um dos poderes alternativos, como os citados abaixo.

••••• ARMADURA INDIVIDUAL

Ninguém gosta de ser atingido (com um tiro, uma faca ou o que quer que seja), nem mesmo os Canitas. A maneira mais fácil de se assegurar que você não seja ferido novamente é retirar a arma com a qual você foi atacado das mãos do atacante e quebrá-la; e é aí que entra a Armadura Individual. Esta utilização da Fortitude, derivada de um outro poder que foi muito popular no século XII, faz com que qualquer coisa que atinja o Membro com Armadura Individual se despedace sob o impacto.

Sistema: Depois de usar dois pontos de sangue, a pele do vampiro irá adquirir uma dureza sobrenatural. Toda vez que um ataque é realizado contra um vampiro que esteja usando a Armadura Individual (um ataque que não seja esquivado), o



jogador deve testar sua Fortitude (dificuldade 8). Se a jogada resultar em mais sucessos do que a jogada de ataque, a arma usada para realizar o atentado se despedaça contra a pele do vampiro. (Fetiche, klaives, espadas "mágicas" e objetos semelhantes, podem ser resistentes a este efeito, a critério do Narrador). De qualquer forma, se o ataque for bem sucedido, o vampiro sofre o dano normal, mesmo que a arma quebre durante o processo; este dano pode ser absorvido normalmente. Se a jogada de ataque falha de forma crítica, a arma se quebra automaticamente, qualquer que seja ela.

Se o ataque for realizado com os punhos, causará ao atacante um dano igual ao sofrido pelo defensor. No caso de errar o alvo, o atacante sofre um nível de dano por contusão.

Os efeitos deste poder têm a duração de uma cena.

ЕОВСА СОМВАВІІ НАРА

Uma coisa é zombar de balas, mas outra completamente diferente é assistir os ricoschetes derrubando todos ao seu redor. Muitos Membros já desejaram, em algum momento de suas não-vidas, poder emprestar sua monstruosa vitalidade para aqueles que o cercam. Os poucos vampiros que conseguiram dominar a Força Compartilhada podem fazê-lo — mesmo que por um curto período.

Sistema: A Força Compartilhada transfere uma parte da Fortitude de um vampiro (um ponto para cada ponto de sangue gasto) para outros seres. A ativação do poder requer um teste de Vigor + Sobrevivência (dificuldade de 8; 9 se o alvo não for um mortal comum) e o uso de um ponto de Força de Vontade. Além disso, para que o poder funcione, o vampiro precisa marcar seus alvos, colocando uma gota de seu sangue sobre a testa de cada um deles. Esta mancha permanece visível pela duração do poder, que por sua vez é determinada pelo teste inicial.

Número de Sucessos	Duração
1	Um turno
2	Uma cena
3	Uma hora
4	Uma noite
5	Uma semana
6	Um mês
7	Um ano

O alvo deste poder não precisa estar disposto a aceitar o benefício para recebê-lo. Membros particularmente sádicos já inventaram inúmeras maneiras de usar a "marca do demônio" e o vigor sobrenatural de uma vítima para colocá-la em apuros.

Um vampiro não pode conceder a um alvo mais pontos de Fortitude do que possui.

..... ADAMANTINO

O Adamantino funciona como uma versão mais potente da Armadura Individual.

Sistema: Este poder imita os efeitos da Armadura Individual, exceto que o vampiro que usar este poder não recebe nenhum dano de ataques que se despedacem em sua pele.

OFUSCAÇÃO

..... OCULTAMENTO

Com este poder, um vampiro pode ocultar objetos inanimados até o tamanho de uma casa (exceto por meio deste poder, a

EXEMPLO

Amélia conseguiu pontos de experiência suficientes para comprar Ofuscação 6, escolhendo Máscara da Alma como seu novo poder. Uma vez que seu personagem não possui Auspícios, ela nunca viu realmente uma aura, e portanto, não pode duplicar uma. Como resultado, sua utilização da Máscara da Alma não irá revelar nenhuma aura. Depois de algum tempo, contudo, Amélia aprende Auspícios 2 com um Malkaviano aparentemente amigável e obtém mais pontos de experiência para comprar mais um poder de Ofuscação 6. Ciente da utilidade de uma aura enganadora, ela novamente escolhe Máscara da Alma, selecionando desta vez a pura aura branca de uma inocente criança mortal. Agora, Amélia tem a opção de exibir sua verdadeira aura, sua aura "inocente" ou nenhuma aura.

Ofuscação não pode ser usada para ocultar objetos inanimados). Se o objeto estiver escondido todo o seu conteúdo também estará. Enquanto o Ocultamento estiver ativo, os transeuntes caminharão ao redor do objeto como se ele fosse visível, mas se recusarão a reconhecer que estão fazendo qualquer tipo de desvio.

Sistema: Para ativar este poder, o personagem precisa estar dentro de um raio de 10 metros do objeto a ser ocultado, que por sua vez precisa ter algum valor pessoal para o vampiro. O poder Ocultamento funciona como a Presença Invisível (Ofuscação 2), no que se refere à detecção, duração e durabilidade do disfarce.

O Ocultamento pode ser usado, por exemplo, em veículos no qual o personagem está viajando. Neste caso, o tráfego parece fluir ao redor do veículo e os acidentes acabam se tornando menos prováveis, uma vez que os demais motoristas manobram inconscientemente para longe do automóvel oculto. Um radar policial ainda irá registrar a velocidade de um carro ocultado desta maneira, mas o oficial por trás do radar dificilmente irá parar o tráfego por causa de um pontinho fantasma em sua tela.

••••• MENTE VAZIA

Um vampiro com esse poder é capaz de evitar contatos telepáticos, resistindo facilmente a sondas mentais invasoras.

Sistema: Qualquer tentativa de ler ou sondar a mente do personagem requer, primeiramente, um teste bem sucedido de Percepção + Empatia (dificuldade igual ao Raciocínio + Furtividade do personagem). Mesmo que o invasor potencial seja bem sucedido, sua parada de dados será limitada ao número de sucessos obtidos no primeiro teste.

..... MÁSCARA DA ALMA

Além de ocultar sua forma, um vampiro que tenha desenvolvido a Máscara da Alma também é capaz de ocultar sua aura. O vampiro pode exibir quaisquer combinações ou tonalidades de cor que desejar, ou mesmo não exibir nenhuma aura. Este poder é particularmente útil para vampiros de baixa geração que atingiram este nível de poder por meio de diablerie.

Sistema: A ativação deste poder permite a projeção de apenas uma aura (ou carência da mesma) — o vampiro precisa escolher sua cor desejada de aura no momento em que desenvolve o poder. Se o personagem não tem nenhuma experiência com o uso de Percepção



da Aura (Auspícios 2), ele não poderá escolher uma aura alternativa, pois não tem a menor idéia de como uma aura se parece, embora ainda possa escolher não exibir nenhuma aura. A Máscara da Alma pode ser comprada diversas vezes, com o objetivo de fornecer ao vampiro diversas auras alternativas dentre as quais escolher.

A não ser que o jogador estabeleça o contrário, a Máscara da Alma sempre está ativa. Se o personagem comprou Máscara da Alma duas ou mais vezes, sua aura "padrão" será a primeira que ele aprendeu.

••••••• **ESCONDERIJO**

A maioria dos poderes de Ofuscação requerem que o indivíduo que os estiver usando esteja próximo ao alvo a ser ocultado. O poder Esconderijo aumenta consideravelmente esta distância, permitindo que o ancião com este poder deixe pessoas ou objetos seguramente ocultos enquanto cuida de seus negócios em outra parte.

Sistema: O personagem precisa estar dentro do raio de distância normal para ativar um poder de Ofuscação. Uma vez que isso seja feito, o jogador deve usar um ponto de Força de Vontade, que irá ativar Esconderijo sobre o poder de Ofuscação já existente. A ocultação permanecerá ativa enquanto o vampiro estiver dentro de um raio, em quilômetros, igual ao seu Raciocínio + Furtividade x 1,6 do objeto ou pessoa que deseja ocultar. Esta ocultação melhorada desaparece no próximo nascer do sol, ou se quebra, como sempre, se o objeto ocultado se manifestar.

••••••• **VÉU DA ABENÇOADA IGNORÂNCIA**

A criação deste poder é atribuída aos Malkavianos, mas muitos Nosferatu também o acham bastante útil. O Véu da Abençoada Ignorância permite que um vampiro Ofusque uma vítima relutante, removendo-a da percepção de todos. Alguns Nosferatu usam este poder como uma lição de humildade para pessoas que contam com a presença e ajuda dos outros como certa, enquanto outros a utilizam para remover membros essenciais de um grupo durante crises.

Sistema: O personagem precisa tocar a vítima para ativar este poder. O jogador gasta um ponto de sangue e testa seu Raciocínio + Furtividade (dificuldade igual à Aparência da vítima + 3). Se o teste for bem sucedido, a vítima fica sujeita aos efeitos do Desaparecimento do Olho da Mente durante um tempo determinado pelo número de sucessos obtidos pelo jogador.

Número de Sucessos Duração

1 sucesso	Três turnos
2 sucessos	Um minuto (20 turnos)
3 sucessos	15 minutos
4 sucessos	Uma hora
5 sucessos	Uma noite

A vítima do Véu da Abençoada Ignorância nem sempre sabe que está sob os efeitos do poder. Ela simplesmente percebe que todos ao seu redor repentinamente passam a agir como se ela não estivesse ali. A vítima não pode quebrar este efeito, nem mesmo por meio de violência; se a vítima atacar alguém, seu alvo simplesmente associará o ato à pessoa *visível*/mais próxima. Várias brigas fatais já foram incitadas por este efeito colateral. O Véu persiste mesmo que o vampiro que tenha ativado o poder deixe a área.

Uma das curiosidades deste poder é que ele não pode ser usado em alguém que esteja pronto ou disposto a aceitar seus efeitos.

••••••• **VELHO AMIGO**

Muitos anciões Nosferatu conquistaram o título de onisciente com os segredos aprendidos por meio do uso criativo deste poder. Velho Amigo, uma variação da Máscara de Mil Faces, permite que um vampiro sonde o subconsciente do seu alvo e assuma a aparência de uma pessoa na qual ele confie acima de tudo. O vampiro que usa este poder não assume a aparência de alguém que a vítima tem ou reverencie, mas sim, alguém com quem ela se sinta confortável para contar seus segredos íntimos. Velho Amigo nem sempre faz com que seu usuário apareça como alguém que ainda esteja vivo; um amigo ou parente morto há muito tempo também constitui uma aparência provável a ser assumida e, nestes casos, o alvo se lembrará do encontro como uma espécie de sonho ou visita fantasma.

Sistema: O jogador testa sua Manipulação + Atuação (dificuldade igual à Percepção + Prontidão da vítima; máximo de 10). Quanto maior o número de sucessos, mais convincente será a impressão. Além disso, cada sucesso adiciona um dado de uso do Talento Secundário: Interrogatório contra a vítima. Este poder só afeta uma vítima de cada vez; os demais observadores vêem o vampiro como ele realmente é, a não ser que, além de Velho Amigo, o personagem também esteja usando a Máscara de Mil Faces.

••••••• **criar nome**

Alguns Toreador chamam este poder de "a última palavra na criação de métodos de atuação". Criar Nome permite que um personagem crie uma nova identidade; rosto, padrões de fala e aura, tudo construído de acordo com a identidade que o vampiro deseja. Este poder pode ser usado para personificar uma pessoa existente ou projetar com precisão a aparência de uma identidade completamente fictícia.

Sistema: Um vampiro empenhado em Criar Nome precisa passar três horas por noite em silêncio ininterrupto para estabelecer uma nova personalidade por meio deste poder. O jogador faz um teste prolongado de Inteligência + Atuação (dificuldade 8), uma vez por noite. A construção de uma nova identidade requer 20 sucessos, enquanto uma falha crítica remove 5 sucessos do total do vampiro. Uma vez que a identidade tenha sido criada com sucesso, contudo, o personagem pode assumi-la a qualquer momento, sem nenhum esforço. Qualquer observador sem

EXEMPLO

Damon, um Malkaviano, decide brincar de médico e cria para si mesmo a identidade do Dr. Fein, um cardiologista notável. Ao discutir assuntos médicos com um bando de Brujah que não sabe distinguir trombose coronária de um hambúrguer, a atuação de Damon é perfeita. Contudo, quando um vivissecionista Tremere se aproxima do doutor para bater um papo, cada tecno-baboseira que sai da boca de Damon faz com que as chances do Tremere descobrir que alguma coisa está errada aumentem. O Narrador decide testar a Percepção + Prontidão do Tremere uma vez a cada três minutos de conversação, e na terceira jogada, as suspeitas do Feiticeiro se cristalizam. A conversa repentinamente ganha um potencial para se tornar rapidamente muito feia.



Auspícios 9 ou outros poderes equivalentes verá a identidade artificial. O rosto, aura, Natureza, Comportamento e até mesmo os pensamentos e Qualidades e Defeitos Psicológicos do personagem parecem ser os selecionados e criados pelo vampiro.

A única forma de penetrar neste disfarce, outra que não Auspícios 9, é perceber as discrepâncias entre a identidade assumida e as Habilidades que ela indubitavelmente teria que possuir. Um personagem sem nenhum ponto em Medicina, por exemplo, encontrará muita dificuldade para se passar por um neurocirurgião. O Narrador deve fazer um teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 9) para cada personagem capaz de identificar os enganos do impostor.

POTÊNCIA

Embora a carne e o sangue tenham os seus limites, os tendões e a vitae dos mortos-vivos têm uma amplitude um pouco maior quando se trata de proezas físicas. Alguns vampiros que são descendentes próximos de Caim são capazes de realizar manobras de força que deixam perplexos até mesmo outros vampiros. O controle sobre a Potência, um produto do sangue e da vontade assim como dos músculos e ossos, concede a um vampiro a habilidade de fazer muito mais do que simplesmente levantar pesos cada vez mais pesados — se o vampiro estiver disposto a aprender caminhos alternativos.

Os poderes avançados de Potência podem ser comprados da mesma forma que os poderes avançados de Rapidez e Fortitude. O personagem pode escolher aprender um poder alternativo em vez de avançar ao longo da progressão normal da Disciplina, sempre tendo a alternativa de voltar e comprar o que perdeu.

••••• IMPRESSÃO

Um vampiro com um conhecimento profundo da Potência é capaz de espremer muitíssimo forte. De fato, ele é capaz de espremer (pressionar ou empurrar) tão forte que é capaz de deixar a impressão de seus dedos ou mãos em qualquer superfície sólida, incluindo placas de aço sólidas. O uso de Impressão pode servir simplesmente como uma ameaça ou pode ser usado, por exemplo, para cavar apoios em superfícies perpendiculares a fim de escalá-las.

Sistema: A Impressão requer o gasto de um ponto de sangue para ser ativada. O poder permanece ativo durante uma cena. A profundidade das impressões que o vampiro cria com o poder é deixada a critério do Narrador — esta decisão deve levar em conta a quantidade de força da qual o vampiro pode dispor, a resistência do material e sua espessura. Se o objeto em questão for bastante fino, o vampiro pode ser capaz, de acordo com o Narrador, de simplesmente atravessá-lo (no caso de uma parede) ou rasgá-lo (no caso de uma haste ou tubo).

••••• GOLPE DA TERRA

De acordo com alguns mestres, a Potência é simplesmente a arte de golpear alguma coisa *muitíssimo* forte. Mas o que fazer quando seu alvo está muito longe para acertá-lo diretamente? A resposta é, caso você seja suficientemente talentoso com a Disciplina, usar Golpe da Terra. Basicamente, Golpe da Terra é a habilidade de atingir o chão em um ponto A e fazer com que a força do golpe emerja do chão em um ponto B a alguma distância.



Sistema: Golpe da Terra exige o gasto de dois pontos de sangue, assim como um teste normal de Destreza + Briga. O vampiro deve socar (ou bater com o pé, dependendo do estilo de cada um) o chão e, se o ataque for bem sucedido, a força do golpe irá emergir do chão com uma explosão de rochas e pedras diretamente abaixo do alvo. A dificuldade de se esquivar do ataque aumenta em dois, pois é muito mais difícil se mover para longe de um pulso subterrâneo do que abaixar-se diante de um golpe.

O alcance do Golpe da Terra é de 3 metros para cada nível de Potência que o vampiro possui, embora o alvo tenha que estar visível. Uma falha na jogada de ataque significa que o golpe foi aplicado incorretamente e pode explodir em qualquer ponto dentro do raio de alcance; uma falha crítica indica que o vampiro pulverizou o chão sob ele e pode muito bem ter se enterrado em um buraco no processo.

••••• CHICOTEAR

A expressão “os poderosos sempre fazem as coisas parecer tão fáceis” é um truismo, que no caso de Chicotear se torna uma verdade literal. Com este poder, um mestre da Potência pode realizar gestos suaves — um aceno, estalo ou o arremesso de uma bola — e fazer com que eles desencadeiem o impacto total e devastador de um golpe mortal. O ataque pode surgir sem avisos, limitando a habilidade de esquiva ou antecipação do alvo, o que faz de Chicotear uma das mais temidas aplicações conhecidas da Potência.

Sistema: Chicotear exige um ponto de sangue e um teste de Destreza + Briga (dificuldade 6). Ele também exige que o vampiro faça algum tipo de gesto que oriente o golpe. Que tipo de gesto será usado é deixado a cargo do jogador — qualquer coisa desde um estalo de dedos até o sopro de um beijo.

O alcance de Chicotear só é limitado pelas percepções do Membro e o golpe atinge com a mesma força que o ataque normal (incluindo todos os bônus).

PRESença

••••• AMOR

O laço de sangue é uma das mais fortes ferramentas do repertório de um ancião. Contudo, com o passar do tempo um número cada vez maior de crianças sabe como evitar o laço, portanto, são necessárias alternativas. O poder de Presença chamado Amor é uma destas alternativas, pois simula os efeitos do laço de sangue sem nenhum dos sujos efeitos colaterais. Embora não seja um método de controle tão confiável quanto o verdadeiro laço de sangue, nem tão duradouro, o Amor ainda é uma forma de autoridade extremamente poderosa.

Sistema: O jogador testa seu Carisma + Atuação (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). Um sucesso neste teste indica que a vítima está tão vinculada ao personagem como se houvesse um laço de sangue entre eles. Além disso, cada sucesso reduz em um dado a parada de dados da vítima em qualquer teste Social feito contra o personagem. Uma falha crítica deixa o alvo imune a todos os poderes de Presença do personagem pelo restante da noite. Este poder dura por uma cena e pode ser usado contra uma mesma vítima por vezes sucessivas em uma mesma noite.



A PRESENÇA PREDOMINA

Qualquer vampiro com Presença 6 ou mais pode usar seus poderes de Presença sobre personagens com a Qualidade *Blasé* (ver Livro de Clã: Toreador, página 40), mas a dificuldade dos testes aumenta em 2. Uma Presença de 7 diminui este modificador para +1, enquanto uma Presença de 8 ou maior permite que o personagem use seus poderes sobre vítimas com *Blasé* como se elas não tivessem essa Qualidade.

••••• OLHAR PARALISANTE

Alguns anciões aperfeiçoaram o seu domínio de Olhar Aterrizzante (Presença 2) a tal nível que se diz que eles são capazes de matar com apenas um olhar. O poder Olhar Paralisante não é assim tão forte, mas vale dizer que seus efeitos também não devem ser subestimados. O nome do poder é um tanto que desencaminhador, uma vez que suas vítimas não ficam paralisadas fisicamente, mas sim congeladas por um terror absoluto.

Sistema: Primeiramente, o personagem deve fazer contato visual com sua vítima. Depois disso, o jogador testa sua Manipulação + Intimidão (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). Uma jogada bem sucedida deixa a vítima tão apavorada que ela entra em um estado catatônico lastimável, incapaz de fazer qualquer coisa, exceto se colocar em posição fetal e balbuciar incoerentemente. A duração desta condição é determinada pelo número de sucessos obtidos no teste. Se a vida da vítima for

diretamente ameaçada (por um ataque, nascer do sol iminente, etc.), o pobre infeliz pode tentar sair de sua paralisia com um teste de Coragem (dificuldade igual à Intimidão do personagem + 3). Um sucesso dá fim à paralisia. Uma falha crítica coloca a vítima em um Rötschreck contínuo pelo restante da noite.

Número de Sucessos	Duração
1 sucesso	Três turnos
2 sucessos	Cinco minutos
3 sucessos	Restante da cena
4 sucessos	Uma hora
5 sucessos	Restante da noite
6+ sucessos	Uma semana (ou mais, a critério do Narrador)

••••• CENTELHA DE FÚRIA

Um vampiro com este poder é capaz de diminuir a tolerância e despertar furiosamente antigos rancores e irritações com um mínimo de esforço. Centelha de Fúria provoca discordâncias e brigas e pode até mesmo conduzir vampiros ao frenesi.

Sistema: O jogador testa sua Manipulação + Lâbia (dificuldade 8). O número de pessoas afetadas é determinado pelo número de sucessos obtidos. Se este poder for usado sobre uma multidão, as pessoas atingidas serão as mais próximas ao personagem. Um vampiro influenciado por este poder precisa usar um ponto de Força de Vontade e testar seu Autocontrole (dificuldade igual à Manipulação + Lâbia do personagem); uma falha coloca o personagem em





um estado de frenesi, enquanto uma falha crítica o coloca em frenesi imediato.

Número de Sucessos Número de Alvos Atingidos

1 sucesso	Duas pessoas
2 sucessos	Quatro pessoas
3 sucessos	Oito pessoas
4 sucessos	20 Pessoas
5 sucessos	Todas as pessoas próximas do personagem

••••• COOPERAÇÃO

Qualquer ancião sabe que os Membros são criaturas extremamente avessas ao trabalho em equipe. Coexistência pacífica não é uma das doutrinas comuns da sociedade vampírica. Tendo isso em mente, este poder pode ser usado para despertar um frágil espírito de camaradagem entre os vampiros afetados por ele. Alguns Ventrue cínicos (ou realistas) alegam que o domínio que o clã possui sobre este poder de Presença é o único motivo pelo qual as coisas são decididas nos conclaves da Camarilla. Os Membros do clã que expressam esta opinião *muito* descaradamente normalmente recebem inúmeras chances de provar o nível de efetividade da Cooperação.

Sistema: Para invocar a Cooperação, o jogador testa o seu Carisma + Liderança (dificuldade 8). O número de indivíduos atingidos é determinado pelo número de sucessos obtidos pelo jogador. A Cooperação dura pelo restante da cena em que é invocada, embora usuários particularmente poderosos de Presença possam criar sentimentos mais duradouros de não agressão (a mais inclinados a estender votos de confiança e fazer planos de cooperação).

Geralmente os jogadores simplesmente têm que representar os efeitos da Cooperação, mas também existem ramificações mais concretas do uso deste poder. As dificuldades de Autocontrole para resistir ao frenesi em resposta aos insultos realizados dentro do grupo alvo são diminuídas em 3. Os efeitos dos Defeitos de Intolerância apropriados são removidos, enquanto os Defeitos de Ódio são reduzidos a Intolerância.

Número de Sucessos Número de Alvos Atingidos

1 sucesso	Duas pessoas
2 sucessos	Quatro pessoas
3 sucessos	Oito pessoas
4 sucessos	20 Pessoas
5 sucessos	Todas as pessoas próximas do personagem

••••• ORDEM BLINDADA

Qualquer indivíduo é capaz de resistir aos efeitos da Presença por um breve período de tempo, por meio de um esforço de vontade. Contudo, alguns anciões Ventrue e Toreador desenvolveram uma personalidade tão forte que seus poderes de Presença não podem ser repelidos, exceto por esforços verdadeiramente heróicos.

Sistema: Uma vez aprendido, este poder sempre estará ativado. Um mortal não pode mais usar pontos de Força de Vontade para anular a Presença do personagem (no que se refere a este poder, a definição de "mortal" não inclui humanos com

forças sobrenaturais como carniçais, magos ou pessoas que possuem Fé Verdadeira). Seres sobrenaturais precisam testar sua Força de Vontade (dificuldade igual à Força de Vontade do personagem + 2; dificuldades acima de 10 indicam que o teste não pode nem ao menos ser realizado) antes de usarem a Força de Vontade pela primeira vez para resistir à Presença do personagem. Depois disso, pelo restante da cena, eles podem usar uma quantidade de pontos de Força de Vontade igual ao número de sucessos obtidos. Uma falha crítica dobra, pelo restante da noite, a parada de dados de Presença do personagem contra a infeliz vítima.

••••••• PULSAÇÃO DA CIDADE

Um Matusalém que tenha desenvolvido sua Presença a este nível apavorante pode controlar o clima emocional de toda uma região ao seu redor, englobando cidades inteiras. Os efeitos básicos deste poder estão sempre ativos, vinculando todos os moradores da área ao temperamento do Matusalém, mas a Pulsação da Cidade também pode ser usada para projetar emoções específicas na mente de todos os seres que se encontram na área. A Pulsação da Cidade afeta os residentes com muito mais intensidade do que os turistas e também pode ter um impacto sobre as pessoas que se encontram em outros lugares mas ainda possuem fortes vínculos com a cidade afetada.

Sistema: O jogador usa um ponto de Força de Vontade e testa o seu Carisma + Conhecimento de Área (dificuldade 10; o Conhecimento de Área precisa ser específico para a cidade ou região na qual o poder está sendo usado). O número de sucessos indica o tempo pelo qual os residentes mortais estarão sob os efeitos (pode escolher dar fim aos efeitos propagados a qualquer momento antes do seu término).

Número de Sucessos Duração

1 sucesso	Um minuto
2 sucessos	10 minutos
3 sucessos	Uma hora
4 sucessos	Um dia
5 sucessos	Uma semana

A Pulsação pode ser usada por um vampiro em torpor.

METAMORFOSE

••••• CONTROLE DA TERRA

Um personagem Fundido à Terra que tenha este poder não está mais confinado ao local de descanso que escolheu na noite anterior. Ele pode andar através da terra como se ela fosse água, sendo capaz de "nadar" livremente. Alguns anciões usam este poder como uma forma de viajar com discrição e sem obstruções, enquanto outros o usam com muita eficiência durante combates.

Sistema: Este poder é ativado sempre que o personagem usar Fusão com a Terra, sem testes ou gastos adicionais. Enquanto estiver na terra, o vampiro pode se movimentar com a metade da sua velocidade normal de caminhada. Ele não consegue ver, mas recebe uma consciência sobrenatural sobre suas proximidades subterrâneas até um alcance de 45 metros. Tanto a água, as pedras, as raízes de árvores e o cimento obstruem eficazmente o progresso do personagem; ele só pode se mover através da terra e substâncias



de consistência similar, como areia ou pedregulhos finos. Se dois ou mais vampiros tentarem interagir no subterrâneo, apenas o contato físico será possível. Neste caso, todas as paradas de dados de dano são diminuídas pela metade e a dificuldade de esquivar e aparar é diminuída em 2. Perseguições subterrâneas são resolvidas por meio de testes prolongados e resistidos de Força + Esportes (ver página 194 de *Vampiro: A Máscara*).

***** PELE DE MÁRMORE

Há muito tempo ouve-se falar dos contos sobre a destreza de combate dos anciões Gangrel e sua elasticidade fora do comum. Pessoas mal informadas acreditam que as histórias sobre espadas se despedaçando e balas se achatação contra a pele imortal são exagerados sobre os efeitos da Fortitude, contudo, pessoas mais bem informadas sabem que estes contos resultam de encontros com os Gangrel que desenvolveram a Pele de Mármore. A pele de um ancião com Pele de Mármore se torna, em essência, uma espécie de pedra flexível, embora não pareça diferente da normal. De fato, a pele transformada apresenta uma consistência normal, mesmo em face ao toque.

Sistema: O jogador precisa gastar três pontos de sangue para ativar a Pele de Mármore, que faz efeito instantaneamente e permanece ativa até o fim da cena. Enquanto o poder está funcionando, a parada de dados de dano de todos os ataques físicos realizados contra o personagem são diminuídas pela metade (arredondado para baixo). O efeito inclui golpes feitos com o punho, garras, espadas, armas de fogo e explosivos, mas não fogo, luz do sol ou ataques mágicos (a não ser que o ataque mágico em questão seja um ataque físico direto, como uma pedra arremessada por Movimentos da Mente). Além disso, enquanto o poder estiver ativo o personagem pode tentar aparar ataques com armas brancas com suas próprias mãos, como se estivesse segurando algum tipo de arma.

***** RESTAURAR A APARÊNCIA MORTAL

Os Gangrel têm duas opiniões no que diz respeito a este poder. Os Membros que atuam na política ou se associam frequentemente com mortais o vêem como necessário e aceitável, enquanto os que abraçam seu lado mais feroz o vêem como uma provação repugnante à natureza do vampirismo. O surgimento desta discussão se deu pelo fato de que o poder permite ao ancião que o possua restaurar temporariamente sua aparência ao que era antes do Abraço, removendo as características bestiais acumuladas através dos séculos. Até hoje, o poder Restaurar a Aparência Mortal só foi desenvolvido pelos Gangrel; vários anciões Nosferatu já tentaram desenvolver este poder e diz-se que todos eles encontraram uma Morte Final espontânea e grotesca ao tentar assumir sua forma mortal.

Sistema: O jogador gasta três pontos de sangue, um ponto de Força de Vontade e testa sua Força de Vontade (dificuldade 8). Um sucesso no teste restaura a aparência do personagem ao que era antes do Abraço, apagando todas as características animais obtidas ao entrar em frenesi. Este poder também afeta os Atributos Sociais do personagem, restaurando-os aos seus valores originais (assumindo que estes eram maiores do que os atuais). Uma falha crítica no teste de Força de Vontade confere ao personagem mais uma característica animal. Restaurar a Aparência Mortal dura pelo restante da cena em que foi ativado.



GA.



••••• ASPECTO DA FÚRIA DA BESTA

Os usuários deste poder freqüentemente são confundidos com Tzimisce usando o poder de Vicissitude Forma Horripilante. Os efeitos básicos são similares, embora nenhum Gangrel com este poder aceite bem esta comparação. O vampiro que se utilizar deste poder assume um aspecto enorme e monstruoso, crescendo metade de sua altura e triplicando o peso. Sua forma flui como um amálgama profano de sua própria forma e a do animal com o qual o personagem se sente mais conectado (lobos, ratos e grandes gatos são as manifestações mais comuns, embora corvos, serpentes, morcegos e alguns animais estranhos já tenham sido relatados). A nova forma do vampiro tem uma certa semelhança com as formas de guerra das criaturas metamórficas, mas as diferenças rapidamente se tornam aparentes.

Sistema: O jogador precisa gastar três pontos de sangue, o necessário para provocar a mudança. A transformação do personagem demora três turnos (o jogador pode usar pontos de sangue para reduzir este tempo; um ponto de sangue para cada turno). Uma vez transformado, o personagem permanece nesta forma até o nascer do sol ou até desejar voltar voluntariamente ao normal.

As Características exatas desta forma são determinadas no momento em que o vampiro aprende o poder, assim como o animal no qual o personagem se transformará. A nova forma do vampiro adiciona um total de 7 pontos aos Atributos Físicos do personagem. Pelo menos um ponto tem que ser designado para cada um dos Atributos, o que limita o máximo a 5 pontos (portanto, o personagem pode ganhar Força +5, Destreza +1 e Vigor +1, mas não Força +2 e Destreza +5). Uma vez estipulada, a distribuição do bônus será sempre a mesma; uma nova distribuição requer que o personagem compre novamente o poder, adquirindo assim uma nova forma. Além disso, nesta forma monstruosa, o personagem passa a infilir Força +2 dados de dano agravado ao atacar tanto com as presas quanto com as garras. O personagem também ganha mais um Nível de Vitalidade Machucado e dobra sua velocidade normal de corrida. Finalmente, as percepções do personagem também ficam mais aguçadas. Assume-se que depois da transformação o vampiro adquire os poderes Sentidos Aguçados, de Auspícios, e Os Olhos da Besta, de Metamorfose, com todos os benefícios e desvantagens dos mesmos.

Esta forma tem dois inconvenientes. O primeiro é a falta de capacidade de comunicação. Quando o personagem se transforma, todos os seus Atributos Sociais baixam até 1 — ou 0 no caso de algum deles já ser 1 (exceto em testes de Intimidação). O segundo problema encontrado por um personagem neste estado é o repentino crescimento do poder da Besta. Pela duração da transformação, a dificuldade de todos os testes para evitar o frenesi aumenta em 2 e o jogador não pode usar pontos de Força de Vontade nestes casos.

••••• CORPO ESPECTRAL

Esta poderosa variação de Forma de Névoa (Metamorfose 5) permite que um Gangrel assuma um aspecto com todas as vantagens do poder inferior mas nem todas as desvantagens. Um vampiro com Corpo Espectral mantém sua aparência normal mas se torna completamente insubstancial. Ele pode andar através de paredes e passar por balas com a mesma facilidade e pode atravessar o chão no qual se encontra se desejar fazê-lo. Embora seus pulmões não sejam mais sólidos, o vampiro ainda pode falar, um fato que

despertou grande interesse de alguns dos anciões da linhagem das Filhas da Cacofonia.

Sistema: O jogador deve gastar três pontos de sangue. A transformação demora um turno para se concluir e dura pelo restante da noite a não ser que o personagem decida revertê-lo. Quando o poder faz efeito, o personagem se torna completamente insubstancial, mas permanece normalmente visível. Deste ponto em diante, ele não pode ser afetado por nenhum ataque físico e a sua parada de dados para absorver danos causados pelo fogo e pela luz do sol dobra. O vampiro pode até mesmo ignorar a gravidade, podendo se elevar e afundar através de objetos sólidos se não desejar permanecer sobre eles (embora ele não possa se mover mais rápido do que sua velocidade normal de caminhada enquanto estiver "voando"). Enquanto estiver nesta forma, o personagem pode usar quaisquer Disciplinas que não requeiram um contato com o corpo físico. O lado negativo é que enquanto o vampiro estiver usando Corpo Espectral ele só pode manipular fisicamente o seu ambiente por meio da utilização de Movimentos da Mente.

••••• PURIFICAR O CORPO EMPALADO

Os relatos da Camarilla indicam que somente um pequeno número desproporcional de anciões Gangrel foram destruídos pelos mortais e anarquistas durante a Inquisição e a Revolta Anarquista; este poder é um dos principais fatores que contribuíram para a sobrevivência destes Membros. Até recentemente, o clã praticava uma versão menos poderosa de Purificar o Corpo Empalado, uma que só permitia movimentos muito limitados. Ultimamente, contudo, o descobrimento de uma versão perdida e mais poderosa do antigo poder foi disseminada através do clã. Um ancião Gangrel com este poder pode expulsar objetos estranhos do seu corpo com uma grande força, até mesmo estacas fincadas em seu coração.

Sistema: O jogador gasta três pontos de sangue e testa sua Força de Vontade (dificuldade 6; 8 se o vampiro estiver imobilizado por um objeto que perfure seu coração). Apenas um sucesso é suficiente para remover quaisquer objetos e substâncias estranhas do corpo do personagem. Impurezas, balas ou mesmo estacas fincadas no coração são removidas instantânea e violentamente. Quanto maior o objeto, mais longe ele será lançado pelo poder. Considera-se que objetos expelidos desta forma têm uma parada de dados de ataque igual a três contra qualquer espectador e uma parada de dados de dano entre 1 e 4 (dependendo do objeto).

Se o personagem desejar manter algum objeto em seu corpo (como a prótese de um membro), mesmo que parcialmente (expelir uma estaca do coração mas mantê-la pendurada no externo como um estratagema), o jogador precisa gastar um ponto de Força de Vontade quando o poder for ativado.

••••• CONCENTRAÇÃO INTERIOR

Este poder não apresenta nenhum efeito externo visível. Na verdade, sua própria existência é desconhecida fora do pequeno grupo de Matusaléns Gangrel que o desenvolveram. Contudo, os efeitos internos deste afiado poder de Metamorfose são, de algumas formas, mais dramáticos do que quaisquer manifestações externas. Um vampiro com este poder eleva a eficiência do funcionamento interno de seu corpo a níveis inimagináveis por qualquer Membro inferior, tornando-se capaz de resistir a quantidades inconcebíveis de dano, mover-se com uma velocidade ofuscante e usufruir de uma força perturbadora.



Sistema: O jogador precisa gastar Quatro pontos de sangue para ativar este poder e dois pontos de sangue adicionais para cada turno, além do primeiro, em que a Concentração Interior for mantida. Este poder tem três efeitos. Primeiro, a cada turno, o personagem ganha um número adicional de ações igual ao seu nível inalterado (por formas alternativas ou uso de pontos de sangue) de Destreza. Segundo, o dano causado por seus ataques físicos aumenta em três dados para cada parada de dados. Finalmente, todo dano sofrido pelo personagem é reduzido pela metade — arredondado para baixo — depois que o teste de absorção for feito (portanto, um ataque que depois de absorvido inflige cinco níveis de vitalidade de dano será reduzido a dois).

Este poder pode ser usado juntamente com outros poderes de Metamorfose que modificam as habilidades de combate do personagem, como Aspecto da Fúria da Besta. Ele também pode ser usado juntamente com a Rapidez, Fortitude e Potência, transformando um Gangrel que tenha realmente dominado o uso deste poder em um oponente de apavorar.

TAUMATURGIA

As seguintes linhas da Taumaturgia são praticadas principalmente pelos Tremere taumaturgos da Camarilla. Eles podem estar disponíveis para outros praticantes de Taumaturgia, como a anti-tribo Tremere ou os Assamitas, a critério do Narrador, mas isso é muito incomum, o que pode gerar falhas no ensinamento (dificuldade +1 para todos os usos da linha). Todas as linhas a seguir usam o sistema básico descrito em *Vampiro: A Máscara*: o jogador gasta um ponto de sangue e testa sua Força de Vontade (dificuldade igual ao nível do poder +3). Uma falha significa que a magia de sangue não funcionou, enquanto uma falha crítica indica que o personagem perde um ponto permanente de Força de Vontade.

CONTROLE DE ELEMENTAIS

Esta linha concede ao taumaturgo um controle limitado sobre, e comunhão com, objetos inanimados. Erroneamente relacionado por muitos como um poder ligado aos quatro elementos básicos (terra, ar, fogo e água), esta linha é na verdade uma mistura da Taumaturgia Espiritual com a Linha da Conjuração. O Controle de Elementais só pode ser usado para afetar coisas não-vivas — um vampiro não pode fazer com que uma árvore ande usando o poder Animação de Objetos Imóveis, por exemplo. Taumaturgos que buscam o controle sobre coisas vivas normalmente estudam Experimentos Biotaumatúrgicos (ver *Dirty Secrets of the Black Hand*) ou a Linha da Natureza (a seguir).

• FORÇA ELEMENTAL

O vampiro pode se utilizar da força e resistência da terra ou de objetos ao seu redor para aumentar suas habilidades físicas sem ter que utilizar grandes quantidades de sangue.

Sistema: O jogador distribui um total de três pontos temporários entre a Força e o Vigor do personagem. O número de sucessos obtidos na jogada de ativação do poder indicam o número de turnos de duração deste efeito. O jogador pode gastar um ponto de Força de Vontade para aumentar esta duração em um turno. Este poder não é cumulativo — seu uso precisa espirar antes que uma próxima aplicação seja feita.

•• LÍNGUAS DE MADEIRA

O vampiro pode falar, mesmo que de forma limitada, com o espírito de objetos inanimados. Esta conversação nunca é muito produtiva, uma vez que a maioria das pedras e cadeiras não têm muito interesse no que acontece ao seu redor, mas ao menos o vampiro conseguirá uma impressão geral sobre o que aconteceu com o objeto. Observe que o que é interessante para um vampiro nem sempre é interessante para um gramado de jóquei.

Sistema: O número de sucessos dita a quantidade e relevância das informações obtidas pelo personagem. Um sucesso desperta a lembrança de um incêndio na floresta de um pedregulho, enquanto três sucessos podem indicar que ele também se recorda de um vulto e cinco sucessos fazem com que a pedra forneça uma descrição precisa de um Gangrel local.

••• ANIMAÇÃO DE OBJETOS IMÓVEIS

Os objetos afetados por este poder se movem conforme a vontade do vampiro que o está usando. O objeto não pode realizar ações que são inconcebíveis levando em conta sua forma — uma porta, por exemplo, não pode se desprender de suas dobradiças e carregar um objeto para o outro lado da rua. Contudo, objetos aparentemente sólidos podem se tornar flexíveis, dentro do cabível: algumas ferramentas podem correr com suas pernas, armas podem se livrar das mãos de seus donos ou atirar dentro do coldre e estátuas podem se mover como humanos normais.

Sistema: Se o jogador obtiver menos do que quatro sucessos no teste de ativação, este poder exige o gasto de um ponto de Força de Vontade. Cada vez que este poder for usado ele anima um objeto; o taumaturgo pode controlar um número de objetos inanimados igual ao seu nível de Inteligência. Objetos animados por este poder permanecem avivados enquanto estiverem dentro do campo de visão do controlador ou até uma hora.

•••• FORMA DE ELEMENTAL

O vampiro pode tomar a forma de qualquer objeto inanimado de massa comparável à sua. Uma escrivaninha, uma estátua ou até mesmo uma bicicleta são aceitáveis, mas uma casa ou uma caneta estão além das capacidades deste poder.

Sistema: O número de sucessos determina com que precisão o personagem toma a forma do objeto que ele deseja imitar. Pelo menos três sucessos são necessários para que o personagem possa usar suas percepções e Disciplinas enquanto estiver na forma desejada. Este poder dura pelo restante da noite, embora o personagem possa voltar ao normal quando quiser.

••••• INVOCAR ELEMENTAL

O vampiro pode invocar um dos espíritos tradicionais dos elementos: uma salamandra (fogo), uma sifide (ar), um gnomo (terra) ou uma ondina (água). Alguns Tremere alegam ter contatado espíritos do vidro, eletricidade, sangue e até mesmo da energia atômica, mas estas informações permanecem não confirmadas (mesmo depois de seus autores serem questionados em Viena). O taumaturgo pode escolher o tipo de elemental que ele deseja invocar e comandar.

Sistema: O personagem precisa estar próximo a alguma quantidade do elemento básico correspondente ao espírito que ele deseja invocar. Uma vez invocado, o espírito pode ou não seguir as ordens de seu mestre, mas normalmente ao menos prestará alguma atenção ao que lhe está sendo dito. O número de sucessos obtidos determina o nível de poder do elemental.



(O elemental possui três pontos em todos os Atributos Físicos e Mentais. Para cada sucesso obtido pelo jogador no teste inicial, pode ser acrescentado um ponto adicional a um dos Atributos Físicos do elemental. O Narrador deve determinar as Habilidades, ataques e defesas do elemental, assim como quaisquer poderes especiais relacionados ao seu elemento básico.

Uma vez que o elemental tenha sido invocado, o taumaturgo terá que exercer o seu controle sobre ele. Quanto mais poderoso o elemental, maior será a dificuldade de controlá-lo. O jogador deve testar sua Manipulação + Ocultismo (dificuldade igual ao número de sucessos obtidos no teste de ativação + 4; o jogador pode substituir Ocultismo por Cultura Espiritual se ele assim desejar).

Número de

Successos Resultado

Falha Crítica	O elemental ataca o taumaturgo imediatamente.
Falha	O elemental está livre e pode atacar qualquer um ou simplesmente deixar a cena, a critério do Narrador.
1 sucesso	O elemental provavelmente não atacará o seu conjurador.
2 sucessos	O elemental se comporta favoravelmente no que diz respeito ao seu conjurador e pode prestar serviços em troca de um pagamento (a critério do Narrador).
3 sucessos	O elemental realiza um serviço, dentro do cabível.
4 sucessos	O elemental realiza um serviço qualquer para o conjurador, desde que este não comprometa sua própria existência.
5 sucessos	O elemental realiza qualquer tarefa que lhe for pedida, mesmo que ele leve várias noites para fazê-lo ou coloque sua existência em risco.

A LINHA DA NATUREZA

A Linha da Natureza lida com a manipulação de todos os tipos de plantas. Qualquer coisa mais complexa do que o florescer de algas teoricamente pode ser controlado por meio da aplicação apropriada desta linha. Samambaias, rosas, dentes-de-leão e até mesmo antigas sequóias são alvos igualmente válidos para os poderes desta linha — e as plantas vivas e mortas são igualmente afetadas. Embora não seja tão obviamente impressionante como algumas outras linhas praticadas mais amplamente, a Linha da Natureza (algumas vezes referida com desprezo como “Domínio Botânico”) é tão sutil e poderosa como o mundo natural o qual ela afeta.

Acredita-se que a Linha da Natureza originou-se na Ordem dos Naturalistas (ver **Livro do Clã: Tremere**), uma seita druida dentro do Clã Tremere. A maioria dos praticantes da linha faz parte da ordem e os que não fazem muito provavelmente foram ensinados por alguém de dentro dela. De acordo com os que estão familiarizados com a história dos Tremere, a Linha da Natureza é uma variação fundamentada na magia do sangue de algumas obras mágicas antigamente praticadas pela Casa Diedne, uma ordem de magos mortais destruída pelos Tremere durante a Idade das Trevas.

• SABEDORIA HERBÁCEA

O vampiro pode, com apenas um toque, entrar em comunhão com o espírito de uma planta. As conversações mantidas desta forma freqüentemente são obscuras, mas recompensadoras — a sabedoria e o conhecimento dos espíritos das árvores superam os dos oráculos das lendas. O capim-sanguinário, por outro lado, raramente tem algo interessante a compartilhar mas pode descrever a face da última pessoa que passou por cima dele.

Sistema: O número de sucessos obtidos determina a quantidade de informações obtidas com o contato. Dependendo da informação que o vampiro está procurando, o Narrador pode exigir que ele teste sua Inteligência + Ocultismo ou Inteligência + Intuição a fim de interpretar os resultados da comunicação.

Número de

Successos Resultado

1 sucesso	Mensagens obscuras e fugazes.
2 sucessos	Uma ou duas informações claras.
3 sucessos	Uma resposta concisa a uma pergunta simples.
4 sucessos	Uma resposta detalhada a uma ou duas perguntas complexas.
5 sucessos	Tudo o que o espírito da planta sabe sobre um assunto específico.

•• APRESSAR A PASSAGEM DAS ESTAÇÕES

Este poder permite que o taumaturgo acelere a velocidade de crescimento de uma planta, fazendo com que rosas floresçam em uma questão de minutos e árvores novas se desenvolvam no decorrer de uma noite. O vampiro também pode acelerar a morte e decomposição da planta, definhando gramados e desintegrando troncos de madeira com um simples toque.

Sistema: O personagem precisa tocar a planta alvo. O jogador faz os testes normais e a quantidade de sucessos determina a quantidade de crescimento ou deterioração. Um sucesso proporciona um breve crescimento repentino ou simula os efeitos de um clima severo, enquanto três sucessos fazem com que ela cresça ou se deteriore notoriamente. Com cinco sucessos, uma planta totalmente desenvolvida floresce de uma semente ou se desintegra em pedaços em alguns minutos e uma árvore brota frutos ou começa a apodrecer quase que imediatamente. Se este poder for usado em combate, três sucessos são necessários para fazer com que uma arma de madeira se torne inutilizável. Dois sucessos são o suficiente para enfraquecer-la, enquanto cinco sucessos fazem com que ela se desintegre na mão do seu dono.

••• DANÇA DAS VINHAS

O taumaturgo pode animar uma massa de vegetais que se iguala à sua massa, usando-a como uma ajuda ou para propósitos de combate com a mesma facilidade. Folhas podem andar sobre a mesa, heras podem atuar com escriturários e plantas rastejantes podem estrangular oponentes. Os invasores devem tomar cuidado com ofícios Tremere que se encontram dentre agrupamentos de vegetais.

Sistema: Qualquer extensão de vegetais com massa menor ou igual à do personagem pode ser animada por meio deste poder. As plantas permanecem ativas por um turno para cada sucesso obtido no teste e encontram-se sob total controle do personagem. Se usada em combate, as plantas possuem níveis de Força e Destreza iguais à metade do valor da Força de Vontade do personagem (arredondado para baixo) e um nível em Briga igual ao do personagem -1.



A Dança das Vinhas não consegue fazer com que plantas se desenraízem e saiam andando por aí. Mesmo uma vegetação mais vigorosa é incapaz de se desprender do solo e andar sob os efeitos deste poder. Contudo, 75 km de kudzu podem, por si só, cobrir uma área bem extensa...

•••• REFÚGIO VERDEJANTE

Este poder tece um abrigo temporário com uma quantidade suficiente de plantas. Além de fornecer uma proteção física contra os elementos (e até mesmo contra a luz do sol), o Refúgio Verdejante também estabelece uma barreira mística praticamente intransitável para qualquer um que o personagem deseje excluir. O Refúgio Verdejante se constitui de uma semi-esfera de 2 metros de altura composta de galhos entrelaçados, folhas e vinhas, sem nenhuma abertura aparente — até mesmo observadores casuais conseguem perceber que a construção é artificial. Existem rumores de que o Refúgio Verdejante tem propriedades de cura, mas nenhum Membro nunca apresentou tais benefícios depois de permanecer em um.

Sistema: O personagem precisa se encontrar em uma área de vegetação muito densa para usar este poder. O Refúgio Verdejante se desenvolve ao redor do personagem durante o decorrer de três turnos. Uma vez que o abrigo tenha sido formado, qualquer um que desejar entrar nele sem a autorização do usuário do poder precisa obter um número maior de sucessos do que os do personagem em um único teste de Raciocínio + Sobrevida (dificuldade igual à Força de Vontade do personagem). O refúgio dura até o próximo pôr-do-sol ou até que o personagem o disperse ou abandone. Se o personagem obtiver quatro ou mais sucessos, o abrigo bloqueia toda a luz do sol a não ser que seja fisicamente violado.

•••• DESPERTAR OS GIGANTES DA FLORESTA

Até mesmo árvores podem ser animadas por um mestre da Linha da Natureza. Carvalhos antigos podem receber temporariamente o dom do movimento, arrancando suas raízes do solo e estremecendo o chão com seus passos. Embora não seja tão versátil como os elementais e outros espíritos que podem ser invocados, as árvores trazidas à vida por meio deste poder exibem uma força e resistência impressionantes.

Sistema: O personagem deve tocar a árvore que deseja animar. O jogador gasta um ponto de sangue e realiza normalmente a jogada de ativação. Se obtiver sucesso, o jogador irá precisar gastar um ponto adicional de sangue para cada sucesso atingido. A árvore permanece animada durante um turno para cada sucesso; depois que este tempo acabar, a árvore fixa suas raízes onde quer que se encontre e não pode ser animada novamente até a próxima noite. Enquanto estiver animada, a árvore segue as ordens verbais do personagem da melhor forma que puder. Uma árvore animada possui Força e Vigor iguais ao nível de Taumaturgia do personagem e um nível em Briga igual ao do personagem. Ela é imune a danos por contusão e todas as paradas de dados de dano letal não agravado são reduzidas pela metade devido ao seu tamanho.

Uma vez que a energia de animação deixar a árvore ela fixa imediatamente suas raízes, não importando onde ela se encontra no momento. Ao se estabelecer no solo, a árvore consegue ultrapassar o concreto ou asfalto para encontrar a nutritiva terra e água que se encontram sob eles, o que quer dizer que é totalmente

possível que um sicômoro preguiçoso se estabeleça no meio de uma estrada sem nenhum aviso. Abusos ou o uso errado deste poder podem, facilmente, levar a graves infrações da Máscara e o taumaturgo que deixar um rastro de bordos no meio de uma avenida com grande tráfego dificilmente receberá a oportunidade de cometer o mesmo erro duas vezes.

PODER DE NETUNO

Na maioria das mitologias, os vampiros raramente são associados aos oceanos, mas o fato é que os vampiros não se relacionam com grandes quantidades de água simplesmente porque não têm nenhuma razão para fazê-lo. Todavia, através dos séculos a linha Poder de Netuno tem desfrutado de um pequeno, mas devotado, grupo de seguidores entre os taumaturgos da Camarilla. Esta linha se baseia principalmente na manipulação da água parada, embora alguns de seus efeitos mais perturbadores fujam deste princípio.

Uma vez que o personagem atinge o nível três em Poder de Netuno, o jogador pode escolher se especializar tanto em água doce como em água do mar. Esta especialização diminui em 1 a dificuldade dos testes de Poder de Netuno quando estiver lidando com o agente escolhido, mas também aumenta em 1 quando estiver lidando com o oposto. No que diz respeito a este aspecto, o sangue não é considerado nem doce e nem salgado e as dificuldades para manipulá-lo são inalteradas.

• OLHOS DO MAR

O taumaturgo pode observar um coro de água e ver, na perspectiva da água, os eventos que aconteceram sobre, dentro ou próximos a ele. Alguns praticantes antigos desta arte alegam que, ao usar este poder, o vampiro entra em comunhão com os espíritos da água; Membros mais jovens zombam de tais alegações.

Sistema: O número de sucessos obtidos determina a distância no passado que o personagem consegue observar.

Número de Sucessos Alcance do Efeito

1 sucesso	Um dia
2 sucessos	Uma semana
3 sucessos	Um mês
4 sucessos	Um ano
5 sucessos	10 anos

O Narrador pode exigir um teste de Percepção + Ocultismo para que o personagem seja capaz de distinguir pequenos detalhes na imagem transferida. Este poder só pode ser usado em água parada; lagos e poças são aceitáveis, mas oceanos, rios, esgotos e copos de vinho não são.

•• JAULA DE ÁGUA

O taumaturgo pode ordenar que uma quantidade adequada de água se avive e aprisione um alvo. Para funcionar, este poder exige a presença de uma quantidade significativa de água, embora alguns galões possam ser usados para moldar correntes de água animada. Mortais submetidos a este poder podem se afogar se o taumaturgo não tomar cuidado (ou se ele assim o desejar) e até mesmo vampiros podem ser esmagados por pressões extremas provocadas por este poder.

Sistema: O número de sucessos obtidos no teste de ativação indicam o número de sucessos que a vítima precisa alcançar em um teste de Força (dificuldade 8; a Potência pode ser adicionada aos sucessos) para se libertar. Um único alvo só pode ser man-



tido em uma única prisão por vez, embora o taumaturgo possa invocar inúmeras prisões sobre diferentes vítimas e dissolvê-las à sua vontade.

Se o personagem não dispuser de uma quantidade adequada de água, a dificuldade do teste de Força de Vontade para ativar o poder é aumentada em 1.

••• TRANSFORMAR SANGUE EM ÁGUA

O taumaturgo alcançou tal poder sobre a água que pode transmutar outros líquidos para este elemento básico. O uso mais comum deste poder é como um ataque; com apenas um toque, o sangue da vítima se transforma em água, enfraquecendo vampiros e matando mortais em instantes.

Sistema: O personagem precisa tocar sua vítima. Cada sucesso converte um ponto de sangue da vítima em água. Um sucesso é o suficiente para matar um mortal dentro de minutos. Um vampiro que perca pontos de sangue por meio desse poder sofre a mesma penalidade que sofreria se tivesse recebido uma mesma quantidade de níveis de vitalidade de dano. A água deixada no sistema da vítima por este ataque evapora na razão equivalente a um ponto de sangue por hora, mas o sangue perdido não volta.

A critério do Narrador, outros líquidos também podem ser transformados em água por meio deste poder (a dificuldade desta utilização é reduzida em 1; a não ser que a substância seja particularmente perigosa ou possua natureza mágica). O personagem ainda precisa tocar a substância ou o recipiente onde ela se encontra para que o poder funcione.

•••• PAREDE FLUENTE

Os contos sobre a inabilidade dos vampiros de cruzar a água corrente podem ser originários de relatos falsos sobre a utilização deste poder. O taumaturgo pode manipular massas de água com um controle ainda maior do que o usado em Jaula de Água, ordenando-a que ela se eleve e forme uma barreira intransponível para praticamente qualquer ser.

Sistema: O personagem precisa tocar a superfície de um corpo de água parada; o jogador gasta três pontos de Força de Vontade e o ponto de sangue tradicional e realiza o teste normalmente. Os sucessos determinam tanto a largura quanto a altura da parede; cada sucesso "compra" 3 metros em uma das dimensões. A parede pode ser colocada em qualquer lugar dentro do campo de visão do personagem e tem a forma de uma linha reta. A parede persevera até o próximo nascer do sol. Ela não pode ser escalada, embora seja possível voar sobre ela. Para ultrapassar a barreira o ser sobrenatural (incluindo seres que estejam tentando ultrapassar a parede em outros níveis de existência) precisa obter pelo menos três sucessos em um único teste de Força de Vontade (dificuldade 9).

••••• DESIDRATAR

Neste nível de domínio, o taumaturgo pode atacar diretamente alvos vivos e mortos-vivos, removendo a água de seus corpos. Vítimas destruídas por este poder deixam para trás cadáveres horrivelmente mumificados. Desidratar também pode ser usado para fins menos agressivos, como secar roupas molhadas — ou evaporar poças para impedir que outros praticantes da linha as usem.

Sistema: Este poder pode ser usado em qualquer alvo dentro do campo de visão do personagem. O jogador faz o teste normalmente; a vítima pode resistir com um teste de Vigor +

Fortitude (dificuldade 9). Cada sucesso obtido pelo taumaturgo se converte em um nível de vitalidade de dano letal sobre a vítima. Este dano não pode ser absorvido (neste ataque, o teste de resistência substitui a jogada de absorção) mas cura normalmente. Os vampiros perdem sangue em vez de níveis de vitalidade, contudo, se o vampiro não dispuser de mais pontos de sangue, ele perde níveis de vitalidade, assim como mortais. As vítimas deste ataque também precisam fazer um teste de Coragem (dificuldade igual ao número de sucessos obtidos pelo taumaturgo + 3) para serem capazes de agir durante o turno seguinte ao ataque; uma falha indica que o personagem é tomado pela agonia e não consegue se mover.

A LINHA DA CORRUPÇÃO

As origens desta linha são arduamente questionadas por aqueles que estão familiarizados com a sua complexidade. Uma das teorias diz que os segredos da linha foram ensinados aos Tremere pelos demônios e que ao usar seus poderes, o praticante se coloca perigosamente perto dos poderes infernais. Uma segunda opinião diz que a Linha da Corrupção é um remanescente dos tempos em que o Clã Tremere ainda era mortal. A terceira teoria, e a mais perturbadora para os Tremere, defende que a linha foi criada pelos Seguidores de Set e que os conhecimentos sobre o seu funcionamento foram vendidos para os Tremere por um preço indeterminado. Este rumor é, obviamente, desmentido com veemência pelos Tremere, que automaticamente fazem deste o principal tópico da discussão quando o assunto é trazido à tona.

O Linha da Corrupção é fundamentalmente uma linha orientada para a mente e a espiritualidade, centrando-se na manipulação da mente das pessoas. Ela não pode ser usada nem para emitir ordens como a Dominação, nem para alterar as emoções como a Presença. Em vez disso, ela produz uma tortoção sutil e gradual nas ações, moral e padrões de pensamento de suas vítimas. Esta linha lida intimamente com ilusões e desejos obscuros e os que operam por meio dela precisam compreender as partes ocultas do coração. Nenhum personagem pode possuir na Linha da Corrupção, um nível maior do que o que possui em Lâbia.

• CONTRADIZER

O taumaturgo pode interromper os padrões de pensamento de sua vítima e forçá-la a reverter o seu curso de ação atual. Um arconte pode ser levado a executar um prisioneiro que ele estava prestes a exonerar e libertar; um amante mortal pode transformar sua atitude gentil e atenciosa em sádica e exigente no meio de um encontro. Os resultados de Contradizer nunca são conhecidos de antemão pelo taumaturgo, mas sempre acabam sendo os mais negativos, tendo em mente as intenções originais da vítima.

Sistema: Este poder só pode ser usado em um alvo que se encontre dentro do campo de visão do personagem. O jogador realiza normalmente o teste. O alvo testa sua Percepção + Lâbia (dificuldade igual ao número de sucessos obtidos pelo taumaturgo + 2). Dois sucessos permitem que a vítima perceba que está sendo influenciada por uma fonte externa. Três sucessos permitem que ela localize com precisão a fonte do efeito. Quatro sucessos fazem com que ela hesite, não realizando nem a ação desejada e nem a inversa, enquanto cinco sucessos permitem que ela leve adiante sua ação original.



O Narrador deve decidir qual exatamente será a reação da vítima a este poder. Contradizer não pode ser usado em combate ou para afetar outras ações (a critério do Narrador) que sejam essencialmente físicas e reflexas.

•• SUBVERTER

Este poder segue o mesmo princípio de Contradizer, a libertação do lado negro e destrutivo da vítima. Porém, os efeitos de Subverter são mais duradouros do que as momentâneas oscilações de Contradizer. Sob a influência deste poder, uma vítima passa a agir de acordo com os seus impulsos oprimidos, perseguindo objetivos que sua moral ou autocontrole, em circunstâncias normais, não permitiriam.

Sistema: Este poder requer que o personagem faça contato visual com sua vítima. O jogador realiza normalmente o teste. A vítima pode resistir com um teste de Percepção + Lábia (dificuldade igual a Manipulação + Lábia da vítima). Se o taumaturgo obtiver mais sucessos, a vítima se torna propícia a seguir seus desejos oprimidos e indecentes pela duração estabelecida abaixo.

Número de Sucessos	Duração do Efeito
1 sucesso	Cinco minutos
2 sucessos	Uma hora
3 sucessos	Uma noite
4 sucessos	Três noites
5 sucessos	Uma semana

O Narrador deve determinar exatamente qual será o desejo ou objetivo ao qual a vítima irá ceder; eles devem estar relacionados com os Defeitos Psicológicos ou com o lado negativo da Natureza da vítima (um Solitário que deseja ficar sozinho, por exemplo, pode se tornar violento se forçado a comparecer em um evento social). A vítima não precisa seguir seus impulsos todo o tempo, mas ocasionalmente deve ser forçada a gastar um ponto de Força de Vontade se a oportunidade de sucumbir surgir e ela desejar resistir a seus impulsos.

••• DISSOCIAZ

“Dividir e conquistar” é um conceito muito bem compreendido pelos Tremere; e Dissociar é uma ferramenta poderosa com a qual dividir os inimigos do clã. Este poder é usado para quebrar os laços sociais de relacionamentos íntimos. Até mesmo o mais apaixonado romance ou a mais antiga amizade podem ser abalados por meio do uso de Dissociar, enquanto relacionamentos mais fracos podem ser definitivamente destruídos.

Sistema: O personagem precisa tocar sua vítima. O jogador realiza normalmente o teste. O alvo pode resistir com um teste de Força de Vontade (dificuldade igual à Manipulação + Empatia do taumaturgo). A vítima perde três dados em todos os testes Sociais pelo período de tempo determinado pelo número de sucessos obtidos pelo taumaturgo.

Número de Sucessos	Duração do Efeito
1 sucesso	Cinco minutos
2 sucessos	Uma hora
3 sucessos	Uma noite
4 sucessos	Três noites
5 sucessos	Uma semana





Esta penalidade se aplica a *todos* os testes que se baseiam nos Atributos Sociais, mesmo os necessários para o uso de Disciplinas. Se este poder for usado em um vampiro que tenha participado no Vaulderie Sabá ou algum ritual similar, o nível de Vinculum do personagem também diminui em três pela duração dos efeitos de Dissociar.

Contudo, os principais efeitos de Dissociar se enquadram na interpretação e não no mecanismo de jogo. Uma vítima deste poder deve ser interpretada como isolada, suspeita e emocionalmente distante. O Narrador é livre para exigir o gasto de um ponto de Força de Vontade de um jogador que não siga estas diretrizes.

•••• VÍCIO

Este poder é uma forma muito mais forte e potencialmente danosa da Subversão, que atua impondo um vício à vítima. Simplesmente expondo-a a uma sensação, substância ou atividade, o taumaturgo cria uma poderosa dependência psicológica na vítima. A maioria dos Tremere se assegura de que a vítima se viciie em substâncias e emoções que somente os Feiticeiros podem suprir, criando assim tanto uma fonte de renda como uma potencial matéria-prima para chantagens.

Sistema: O alvo precisa encontrar ou ser exposto à sensação, substância ou atividade à qual o personagem deseja viciá-la. Depois disso, o taumaturgo toca a vítima e o jogador realiza o teste normalmente; a vítima pode resistir com um teste de Autocontrole (dificuldade igual ao número de sucessos obtidos pelo taumaturgo +3). Uma falha cria na vítima um vício imediato pelo objeto desejado pelo personagem.

Um personagem viciado precisa de pelo menos uma dose por noite. Cada noite que ele passar sem satisfazer o seu desejo impõe uma penalidade cumulativa de um dado em todas as suas paradas de dados (até um mínimo de um dado). A vítima precisa fazer um teste de Autocontrole toda vez que se confrontar com o objeto de seu vício e não desejar se entregar. O Vício dura por um número de semanas igual ao nível de Manipulação do taumaturgo.

Uma pessoa também pode tentar se livrar do Vício; o que exige um teste prolongado de Autocontrole (dificuldade igual à Manipulação + Lábia do taumaturgo), uma jogada por noite. O viciado precisa acumular um número de sucessos igual a três vezes o número de sucessos obtidos pelo taumaturgo. A vítima não pode se entregar ao objeto de vício durante o tempo necessário para acumular estes sucessos. Se o fizer, todos os sucessos acumulados são perdidos e a vítima precisa começar novamente na próxima noite.

••••• DEPENDÊNCIA

Muitos ex-lacaios do Clã Tremere alegam ter sentido uma estranha sensação similar à depressão quando não estavam próximos de seus mestres. Esta sensação normalmente é atribuída ao laço de sangue, mas freqüentemente é resultado da perfeita dos Tremere no uso da Dependência. O mais poderoso dos poderes da Linha da Corrupção permite que um vampiro ligue a alma de sua vítima à sua própria, gerando nela sentimentos de letargia e desamparo quando não está em sua presença ou agindo para realizar seus desejos.

Sistema: O personagem precisa cativar seu alvo em uma conversação. O jogador realiza normalmente o teste. A vítima testa seu Autocontrole (dificuldade igual ao número de sucessos obtidos pelo taumaturgo +3). Uma falha indica que a psiquê da

vítima foi sutilmente ligada ao taumaturgo pela duração de uma noite para cada sucesso alcançado pelo taumaturgo.

Uma vítima dependente não possui nenhum sentimento particularmente positivo em relação ao personagem e poderia atacá-lo com a mesma facilidade que o faria qualquer outra pessoa, contudo, ela se torna psicologicamente viciada à sua presença e sofre uma penalidade de um dado em todas as suas jogadas quando não está próxima ao taumaturgo ou realizando alguma tarefa para ele. Além disso, a vítima se torna muito mais frágil às ordens do taumaturgo e ao tentar resistir a testes Sociais, de Dominação e de Presença, sua parada de dados é diminuída pela metade. Finalmente, ela se torna incapaz de recuperar sua Força de Vontade quando não se encontra na presença do taumaturgo.

A LINHA DA TECNOMANCIA

A Linha da Tecnomancia, a mais nova a ser aceita pela hierarquia Tremere como parte dos conhecimentos oficiais possuídos pelo clã, é uma inovação relativamente recente. Ela foi desenvolvida na segunda metade do século XX e ainda não se propagou muito além dos Pontífices da América do Norte. A linha se concentra no controle de dispositivos eletrônicos, desde relógios de pulso até computadores, e os seus propONENTES defendem que ela é um grande exemplo da versatilidade da Taumaturgia no que se refere a um mundo em transformação. Alguns Tremere mais conservadores, no entanto, afirmam que a mistura da magia Tremere com a tecnologia mortal beira à traição ou até mesmo blasfêmia e alguns Regentes europeus chegaram ao ponto de declarar o descobrimento de estudos Tecnomânticos como o motivo de terem expulso certos vampiros de suas capelas. O Círculo Interno aprovou a introdução da linha no grimório do clã, mas ainda não expressou sua opinião sobre a oposição conservadora à Tecnomancia.

• ANALISAR

Os mortais estão constantemente desenvolvendo novas invenções e qualquer vampiro que deseja se iniciar nos caminhos da Tecnomancia precisa ser capaz de entender o objeto sobre o qual ele pratica sua mágica. O poder mais básico desta linha permite que um Tremere projete suas percepções sobre um dispositivo, concedendo a ele uma compreensão temporária do seu propósito, princípios de funcionamento e meios de operação. Este poder não cria um conhecimento permanente, somente um lampejo momentâneo que desaparece em alguns minutos.

Sistema: A fim de se utilizar deste poder, o personagem precisa tocar o dispositivo em questão. O número de sucessos determina o nível de compreensão que o personagem obtém sobre o equipamento. Um sucesso implica em um conhecimento básico (como ligar, desligar e outras funções básicas), enquanto três sucessos concedem uma certa competência na operação do equipamento. Cinco sucessos mostram ao personagem o alcance completo do potencial do dispositivo. Este conhecimento dura por um número de minutos igual à Inteligência do personagem.

Este poder também pode ser usado para permitir a compreensão de uma inovação tecnológica não-física — em outras palavras, um novo software de computador — com uma penalidade de +2 na dificuldade. O personagem precisa tocar o computador no qual o software foi instalado — seguir o CD-ROM não é o suficiente.

•• CONSUMIR

É mais fácil destruir do que criar, e aparelhos eletrônicos sensíveis não fogem a esta regra. Consumir é usado para fazer



com que o provedor de energia de um aparelho, seja ele interno ou externo, entre em curto circuito, danificando ou destruindo o dispositivo. Consumir não pode ser usado para ferir diretamente uma outra pessoa, embora a destruição súbita de um marca-passos ou do controle de injeção de combustível de um carro possa, definitivamente, causar riscos à saúde.

Sistema: O personagem pode usar este poder a uma distância, em metros, igual a 9 vezes sua Força de Vontade, embora a dificuldade aumente em 1 se ele não estiver tocando o objeto alvo. O número de sucessos determina a extensão do dano.

Número de

Sucessos	Resultado
1 sucesso	O funcionamento é interrompido temporariamente (um turno), mas nenhum dano permanente é causado.
2 sucessos	Perda significativa na operação; a dificuldade de se usar o aparelho aumenta em 1 pelo restante da cena.
3 sucessos	O aparelho quebra e permanece inoperante até ser consertado.
4 sucessos	Mesmo depois de consertado as capacidades do aparelho permanecem minimizadas.
5 sucessos	O aparelho está irreversivelmente danificado; completamente irrecuperável.

Sistemas muito grandes, como o servidor de uma rede de computadores ou um avião de passageiros, impõem um aumento de +2 a +4 (a critério do Narrador) na dificuldade de se usar este poder. Além disso, alguns sistemas, como os computadores do exército e de bancos, são mais resistentes a surtos de energia e bloqueios, possuindo entre um e cinco dados (novamente, a critério do Narrador) para resistir a este poder. Cada sucesso neste teste (dificuldade 6) diminui em um os sucessos obtidos pelo taumaturgo.

Consumir pode ser usado para destruir bancos de dados eletrônicos, sendo que neste caso, três sucessos conseguem destruir todas as informações armazenadas no dispositivo alvo e cinco sucessos as apagam sem deixar nenhuma esperança de recuperação não-mágica.

••• CODIFICAR/DECIFRAR

A segurança eletrônica é uma grande preocupação tanto de governos como de companhias. Os Tremere que são tecnologicamente espertos o suficiente para compreender os assuntos que estão em jogo vêm sendo cada vez mais cativados por esse poder, que permite que o taumaturgo confunda misticamente os controles de um aparelho, tornando-o inacessível a todos exceto ele. Codificar/Decifrar também funciona na mídia eletrônica; um videoteipe sob a influência deste poder só exibe estática e telas brancas se for rodado sem a aprovação do personagem.

Sistema: O personagem toca o aparelho ou o receptáculo de dados que deseja codificar; o jogador realiza normalmente o teste. O número de sucessos obtidos é aplicado como um modificador na dificuldade do teste de qualquer um que tente usar o equipamento protegido ou acessar suas confusas informações sem o auxílio do personagem. O taumaturgo pode desativar estes efeitos a qualquer instante, basta tocar o objeto alvo; esta contra-ordem custa um ponto de Força de Vontade.

Este poder também pode ser usado para agir contra a aplicação de um outro taumaturgo de Codificar/Decifrar. O jogador realiza

o teste com um modificador de +1 na dificuldade; cada sucesso neutraliza um dos sucessos do "dono".

Os efeitos de Codificar/Decifrar duram por um número de semanas igual ao nível permanente de Força de Vontade do personagem.

••••• ACESSO REMOTO

Com este poder, um taumaturgo habilidoso pode ignorar a necessidade do contato físico para operar um dispositivo. Esta não é uma espécie de telecinese; o vampiro não manipula os controles do item, mas sim o controla diretamente por meio do poder de sua mente.

Sistema: Este poder pode ser usado em qualquer aparelho eletrônico dentro do campo de visão do personagem. O número de sucessos obtidos igualam o número máximo de dados em qualquer Habilidade relevante que o personagem pode usar enquanto controla remotamente o aparelho. Se Fritz tiver Computador 5, por exemplo, e obtiver somente três sucessos ao usar o Acesso Remoto em um caixa eletrônico, ele só pode usar três pontos do seu nível em Computador para qualquer teste que realizar por meio do uso deste poder. O Acesso Remoto dura por uma quantidade de turnos igual ao número de sucessos obtidos e só pode ser usado em um aparelho de cada vez.

Se um objeto for destruído enquanto estiver sob a influência de Controle Remoto, o personagem sofre cinco dados de dano por contusão devido ao choque de ter suas percepções rudemente lançadas de volta ao seu corpo.

••••• TELECOMUNICAR

Telecomunicar, um derivado progressivo de Acesso Remoto, permite que o taumaturgo projete sua consciência na rede de telecomunicação global, enviando sua mente na velocidade da luz através de conexões via satélite, linhas ISDN e cabos telefônicos de fibra óptica. Enquanto estiver imerso na rede, o personagem pode usar qualquer outro poder da Tecnomancia para afetar os aparelhos com os quais entrar em contato.

Sistema: O personagem precisa tocar alguma espécie de aparelho de comunicação: um telefone celular, um computador com cartão de acesso à rede, um fax ou qualquer coisa que estiver direta ou indiretamente ligado à rede global. O jogador realiza normalmente o teste e gasta um ponto de Força de Vontade. Telecomunicar dura por cinco minutos para cada sucesso obtido e pode ser prolongado em 10 minutos por meio do uso de mais um ponto de Força de Vontade. O número de sucessos também indica a distância máxima através da qual o personagem pode projetar sua consciência.

Número de

Sucessos	Resultado
1 sucesso	40 km
2 sucessos	400 km
3 sucessos	1600 km
4 sucessos	8000 km
5 sucessos	Qualquer lugar do mundo, incluindo satélites de comunicação

Enquanto estiver na rede, o personagem pode usar seus outros poderes da Linha da Tecnomancia em quaisquer aparelhos ou dados com os quais entrar em contato. Uma perda de conexão, que normalmente se dá por meio de uma paralisação ou destruição da parte da rede pela qual a conexão do personagem percorria, arremessa sua consciência de volta ao corpo e inflige oito dados de dano por contusão.



Um personagem que estiver viajando através da Internet por meio deste poder pode usar seus demais poderes da Linha da Tecnomancia sem penalidades. O uso de qualquer outra habilidade ou poder enquanto conectado desta forma sofre um modificador de +2 na dificuldade. Além disso, existem alguns habitantes da Net que talvez não apreciem a invasão Tremere e que podem muito bem tomar as medidas apropriadas para remover a ralé da porta eletrônica de suas casas.

MANIPULAÇÃO ESPIRITUAL

A Manipulação Espiritual é uma inovação relativamente recente dos Tremere que não deve ser confundida com, ou talvez seja uma derivada, a antiga Linha da Taumaturgia Espiritual (ver Dark Ages Companion, página 107). A Manipulação Espiritual, criada para substituir os rituais praticados pelo clã nos dias em que eles ainda eram um bando de mortais, é a arte de forçar espíritos em ações e situações que normalmente seriam um anátema para eles. A Manipulação Espiritual simula muitos dos efeitos criados por Lupinos e magos xamanistas, mas o faz forçando os espíritos envolvidos a agirem de forma completamente oposta ao seu comportamento normal. Qualquer falha crítica em Manipulação Espiritual não só resulta na perda tradicional do ponto de Força de Vontade ligada aos infortúnios da taumaturgia, como também direciona toda a força da fúria de um espírito contra o vampiro ofensor.

• VISÃO HERMÉTICA

O vampiro pode ver o mundo espiritual, seja contemplando-o profundamente ou percebendo a presença dos espíritos próximos como uma sobreposição nebulosa no mundo material. Este poder não permite que o taumaturgo conte a reinos dos mortos ou os reinos das fadas.

Sistema: Pelo menos um sucesso é necessário para que o taumaturgo perceba a presença dos espíritos, enquanto dois sucessos permitem que ele veja o mundo espiritual. Com menos de quatro sucessos, o taumaturgo sofre uma penalidade de +2 na dificuldade de todas as ações que realizar enquanto estiver usando este poder, devido à distração causada pela divisão de suas percepções. A Visão Hermética dura pelo restante da cena ou até que o taumaturgo a desative.

•• GÍRIA ASTRAL

As linguagens do mundo espiritual são infinitamente diversificadas e essencialmente incompreensíveis para mentes mortais (ou imortais). A Gíria Astral não ensina ao taumaturgo as línguas dos espíritos, mas permite que ele os entenda e replique durante uma conversação — quando ativo, é um tradutor universal para o mundo espiritual. O uso incorreto deste poder pode ser desastroso, particularmente quando o taumaturgo estiver barganhando com um espírito poderoso. O uso deste poder nem sempre é necessário; muitos espíritos falam as línguas humanas mas preferem fingir ser ignorantes ao lidar com vampiros.

Sistema: O número de sucessos determina a precisão da tradução.

Número de

Sucessos

1 sucesso

Efeito

Vocabulário espiritual insignificante; somente palavras e frases muito simples podem ser compreendidas.



2 sucessos	Frases simples são possíveis de se entender; “linguagem de comércio.”
3 sucessos	Conversação fluente; suficiente para a maioria das conversações.
4 sucessos	Assuntos complexos, como a metafísica, podem ser discutidos.
5 sucessos	Até mesmo as expressões idiomáticas e formas de humor mais obscuras se tornam claras.

••• VOZ DE AUTORIDADE

Este talvez seja o mais perigoso poder do arsenal da Manipulação Espiritual, pois as consequências no caso de fracasso podem ser muito desagradáveis. A Voz de Autoridade permite que um vampiro emita ordens a um espírito, forçando-o a atender o pedido, queira ele ou não.

Sistema: O jogador realiza normalmente o teste; o espírito alvo pode resistir com um teste de Força de Vontade (dificuldade igual à Manipulação + Ocultismo ou Manipulação + Cultura Espiritual do taumaturgo). O grau do sucesso obtido pelo taumaturgo determina a complexidade e rigor da ordem que ele pode emitir.

Número de Sucessos Efeito

Falha Crítica	O espírito fica imune aos comandos do personagem pelo restante da noite. Ele reage da forma que o Narrador considerar apropriado.
Falha	O espírito não é afetado e futuras tentativas de comandá-lo sofram uma penalidade de +1 (cumulativo) na dificuldade. Ele pode ignorar, insultar ou até mesmo atacar o personagem, a critério do Narrador.
1 sucesso	O espírito poderá obedecer uma ordem simples se não lhe for inconveniente.
2 sucessos	O espírito atende um pedido relativamente direto, caso não seja congenitamente avesso a fazê-lo.
3 sucessos	O espírito concorda em realizar uma tarefa moderadamente complexa que não viole sua ética.
4 sucessos	O espírito consente em executar uma tarefa árdua ou complicada que não o coloque em risco imediato.
5 sucessos	O espírito aceita uma tarefa extensa ou quase impossível ou até mesmo uma que signifique sua destruição.

Narradores astutos devem perceber que os espíritos compelidos por este poder estão cientes de que estão sendo forçados a realizar tais ações e mais tarde podem muito bem buscar vingança contra os seus mestres temporários.

Taumaturgos que emitem ordens muito mais complexas do que as que os seus espíritos servos estão dispostos a realizar podem acabar ignorados ou zombados; ou até pior, o espírito pode “concordar” em seguir as ordens sem realmente o fazer, deixando o taumaturgo em uma situação de embaraço potencialmente fatal.

••• APRISIONAMENTO TRANSITÓRIO

Este poder permite que o taumaturgo ligue um espírito a um objeto físico. Isto pode ser feito para aprisionar o alvo, mas mais frequentemente tem o objetivo de criar um fetiche, um artefato que permite que seu usuário canalize parte dos poderes do espírito a

fim de atingir o mundo físico. Os fetiches criados por este poder muitas vezes são desobedientes e não funcionam em momentos inoportunos, uma vez que os espíritos dentro deles estão muito descontentes com a situação e aproveitarão todas as oportunidades que tiverem de escapar ou contrariar seu captor.

Sistema: O número de sucessos obtidos determina o nível de poder do fetiche a ser criado. O artefato é ativado por meio de um teste de Força de Vontade do usuário (dificuldade igual ao poder do fetiche +3). Uma falha crítica neste teste destrói os componentes físicos do fetiche e liberta o espírito aprisionado dentro dele.

Para maiores informações sobre os poderes de um fetiche, consulte as páginas 273-275 de **Lobisomem: O Apocalipse**. O Narrador tem sempre a última palavra no que se refere à determinação dos poderes e do mecanismo de jogo de um fetiche criado por meio deste poder.

••••• DUALIDADE

Com este poder o taumaturgo finalmente pode interagir plenamente com o mundo espiritual. Enquanto estiver usando este poder, ele passa a existir em ambos os planos existenciais ao mesmo tempo. Ele é capaz de pegar objetos no mundo físico e colocá-los no espiritual e vice-versa. Os seres e as paisagens em ambos os reinos são igualmente sólidos para o personagem e ele pode tomar parte de qualquer espécie de interação que desejar. Ele até mesmo pode usar sua Taumaturgia ou outras Disciplinas no mundo em que desejar. Contudo, esta situação também tem seus riscos. Um só passo errado e o vampiro pode acabar aprisionado no mundo espiritual sem nenhuma forma de voltar para casa. Vários taumaturgos descuidados já morreram de fome em torpor, aprisionados no outro lado da barreira que separa os reinos físico e espiritual.

Sistema: O número de sucessos determina por quanto tempo o vampiro pode interagir com o mundo espiritual.

Número de Sucessos Duração

1 sucesso	Um turno
2 sucessos	Três turnos
3 sucessos	10 turnos
4 sucessos	10 minutos
5 sucessos	O restante da cena

A Dualidade só pode ser usada enquanto o personagem estiver no mundo físico. Perceba que enquanto Dualidade está ativa, o personagem passa a ser suscetível a ataques de ambos os reinos. Além disso, o jogador precisa testar sua Percepção + Ocultismo (dificuldade 8) quando o poder é ativado; menos de três sucessos indicam que todos os demais testes realizados enquanto o personagem estiver sob os efeitos deste poder sofram um modificador de +2 na dificuldade, devido à distração causada pela divisão das percepções do personagem. Deve-se considerar que o vampiro ainda está no mundo físico para fins de física básica e bom senso — o seu pé está no chão do mundo físico, não no chão do mundo espiritual, portanto, ele poderia andar sobre uma fenda no mundo espiritual se um estacionamento ocupar o mesmo espaço no mundo físico.

Uma falha crítica no teste de ativação deste poder arranca o vampiro do mundo físico e o aprisiona no mundo espiritual. Como ele voltará ao mundo físico, se é que isso é possível, cabe ao Narrador decidir; esta é uma situação que pode se transformar em uma nova aventura.



CONTRAMAGIA TAUMATÚRGICA

Este poder é muito mais uma nova Disciplina do que uma linha da taumaturgia, uma vez que os poderes para se resistir à Taumaturgia podem ser ensinados independentemente da Taumaturgia, mesmo para os Membros que são incapazes de controlar os rituais mais simples. Contudo, por razões óbvias, as técnicas da Contramagia Taumatúrgica oficialmente não são ensinadas fora do Clã Tremere. Qualquer não-Tremere com a habilidade de resistir à Taumaturgia rapidamente se torna alvo de apurações potencialmente fatais do Clã Tremere como um todo.

Sistema: A Contramagia Taumatúrgica é tratada como uma nova Disciplina. Ela não pode ser escolhida como a linha primária de um personagem e o nível atribuído a ela não permite que o personagem realize rituais. Durante combates, a utilização da Contramagia Taumatúrgica deve ser considerada como uma ação livre, não exigindo uma divisão da parada de dados. Para opor-se a um poder ou ritual taumatúrgico, o personagem precisa ter um nível em Contramagia Taumatúrgica igual ou maior do que o nível do poder ou ritual em questão (o que significa que Rituais do Sexto Nível ou mais não podem, de forma alguma, ser contidos por este poder). O jogador gasta um ponto de sangue e joga um número de dados igual ao nível de Contramagia Taumatúrgica do personagem (dificuldade igual ao nível do poder que está sendo usado). Cada sucesso cancela um dos sucessos do taumaturgo adversário.

A Contramagia Taumatúrgica só pode ser aproveitada ao máximo quando usada contra taumaturgos Tremere. Contra a magia de sangue não-Tremere e a "limitada feitiçaria" dos mortais, somente metade da parada de dados pode ser usada; além disso, o poder é completamente inútil contra mágicas e poderes não-vampíricos.

A Contramagia Taumatúrgica pode ser aprendida por personagens incapazes de aprender a Taumaturgia normal (como por exemplo personagens com a Qualidade *Resistência à Magia*). Qualquer personagem não-Tremere com algum nível neste poder recebe automaticamente o Defeito *Inimizade com um Clã (Tremere)*, sem receber nenhum ponto de bônus por isso. Este poder não pode ser comprado durante a criação de personagem e não pode ser

EXEMPLO

Jaeger é um arconde Tremere com Contramagia Taumatúrgica 5. Ele está enfrentando Nadine, uma infernalista com Sedução das Chamas 5. Nadine tenta usar sua Sedução das Chamas para lançar uma bola de fogo em Jaeger e obtém dois sucessos contra uma dificuldade de 8. Jaeger joga 10 dados de contramagia contra uma dificuldade de 8, a mesma dificuldade contra a qual Nadine jogou, e obtém três sucessos, neutralizando completamente o ataque.

O parceiro de Jaeger, Nathaniel possui Contramagia Taumatúrgica 4. Se Nadine tivesse atacado Nathaniel, ele não seria capaz de conter a bola de fogo, uma vez que o seu nível de Contramagia Taumatúrgica é menor do que o poder que seria usado contra ele. Da mesma forma, se Nadine tivesse usado seu Movimento da Mente 4 para lançar uma estaca contra Nathaniel, ele seria incapaz de detê-la, pois ele não pode conter magias que afetam alvos que ele não está tocando.

desenvolvido espontaneamente. O seu custo de aprendizado é igual ao de qualquer outra Disciplina de fora do Clã.

- Dois dados de contramagia. O personagem só pode tentar anular poderes e rituais que afetam diretamente a ele ou suas vestimentas.
- Quatro dados de contramagia.
- Seis dados de contramagia. O personagem pode tentar anular um poder de Taumaturgia que afete toda e qualquer coisa com a qual entrar em contato.
- Oito dados de contramagia.
- Dez dados de contramagia. Neste nível o personagem pode tentar anular um poder ou ritual que afete qualquer coisa dentro de um raio igual à sua Força de Vontade em metros, ou que esteja sendo usado ou realizado dentro deste mesmo raio.

CONTROLE CLIMÁTICO

Há muito tempo o controle climático tem sido um poder preferencial utilizado tanto pelos feiticeiros mortais como pelos imortais; e muitos dizem que esta linha precede os Tremere em pelo menos mil anos. A proliferação do uso deste poder fora do clã tende a confirmar esta teoria: o Controle Climático é bastante comum fora do Clã Tremere e até mesmo fora da Camarilla. Níveis mais baixos nesta linha concedem manipulações mais sutis, enquanto estágios mais elevados de domínio permitem que o vampiro invoque tempestades violentas. A área afetada pelo poder é normalmente bastante pequena, dificilmente alcançando mais do que 5 ou 6 quilômetros, e as mudanças causadas por ele nem sempre são imediatas.

Sistema: O número de sucessos obtidos determina o tempo que levará para que a mágica climática faça efeito. Um sucesso indica que um dia inteiro pode se passar antes que o clima se submeta à vontade do taumaturgo, enquanto cinco sucessos apresentam efeitos quase instantâneos.

A dificuldade do teste de Força de Vontade necessário para invocar o poder pode variar dependendo das condições locais do clima e do clima que o personagem deseja criar. O Narrador deve aplicar um bônus (-1 ou -2 na dificuldade do teste) no caso de mudanças relativamente pequenas, tais como acabar com uma pequena garoa ou invocar relâmpagos quando um temporal violento já está se formando. Reciprocamente, uma penalidade (+1 ou +2 na dificuldade do teste) deve ser aplicada quando as mudanças desejadas são atípicas quando comparadas ao clima corrente, como por exemplo invocar uma garoa em pleno deserto do Saara ou relâmpagos em um céu limpo.

BRINCANDO EM LUGARES FECHADOS

O Controle Climático não é o tipo de poder que funciona bem em lugares fechados. Embora certas aplicações do poder (como mudanças de temperatura, ventos fortes e talvez até mesmo brumas) façam um certo sentido em recintos fechados, outras (qualquer espécie de precipitação, relâmpagos) não fazem. A dificuldade de todos os testes de Controle Climático em lugares fechados é aumentada em 2, e o Narrador deve sentir-se à vontade para proibir qualquer aplicação sugerida que não faça nenhum sentido.



Se o personagem tentar acertar um alvo específico com um relâmpago, o jogador precisa testar sua Percepção + Ocultismo (dificuldade 6 se o alvo estiver de pé em terreno aberto, 8 se estiver sob um abrigo e 10 se estiver no interior de uma casa, mas perto de uma janela) além do teste básico para usar a Taumaturgia. Caso contrário, o relâmpago parte sem rumo, sendo que o grau relativo de fracasso no teste determina o que exatamente o relâmpago irá atingir.

Os efeitos do poder atingem a área máxima disponível, a menos que o taumaturgo declare que está tentando afetar uma área menor. A critério do Narrador, um teste de Força de Vontade adicional (dificuldade 6) pode ser exigido a fim de manter a mudança do clima sob controle.

Descrições individuais não são fornecidas para esta linha, uma vez que sua essência geral é bastante consistente. Em vez disso, encontra-se descrito o fenômeno climático mais extremo relacionado com cada poder.

• **Névoa:** A visão é levemente prejudicada e os sons são abafados; a dificuldade de todos os testes de Percepção baseados na visão e audição aumentam em 1 e a distância de todos os ataques de longa distância são diminuídas pela metade.

Brisa Leve: A dificuldade de todos os testes de Percepção baseados no cheiro aumentam em 1.

Mudanças Leves de Temperatura: É possível aumentar ou abaixar a temperatura local em até 5°C.

•• **Chuva ou Neve:** As precipitações têm o mesmo efeito da Névoa, mas os testes de Percepção são muito mais prejudicados; o modificador de dificuldade de todos os testes relacionados aumenta para +2. Além disso, a dificuldade de todos os testes de direção também aumentam em 2.

•••

Ventania: A velocidade do vento aumenta em cerca de 48 km/h, com rajadas ainda mais fortes do que isso. Os ataques com armas de longa distância se tornam muito mais difíceis: +1 para ataques com armas de fogo, +2 para armas arremessadas e arcos. Além disso, durante rajadas mais fortes podem ser exigidos testes de Destreza (dificuldades 6) para impedir que os personagens sejam derrubados pelo vento. Não é preciso dizer que enquanto esta ventania estiver ativa, papéis voam, objetos são arrastados livremente pelo vento e outros efeitos cinematográficos acontecem.

Mudanças Moderadas de Temperatura: É possível aumentar ou abaixar a temperatura local em até 11°C.

•••• **Tempestade:** Este poder abrange tanto os efeitos da Chuva como os da Ventania.

••••• **Relâmpagos:** Este ataque infinge 10 dados de dano letal. Armaduras pessoais não influenciam na parada de dados de absorção contra esta forma de ataque.

RITUAIS TAUMATÚRGICOS

RITUAIS DE NÍVEL UM

AMARRAR A LÍNGUA ACUSADORA

Existem rumores de que este antigo ritual foi um dos primeiros desenvolvidos pelos Tremere e uma das principais justificações da falta de uma oposição coerente à sua expansão. Amarrar a Língua Acusadora impõe uma compulsão sobre o alvo que o





impede de falar mal do ritualista, permitindo que o taumaturgo cometa atos literalmente indescritíveis sem temer represálias.

Sistema: O ritualista precisa de uma foto, alguma outra imagem ou efigie e uma mecha de cabelo do seu alvo e um cordão de seda preto. O ritualista passa o cordão ao redor do cabelo e da imagem enquanto entoa os componentes vocais do ritual. Depois que o ritual for completado, o alvo precisa obter mais sucessos do que os obtidos pelo ritualista em um teste de Força de Vontade (dificuldade igual ao nível de Taumaturgia do ritualista + 3) para conseguir falar qualquer coisa negativa sobre o taumaturgo. Este ritual permanece ativo até que o alvo seja bem sucedido no teste ou que o cordão seja desamarrado, fazendo com que a mecha de cabelo e a imagem transformem-se em cinzas.

ACIONAR O RECEPTÁCULO DE TRANSFERÊNCIA

Este ritual encanta um recipiente fazendo com que ele se abasteça com o sangue de qualquer ser vivo ou não-vivo que o segurar, repondo com o volume de sangue absorvido uma quantidade igual previamente existente no recipiente. Quando o ritual é acionado, o receptáculo (que precisa ser maior do que uma pequena xícara e menor do que um jarro de um galão) é lacrado e enchido com o sangue do ritualista e marcado com o sinal Hermético que dá poder ao ritual. Sempre que alguém tocar o recipiente com as mãos nuas, esta pessoa sentirá um leve calafrio contra sua pele, mas nenhum outro desconforto. O recipiente continua permitindo o sangue que contém até ser aberto. As duas utilizações mais comuns deste ritual são criar um laço de sangue dissimuladamente e obter uma amostra do sangue de uma pessoa para a realização de rituais ou experiências.

Sistema: Este ritual leva três horas para ser realizado (reduzido em 15 minutos para cada sucesso no teste inicial) e exige o uso de um ponto de sangue (não necessariamente o sangue do ritualista), que é lacrado dentro do recipiente. O ritual só permite a troca de sangue entre o recipiente e um alvo com as mãos nuas — até mesmo luvas de algodão impedem sua ativação.

Pessoas com quatro ou mais pontos em Ocultismo ou três ou mais pontos no Conhecimento Específico: Cultura Mística conseguem reconhecer o sinal Hermético com dois sucessos em um teste de Inteligência + Conhecimento apropriado (dificuldade 8).

ENCANTAMENTO DO PASTOR

Este ritual habilita o taumaturgo a localizar misticamente todos os membros de seu rebanho. Enquanto entoa os componentes vocais do ritual, o ritualista gira em um pequeno círculo com alguma espécie de vidro preso a cada um dos seus olhos. No final do ritual, ele adquire um sentido sublimado da direção e distância de cada uma de suas fontes habituais.

Sistema: Este ritual dá ao personagem a localização, relativa a ele, de todos os membros do seu rebanho. Se o taumaturgo não possui o Antecedente Rebanho, o Encantamento do Pastor localiza os três mortais mais próximos de quem o personagem já tenha se alimentado pelo menos três vezes. Este ritual tem um alcance de 16 km vezes o nível do Antecedente Rebanho do personagem ou 8 km se ele não possuir o Antecedente.

PUREZA DA CARNE

Com este ritual, o ritualista purifica o seu corpo de todos as substâncias estranhas. Para realizá-lo, ele precisa meditar diretamente sobre a terra ou pedras, rodeado por um círculo com

13 pedras pontiagudas. No decurso do ritual, o ritualista é lentamente purificado de todas as impurezas físicas: sujeira, álcool, drogas, veneno, balas alojadas no corpo e a tinta de tatuagens são igualmente afetados, aproximando-se lentamente da superfície da pele e sendo expelidos em pequenas partículas cinzas que assentam no interior do círculo. Qualquer jóia, maquiagem ou roupas que o ritualista estiver usando também são dissolvidas.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue antes de fazer o teste. A Pureza da Carne dissolve todos os objetos físicos em contato com o personagem, mas não afeta encantamentos, poderes que controlam a mente ou doenças do sangue.

RITUAIS DE NÍVEL DOIS

TRILHA DE SANGUE

O taumaturgo deve usar este ritual sobre uma amostra de sangue de um outro vampiro. Trilha de Sangue é usada para traçar a linhagem do Membro alvo e os laços de sangue nos quais ele está envolvido.

Sistema: Este ritual demora três horas para ser realizado, menos 15 minutos para cada sucesso obtido no teste. O taumaturgo também precisa de um ponto de sangue de sua vítima. Cada sucesso permite que o ritualista “vislumbre” uma geração, fornecendo ao taumaturgo tanto o Nome Verdadeiro do ancestral quanto a sua imagem. O ritualista também descobre a geração e o clã ou linhagem da qual a vítima é descendente. Com três sucessos, o ritualista também descobre a identidade de todas as pessoas com a qual o alvo possui laços de sangue, seja como regente ou vassalo.

LÂMINA ARDENTE

A Lâmina Ardente, desenvolvida durante o início problemático do Clã Tremere, permite que o taumaturgo encante temporariamente uma arma branca, fazendo com que ela inflja danos não-curáveis em criaturas sobrenaturais. Enquanto este ritual estiver ativo, a arma chameja com um brilho esverdeado maligno.

Sistema: Este ritual só pode ser usado em armas brancas. Durante o ritual, o ritualista deve cortar a palma da mão que usa a arma — com a arma, se ela for afiada, caso contrário com uma pedra pontiaguda. Isto inflige um único nível de vitalidade de dano letal que não pode ser absorvido, mas pode ser curado normalmente. O jogador usa três pontos de sangue que são absorvidos pela arma. Depois que o ritual é realizado, a arma passa a infligir dano agravado em todas as criaturas sobrenaturais durante alguns poucos ataques, um para cada sucesso obtido. Usos múltiplos de Lâmina Ardente não podem ser acumulados por longos períodos. Além disso, o usuário da arma não pode escolher causar dano normal e “poupar” golpes de dano agravado — cada ataque bem sucedido usa um dos golpes de dano agravado até que não sobre nenhum, e então, a arma volta a causar dano normal.

COLOCAR A MÁSCARA DE SOMBRA

Este ritual torna o alvo translúcido, fazendo com que sua forma fique escura e turva e seus passos abafados. Embora ele não crie uma invisibilidade verdadeira, a Máscara de Sombras torna muito mais difícil a localização do alvo por meio da visão e audição.

Sistema: Este ritual pode afetar simultaneamente um número de alvos igual ao nível de Ocultismo do taumaturgo; cada pessoa



além da primeira adiciona 5 minutos ao tempo de execução do ritual. Indivíduos sob a Máscara de Sombras só podem ser detectados se o observador for bem sucedido em um teste de Percepção + Consciência (dificuldade igual ao Raciocínio + Ocultismo do ritualista) ou possuir um poder (como Auspícios) forte o suficiente para penetrar um poder de Ofuscação de Nível Três. A Máscara de Sombras dura por um número de turnos igual ao número de sucessos obtidos pelo ritualista ou até que ele a desfaça voluntariamente.

CÍRCULO DE PROTEÇÃO CONTRA CARNICAIOS

Este ritual é ativado de forma semelhante à Proteção contra Carnicaios (ver **Vampiro: A Máscara**, página 184), mas cria um círculo centrado no ritualista dentro do qual um carnical não pode passar sem ser queimado. O círculo pode ser tão largo e permanente quanto o taumaturgo desejar, contanto que ele esteja disposto a pagar o preço. Muitas capelas Tremere são protegidas por este e outros rituais de Círculo de Proteção.

Sistema: O ritual exige três pontos de sangue de um mortal. O ritualista precisa determinar o tamanho do círculo de proteção ao executar o ritual; o raio padrão é de 3 metros, sendo que cada 3 metros adicionais aumentam em 1 a dificuldade do teste, até um máximo de 9 (para cada 3 metros adicionais além do necessário para aumentar a dificuldade até 9, aumenta em 1 a quantidade de sucessos necessários). O jogador gasta um ponto de sangue para cada 3 metros de raio e faz o teste. Se o círculo for temporário (pelo restante da noite), o ritual termina no tempo normal, caso contrário, se o ritualista deseja que o círculo seja permanente (um ano e um dia), o ritual dura por toda a noite.

Uma vez que o círculo de proteção seja estabelecido, qualquer carnical que tente cruzar suas divisas sente um formigamento em sua pele e uma leve brisa em seu rosto — um teste bem sucedido de Inteligência + Ocultismo (dificuldade 8) identifica estes sintomas como um círculo de proteção. Se o carnical persistir, ele precisa obter mais sucessos em um teste de Força de Vontade (dificuldade igual ao nível de Taumaturgia do taumaturgo + 3) do que o ritualista obteve no teste de execução do ritual. Uma falha significa que o círculo bloqueia sua passagem e inflige três dados de dano por contusão sobre ele; e o seu próximo teste para entrar no círculo sofre uma penalidade de -1 na dificuldade. Se o carnical sair do círculo e tentar entrar novamente, um novo teste é necessário. Tentativas de deixar o círculo não são bloqueadas.

Os Tremere têm acesso a vários outros rituais de Círculos de Proteção: Círculo de Proteção contra Lupinos (Nível Três), Círculo de Proteção contra Membros (Nível Quatro) e Círculo de Proteção contra Espíritos, Fantasmas e Demônios (Nível Cinco). Cada Círculo de Proteção precisa ser aprendido separadamente. Os componentes necessários para a criação de cada círculo de proteção são os mesmos usados para os rituais de Proteção apropriados, mas em quantidades maiores. Os efeitos contra os seres atingidos são os mesmos do Círculo de Proteção contra Carnicaios.

RITUAIS DE NÍVEL TRÊS

PELE DO TOQUE ÍGNEO

Este ritual defensivo inflige queimaduras dolorosas em qualquer um que tocar deliberadamente a pele da pessoa afetada. Ele exige que o objetivo engula um pequeno pedaço de brasa ardente, excluindo da prática muitos taumaturgos com um baixo

limiar de dor. Alguns Tremere mais vaidosos usam este ritual puramente por seus efeitos secundários de dar à pele uma saudável coloração bronzeada.

Sistema: O ritual da Pele do Toque Ígneo demora duas horas para ser realizado (menos 10 minutos para cada sucesso). Para realizá-lo é necessário um pequeno pedaço de madeira, carvão ou outra fonte comum de combustível, que inflama e é engolida no final do ritual. O alvo que irá engolir a brasa ardente recebe somente um nível de vitalidade de dano agravado (dificuldade 6 para absorver com Fortitude). Até o próximo pôr-do-sol, qualquer um que tocar a pele do alvo deste ritual irá receber um ponto de dano agravado (novamente, dificuldade 6 para absorver com Fortitude). A vítima precisa tocar voluntariamente a pele ardente; este dano não ocorre se a vítima for tocada ou entrar em contato com o alvo acidentalmente.

Este ritual escurece a pele do alvo de modo semelhante a um mortal que se expôs muito tempo ao sol. A tonalidade é ligeiramente estranha e metálica e obviamente artificial para qualquer um que venha a ser bem sucedido em um teste de Percepção + Medicina (dificuldade 8).

AJUDANTE DE SANGUE

Os Tremere freqüentemente precisam de ajudantes de laboratório em quem possam confiar implicitamente. Uma vez que os Tremere não confiam em ninguém que conhecem e ninguém que não conhecem, este ritual permite que o corajoso taumaturgo conjure um servo temporário. Para executar o ritual, o vampiro precisa cortar seu braço e deixar o sangue escorrer em uma tigela de cerâmica especialmente preparada. O ritual absorve e anima quaisquer objetos sem importância que o feiticeiro tenha jogado em seu laboratório — vasilhas de vidro, instrumentos de dissecação, lápis, papéis amassados, pedras semipreciosas — e une o material formando um pequeno humanóide animado pelo poder do ritual e do sangue. Estranhamente, este ritual raramente utiliza instrumentos que o taumaturgo irá usar durante o tempo de vida do ajudante, nem tampouco componentes que podem ser usados em outros rituais ou coisas vivas. De início, o ajudante não possui personalidade para falar, mas gradualmente adota os maneirismos e os padrões de pensamento que o taumaturgo gostaria de ter em um servo ideal. Os Ajudantes de Sangue são criações temporárias, mas alguns Tremere se apegam aos seus pequenos cúmplices e criam o mesmo sempre que a necessidade surge.

Sistema: O jogador gasta cinco pontos de sangue e realiza o teste. O servo criado pelo ritual tem mais ou menos 30 cm de altura e possui uma forma toscamente humanóide composta do que quer que o ritual tenha sugado. Ele dura uma noite para cada sucesso obtido. No final da última noite, o ajudante rasteja até a tigela usada para sua criação e se despedeça. O ajudante pode ser reanimado por meio de outra execução deste ritual; se o taumaturgo desejar, ele pode ser reconstruído do mesmo material, tendo as mesmas lembranças e personalidade.

Um Ajudante de Sangue possui Força e Vigor de 1 e Destreza e Atributos Mentais igual ao do ritualista. No começo de sua existência ele não dispõe de Atributos Sociais para falar, mas a cada noite ganha um ponto de Carisma e Manipulação até atingir um nível igual ao do ritualista. Ele possui todas as Habilidades do ritualista com o nível do taumaturgo -1. O Ajudante de Sangue é uma criatura naturalmente tímida e foge se for atacada, possuindo apenas quatro níveis de vitalidade, contudo, sempre tentará



defender a vida do seu mestre, mesmo que isso custe a sua própria. Ele não possui nenhuma Disciplina, mas tem uma compreensão completa dos conhecimentos Taumaturgicos de seu mestre e pode instruir outras pessoas se ordenado. Além disso, o Ajudante de Sangue não pode ser afetado por Disciplinas e mágicas de controle da mente, devido à profundidade da sua ligação com os desejos do seu criador.

DARDO DA PAZ ETERNA

Este ritual transforma uma simples estaca de madeira em uma arma particularmente violenta. Quando a estaca penetra no corpo do vampiro, sua ponta se quebra e começa a cavar seu caminho através da carne da vítima a caminho do coração. Esta "viagem" pode levar vários minutos ou várias noites, dependendo de onde a estaca atingir. A estaca se esquiva de tentativas de removê-la, penetrando ainda mais fundo na pele da vítima para escapar da cirurgia. Os únicos Membros imunes a este ataque interno são os que tiveram o seu coração removido pelos Setitas.

Sistema: O ritual demora cinco horas para ser executado, menos 30 minutos para cada sucesso obtido. A estaca precisa ser esculpida de madeira de sorva, coberta com três pontos de sangue do ritualista e enegrecida em fogo de madeira de carvalho. Depois que o ritual terminar a estaca estará encantada e atuará da forma descrita acima.

Um ataque com o Dardo da Paz Eterna é realizado da mesma forma que um com uma estaca normal: um teste de Destreza + Armas Brancas (dificuldade 6, usando os modificadores normais de combate, uma vez que o ataque não tem que visar o coração — a estaca toma conta disso) com um nível de dano letal igual a Força + 1. Se pelo menos um nível de vitalidade de dano ferir o alvo depois do teste de absorção, a ponta da estaca se quebra e começa a cavar. Caso contrário, a estaca ainda pode ser usada em ataques subseqüentes até golpear com força suficiente para ser ativada.

Uma vez que a ponta da estaca penetre no corpo da vítima, o Narrador inicia um teste prolongado usando o nível de Taumaturgia do ritualista (dificuldade 9), jogando uma vez a cada hora que se passa dentro do jogo. Os sucessos neste teste são adicionados ao teste de ataque inicial. Isto representa o progresso da ponta da estaca em direção ao coração da vítima. Uma falha crítica indica que a ponta atingiu um osso e todos os sucessos acumulados são perdidos (incluindo os do teste inicial). Quando a estaca acumular um total de 15 sucessos, ela alcança o coração da vítima. Isto paralisa Membros e é instantaneamente fatal para mortais e carniçais.

Tentativas de remover as pontas da estaca cirurgicamente podem ser feitas com um teste prolongado de Destreza + Medicina (dificuldade 7), jogando uma vez por hora. A fim de remover a ponta da estaca, o cirurgião precisa acumular um número de sucessos igual aos obtidos pela estaca até o momento. Uma vez que a cirurgia seja iniciada, no entanto, a estaca começa a se desviar das tentativas de remoção do cirurgião e, durante a cirurgia, os seus testes passam a ser realizados de meia em meia hora. Cada teste realizado para a cirurgia que obtiver menos do que três sucessos inflige um ponto de dano letal não-absorvível no paciente.

O ritual do Dardo da Paz Eterna pode ser realizado sobre outras armas de madeira de impacto, como lanças, flechas, espadas de treinamento e tacos de bilhar, contanto que eles sejam feitos de madeira de sorva. O ritual não pode, contudo, criar uma Bala da Paz Eterna — balas de madeira não são grandes



obstante para absorver a quantidade total de sangue necessária para a realização do ritual.

PROTEÇÃO CONTRA LUPINOS

Esta proteção funciona de forma idêntica ao ritual de Nível Dois Proteção contra Carniçais (Ver **Vampiro: A Máscara**), exceto que ele afeta os lobisomens. Existem rumores de que variações deste ritual foram inventadas para afetar as outras criaturas metamórficas.

Sistema: Proteção contra Lupinos funciona exatamente da mesma forma que Proteção contra Carniçais, mas afeta lobisomens em vez de carniçais. Este ritual não afeta os Nuwisha, Bastet ou qualquer outra Raça Metamórfica além dos Garou. Este ritual necessita de um punhado de prata em pó em vez de um ponto de sangue.

RITUAIS DE NÍVEL QUATRO

CORAÇÃO DE PEDRA

Um vampiro sob os efeitos deste ritual sofre a transformação sugerida pelo nome do mesmo: o seu coração é completamente transformado em rocha sólida, deixando-o virtualmente imune a ataques com estacas. Porém, os efeitos secundários desta transformação parecem seguir as leis Herméticas da magia compassiva: a capacidade emocional do vampiro se torna praticamente inexistente e sua habilidade de se relacionar com os outros também é abalada.

Sistema: Este ritual demora nove horas para ser realizado (menos uma hora para cada sucesso). Ele só pode ter como alvo o próprio ritualista. O taumaturgo se deita nu em uma superfície plana de pedra e coloca uma única vela sobre o seu coração. Durante o ritual, a vela queima completamente causando um nível de vitalidade de dano agravado (dificuldade 5 para absorver com Fortitude). No final do ritual, o coração do ritualista se transforma em pedra. Os benefícios deste ritual são que o taumaturgo ganha um número adicional de dados igual a duas vezes o seu nível em Taumaturgia para absorver quaisquer ataques que visam o seu coração e se torna completamente imune aos efeitos de Dardo da Paz Eterna (ver acima) e a dificuldade de todas as aplicações de Presença sobre ele são aumentadas em três devido ao seu isolamento emocional. As desvantagens são as seguintes: os níveis de Consciência e Empatia do ritualista abaixam até 1 (ou 0 se já eram iguais a 1) e todas as paradas de dados de testes sociais, exceto as que envolvem Intimidação, são diminuídas pela metade (incluindo as necessárias para a utilização de Disciplinas). Todas as Qualidades relativas à interação social (Magnetismo Animal ou Santidade) são neutralizadas. Coração de Pedra dura por tanto tempo quanto o ritualista desejar.

ESTILHAÇO-SERVO

Estilhaço-servo, mais um ritual desenvolvido para encantar estacas, é uma evolução progressiva do Dardo da Paz Eterna. Os dois rituais são mutuamente exclusivos, sorte para muitos, uma vez que um Estilhaço-servo da Paz Eterna seria uma arma realmente assustadora. Um Estilhaço-servo consiste de uma estaca esculpida de uma árvore que se alimenta dos mortos, amarrada com um barbante de erva-moura embebido em cera. Quando a atadura for rasgada, o Estilhaço-servo ganhará vida, animando-se e atacando quem quer que o seu dono mandar — ou o próprio dono se ele demorar muito para designar um alvo. O servo se

divide, compondo uma forma bruscamente humanóide, e tenta viciosamente acertar o coração de sua vítima. Este grande empenho acaba destruindo o servo em poucos minutos, mas se ele perfurar o coração da vítima antes de se destruir, ele se torna extremamente difícil de ser removido, uma vez que suas partes tendem a ficar para trás se ele for arrancado com violência.

Sistema: O ritual demora 12 horas para ser realizado, menos uma hora para cada sucesso. Quando a amarra for rompida, o personagem que o estiver segurando deve mostrar o alvo ao servo e, no mesmo turno, ordenar verbalmente que ele ataque. Se a ordem não for dada, o servo irá atacar o ser vivo ou não-vivo mais próximo, normalmente a infeliz pessoa que o está carregando.

Um Estilhaço-servo sempre mira no coração. Ele tem uma parada de dados de ataque igual ao Raciocínio + Ocultismo do alvo, uma parada de dados de dano igual ao nível de Taumaturgia do ritualista e um deslocamento máximo igual a 25 m por turno. Observe que estes valores são os do taumaturgo que criou o servo e não o indivíduo que o ativou. Um servo não é capaz de voar, mas pode pular, percorrendo a mesma distância total igual ao seu nível de movimento por turno. Todas as ações realizadas por ele consistem em atacar ou mover-se na direção do seu alvo; ele não pode se esquivar ou dividir sua parada de dados para realizar ataques múltiplos. O servo realiza ataques normais com a estaca, mirando no coração (dificuldade 9), e se for bem sucedido, as consequências são tratadas de acordo com as regras normais (ver **Vampiro: A Máscara**, página 224). O Estilhaço-servo tem três níveis de vitalidade e a dificuldade de todos os ataques realizados contra ele aumentam em 3 devido ao seu pequeno tamanho e padrões de movimento espasmódicos.

O Estilhaço-servo tem uma vida útil de cinco turnos de combate para cada sucesso obtido no teste de criação. Se ele não conseguir estocar sua vítima até o seu último turno de vida, o servo desmorona, voltando a ser uma pilha de lascas ordinária e inanimada. São necessários três sucessos em um teste de Destreza (dificuldade 8) para remover um Estilhaço-servo do coração da vítima sem deixar para trás fragmentos da estaca.

PROTEÇÃO CONTRA VAMPIROS

Este ritual de proteção funciona exatamente como os rituais de Proteção contra Carniçais e Proteção contra Lupinos, mas inflige dano sobre os Cainitas. Ele não prejudica de nenhuma forma os kuei-jin (ver **Kindred of the East**), embora os pesquisadores Tremere prometam aos seus anciões que um ritual de Proteção contra Cataianos estará pronto "a qualquer momento".

Sistema: Proteção contra Vampiros se comporta exatamente como a Proteção contra Carniçais, mas afeta os vampiros em vez dos carniçais. O ritual exige um ponto de sangue do ritualista, que não é afetado pelo mesmo. Como dito acima, esta proteção não causa nenhum dano aos kuei-jin; e atualmente ainda não existe um ritual de "Proteção contra Cataianos".

RITUAIS DE NÍVEL CINCO

ENCANTAR TALISMÃ

Este é um dos primeiros rituais a ser ensinado aos Tremere uma vez que eles alcançam o domínio sobre sua linha primária. A criação de um Talismã permite que o taumaturgo encante um objeto mágico pessoal (o lendário cajado do feiticeiro) para atuar como um amplificador dos seus desejos e poderes taumaturgicos. O talismã de



um Tremere é uma grande fonte de orgulho e qualquer insulto dirigido ao talismã é um insulto ao próprio Tremere. Muitos talismãs são carregados com rituais adicionais (tais como todas as proteções conhecidas pelo taumaturgo). A aparência física do talismã varia, mas ele precisa ser um objeto sólido com aproximadamente 80 cm de comprimento. Espadas e bengalas são os talismãs mais comuns, embora alguns Tremere inovadores ou excêntricos encantem violinos, espingardas, tacos de bilhar e ponteiros de sala de aula.

Sistema: Este ritual consome seis horas por noite durante um ciclo lunar completo, começando e terminando na lua nova. Durante este tempo, o taumaturgo prepara cuidadosamente o seu talismã, esculpindo sobre ele runas Herméticas que refletem o seu Nome Verdadeiro e a soma total dos seus conhecimentos taumatúrgicos. O jogador gasta um ponto de sangue e testa sua Inteligência + Ocultismo (dificuldade 8), uma vez por semana. Se ele perder uma noite de trabalho ou os seus quatro primeiros testes não acumularem pelo menos 20 sucessos líquidos, o talismã é destruído e o processo tem que ser reiniciado.

Um talismã completo fornece inúmeras vantagens ao taumaturgo. Enquanto o personagem estiver segurando o talismã, a dificuldade de todas as mágicas ou mágikas que o tenham como alvo aumentam em 1. O jogador recebe dois dados adicionais em todos os testes de aplicação dos poderes da linha primária do personagem e um dado nos testes de realização de rituais. Se o talismã for usado como uma arma, ele fornece ao jogador um dado adicional na parada de dados de ataque. Se for separado do seu talismã, um teste de Percepção + Ocultismo (dificuldade 7) fornece ao taumaturgo a sua localização.

Se o talismã estiver em posse de outra pessoa, ele fornece a ela três dados adicionais ao usar qualquer mágica ou mágika contra o verdadeiro dono. A critério do Narrador, os rituais que afetam o taumaturgo e usam o talismã como componente podem ter seus efeitos bastante ampliados.

Um taumaturgo só pode possuir um único talismã por vez. A posse de um talismã não pode ser transferida — cada um tem que criar o seu.

FUGA PARA UM AMIGO VERDADEIRO

Fuga para um Amigo Verdadeiro, um dos poucos rituais Tremere de transporte, permite que o ritualista seja levado ao encontro de uma pessoa cuja amizade e confiança são de grande importância. O componente físico do ritual é um círculo de 1 metro de raio carbonizado diretamente na terra ou chão. O ritualista pode entrar no círculo a qualquer momento e pronunciar o Nome Verdadeiro de seu amigo, sendo assim transportado até ele, onde quer que ele esteja no momento. O taumaturgo não aparece diretamente em frente de seu amigo, mas sim, materializa-se em um local a alguns minutos de distância, longe dos olhos de todos os observadores. O círculo pode ser reutilizado indefinidamente, contanto que não seja arruinado.

Sistema: Este ritual leva seis horas por noite durante seis noites para ser realizado, menos uma noite para cada dois sucessos. Durante cada uma das noites, o ritualista precisa sacrificar três pontos do seu próprio sangue, que devem ser despejados sobre o círculo. Depois que o círculo estiver completo, o transporte pode ser utilizado a qualquer momento. O ritualista pode levar uma pessoa consigo ao viajar ou uma bagagem máxima equivalente ao seu próprio peso.

SINTONIZANDO PROTEÇÕES

Alguns Tremere têm servos ou aliados que eles desejam isentar do dano e da subsequente exclusão causada pelos diversos rituais de "Proteções contra" e "Círculo de Proteção contra" (Proteção contra Carnicais, Lupinos, Membros, Espíritos, Fantasmas e Demônios). Esta técnica é ensinada para todos os Tremere que aprendem qualquer um destes rituais. Ela exige a presença de cada uma das pessoas a ser isentada dos efeitos da proteção, ou um ponto de sangue dos mesmos, durante a realização do ritual. A dificuldade de execução do ritual de proteção é aumentada em 1 (até um máximo de 9). Para cada proteção, o taumaturgo pode isentar um número máximo de pessoas igual ao seu nível em Taumaturgia.

O ritualista de um círculo de proteção também pode encantar temporariamente um indivíduo, permitindo que ele passe através de um círculo de proteção criado pelo próprio taumaturgo. Este pequeno ritual leva cinco minutos e exige o gasto de um ponto de sangue do alvo e um teste de Inteligência + Ocultismo (dificuldade 8). Se for bem sucedido, o alvo se torna imune aos efeitos do círculo de proteção, durante uma noite para cada sucesso.

PROTEÇÃO CONTRA ESPÍRITOS

Este ritual de proteção funciona exatamente como os rituais de Proteção contra Carnicais, Proteção contra Lupinos e Proteção contra Membros, mas só causa danos aos espíritos. Existem várias outras versões desta proteção, cada uma delas desenvolvida contra uma espécie específica de ser etéreo.

Sistema: A Proteção contra Espíritos se comporta exatamente como a Proteção contra Carnicais, mas só afeta espíritos (incluídos espíritos invocados ou incorporados por Linhas da Taumaturgia como Controle de Elementais). O componente usado para o ritual de Proteção contra Espírito é um punhado de sal marinho puro.

As outras versões deste ritual, também de nível cinco, são a Proteção contra Fantasmas e Proteção contra Demônios. Cada uma destas três proteções de Nível Cinco afeta os seus respectivos alvos tanto no plano físico como no espiritual. A Proteção contra Fantasmas requer um punhado de mármore em pó de um túmulo, enquanto a Proteção contra Demônios requer um frasco de água benta.

VISCRATIKA

A Visceratika, um poder exclusivo da linhagem dos Gárgulas, é uma extensão da afinidade natural destas criaturas em relação à pedra, terra e o que quer que seja feito com estes materiais. Alguns poderes da Visceratika também lembram alguns aspectos da Metamorfose e, em um grau menor, da Vicissitude. Os Tremere que possuem maiores conhecimentos sobre a linhagem dizem que isso é pura coincidência, mas os poucos Gárgulas com aspirações a alunos defendem que o sangue Gangrel e Tzimisce usado para criar a linhagem ainda apresenta uma certa influência sobre os seus membros.

Recentemente, o Clã Tremere divulgou um relatório dizendo que, ao contrário da crença popular, a aparência e as asas dos Gárgulas são resultado do Abraço Gárgula ou do processo de criação e não um efeito colateral da Visceratika, como se acreditava antes. As



implicações desta descoberta são que os outros Membros podem aprender a Visceratika e manter sua aparência humana. Os Gárgulas, contudo, comprehensivelmente não estão dispostos a compartilhar um dos seus principais segredos de sobrevivência; e de qualquer forma, poucos Membros concordariam em arriscar.

• PELE DO CAMALEÃO

Este poder básico já impediu que vários Gárgulas infringissem a Máscara — e já permitiu que outros tantos emboscassem invasores desavisados. Quando a Pele do Camaleão entra em efeito, a pele do Gárgula assume a cor e textura do ambiente que o circunda. Esta coloração muda reflexivamente contanto que o Gárgula mantenha um passo de caminhada ou ainda mais lento. Uma velocidade maior faz com que o disfarce do Gárgula enfraqueça, anulando o efeito de camuflagem. Se este poder for usado enquanto o Gárgula estiver voando, sua pele se torna um fac-símile razoável de um céu noturno (no entanto, ele não irá se alterar para imitar um arranha-céu ou o

padrão das estrelas; e uma silhueta negra contra um céu brilhante provavelmente será percebida).

Sistema: O jogador deve gastar um ponto de sangue. Durante o restante da cena, a parada de dados de Furtividade do Gárgula aumenta em cinco dados. Este poder está sujeito às limitações descritas acima; qualquer movimentação mais rápida do que uma caminhada normal anula os efeitos do poder, assim como o vôo (a critério do Narrador).

•• SONDAR A MORADA

Este poder, base da força dos Gárgulas como guardiões de refúgios e capelas, permite que o seu usuário se mantenha vigilante sobre parte de, ou todo, um prédio fechado. O Gárgula ganha uma percepção natural de todos os seres que se encontram dentro da construção, até mesmo pessoas ocultadas pela Ofuscação ou outras formas sobrenaturais de encobrimento.

O VôO DO GÁRGULA

A habilidade de voar dos Gárgulas é uma de suas características mais notáveis. Embora os Gárgulas possam adquirir grande poder por meio da Potência e suas asas sejam produto do Abraço ou da conversão, a grande densidade de seus corpos (alguns Gárgulas chegam a pesar mais de 400 kg) torna a aptidão inata pelo vôo uma proposição impossível — a relação impulso/peso só lhes permite planar como um paralelepípedo com placas de metal como asas. Os Membros com maiores preocupações em relação à biologia já vêm pensando nisso a algum tempo.

A verdade é que os Gárgulas *não devem* ser capazes de voar. A capacidade que têm para realizar manobras aéreas não é natural (mesmo para os Membros) e é resultado direto das experiências dos Tremere. O processo taumatúrgico inicial que cria os Gárgulas incorpora uma variante altamente melhorada da linha Movimentos da Mente como componente fundamental da maquiagem mágica da vítima, tornando o uso desta linha taumatúrgica uma natureza secundária para eles. Esta habilidade mágica intuitiva vem sendo transmitida pela linhagem durante séculos. O estudioso Tremere que concedeu a capacidade de voar aos Gárgulas foi morto durante a Revolta dos Gárgulas e não se sabe se mais alguém tinha conhecimento do que ele fez. Sendo assim, o segredo do vôo dos Gárgulas provavelmente se perdeu para sempre.

Para os demais personagens que possuem formas aladas mais naturais, como um Gangrel na forma de morcego, o Vôo é uma especialidade do Talento Esportes ou, a critério do Narrador, pode ser relacionado como uma Habilidade Secundária. Os Gárgulas, contudo, possuem uma Disciplina única chamada Vôo que só é disponível para eles. Todos os Gárgulas têm um nível em Vôo, além dos três pontos iniciais de Disciplina; níveis adicionais em Vôo têm que ser comprados como qualquer outra Disciplina. Conforme o nível de Vôo do personagem aumenta, sua velocidade máxima também aumentará.

• O personagem não é capaz de voar *per se*, mas pode pairar como um urubu ou planador — contanto que não esteja tentando carregar nada. Sua velocidade máxima é igual a do vento predominante ou 24 km/h em um dia de vento tranquilo.

•• O personagem pode decolar, se correr, e levar uma carga de até 10 kg. Sua velocidade máxima é de 48 km/h.

••• O personagem pode decolar verticalmente se não estiver carregado, ou levantar vôo mais lentamente com uma carga de até 25 kg.

•••• O personagem pode carregar até 50 kg no ar, embora decolagens verticais só sejam possíveis com bagagens mais leves do que 25 kg. Sua velocidade máxima é de 96 km/h.

••••• O personagem pode voar com uma carga de até 100 kg, o que deve ser suficiente para a maioria dos personagens — ou presas. Velocidade máxima de 120 km/h.

Cada ponto em Vôo além do quinto adiciona mais 50 kg e 36 km/h aos limites do Gárgula; a Disciplina Rapidez não pode ser usada para aumentar a velocidade de vôo do Gárgula. Embora esta Disciplina tenha derivado da linha Movimentos da Mente, ela não é considerada parte da Taumaturgia; Gárgulas com altos níveis em Vôo podem possuir auras ligeiramente efervescentes, mas certamente não podem realizar rituais por meio do Vôo. Lembre-se — somente os Gárgulas podem aprender esta Disciplina e eles nem ao menos sabem que esta é uma Disciplina. Para o personagem, suas asas e sua habilidade de voar fazem parte da sua existência como Gárgula.

Os jogadores que desejam saber como seus personagens são capazes de acabar com seus oponentes com ataques aéreos devem consultar a página 82 do livro **Book of Storyteller Secrets**, um suplemento para Vampiro: Idade das Trevas.



Sistema: O jogador precisa usar um ponto de Força de Vontade para ativar este poder, que permanece ativo pelo tempo em que o Gárgula se mantiver dentro ou em contato com a construção ou até o próximo pôr-do-sol. Sondar a Morada pode ser usado sobre qualquer coisa menor que um grande castelo, incluindo um complexo de cavernas, um teatro, uma garagem de estacionamento ou uma mansão. O personagem ganha uma percepção natural de todos os seres vivos (e não-vivos) que se encontram dentro da construção. Para saber exatamente a localização de uma pessoa por meio deste poder, o jogador deve fazer um teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 6). Se esta pessoa estiver tentando se esconder, ela pode anular esta jogada com um teste de Raciocínio + Furtividade (dificuldade 6).

Sondar a Morada também pode ser usado para detectar a presença de personagens sob a influência de Ofuscação ou poderes similares. Nestes casos, o Gárgula simplesmente sabe sobre a presença destas pessoas — ele não pode vê-las. Para determinar a capacidade de um Gárgula de detectar pessoas sob o efeito da Ofuscação, compare o nível de Visceratika do Gárgula com o de Ofuscação do invasor, seguindo as diretrizes das regras para Auspícios em **Vampiro: A Máscara**.

••• ELO COM A MONTANHA

Elo com a Montanha, similar ao poder de Metamorfose Fusão com a Terra, permite que um Gárgula encontre abrigo dentro da pedra (ou em materiais de construção de composição semelhante à da pedra, como o cimento). No entanto, a combinação formada por este poder não é tão completa quanto a criada por Fusão com a Terra. Um leve esboço da forma do Gárgula pode ser visto por observadores atentos.

Sistema: O jogador gasta dois pontos de sangue e passa quatro turnos realizando a fusão, que só pode acontecer se o personagem estiver em contato direto com a pedra ou substância semelhante. Este poder funciona de forma semelhante ao poder de Metamorfose 3, Fusão com a Terra, contudo, o Gárgula não imerge completamente na substância escolhida, deixando um esboço que pode ser descoberto com um teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 9). Um Gárgula que for atacado enquanto estiver sob os efeitos de Elo com a Montanha triplica sua parada de dados de absorção contra todas as formas de ataque. Contudo, se receber três níveis de vitalidade de dano letal de um mesmo ataque, o Gárgula é brutalmente removido do seu elo e sofre uma desorientação similar à experimentada por um personagem sob os efeitos de Fusão com a Terra cujo sono seja interrompido.

••• ARMADURA DA TERRA

Este poder, combinado com a resistência sobrenatural conferida pela Fortitude, é a origem da habilidade dos Gárgulas de resistir a ataques que rasgariam qualquer outro Membro inferior em tiras. Um indivíduo que tenha alcançado este nível em Visceratika descobre que a sua pele se tornou infinitamente mais resistente do que costumava ser e que o seu limiar de dor aumentou incrivelmente. Ele também adquire uma certa resistência ao fogo (embora ele ainda a assuste extremamente).

Sistema: Este poder é automático e não requer nenhum teste; ele está permanentemente ativo. Um vampiro com Armadura da Terra recebe mais um dado para absorver danos agravados e letais, mais dois dados contra danos por contusão, reduz em 1 todas as penalidades devido a ferimentos e diminui pela metade todas as

paradas de dados de dano por fogo. Contudo, a dificuldade de todos os testes de Percepção baseados no tato aumenta em dois devido à dessensibilização da pele do personagem.

••••• FLUIR PELAS MONTANHAS

Um Gárgula que tenha alcançado este nível em Visceratika não tem mais que permanecer imóvel no local em que uniu à pedra (ver Elo com a Montanha, acima). Agora ele pode caminhar através da pedra e do concreto como se eles não fossem mais densos do que uma camada de líquido espesso. Os Gárgulas guardiões usam este poder com muita eficiência para interceptar invasores, enquanto vampiros mais sutis exploram a capacidade que o poder lhes dá para entrarem em locais "protegidos". Este poder é mais limitado na atual era das construções de vigas mestras do que antigamente, quando as casas eram feitas de pedra pura, mas ainda tem sua utilidade noturna.

Sistema: Depois que o personagem realizar o Elo com a Montanha, o jogador pode gastar mais dois pontos de sangue para ativar o poder Fluir pelas Montanhas durante uma cena. O Gárgula pode se mover através da pedra e do concreto aplicando as mesmas regras usadas pelos personagens sob os efeitos do poder de Metamorfose 6, Controle da Terra, com exceção dos meios pelos quais o personagem pode "nadar".

O personagem também pode usar este poder para passar através de uma parede de pedra e aparecer do outro lado sem antes ter que usar o poder Elo com a Montanha. Neste caso, o personagem usa um ponto de sangue e testa contra sua Força (dificuldade 8, a Potência é adicionada normalmente ao número de sucessos). O Gárgula pode fluir por uma espessura máxima em metros igual ao número de sucessos obtidos dividido por 3. Se a parede ou barreira for mais espessa do que isso, o personagem fica aprisionado dentro dela até ser entalhado de lá ou usar Fluir pelas Montanhas para escapar.

criando combinações de disciplinas

Da mesma forma que os personagens devem ser capazes de criar seus próprios poderes de Disciplinas de alto nível, existem casos onde pode ser adequado que eles combinem suas Disciplinas de alto nível para criar novos poderes. Estes momentos devem ser tratados de modo idêntico àqueles em que o jogador pede para criar os poderes de sua Disciplina, mas com uma precaução ainda maior. Poderes combinados são muito potentes e, se criados incorretamente, podem facilmente desequilibrar o jogo. Aconselha-se que se o jogador deseja criar o seu próprio poder combinado, este poder nunca deve envolver mais do que duas Disciplinas. Além disso, o jogador deve passar muito tempo interpretando a pesquisa do personagem em busca do poder ou aprendendo sua nova arte com algum personagem do Narrador que, coincidentemente, possui o conhecimento procurado pelo personagem — afinal, ele está explorando novos territórios e isso nunca deve ser fácil. Por último, os pontos de experiência usados para adquirir o poder devem ser removidos imediatamente e não no final do período de treinamento/pesquisa. De qualquer forma, o Narrador deve se sentir à vontade para rejeitar qualquer proposta de criação de um poder combinado, quaisquer que sejam suas razões.



COMBINAÇÃO DE DISCIPLINAS

Alguns Membros anciões desenvolveram seu domínio sobre as Disciplinas físicas — Rapidez, Fortitude e Potência — a tal ponto, que conseguiram criar poderes inconcebíveis para os vampiros de habilidade e geração inferiores. Os poderes que se seguem estão disponíveis aos vampiros que desenvolveram as Disciplinas descritas até o nível exigido. Estes poderes não podem ser desenvolvidos espontaneamente — eles têm que ser ensinados.

ESTOICISMO RUDIMENTAR

Embora nenhum vampiro seja capaz de resistir indefinidamente à luz do sol, os anciões que alcançaram este nível de domínio sobre os poderes de Fortitude conseguem afugentar a morte por alguns momentos críticos. Estoicismo Rudimentar também fornece um certo grau de proteção contra o fogo.

Requisitos: Fortitude 8, Ofuscação 4

Custo: 40 pontos de experiência; só pode ser adquirido depois que os níveis de Fortitude e Ofuscação requeridos forem alcançados.

Sistema: Este poder é involuntário e não pode ser desligado. Para cada hora que o personagem ficar exposto ao fogo ou à luz do sol, o jogador precisa gastar um ponto de sangue. Durante esta hora, todo dano infligido ao vampiro pelo fogo e pela luz do sol deixam de ser agravado e se transformam em letal não-agravado e pode ser absorvido normalmente. Este emprego de pontos de sangue não conta no total de número máximo de pontos de sangue por turno. Um personagem cujos pontos de sangue sejam exauridos por este poder entra em torpor imediatamente e começa a receber dano normal se ainda estiver em contato com a fonte de dano. Este poder não protege as roupas e pertences do vampiro — ele pode ser capaz de atravessar um prédio em chamas, mas irá emergir do outro lado sem nada sobre o corpo, exceto cinzas.

RESISTÊNCIA DO MÁRTIR

Este poder, supostamente criado pela linhagem Salubri, já foi visto em prática em membros de vários outros clãs. A Resistência do Mártil permite que um vampiro absorva todo o dano causado em alguém cujo sangue ele já tenha experimentado. Este poder nem sempre é usado de forma egoísta — em Londres, vários Ventre comandam pequenos exércitos criminosos de carnícias que aparentam ter um grau perturbador de resistência a balas.

Requisitos: Auspícios 4, Fortitude 7

Custo: 35 pontos de experiência; só pode ser adquirido depois que os níveis de Fortitude e Auspícios requeridos forem alcançados.

Sistema: Para usar o poder, o vampiro precisa ter ingerido pelo menos um ponto de sangue do seu alvo no último ano e precisa estar dentro do campo de visão do mesmo quando o dano for infligido. O jogador precisa gastar um ponto de sangue para ativar o poder, e a ação deve ser declarada antes do início do teste de absorção de dano da vítima. Como resultado, um número de níveis de vitalidade de dano igual ao nível de Vigor do personagem são transferidos do alvo inicial do ataque para o próprio vampiro.

RESISTÊNCIA DO MÁRTIR: EXEMPLO

Randall, um ancião Gangrel (Vigor 8), e Christopher, uma criança recém-Abraçada por Randall, são abordados por um grupo de Inquisidores pessimamente armado. Um dos caçadores de vampiros acerta o rosto de Christopher com uma arma de fogo, causando 14 níveis de vitalidade de dano letal. Randall, não querendo perder seu companheiro, usa um ponto de sangue e transfere oito níveis de vitalidade de dano letal para si. Christopher ainda tem que lidar com seis pontos, o que ainda é doloroso, mas consideravelmente mais tratável. Os dois jogadores realizam seus respectivos testes de absorção, fingindo cuspir alguns dentes, e se preparam para ensinar aos Inquisidores uma lição sobre com se trata um ancião.

Considera-se que este dano foi causado diretamente ao personagem e, portanto, deve ser absorvido normalmente. Todo dano que excede o nível de Vigor do personagem é infligido ao destinatário inicial, que também pode absorvê-lo normalmente.

A utilização deste poder é completamente voluntária — não pode ser forçada, nem mesmo por meio do uso de Dominação ou outros poderes semelhantes.

EVASÃO INEXPUGNÁVEL

De acordo com o Sabá, uma das principais vantagens que os Membros mais jovens têm ao lutar contra seus anciões é a tecnologia moderna — mais precisamente, as armas de fogo. Vários anciões, sentindo-se muito seguros de si, já sucumbiram a bandos diableristas com armas automáticas. Alguns poucos, contudo, desenvolveram seus reflexos e coordenação motora ao limite necessário para parar uma bala, ou pelo menos desviar uma.

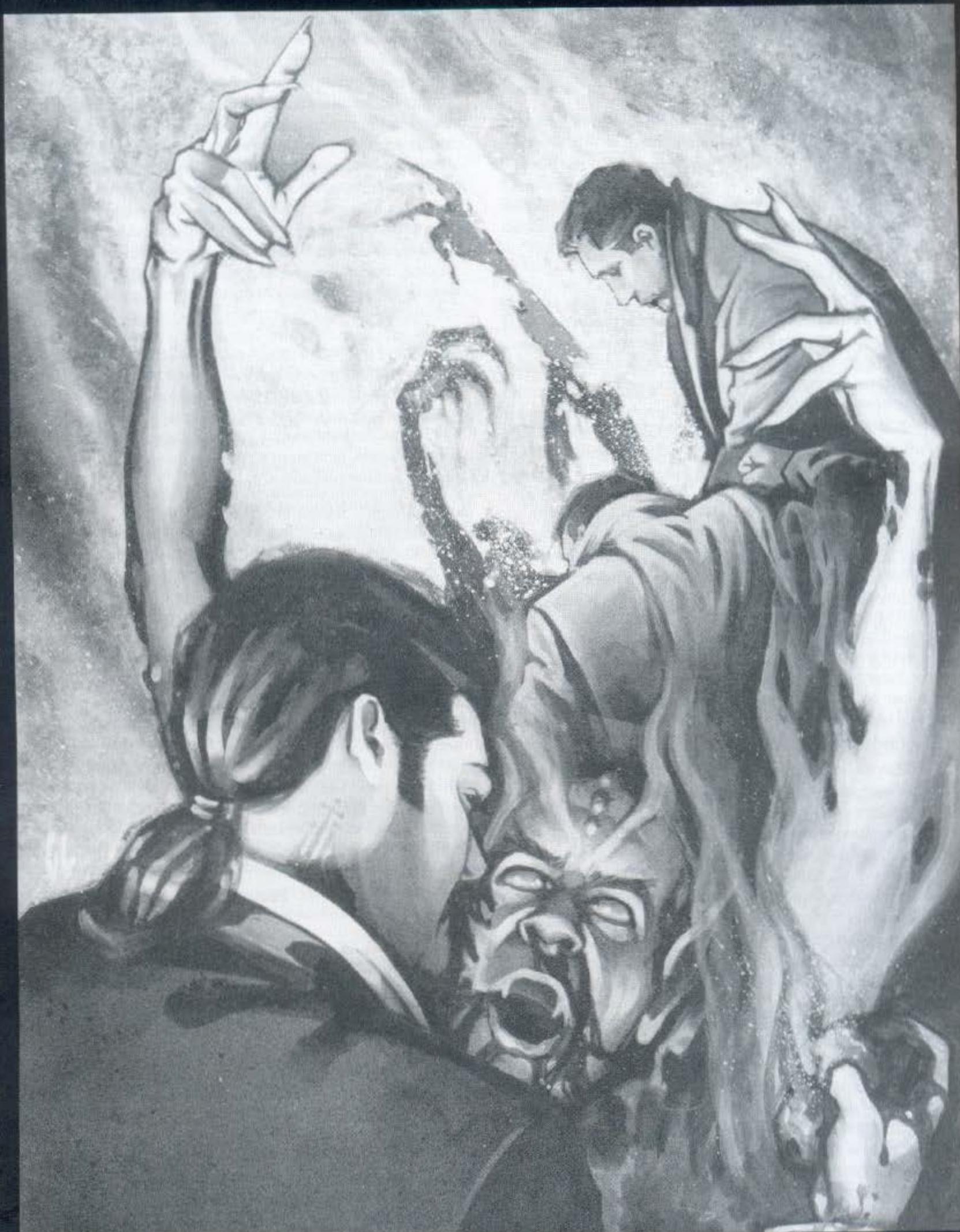
Requisitos: Auspícios 3, Rapidez 7

Custo: 42 pontos; só pode ser adquirido depois que os níveis de Auspícios e Rapidez requeridos forem alcançados.

Sistema: Este poder permite que um personagem se esquive de projéteis. O jogador usa um ponto de sangue e testa sua Destreza + Esportes (a dificuldade e o número de sucessos necessários são mostrados abaixo) para aparar ou agarrar uma arma arremessada, flecha ou bala. Apenas projéteis sólidos podem ser desviados desta forma — Evasão Inexpugnável não funciona, por exemplo, contra um jato de líquido de uma mangueira de incêndio.

Projétil	Esquivar-se	Agarrar
Pedra ou granada	4	5
Faca ou shuriken	6	7
Lança	5	5
Machadinho	7	7
Flecha	7	8
Dardo de Besta	8	9
Bala	9	9 (dois sucessos)

Se o jogador obtiver menos do que três sucessos em um teste para se esquivar ou agarrar uma bala, ele ainda sofre o dano causado pelo ataque. Qualquer míssil arremessado com Projétil é considerado como uma bala caso um personagem queira usar Evasão Inexpugnável para desviá-la dela ou agarrá-la.





O RITMO DA IMORTALIDADE: TÁTICAS E SISTEMAS

A morte não é uma ameaça para aquelas pessoas que não têm medo dela: Mas mesmo que esses pecadores a temessem durante o dia todo, quem seria ousado o suficiente para atuar como executor?

— Lao Tzu, *The Way of Life*, tradução por Witter Bynner

Existem diversas práticas e costumes inerentes à Camarilla, muitos das quais se escondem por trás de tradições e antigüidade. Com o tempo, no entanto, os exatos procedimentos destes costumes se tornaram um tanto obscuros. Todos sabem que o Abraço é algo muito importante, mas nem todos têm tanta certeza

OBSERVAÇÃO

Este não é um capítulo tradicional sobre os sistemas de regras, no sentido de que ele não trata todas as ações possíveis da antiga forma "Se você quer fazer isso, use X pontos e faça um teste Y contra uma dificuldade Z". Em vez disso, este capítulo detalha a maneira como as coisas são feitas pela Camarilla, com ênfase na interpretação e não nas jogadas de dados. Aqui discutiremos os procedimentos e os cuidados tomados durante uma caçada de sangue, a atenção necessária para garantir uma crônica detalhada e completa e muito mais.

de como devem agir nesta situação. Sabe-se que existem certos castigos ligados à infração das Tradições, mas quais são estes castigos e como eles são exercidos permanece um mistério. Abaixo, portanto, algumas das tradições e costumes mais importantes da Camarilla são discutidos, com ênfase nos detalhes e na precisão.

O ABRAÇO

O Abraço é o processo por meio do qual os mortais são transformados em vampiros. Ele só é eficaz nos humanos ou (raramente) em seres tão semelhantes aos humanos que poderiam se passar por eles. O direito de Abraçar novos vampiros é zelosamente guardado pelos anciões da Camarilla, que temem, tanto a superpopulação, quanto a perspectiva de um mar de neófitos famintos em busca da vitae de um ancião. Até mesmo os detalhes de como este processo se dá são escondidos dos jovens de sangue ralo da Camarilla, o que cria uma ignorância que previne alguns acidentes, mas às vezes resulta em erros terríveis.



OBTENDO PERMISSÃO

A Camarilla funciona sob a Máscara, um esforço combinado para esconder a existência dos vampiros do mundo mortal. Uma derivação lógica desta afirmação é o fato de que quanto maior for a quantidade de vampiros, maior será a dificuldade de escondê-los — portanto, a fim de preservar a Máscara a população deve ser limitada. Mas os vampiros sempre serão vampiros, e um dos impulsos essenciais que aflige os Membros é Abraçar outros. Consequentemente, a Camarilla criou um procedimento pomposo para que vampiros possam conseguir uma permissão para Abraçar um mortal. Se estas diretrizes não fossem seguidas, a população vampírica aumentaria exponencialmente, despedaçando a Máscara no processo. Embora ninguém realmente goste da forma como o processo está organizado atualmente (uma vez que os Ventrule e os Toreador normalmente são favorecidos), existe um acordo mais ou menos universal de que esta é a única alternativa.

Um vampiro que deseja criar um progênito precisa dirigir-se diretamente ao topo, mais precisamente, ao príncipe. Em uma cidade, é o príncipe que possui o direito de criar e destruir, o que significa que ele é o único que realmente pode criar uma criança. Cabe a ele, no entanto, conferir temporariamente este direito a um de seus súditos. Isto costuma ser feito como uma recompensa pela prestação de serviços valiosos, tais como impedir um ataque do Sabá, descobrir um agente infiltrado ou prevenir uma infração da Máscara particularmente perigosa. Existem casos em que o direito de criação é concedido como um suborno a aliados potenciais ou como uma forma de anular o poder de um primógeno. Se o ancião Brujah, que se opõe ao príncipe, possuir crianças demais, pode ser conveniente a Sua Majestade conceder o direito de criação a um primógeno Nosferatu que ainda não está aliado a ele. Ao fazer isso, o príncipe reforça a estrutura dos Nosferatu e os coloca em débito consigo; no geral, um resultado inteiramente satisfatório.

Em ocasiões raras, alguns Membros assumem débitos em troca do direito da criação. O direito de criar um vampiro nunca é concedido por alguma ninharia; um vampiro que deseja obter este benefício precisa levar uma boa proposta ao príncipe, seja colocando-se em um tremendo débito com o príncipe ou livrando-o de obrigações nas quais ele tenha incorrido.

Uma vez que o direito de criação tenha sido concedido (muitas vezes em cerimônia pública no Elíso; com menos freqüência em locais privados, quando o príncipe está apoiando um aliado ou aumentando sua própria ninhada), ele não pode ser anulado. O Membro que recebe a dádiva tem o tempo que quiser para se utilizar dela, porém, a maioria dos vampiros já tem candidatos em mente quando se aproxima do príncipe para solicitá-la. Algumas vezes existe um período de observação delegado pelo príncipe, durante o qual a aprovação pode ser confirmada ou negada para um candidato em particular. Normalmente, contudo, o vampiro com o direito de criação pode escolher quem quiser.

POR QUE CRIAR UMA CRIANÇA DA NOITE?

Os mortais são biologicamente compelidos a perpetuar sua espécie, os vampiros, contudo, não têm esta desculpa.

A NÃO-VIDA EM TEMPOS DE GUERRA

Em situações de guerra, as restrições de criação normalmente são menos rígidas. Com o Sabá batendo em sua porta e o acúmulo de perdas, as necessidades de reforços da Camarilla muitas vezes supera a demanda estipulada em protocolo.





CAUTELA E ALIMENTAÇÃO

As Tradições especificam que um senhor é o responsável por suas crianças da noite até que ele as liberte e as considere "adultas". Criar um neófito pode ser uma tarefa árdua, especialmente para vampiros envolvidos em intrigas fervilhantes. A maioria dos vampiros ensina os alicerces da existência vampírica — os clãs, as Tradições, a Máscara e as coisas que podem ou não podem matar um vampiro — e então solta a criança, esperando que ela aprenda o resto sozinha. Os Tremere e os Nosferatu são exceções notórias, pois a estrutura de apoio destes clãs sustenta, para o bem de todos, um sistema de educação intenso para todos os novos Membros. Os Ventruce normalmente só introduzem os neófitos em seus papéis, ensinando-os apenas o suficiente para que eles saibam por onde começar, sem encher suas cabeças com perspectivas de ascensão.

Um vampiro que não ensina sua criança corretamente corre um risco enorme. Todas as ações de uma criança realizadas durante o "período de treinamento" são de responsabilidade do senhor; a ignorância não é uma desculpa. Além disso, mesmo depois que o neófito é liberado, se ele demonstrar uma ignorância profunda dos costumes e hábitos, suas ações podem refletir-se negativamente sobre o seu senhor. Ele certamente perderá status; se a ignorância do neófito se tornar perigosa, penalidades mais convincentes podem vir a ser usadas.

Basicamente falando, não existe sentido em Abraçar mortais. Novos vampiros aumentam a competição por comida, são um estorvo durante sua educação e podem vir a se transformar em rivais. Além disso, dentro das diretrizes de criação estabelecidas pela Camarilla, Abraçar um mortal pode ser extremamente custoso. O preço pago pelo direito de criação é um presente valioso ou o perdão de um grande débito; não se consegue uma permissão para criar uma criança Cainita com facilidade.

Portanto, mesmo com todas essas desvantagens, por que os vampiros da Camarilla continuam a somar membros a suas fileiras? Existem várias respostas que acabam por justificar este ato, mas nenhuma delas é satisfatória por si só.

Primeiramente, a criação de uma progénie concede automaticamente um aliado para o vampiro (caso ele deseje impor o laço de sangue). Mesmo nos casos em que o laço de sangue não é empregado, é muito provável que o neófito passe um bom tempo com o seu senhor antes de escolher seu próprio caminho, dando ao vampiro ancião apoio e proteção contra as intrigas mortíferas da Camarilla. Muitas crianças acabam se tornando rivais de seus senhores, mas esse é um processo que leva décadas ou mesmo séculos e, enquanto isso, os benefícios de um aliado razoavelmente leal são incalculáveis. Alguns Membros chegam a criar grandes ninhadas de crianças, fazendo laços de sangue tanto com elas como com as crianças delas, mas esta é uma prática vista com maus olhos pelo resto da seita; afinal, ninguém gosta de ver um vampiro construir uma base de poder tão poderosa.

Em segundo lugar, a criação de um vampiro pode ser uma questão de logística. Alguns Membros que controlam uma indústria humana há séculos podem se encontrar incapazes de lidar efetivamente com os negócios. Nestes casos, um assistente e protegido é necessário, e existem casos em que um carníçal

simplesmente não é capaz de dar conta do recado (se, por exemplo, o controle do vampiro sobre os negócios estiver sendo desafiado, ou no caso da companhia ter inaugurado um novo setor que envolva tecnologias além da compreensão do Membro). De forma similar, muitas vezes os vampiros mais velhos percebem estar desatualizados em assuntos como as telecomunicações, os computadores e assim por diante, e Abraçam mortais instruídos em tais questões para servirem como tutores ou subordinados. O problema com esta prática é que estes Abraços por motivos tecnológicos tendem a ter uma vida curta; em poucos anos o conhecimento do vampiro se torna antiquado e ele, consequentemente, torna-se descartável.

Existem até mesmo Abraços motivados pelo ódio ou destinados a impedir que um rival crie sua criança. Muitas vezes, um vampiro Abraçará o mortal favorito de um outro Membro, destruindo planos preparados há muito tempo e tornando o neófito inútil para o seu antigo patrono. Embora estas manobras não sejam de grande importância na Jyhad, elas proporcionam momentos agradáveis de malevolência ao novo senhor; existe castigo pior para um inimigo do que ver seu pupilo mais estimado — e provável criança — sendo ligado ao sangue de um outro vampiro? Estes Abraços também têm seu lado profissional — eles acabam, com naturalidade e sutileza, com planos importantes preparados por outros vampiros.

Também existem os Membros que Abraçam mortais por motivos menos pragmáticos. Os Toreador, em particular, têm o hábito de tentar imortalizar a beleza mortal por meio do vampirismo, embora muitos vampiros reclamem que os Toreador deveriam prestar mais atenção na personalidade de suas crianças e menos na aparência. Em raras ocasiões, o amor pode florescer entre almas vivas e não-vivas; um dos possíveis desenlaces deste tipo de romance é o Abraço do parceiro mortal. Normalmente, contudo, tais romances não costumam ter finais felizes, o que não impede os otimistas de tentar. Ocionalmente, mortais excepcionais são "recompensados" com o dom da vida eterna (mais um dos passatempos dos Toreador). Desta forma, compositores, cientistas, artistas, escritores e outros profissionais deste porte são envolvidos, querendo ou não.

Em alguns casos muito raros, um vampiro sucumbe à solidão opressiva de sua condição e Abraça um mortal, pensando que ele se revelará uma companhia agradável através dos séculos. Estes momentos de criação costumam ser ridicularizados ou explicados de outra forma pelos envergonhados senhores, mas acontecem com mais freqüência do que se pensa.

O QUE PODE DAR ERRADO

Os fundamentos do Abraço são simples. O pressuposto senhor suga o sangue mortal da possível vítima e depois permite que um pouco do seu próprio sangue seja ingerido por ela. Se tudo correr bem, a vítima acordará logo, com uma fome voraz de sangue. Ela se tornou um Membro.

Na vida real (ou no Mundo das Trevas), contudo, nada é tão simples assim. Existem complicações e equívocos, erros e tragédias que fazem do processo de transformação de um mortal em um vampiro algo dolorosamente complicado. Alguns desses problemas podem ser previstos, outros não, mas todos eles transformam a criação de uma criança da noite em uma aventura.

A primeira e mais óbvia complicações se dá quando o mortal por qualquer que seja a razão, se recusa a ser Abraçado. Embora não seja comum, este problema existe e acarreta diversos outros



ao frustrado senhor. O príncipe local pode decretar que a tentativa é o suficiente para cancelar o direito de criação do vampiro; que acaba com as mãos vazias depois de desperdiçar seu presente. É preciso lidar, de imediato, com a questão do cadáver drenado de sangue com um pouco de vitae vampírica em seus lábios; os procedimentos legais certamente conduzem a polícia a tirar diversos tipos de conclusões com as evidências encontradas no corpo. Finalmente, existe a questão dos efeitos que um Abraço frustrado acarreta sobre o senhor que acabou de perder seu progénito. O frenesi sempre é uma possibilidade e no caso de um Abraço fracassado a perda de controle pode ser desastrosa para a Máscara.

De forma semelhante, existe uma pequena porcentagem de neófitos que sofrem danos psicológicos permanentes em decorrência do Abraço. A experiência de morrer e depois ser trazido de volta à vida por meio de sangue não é nada agradável e vários jovens vampiros já foram alterados por ela. Os efeitos constatados variam muito, oscilando entre fobias moderadas e a completa loucura. Estranhamente, os Malkavianos parecem ser praticamente imunes ao aspecto de deformação da mente causados pelo Abraço; mas os membros dos demais clãs precisam observar cuidadosamente a transição de suas crianças.

Apesar de menos urgente, o perigo de se causar muitos prejuízos a uma possível criança antes do Abraço pode ter sérias consequências a longo prazo. Em teoria, o senhor do novo vampiro drena seu sangue através de uma única mordida. Na prática, as coisas podem se complicar. Se a vítima resistir ou se o vampiro se tornar particularmente vigoroso em sua alimentação, podem ser causados danos permanentes ao cadáver do neófito mesmo antes do Abraço. Infelizmente, este dano pode persistir e ser arrastado à não-vida, resultando em um vampiro eternamente aleijado que acorda todas as noites com seus ferimentos recentemente reabertos. Este vampiro sem sorte dificilmente estará bem disposto no que se refere ao seu senhor.

Depois que o vampiro acordar, existe a questão da alimentação. Novos Membros sempre acordam vorazes. Isto é compreensível, uma vez que o único sangue que possuem em seu sistema é aquele doado por seus senhores, que normalmente são avessos a entregar uma grande quantidade. Sendo assim, os neófitos começam sua nova existência em meio a um frenesi causado pela fome e atacarão qualquer fonte de sangue que estiver à mão. Um senhor sábio sempre mantém alguma coisa (ou alguém) à disposição para estas ocasiões, mas como sempre, podem haver complicações. Quando a decisão para realizar o Abraço é um impulso de momento, normalmente não existem suprimentos de comida nas proximidades, o que significa que o neófito entrará em frenesi nas ruas. Por outro lado, senhores particularmente perniciosos podem preparar sabiamente a comida a ser servida para suas novas

PROMOÇÕES NO CAMPO DE BATALHA

Uma porcentagem significativa dos Abraços de improviso ocorrem em meio a fogos cruzados e outras situações perigosas quando, por exemplo, um carníval ou humano estimado é ferido mortalmente em combate e o vampiro pode escolher entre deixá-lo morrer ou Abraçá-lo. Estes Abraços são mais perdoáveis do que os demais, tradicionalmente interesseiros, e nestes casos, o senhor em geral passa por punições relativamente menores (se comparadas, digamos, com exposição ao sol).

crianças — oferecer amigos, amantes e membros da família para a matança é uma boa técnica para afastar o jovem vampiro de sua antiga existência.

ACIDENTES

Parece ser praticamente impossível Abraçar alguém por acidente. Afinal, este é um processo extenso e envolvente; poucos Membros são tão desajeitados ao ponto de cortar a si mesmos acidentalmente e, de alguma forma, derramar seu sangue nos lábios da vítima. Ainda assim, os Caitiff surgem de algum lugar e seus números crescem a cada noite que se passa.

A maior parte dos Abraços "acidentais" são produto de pena ou remorso. Este é um argumento comum: o vampiro se alimenta (normalmente em estado de frenesi), mata a fonte e, afigido pela culpa ou mágoa, tenta emendar seu erro conferindo a imortalidade à sua vítima. É claro que, nestes casos, o senhor em geral só retoma sua consciência quando sua criança está quase acordando, e com frequência a abandona antes que ela desperte totalmente. Este é portanto um erro composto: um neófito voraz anda sozinho pelas ruas sem conhecimento da Máscara, enquanto o seu senhor não pode educá-lo ou protegê-lo; fazê-lo seria reconhecer uma infração das Tradições e arriscar ser destruído. As próprias leis da Camarilla o impedem de proteger sua criança instável, ironicamente colocando a Máscara em risco.

A grande maioria dos Abraços acidentais são realizados por vampiros mais jovens — Membros da 12^a ou 13^a gerações — ou vampiros mais poderosos que fazem parte da Família há pouco tempo. Estes Membros inexperientes raramente são educados de forma correta no que se refere à criação de um progénito e poucos deles levam a sério as supostas punições. Como resultado, eles têm o infeliz hábito de pisar na bola e depois abandonar seus erros no meio da rua. Estes "erros" normalmente encontram uma forma de remover a si mesmos da comunidade vampírica (se não de outra forma, por meio dos algozes), desgraçando o senhor de cujo Caitiff a linhagem for traçada. As punições contra criações não-autorizadas realmente existem e são aplicadas com regularidade.

Vampiros mais velhos e poderosos às vezes também criam progénie acidentalmente. Apesar de injusto, estes Membros normalmente possuem alguns favores acumulados ou são aliados suficientemente valiosos o que faz com que o príncipe e o ancião estabeleçam algum tipo de acordo a fim de evitar a pena máxima.

APRESENTAÇÃO

Um dos costumes mais importantes da Camarilla moderna é o da apresentação. Quando um vampiro entra em uma cidade, ele é obrigado a se apresentar para o príncipe local e pedir permissão para residir em seu domínio, mesmo que temporariamente. Embora esta "permissão" quase sempre seja mera formalidade (uma recusa da parte do príncipe é um acontecimento excepcional e pode até mesmo chamar a atenção de um arconte para a investigação do rompimento da rotina tradicional), os procedimentos em si constituem a espinha dorsal da seita.

O principal objetivo da apresentação é o de permitir que o príncipe saiba quem está em sua cidade. A informação tem poder e, desta forma, o príncipe ao menos tem uma idéia de quem, supostamente, são todos os seus súditos. Além disso, a apresentação formal, com o pedido de permissão de permanência, reforça claramente a dinâmica de poder entre o príncipe e seus súditos; o processo destina-se a reforçar o valor do príncipe.



Reciprocamente, um vampiro que se recuse a apresentar-se ao príncipe se estabelece como um intruso para os algozes e o xerife. Os Membros que evitam esse ritual de saudação claramente não querem que sua presença na cidade seja conhecida (ou são simplesmente muito preguiçosos para se apresentarem), e como tal, provavelmente merecem ser visitados pelos executores da lei da cidade para mantê-los na linha.

PROCEDIMENTOS

Existe uma chance de que o vampiro visitante não saiba quem é o príncipe ou onde se localiza o Elíssio da cidade. (O fato de que esta ignorância pode ser remediada por uma pequena pesquisa da parte do personagem — é sempre sábio conferir o mapa de um lugar antes de viajar — não é digno de preocupação.) Os vampiros que sabem onde ir e o que fazer antes mesmo de chegar à cidade,

PERMISSÃO RECUSADA

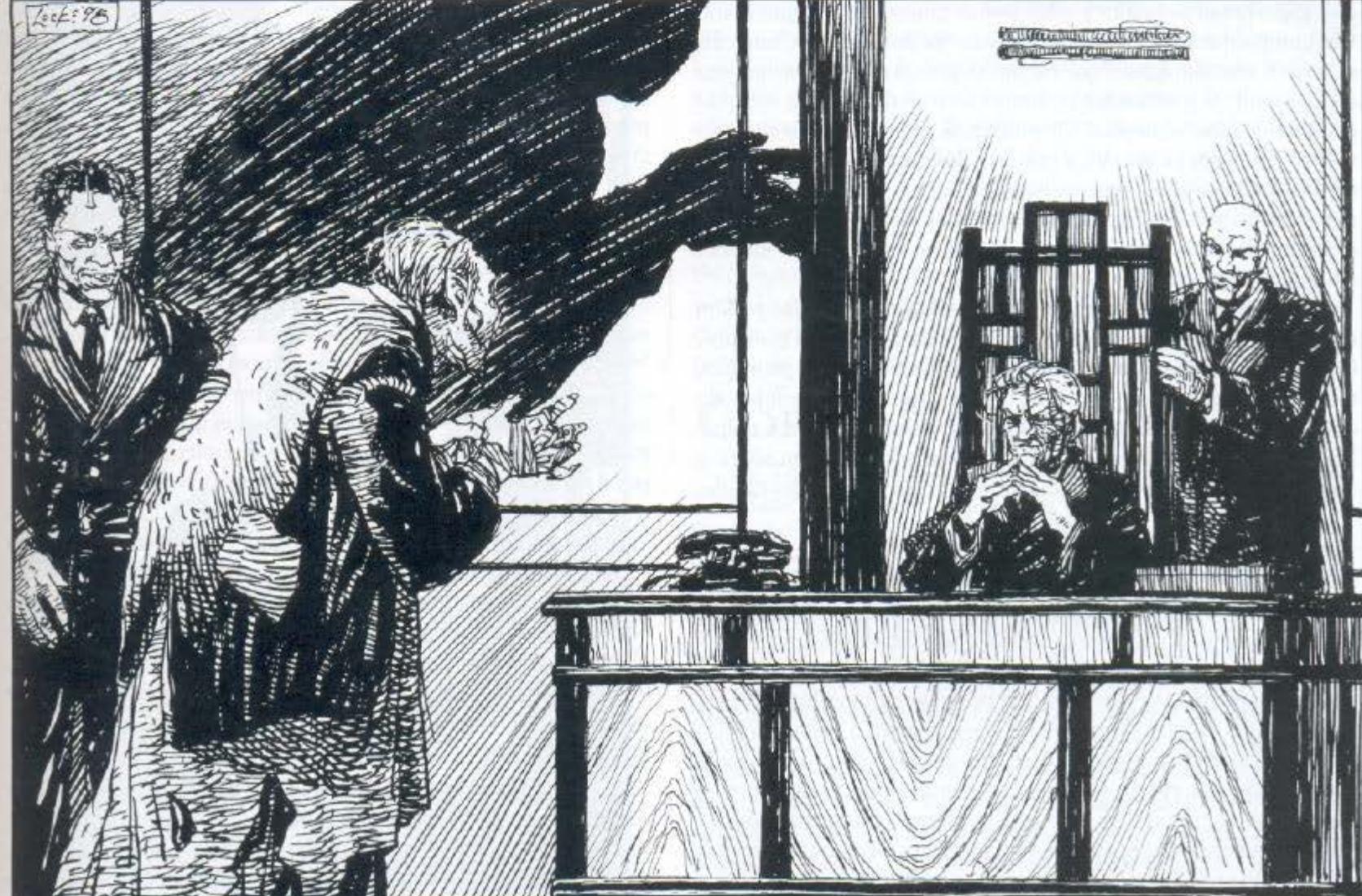
Embora um príncipe dificilmente recuse que um novo vampiro permaneça em sua cidade, isso é permitível. Alguns motivos que justificam a recusa são:

- Superpopulação;
- O postulante tem uma má reputação em outro lugar;
- Um favor para um outro príncipe ou ancião que deseja que o vampiro continue fugindo;
- Evidências de que o novo Membro apóia um dos rivais do príncipe.

costumam cuidar de suas obrigações imediatamente, apresentando-se ao príncipe local e, se forem sábios, aos anciões de seu clã.

Vampiros que não sabem para onde ir, no entanto, têm que passar por um processo um pouco mais complicado. Eles precisam procurar os demais Membros da cidade a fim de obter informações sobre onde ir e o que fazer — e fazê-lo antes que o xerife concentre sua atenção no invasor. Se a lei encontrar um vampiro que não se apresentou, mesmo um que esteja se esforçando bastante para descobrir onde é o Elíssio, a temporada de caça a estrangeiros pode começar. O xerife pode ficar com pena do recém-chegado e levá-lo ao príncipe ou pode simplesmente aproveitar a oportunidade para surrar o "criminoso".

Se o recém-chegado for sortudo e habilidoso, ele encontrará o lugar para onde deve ir e poderá esperar até a próxima audiência do príncipe no Elíssio. Quando chegar a hora, o vampiro deve percorrer uma linha reta em direção à corte, com a esperança de chegar lá sem nenhum incidente ou interferência de outros Membros (que podem estar esperando no meio do caminho, procurando uma última chance de tomar parte em um "jogo limpo"). Se as coisas correrem bem, ele será apresentado, receberá permissão para permanecer e fornecerá ao príncipe seu endereço na cidade. Se as coisas não correrem bem, ele pode nem ao menos conseguir uma audiência ou pode não receber a permissão de estadia. Neste caso, o vampiro deve tentar se esconder ou sair imediatamente da cidade. Ele pode tentar novamente no próximo Elíssio, mas sobreviver até lá pode não ser fácil.





O processo de apresentação é curto. O postulante fala o seu nome ao senescal, que o anuncia ao príncipe quando sua agenda permitir. O recém-chegado é então conduzido à presença do príncipe e se apresenta formalmente a ele, declarando o seu nome e clã e rogando por uma permissão para permanecer na cidade (ou apenas visitá-la). O príncipe freqüentemente pergunta sobre a linhagem e os assuntos que o vampiro deseja tratar na cidade, respostas que são cuidadosamente anotadas pelo senescal para referências futuras. Depois disso, se tudo correr conforme o planejado, o príncipe reconhece o pretendente e o deixa livre para andar em sua cidade. Deste ponto em diante, cabe ao vampiro traçar seu caminho.

DESTRUÇÃO

No fundo, em um grau atávico e predatório, cada vampiro deseja secretamente ser o único a existir. Contudo, agir de acordo com estes impulsos inconvenientes tende a causar diversos problemas na ordem social da Camarilla. Como resultado, a destruição de outros vampiros (pelo menos a dos que pertencem à seita) é estritamente proibida, exceto em circunstâncias incomuns e excepcionais.

DENTRO DA SEITA

Assassinar um outro vampiro da Camarilla é um dos crimes mais graves que um Membro pode cometer. Se for pego, um assassino de companheiros vampiros pode aguardar uma Morte Final extraordinariamente dolorosa, tanto para puni-lo quanto para advertir os demais a não cometerem o mesmo erro. O motivo que supostamente justifica estas penas draconianas é que matar um companheiro de seita enfraquece as defesas da Camarilla contra os seus inimigos; o que faz muito sentido. Mate um vampiro da Camarilla e você estará poupano o trabalho de um vampiro do Sabá de fazer o mesmo. Obviamente, existem outros motivos táticos para esta proibição, a maioria dos quais é proveniente do medo dos anciões de serem avassalados por uma onda de Membros mais jovens. Ao legislar com tanta rigidez contra os assassinatos e inculcar em suas crianças uma aversão a esse ato, os anciões evitam tornar-se alvos.

Os Membros que matam os vampiros da Camarilla não podem esperar ajuda de ninguém, exceto seus melhores amigos e aliados. Os inimigos da vítima podem oferecer alguma ajuda ou proteção, mas a maioria ficará contente em colher os benefícios do assassinato e permitir que o verdadeiro assassino leve a culpa. Enquanto isso, o príncipe e todos os seus oficiais caem sobre o ofensor como anjos vingadores, promovendo um castigo rápido,

LUBRIFICANDO AS DEFESAS

Membros que possuem partidários, aliados ou um senhor em uma cidade descobrem que o processo de apresentação é extremamente fácil. Estes vampiros são escoltados por seus senhores ou patronos e normalmente são reconhecidos imediatamente. Agindo assim, o príncipe evita enfurecer os partidários do postulante. Ao mesmo tempo, a presença de tais partidários indica que o recém-chegado tem um lugar esperando por ele na cidade. Isto é muito importante, pois assegura ao príncipe que ele está ganhando um novo súdito razoavelmente responsável e não um anarquista ou agitador que pode muito bem constituir uma ameaça.

fatal e público. Estas precauções são uma necessidade, caso contrário os partidários da vítima podem decidir fazer justiça com as próprias mãos e desencadear um banho de sangue. Uma rixa como essa pode romper uma cidade em questão de noites, tornando a metrópole uma presa fácil para os inimigos da Camarilla.

FORA DA SEITA

As regras sobre assassinatos mudam quando a suposta vítima não é um membro da Camarilla. Os vampiros do Sabá quase sempre são um prato cheio; quanto maior o número de vampiros do Sabá mortos, mais felizes as autoridades da Camarilla provavelmente ficarão. Lidar com os vampiros independentes é um pouco mais complicado. Embora a Camarilla não necessariamente goste dos Setitas, Ravnos etc., ela também não pode perturbá-los a ponto de eles se tornarem inimigos inflexíveis. Isso significa que os vampiros da Camarilla devem tomar cuidado onde pisam ao lidar com os independentes, especialmente no que se refere a assuntos delicados como assassinatos e coisas parecidas. É melhor que um Membro que deseja se livrar permanentemente de um Giovanni incômodo se certifique de esconder todas as evidências — incluindo o fantasma do morto — ou estará se arriscando, se for pego, a ser entregue aos aliados da vítima como castigo. Por outro lado, se não for pego, os demais vampiros que conhecem sua façanha podem muito bem parabenizá-lo e até mesmo elevar a estima do assassino bem sucedido.

BATEDORES AMBULANTES

Existem Membros cujos títulos os colocam em posições que podem muito bem exigir que eles matem repetidamente. Os algozes e xerifes, em particular, estão acostumados a enfrentar esta situação. Os algozes costumam ter uma licença para matar, e andam armados com um mandato para livrar a cidade de sua população excedente. Abusar deste privilégio (Aquele era uma criança sua, Majestade? Eu podia jurar que ela parecia exatamente com um Caitiff.) pode muito bem colocar o próprio algoz na lista de alvos, mas a maioria dos algozes toma muito cuidado antes de ultrapassar os limites.

Os xerifes têm um problema ligeiramente diferente, uma vez que eles estão mais propensos a enfrentar situações de matar ou morrer ao investigar infrações da Máscara ou perseguir criminosos. Nestes casos, se o xerife puder pelo menos oferecer uma explicação sólida do porque ele achou necessário usar de violência, ele normalmente se safá ileso. Muitos príncipes acham que ao prestar muita atenção nas alegações de abusos de violência do xerife feitas pelos neófitos, eles estão dando muito crédito à plebe, sentindo-se mais inclinados a confiar em seus nomeados do que a ouvir as massas vampíricas. Contanto que o xerife (ou os algozes) escolha bem seus alvos e não destrua ninguém com um patrono ou protetor muito poderoso, existem grandes chances de que ninguém se meta no seu trabalho. Um príncipe sábio normalmente tem alguém de olho tanto no xerife quanto nos algozes, a fim de evitar abusos, mas ambos os cargos abrangem um amplo campo de atuação no que diz respeito à eliminação de outros Membros.

SANGUE E DIABLERIE

O principal motivo que faz com que muitos vampiros sintam o impulso de matar uns aos outros é o sangue. A vitae dos Membros é mais potente do que a dos mortais; seu gosto é melhor, é mais nutritiva e sob circunstâncias especiais, pode aumentar o poder do vampiro que a consumir. É por isso que a prática de

BANHOS DE SANGUE

De tempos em tempos, a pressão sobre as cidades da Camarilla cresce ao ponto em que a única válvula de escape é uma explosão de violência. A combinação de príncipes rigorosos, anciões poderosos e um número excessivo de crianças da noite parece ser a combinação perfeita para este tipo de erupção, que consome em chamas e caos tanto a sociedade mortal quanto a vampírica. Chicago, em particular, já foi alvo destes espasmos de derramamento de sangue, durante os quais os vampiros guerreavam livremente pelas ruas e a lista de mortos se estendia bastante. Normalmente, a violência dura por mais ou menos uma semana, durante a qual o príncipe e o xerife estão ocupados demais, tentando garantir a segurança da cidade, para perseguir assassinos isolados. Isso não significa que os crimes cometidos durante o distúrbio serão esquecidos, mas que de certa forma estes ofensores adquirem uma sensação de tolerância ao estilo do Mardi Gras. Um assassinato ocorrido durante um frenesi em um distúrbio de vampiros será mais facilmente esquecido ou perdoado pelo príncipe do que um único ato premeditado de homicídio que acaba com a paz.

matar pelo sangue é ainda mais condenável do que matar por matar; os Membros que provam desta substância vigorosa podem se transformar em viciados e em canibais seriais.

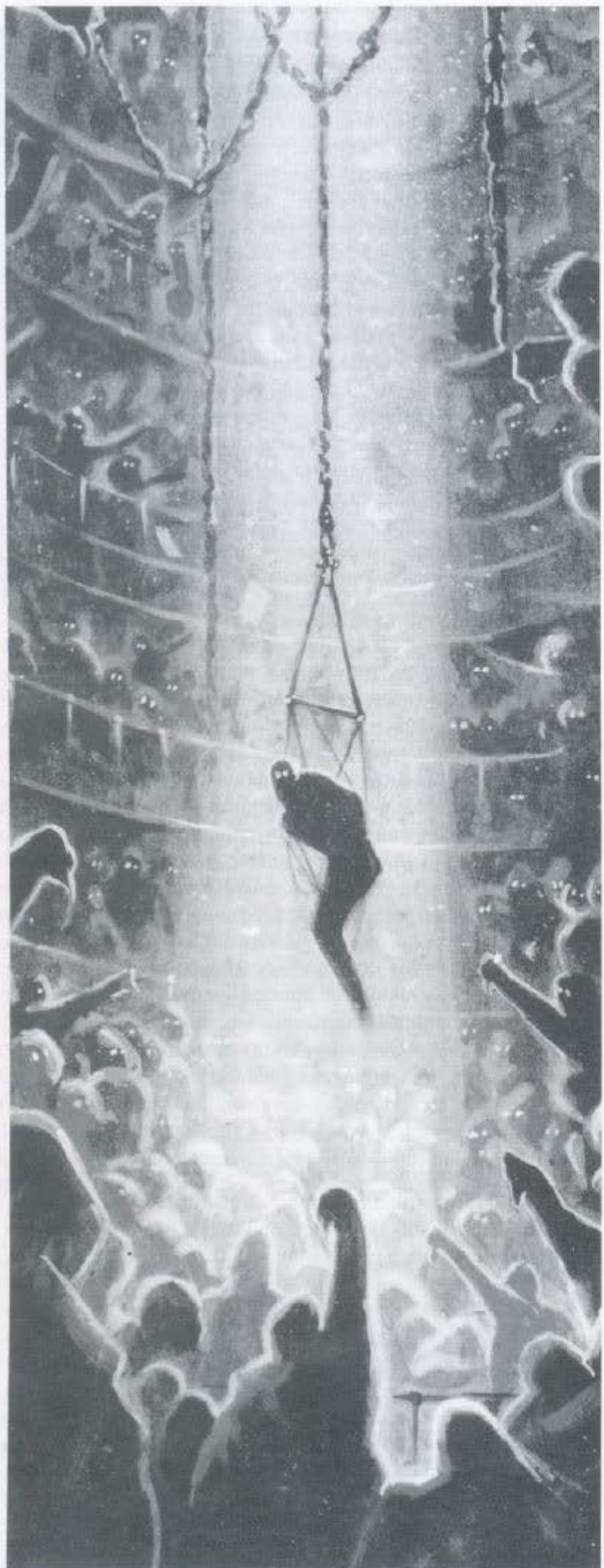
A prática da diablerie é a pior de todas. Se for pego, um diablerista (imediatamente identificado pelas linhas negras em sua aura) não pode esperar nada menos do que a Morte Final. Existe uma política de negligência benigna que em alguns casos é aplicada na prática de diablerie em estrangeiros (se nada mais, isto funciona como uma grande motivação para fazer com que os mais jovens cacem os vampiros do Sabá), mas a diablerie dentro da seita é proibida. Isso não significa que alguns Membros não tentem cometê-la ou que às vezes consigam, mas estes ficam marcados para sempre com as evidências do crime e correm o risco de serem perseguidos. Um príncipe que prende um diablerista normalmente faz de sua morte um fantástico espetáculo, que muitas vezes serve como uma lição para os Membros que vêm pensando em complementar sua dieta.

CORTE NOTURNA

As Tradições são as leis que se encontram no coração da sociedade da Camarilla; tudo mais são variações e elaborações. Contudo, mais de 4.000 mil anos de história e tradição têm sua importância e quando a ordem é invocada nas cortes da Camarilla, 40 séculos são levados em consideração.

Os príncipes são tradicionalmente encarregados com a manutenção das leis em suas cidades, e até a Renascença, isso era tudo o que muitos príncipes e despotas faziam. Os príncipes dos vampiros, absolutos em sua autoridade, dispensavam a justiça e puniam como o Rei Salomão, ou com mais frequência, como Hammurabi e Draco. Com o passar dos anos, as cidades cresceram e os príncipes se viram diante de maiores responsabilidades. Muitos deles delegaram algumas das tarefas de execução da lei a diferentes oficiais, sobretudo para o xerife e o zelador do Elíso. Nas noites modernas, os xerifes, zeladores e alguns primógenos (normalmente





Ventre) carregam o fardo de impor as leis decretadas pelos príncipes. Nos escalões mais altos, os justicaires são os responsáveis pela imposição das leis da Camarilla a toda a seita, ajudados pelo número de arcontes que desejarem.

A maioria das leis dos Membros específicas para certas cidades lida com situações e circunstâncias particulares da cidade. Estas modificações dos códigos legais básicos da Camarilla têm como objetivo a preservação da Máscara e da paz (embora muitas vezes exista pouca diferença entre os dois). Estas leis normalmente consistem de variações das Tradições, uma vez que estão relacionadas a condições únicas da cidade. A Primeira Tradição, por exemplo, é considerada essencialmente inviolável, mas um príncipe pode fazer considerações adicionais sobre o contato entre os mortais e os vampiros, como determinar que os Membros podem andar entre os mortais contanto que não façam nada que os identifiquem como seres sobrenaturais, ou que até mesmo os contatos mais sutis entre eles (além da alimentação) estão fora de cogitação. Em cidades em expansão, como Houston, a Segunda Tradição pode ser interpretada como se referindo ao refúgio de um vampiro e o quarteirão em que ele se encontra, enquanto na populosa São Francisco, somente os refúgios estão inclusos. Na verdade, os príncipes praticamente têm *carte blanche* no que se refere à criação de leis. Contanto que a Máscara esteja sendo mantida e as coisas estejam andando bem, poucos justicaires se interessam em examinar as minúcias das leis de cada cidade. Espera-se que os xerifes e zeladores estejam cientes das mudanças no código legal de suas cidades e as adotem sem variação ou desleixo. Pede-se que cada primógeno informe ao seu clã os mecanismos de novas leis, quando elas são criadas, e cada senhor tem o dever de ensinar suas crianças.

Se o Círculo Interno desejar regrer uma interpretação de uma das Tradições, espera-se que o decreto seja obedecido sem que ele tenha que enviar os justicaires para se assegurarem. Na verdade, a maioria dos príncipes está muito ocupada governando suas cidades para seguir os mais novos éditos ao pé da letra. Eles muitas vezes fazem o que podem para implementar a nova decisão, mas nos dias de hoje, não é difícil de se encontrar uma cidade que tenha ignorado um decreto do círculo devido a circunstâncias extenuantes.

VOCÊ ESTÁ PRESO!

Como exatamente um Membro é pego em *flagrante*? Patrulhar as ruas faz parte da descrição das funções do trabalho de um xerife, e mesmo com vários delegados, não é possível que ele e o seu destacamento estejam em todos os lugares. A execução da lei, portanto, freqüentemente se baseia em dicas fornecidas por

AINDA PODE FICAR PIOR

Não questionar um castigo dado por seu senhor é o que alguns neófitos chamam de "Espere até que o papai chegue em casa!" o que significa, "Tome o remédio do seu senhor e sorria, porque se ele te entregar para o príncipe, afé que você vai ter que engolir." Os vampiros capturados por um oficial e levados ao príncipe apelam de imediato para seus "pais" e a partir daí as coisas só pioram. Nestes casos, o senhor também é repreendido e punido juntamente com o novato infrator. Não é preciso dizer que depois de ser punido desta forma o senhor não estará contente com sua criança.



Membros de diversos postos. O Zelador do Elsio observa infrações do Elsio e da Máscara dentro de sua esfera de ação, enquanto o algoz rastreia as divisas em busca de violações da Máscara e das leis da cidade; os delegados do xerife são avisados para observar tudo ao seu redor. Em alguns casos, câmeras de vigilância dos mortais e carniçais observadores lendo seus jornais já registraram Membros infratores. Um neófito que olha accidentalmente para cima na hora certa e vê um crime pode levar a informação à primigênie ou a algum ancião (o que normalmente faz com que o ancião leve o crédito pelo aviso). A maioria das prisões e capturas são baseadas em dicas dadas ao xerife ou príncipe, freqüentemente acompanhadas de armadilhas que asseguram que as devidas autoridades peguem o ofensor com as mãos na massa. Quando, por alguma razão, o Membro em questão é considerado "problemático" pelo príncipe, as autoridades estão inclinadas a se utilizar de fontes indignas de confiança ou até mesmo armadilhas — qualquer coisa para pegar o infrator. Não existe *habeas corpus* entre os Membros; as leis do príncipe são absolutas e cabe a ele impô-las da forma que desejar.

Isso não significa que os membros não escapam impunes de seus crimes — na verdade, muitas vezes isso acontece. Existem vampiros que sabem exatamente até onde vai o campo de ação do príncipe, onde eles provavelmente não estarão sendo observados e o que é possível fazer sob a proteção das sombras. Estes vampiros freqüentemente também sabem qual é o preço do xerife, ou suas fraquezas.

Mas, o que acontece com um Membro que for pego infringindo a lei? Isso pode variar imensamente dependendo tanto das circunstâncias do crime, quanto da ocasião em que ele se apresentar ao júri.

Se o delinquente tiver sorte, seu ancião o alcançará primeiro e cuidará do caso. Publicamente, o senhor faz o que pode para varrer o incidente para baixo do tapete ou pelo menos suavizar o impacto. Se o caso for levado ao Elsio, as palmadas na mão e diários de desprezo podem não acabar nunca. Uma vez que o senhor pode ser responsabilizado pelas ações de sua criança, quanto menos pessoas estiverem pensando sobre as ações da criança geniosa, menos pessoas se voltarão contra ele. O príncipe irá querer se assegurar de que não tenha ocorrido nenhuma quebra da Máscara, mas dificilmente se preocupará muito com o assunto. A portas fechadas, contudo, o cenário é completamente diferente. O senhor irá se assegurar de que a criança entenda o que fez de errado, o que ele teve que fazer para limpar a confusão e o que a criança vai ter que fazer para reparar o dano. Uma plethora de desculpas e um leve arrependimento é apenas o primeiro passo na reabilitação do ofensor. O senhor também pode exigir que a criança realize certas retribuições ou pode colocá-la "de castigo", permitindo que ela saia somente para caçar e só quando acompanhada pelo senhor. Instruções mais rígidas, freqüentemente envolvendo punições físicas (como quebrar todos os ossos da mão do ofensor, todas as noites da semana), ou humilhação pessoal, também são comuns, principalmente se o senhor em questão estiver distante da Humanidade que um dia existiu dentro dele. Se a criança considerar o assunto como uma travessura e não demonstrar arrependimento (se ela agir como se o seu único erro foi ter sido pega), o senhor está perfeitamente dentro dos seus direitos para puni-la com mais severidade.

Os julgamentos dependem puramente dos caprichos do príncipe e dos precedentes; Não há nada nas Tradições ou em

RÁBULAS

Shakespeare pode ter advogado em favor da morte de todos os advogados, mas a maior parte dos mais infames râbulas acabaram dentro do notável sistema da Camarilla. Os defensores públicos são freqüentemente escolhidos como neófitos em potencial pelos Brujah, os advogados de direitos autorais e entretenimento traçam seu caminho em direção aos Toreador e os advogados de corporações e promotores de justiça são escolhidos pelos Ventre. Depois de entrar nos clãs, esses advogados em geral recomeçam exatamente de onde haviam parado, aprendendo tanto quanto podem sobre as leis da Camarilla, as particularidades das leis de uma certa cidade e todas as falhas imagináveis que existem nas Tradições. Os vampiros dispostos a aprofundar seus conhecimentos freqüentemente passam a ter aulas com alguns legisladores muito antigos, desde os sólons da Grécia até pensadores Iluminados e mesmo alguns juristas "modernos" (entre os quais, segundo boatos, incluem-se luminares como Daniel Webster e William Jennings Bryan). Aqueles que estudaram na Academia de Lichtenstein recordam as noites de aperfeiçoamento da habilidade de debate sob os olhos atentos de antigos cônsules romanos e membros do Sanhedrin. Os pós-graduandos da universidade da Virgínia recordam a época em que Clarence Darrow, logo após o julgamento de Scopes, foi convidado para uma conferência (após o que, as lembranças do encontro foram varridas de sua mente pelo diretor da escola).

Estas águias da legislação que serviram como defensores em vida, freqüentemente continuam suas cruzadas durante a não-vida, oferecendo seus serviços aos Membros que não têm nenhum recurso, ou se colocando à disposição de seus clãs. Assim como durante a vida, os vampiros que trabalham como advogados podem exigir honorários exorbitantes por seus serviços, colocando o clã em uma situação onde ele tem que escolher entre contratar um advogado, e com isso praticamente se vendendo com escravos, ou esperar que o companheiro de clã possa cuidar de si mesmo. Os auto-declarados "defensores públicos" são raros, e para um Membro em desespero, encontrar um é tirar a sorte grande. Muitas vezes os defensores só são conhecidos por meio do boca-a-boca e de cartões de visita esfarrapados, passados cuidadosamente de mão em mão. Muitos destes advogados trabalham nas cortes pela emoção da vitória e não pelo dinheiro. Um advogado Toreador descreveu o discurso de encerramento como sendo uma arte tão bela ou inspiradora como a pintura de um quadro, enquanto um advogado Brujah declarou que a emoção da vitória é mais saborosa do que qualquer vitae que ele já tenha bebido. Embora estes advogados raramente peçam dinheiro — a maioria de seus clientes são indigentes e têm companheiros de clã tão indigentes quanto eles — um Membro sábio sempre consegue encontrar uma forma de expressar sua "gratidão". Presentes de valor equivalente, empréstimo de Influência, ajuda, informações, heranças de família; marionetes de sangue, o ensinamento de Novas Disciplinas ou Habilidades ou mesmo a prestação de serviços, qualquer uma destas coisas pode ser oferecida como pagamento.



qualquer outra lei que dê ao acusado alguma espécie de direito. Um príncipe pode decidir deixar que o acusado defina em um porão e ninguém poderia contradizer sua escolha. Tradicionalmente, o príncipe, em conjunto com o conselho da primigénie, atua como o juiz. O clã do acusado pode fazer uma petição para que um ancião de fora da cidade ou mesmo um arconte presida a sessão, se este tiver influência suficiente, se o crime for sério (qualquer coisa que possa resultar na Morte Final do acusado é considerado como sério o suficiente) e se houver dúvida quanto à capacidade de discernimento do príncipe. A última alegação é um empreendimento arriscado, sendo que uma acusação de incompetência pode gerar novas disputas e uma de preconceito é muito difícil de provar. Alguns Membros mais modernos tentam invocar o problema da "publicidade pré-julgamento", mas normalmente são zombados durante o Elíso. Todos os acusados são considerados culpados até que se prove o contrário, sendo que normalmente cabe a eles obter as evidências. Espera-se que o infrator defenda a si mesmo, a não ser que ele ou alguém de seu clã encontre um Membro disposto a atuar como advogado. Se o príncipe não estiver sentado na cadeira de juiz, ele ou o zelador do Elíso podem atuar como promotor público.

Quando os vampiros têm a habilidade de moldar a mente de outros ou criar ilusões de eventos, pode ser muito difícil desvendar a verdade. Um indivíduo que se encontre na tribuna, ou seu defensor, pode exigir que sua aura seja examinada durante o interrogatório, ou que sua memória seja sondada em busca de bloqueios ou alterações. Se ficar evidente que o acusado está dizendo a verdade (como ele a vê, não importando se ela é ou não verídica), as circunstâncias exigem que lhe seja permitido inspecionar o bloqueio. Infelizmente, os mais habilidosos vampiros com estas capacidades tendem a ser os Tremere e os Malkavianos, e para alguns, nem mesmo a morte é motivo suficiente para permitir que um membro de qualquer um destes clãs entre em sua mente. Os vampiros que recebem permissão

para examinar os pensamentos da vítima têm que jurar que não irão interferir ou mexer com mais nada, mas já houve incidente onde outras informações foram removidas durante a investigação ou o bloqueio examinado foi meramente reforçado de forma ainda mais profunda e sutil.

Um príncipe também pode tentar julgar um ancião infrator, que faz com que a maioria dos anciões zombem de sua autoridade, recusando-se a comparecer à corte e enviando os pedaços do xerife em diversas caixas em resposta à audácia de uma tal exigência. Nestes casos, o príncipe pode apelar para a ajuda de um justicar que por sua vez determina se as acusações exigem a formação de um conclave. Se decidir que sim, o justicar irá convocar um pequeno conclave com o objetivo de julgar o infrator normalmente presidido na cidade interessada. Estes encontros não são tão amplamente anunciados e divulgados como os conclaves tradicionais, uma vez que só visam o complemento de um julgamento e nada mais. O ancião pode optar por ter um ajudante para auxiliá-lo em sua defesa; caso contrário, ele está sozinho. Quando um príncipe infringe a lei, o assunto é tratado em um conclave, sem perguntas prévias. Os príncipes são supostamente os baluartes da Camarilla em suas cidades e quando um deles despreza a lei, deve ser transformado em um exemplo. Os vampiros que infringem as Tradições de forma difundida influenciando uma região ou nação, também são julgados em conclaves. Os julgamentos dignos de um conclave podem ser colocados de lado até a época do conclave anual ou podem ser convocados dentro da cidade envolvida para tratar estritamente do que se refere ao julgamento.

Conforme a Quarta Tradição, o senhor de uma criança também é punido quando esta infringe as leis. A maioria dos julgamentos deste tipo são bastante públicos e visíveis, um aviso para a criança do que irá acontecer com ela e um lembrete profundo das mudanças que ocorreram em sua vida.





Cabe ao senhor criar e guiar corretamente sua criança para que esse tipo de coisas não aconteça. Se o senhor sobreviver ao julgamento, a criança provavelmente aprenderá sua lição, se é que ainda não aprendeu. O xerife e o príncipe normalmente lidam com este tipo de infrações dentro da própria cidade.

Quando em julgamento, o acusado deve permanecer quieto (em alguns casos, amordaçado ou Dominado em silêncio), ouvindo as acusações lançadas sobre ele, e então, defender-se da melhor forma que puder. Se tiver ajuda legal, o advogado pode invocar testemunhas ou exigir que a memória de sua vítima seja examinada em busca de adulterações. Em certos assuntos, alguns primógenos interferem a favor de seus companheiros de clã de tal forma que acabam semeando suspeitas na mente dos demais primógenos (e, em alguns casos, do príncipe). O príncipe pode, no entanto, por direito de cargo, negar ao ofensor qualquer chance de defesa e estipular o castigo de imediato. Os Membros julgados em conclaves normalmente desfrutam de uma posição suficientemente influente para garantir-lhes uma chance de falar (e eles não a desperdiçam). Discursos comoventes já salvaram muitos príncipes de uma pira noturna ou do sol do meio-dia; embora mais tarde, ele ainda tenha que enfrentar sua cidade.

Em muitos casos, os julgamentos são situações apavorantes. Para o acusado significa enfrentar difamações, o desprezo de seus pares, sondas mentais e o risco real da Morte Final da forma mais dolorosa possível. Seria de espantar, portanto, que eles aproveitam ao máximo cada pausa que conseguem obter? Durante este período, o Membro que se encontra na tribuna descobre quem exatamente são seus piores inimigos e maiores amigos. Os companheiros de clã e amigos colocam o acusado em grande débito e subornar e pedir favores ao príncipe e ao conselho da primigénie a fim de obter permissão para falar em seu favor, tentando ao mesmo tempo sobrepujar seus inimigos que querem se assegurar de que eles não tenham essa chance. O primógeno do Membro pode se utilizar de vários anos de prestação de serviço para assegurar ao seu companheiro um resultado mais justo. Os oficiais que são companheiros de clã ou amigos do infrator muitas vezes se encontram em todos os tipos de situações complicadas, instruídos pelo príncipe para não "abusarem" de sua autoridade, querendo ajudar um amigo em necessidade com informações concedidas por seus postos e freqüentemente sofrendo ameaças de poderes maiores que os seus. Várias evidências cruciais já desapareceram subitamente em decorrência de cobranças de débitos e testemunhas que "deram um pulinho" nos esgotos na hora errada.

PAGANDO O PREÇO

Dentro da sociedade da Família as punições são bastante públicas e têm a intenção de transmitir um aviso sobre o funcionamento da justiça e a disposição da Camarilla para usar quaisquer meios necessários para manter a ordem. A maioria das punições dadas por príncipes e arcontes podem ser divididas em sociais, físicas e criativas; quando a sós, cabe aos senhores e líderes de clã decidir o que fazem com seus ofensores.

As punições sociais são o tipo usado com mais freqüência contra senhores cujas crianças prematuramente liberadas cometem infrações e contra aqueles cujos crimes não são sérios o bastante para justificar um castigo físico. Tais crimes incluem decisões errôneas ao lidar com mortais e com outros Membros que, de forma semelhante, também estão errados, ou não seguir a etiqueta apropriada ao se

referir aos outros Membros. O criminoso pode esperar uma convocação de seus superiores para comparecer ao Elíso, onde ele será humilhado diante de todos. As hárpias normalmente tomam conta de acabar com parte da, ou toda a, reputação do vampiro e, como parte do castigo, podem até mesmo ser empregadas para propagar seus tolos feitos. Se ele detiver algum posto dentro da cidade, ele poderá ser afastado, dando lugar ao seu substituto. Por um bom tempo, ele será excluído de todas as listas de convidados e freqüentemente será ignorado e esnobado, sempre com alguém observando os seus passos, esperando que ele cometa mais um erro. Os membros de clãs com forte interação social, como o Toreador e o Ventre, temem imensamente estas punições.

As punições físicas assemelham-se aos velhos métodos de rotulação de criminosos — cortar as mãos, marcar a ferro quente, fazer cicatrizes, açoitar e outros. Este tipo de punições tende a ser reservado para os anarquistas (se o criminoso não for imediatamente aniquilado) e clãs como o Brujah, embora o príncipe possa aplicar estas punições a qualquer um que desejar. Para assegurar a publicidade do castigo, o ofensor não pode regenerar a parte perdida do corpo durante um tempo pré-determinado; se não cumprir este prazo, o infrator terá que se apresentar todas as noites para que o sinal seja re-aplicado. Os vampiros que tentarem ignorar ou escapar do seu castigo muitas vezes são submetidos à caçada de sangue, uma vez que eles provam ser desobedientes incorrigíveis, e consequentemente, indignos de piedade.

As punições criativas são as que fazem com que qualquer Membro com um pouco de cérebro se curve servilmente. Essas punições variam desde entregar o ofensor ao clã prejudicado por ele (fatal no caso dos Brujah e Tremere e apavorante no caso dos Malkavianos) até enviá-lo em uma busca como a de Diógenes. Castigos criativos podem ter resultados...interessantes. Um Brujah incontrolável obrigado a limpar a biblioteca do seu senhor e ler uma lista de livros como castigo a um comportamento inadequado, pode vir a descobrir que realmente gostou dos clássicos que lhe foram dados para ler, iniciando uma busca por Membros que foram contemporâneos de Jonathan Swift. Normalmente, no entanto, um "castigo criativo" é semanticamente equivalente a um "tormento criativo;" poucos príncipes se preocupam com a reabilitação mais do que com a reafirmação de sua autoridade e obtenção da vingança.

Os vampiros julgados em conclaves sofrem castigos muito mais sérios em consequência de seus crimes. Contudo, o acusado ainda tem algumas opções. Ele pode desafiar a decisão ao rogar por uma provação, criada para ele pelo justicar. Esta provação pode ser, literalmente, qualquer tarefa imaginável e com um prazo máximo para o seu complemento. Se o acusado não cumprir a tarefa determinada satisfatoriamente (na opinião do justicar), terá que aceitar a sentença. Se o crime for considerado muito odioso para permitir uma provação, o acusado pode desafiar um dos seus acusadores para um ritual de combate. Assim como as provações, um julgamento por combate pode incluir praticamente qualquer espécie de detalhe bizarro, desde vendas nos olhos até a proibição de armas e do uso de Disciplinas. Na maioria das vezes, contudo, esses combates são armados desde o início e o acusado vê a opção como uma forma de morrer de pé em vez de ajoelhado. (Se tiver sorte, ele ainda poderá levar consigo um dos Membros que o prejudicou durante o processo.)



Em ocasiões raras, Quando o réu derrota o seu acusador, a sentença normalmente é reduzida. Esta redução normalmente é pequena; na verdade, na maioria das vezes a clemência só acarreta em uma morte rápida em vez do exílio. Contudo, nem mesmo uma vitória em um julgamento por combate é rota certa de escape; existem várias histórias sobre combatentes vitoriosos que foram mortos depois que a multidão foi conduzida ao frenesi devido ao espetáculo sanguinolento do combate.

O CONCLAVE

O conclave é o maior evento político dos vampiros, em que todos os Membros podem participar. Eles servem como a suprema corte da Camarilla, o corpo legislativo que decide o caminho e considera o lugar da seita tanto na sociedade mortal quanto na vampírica, e como um palco onde se reafirmam todos os princípios da Camarilla. Para os anciões eles são uma congregação sem igual, uma oportunidade de conhecer outros vampiros de mesma hierarquia, conversar e fazer negócios sem a constante interrupção das "crianças". Para os ancillae e neófitos, eles são uma ocasião social onde encontrar companheiros de clã e amigos, um lugar para trocar fofocas e (para os que têm coragem) se aventurar no mundo da política dos vampiros em grande estilo. Além disso, os conclaves são uma das únicas motivações que impedem que muitos vampiros jovens mudem para o lado dos anarquistas ou do Sabá ou simplesmente abandonem a Camarilla, pois lá os jovens podem falar diretamente com os anciões e têm uma chance de serem ouvidos. Além disso, eles também têm a oportunidade de votar para escolher o caminho que a Camarilla deve tomar.

Normalmente, apenas os Membros da Camarilla que são cedados para o conclave são bem-vindos, contudo, alguns indevidos amigáveis também são permitidos, uma vez que os assentados em um conclave podem estar relacionados com os viajantes como um todo. A notificação da convocação de um concilium normalmente é feita no Elsio, sendo que a novidade é ser informada aos ausentes pelas crianças e companheiros de ci-

EXEMPLOS DE PROVAÇÕES

- Resistir à luz do sol ou chamas durante um tempo predeterminado.
 - Proezas Físicas, como resistir à pressão de uma prensa.
 - Não se alimentar durante um tempo predeterminado; o acusado entrar em frenesi antes do término do prazo estabelecido ele fracassa.
 - Colocar-se à mercê de outros Membros que estão livres para insultar ou atacar o acusado. Se revidar de qualquer forma, o infrator fracassa.
 - Encontrar alguma coisa (um fragmento do *Livro de N... ou uma safira estrela) para o justiciar em um tempo limite prazo estabelecido.*
 - Fazer vigília durante um dia inteiro sem cair no sono e perder a concentração.

As provações são testes levados muito a sério pelos justicar (que nunca facilitam na hora de sua criação). Qualquer Membro que sugerir provações frívolas ou obviamente impossíveis pode acabar como prato principal da próxima refeição.

EXEMPLOS DE SENTENÇAS

Algumas das sentenças mais comuns atribuídas por príncipes incluem:

Delitos Menores

- Servir a um outro Membro ou até mesmo a um carniçal; freqüentemente durante um ano e um dia;
- Serviços Domésticos, como limpar as ruas ou realizando incumbências para outros vampiros;
- Apresentações públicas no Elíssio (este castigo é particularmente popular entre os príncipes de três a cinco séculos de idade);
- Perda de título.

Delitos Moderados

- Exílio temporário da cidade;
- Privar de todos os débitos e benefícios;
- Privar do rebanho (que é ou atribuído a outro Membro ou morto);
- Perda do domínio;
- Fazer com que o infrator beba um ou dois goles do sangue do príncipe, levando-o mais perto de estar ligado ao sangue do príncipe. É rara, contudo, a imposição do laço de sangue completo; o conselho da primigênie normalmente se zanga com esse tipo de coisa.

Delitos Graves

- Destrução do vampiro (normalmente por exposição ao sol);
- Destrução da progênie;
- Exílio permanente;
- Doação forçada do sangue do infrator à capela Tremere local para que o clã se assegure de um bom comportamento futuro.

Somente um justicar pode invocar um conclave e, a não ser por algumas exceções (como a festa setenal do antigo justicar Gangrel em Nova Orleans), eles costumam ser eventos raros e irregulares. A logística relacionada com a organização de uma reunião como esta não permite que os conclaves sejam anunciados por capricho; da mesma forma, o cancelamento de um conclave só ocorre sob circunstâncias extremas. Uma vez que grande parte dos participantes têm um sangue muito forte (caso dos anciões e de outras celebidades), o local da assembléia é mantido em segredo por tanto tempo quanto o possível, mesmo enquanto os organizadores do conclave mantêm em mente o tempo de viagem e as necessidades dos que vêm de grandes distâncias.

Os justicares só invocam conclaves para tratar de problemas sérios — indivíduos ou situações que ameacem a Camarilla como um todo. A logística referente às viagens, acomodações e à Máscara fazem deste um requerimento obrigatório. Além disso, os conclaves freqüentemente tomam decisões concernentes às Tradições, aproveitando a oportunidade para discutir outros assuntos pendentes. No conclave anual de 1994, a questão da Internet foi discutida no que se refere à Máscara, juntamente com a Segunda Tradição e a sua conexão com a Rede. Vários anciões escolheram incluir grande parte dos neófitos e ancillae, mais versados na tecnologia; na discussão, os jovens Ventruce certamente adquiriram grande prestígio como resultado de seu desempenho.

Alguns conclaves são convocados para julgar Membros poderosos, na tentativa de conter disputas destrutivas entre os anciões e depor príncipes corruptos, como o Conclave de Minneapolis em 1887, quando o despótico Príncipe Cyril Ximenes foi levado a julgamento devido às suas exigências absurdas relativas à Máscara e meios ainda mais excessivos de impô-la.

No entanto, nem todos os participantes de um conclave estão lá para tratar de negócios — muitos vampiros comparecem a fim de conhecer novos companheiros de clã, tanto para fazer negócios quanto por prazer. O alvoroço dos conclaves é a quantidade de vampiros participantes faz dele o local ideal para fazer contatos de negócios às ocultas ou para que grupos de anciões se reúnam em sessões que não pareçam nada mais suspeitas do que os seus tradicionais saraus sociais.

Para os vampiros mais jovens, os conclaves são um dos poucos benefícios oferecidos pela associação à seita. As oportunidades de conversar e estabelecer contatos durante um conclave são capazes de enlouquecer qualquer um, e para muitos neófitos, este acaba sendo o primeiro contato com o enorme mundo ao qual eles pertencem. Vários senhores levam suas crianças para apresentá-las a mais membros do clã, talvez avós ou tataravós, ou para ensinar-lhes uma primeira lição sobre a estrutura política da Camarilla. Os vampiros mais jovens podem falar em assembléia e expressar sua opinião, e os neófitos extrovertidos e com mentes aguçadas podem impressionar potenciais mentores ao mesmo tempo em que reforçam a reputação de seus senhores. Os jovens podem votar, acreditando ter desta forma um pequeno controle sobre seus destinos em uma sociedade que limita os benefícios de seus membros de acordo com a idade. A maioria dos ancillae e anciões concordam que por meio destas pequenas coisas (indubitavelmente pequenas se comparadas à amplitude da sociedade vampírica) os mais jovens ficam mais contentes e menos propensos a dar início a mais uma Revolta Anárquica, podendo até mesmo ser levados a se tornar a próxima geração a levar adiante a tradição (e Tradições).

ORGANIZAÇÃO

Devido à rapidez com a qual podem ser convocados, os conclaves são um pesadelo logístico até mesmo para os anfitriões mais experientes. Poucos dos vampiros que comparecem ao conclave têm idéia da dificuldade que se esconde por trás do evento, desde sua proclamação até sua finalização.

SEGURANÇA

Quando um justicar convoca um conclave, normalmente só anuncia o local em que ele acontecerá um mês antes do evento. Em geral, os príncipes e hârpias das cidades de toda a nação recebem a notícia um pouco antes de ela ser anunciada oficialmente, embora anunciar-lá antes do justicar possa despertar sua ira, tanto pela quebra do protocolo quanto pelo risco de alertar os inimigos da seita. As maiores preocupações são com os ataques do Sabá e dos anarquistas — quanto menos tempo o inimigo tiver para se preparar, menores são as possibilidades de ele preparar um ataque suficientemente organizado para dar certo. A notícia sobre o conclave é inicialmente proferida durante um Elíssio e depois propagada por meio de grupos de fofoca (os vários existentes em uma cidade). Os vampiros que não podem comparecer ao Elíssio normalmente recebem a informação de amigos, companheiros de clã e crianças da noite, de forma que somente os Membros mais



isolados (ou loucos, no caso dos Malkavianos) não ouvirão o chamado. Nos anos em que o Sabá andava mais ativo, blefes relacionados à localização do evento eram comuns, o que em muitos casos acabava sendo enganoso e perigoso para os vampiros que perdiam as últimas notícias (juntamente com os bandos do Sabá), podendo, como resultado, dar de encontro com armadilhas de grande escala. Um destes desastres ocorreu em 1957 quando um conclave foi convocado para Roterdã e depois cancelado e remarcado para Bruxelas; o problema é que a informação foi anunciada muito tarde para um grupo de visitantes anciões americanos. Os infelizes turistas só descobriram tarde demais que o Sabá da Europa é tão depravado quanto os seus equivalentes americanos e que eles não gostam nem um pouco de serem feitos de bobos.

Alguns vampiros vêm debatendo (em conversas disfarçadas de reuniões políticas) a mudança da tradição, para que somente os vampiros convidados possam comparecer. Esta idéia vem sendo vedada tantas vezes quanto é apresentada, principalmente porque a tradição diz que qualquer um que ouvir o chamado pode comparecer (e mudar uma tradição é considerado uma tarefa ligeiramente mais fácil do que parar as Cataratas de Niágara), e em segundo, devido à preocupação que eles teriam para distribuir um número certo de convites. Se alguém fosse esquecido, insultos surgiriam e, deste ponto em diante, as coisas começariam a se deteriorar. Os Membros que apóiam os vampiros mais jovens também temem que sem suas discussões e festejos, os conclaves perderiam grande parte de sua vivacidade. Se nada mais, as festas e reuniões de clãs asseguram aos anciões de que suas "crianças" estarão ocupadas.

Nas noites de hoje, a segurança dos conclaves se tornou mais rígida de todas as formas possíveis. Uma vez que os vampiros do Sabá se tornaram mais frenéticos e a Camarilla adquiriu ainda mais inimigos com os quais se preocupar, a seita, naturalmente, dá cada vez mais importância ao potencial para uma catástrofe inerente à concentração de tantos anciões poderosos em um mesmo local. Vários Membros que pensam da mesma forma tem várias piadas sobre isso, desde "vamos ter que começar do zero" até "é um mercado de carne" e "um acidente esperando para acontecer". Estas piadas nunca são pronunciadas muito ruidosamente quando uma cidade está hospedando um conclave. Certa vez, um xerife de uma cidade vizinha a uma outra que, na época, hospedava um conclave, ouviu um grupo de neófitos fazendo observações similares e decidiu não se articular; o grupo foi aprisionado até que o conclave acabou sem nenhum acidente.

O chefe da segurança é normalmente escolhido pelo justicar que invocou o conclave. O vampiro escolhido pode ser um arconte, um ancião ou o xerife da cidade anfitriã. Ele é o responsável por se assegurar de que nenhuma pessoa indesejável consiga entrar, que nenhum dos que estão dentro causem problemas e que tudo ocorra sem a intromissão do Sabá, anarquistas, Lupinos ou qualquer outro inimigo da seita. Conduzir a segurança é uma das tarefas mais importantes de um conclave, portanto, o justicar deve escolher cuidadosamente o responsável, ciente de que a morte de dúzias de anciões da alta hierarquia cairia mal até mesmo no seu currículo. Os vampiros que já ocuparam o cargo contam histórias que parecem farsas de desacertos apavorantes, onde eles tentavam conter ameaças sem infringir a Máscara ou alertar os participantes do encontro sobre a crise efervescente.

O chefe da segurança pode escolher delegados para ajudá-lo, normalmente escolhendo vampiros com leques amplos de habilidades à sua disposição. Indivíduos com habilidades versáteis são mais escolhidos com mais facilidade do que grandes especialistas; um Brujah que saiba lutar bem, tenha um bom conhecimento sobre a sociedade dos Membros e seja um excelente investigador é considerado como uma opção melhor do que um outro Brujah cujo maior único talento é o de golpear as coisas e fazer com que elas permaneçam no chão. Além disso, um comandante sábio normalmente escolhe membros de todos os clãs, para evitar acusações de "favoritismo". As pessoas normalmente estão mais dispostas a obedecer seus iguais; somente um Malkaviano é capaz de fazer com que um companheiro de clã entenda que os seus delírios chamam muita atenção, de um modo que nenhum Tremere ou Gangrel conseguiria. Um chefe de segurança recruta tanto os membros de sua cidade como outros que fazem parte da sua rede de contatos em diversas outras, dependendo das circunstâncias do conclave. Se o conclave for puramente um julgamento para resolver problemas na cidade, o chefe só recruta os habitantes locais, mas conclaves nacionais e internacionais exigem uma composição mais diversa. Muitas vezes o chefe da segurança também busca a ajuda de uma hárpias para ajudar na questão da etiqueta e assegurar-se de que as coisas corram com tranquilidade.

Os chefes de segurança gozam de grande influência, devido ao grande perigo que rodeia os conclaves. Eles têm o direito de prender praticamente qualquer um que esteja causando distúrbios ou ameaçando os procedimentos. A maioria dos justicares concede aos seus chefes de segurança o direito de usar de força letal contra quaisquer inimigos do conclave, o que pode incluir os anarquistas, o Sabá, Lupinos, qualquer outra ameaça sobrenatural e até mesmo jovens Membros excessivamente indisciplinados da Camarilla. Ocasionalmente, contudo, o poder da segurança é limitado pelos anciões, mas se o responsável estiver realmente preocupado e expressar suas queixas ao justicar anfitrião, este certamente irá lidar com o problema. Com frequência, o príncipe confere alguns de seus poderes ao segurança, como contatos na polícia e administração da cidade, para ajudá-lo durante o conclave.

Ultimamente, os vampiros mais jovens vêm atualizando o sistema de segurança que costumava ser composto de alguns Brujah armados com espadas e alguns Tremere lendo runas de proteção. Detectores de metal discretamente instalados, sensores de calor, câmaras infravermelhas e câmaras de circuito fechado fazem parte do arsenal de qualquer chefe de segurança digno do posto. Embora os anciões fiquem inquietos com a presença desses brinquedos tecnológicos, eles dificilmente conseguem encontrar argumentos para discutir sua eficiência na detecção de armas e caçadores. Alguns dizem que os dispositivos colocam os anciões à mercê dos mais jovens, mas aos mais paranóicos já está sendo dito que se eles não gostam dos equipamentos eletrônicos, que fiquem em casa. Estas medidas vêm fazendo com que as hárpias briguem em busca das novas ramificações e importâncias da etiqueta, tais como a forma correta de se exigir que um ancião se submeta a uma revista depois de acionar um dos detectores da entrada, ou onde colocar certas câmaras.

VIAGEM

Os vampiros que viajam para um conclave o fazem por praticamente qualquer meio que lhes esteja disponível. Os que ainda são capazes de se entrosar com a sociedade mortal podem

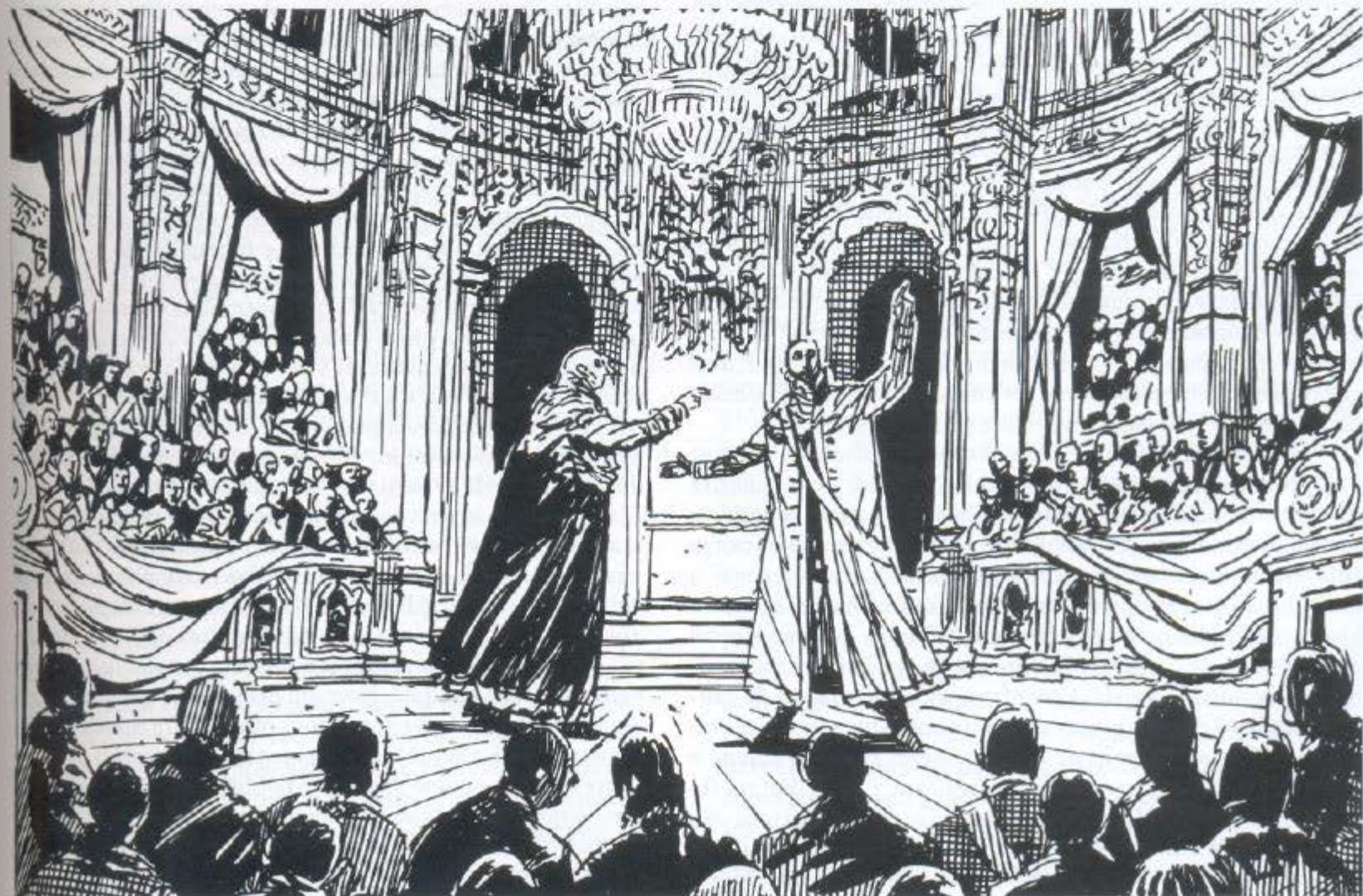
UMA COMÉDIA DE ERROS

Uma dessas histórias foi contada por Allen Two-Timer, um Gangrel de Milwaukee, que contou sobre um conclave que houve na cidade em 1932. O hotel escolhido para alojar uma das sessões do conclave também fora escolhido por um grupo de comerciantes de rum para discutir seus negócios e provar a mercadoria. Na área de desembarque das docas, um dos barris de bebida ordinária foi confundido com o barril de "vinho fino" de um ancião, o que só foi descoberto quando Allen experimentou o vinho que estava vazando e percebeu ser um rum de péssima qualidade. Vendo o erro, ele enviou dois delegados para recuperar a vitae perdida enquanto protelava a sessão. Os delegados, dois Brujah, lembram-se de ter tido várias idéias, inclusive a de se disfarçar como garçons, entrar na sala com se fossem bêbados ou soar o alarme. Finalmente, os delegados decidiram subornar seus contatos na polícia para que eles prendessem os negociantes de rum, infiltrando-se na confusão e saindo com os tonéis perdidos. Enquanto o ancião ficava cada vez mais inquieto com a demora e aplicava reprimendas cada vez mais duras em Allen, somente ele e os delegados sabiam quão perto haviam chegado de infringir a Máscara. Além disso, três dos negociantes de rum que se provaram particularmente sagazes ao resistirem à prisão, acabaram trabalhando para Allen e um deles acabou se tornando sua criança.

tomar aviões, trens, transatlânticos (um forma comum de se viajar para a Europa para os anciões que ainda não se adaptaram aos aviões), carros ou até mesmo de carona. Grupos de Brujah e Gangrel chegando em motos podem fazer com que as estradas pareçam convenções de motoqueiros, enquanto carros e limusines bem conservados transportam os Ventre e Toreador embalsamados. As conduções malkavianas podem ser transportadas por guinchos ou por meio de mortais infelizes Dominados a levá-las, ou eles podem simplesmente tomar ônibus velozes (que lhes oferece a vantagem de poder assustar os passageiros).

Os vampiros que necessitam de condições especiais para poderem viajar (Membros claramente não-humanos, como alguns Gangrel monstruosos e Nosferatu) precisam fazer planos um pouco mais complexos. Muitos Gangrel escolhem viajar em forma de névoa ou de animal para não terem que se preocupar com os mortais. Os Nosferatu e outros Membros que não podem viajar pelos meios tradicionais são expedidos para o seu destino e se asseguram de que um de seus lacaios se encarregue de retirar o caixão das docas, evitando aberturas acidentais. O zelador do Elsio de uma cidade anfitriã de um conclave pode esperar receber muitas embalagens grandes nos dias anteriores à primeira noite do evento.

Lacaios podem ser de grandes ajuda durante viagens, embora sempre sejam uma questão problemática, principalmente durante um conclave. Um carníçal pode se assegurar do transporte terrestre depois de um vôo ou conduzir seu acompanhante embriagado pela manhã para longe do sol, levando-o para sua limusine ou táxi. Alguns carnícias embalam seus senhores em caixas e os embarcam, encontrando-os novamente apenas na ala





de desembarque das docas. Carnicais motoristas de limusine competentes são muito valiosos, enquanto mortais e acompanhantes encantados dispostos a revezar turnos de direção podem ser inestimáveis para vampiros que precisam se utilizar de meios de transporte menos luxuosos.

ACOMODAÇÕES

O período de tempo que uma cidade tem para se preparar para um conclave varia de acordo com o tipo de evento planejado. Um pequeno conclave convocado para a realização de um julgamento ou que só diga respeito a uma cidade em particular é anunciado com mais ou menos um mês de antecedência. Uma vez que o acontecimento só reunirá uma pequena audiência, ele não precisa de tantos preparativos. Por outro lado, um conclave anual regional, nacional ou internacional normalmente é anunciado ao público três ou quatro meses antes da data de abertura, embora algumas cidades tenham aprendido a noticiá-los com até seis meses de antecedência. Existem até mesmo alguns vampiros que dizem que a localização dos conclaves anuais são decididas com três anos de antecedência para permitir que o príncipe tenha tempo de construir novos hotéis e se assegurar de que nenhum outro evento coincidirá na mesma data. Os anfitriões de conclaves anuais costumam informar o príncipe da cidade por meio de cartas solenes que exigem uma resposta igualmente solene. Eventos menores são notificados pela visita de arcontes, que antecede a vinda do justicar. Para um príncipe, é uma honra quando a sua cidade é escolhida para alojar um conclave, pois isso reflete reconhecimento do seu bom trabalho em manter a paz na cidade e protegê-la contra inimigos como o Sabá. Além de serem terrivelmente perigosas, cidades em estado de sítio ou em guerra estão muito ocupadas com outros assuntos para servirem como sede de um conclave.

Hospedar um conclave em uma cidade que já está repleta de eventos mortais parece ideal. Afinal, o suprimento de alimentação é amplo, a cidade abrigará estranhos suficientes para que as suspeitas sejam levantadas contra uma maior quantidade de pessoas e a presença de outros eventos em uma cidade ocupada podem despistar a atenção de caçadores e outros inimigos. No entanto, em uma cidade muito cheia, os espaços podem se tornar muito próximos. Os recursos da cidade são forçados aos seus limites, e depois, é o príncipe da cidade hospedeira que irá sentir as consequências. Se um ou mais turistas desaparecerem, o turismo e comércio da cidade vão ser abalados. Se o que se busca é uma camuflagem de proteção, deve ser cuidadosamente estabelecido um equilíbrio entre muitos mortais e poucos mortais.

Um príncipe informado de que sua cidade está prestes a hospedar um conclave para todo o mundo, prontamente dá início a uma série de atividades. A defesa, equipe e qualidade dos quartos, no que se refere à proteção contra luz, são cuidadosamente avaliados (assim como a maleabilidade dos funcionários). Em certos casos, exige-se que os vampiros com influência na Câmara de Comércio e em empresas de turismo obtenham a aprovação para a construção de novos hotéis. O problema da alimentação de tantos vampiros é examinado minuciosamente, sobretudo no que se refere ao número de Membros entrando na cidade e a flexibilidade dos recursos. A segurança e vigilância da cidade são analisadas em detalhes e os problemáticos são colocados na cadeia ou subornados para ficarem fora do caminho durante algum tempo. Da mesma forma que a

Câmara de Comércio estabelece um limite para as convenções dos humanos, assim a equipe do príncipe (o zelador do Elsio e o xerife) o informa dos recursos da cidade para que ele possa informar o justicar.

É raro, mas algumas cidades recusam a honra de hospedar um conclave. A preocupação citada com mais frequência é a quantidade. Se a cidade não é capaz de sustentar os hábitos de alimentação de tantos vampiros sem colocar a Máscara em risco, os justicars — que são os alicerces das Tradições — normalmente aceitam a explicação. Invasões do Sabá e de Lupinos que comprometam a segurança também são um aspecto preocupante. Se o justicar acreditar que o príncipe está recusando a oferta porque negócios potencialmente perigosos (e ilegais) estão em progresso, contudo, ele pode decidir investigar pessoalmente a recusa. Se a desculpa de ataques de Lupinos ou problemas de insuficiência alimentar for julgada infundada, o justicar pode reformular o seu pedido como uma ordem. Afinal, se não há nada de errado que justifique a não realização do conclave no local, por que o príncipe continuaria a reclamar? Ao príncipe resta a desagradável escolha de continuar negando a ordem (colocando a si próprio e a sua cidade sob fortes suspeitas), ou permitir a organização do conclave, aceitando o que quer que aconteça e procurando um novo lugar para morar.

MÉTODOS DE ORGANIZAÇÃO DE ROBERTI

Os conclaves seguem uma seqüência bastante simples, baseada no antigo sistema judicial e monárquico das cortes apurado com a democracia grega, a tradição vampírica e outras evoluções modernas gravadas sobre o molde pré-existente. O resultado é a formação de uma administração calma, lenta e eficaz. Os vampiros que em suas vidas já tivessem sido membros de um corpo legislativo dizem sentir bastante à vontade nos conclaves. De forma geral, espera-se que os vampiros encarem os conclaves como Elsios, com todos os privilégios e responsabilidades destes.

A posição de cada Membro é tradicionalmente baseada na idade, sendo que as hárpias devem se reunir para monitorar os procedimentos. Os Clãs, especialmente o Nosferatu e o Gangrel, reúnem seus integrantes e sentam-se como um clã, escolhendo um bloco de cadeiras e preenchendo-o conforme seus membros vão chegando. Os vampiros mais jovens se sentam nas "cadeiras baratas", que normalmente não oferecem uma boa visão dos procedimentos e fazem com que a maioria dos neófitos não possam ser vistos ou ouvidos (como gostam muitos dos anciões). Os círculos fazem o máximo para permanecer juntos, embora aqueles cuja diferença de idades entre os integrantes seja muito grande, tenham que se dividir devido à tradição de se sentar de acordo com a idade. As únicas ocasiões em que um vampiro jovem pode se sentar ao lado de um mais velho é quando este estiver sendo escoltado por um ancião ou for, ele mesmo, um ancillae particularmente notável e, nestes casos, é bom que ele se comporte muito bem. Os ancillae e anciões sentam-se nas cadeiras da "segundo fileira" e o vampiro mais jovem sempre tem que dar lugar ao mais velho se uma cadeira estiver em disputa. Brigar por causa de uma cadeira não é visto com bons olhos e este tipo de comportamento pode excluir ambas as partes divergentes da sessão. Convidados — como ancillae e neófitos que serão apresentados — normalmente se sentam próximos aos anciões, mas não muito próximos, a não ser que tenham a intenção de ofender alguém. Os anciões e arcontes se sentam na frente, com a



CONDUZINDO UM CONCLAVE

Depois de ler sobre os conclaves, você deve ter achado a idéia intrigante. Não seria realmente agradável introduzir os seus novos jogadores em um mundo muito mais vasto do que jamais esperaram? E agora que você já pensou sobre isso, você se lembra da logística e treme. Como é que você vai Narrar essa situação extremamente difícil de manejar? Como manter 300 ou mais vampiros na linha? O que vai acontecer se todos decidirem ignorar o evento e pensar que tudo é uma grande festa?

Em primeiro lugar — relaxe! Conduzir um conclave certamente é um desafio, mas não necessariamente imbatível. As chaves para se conduzir um conclave com sucesso são a organização, a oportunidade e a atmosfera. Pegue sua agenda, sente-se ao lado do computador e comece a organizar seus pensamentos.

Quem irá invocar esse conclave e, ainda mais importante, por quê? Os acontecimentos à mão terão um impacto considerável no tema e ânimo de sua história. Quem irá participar do evento? Quais clãs serão representados? Faça um esboço de quem serão suas personalidades principais, desde o topo até a base; nem todos serão anciões e justicaires. Haverá neófitos com olhos brilhantes observando os todo-poderosos vampiros anciões? Haverá algum suposto anarquista tentando unir os jovens sob sua bandeira, mostrando como eles não são bem-vindos no conselho? Haverá ancillae poderosas (tais como regentes ou tenentes) que ainda são tratados como “crianças” insignificantes? Haverá penetras ou espiões dos clãs independentes, do Sabá ou anarquistas? Você não tem que detalhar *todo mundo*, mas é bom ter uma idéia do quê os personagens podem esperar ao lidar com os demais membros de seus clãs.

Considere a profundidade com que os personagens estão se envolvendo na cena. Eles estão planejando tomar parte na sessão? Tomando conta da segurança? Simplesmente querendo festejar? Descubra quais são os planos dos personagens antes de se aprofundar muito na criação. Que tipo de coisas irá lhes chamar a atenção e o que eles irão ignorar? Não faz nenhum sentido colocar todas as melhores dicas e partes mais engraçadas em eventos e cenas nas quais os personagens provavelmente não irão comparecer. Não é só porque eles perderam o evento principal que eles não estarão por dentro das coisas; as notícias são filtradas em conversas de grupos, informes de segurança ou simplesmente em conversas com os companheiros de clã. Além disso, a não ser que o conclave tenha sido convocado por um motivo muito específico (como um único julgamento), não tente fazer com que ele acabe em uma só noite. Se os jogadores estiverem indo em 50 direções diferentes e você estiver preparando tudo sozinho ou com um único amigo, você vai acabar maluco e irá tratar as coisas muito superficialmente. Planeje um período de jogo bastante específico (três sessões, por exemplo) e

quando o tempo acabar, acabou; há coisas suficientes acontecendo em um grande conclave para incentivar meses de sessões de jogo.

Saiba que se você estiver Narrando isso tudo sozinho, terá que usar vários chapéus. Haverá vampiros tentando falar para todos, vampiros passando pelo detector de metais, vampiros dando festas particulares de arrasar — além de carniçais, penetras do Sabá e qualquer outra coisa que você quiser acrescentar. Escolha alguns outros Narradores ou jogadores de fora para ajudá-lo com o trabalho de interpretação. Esta opção irá deixá-lo livre para cuidar da parte principal da história, ao mesmo tempo evitando que os personagens que desejam fazer outras coisas fiquem sentados esperando. Você pode até mesmo fazer com que os personagens tenham dois papéis (se um personagem estiver sentado sem fazer nada — e temporariamente fora do jogo — faça com que ele interprete o Toreador devasso que um dos outros personagens encontrou durante uma festa). Se você estiver pensando nesta possibilidade (oferecer dois papéis aos personagens), leve em consideração as informações que estão sendo dadas ao personagem secundário; fique atento para que os jogadores não se utilizem disso para obter informações que não deveriam ter. Dê aos seus ajudantes um resumo completo de suas novas personalidades, incluindo seus objetivos e motivações, e algum tempo para que eles o leiam e perguntiem rapidamente o que mais precisam saber.

Mas por que ter todo esse trabalho por causa de um conclave? O que os jogadores ganham com isso? Bastante, se ele for realizado adequadamente. É muito provável que seus personagens nunca tenham estado fora da influência do governo da cidade ou se afastado muito de seus limites e, além disso, a oportunidade de conhecer novos membros do clã que não os mesmos velhos conhecidos pode dar a eles uma nova perspectiva da extensão e amplitude da sociedade vampírica. Os conclaves são um ótimo lugar para se plantar sementes de novas histórias com novos inimigos e conhecidos e antigas inimizades reencontradas. Talvez os personagens descubram assuntos que logo terão influência sobre suas próprias conspirações, como um vampiro caçado ou os misteriosos Membros orientais. Ver pela primeira vez o julgamento de um Membro pode acabar com a vontade de fugir de um quase-anarquista (que vem perturbando o jogo) ou estimular um calmo conservador a largar suas crenças complacentes de que os vampiros das altas hierarquias sabem o que é melhor para todos. Se você deseja que o seu personagem vampiro conheça melhor os caminhos do mundo, um conclave dá a ele a oportunidade de conhecer praticamente *qualquer um*. Um personagem que trombar com um Setita saberá reconhecê-lo quando eles aparecerem em sua cidade, enquanto alguém que busca informações precisa aprender a arte da diplomacia ao visitar um ancião que pode ser capaz de ajudar — por um preço.



melhor visão do que acontece durante o conclave. O justicar anfitrião e qualquer outro de mesma importância normalmente ficam de frente para a assembléia, talvez sentados por trás de uma longa mesa. A presença de carniçais durante a assembléia quase nunca é permitida e jamais durante julgamentos, exceto por questões de segurança e testemunho.

Para um vampiro mais jovem, entrar em uma sessão de um conclave sem um guia experiente pode ser uma experiência exasperante. Sentar-se na sessão reservada para os anciões pode ser fatal se um ancião sensível se ofender com o erro, enquanto as hárpias observam e fazem comentários maldosos sem oferecer muita ajuda. Na maior parte das vezes, um vampiro solitário que não deseja cometer nenhuma grande gafe observa os outros se sentarem e segue o exemplo, tomando nota de cada olhar enviesado e expressão facial para imitar o processo. É certo que qualquer tropeço cometido irá assombrar o novato em forma de gozações feitas pelas hárpias ou chamar a atenção indesejável de anciões de dentro e fora do clã.

Cometer um erro na hora de se sentar ou em algum outro aspecto da etiqueta do conclave é considerado como uma ofensa pequena e muitos ancillae e neófitos acham esse um assunto absolutamente ridículo se comparado à importância dos negócios a serem tratados no conclave. Outros vampiros recordam que os conclaves e os Elfsios são eventos da sociedade dos Membros que têm um verdadeiro pedigree e que seus procedimentos carregam o peso de tradições antigas. Uma vez que os Elfsios já se transformaram tanto nesses últimos anos, que atualmente mal são reconhecidos como descendentes do que costumavam ser, faz sentido que pelo menos os conclaves sejam preservados tão próximo quanto possível de sua antiga estrutura. Vários anciões ensinam a seus filhos e netos que participar de um conclave é como reviver a história. Quando nos lembramos de que em um conclave um vampiro pode traçar toda a sua linhagem até o fundador do clã, debater em sessões ou encontros de clã com irmãos. Abraçados antes de seus bisavós nascerem e encontrar personalidades da história, a idéia realmente ganha alguma credibilidade.

O justicar anfitrião dá início aos procedimentos e se dirige à assembléia, informando-a dos assuntos em pauta e o que precisa ser concluído durante o conclave. Qualquer vampiro que deseja falar pode fazê-lo, desde que pelo menos dois outros membros da assembléia o apóiem. Esta é talvez uma das mais importantes razões pelas quais os membros de um mesmo clã se sentam juntos, pois isso garante que qualquer um que queira falar tenha seus defensores à mão; por outro lado, o orador pode ficar extremamente envergonhado se ninguém desejar apoá-lo (as hárpias certamente tomam nota destes anciões e ancillae que foram tão duramente desprezados por seus iguais; neófitos envergonhados desta forma normalmente se livram das hárpias com facilidade, tendo somente a experiência como lição). A tradição de que até mesmo os vampiros mais jovens podem falar (se tiverem a coragem e o apoio para fazê-lo) é uma das quais os advogados da Camarilla defendem com garras e presas para manter; os benefícios para os mais jovens já são poucos o bastante e os anciões que desejam arrancar deles este último alento de esperança estão muito dispostos a arriscar que suas "crianças" se voltem contra a Camarilla e apoiem os anarquistas ou o Sabá.

Espera-se que os oradores falem em um tom audível e não interrompam uns aos outros. Ocasionalmente, no entanto, os anciões interrompem o discurso dos mais jovens e poucos discutem sobre o

assunto. As argumentações muitas vezes se tornam apaixonadas, mas a violência não é tolerada de forma alguma. Quando se inicia uma rodada de socos (ou pior), o próprio chefe da segurança se aproxima para escoltar os combatentes para fora ou até as salas de detenção e espera. Se alguém se ofender com as observações do orador, exige-se que os dois guardem seus argumentos para depois ou se retirem do recinto. Vez por outra, são travados duelos entre Membros cujas desavenças se iniciaram durante um conclave.

Interrupções não são bem-vistas. Quando a porta que leva às salas de assembléia são fechadas e os assuntos começam a ser tratados, o chefe da segurança normalmente se posiciona em um lugar de onde ele possa monitorar todas as atividades. Ao primeiro sinal de tumulto, discussão ou outras possíveis interrupções, o chefe da segurança interfere imediatamente no assunto para se assegurar de que as coisas sejam tranquilizadas ou que os combatentes sejam levados à porta de saída. Indivíduos importunos são um outro problema. Se estiver perturbando a todos de um modo geral, ele normalmente será expulso da sessão sem piedade, mas se estiver dando uma de Advogado do Diabo, será solicitado (com uma cortesia fria) a expor claramente suas opiniões. Estas pessoas normalmente se calam imediatamente ou aceitam o desafio e são incitadas a quebrar a cara. Aqueles com qualidade de argumentação que conseguem impressionar as pessoas certas e sobrevivem à rude intimidação para debater conseguem se livrar sem mais problemas, mas ficam com a certeza de serem observados futuramente por inúmeras facções; alguns importunos particularmente astutos podem até mesmo ganhar status por meio de desempenhos formidáveis.

A votação para a tomada de decisões é uma questão bastante simples — cada um dos membros da assembléia recebe um voto. É possível votar levantando a mão ou marcando o voto em uma folha de papel e colocando-o em uma urna. Este é mais um dos benefícios normalmente conferidos aos mais jovens, um que os líderes sábios não tentam retirar deles. Apesar de toda a impotência que normalmente os infesta, nos conclaves os mais jovens recebem (ou acreditam receber) uma certa quantidade de poder para mudar seus futuros; esta é certamente uma das maneiras mais seguras de atraí-los. A maioria dos anciões, contudo, sabe que para cada neófito ou ancillae que vota como acha melhor, há uma dúzia que vota para levar adiante seus objetivos, acumular favores ou simplesmente salvar sua pele; na verdade, a maioria dos anciões presentes observa seus lacaios para se assegurar de que eles estejam seguindo os planos previamente estabelecidos e votando como lhes foi instruído.

Um conclave convocado para a realização de um julgamento ou resolução de uma única questão normalmente é concluído com relativa rapidez e dispersado sem muito barulho. O que os

SILENCIO, POR FAVOR

O direito de falar não é o direito de falar ilimitadamente. O anfitrião tem o direito de informar a um orador demasiadamente prolixo que ele deve concluir o assunto ou se sentar. Uma vez que os vampiros não têm muito tempo para realizar seus debates (principalmente durante os conclaves de verão), essas obstruções são vistas com desaprovação como sendo um desperdício de minutos preciosos.



participantes fazem fora das salas de assembleia é problema deles. Os conclaves que abrigam eventos anuais ou que discutem uma grande quantidade de questões levam algum tempo para analisar os assuntos pré-estabelecidos e depois dão espaço a quaisquer outras questões sobre as quais os Membros desejam discursar. Vários Membros usam esse tempo para ressaltar problemas em suas cidades e regiões que os vêm perturbando, como anciões abusivos, interferência crescente dos Setitas ou Giovanni ou mortais que vêm demonstrando ser muito poderosos e evidentes para que apenas uma cidade tenha que cuidar do problema. Dependendo do assunto, os discursos podem ser limitados pelo justicar anfitrião. Um chamado para forjar a abdicação de um príncipe destrutivo ou poderoso pode resultar em uma decisão que force os vampiros que moram na cidade em questão a primeiramente discutirem a questão a portas fechadas, enquanto um príncipe que necessita de ajuda para lidar com inimigos particularmente problemáticos pode receber várias ofertas interessantes de vampiros jovens e velhos.

CONCLAVES PARA JULGAMENTO

Um conclave convocado para a realização de um julgamento enfoca nitidamente o assunto à mão, sendo que o justicar anfitrião não deixa que nada interfira no trabalho. Isso não significa que o acusado terá um julgamento rápido, mas sim que o justicar deseja liquidar o assunto tão rápido quanto possível, uma vez que tais julgamentos podem consumir uma parte valiosa do tempo do justicar. Por causa dos problemas de segurança e do tempo envolvido, um justicar que descobre que o seu tempo foi desperdiçado por causa de uma acusação frívola pode ser extremamente rígido ao lidar com os acusadores; na maioria dos casos eles são punidos duramente, às vezes sofrendo a Morte Final se o justicar ficar nervoso o bastante.

Não há nada incluído nas leis das Tradições que conceda a um acusado o direito de um julgamento. Da mesma forma, quando os julgamentos são convocados, não há nada particularmente moderno sobre seus procedimentos. O réu é automaticamente considerado culpado e o fardo das provas repousa sobre ele e qualquer defensor que lhe seja concedido. Somente depois que todas as acusações são apresentadas é que ele pode dar inicio à árdua tarefa de provar sua inocência. Na verdade, a maioria dos conclaves acabam sendo apenas espetáculos que exibem os poderosos punhos da justiça da Camarilla. Os vampiros levados a julgamento por conclave na maioria das vezes são príncipes e anciões despóticos e abusivos ou traidores da Camarilla cuja culpa já foi indubitablemente provada em campo. Julgamentos onde os participantes realmente têm dúvidas quanto à culpa do acusado são ocasiões raras e excitantes.

Durante um julgamento, qualquer um que tenha algo a dizer sobre o assunto em pauta, conte com o apoio de pelo menos mais uma pessoa e tenha coragem para fazê-lo pode falar tanto contra como a favor do réu. É óbvio que apoiar um acusado impopular é arriscado e os que o fazem normalmente estão cientes da necessidade de outros planos de sobrevivência no caso do réu ser considerado culpado. Sabe-se de casos onde vampiros com evidências particularmente condenatórias não puderam se pronunciar porque os poderes estabelecidos (como um príncipe, anciões poderosos ou o esforço combinado de clãs) ameaçaram qualquer um que o apoiasse. Os justicares não apreciam a intimidação de testemunhas e se acreditarem que uma testemunha está sendo ameaçada, eles irão oferecer apoio para que ela fale e, em alguns casos, até mesmo sua proteção particular. Esta proteção, no entanto, normalmente só é eficaz enquanto o justicar e os seus

agentes estão na cidade e tende a ser convenientemente esquecida uma vez que ele a tenha deixado.

Julgamentos que envolvam rituais de combate ou provações são, na maioria das vezes, bastante ritualistas, obscuramente vistosos e visam encontrar um destino apropriado para o acusado. Réus que decidem desafiar a decisão da corte muitas vezes estão desesperados ou nervosos demais para se importar e normalmente só querem arrastar consigo tantos quantos conseguirem. Em alguns casos, o melhor que podem esperar é uma morte espetacular que deixa muitas perguntas na mente dos espectadores.

A LEXTALIONIS

A existência dos Membros é marcada com sangue, assim como os castigos ocasionados pela infração das leis dessa existência. A maioria dos Membros eruditos é capaz de traçar a Lextalionis até a época de Caim, uma vez que ela segue o preceito do Velho Testamento de "olho por olho, dente por dente". Este pode muito bem ser o único pronunciamento de Caim que sobrevive no mundo moderno sem ter sido corrompido pelo tempo. Entre os Membros mais jovens e menos tradicionais, esta prática é chamada de caçada de sangue.

A Lextalionis é ligada diretamente à Sexta Tradição e provavelmente tem sido desde o princípio. A Sexta Tradição diz que somente os mais antigos podem declarar uma caçada de sangue, sendo que o termo "mais antigos" é atualmente interpretado como sendo o príncipe. Embora existam outros Membros em uma cidade que possam tentar invocar uma caçada de sangue, eles não têm nem o direito nem a autoridade para fazê-lo. A convocação de uma caçada de sangue permanece dentro da esfera de ação dos príncipes, que se encontram perfeitamente em seus direitos ao punir qualquer um que deseja usurpar este direito concedido pela Tradição. Qualquer Membro tolo o bastante para seguir o chamado excessivamente presunçoso de um ancião, normalmente é submetido ao mesmo castigo que seria aplicado a qualquer outro, embora raras exceções já tenham sido feitas para neófitos e crianças que nunca foram ensinados do contrário.

A caçada de sangue pode ser convocada em resposta a inúmeros crimes, entre os quais se encontram:

- Assassinato de um semelhante;
- Diablerie;
- Infração em grande escala da Máscara ou ofensas contínuas no que se refere a esta;
- Invasão de um domínio resultando no assassinato de um semelhante ou infração da Máscara;
- Qualquer comportamento considerado como uma ameaça à segurança da Máscara e dos Membros de uma cidade.

A caçada é formalmente proclamada em um Elíso, sendo que a primigênie e os demais presentes têm a responsabilidade de levar a notícia da proclamação aos seus companheiros de clã ou pelo menos passá-la adiante através da famosa corrente de fofocas. Todos os que ouvem o chamado precisam participar, pelo menos verbalmente, da caçada, mesmo que eles considerem a atividade desagradável ou errada. Felizmente, para os que não desejam participar da caçada, nos tempos modernos, "participar" pode significar somente manter-se fora do caminho dos caçadores e não interferir no trabalho deles. Alguns Membros acham a caçada recreativa, da mesma forma que costumavam gostar de uma caça à raposa, divertindo-se durante a emoção da perseguição e, no final, abatendo sua presa. De acordo com estes caçadores ansiosos,



existem poucas emoções maiores do que a de um predador caçando um predador, e toda cidade parece ter um ou dois destes Membros que se colocam na vanguarda do grupo de caça. Esse entusiasmo excessivo é visto com um certo receio por alguns anciões; afinal, para alguns, este excesso de excitação durante o caos de uma caçada parece ser um convite aberto para entrar na "toca do tigre". Você nunca sabe quem pode ser "accidentalmente" morto com a, ou no lugar da, verdadeira vítima.

Socorrer ou ajudar uma presa de uma caçada de sangue é perigoso e uma das maneiras mais seguras de tornar-se o próximo a ser caçado. Como resultado, a convocação de uma caçada de sangue é uma excelente maneira de separar a presa dos seus aliados e partidários; eles não podem fazer nada além de observar ou se arriscam a se tornar o próximo alvo. Contudo, essa também pode ser uma jogada muito perigosa da parte do príncipe. O uso descarado da caçada com o objetivo de eliminar rivais políticos ou isolar oponentes poderosos tende a fazer com que a população local pense em substituir o abusado que vem convocando tantas caçadas.

Para os crimes mais sérios (como auxiliar o Sabá ou infringir a Máscara de forma deliberada e contínua), o príncipe tem a opção de declarar que todos os Membros da cidade devem, ativamente, fazer parte da caçada ou correrão o risco de ser considerados cúmplices da presa. Alguns príncipes particularmente paranóicos tornam a participação ativa uma condição para todas as caçadas de sangue, mas novamente, abusar desta prerrogativa é considerado por muitos Membros como prova de liderança insatisfatória.

As caçadas de sangue não devem ser convocadas com facilidade, embora a última década tenha presenciado um crescimento do seu uso. Qualquer príncipe que declara uma caçada de sangue, o faz ciente de que a Camarilla pode decidir examinar seu julgamento sobre a situação em um conclave. Esta ameaça tem evitado que muitos príncipes convoquem a caçada de sangue se seus motivos forem levemente questionáveis. Se o conclave determinar que o príncipe invocou a caçada sem motivos, ele normalmente perde uma grande quantidade de status entre os demais vampiros e pode muito bem receber em sua cidade um arconte "observador" para mantê-lo na linha. Se estiverem sendo convocadas muitas caçadas em uma cidade, um justicar pode decidir convocar um conclave e fazer com que o príncipe infrator seja deposto, assumindo que os habitantes ainda não tenham tomado a providência.

Algumas vezes novas evidências são apresentadas durante um conclave, evidências que inocentam o malfeitor caçado de qualquer culpa. Na maioria dos casos, contudo, a absolvição ocorre depois do feito e as tradições exigem que uma vez que uma caçada de sangue tenha sido convocada, ela não pode ser suspensa. Nestas circunstâncias, o príncipe ou o conclave podem sugerir que algumas atitudes sejam tomadas em reparação; embora ninguém possa parar a caçada, a perseguição da presa pode se tornar menos intensa depois das descobertas do conclave. Além disso, o caçado pode começar a receber a ajuda secreta de seus companheiros de clã e amigos; um guarda pode "casualmente" olhar para o outro lado na hora certa ou uma janela pode encontrar-se convenientemente aberta para facilitar uma fuga.

Ocasionalmente, a caçada de sangue é uma forma de obrigar o exílio, literalmente, caçar alguém *para fora* da cidade. Esta opção é executada por alguns príncipes que precisam exilar um Membro



em resposta a uma plebe violenta ou quando o acusado de um crime não merece a pena de morte mas ainda assim precisa ser punido. O caçado pode então fugir e buscar um novo refúgio em uma outra cidade, sabendo que nunca mais poderá voltar para sua casa. Não importa quem governe futuramente a cidade, a caçada de sangue permanece efetiva até a Morte Final do vampiro. Os nomes dos exilados ficam sob a custódia do xerife e do zelador do Elício e são marcados nos anais da história da cidade pelos que se auto-intitulam guardiões do conhecimento.

A CAÇADA ILEGÍTIMA

Já houve casos em que uma caçada de sangue invocada pelo príncipe provocou respostas duras da população, seja irritando profundamente a plebe, fazendo com que ela se recusasse a atender ao



chamado não importando as ameaças, ou unindo os anciões contra o príncipe e proclamando como próximo alvo qualquer um que tomar o lado do governante. Em ambos os casos, a situação é sinônimo de sangue nas ruas. Se a população como um todo se recusar a apoiar o príncipe em uma caçada de sangue, o seu reinado acaba no mesmo instante. Há muitas chances de que pelo menos um justicar já estivesse observando e mesmo que ele seja declarado inocente em um conclave, os Membros da cidade já terão demonstrado não ter nenhum respeito por ele. Eles nunca voltarão a segui-lo caso ele retorne; o seu reinado como um líder estará terminado. O príncipe pode tentar manter o controle por meio da força, mas esta tentativa está condenada ao fracasso. Nestas circunstâncias, é mais provável que ele seja alvo de uma caçada convocada pelo seu sucessor — que já pode estar abrindo o seu caminho para o principado.

Se somente os anciões tentarem interferir na caçada, as coisas se tornam um pouco mais complicadas. Na melhor das circunstâncias, um conclave pode ser convocado para organizar o caos, sendo que a caçada deve ser contida até que as coisas se resolvam. Contudo, o bom senso raramente prevalece desta forma, uma vez que a caçada de sangue em si raramente é o verdadeiro motivo da desavença. Talvez um ancião particularmente poderoso tenha decidido acertar as coisas com o príncipe e resolveu usar a controversa caçada de sangue como desculpa. Talvez o conselho da primigénie esteja forçando a plebe a tomar suas dores a fim de desenvolver suas intrigas contra o príncipe. Estas maquinções políticas turvam, consideravelmente, as águas do sistema político da Camarilla e muitas vezes os verdadeiros méritos da situação se perdem em meio à confusão. Nestes casos, o acusado normalmente tira vantagem do caos para se ausentar da cidade e observar o processo de desenlace a uma distância segura.

FALHAS DA JUSTIÇA

O sistema de justiça da Camarilla é algo tosco e simples, mas isto não impede que ele seja subvertido para a esquerda, direita e centro. O processo da caçada de sangue, desde sua criação até sua execução, fornece inúmeras oportunidades de conduta imprópria e Membros astutos sabem como se aproveitar de todas elas.

A primeira coisa que pode dar errado, obviamente, é a declaração da caçada. É bastante fácil dar a impressão que um vampiro infringiu a Máscara ou cometeu algum outro tipo de crime hediondo, principalmente quando poderes como Dominação estão à sua disposição. Vários príncipes já trapacearam ao convocar uma caçada de sangue contra um vampiro perfeitamente inocente com base em evidências espúrias ou forjadas. Os verdadeiros mestres na arte de incitar caçadas de sangue sabem como voltar os éditos de um príncipe contra seus aliados e crianças, forçando-o a eliminar seus próprios apoios um a um. Um príncipe enganado muitas vezes desta forma torna-se rapidamente um ex-príncipe, ou mais freqüentemente, um monte de cinzas.

Contudo, duas pessoas podem jogar este mesmo jogo e para cada príncipe que é iludido a invocar uma caçada de sangue contra um inocente, há outro que cria evidências a fim de invocar deliberadamente uma caçada ilegítima. Estas caçadas são convocadas para eliminar rivais, demonstrar o poder do principado ou apenas exercitar as tendências sádicas do príncipe. Essas caçadas também tendem a manter a população agitada, pois embora este comportamento enfraqueça o reinado de um príncipe, ninguém deseja ser martirizado enquanto espera que o príncipe seja deposto.

JOGO SUJO

Da mesma forma que em alguns casos as caçadas de sangue são usadas para fins inescrupulosos, assim também a análise de um conclave pode ser subvertida. Mesmo que um príncipe só tenha convocado caçadas de sangue com bons motivos, reclamações constantes dos inimigos do príncipe para os arcontes podem resultar na análise de um justicar. Uma vez que a maioria dos justicares opera segundo o princípio "onde há fumaça, há fogo", uma quantidade suficiente de reclamações — especialmente se elas forem provenientes de Membros de alta reputação — *conduzirá*, inevitavelmente, a algum tipo de averiguação. Uma vez que uma investigação seja solicitada, abre-se a temporada de caça contra o príncipe e as coisas se tornam realmente interessantes.

Por outro lado, nenhum justicar gosta de ser usado desta forma e tentar manipulá-lo para depor o príncipe é um jogo muito perigoso.

Tanto os caçadores quanto os caçados podem se aproveitar da caçada de diversas formas inescrupulosas. Uma das partes mais difíceis de uma caçada de sangue é a preservação da Máscara durante a perseguição. As presas, principalmente as que estão sendo caçadas por terem infringido esta Tradição, freqüentemente cometem infrações ainda maiores durante suas fugas. Este comportamento os distancia de seus perseguidores, que são obrigados (mesmo durante a caçada) a preservar a Máscara acima de tudo. Alguns outros alvos da caçada deliberadamente conduzem a perseguição através do domínio de seus inimigos, fazendo com que os caçadores atropelem tudo pelo que passarem. Alvos particularmente vingativos tentam virar a mesa sobre os caçadores, fazendo emboscadas e destruindo tantos quantos possível. Um vampiro que consegue destruir dois ou três destes teóricos caçadores pode fazer com que a caçada afunde em caos e paranóia. Uma caçada sujeita a sobressaltos coletivos constantes dificilmente produz uma perseguição efetiva.

Por outro lado, os participantes de uma caçada de sangue também podem jogar sujo. Afinal, acidentes acontecem e caçadas em que inocentes morrem nas presas de um caçador juntamente com a presa são muito comuns. Muitos dos caçadores mais ansiosos adoram usar a caçada como uma oportunidade de ajustar contas, destruir rivais e até mesmo praticar diablerie não autorizada. A perseguição de um vampiro caçado também proporciona várias oportunidades de implantação de evidências, incriminação de rivais e espionagens "acidentais" no domínio de inimigos sob o pretexto de procurar o indivíduo culpado.

DIABLERIE DURANTE A CAÇADA

Durante uma caçada de sangue, a diablerie da presa é normalmente tratada com uma espécie de negligência benevolente. Já que o alvo da caçada é um traidor hediondo (caso contrário ele não seria submetido a uma caçada de sangue, não é verdade?), ele merece o maior dos castigos; ter sua essência subordinada à do seu matador preenche perfeitamente essa descrição. Por outro lado, se a caçada for somente um banimento disfarçado, diablerizar a presa pode atrair a fúria do príncipe e é certo que um príncipe frustrado desta forma irá buscar sua vingança.



A tradição das caçadas de sangue afirma que o caçador pode ficar com o sangue da presa, mas em nenhum lugar se diz que a diablerie é obrigatória ou permissível. Se o alvo da caçada possuir um sangue extremamente poderoso, o príncipe pode declarar a diablerie como ilegal, a fim de evitar fortalecer excessivamente o caçador; em outros casos, o príncipe pode insinuar na própria declaração da caça que a presa pode ser destruída desta forma. Estas declarações são uma música para os ouvidos de neófitos sanguinários, que se reúnem nestas caçadas a fim de crescer em geração e poder.

Conclui-se então, que a diablerie praticada durante uma caçada de sangue deve ser analisada caso a caso, assumindo-se em geral que a permissão seja implícita. Em muitos casos, o príncipe pode ser incapaz de evitar a diablerização do alvo, usando posteriormente as evidências da "ofensa" para chantagear o caçador.

TÉCNICAS

O termo "caçada de sangue" nos faz imaginar hordas de vampiros estrondeando pelas ruas da cidade, com tridentes, tochas e Uzis nas mãos, procurando por sua vítima. Na verdade, as coisas acontecem de modo muito diferente desse estereótipo. Embora muitos vampiros tomem parte da caçada, somente os neófitos se reúnem em bandos, para se proteger dos vampiros mais poderosos que estão caçando. As caçadas são, na maioria das vezes, conduzidas por indivíduos e círculos, que vasculham a cidade em busca de evidências da presença do alvo e usando servos carnícias, mortais e até mesmo animais para atrair sua vítima ao campo aberto.

Depois que a caçada é anunciada, todos se apressam em investigar os abrigos e refúgios tradicionais do acusado com a esperança de encontrá-lo antes que ele fique sabendo (e se prepare) sobre a caçada. Se a tática falhar, um caçador sábio irá investigar os carnícias, aliados e círculo da vítima. Normalmente, algumas pistas úteis podem ser obtidas por meio de interrogatórios deste tipo, embora uma busca nos abrigos e refúgios da presa também podem ser de alguma ajuda. Outros caçadores, também experientes, preferem se apressar em direção às principais saídas da cidade (estradas, estações de trem, aeroportos) a fim de capturar

TÉCNICAS ALTERNATIVAS

Em circunstâncias de igualdade, é praticamente impossível rastrear um vampiro inteligente e determinado que deseja fugir de uma cidade. Existem muitos caminhos a serem tomados, muitos lugares onde se esconder e muitas formas de evitar investigadores. No entanto, quando se trata de vampiros, as condições raramente são de igualdade e vários estratagemas e poderes podem ser usados para auxiliar na perseguição de um vampiro.

As ferramentas mais eficazes que os Membros têm à sua disposição são suas Disciplinas, dentre as quais Auspícios e Taumaturgia são as mais eficientes durante uma caçada de sangue. Esta oferece no mínimo a possibilidade de uma sondagem detalhada e fornece uma quantidade variada de rituais projetados para subjugar a presa, enquanto aquela é mais útil para os vampiros que estão diretamente na cola de suas vítimas. Os poderes Sentidos Aguçados e Psicometria em particular são muito eficazes no calor da perseguição, enquanto a Projeção Astral pode funcionar tão bem quanto as sondagens taumatúrgicas.

o fugitivo antes dele sair da cidade. Com a invenção dos carros e helicópteros, esta tática é menos eficaz do que costumava ser, mas é espantoso o número de Membros caçados que continua caindo nestas armadilhas.

Se o alvo não for capturado logo nas primeiras horas de caça, a perseguição se torna um grande jogo de muitos gatos e um rato. O fato de que o rato em questão é tão mortal quanto qualquer um dos gatos acrescenta um certo tempero ao incidente, e um vampiro que participa de uma caçada e é incapacitado ou colocado em torpor pela presa provavelmente perderá uma grande quantidade de status ao se recuperar. Contudo, uma longa caçada freqüentemente se reduz ao fato de que nenhum caçador deseja dividir os despojos da vitória (a chance de diablerizar ou se utilizar da presa de alguma outra forma) com mais ninguém. A ganância tende a manter as expedições de caça bastante pequenas.

A LISTA VERMELHA

A Lista Vermelha vem sendo chamada, com uma certa exatidão, de "Os Mais Procurados pela Camarilla". Ela constitui da lista dos criminosos mais atrozes, poderosos e problemáticos que já infringiram as leis da Camarilla e suas Tradições, os vampiros que a seita mais deseja ver reduzidos a cinzas e poeira cintilante sobre meio mundo. Os vampiros dessa lista, chamados de Anátemas, foram acusados de crimes que variam desde traficar com demônios até cometer diablerie, infrações da Máscara até assassinatos em massa. Em suma, eles são monstros e a Lista Vermelha é a forma por meio da qual essas criaturas podem ser derrotadas.

NARRADORES: CAÇANDO UM ANÁTEMA

Um grupo de neófitos tentando caçar um Anátema mal se compara a um bando de crianças do jardim de infância titubeando para a floresta para caçar um urso pardo. Se eles tiverem realmente muita sorte, eles não encontrarão nada. Caso contrário, eles podem ter a extrema má sorte de encontrar exatamente o que estavam procurando. As consequências nem sempre são agradáveis, mas na maioria das vezes são breves.

Os Anátemas chegaram à Lista Vermelha por alguma razão. Eles são poderosos, malignos e mortais. O nível médio da geração de um Anátema é a sexta e todos eles dispõem de um leque verdadeiramente aterrorizante de Disciplinas. Somando-se a mania homicida, as perversões e a sordidez que caracterizam grande parte desses Membros, é possível criar uma imagem do terror que são essas criaturas.

Em outras palavras, um bando de neófitos da 12ª geração não tem nenhuma chance contra um destes vampiros. Embora seja perfeitamente possível incluir personagens jovens em uma crônica de "caça a um Anátema", e até mesmo permitir que um deles aplique o *coup de grace*, seja sábio na maneira de lidar com as coisas. Os personagens dos jogadores têm maiores chances de se envolver nos eventos periféricos à caçada de um Anátema (digamos, atraindo as suspeitas de um alastor de estarem ajudando um vampiro da Lista Vermelha) do que de fazer parte do grupo de expedição. No final das contas, lembre-se: os Anátemas são perigosos, tanto para os personagens como para o Narrador, e devem ser tratados como tal.



Para entrar na Lista Vermelha, um vampiro precisa cometer crimes lendários. Simplesmente pertencer ao Sabá e liderar um ataque não significa nada; deixar um rastro de mil quilômetros de carniçais despedaçados e vampiros destruídos se compara mais ao nível de vilania necessário. Além disso, a presença na Lista Vermelha não é limitada aos vampiros do Sabá; Membros infames de todos os clãs e seitas já fizeram parte dela.

ALASTORES

Se os arcontes e justicaires exercem a função de executores da lei da Camarilla, os alastores são sua polícia secreta. Movendo-se invisível e desapercebido pela Camarilla, eles servem a inúmeros propósitos a mando do Círculo Interno. Sua principal função, no entanto, é a de caçar implacavelmente os Anátemas. Embora a existência anônima dos alastores seja repleta de dificuldades, ela tem suas recompensas, especificamente, a imunidade mais ou menos universal contra a perseguição dos príncipes. Esta imunidade às vezes é honrada em caso de infrações ao invés de observância, mas vários príncipes já desvendaram, julgaram e destruíram alastores que cometeram crimes enquanto trabalhavam. Contudo, o equilíbrio está pouco a pouco tendendo a favor dos alastores, que recebem maior liberdade conforme a necessidade de perseguir os inimigos da seita se torna cada vez mais urgente.

Os alastores normalmente são arcontes de grande talento, secretamente recrutados pelo Círculo Interno para o serviço secreto. Uma vez que a maioria dos arcontes possui laços de sangue com seus justicaires, os mecanismos desta promoção poderiam dar margem a diversos tipos de especulação — se qualquer um além do Círculo Interno e alguns outros soubessem de sua existência.

Até mesmo na elite dos alastores existem diferentes níveis de hierarquia. Os melhores dentre os melhores (aqueles que já destruíram um dos cinco primeiros Anátemas da Lista Vermelha) são conhecidos como Alastores Vermelhos e aparentemente exercem maior autoridade e poder do que seus companheiros.

O TROFÉU

Todo alastor que destrói um Anátema (e todo vampiro que destrói um membro da Lista Vermelha é recrutado para se tornar um alastor, por bem ou por mal) recebe um Troféu (às vezes chamado de Marca da Besta por alguns cínicos), uma tatuagem de tinta e sangue na palma da mão direita. Um alastor com um Troféu sempre usa luvas para ocultá-lo, uma vez que ao contrário das tatuagens normais, o Troféu nunca desaparece da pele do vampiro. A marca criada pelo Troféu é reconhecida pelos arcontes da alta hierarquia e alguns outros Membros suficientemente treinados (mesmo através da luva);

OPORTUNIDADES IGUAIS

Não é preciso ser um vampiro para fazer parte da Lista Vermelha, embora isto certamente ajude. Em raras ocasiões, alguns membros de outras espécies foram colocados na lista. Carniçais e Lupinos são os suspeitos mais comuns, mas através dos anos alguns mortais particularmente poderosos e outras criaturas menos comuns também já foram introduzidas. Contudo, deve-se perceber que a Lista Vermelha é, em sua essência, feita pelos vampiros, para os vampiros e, principalmente, composta por vampiros. Adicionar muitas outras criaturas é um convite ao caos para todos os envolvidos.

aparentemente este defeito foi imposto ao Troféu para manter os vigilantes da Camarilla sob observação. Se um alastor pode ser identificado por um arconte, ele também pode ser facilmente encontrado e destruído, caso mude de lado.

O Troféu também tem seus benefícios, dentre os quais se encontra a ajuda automática que ele compõe àqueles que estão em posição de saber o que a marca significa. Também existem outras recompensas, incluindo:

Imunidade às caçadas de sangue
O rompimento de todos os laços de sangue
Permissão para criar progénie
Constitui-se num benefício vitalício
Recompensas financeiras e territoriais
Permissão para realizar diablerie sob certas circunstâncias
Aprendizado de Disciplinas
Anistia para todos os crimes já cometidos
Permissão para matar os inimigos de dentro e de fora da Camarilla (com algumas limitações)
Afeição dos clãs
Passagem livre, hospitalidade, direitos de alimentação e abrigo
Lacaios e permissão para criar carniçais
Nem todas estas recompensas são concedidas a todos os alastores, assim como nem todas as recompensas são anunciadas. Receber o Troféu, no entanto, sempre é um benefício bastante lucrativo.

Observe que caçar os membros da Lista Vermelha não é uma obrigação restrita aos alastores. Teoricamente, todos os vampiros da Camarilla têm o dever de caçar esses monstros, uma vez que considera-se que eles estão sob uma caçada de sangue permanente e universal. A única diferença é que os alastores recebem os recursos e o suporte para fazerem desse um trabalho integral.

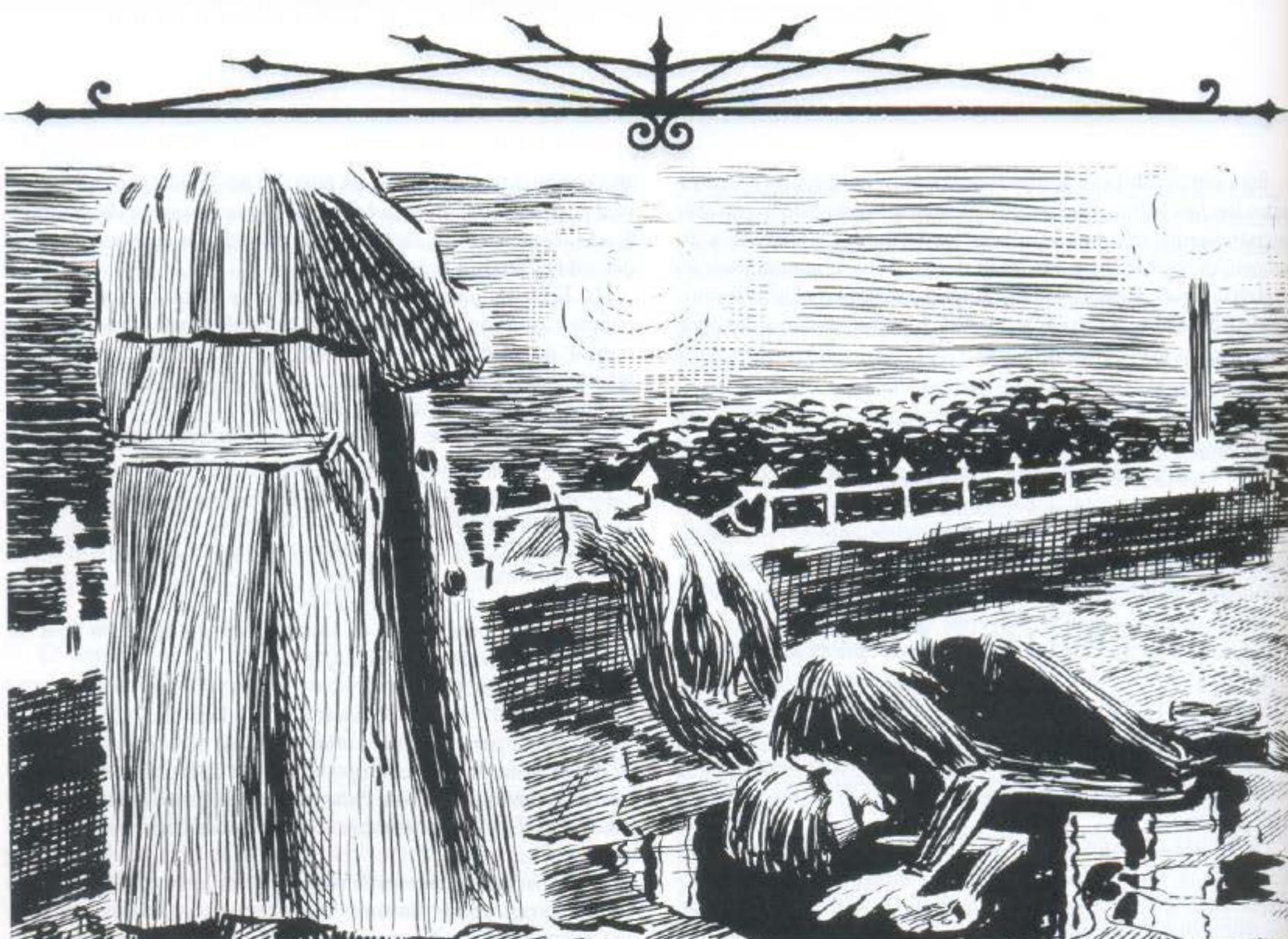
A MORTE

Um caçador que consegue acabar com um membro da Lista Vermelha recebe o Troféu e todos os pertences de sua presa. Uma vez que os vampiros da Lista Vermelha costumam ser bastante antigos e poderosos, os bens do defunto podem ser bastante valiosos. Uma das coisas que o caçador não pode fazer, no entanto, é diablerizar o Anátema. O Círculo Interno se preocupa bastante em propagar rumores sobre a nódoa e as moléstias no sangue dessas criaturas, advertindo os vampiros mais jovens para não beber-lo ou mesmo tocá-lo. (Existem rumores de que as bizarras histórias sobre os "Sugadores de Almas" são provenientes de uma tentativa frustrada de cometer a diablerie em um Anátema Tzimisce destruído.) Na verdade, os rumores provavelmente não passam disso e o Círculo Interno só toma essas precauções para garantir que essa vitae poderosa não caia nas mãos de vampiros relativamente jovens.

ENTRANDO NA LISTA

Não é fácil fazer parte da Lista Vermelha. Existem vários tipos de monstros entre os Membros e para alcançar a fama doentia requerida para se tornar um Anátema é preciso muito tempo, empenho e um conjunto de ações realmente deturpadas. Somente os mais maléficos dentre os maléficos conseguem encontram um lugar na lista, vampiros cujos nomes congelam até mesmo o sangue dos anciões.

Para adicionar um nome à Lista, os justicaires de dois clãs precisam concordar com a sentença, sendo que um deles deve apresentar o nome e o outro deve testemunhar o fato. Depois



disso, os crimes do vampiro são pronunciados para todos os justicaires e algumas testemunhas e a não ser que alguém possa criar uma objeção convincente (algo improvável), o documento que identifica o Anátema é assinado e o novo nome é acrescentado à lista. Uma vez que um vampiro seja colocada na Lista Vermelha, a única maneira de sair dela é a morte.

A CAMARILLA EM GUERRA

De acordo com a doutrina oficial da Camarilla, o Sabá não existe. Afinal, a Camarilla declara hegemonia sobre todos os vampiros, inclusive aqueles que não querem nada com a seita. Tecnicamente, portanto, os vampiros do auto-promulgado Sabá são apenas vampiros da Camarilla que negam, em massa, sua verdadeira afiliação.

Não é preciso dizer que expor essa questão de logística enquanto um bando Sabá invade o seu refúgio com suas armas fulgentes em mãos é uma tática tão eficaz como colocar um saco sobre a cabeça e gritar "búu". Ambas são boas formas de ser transformado em uma pequena pilha de cinzas.

Independentemente dos termos técnicos, o Sabá está aí — assim como os Lupinos, os Cataianos, os Mortos Despertos e vários outros inimigos, todos bastante empenhados na destruição da Camarilla. Como resultado, a Camarilla foi forçada a criar táticas e estratégias para todas as contingências, desde grandes incursões Sabá em uma cidade até operações de resgate de prisioneiros já enterrados até os olhos e prontos para o Ritual de Criação. O fato é que a Camarilla está em guerra, seja ela declarada ou não —

uma guerra constante por sua própria sobrevivência — e se os métodos de defesa da seita não forem eficazes, ela está condenada.

Não me entenda errado, a forma como a Camarilla entra no campo de batalha é bastante eficiente. Afinal, a seita existe há 500 anos, mesmo diante de ataques constantes. Apesar dos recentes reveses que a Camarilla vem sofrendo, seus generais e táticos sabem o que estão fazendo, e acredite, eles são muito bons no que fazem.

ESTRATÉGIAS

OFENSIVA

Em grande escala, a estratégia da Camarilla é bem parecida com a do antigo Império Romano — o objetivo é criar uma Camarilla universal, assimilar em vez de conquistar. Logo, a Camarilla não organiza ofensivas e não busca invadir as cidades do Sabá com ataques violentos. Essa não é a forma de agir da seita — mesmo porque entrar em combate aberto nas ruas é a mesma coisa que pegar a Máscara e atirar nela. Outro motivo é que embora os vampiros da Camarilla sejam em média mais antigos, fortes e poderosos do que os do Sabá, em qualquer campo de batalha entre as duas seitas certamente haverá muito mais vampiros do Sabá do que da Camarilla. Os números dizem tudo e em lutas abertas, muitas vezes os vampiros da Camarilla são sobrepujados pela óbvia superioridade numérica da oposição.

Portanto, nas raras ocasiões em que se encontra na ofensiva, a Camarilla recorre a técnicas mais sutis. Com freqüência, suas ofensivas se dão por meio de lacaios mortais e carniçais. Uma das táticas preferidas é a de localizar uma vizinhança em uma cidade Sabá que contenha uma bando particularmente incômodo, comprar a região em questão e despejar dinheiro na criação de



um projeto de "renovação urbana" no local. Alguns carniçais se juntam ao grupo de construção para remover quaisquer "obstáculos" e *voltá*, a Camarilla remove o refúgio e tudo ao redor de sob os pés do bando e os enterra — juntamente com um ou dois de seus membros — sob toneladas belas e reluzentes de concreto e aço. A ideia por trás desta e de outras táticas similares é fazer com que o Sabá recue, bairro por bairro, derrubando a cada ataque um punhado do efetivo de combate do oponente. O processo é eficiente, silencioso e mortal, e quando realizado corretamente pode eliminar a vantagem numérica do Sabá. Quando o processo de constrição acaba, as lideranças do Sabá estão encerradas e sem reforços e poderão ser eliminadas de uma posição estratégica.

Em resumo, a verdadeira estratégia ofensiva da Camarilla não é nada mais do que um processo lento de subordinação em lugar de ataques diretos. As batalhas campais deixam os mortais paranóicos (ou mortos), criam revoltas e outras catástrofes entre o rebanho e os conduzem a grandes conflagrações que podem tornar a existência vampírica bastante desagradável. É muito melhor, sob todos os aspectos, sufocar os bandos Sabá de uma região e fazer com que eles se deixem aos poucos.

DEFENSIVA

Infelizmente, nos dias de hoje a Camarilla tem poucas oportunidades de sair na ofensiva. Enquanto o impasse perpétuo na Europa caminha penosamente rumo ao novo milênio, batalhas ardentes assolam a América do Norte, sendo que a Camarilla está perdendo. Na costa leste, o Sabá está conquistando cidade após cidade, saindo na ofensiva depois de anos de tentativas de agressão. Na costa oeste, o famoso Estado Livre Anarquista (que apesar de todo o tumulto acaba sendo um aliado da Camarilla) está sendo derrotado pelos Cataianos e no sul, encontra-se a inassalível fortaleza do Sabá na cidade do México. Ao norte, se encontram as últimas florestas e vastas tundras que os Lupinos chamam de lar. Na América do Norte, a Camarilla se encontra em uma caixa, uma caixa que com o tempo fica cada vez menor.

Tendo em vista a situação assustadora em que se encontra, a Camarilla está determinada a defender cada centímetro de terra que puder. A estratégia da seita é primariamente defensiva, mas vem sendo limitada pela necessidade de preservar a Máscara e as Tradições, mesmo durante a guerra. Defender uma cidade que desvenda a existência vampírica é ainda pior do que perdê-la para o Sabá; nenhuma cidade é importante o suficiente para fazer com que a Camarilla infrinja irrevogavelmente uma de suas mais antigas e sagradas Tradições. No final das contas, essa estratégia também acabaria custando uma cidade à Camarilla, e depois de algum tempo, o restante do mundo.

Por esta razão, é preciso colocar o cordão de isolamento e estabelecer o perímetro o mais rápido possível. Se o Sabá não colocar seus pés em uma cidade, não existe nenhuma chance que a Máscara seja quebrada por aqueles que estão defendendo a cidade contra o Sabá. Ao invés de se preocupar em expulsar o Sabá dos territórios ocupados, a Camarilla prefere se esforçar ao máximo para evitar que seus inimigos infestem outras regiões. Um pequeno gesto de prevenção vale mais a pena do que um grande esforço de cura, especialmente sob as atuais circunstâncias.

Além disso, a estratégia da Camarilla é exercida em grande escala e não em pequena. Os indivíduos, com raras exceções, são todos descartáveis; cidades e bens imobiliários são mais

importantes. Os vampiros, afinal, são substituíveis. Um vampiro da Camarilla capturado não deve esperar ser resgatado; os estrategistas da seita aprenderam da maneira mais difícil que não vale a pena perder três vampiros e meia dúzia de carniçais bem treinados apenas para livrar um único prisioneiro. Atualmente, o Sabá nem se preocupa mais em manter prisioneiros como isca, exceto quando os líderes locais da Camarilla são extremamente inexperientes ou ingênuos. Os lugares e a seita são o que importa nas estratégias da Camarilla e não os indivíduos. No final das contas, o Sabá precisa ser mantido fora das cidades e a seita deve ser preservada; todo o resto pode ser sacrificado para que se cumpram esses objetivos.

A CADEIA DE COMANDO

A Camarilla não é nem nunca foi uma organização militar. Ela não tem nenhum exército de vampiros que vive esperando pelo chamado da guerra. Os vampiros não posicionam seus soldados em planícies obscuras, colocando-os em formação militar até que sejam ordenados a marchar usando seu nível máximo de Rapidez. Em último caso, batalhas campais com falanges e outras coisas semelhantes apresentam violações contra a Máscara e, assim, não têm valor para a causa da Camarilla. Um primôgeno Ventre pode ter

ABRANDANDO AS REGRAS

Todo bom comandante precisa de reforços. A verdade é que no final das contas, os números fazem uma grande diferença. Este truque militar funciona tanto para os mortais quanto para os vampiros. Infelizmente, as Tradições proíbem o método mais eficiente de reforços, enquanto o Sabá não tem tais impedimentos. Isso significa que todos os comandantes da Camarilla entram no campo de batalha sabendo que estão em desvantagem — e os seus inimigos também sabem disso.

É por isso que em tempos de guerra, as restrições quanto ao Abraço tendem a ser um pouco afrouxadas. Alguns príncipes foram conhecidos por dar *carte blanche* aos seus xerifes e outros aliados-chave para que Abracem tantos mortais quantos necessários (contanto que ninguém se torne ambicioso) e se preocupem com a burocracia depois. Na maioria das vezes, contudo, o príncipe confere a si mesmo a responsabilidade de criar — e vincular — os reforços. A resistência da Camarilla em Nova York é um bom exemplo desta tática em ação; se o Sabá abandonar a cidade, será graças aos progenitores do príncipe Ventre, todos os quais foram Abraçados nos últimos três anos em "promoções" no campo de batalha.

Outro benefício desta tática é que muitas vezes, os "reforços" criados dessa forma têm vampiros relativamente poderosos e de baixa geração como senhores. Portanto, mesmo que o sangue fresco não seja bem treinado na arte de ser um vampiro, já existe uma série de poderes inatos que o neófito pode usar em prol da autopreservação. Em uma luta entre um neófito Ventre da 8ª geração criado pelo príncipe local e um neófito Brujah *antitribu* de 13ª geração criado pelo Abraço coletivo de um bando Sabá arruaceiro, você faria bem em apostar seu dinheiro no Ventre.



conhecido Tacitus ou Trajano durante sua vida, mas não se encontra em posição de usar nenhuma de suas sugestões.

Na maioria das cidades, questões militares e pseudo-militares são deixadas a cargo do xerife e suas crianças, embora por uma questão de costume o xerife tenha o direito de "contratar" outros Membros para ajudá-lo em qualquer assunto que o estiver importunando. Na verdade, tais situações se assemelham às práticas de recrutamento da Frota da Marinha Imperial inglesa da idade do ouro, com os neófitos sendo arrancado das ruas e colocados para trabalhar.

Somente em circunstâncias extraordinárias é que o príncipe assume o controle da situação; afinal, é para isso que ele tem um xerife. Quando o próprio príncipe tem que sair às ruas para lutar, tudo já está acabado. Normalmente o príncipe concebe uma idéia geral da estratégia que ele deseja usar para defender a cidade, os pontos (ou pessoas) que ele considera importantes ou dispensáveis e deixa as táticas para o xerife.

Contudo, as coisas nem sempre correm suavemente durante o calor da batalha e alguns complicadores, como as condições limitadoras do uso da Dominação e o poder do laço do sangue, podem fazer com que o exercício de dar ordens se torne frustrante até mesmo para os estrategistas mais excepcionais. Além disso, embora a defesa da cidade ganhe precedente sobre a maioria das rivalidades pessoais, nem sempre é fácil remover os obstáculos à paz do meio do caminho da guerra para que ela possa ser lutada mais eficazmente.

FRENTES DE COMBATE

Os táticos da Camarilla sabem que são atacados por todos os lados. Eles também sabem que a Camarilla não tem os recursos necessários para sustentar várias frentes de combate, mesmo que esse seja o dilema que os confronta no momento. Tendo isso em mente, a seita faz um esforço consciente para colocar seus inimigos uns contra os outros ou, pelo menos, mantê-los desequilibrados a fim de ser atacada de um lado de cada vez, ao invés de por todos os lados ao mesmo tempo.

Com esse objetivo, os nobres da Camarilla fazem mais do que leves pactos com o Demônio. Em centenas de cidades, a dança prossegue noite após noite. Barganhas são feitas com Lupinos descurados em troca de informações sobre territórios que abrigam casas Setitas ou bases avançadas do Sabá, ou com bandos Sabá que estão longe de casa para que eles se "aliem" contra um grupo de *kuei-jins* saqueadores (sempre tentando colocar o bando na linha de frente para acabar com o grosso da ofensiva inimiga). Essas alianças a curto prazo nunca são gravadas em pedra — traições e o surgimento de novas ameaças garantem com que essas alianças *nunca* durem muito tempo; o antigo aliado sempre pode ser dispensado, se isso ajudar a Camarilla a lidar com um novo perigo. O único objetivo é preservar a seita. Todo o resto é secundário — a destruição dos inimigos é simplesmente uma forma de garantir a segurança da Camarilla. Existe até mesmo um bom número de personalidades importantes da seita (mais do que se pode imaginar) que honestamente não se importaria com as ações do Sabá contanto que este *deixasse a Camarilla em paz*. Assim portanto, a pressão exercida pela população vampírica, as antigas rivalidades e a manipulação dos mestres da Jihad garantem que essa situação nunca termine.

TÁTICAS

NO ATAQUE

São raras as ocasiões em que a Camarilla se envolve em grandes ofensivas, uma vez que ela não possui o efetivo necessário (ou um fac-símile razoável) para fazê-lo adequadamente. Além disso, a maioria dos vampiros da Camarilla é muito ligada a sua não-vida — eles já são vampiros há tempo suficiente para saber exatamente o que estão colocando em risco ao invadir a moradia que o Sabá local teve tempo de transformar em uma armadilha mortal. Por outro lado, as tropas Sabá com as quais os vampiros da Camarilla provavelmente irão se confrontar são recém-saídas da sepultura e ainda não tiveram tempo de pensar que eles dispõem de toda a eternidade diante de si; logo, estão mais propensos a armazéns defensivos suicidas. Tudo se resume no fato de que os vampiros da Camarilla são mais cuidadosos, tanto quanto qualquer um que saiba estar em território inimigo. Portanto, qualquer ofensiva iniciada por estes vampiros excessivamente cautelosos provavelmente será mais do que excessivamente cautelosa. Ninguém quer arriscar sua carne imortal a não ser que seja absolutamente inevitável e nem mesmo os vampiros mais jovens da seita gostam de ser enviados a locais perigosos, a não ser que sejam obrigados por forças sobrenaturais ou outros meios.

Consequentemente, as ofensivas da Camarilla são lentas, caracterizadas por longos períodos de subversão antecipada e encabeçadas por mortais e carniçais. Se os vampiros da seita estiverem com sorte, eles nunca terão que atirar com uma arma ou levantar suas garras a fim de alcançar seus objetivos. Quando o problema é um único bando Sabá, vagueando pela região rural da cidade com um furgão turbinado, não há necessidade que os vampiros sujem suas mãos. Com um telefonema para um carniçal supervisor da polícia estadual e a administração de um pequeno suborno, a polícia estadual estará toda em volta do veículo infrator uma hora depois do nascer do sol. A situação foi resolvida novamente mais um trecho das estradas está seguro para os vampiros da Camarilla e ninguém importante foi ameaçado — pelo menos no modo de ver da Camarilla.

Mesmo quando são necessárias medidas mais drásticas, os estrategistas da Camarilla preferem atacar os mecanismos de sustento do Sabá — refúgios, áreas de alimentação e coisas semelhantes. Faça uma limpeza num bairro e, de repente, o vandalismo do bando Sabá se destaca para os *gendarmes* da cidade. Construa um prédio em um lote vazio e a anti-tribo não tem mais um lugar para realizar seus rituais. Cutuque a diocese local para enviar alguns padres *realmente* crentes para uma vizinhança infestada pelo Sabá e haverá uma surpresa com sabor de Fé Verdadeira para qualquer Lasombra que ficar muito convencido. E embora nenhuma dessas precauções pareça fazer muita diferença, elas vão se acumulando — com risco mínimo para os vampiros que puxam os cordões. A Camarilla possui recursos entre os mortais muito maiores do que o seu oponente e ela não tem medo de usá-los. É melhor que uma dúzia de policiais morram ao desinfetar um porão infestado do que um único Membro leal.

Existem momentos, no entanto, em que o conflito entre os vampiros das duas seitas é inevitável. Até mesmo nestes casos, os agentes da Camarilla tentam se proteger e cercar-se de carniçais bem armados e protegidos, vinculados e sublimemente dispostos a morrer para proteger seus "patronos". Os estrategistas da

DIABLERIE

Ataques contra postos do Sabá fornecem uma das poucas chances de diablerie "legal" que um vampiro da Camarilla jamais verá. Embora a Camarilla não tenha uma legislação oficial sobre a questão, a regra extra-oficial sempre foi: "Cuide do assunto primeiro — e não nos deixe pegá-lo no pulo."

Camarilla sempre preferiram lutas cirúrgicas ao invés de cercos prolongados. Eles preferem escolher um alvo, isolá-lo e depois atingi-lo forte com tudo o que têm, dominando a oposição com uma única aplicação precisa da força. Teoricamente, só há um alvo a ser atingido de cada vez, uma vez que as forças da Camarilla não podem se dar ao luxo de se dividir, caso contrário ela pode ser inundada pelo interminável número que o Sabá é capaz de recrutar. Portanto, uma vez que o prédio seja escolhido, ele é levado abaixo andar por andar, começando de baixo, com uma anel de "tropas" de apoio nos prédios adjacentes e em cada rota de fuga. Os ataques da Camarilla são minuciosos, eficazes e sangrentos; os atacantes se asseguram de ter matado suas vítimas antes de se moverem ao próximo alvo. Depois que o alvo é derrotado, a equipe de ataque se move para o próximo alvo, e depois disso, para o próximo — a velocidade é essencial. A Camarilla não pode vencer uma guerra de atritos, portanto, suas ofensivas têm que ser rápidas e mortais.

Contudo, os ataques da seita são restringidos pela necessidade de preservar a Máscara e os assaltos armados contra as fortalezas Sabá não são exatamente sutis. Sendo assim, os grupos de ataque da Camarilla precisam ter algum tipo de disfarce no local, afinal, eles não podem demolir o prédio esvaziado todas as vezes. É em momentos como esse que os recursos mortais da seita entram em jogo. O tiroteio barulhento e inútil entre dois traficantes de drogas controlados pela Camarilla criam uma camuflagem perfeita para a operação vampírica, pois quaisquer testemunhas que presenciarem a ação — tanto mortais quanto vampiros — saberão vê-la de forma compreensível. Colocar grupos de construção, policiais de trânsito, empregados de companhias de gás e outros mortais em posições que lhes dão acesso a várias fitas amarelas que dizem "Não Ultrapasse" a fim de delimitar áreas de conflito também é importante para a Camarilla — qualquer estrondo, grito, tiro ou outro ruído alto pode ser explicado como parte do "problema" que exigiu o isolamento da área.

DEFENDENDO AS CIDADES

A defesa dos territórios da Camarilla é implacável. Para se manter como uma instituição viável, a Camarilla precisa defender suas cidades mais do que qualquer indivíduo. É sempre possível Abraçar novos Membros, mas só existe um certo número de cidades que podem ser ocupadas e não há muitos novos lugares para se criar outras novas. Muitos dos vampiros mais jovens da Camarilla não entendem a santidade do território, achando melhor recuar para outra cidade e lutar outra noite. Mas os anciões, os sábios vampiros que vêm jogando esse jogo há quinhentos anos, sabem das coisas. Toda cidade é, ao mesmo tempo, um arsenal e uma fonte de recursos, sem mencionar a fonte quase ilimitada de novos recrutas que constitui. Além do mais, os vampiros são criaturas que se apegam a lugares e hábitos. Os filhos de Caim, particularmente aqueles que já passaram algumas décadas do outro lado da sepultura, gostam de

segurança e arredores confortáveis. Para esses vampiros, a perda de uma casa é mais do que simplesmente traçar uma linha no mapa e se mudar para um lugar a alguns quilômetros dali. Ela é também uma perda de identidade, o desarraigar violento de gavinhos que foram cuidadosamente cultivadas por décadas. Por todos esses motivos, e outros, a Camarilla defende suas cidades com a fúria com que uma leoa defende seus filhotes.

As táticas de defesa usadas contra o Sabá são simples: decida o quê e quem é dispensável dentro da cidade. Que eles defendam o restante até a Morte Final. Use os mortais e carnícias para manter uma pressão diurna implacável sobre os acampamentos do Sabá. Queime tantos prédios quantos forem necessários para atingir os invasores e coloque a culpa em uma onda de incêndios — se necessário, faça com que os carnícias sorriam para as equipes de reportagem enquanto ateiam fogo. A área sempre pode ser reconstruída, dando novas oportunidades aos neófitos e ancillae que se destacarem na defesa da cidade.

A velocidade em responder aos ataques é outro dos segredos da defesa eficaz implantada pela Camarilla. Logo que o Sabá se estabelece em uma cidade, ele inicia sua criação em massa de tropas de choque na área em disputa. Isso não apenas cria uma oposição exponencialmente crescente, mas também ameaça a Máscara. Se a Camarilla permite que o Sabá se torne "vigoroso" em seu recrutamento, seus recursos terão que ser divididos entre a real defesa da cidade e a proteção do véu de ocultação da seita. Conforme o tempo passa, a pressão só tende a crescer. Se a infestação não for cauterizada rapidamente, ela talvez nunca seja.

Que a verdade seja dita, a Camarilla praticamente dá boas-vindas aos ataques frontais do Sabá. Sim, Membros podem ser destruídos, propriedades despedaçadas e recursos exauridos, mas nestes casos, o inimigo pelo menos é visível, reconhecível e, no final das contas, expulso. A infiltração de espiões Sabá disfarçados, por outro lado, é o pesadelo de todo príncipe. O lento câncer da subversão já degenerou várias cidades perfeitamente capazes de aguentar qualquer ataque frontal. Consequentemente, qualquer príncipe digno do seu posto está constantemente em um

CÍRCULOS DE GUERRA

O círculo de guerra é uma invenção relativamente recente, crédito (ou culpa) conferido ao último Lodin de Chicago. Os círculos de guerra, grupos de corsários (ou o equivalente terrestre e sanguessuga destes) legalizados, são grupos de neófitos e ocasionalmente de ancilla, cujas emoções se limitam ao seu cargo, dando-lhes *carte blanche* para sair às ruas e espalhar destruição sobre os inimigos da seita. Os círculos de guerra só operam em cidades sob leis liberais estabelecidas pelo xerife e o príncipe, que em essência criam os círculos, apontam o inimigo e os deixam ir. Se o círculo conseguir resultados produtivos, há festanças e os sobreviventes são recompensados (embora provavelmente venham a ser encarregados de realizar o mesmo serviço sempre que houver necessidade). Se o círculo for consumido em chamas, bem, um grupo de jovens problemáticos a menos por aí, e todos na cidade aprendem uma lição sobre porque lançar um ataque contra o Sabá sem instruções específicas é uma má idéia.



estado de paranóia justificável. Qual ancilla está insatisfeita o suficiente para negociar com o inimigo? Quais neófitos não receberam instruções adequadas de seus senhores e foram seduzidos pelas promessas de um espião? Qual dos membros da primigênia, acreditando nas promessas ocas do Sabá de que os invasores irão se retirar “depois que o atual príncipe for derrubado”, está planejando um golpe? É difícil dizer e, muitas vezes, a simples paranóia que cogita da existência de um espião infiltrado é tão prejudicial à Camarilla quanto seria a verdadeira mácula.

Sendo assim, a maioria dos príncipes estabelece medidas anti-espíões. As opções variam desde subornar anarquistas para se infiltrarem no Sabá e trazer informações e seqüestrar neófitos e ancillae para a realização de interrogatórios com o uso da Dominação (sempre lembrando de apagar a memória do vampiro posteriormente) até conceder ao xerife a amplitude de poder necessária para lidar com possíveis traidores. Este último caso nunca funciona — o que não surpreende ninguém — mas mesmo assim, alguns príncipes teimosos ainda continuam o usando.

LIDANDO COM OUTRAS FERAS

O Sabá não é o único inimigo da Camarilla, só o mais proeminente e perigoso deles. Os conflitos com os clãs independentes, Lupinos e outras frentes, contudo, raramente exigem a declaração de uma guerra franca; a norma são os conflitos do tipo “fogo de palha”. A Camarilla e os Lupinos, embora estejam longe de alguma espécie de acordo, sabem as regras do jogo do qual fazem parte: As cidades pertencem aos vampiros, as zonas rurais, aos Garou, e qualquer um que transgredir esses limites é jogo limpo. Membros mais geopoliticamente estudados se referem ao arranjo como “Cercado Justo” e tentam não infringi-lo.

Lidar com os clãs independentes é um pouco mais complicado. Embora, presumivelmente, tanto a Camarilla como o Sabá pudesse acabar com os independentes um de cada vez, o vitorioso estaria enfraquecido e seria uma presa fácil para a seita rival. Reciprocamente, o apoio de um dos clãs independentes tem uma influência valiosa na escala do conflito e, por isso, a Camarilla freqüentemente tem que galantear os independentes a ponto de ignorar certas infrações que não seriam aceitáveis em, digamos, um Toreador. No entanto, mais cedo ou mais tarde os Setitas, os Giovanni ou algum outro clã acaba cruzando os limites do permitível e tem que receber uma lição. Na maioria das vezes, o confronto se dá sobre um negócio lucrativo conduzido pela Camarilla que está sendo usurpado por um dos independentes (o tráfico de drogas, a pornografia e a loteria clandestina são alguns dos principais pontos de conflito com os Setitas, por exemplo). Menos freqüentemente, contudo, os membros dos clãs independentes desconsideram sua “afiliação” à Camarilla e violam as Tradições, não deixando nenhuma escolha ao príncipe da cidade entristecida senão agir — não importando se existem ou não evidências. Nestes casos, a Camarilla tenta agir da forma mais rápida possível: Enviar uma força esmagadora para lidar com os vampiros problemáticos, aniquilá-los e pedir desculpas e promover sessões simbólicas para tranquilizar as lideranças do clã do infrator. Ao contrário da relação hostil que possui com o Sabá, quando se trata dos independentes, a Camarilla possui a vantagem numérica e gosta de usá-la.





Conflitos francos e armados, no entanto, são raros. É muito mais provável que o príncipe local imponha "autorizações de alimentação", organize campanhas de perseguição por meio de seus fantômes mortais ou até mesmo obtenha concessões da liderança do clã para estabelecer uma indenização pelos "delitos" do intruso. Declinar guerra, contudo, é infreqüente de ambas as partes. É simplesmente muito custoso para todos os interessados.

PRESTAÇÕES

Embora o poder seja a verdadeira moeda corrente usada pelos Membros, presentes e favores também são bastante comercializados. O processo de comércio, reembolso e dívida de favores (chamados de prestações), é a essência da economia vampírica. Um vampiro sábio sempre concede favores; um vampiro tolo os solicita e se torna endividado com seu benfeitor. Um vampiro que pede ajuda muito com muita freqüência logo descobre que toda a sua existência está determinada pelas obrigações nas quais ele incorreu; em troca das ajudas simbólicas rogadas por ele, o vampiro se tornou um fantoche de seus benfeiteiros.

ADQUIRINDO DÉBITOS

O processo de acumular dívidas é bastante simples. Um vampiro pode pedir ajuda a um outro da sua espécie, em troca de alguma espécie de favor futuro, ou essa ajuda pode ser conferida em tempos de crise, ficando subentendido que a assistência deve ser retribuída posteriormente. Membros sensatos sabem exatamente para quem estão devendo favores e tomam muito cuidado para não acumular mais dívidas do que eles futuramente serão capazes de pagar. Débitos de Prestação podem ser cobrados praticamente qualquer momento, portanto, é sempre bom dispor dos recursos necessários para pagá-los, sob quaisquer circunstâncias. Alguns Membros têm o hábito de acumular tantos débitos quanto o possível como uma forma de proteção, baseando-se na teoria de que os seus múltiplos credores irão querer que ele permaneça inteiro a fim de cobrá-lo.

Contudo, nem todos os débitos são adquiridos voluntariamente. Os anciões, antigos mestres da manipulação dos mais jovens, freqüentemente colocam os neófitos em uma posição onde eles não têm outra saída senão pedir ajuda, submetendo-os dessa forma à sua influência. Uma empresa controlada por um ancião, por exemplo, pode comprar o edifício onde vive um neófito promissor e imediatamente começar a molestá-lo com verificações de manutenção, inspeções surpresa, fumigações e coisas parecidas. O neófito acabará ficando sem outra escolha que não buscar socorro, o que o leva diretamente ao seu ancião. O favor é prolongado e o neófito deu seu primeiro passo para dentro da teia da aranha do ancião.

Jogadores experientes na arte da prestação também gostam de colocar seus devedores potenciais em situações de perigo e então resgatá-los dramaticamente, impondo mais um débito à "infeliz vítima". Outra tática apreciada é a de deixar que informações sobre o refúgio de um vampiro cheguem aos ouvidos de um caçador e quando este for fazer sua investida, aparecer rapidamente. Depois de salvar a vida do neófito, o vampiro só precisa se esforçar mais um pouco para ajudá-lo a encontrar um novo abrigo ("Este é claramente inseguro."), e assim, centímetro a centímetro, a vítima torna-se cada vez mais enroscada.

JUROS

Não é interessante para um vampiro tirar proveito dos favores adquiridos por ele, pelo menos não de imediato. Afinal, um vampiro conhecido por dever um favor a alguém será o primeiro suspeito caso aconteça algo a esse alguém (ver página 149), o que pode ter consequências fatais. Como resultado, nenhum Membro tem nada a temer no que se refere aos seus devedores.

A garantia de segurança não é a única razão para prender-se a um favor. Enquanto um Membro estiver dependurado em uma dívida, ele deve estar sempre ciente da possibilidade de cobrança deste débito, não podendo agir tão livremente quanto poderia de outra forma, temendo ser convocado para pagar sua dívida. Manter um vampiro em débito e insinuar que o pagamento pode ser arrecadado a qualquer momento é um método soberbo de paralisá-lo, privando-o de sua mobilidade e forçando-o a guardar parte de seus recursos para eventualidades.

Além disso, um vampiro que deve um favor é considerado inferior ao vampiro a quem ele deve. Esta impressão só se aplica àqueles que sabem da existência do débito — e, qualquer Membro que se torne credor de um mais forte do que ele trata de contar sua façanha a todos o mais rápido possível. Desta forma, o credor ganha prestígio, enquanto o devedor perde. Ainda melhor, quanto mais tempo o débito for sustentado, mais prestígio ganha o credor. Portanto, é de interesse do vampiro credor se prender ao favor tanto quanto o possível, embora muitos tomem cuidado para não puxar a rédea de forma muito intensa ou freqüente. Depois que o débito é absolvido, é socialmente aceitável que um devedor maltratado se vingue de um credor excessivamente severo.

ACERTANDO AS CONTAS

Nenhum Membro gosta da idéia de possuir débitos pendentes; isto é socialmente vergonhoso, financeiramente doloroso e potencialmente danoso. Como resultado, a maioria dos vampiros tenta liquidar seus débitos de prestação tão logo seja possível e seguro. Uma vez que os credores têm um interesse oculto de estender essas dívidas, o resultado pode ser um jogo de gato e rato, onde os devedores tentam freneticamente realizar favores aos seus credores, que por sua vez fazem o possível para se esquivar de qualquer coisa que possa ser interpretada como uma gentileza de seus devedores.

As dívidas entre os Membros raramente são muito específicas. É incomum que um vampiro rogue por serviços específicos. Em vez disso, os débitos são quase sempre abrangentes — "Quando precisar, pedirei sua ajuda." Esta ambigüidade funciona tanto contra, como a favor do credor. A natureza indistinta dos débitos ajuda a manter atentos os vampiros que se encontram no lado mais delicado do acordo, uma vez que eles nunca sabem o que lhes será pedido. Alguns vampiros particularmente vigorosos ou desonestos, no entanto, colocam seus credores em situações forjadas, aparecendo na cena e oferecendo ajuda, deixando-os quites. Contudo, essas tentativas devem ser cuidadosamente planejadas — se elas saírem pela culatra ou forem desvendadas, o instigador só afundará ainda mais em seu débito e passará a ser menosprezado.

A forma de pagamento de um débito depende de sua importância e circunstâncias. Exigir grandes pagamentos em troca de pequenos débitos é considerado irascível; nestes casos, o devedor tem todo o direito de rir diante do pedido, o que na



maioria das vezes cancela a dívida. Por outro lado, nenhum vampiro deseja pedir um pagamento que deprecie o seu débito. Essa é uma forma garantida de chamar a atenção das hárpias, além de anular qualquer status recebido por sua obtenção.

Na verdade, a indenização de um débito é quase incidental ao processo da prestação. O que importa é o favor em si, a arte de criar ou desfazer a obrigação e a trama de fidelidade tecida pelas dívidas adquiridas. A não ser em circunstâncias extremas, a liquidação do favor é meramente o anti-clímax.

Na maioria das vezes, contudo, quando o débito finalmente é pago, a compensação se dá em público. Algumas formas de pagamento incluem presentes (especificamente o direito de criação, se o príncipe for o devedor), a oferenda de lacaios mortais ou carniçais preferidos, assistência na área financeira ou bélica, ensinamento de Disciplinas ou até mesmo a realização pública de atos humilhantes. Outros favores incluem a hostilização de um vampiro por parte do devedor no interesse de uma terceira parte, normalmente em questões que dizem respeito à criação ou interferência no mundo mortal. Pedir um serviço muito arriscado ou exigir que o devedor infrinja uma Tradição é estritamente proibido pelos costumes da seita; mesmo porque, causar a morte de um devedor só garante que ele nunca mais será usado novamente. Por outro lado, um vampiro suficientemente sutil é capaz de contornar essas restrições com facilidade; a prestação já foi usada para eliminar vários vampiros descuidados. No final das contas, são as

PERMUTAS

Assim como qualquer outra coisa, os Membros trocam prestações como crianças trocam figurinhas de futebol. Elas são constantemente negociadas, restabelecidas, alteradas e movidas de forma a tornar vertiginoso o rastreamento de quem deve o que a quem. Embora não existam sistemas formais para a negociação de favores — estes arranjos funcionam mais na base do "Hmm, Desmond me deve algum respeito; eu digo pra ele falar com você, se você avisar Reese que eu estou precisando da ajuda dele pra resolver o meu pequeno problema Gangrel." — sempre há um *sine qua non* que envolve o processo. O vampiro cujo débito está sendo negociado precisa ser informado de quem é seu novo credor, caso contrário ele corre o risco de rejeitar um pedido perfeitamente válido por uma razão que, em sua cabeça, é perfeitamente justificável, fazendo com que todo o sistema desabe.

Além disso, fazer com que um vampiro inferior saiba que você não acha que vale a pena preservar o seu débito é uma maneira maravilhosa de colocá-lo no seu lugar. A negociação de débitos faz parte do jogo da prestação tanto quanto qualquer outro fator.

hárpias que acabam decidindo se uma compensação é ou não apropriada, embora não tenham nenhuma autoridade oficial sobre o assunto.



DEFININDO FAVORES

A maioria dos Membros aprende a arte da prestação (se tiverem sorte) como a arte de dar e receber favores; os vampiros do século XX se referem a ela como "Você coça as minhas costas e eu coço as suas." Infelizmente, contudo, na maioria das vezes, o primeiro contato de um neófito com os débitos de prestação ocorre quando ele é usado por um ancião habilidoso, o que não lhe dá nenhuma chance de aprender sob circunstâncias mais clementes.

Muitos Membros inexperientes (tanto jovens como mais velhos) já se colocaram sob enormes dívidas devido a sua ignorância dos níveis de prestação. Isso não é só culpa deles; muitas hárpias, ao intermediar acordos, ajudam neste fator deixando de informar um Membro sobre o seu erro ou fornecendo informações falsas quando lhes é conveniente (o que lhes dá a oportunidade de mais tarde "ajudar" esses infelizes, obtendo mais um débito ao renegociar a primeira negociação).

Os níveis de definição abaixo são supostamente usados pela maioria da Camarilla; a região, a idade do Membro em questão, relações prévias de trabalho e circunstâncias extenuantes (como guerras) também podem influenciar nas negociações.

- Pequeno Favor — Dado em troca de algum pequeno favor, como um empréstimo reembolsado ou um apoio político que não tenha colocado em risco ou sido inconveniente para a reputação do doador. Espera-se que o beneficiário retribua

o favor da mesma forma. Embora esses pequenos débitos não soem muito preocupantes, vários deles cuidadosamente distribuídos e invocados podem constituir o prelúdio de um lance devastador. A maioria dos vampiros de qualquer seita ou clã considera o ato de conceder e retribuir pequenos benefícios como algo cortês, e um vampiro que não age desta forma é considerado além do próprio desdém das hárpias.

- Grande Favor — Um débito grande é adquirido em troca de empréstimos (como carniçais, armas, objetos de arte) não devolvidos ou danificados, apoio político que envolveu um risco ou inconveniente considerável para o doador ou sua reputação ou auxílios físicos durante ataques que não envolviam risco à vida. Grandes débitos são bastante convenientes em arenas políticas durante um conclave, ou em estados de guerra para forçar a retribuição de um Membro que provou ser lento ao oferecer recursos ou apoio.

- Favor Vital — Essas dívidas de vida abrangem os espetaculares débitos pelos quais a prestação é famosa. Na maioria dos casos, o devedor literalmente deve a continuidade da sua não-vida para o credor do débito, que pode exigir vários favores antes de considerar a dívida como paga — quanto vale, para ele, a vida do devedor? A cobrança de um débito de vida no momento certo pode fazer com que o devedor vote contra uma causa própria altamente estimada ou traia um amigo.

FORMALIDADES

À primeira impressão, a importância que a Camarilla dá aos favores rotulados é completamente absurda. Não gosta de ficar devendo um favor a um Nosferatu? Acabe com ele! Ele é apenas um Nosferatu. Não pode fazer nada se você decidir não pagá-lo, certo?

Errado.

A similitude do sistema de prestação é muito importante para a Camarilla, especialmente para os anciões, que passaram séculos cuidadosamente adquirindo favores de outros. Caso, de repente, tivesse aceitável calotejar um débito de prestação, os anciões se encontrariam com uma pilha de favores sem valor. Não é preciso dizer que os anciões em questão não estão dispostos a deixar que isso aconteça. Os investimentos em favores são valiosos, grandes recursos nas mini-Jyhads que os anciões jogam. Assim sendo, eles têm um interesse adquirido em manter intacta a formalidade do sistema de prestação.

Qualquer tentativa de um Membro para se livrar de um débito de prestação é alvo de uma resposta imediata e esmagadora. Logo que as hárpias ficam sabendo, a reputação do infrator é eficazmente enlameada. As alianças do infrator, principalmente as fundadas em favores passados, definham. Seus inimigos espalham calúnias sobre quais *outros* pactos o infrator provavelmente não honraria, homenageando a longa tradição da seita de chutar um homem quando ele está no chão. Os demais Membros para quem o vampiro deve favores passam a querer que a dívida seja paga, desafiando-o a não honrar a prestação e, assim, afundar-se ainda mais. O ofensor tem a escolha de pagar todos os favores que ele deve de uma só vez

ou consolidar sua reputação como indigno de confiança. Aquele pode colocar o vampiro em uma posição perigosa ou desprotegida e certamente tem o potencial de levar seus recursos a um nível crítico, enquanto este oferece a chance dele criar todo um novo leque de inimigos, uma vez que Membros privados de seus direitos raramente são clementes.

Além disso, a reputação que se adquire ao ignorar favores não é facilmente esquecida e o mau cheiro levantado por ela irá acompanhar o ofensor durante décadas. Enquanto isso, é praticamente impossível obter ajuda de qualquer um, a não ser que ele esteja disposto a pagar um preço absurdo pela assistência. Os vampiros são, por natureza, uma raça cautelosa e um Membro que não atrai confiança é o tipo de risco que nenhum investidor da Camarilla quer assumir.

ARQUIVO MORTO

Enquanto um Membro que tenta fugir de um débito é tratado mal, um vampiro que mata o seu credor para não ter que pagá-lo é tratado de forma muito pior. Como os anciões detêm a maioria dos débitos, se a seita permitisse que essa prática prosperasse, eles seriam os principais alvos de assassinato. Consequentemente, eles punem *com severidade* aqueles que matam para escapar de uma dívida. O melhor que um Membro, ao fazer isso, pode esperar, é uma caçada de sangue; o pior é inexpressível — mas tenha certeza que as histórias andam por aí a fim de desencorajar futuros assassinos.





A CIDADE DURANTE A NOITE: CONSTRUINDO UM CENÁRIO

Uma cidade de ângulos retos, ainda que com pessoas decadentes.

— Pete Hammill

Os vampiros são, por definição, criaturas urbanas e a Camarilla leva esta tendência a extremos. Longe das ruas acolhedoras e dos aranha-céus, os Membros estão fora de seu habitat natural. Ao longo das rodovias não há esgotos para os Nosferatu, nas cidades pequenas não há Elíssios e nas estradas não há postos de descanso. Para tornar as coisas ainda piores, existe a preocupação com as condições de sobrevivência — a escassez de presas e proliferação dos Lupinos que ocorre longe das cidades é um duplo incentivo para manter os Membros em seus territórios natais.

Consequentemente, a grande maioria das crônicas de *Vampiro*, especialmente as que envolvem a Camarilla (a mentalidade dos bandos do Sabá faz com que eles explorem mais os territórios além dos limites das cidades), são limitadas pelas divisas da área metropolitana. Tendo isso em mente, convém ao Narrador de uma crônica baseada na Camarilla dispôr uma cidade-cenário tão detalhada quanto possível, possibilitando uma grande variedade de histórias que não apelem para a caricatura e o caos. Este capítulo é um guia para a construção de uma cidade que irá abrigar crônicas da Camarilla, partindo, literalmente, do nada — ou de uma cidade já existente se você deseja levá-la ao Mundo das Trevas.

Observação: Este capítulo só deve ser usado pelo Narrador.

OS FUNDAMENTOS

Se você for criar uma cidade para abrigar suas crônicas, existem muitas perguntas que terá de responder sobre ela. Lembre-se, os seus personagens irão a lugares da sua cidade onde você não esperava que eles fossem. Eles irão perguntar onde ficam os ferros-velhos e se existem becos onde eles podem se abrigar do perigo, perguntarão em que direção vão certas ruas e quanto custa uma ligação telefônica. Infelizmente, não é possível projetar todos os

detalhes de uma cidade — se você o fizer, não lhe restará muito tempo para coisas tolas como comer ou dormir — mas existem passos que podem ser tomados para prepará-lo para aqueles momentos em que a história entra na *terra incognita*.

Quanto melhor e mais detalhada estiver a sua cidade, mais fácil será extrapolar nos detalhes de lugares ou situações que você ainda não havia preparado. O trabalho e carinho aplicados na construção de um cenário de jogo sempre é compensado durante a crônica, quando o conhecimento que você possui da sua criação permite que os personagens vaguem livres pelas ruas. Nada destrói mais a atmosfera de uma crônica do que um Narrador dizendo, “Você não pode ir aí,” querendo disfarçar uma preparação incompleta. Os vampiros são os senhores da noite — as ruas são o seu domínio e eles podem ir onde quiserem. A descaracterização de uma vizinhança (ou mesmo de um prédio) acaba tanto com a incrível bazofia dos vampiros quanto com a realidade da crônica. Para evitar momentos como esse, você precisa conhecer sua cidade. Você precisa conhecer sua atmosfera, seus sentimentos, sua arquitetura, suas indústrias e mais. Exige muito trabalho, sim, mas o trabalho é compensador.

ESTABELECENDO OS ALICERCES

Antes de criar o primeiro vampiro para povoar sua metrópole noturna, você precisa ponderar sobre o personagem principal da crônica: a própria cidade. A história, atmosfera, origem do nome e a própria existência são o que formam os fundamentos de sua crônica. Se você não for capaz de responder às perguntas a seguir, a sua cidade ainda não está pronta para os jogadores e qualquer cenário que você tentar criar irá desmoronar sob o próprio peso.



REAL OU IMAGINÁRIA?

A primeira decisão que você terá que tomar é se a sua cidade é ou não real. Ambas as escolhas têm suas vantagens e desvantagens. Se você decidir que sua crônica irá se passar em uma cidade do Mundo das Trevas equivalente a uma do mundo real, grande parte do trabalho pesado já estará feita. A geografia da cidade e os fundamentos da sua história já existem e tudo o que você tem a fazer é adicionar algumas distorções vampíricas. Por outro lado, séculos de história podem ser difíceis de pesquisar e, de certa forma, limitam suas opções; se os seus jogadores estiverem familiarizados com a história da cidade, eles podem se ofender se você rescrevê-la de forma muito arrogante.

Além disso, construir uma cidade a partir do zero lhe dá uma tela em branco na qual trabalhar. História, locais, mapa das ruas — tudo isso aguarda a sua extravagância. A cidade fictícia é uma criação só sua, do começo ao fim. Infelizmente, isso significa que você terá que criar tudo dentro dela — o que exige muito trabalho. Há mais na história de uma cidade do que algumas manchetes em realce e há mais no mapa de uma cidade do que algumas vias principais e um distrito financeiro. Depois que você se comprometer a criar uma cidade, não há como fazer as coisas pela metade.

CIDADE NATAL OU NÃO?

Se decidir usar uma cidade já existente como base, você também precisa decidir se usará ou não sua cidade natal. Embora seja tentador fazê-lo, suas opções podem ficar limitadas pela tendência a enxergar sua vizinhança através de lentes cor-de-rosa. Levando-se em conta que são necessários 100.000 mortais para sustentar um único vampiro, ambientar sua crônica em uma cidade pequena — mesmo que você a conheça intimamente — pode limitar seriamente suas opções de personagens de Narrador. Se sua cidade só é capaz de sustentar três vampiros e você está com cinco jogadores, está óbvio que você tem problemas populacionais. Se a sua cidade natal pode sustentar um bom número de Membros, contudo, isso sem dúvida o ajudará muito como Narrador.

Uma das principais vantagens de usar sua cidade natal como base de uma crônica é o fato de que você possui um conhecimento profundo do local. Saber instantaneamente onde se encontram as boates, as casas de drogas destruídas e os arranha-céus permite que você transfira sua crônica de um lugar para outro com rapidez e facilidade. Saber onde são os pontos de encontro, restaurantes e quais são as gírias locais permite que você use detalhes oportunos e reais em sua história, dando a ela o tipo de verite que aumenta a participação e divertimento dos jogadores.

Se você escolher uma cidade que não seja a sua própria, sempre é uma boa idéia pesquisar sobre ela com antecedência — e assegurar-se de que ela será capaz de gerar um número suficiente de idéias para sustentar uma crônica. Não faz sentido investir seu tempo em pesquisas sobre uma cidade só para descobrir que ela não desperta nenhum interesse em seus jogadores.

Guias de viagem são ótimas fontes para esse tipo de pesquisa, assim como os panfletos e folhetos que as agências de turismo da cidade ficarão muito felizes em lhe enviar. Além disso, nos dias de hoje muitas das cidades já têm páginas na Internet, permitindo acesso instantâneo à história, atrações turísticas e mapas das ruas. Se você tiver alguma idéia dos lugares mais interessantes de uma cidade, você pode concentrar a ação em regiões que conhece enquanto ganha tempo para fazer mais pesquisas.

DOMÍNIO EMINENTE

Então você quer ambientar uma crônica na sua cidade natal, mas já existe material publicado sobre ela. Ainda pior, o material impresso não é compatível com o que você quer fazer com sua cidade natal — como os seus personagens podem aspirar o trono se o livro especifica claramente que um furioso Ventre de 6ª geração reivindicou o trono e não tolera divergências?

Não tem — você tem muitas opções. Você não tem que aceitar a continuidade dos livros impressos se não desejar — se a sua St. Louis não é compatível com a nossa St. Louis, tudo bem, o jogo é seu e você não vai ferir nossos sentimentos com isso. A sua crônica é implicitamente sua para que possa fazer o que quiser, isso é tudo.

Por outro lado, quando você decide ambientar uma crônica em um cenário já criado, grande parte do trabalho já está feita. Se o cenário, da forma em que se encontra, não lhe serve, mas você não quer reconstruir toda a cidade do nada, há concessões que você pode fazer. O mais fácil é ler o cenário já publicado, manter o que você gosta sobre ele e substituir o restante. Outra forma é ver como a cidade se encontra, como você quer que ela seja e fazer com que o enredo de seu jogo seja a progressão do ponto real até o ideal. Ao invés de simplesmente remover um personagem do Narrador, faça com que alguém o assassine e incumba os personagens com a tarefa de investigar. Desta forma, o seu exercício de criação de cenário se transforma no enredo dos jogadores. Você obtém o que quer do cenário enquanto os jogadores podem jogar sem ter que esperá-lo criar uma cidade inteira.

Só não fique preocupado com o que você pode ou não fazer. Estes são o seu jogo e a sua cidade.

Faça o que bem quiser com ambos.

O QUE É A "ATMOSFERA"?

Além da propaganda dos panfletos das agências de turismo, cada cidade tem uma atmosfera e uma personalidade próprias. Identificar a atmosfera de sua cidade é um dos principais passos para identificar o tipo de crônicas que funcionarão bem nela. Uma história de guerras e alguns monumentos identifica a cidade de uma forma; uma renovação urbana com muitas vidraças, cromo e aço, identifica de outra. Se você observar o centro comercial da cidade e encontrar arquitetura gótica, ruas estreitas e gárgulas arrasadas pelo tempo, o local provavelmente será mais adequado para crônicas de intriga e conspiração do que para guerras armadas nas ruas.

POR QUE DA CAMARILLA?

A resposta mais fácil para esta pergunta é "Porque o livro diz que tem que ser assim," mas isso não ajuda muito a levar sua crônica adiante. Em vez disso, veja os recursos que a cidade tem a oferecer para encontrar os motivos pelos quais a Camarilla deseja manter o controle do local. Talvez haja uma ala tecnológica no oeste da cidade que os jovens Ventre decidiram ser a chave para o seu futuro sucesso ou talvez o porto da cidade seja um ponto estratégico para o contrabando de Membros para dentro e fora do país. Talvez a cidade guarde as recordações dos anciões, que não estão dispostos a deixar o lugar, ou talvez um Matusalém adormecido tenha ordenado, em sonhos, que a cidade fosse protegida para ele.

Ao catalogar os motivos que fazem com que a Camarilla mantenha a cidade, você também estará catalogando o que pode



COMPETIÇÕES ENFADONHAS

O problema mais comum vinculado ao uso de sua cidade natal como cenário para suas crônicas são os jogadores sabe-tudo, que sempre tentam usar seu conhecimento superior do cenário para descarrilar a história. Entrar em discussões sobre o nome exato do restaurante na esquina da rua 4 com a Sul ou há quanto tempo uma boate fechou é extremamente prejudicial à sua crônica. Os demais jogadores ficam entediados, ou pior, envolvem-se no debate. E se todos estão discutindo os detalhes geográficos de uma cidade, ninguém está representando.

A melhor coisa a fazer ao lidar com esse tipo de jogador é lembrá-lo, gentilmente, de que a cidade no Mundo das Trevas não é a cidade real e que as coisas mudaram um pouco. Afinal, esta é a sua visão de sua cidade natal, não a dele. E você tem todo o direito de informá-lo quem está no controle.

representar algum interesse para vampiros na cidade. Conhecer as áreas potenciais de controle da cidade, torna possível vislumbrar os Membros que a controlam. Sabendo quais atrativos existem lá, fica fácil lançar as bases para o povoamento da cidade e pensar sobre os conflitos que podem se desenvolver nela. Se a cidade perder seu setor de indústria pesada, o Brujah que controlava a indústria e se nutria do seu sucesso subitamente se encontra sem uma base de poder. Neste ponto, ele pode decidir tomar o domínio de um outro Membro ou seus inimigos podem aniquilá-lo enquanto ele está fraco.

QUESTÕES GEOGRÁFICAS

A composição e o contorno físico de uma cidade ditam, em grande parte, quais tipos de crônicas podem ser confortavelmente ambientadas no cenário. Se a sua cidade acabou de passar por uma grande renovação urbana, com uma revitalização da área central e dos bairros nobres, talvez ela não seja o cenário mais apropriado para uma luta em busca da revitalização de uma indústria em decadência frente à oposição dos Ventre.

COMO DEVE SER O MAPA?

Antes de mais nada, pegue um mapa da sua cidade (ou faça um se precisar) e observe a sua disposição física. Familiarize-se com as rotas principais de acesso e marcos importantes (aeroportos, prefeitura, hospitais, delegacias, etc.) e estime quanto tempo um vampiro em *Rötschreck* correndo em velocidade máxima demora para chegar em cada um deles. Tome nota dos bairros e das divisões distritais — é importante ser capaz de distinguir as partes da cidade que estão em ruínas dos distritos de lazer quando se trata de estabelecer seus marcos fictícios. Finalmente, pense nas partes da cidade em que os personagens se sentirão em casa e nas que eles não se sentirão à vontade.

QUAIS LUGARES IMPORTAM?

Nem todos os lugares são criados da mesma forma. Esta é uma verdade tão óbvia que mal vale a pena repetir, mas na hora de projetar uma cidade é muito importante lembrar-se disso. Alguns lugares da cidade são mais desejados pelos Membros do que outros. Alguns representam poder financeiro ou social; outros oferecem acesso fácil para a alimentação ou bons candidatos para carnícias. Af então, há estações de transporte, artes importantes da estrutura física da cidade e assim por diante. Um Nosferatu que controla a estação de tratamento de água de uma cidade tem

muito mais poder do que um Toreador dono de uma dúzia de boates da moda; este oferece uma diversão temporária aos mortais, enquanto aquele pode fazer com que a metrópole caia de joelhos.

É muito importante descobrir quais são os prédios e instituições da sua cidade que mais importam para os seus vampiros, e depois, quais locais são relevantes para cada um dos Membros. A prefeitura, a delegacia e outros locais são alguns lugares óbvios para se começar, mas ainda assim, são só um começo. Se uma instituição mortal possui poder ou influência, algum vampiro tentará colocar suas mãos nela. Sendo assim, decida quais locais podem constituir uma boa habitação ou fornecer alguma influência ao vampiro e, a partir daí, comece a trabalhar.

- **Abrigos e Instituições de Ajuda** — Os abrigos possuem várias vítimas de quem ninguém necessariamente sentirá falta. Para os que têm mais controle sobre seus instintos homicidas, alguns residentes também podem ser transformados em carnícias extremamente eficientes.

- **Aeroportos** — Os aeroportos fornecem um transporte rápido. Eles também oferecem boas oportunidades de contrabando e podem ser usados para impedir o progresso de Membros que estão chegando à cidade. Se houver vários aeroportos na cidade, podem ocorrer conflitos pelo controle de todas as rotas aéreas de entrada e saída da cidade.

- **Boates da Moda e Restaurantes** — Estes locais, ótimos para quem quer aparecer e conhecer novas pessoas, oferecem grandes oportunidades de negócios, alimentação para Membros com um gosto distinto e ótimas fontes de renda. Na maioria das vezes, alguns negócios periféricos (narcóticos, mercado negro) também fazem parte do território.

- **Centros Industriais** — Na maior parte das grandes cidades, as fábricas ainda constituem a espinha dorsal da economia. Elas também têm conexões com sindicatos, embarque de mercadorias e, freqüentemente, instituições financeiras.

- **Corpo de Bombeiros** — Para alguns Membros, a capacidade de atrasar a chegada da escada do caminhão de bombeiros no incêndio do refúgio de um rival, é bastante útil.

- **Currais** — Se sua cidade possui algum tipo de indústria pecuarista, ela também dispõe do esconderijo e lanchonete 24 horas ideais para os perdedores de brigas locais.

FERRAMENTAS DE VISUALIZAÇÃO

Muitas vezes, definir o ânimo da cidade como se ela fosse uma pessoa, é bastante útil. Pense sobre a história da cidade, sua população e sua arquitetura e, depois, reúna tudo na imagem de uma única pessoa. Tente evitar estereótipos — nem todo mundo em Minneapolis fala como um artista de *Fargo*, por exemplo. Novamente, os principais momentos da história de uma cidade devem ser levados em consideração. Atlanta pode ter sido queimada há 130 anos, mas até os dias de hoje, este é um assunto que afeta a atitude de muitos habitantes.

Depois de alcançar uma personificação funcional da alma de uma cidade, fica mais fácil trabalhar os outros detalhes. Normalmente, é muito mais simples descobrir o que aconteceu de bom com uma pessoa do que descobrir o que aconteceu com a cidade como um todo. Lembre-se, o que você está procurando são generalidades e fundamentos. Se tentar desenvolver todos os detalhes logo no início do processo, você nunca irá terminar.



• **Delegacias** — Um Membro que detenha influência sobre a polícia local pode chamar reforços para lidar com oponentes irritantes ou fazer com que a polícia saiba quais lugares devem ser deixados em paz...

• **Educação Superior** — As faculdades e universidades de uma cidade, principalmente as que possuem um bom cenário social, constituem ótimas oportunidades de alimentação. Alunos excepcionais ou estudantes graduados podem ser transformados em carniçais ou até mesmo Abraçados e se a entidade tiver qualquer tipo de departamento de pesquisa, os Membros podem visar as concessões do governo ou os próprios frutos destas pesquisas. Uma suposta comunidade de estudantes pode ser de interesse para um Membro com tendências Nodistas ou para outros conhecimentos...

• **Empresas de Frete e Portos** — Contrabando, sindicatos e acesso para dentro e fora da cidade sem a necessidade de um passaporte.

• **Estações de Ônibus e Trens** — Assim como os aeroportos, embora não tão influentes. Mais úteis para interceptar anarquistas e refugiados.

• **Grandes Empregadores** — A idéia de “uma cidade da companhia” ainda não está morta. Ainda nos dias de hoje, algumas companhias empregam (direta ou indiretamente) grandes segmentos da população de uma cidade. O impacto da Microsoft em Seattle e da Mercedes-Benz em Stuttgart faz com esses esforços valham a pena.

• **Hospitais** — Para os enjoados, os hospitais fornecem sangue embalado. Para os carniçais, alimentação. Para o descuidado, um lugar para esconder seus erros.

• **Imobiliárias** — A capacidade de comprar, vender e ter uma lista de refúgios é uma vantagem que muitos Membros pagariam sem discutir para pôr as mãos.

• **Instituições de Caridade** — Por meio desta é possível influenciar muitos negócios locais. Alguém que controla o escritório local de uma grande instituição de caridade acaba tendo que lidar com todos os negócios que contribuem...

• **Instituições Financeiras** — Controlar algumas ramificações de um banco é uma boa forma de obter alguns trocados e abrir cofres de segurança, mas é na bolsa de valores local e no escritório central de grandes empresas que se encontra o dinheiro graúdo. Uma pequena fraude nos índices das ações locais pode fazer maravilhas — ou horrores — para as firmas envolvidas.

• **Jornais e Redes de Televisão Locais** — Essas instituições mortais são uma necessidade primária para aqueles que desejam proteger a Máscara. A habilidade de matar ou modificar uma história — ou criá-las para servir aos interesses dos Membros — torna a influência sobre este campo de ação realmente muito poderosa.

• **Necrotério** — Um médico legista bem treinado é o melhor amigo de um vampiro. Até mesmo um Membro bem-intencionado comete erros de vez em quando — e inevitavelmente algum desses erros será descoberto. Ter influência sobre o homem que escreve os atestados de óbito pode ser um recurso importante para a preservação da Máscara.

• **Parques, Áreas Públicas e Estádios** — Grandes espaços abertos são bons lugares para abrigar encontros ou conclaves e muitas vezes dispõem de vários esconderijos.

• **Prefeitura** — Razões óbvias.

• **Prisões** — Oferecem extensas possibilidades de alimentação, conexões no submundo e um potencial de carniças com todo o tipo de perícias úteis.

• **Ramificações Locais de Departamentos Governamentais** — A habilidade de invocar auditórios, arrecadar multas ou fechar fábricas e negócios não deve ser superestimada. Até mesmo coisas aparentemente sem conexão com os vampiros como a EPA podem ser usadas, com velocidade espantosa, para paralisar um negócio.

• **Setor Terciário** — Leitores de relógios d’água, técnicos de telefone *et alia* entram na casa de todo mundo. Todo mundo. Esse tipo de acesso é poder, mesmo antes de você começar a rastrear e grampear ligações de telefones celulares e cortar o serviço em momentos estratégicos e assim por diante.

• **Submundo** — Jogo ilegal. Lojas de armas com os números de série limados. Lojas de fuzis de assalto, explosivos e narcóticos ilegais. Os Membros não se preocupam muito em ir para a cadeia, mas se preocupam bastante em poder matar, mutilar, drogar ou explodir algumas coisas de vez em quando.

E assim por diante. Observe que esses não precisam ser os únicos tipos de locais de interesse para os Membros — sempre existe a possibilidade de alguém se interessar pelo zoológico ou clube de esportes local — e nem todas estas instituições terão algum vampiro agachado malevolamente por trás da cadeira do diretor. Apenas considere quais destes — e outros — locais podem interessar a um Membro e comece daí.

Quando você for selecionar os locais de interesse para os Membros, também é importante estabelecer os locais sobre os quais eles não têm nenhuma influência. As informações sobre quais são estes locais e o porquê dos Membros não possuírem influência sobre eles podem inspirar histórias interessantes mais adiante, quando os personagens tentarem estabelecer controle sobre estes locais ainda virgens. Enquanto isso, tente descobrir por que aparentemente ninguém controla, vamos dizer, o serviço público (muitos rivais lutando por ele? édito do príncipe? refúgio de um líder local? algum outro protetor sobrenatural?), esses detalhes fornecem algumas dicas e rumores sinistros para sua crônica.

QUAIS OS LUGARES FREQUENTADOS PELOS MEMBROS?

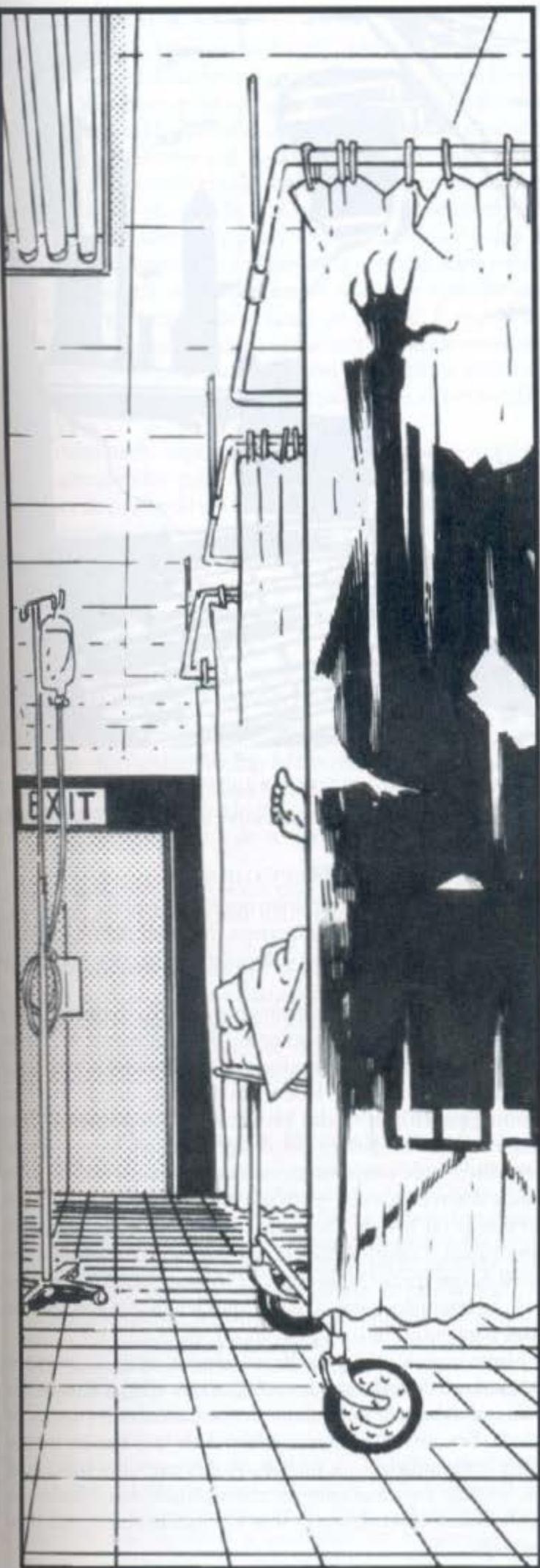
Há uma grande diferença entre os lugares que a Camarilla gosta de influenciar e os lugares onde os Membros gostam de passar seu tempo. Não é só porque um Brujah consolidou sua influência sobre um dos sindicatos da cidade que ele gosta de passar o tempo em empresas ou organizando reuniões. Há lugares onde os vampiros se reúnem para caçar (os famosos “Currais”), locais primordiais para a interação entre os vampiros de uma mesma cidade.

Definir o Curral de sua cidade é mais do que montar uma boate gótica e deixar que as coisas aconteçam. Se os seus vampiros freqüentam boates, quais são elas e quem são seus

donos? Há grandes chances, por exemplo, de que um Gangrel não vá caçar no mesmo lugar onde um Toreador vai. Consequentemente, você terá que criar mais do que um bar ou boate a fim de evitar artificialmente que todos os vampiros fiquem sob um mesmo teto. No entanto, não perca seu tempo criando um lugar para cada um dos clãs — é uma perda de tempo e anula o propósito de transformar a boate em um ponto de encontro. Se todos os Tremere puderem se encontrar no Etrius, em um dos cantos da cidade, eles nunca vão sair para nenhum outro lugar; e se eles nunca forem para outros lugares, você perderá uma ótima ferramenta para introduzir novos personagens e impulsionar enredos.

Quando você estabelece um local para ser um ponto de encontro ou território de caça vampírico, lembre-se de dar a ele uma identidade única. Afinal, todas as pessoas têm um motivo especial para freqüentar uma boate — tipo de música, DJ, ambiente, decoração — e você precisa criar os motivos para que os vampiros (os consumidores mais exigentes que existem, principalmente se você considerar as peculiaridades de Auspícios) compareçam. Espaços privativos, locais para que possam se alimentar com segurança, porteiro que permite a entrada automática dos Membros, uma estética agradável aos sentidos aguçados de Auspícios e assim por diante — todos estes são motivos para que os Membros se reúnam em uma boate em particular. Sem atrações como estas, os vampiros simplesmente passarão a ir em outros lugares que supram melhor seus caprichos.

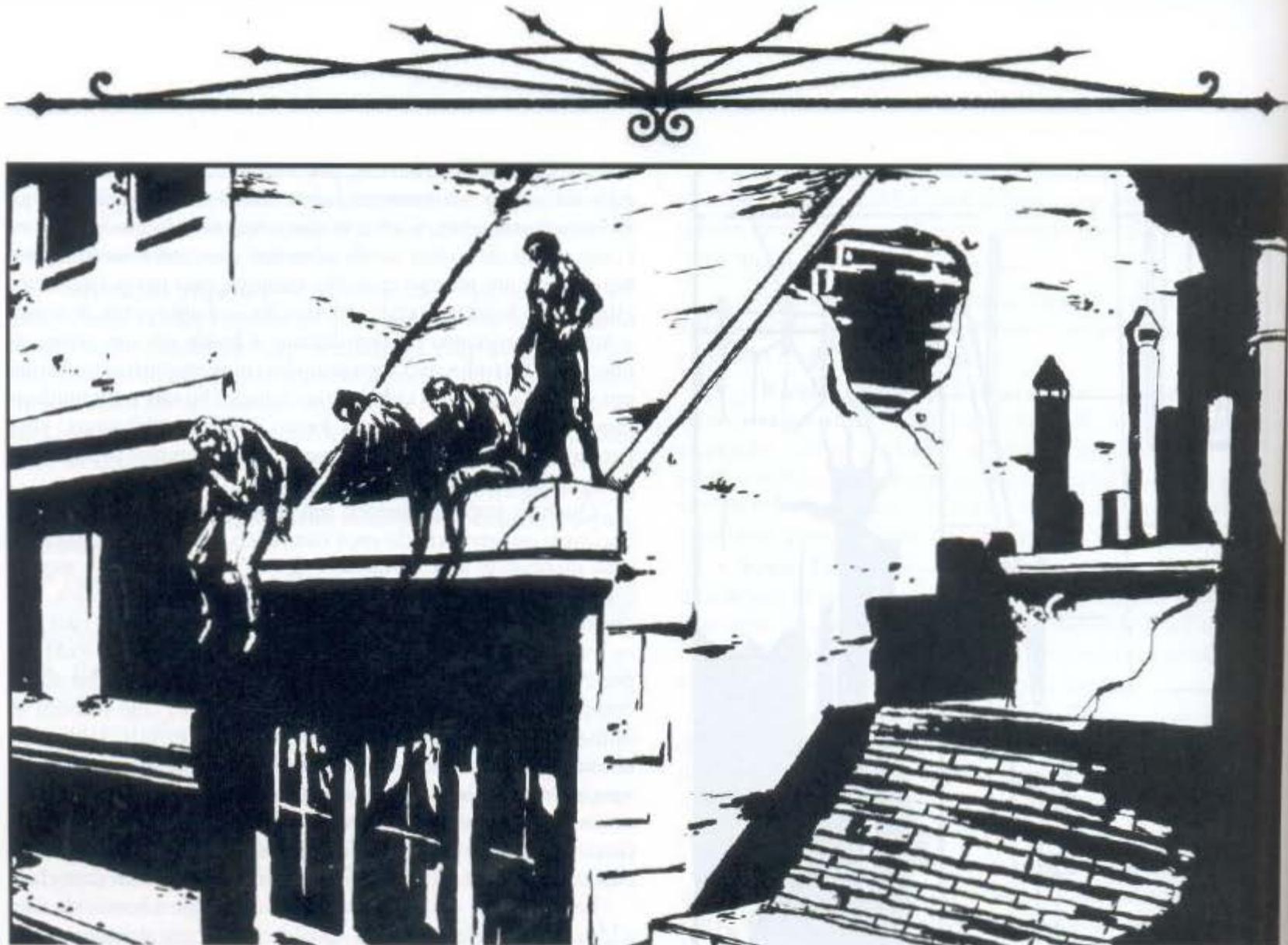
Lembre-se de estabelecer as formas com que a boate lida com a Máscara e as infrações desta. Qualquer lugar que atrai um grande número de Membros todas as noites é um imã de problemas. Frenesi, brigas, assassinatos acidentais durante a alimentação e outras crises certamente ocorrerão e terão que ser resolvidas com rapidez, tranquilidade e eficiência. Se uma boate ganhar uma reputação de problemática, se protetores desaparecerem ou forem assassinados com freqüência, a polícia vai começar a investigar e os inferiores mortais que constituem a freguesia do local vão passar a freqüentar outros lugares. Afinal, os Membros nem mesmo pagam pela sua bebida. Portanto, lembre-se de pensar sobre as táticas de limpeza (disfarce e defesas) de sua boate ilusória. Você



REPARTINDO A CIDADE

Não há nenhum problema em dividir a sua cidade em seções, mas lembre-se de que neste processo a limitação é tão importante quanto a eficácia. Afinal, essa é uma cidade da Camarilla. Os vampiros que manipulam as instituições mortais não atuam diretamente; eles usam os mortais para alcançar seus objetivos. Além disso, o controle dos vampiros sempre é sutil e, com freqüência, imperfeito; um Ventrue não entra casualmente no prédio do jornal local da cidade e começa a apagar arquivos aleatoriamente. Em vez disso, ele liga para o editor da seção, que pode ser um carniceiro ou um mortal que está devendo algum favor, e pede que a história seja esquecida. Ele pode oferecer uma recompensa na forma de espaço adicional para a publicação de artigos naquele dia ou pode "criar" um novo incidente que seja digno de preencher o espaço. Os efeitos desejados são produzidos sem o derramamento de sangue.

Portanto, lembre-se de que ao distribuir seções e instituições, você estará distribuindo influência e não poder total e direto. Projete seus enredos com coerência.



VIZINHANÇAS DECADENTES

É muito fácil se livrar das partes decadentes da cidade. É muito fácil fazer um esboço e só usá-las como territórios de caça convenientes, nada mais. Mas nem sempre isso é o mais correto a fazer.

Se você for levar sua crônica para as partes menos atraentes da cidade, demonstre algum respeito pelo assunto. A pobreza e o desespero são coisas poderosas e terríveis e usá-las de forma arrogante para justificar uma alimentação fácil é o caminho errado. Se uma vizinhança se deteriorou, sempre há uma razão — fábricas fechadas, descuido ou malfício por parte do governo, infestação de traficantes — e sempre existem seres humanos sendo afetados pelo declínio. Mesmo que o vampiro esteja no pior buraco da cidade, lembre-se de atribuir alguma dignidade humana básica.

não vai querer ser pego desprevenido quando uma turba de Brujah decidir rasgar em dois o misterioso dono do clube.

Embora as boates sejam o coração do Curral de uma cidade, existe mais do que isso. O principal território de caça de sua cidade fica no bairro das boates ou se concentra mais nos restaurantes e centros comerciais? Ao delimitar o Curral você também define o tipo de presas que o vampiro está sujeito a encontrar. Um Curral elegante que engloba um shopping provavelmente terá mais membros da classe média e alta e estas pessoas normalmente são levadas mais a sério quando falam que foram atacadas. Um Curral que engloba boates, contudo, é composto por pessoas mais jovens, muitas vezes embriagadas ou afetadas quimicamente de alguma forma, pessoas que normalmente não têm muita credibilidade. Escolha seus pontos de encontro e comece a expandi-los.

Boates e Currais não são os únicos lugares onde os Membros passam o seu tempo. Também é muito importante estabelecer o Elídio. Para maiores informações sobre a criação do Elídio, consulte a página 157.

ONDE ESTÃO OS REFÚGIOS?

Até aqui você já determinou onde os Membros "trabalham", onde comem e onde se divertem. Só falta definir onde eles moram. Em outras palavras, é hora de decidir onde fica o refúgio de cada um.

Muitos Membros, principalmente os mais experientes, ricos e paranóicos, possuem vários refúgios. Consequentemente, localiza com precisão cada um dos refúgios de cada um dos vampiros de sua cidade só irá deixá-lo louco. Em vez disso, decida onde ficam os principais refúgios A) dos Membros mais importantes e B) dos vampiros com os quais os personagens podem vir a se deparar. Além disso, você com certeza vai querer esboçar os detalhes e as defesas dos refúgios que o círculo dos jogadores provavelmente irão visitar ou invadir. Se o enredo que você está preparando oferece muitas oportunidades para que os personagens invadam o covil de um ancião Malkaviano, é só uma questão de bom senso saber de antemão quais serão os obstáculos que eles terão que passar para entrar lá.

Mesmo que você não saiba o endereço exato e o número do apartamento de cada um dos refúgios que está projetando, deve ao menos saber em que bairro eles se encontram e porque eles estão lá. Ter um refúgio como vizinho pode causar coisas estranhas a uma comunidade — a freqüência das patrulhas policiais pode cair, levando a um aumento na criminalidade, ou o Membro pode decidir transformar alguns de seus vizinhos em carniçais, só como precaução...



COMO CHEGAR LÁ?

Um dos aspectos da geografia de uma cidade que costuma ser negligenciado envolve o acesso. Como os mortais entram e saem da cidade — há um aeroporto congestionado (quais linhas aéreas usam as instalações)? E quanto às linhas de trem, ônibus e estradas principais? Se há somente uma única estrada principal que leva para dentro e para fora da cidade, um simples acidente de trânsito pode arruinar os planos de viagem de um Membro. Um congestionamento uma hora antes do nascer do sol é capaz de deter um vampiro longe de seu refúgio sem nenhum lugar para se esconder. Para evitar certos problemas, é sempre bom dar uma rápida olhada nos mapas de trânsito da cidade. É muito útil conhecer as ruas principais, avenidas amplas, áreas sujeitas a engarrafamentos e os projetos de obras em vias públicas, sobretudo se você estiver prevendo algumas perseguições em alta velocidade na sua crônica.

Outro fator muito importante é determinar quantos vampiros são contrabandeados para dentro e para fora da cidade. Os preparativos de viagem de um Membro podem ser muito peculiares e vários vampiros já fizeram fortunas ao enviar alguns de seus camaradas sanguessugas como carga. Os portos, terminais de carga aérea, pátios de carga ferroviária e outros locais merecem alguma atenção como centros de entrada potenciais para um Membro.

ONDE NINGUÉM VAI?

Além de definir os locais onde os Membros de sua cidade vão, é preciso delinear aqueles onde eles não vão. Isso é um pouco mais difícil do que simplesmente olhar para o mapa, determinar quais são as "áreas inadequadas" e fazer um X sobre elas. Afinal, o que para você e para mim é uma área decadente, pode não representar nenhum incômodo para uma máquina morta-viva de matar que desconsidera tiros de revólver como se fossem picadas de mosquito.

Você precisará se esforçar um pouco para decidir porque uma parte da cidade em particular não agrada aos Membros. Uma vizinhança bastante católica, por exemplo, pode conter Fé Verdadeira suficiente para manter os vampiros à distância. Parques ou outros espaços pouco urbanizados podem abrigar outros habitantes sobrenaturais que não são amigáveis com os vampiros. Em alguns casos, tudo o que há são rivalidades entre grupos vampínicos — uma linhagem de Brujah pode ter estabelecido seus

OS BAIRROS ELEGANTES

A cidade não é formada apenas pela área central. Há toda uma região metropolitana a ser considerada também. Quais áreas abrigam os ricos proprietários de terra? Os vampiros podem chegar até elas sem serem emboscados pelos Lupinos durante o caminho? Condomínios fechados podem ser reservas particulares de caça ou armadilhas mortais. Tudo é uma questão de perspectiva.

Feliz ou infelizmente, os Membros não gostam muitos dos bairros elegantes. Há muito espaço aberto nessas áreas, há poucos lugares para se esconder e os vizinhos ainda costumam chamar a polícia quando ouvem gritos vindos da casa ao lado durante a madrugada. Uma associação de vigilância comunitária ativa é bastante eficaz para avistar infrações da Máscara.

Alguns Membros, contudo, gostam de refúgios suburbanos, gostam de ficar longe da pressa, alvoroco e assaltos armados das ruas da cidade, mas essa é uma minoria distinta. Até mesmo para os Membros mais cautelosos, a quantidade traz a segurança.

refúgios nos bairros da zona sul da cidade, enquanto seus rivais ficaram com a oeste; e os dois nunca devem se encontrar. Determine quais partes da cidade não são seguras para nenhum vampiro (e porque), quais não são seguras para os personagens mais importantes do Narrador e quais não são seguras para os personagens dos jogadores.

COMO ELA SE PARECE?

Embora esta não seja uma questão estritamente geográfica, o assunto referente à aparência física da sua cidade, incluindo o seu estilo arquitetônico, deve ser tratado. A fachada de uma cidade afeta a atmosfera estabelecida por ela — uma silhueta de vidraças espelhadas e aço cria uma atmosfera diferente do que uma de imponentes arranha-céus da virada do século incrustados com gárgulas ou uma caracterizada por ruínas medievais ou romanas. Uma cidade onde todos os prédios e terraços têm estátuas com um olhar de fúria gera um sentimento de opressão e paranóia, enquanto o aspecto ultramoderno do vidro, cromo e aço cria um cenário perturbador e despersonalizado. Além disso, nenhuma cidade tem decoração uniforme; as diferenças se encontram em todas as vizinhanças, nas casas dilapidadas e enfileiradas que se encontram ao lado de condomínios recentemente construídos e lojas da moda.

O estilo das construções também é uma questão mais importante do que parece. Os vampiros são tanto criaturas das ruas como criaturas de belos escritórios e você deve estabelecer as proporções destes. É óbvio que depois de matar um estimado carníval Ventrue, um personagem irá querer se atirar em um beco e se esconder atrás de um vagão de lixo, mas no distrito dos arranha-céus, não há muitos becos. Defina quais são as características da paisagem de sua cidade. Há árvores plantadas na frente de cada prédio ou lixo nas ruas? E quantos aos becos — quantos, a que intervalos, quão profundos e se têm acessos aos esgotos para os Nosferatu? A cidade brilha com luzes brancas, iluminadas por postes de néon, ou suas ruas são desbotadas de amarelo e laranja (se é que elas são iluminadas)? Este pensamento também deve se estender aos aspectos humanos da paisagem. Os policiais fazem a ronda a pé ou usam carros e andam em dupla?

QUESTÕES SOBRE O ELÍSIO

Parte do que faz uma cidade ser definitivamente da Camarilla é a presença dos Elísios. Esses locais, centros culturais onde a violência não pode ser usada contra ninguém, encontram-se no coração da não-vida intelectual de uma cidade. Se você não conhece os Elísios de uma cidade — onde, o que e quantos são eles — você ainda não a conhece. Sendo assim, definir os Elísios de sua cidade é uma questão de importância suprema.

ONDE É O ELÍSIO?

Os Elísios são os alicerces de uma cidade, os locais mais seguros e fortes que permanecem íntegros mesmo que tudo a seu redor esteja em caos. Você deve pensar muito antes de escolher seus Elísios, pois ao fazê-lo, também estará afetando tudo o que acontece em volta dele. Parece óbvio simplesmente escolher os maiores museus de arte da cidade como Elísios e seguir em frente, mas a escolha mais óbvia nem sempre é a melhor. A escolha de locais variados, inesperados ou simplesmente estranhos, como Elílio ajuda a dar à cidade uma identidade baseada em qualidades específicas.



O número de Elísios de uma cidade tem um impacto muito profundo na sua atmosfera. Uma cidade que só dispõe de um único museu como Elísio é muito diferente de uma outra com uma dúzia — este é claramente um domínio mais próspero e pacífico, seus Membros têm mais tempo para contemplar as artes, a cultura é mais encorajada tanto pelos mortais como pelos imortais e a grande variedade de Elísios oferece mais oportunidades de fazer intriga em território neutro. Por outro lado, uma cidade com apenas um museu ou teatro indica que as prioridades do príncipe se encontram em outro lugar, que a cidade não tem recursos para sustentar muitos Elísios e que os Membros da metrópole têm outros interesses mais preocupantes do que o cultivo da arte.

Ainda existem outros efeitos mais sutis a serem considerados em uma cidade. Quanto maior o número de Elísios em uma cidade, por exemplo, maior será o número das bases de poder das hárpias. Um maior número de Elísios também resulta em um menor número de partes importantes do centro da cidade a ser entregue aos Toreador, sem mencionar o maior número de santuários onde os infratores da lei podem se esconder.

Ao determinar o número de locais designados como Elísios, é possível estabelecer a atitude da cidade em relação à cultura e, daí em diante, manter a postura escolhida.

O QUE É UM ELÍSIO?

Os locais escolhidos como Elísios refletem muito tanto sobre a cidade quanto sobre aqueles que a habitam. Os efeitos resultantes da nomeação de um local como Elísio são tanto óbvios (os vampiros podem ser encontrados aqui) quanto sutis (um museu que não é escolhido como Elísio está sujeito a entrar em franca decadência). A definição dos Elísios de sua cidade, sem mencionar os efeitos de suas escolhas, faz uma grande diferença na determinação do seu cenário.

A imagem estereotipada do Elísio é a de um museu de arte aberto durante horas a fio, com Membros entrando e saindo, fazendo comentários maliciosos e bebendo vitae de taças de vinho. Embora esta imagem possa conter alguma verdade, você sempre deve pensar se ela é uma grande verdade para o seu jogo em particular. O Elísio escolhido pelos seus Membros é um museu de arte? Neste caso, por que — tradição, uma coleção específica de impressionistas ou artefatos, lembranças afetivas relacionadas a uma peça de arte (*"Eu estava em Paris quando George pintou aquele quadro. Aquele foi o ano em que eu finalmente deixei a casa de meu senhor. Eu procurava por alguém que pudesse patrocinar a fim de ganhar uma entrada para uma certa festa..."*), ou algum motivo esotérico além da compreensão humana. Afinal, um museu possui uma variedade de exposições que agradam à vista, um espaço suficiente para armazém e evitar intrigas e normalmente se encontra em locais centrais — todos elementos essenciais para um Elísio. Contudo, escolher um museu de arte por achar que isso é uma obrigação e não pelos méritos que o lugar apresenta é uma agressão contra sua história e sua cidade.

Portanto, se você acha que o Elísio principal deve ficar em outro lugar, que tipo de lugar escolheria? Uma casa de ópera ou academia de música são ótimas opções. A maioria delas é decorada com um estilo rococó próprio para abrandar até mesmo o mais perfeccionista dos Toreador; muitos possuem vastas salas de espera, cabines isoladas e várias escadarias nos fundos, características excelentes para ajudar na condução dos negócios vampíricos ou para abrigar uma tribuna. Além disso, sempre há a

perspectiva de intrigas sendo conduzidas sutilmente por meio de gestos, bilhetes passados discretamente e sussurros prementes que somem sob o som da orquestra que toca loucamente e a ópera que chega ao seu clímax no palco.

Além de bibliotecas e salas de espetáculos, também existem outras escolhas potenciais a serem consideradas. Teatros, particularmente aqueles que têm alguma história, funcionam muito bem. Muitas cidades possuem bibliotecas de renome que também podem oferecer o encanto essencial requerido pelo Elísio, desde exposições até estátuas e uma decoração com ornamentos apropriados. Galerias de arte oferecem muitos dos mesmos encantos dos museus, mas num ambiente mais íntimo. Cidades europeias podem ter anfiteatros romanos ou outros marcos históricos em condições funcionais. Mansões e castelos transformados em museus e abandonados por seus antigos proprietários muitas vezes também são satisfatórios — principalmente se os Membros da cidade costumavam freqüentar o local há séculos e buscam um ambiente confortável.

O melhor truque para a seleção de um local para o Elísio é assegurar-se de que ele oferece o suficiente — espaço suficiente, cultura suficiente, encantos suficientes para entreter os visitantes e respeito suficiente para evitar que os Membros ignorem o status do local. Simplesmente rotular um local como "Elísio" não é garantia de que o nome vai pegar — boa sorte ao tentar transformar em Elísio um "comedy club" ou um teatro experimental que seja experimental demais para o gosto das hárpias.

Dito isso, lembre-se de que você não tem que se restringir a um único Elísio. Se a cidade possuir vários locais dignos do título ou se o príncipe deseja mostrar quão culto e sofisticado ele supostamente é, qualquer número de locais pode acabar sendo transformado em um Elísio. O que importa é saber qual é o Elísio principal — o Elísio onde as hárpias se reúnem e o príncipe recebe seus solicitantes. Você também deve decidir se o Elísio principal muda de lugar ou o que acontece nos outros nas noites em que o Elísio central se encontra quieto e às escuras.

NÃO É POSSÍVEL QUE CHOVA O TEMPO TODO

Embora uma crônica iluminada constantemente por relâmpagos em ziguezague inspire uma atmosfera gótica, sombria, isso nem sempre é necessário. Fora quaisquer outros motivos, uma chuva constante inundaria os Nosferatu e provocaria toda sorte de abalos na estrutura de poder da cidade. Use simbologias como relâmpagos a seu favor, ou seja, poucas vezes e só em momentos apropriados.

O tempo e o clima da sua cidade também podem ajudar em suas histórias. Climas artificialmente quentes podem fazer com que tanto os mortais como os imortais fiquem irritadiços e mais propensos à violência; temporais e frentes frias podem impedir que os mortais saiam de casa, deixando sobras magras nas ruas para os Membros; secas podem gerar incêndios e causar respostas lentas ou inadequadas do departamento de bombeiros; chuvas fortes e enchentes podem ser muito desagradáveis para os Membros com refúgios subterrâneos; e uma cidade com um céu limpo pode ser uma aventura para um Toreador que gosta de observar as estrelas, que permanecerá de pé, encantado, olhando fixa e reverentemente para a beleza dos céus.



TOQUES FINAIS

Depois de determinar o "onde" e o "o que" (para não falar no "porque") que o conduziram ao seu Elício, algumas outras perguntas devem ser respondidas.

• **Que tipo de segurança o protege?** O príncipe confia na tradição do Elício para proteger o local ou há guardas armados para fazê-lo? E quanto às proteções sobrenaturais?

• **Quem se beneficia tendo este local como Elício?**

Algum vampiro indicou o local para Sua Majestade? Neste caso, qual foi sua recompensa? E quanto aos museus e teatros descartados — o que aconteceu com eles e quem está sofrendo com o resultado?

• **Como é possível utilizar o local?** O prédio abriga um Elício grande o suficiente para audiências e grandes reuniões? Quanto espaço ele oferece para a trama de intrigas? Se há perigos, quais são eles?

• **Qual é a postura local em relação ao Elício?** O príncipe simplesmente o tolera como um mal necessário ou apoia a idéia? E quanto aos seus subordinados, o que eles estão dispostos a fazer para levar adiante seus objetivos no que diz respeito ao local?

QUESTÕES DE IMPORTÂNCIA HISTÓRICA

Não é nenhuma inverdade dizer que muitos Membros vivem no passado, muitas vezes ao ponto de contestar a existência do presente. A história, portanto, tem uma importância suprema para essas criaturas, o que significa que ela também deve ser importante para a sua cidade. Ao estabelecer a história de sua cidade — e o papel que os Membros locais tiveram em sua criação — você estará criando as bases para as rivalidades e vinganças do presente. Sem saber onde seus Membros estiveram, é impossível saber para onde eles estão indo.

O QUE ACONTECEU?

O primeiro passo na criação da história de uma cidade do Mundo das Trevas é aprender a verdadeira história da cidade. (É claro que se você estiver criando a cidade do nada, também cabe a você inventar a história mortal.) Depois de ter isso sob controle, comece a procurar os destaques, aqueles incidentes de grande importância na história da cidade que parecem ter sido "ajustados" por influências externas. Revoltas, batalhas, misteriosas farras assassinas e outros momentos violentos são um ótimo começo. E quanto a eleições de celebridades, grandes doações de terra para a cidade, projetos de construções e coisas semelhantes? Só porque os vampiros gostam de festejar em sangue não significa que todos os seus esforços são banhados nele.

Para se familiarizar com a história da sua cidade, não é preciso se transformar em um especialista de reputação mundial. Não se sinta obrigado a conhecer toda a história, desde a afiliação política do 14º prefeito até os nomes dos times atléticos semi-profissionais da virada do século. Não se preocupe por não saber tudo. Aprenda o suficiente para ser capaz de basear os eventos atuais que você está criando em algum tipo de contexto histórico. Se a sua cidade tem uma história de violência entre duas gangues, você pode aproveitar esta tendência e usá-la para justificar o que você está fazendo. Talvez um membro de cada uma das gangue tenha sido Abraçado, levando suas rixas para além do túmulo. Ou talvez um





dos Membros tenha perdido todos os seus carniçais durante a luta, levando a sua decadência. Agora, depois de décadas, ele procura vingança contra os vampiros que auxiliaram na matança. Tudo isso pode ter sido uma manobra de alguns Membros que usaram peões mortais para derrubar o oponente por baixo e o conflito só está esperando a hora certa para se renovar. Em qualquer um dos três casos, o que aconteceu, dada a distorção vampírica, serve agora para cumprir duas funções: encaixa-se bem na história sobrenatural da cidade e estabelece novos enredos que são bem fundados no passado "histórico" da cidade.

QUANTA INFLUÊNCIA?

No Mundo das Trevas, a influência vampírica na história humana tem sido excessivamente exagerada, tanto pelos próprios vampiros como pelos observadores (isto é, aqueles que leem e os que jogam). A história acontece, conduzida pela grande massa da humanidade. Os vampiros, com poucas exceções, não têm o poder de alterar a direção dos eventos; eles só podem ter a esperança de desviá-la, evitando e desencadeando eventos ou conduzindo a crista da onda até um ponto desejado. Há simplesmente muitos humanos com um exagerado impulso histórico para que os Membros consigam impôr suas mudanças.

Tendo isso em mente, para que possamos determinar qual foi o papel dos vampiros na história da cidade, é preciso descobrir por trás de quais eventos eles se encontravam — e por quê. Não ajuda em nada saber que os vampiros estavam envolvidos em uma greve sanguinária em 1920 se você não souber o por que — quem se beneficiou com a greve e a subsequente substituição dos funcionários? Por que eles instigaram o evento? O que pretendiam ganhar? Os vampiros, assim como todos nós, têm motivações para fazer as coisas. Não importa se essas coisas são tão insignificantes como escolher um vestido ou tão impulsivas quanto instigar um assassinato — tem que haver uma razão para que uma coisa seja feita. Atribuir ações aos Membros sem atribuir motivos torna as ações sem sentido. Tenha em mente que o vampiro por trás do pano pode não ter tido um motivo razoável ou inteligente para fazer o que fez, mas contanto que houvesse uma razão que fizesse sentido para ele, toda a seqüência de eventos se torna muito mais verossímil.

POR TRÁS DE PORTAS FECHADAS

Ao criar um Elsio, você também deve pensar sobre os espaços públicos. Há mais em um museu do que galerias — há instalações de restauração, depósitos, armazéns, escritórios e muito mais além do que está visível aos olhos do público. Similarmente, um conservatório de música conta com espaços para ensaios, camarins, bilheterias e coisas do tipo. Bibliotecas têm câmaras de documentos, depósito de microfichas, instalações de preservação, salas com coleções raras e outros locais que não são necessariamente óbvios, mas que podem inspirar várias tramas de enredo. Quando se designa um local como Elsio, você também deve ser capaz de tirar o máximo proveito dele. Isso significa que você deve utilizar cada centímetro de espaço de que dispuser.





O QUE OS VAMPIROS FIZERAM?

Embora os vampiros vivam em um ritmo menos acelerado do que o dos mortais, eles não estão sempre inativos ou em torpor. Durante os séculos ou até mesmo milênios de existência da sua cidade, sempre houve uma história obscura de atividades vampíricas correndo paralelamente ao registro dos eventos mortais. Saber o que os seres humanos fizeram durante todos esses anos só abrange metade da história; você também precisa saber o que os Membros andaram fazendo.

Repare que a história vampírica não deve se limitar a "Aqui os vampiros lutaram e aqui eles esconderam tudo". Mas deve englobar também fatos como a data de chegada de um vampiro e a sua origem. Decida a data em que seus principais personagens foram Abraçados, assim como a história que se esconde por trás de cada Beijo. Quem morreu pelo caminho, como isto aconteceu e qual foi o resultado? Muitas vezes é mais fácil determinar a dinâmica atual do poder do vampiro e depois voltar no tempo para decidir como ele chegou onde está.

Apenas lembre-se de que sua história obscura tem que ser ocultada pela verdadeira. Uma guerra vampírica de cem anos pode constituir um ótimo cenário, mas se ela coincidir com um século de paz e prosperidade no mundo real, a incongruência pode exigir demais da credulidade dos jogadores.

GUERRAS

Uma das coisas mais devastadoras que podem afigir uma cidade é a maré da guerra. Levando em conta quão sanguinárias e brutais estão as guerras no mundo real, a influência dos monstros sobrenaturais do Mundo das Trevas pode muito bem piorar as coisas. O que é certo, contudo, é que as guerras afetam tanto a parcela não-viva da população como a viva e ignorar os efeitos de uma batalha sobre os vampiros da cidade pode vir a ser um erro sério.

Guerras Mortais

A maioria das cidades do planeta já se envolveu em algum tipo de guerra e os efeitos deste tipo de ação sobre a população de Membros locais devem ser cuidadosamente examinados. Um dos erros mais comuns é se preocupar em descobrir quais vampiros estavam de qual lado. Em vez disso, pense em como a guerra afeta a cidade diretamente. Ela foi consumida em chamas como Dresden

VELHAS NOITES

Embora as cidades do Hemisfério Ocidental sejam mais recentes do que a Camarilla, grande parte das demais metrópoles do mundo ostentam ser séculos ou até milênios mais velhas do que a seita. Em lugares como Atenas, Cairo, Jerusalém e assim por diante, os motivos pelos quais a cidade adotou os caminhos da Camarilla devem ser explicados detalhadamente. Os vampiros que habitam esses lugares, muitos dos quais também são mais velhos do que a seita, também precisam decidir por que escolheram a Camarilla. Se houve alguma luta entre seitas na história da sua cidade, detalhe-as e decida porque as coisas acabaram da forma que acabaram.

Você pode até imaginar se alguém por aí está querendo uma revanche.

ou Moscou? Neste caso, qual parcela da população vampírica foi destruída pelo chuve de fogo? Ela foi ocupada por tropas inimigas, dificultando a alimentação dos Membros, ou dominada pelo caos? E quanto à reconstrução posterior da área urbana — quais vampiros usaram sua influência para reconstruir a seu gosto? As guerras mortais lhe dão a oportunidade de mudar o curso da história sombria de sua cidade; aproveite-se disso se puder.

Guerras Imortais

Os vampiros também promovem guerras, embora nem sempre de forma tão aberta como os humanos. Mesmo que os dois vampiros mais poderosos de uma cidade decidam entrar em guerra, você nunca verá dezenas de milhares de Membros alinhados para a batalha, esperando pela ordem de avançar. As guerras entre os vampiros são muito mais sutis, executadas por lacaios mortais e fantoches vampíricos. Guerras de gangues, motins políticos, revoltas, subversão de governos e conflitos semelhantes são ótimos disfarces para os confrontos letais entre os Membros. As ocorrências mais violentas servem para mascarar as táticas mais ferozes que cada um dos vampiros contendores põe em jogo.

Se você decidir que no passado de sua cidade dois ou mais membros entraram em guerra, uma boa tática é procurar revoltas na história mortal que possam camuflar o confronto letal. Se você encontrar eventos na história onde a filosofia dos mortais indisciplinados se assemelha à dos Membros que você deseja colocar em confronto, melhor ainda. Caso contrário, pense em quando o confronto imortal deve ter ocorrido no seu cenário e escolha o momento certo da história para colocá-lo.

Observação: Talvez seja melhor preencher esse aspecto da construção de cenário depois de criar a população vampírica da cidade (veja abaixo).

E QUANTO AOS DETALHES?

Embora não seja necessário saber absolutamente tudo sobre a história de sua cidade para ambientar uma crônica dentro dela, conhecer algumas das estranhas particularidades da história pode ser útil. Colocar algumas histórias de 10 ou 12 séculos de idade na boca dos anciões é uma ótima forma de transmitir um maior realismo. Fazer com que um vampiro simplesmente invada um aposento e anuncie ter três séculos de idade acaba com a credibilidade da história — a cena parece ensaiada e, consequentemente, o personagem não conquista o respeito que a idade avançada deveria lhe render. No entanto, se ele entrar no Elsio vestido impecavelmente com uma roupa antiga, contando sobre como ele e um amigo introduziram as medidas para acabar com a febre amarela entre o rebanho em 1790, ele certamente adquire um pouco mais de historicidade.

Além disso, toda cidade possui inúmeros contos sobrenaturais à moda antiga — infestações de sapos, estranhos suicídios políticos ou socialites desaparecidas, casarões suntuosos e excêntricos e coisas parecidas — que podem funcionar como ótimas evidências de manobras vampíricas que deram errado. A chuva de sapos pode ter sido responsabilidade de um Tremere local, os desaparecimentos e suicídios podem ter sido obra do uso abusivo da Dominação para ocultar Abraços e assim por diante.

Além do mais, lembre-se disso: Só porque um vampiro tentou influenciar um evento não significa que as coisas acabaram do jeito que ele queria. Os vampiros também erram, às vezes produzindo resultados realmente espetaculares.



QUESTÕES POPULACIONAIS

Nenhuma cidade é adequada para um jogo de vampiro se ela não tem uma população de vampiros. Por mais detalhada que seja a sua história e por mais fascinante que seja o seu cenário, sem um grupo adequado de mortos-vivos para funcionar como aliados, inimigos, informantes e outros papéis com os quais os jogadores irão interagir, sua cidade ainda não está completa. Você precisa saber quem vive nela, quem a visita, onde os residentes podem ser facilmente encontrados e qual é a posição deles quanto a uma série de outros assuntos. Caso contrário, a sua detalhada vista da cidade é só mais um cenário deslumbrante.

QUEM MORA LÁ?

A primeira coisa que você precisa fazer ao criar a população de sua cidade é determinar o número de vampiros que ela é capaz de sustentar. Uma boa maneira de proceder é permitir um Membro para cada 100.000 mortais — as estatísticas de uma cidade normalmente são bastante fáceis de encontrar. Observe que esse número pode ser ajustado tanto para baixo quanto para cima, dependendo da atmosfera que você deseja conferir ao seu cenário. Se você decidir que a sua cidade deve ter uma atmosfera vazia e esparsa, diminua o número de Membros. Por outro lado, se você quer um ambiente superlotado e fervilhante, então aumente a população vampírica. Apenas tenha cuidado para não aumentar muito, caso contrário, prepare-se para um teste de sobrevivência do mais forte.

Depois de determinar o número de vampiros de sua cidade, pensa na divisão dos clãs. Sendo uma cidade da Camarilla, os seis clãs básicos devem predominar, juntamente com alguns poucos Gangrel aqui e ali. Os clãs e linhagens menores, invasores do Sabá e outros, devem constituir apenas uma pequena fração da população vampírica.

O PRÍNCIPE E A POPULAÇÃO

A divisão da população entre os clãs é, em grande parte, definida pelo clã do príncipe. Como somente o príncipe tem o direito ilimitado de criar progênie, faz sentido que ele imponha sua posição, Abraçando tantos progênitos quantos julgar necessário para garantir a sua segurança. Além disso, o direito da criação é uma excelente recompensa a ser conferida àqueles a quem o príncipe deve favores; existem grandes probabilidades de que tais vampiros também pertençam ao clã do príncipe.

QUEM CRIOU QUEM?

Depois de dividir aproximadamente os números, é hora de pensar nas linhagens. Esta fase é mais importante do que parece. Digamos que existam cinco membros do clã Toreador em sua cidade fictícia. As características da interação entre eles podem fazer uma grande diferença na estrutura de poder do clã. Um clã composto de um ancião e quatro crianças certamente tem um aspecto diferente de uma outra "família" composta por cinco Toreador de gerações sucessivas. O detalhamento da interação entre os vampiros de um mesmo clã, se é que há interação entre eles, também ajuda a estabelecer o poder relativo dos diversos clãs.

Observação: Neste ponto do processo, você já deve, pelo menos, começar a determinar nomes preliminares para os Membros. Isso irá ajudá-lo em muito a manter o controle sobre a confusa teia de relacionamentos entre os vampiros.

SENHORES E CRIANÇAS DA NOITE

Mais importante do que saber quem é senhor de quem é saber como o progenitor e a progênie se relacionam depois do Abraço. Uma relação débil entre senhor e criança pode enfraquecer muito o poder do clã sobre a cidade; relacionamentos mais íntimos, contudo, podem unir e transformar o clã em uma força praticamente invencível. Lembre-se também de levar em consideração os laços de sangue, sejam eles voluntários ou não, e os seus efeitos no relacionamento de uma criança. (Alguns destes laços podem ser frágeis ou violados, o que é sempre bom saber.) Finalmente, vale a pena pensar sobre os parentes de sangue — diferentes crianças de um mesmo senhor — e as rivalidades que podem existir entre eles.

O INDESEJADO

Tenha sempre em mente que nem todas as crianças são reconhecidas. Os Caitiff não pertencem a ninguém, mas ainda assim, têm que ser levados em consideração na hora de povoar a cidade. Quantos Caitiff há em sua cidade, quem os criou e qual a possibilidade dos senhores serem rastreados são perguntas importantes a ser consideradas. A busca de um Caitiff pelo seu parentesco pode constituir uma linha interessante de história, principalmente se a trilha conduzi-lo aos salões do Elíso. Lembre-se, a criação de um Caitiff é uma infração das Tradições, teoricamente punida com a morte. A introdução de uma bomba relógio como essa nos alicerces da sua cidade pode fazer com que, mais tarde, a terra trema sob os pés dos jogadores.

OS INFERIORES

Os vampiros não são as únicas criaturas intimamente associadas à Camarilla. Também existem carniçais a serem considerados. Embora um carniçal não seja necessariamente uma parte tão importante da cidade quanto um dos Membros (principalmente se ele fizer parte de um grande rebanho de um vampiro), vale a pena saber o montante do número de carniçais existente em sua cidade. Quanto mais carniçais um clã possui, maior o alcance das suas atividades durante o dia, maior o número de olhos vigiando a cidade e maior o número de soldados que podem ser convocados em tempos de crise.

Se houver carniçais proeminentes (policiais, repórteres, políticos, etc.) em sua cidade, também é importante decidir a quem eles estão obrigados. Dispôr de um levantamento da cadeia de favores e lealdades até o último mortal — ou quase-mortal — envolvido irá ajudá-lo muita na hora de decidir quem está inclinado a ajudar os personagens dos jogadores e quem não está.

A OPOSIÇÃO DESLEAL

Depois que a estrutura populacional básica da cidade estiver determinada, você pode começar a pensar sobre aqueles que não se encaixam nela. Esta designação inclui os anarquistas, membros dos clãs não afiliados como o Giovanni e os bandos do Sabá e outros invasores. Não é preciso dizer que você não deve suprir a cidade com muitos destes Membros, caso contrário, sua cidade da Camarilla deixará, abruptamente, de ser da Camarilla.

Se a sua cidade tem uma população anarquista, tome nota de quantos deles foram criados na própria cidade (e quem são seus



senhores) e quantos são encrenqueiros importados; uma caçada de sangue que ultrapassa as fronteiras entre a cidade natal de um anarquista fugitivo e os domínios do príncipe pode ser desenvolvida em uma história interessante. Os contatos e alvos dos independentes dentro de uma cidade também devem ser delineados; é importante saber com quem o solitário Setita está fazendo negócios e quantos Membros ele já tem sob seu controle. Quanto ao Sabá, saber onde eles estão enfiados, o que querem e quem eles visam matar ou subverter já é o bastante para criar uma linha de história relacionada à seita.

TRANSEUNTES

Se seu jogo for ambientado em uma cidade pequena, o círculo dos jogadores pode muito bem compreender 50% da população vampírica da cidade. Isso pode funcionar em crônicas curtas, enquanto o círculo se une para acabar um a um com o restante dos Membros da cidade.

Uma das soluções para esse problema é introduzir transeuntes. Pense sobre quais vampiros são mais freqüentes, infreqüentes ou mesmo visitantes vagamente regulares. Um bando peregrino de Gangrel, um arconte que tem um envolvimento romântico secular com um dos membros da primigênie ou um anarquista problemático que acha que a cidade é alvo fácil — tudo isso pode aumentar temporariamente o número de vampiros sem sobrecarregar a cidade.

DESCRÍÇÃO DOS CARGOS

Uma vez que sua cidade é da Camarilla, ela deve ter um príncipe, xerife, primigênie, hárpias e assim por diante. É imperativo determinar quais clãs e quais personagens preenchem esses papéis. Toda a população vampírica da cidade segue o exemplo, positivo ou negativo, do príncipe da cidade. Comece a definir a estrutura de poder de cima para baixo, fluindo naturalmente.

QUEM É O PRÍNCIPE?

Antes de preencher o resto da hierarquia da Camarilla, você precisa definir e estabelecer o príncipe. Quem é ele? Qual sua idade? A que clã ele pertence? Ele já ocupou o cargo de príncipe

OS ESTRANHOS

É tentador transformar uma cidade em uma salada de frutas, escolhendo um vampiro de cada clã ou linhagem. Afinal, um de cada não vai fazer mal a ninguém, certo?

Errado. Uma cidade só dispõe de um espaço específico para abrigar seus vampiros e quando você acabar de incluir todas as linhagens menores e extremamente raras, não haverá espaço para os Brujah, Ventre, Toreador e outros, aqueles que deveriam constituir o grosso da sua história. Além disso, uma das principais características dos Gárgulas, Lasombra *antitribu* etc., é o fato deles serem extremamente raros. A presença de um já é o bastante para provocar comentários e criar especulações; a presença de vários em um mesmo lugar, com a exceção de um conclave, ultrapassa os limites da coincidência.

É mais sábio e fácil ater-se ao básico, temperando levemente com uma ou talvez duas raridades. De outra forma, você corre o risco de transformar a exibição secundária em evento principal e fazer com que o seu enredo seja lançado para fora do palco.





anteriormente? Caso contrário, como ele subiu ao poder e quem está tramando vingança contra ele?

Ao responder às perguntas acima você irá adquirir uma maior noção de quem é o príncipe, mas a sua relação com a cidade ainda há que ser definida. Ele é rígido ao impôr suas leis, se é que ele acrescentou novas legislações às Tradições? Qual a sua severidade com os infratores e com que freqüência ele invoca caçadas de sangue? Qual clã, além do seu, ele favorece e qual é prejudicado por ele? Qual são suas soluções para os conhecidos problemas com anarquistas? E quanto aos Caitiff? O Sabá? Lupinos? Ele confia no seu senescal, na primigênie ou em qualquer um dos outros oficiais da cidade? Detalhe as respostas para essas perguntas e você terá esboçado um quadro político da sua cidade.

QUEM COMPÕE

O CONSELHO DA PRIMIGÊNIE?

Poucos príncipes têm poder absoluto no sentido estrito da palavra. A maioria governa em conjunto com a primigênie da cidade, quando não com o consentimento tácito dela. Teoricamente, o conselho da primigênie é o conselho de anciões de uma cidade, um grupo que abrange os mais antigos e sábios representantes de cada clã. Não é surpresa para ninguém que o conselho nem sempre funciona assim. A politicagem e a desconfiança criam candidatos comprometidos e um príncipe forte sempre pode forçar a entrada de seus próprios candidatos se não houver ninguém forte o bastante para impedi-lo.

Teoricamente, o conselho da primigênie deveria abranger os representantes mais antigos de cada um dos clãs. Se você deseja divergir deste arranjo básico, penso sobre o como e o por quê de mudar as coisas. Se a primigênie de sua cidade for composta de

A PRIMIGÊNIE E O PRÍNCIPE

Um dos pontos principais a ser observado é o relacionamento entre a primigênie e o príncipe. Em algumas cidades, é a primigênie que escolhe o príncipe; em outras, as coisas acontecem ao contrário. Estabeleça o equilíbrio da balança de poder. Uma cidade com um conselho da primigênie repleto de vampiros submissos pertencentes ao clã do príncipe funciona um pouco diferente de uma outra onde o príncipe deve tudo o que tem aos seus "conselheiros".

cinco Brujah e um Malkaviano, você deve ter uma boa razão para estabelecer as coisas desse jeito. Afinal de contas, sua cidade terá que *funcionar* noite após noite.

O próximo passo é definir o poder do conselho da primigênie e determinar o que eles estão fazendo em contraste com o que eles deveriam estar fazendo. Detalhar as subversões (ou falta delas) da primigênie é tão importante quanto detalhar as atividades que o conselho deveria estar realizando. Vários príncipes já foram surpreendidos por revoltas instigadas pela sua junta de "conselheiros".

E QUANTO AOS OUTROS TÍTULOS?

Existem outros cargos em uma cidade que não os de primogênito e príncipe. Embora seja importante saber, ao menos teoricamente, quem é o senescal, etc., sua prioridade deve ser a colocação dos Membros que terão maior probabilidade de interagir com o círculo dos jogadores. Na maioria dos casos, o xerife, o zelador do Elíos, as hárpias e possivelmente o algoz, assumindo que sua cidade tenha um. Levando-se em conta que os personagens devem interagir com todos esses Membros, eles devem ser esboçados em detalhes. Eles têm um papel importante na sua campanha, e que



ECONOMIA

Se depois de detalhar os relacionamentos de cada um dos personagens você perceber que dois deles possuem basicamente os mesmos aliados, inimigos e funções, muitas vezes vale a pena combiná-los. Afinal, você só dispõe de um número limitado de Membros para povoar a cidade e a redundância desperdiça um de seus mais valiosos recursos.

Significa que é melhor eles estarem prontos para subir ao palco. Os objetivos desses personagens menos importantes não interessam tanto quanto suas personalidades. Eles não fazem as leis, somente as impõem, por isso, é de grande importância saber quem eles são e como eles irão reagir aos personagens.

A maior parte da população vampírica de sua cidade não manterá nenhum título, exatamente como as coisas devem ser. Contudo, isso não significa que os vampiros deixados de fora não pensem em ascender pela escada do poder. Você deve saber quem são os Membros ambiciosos (e quais cargos eles visam) e quem é feliz onde está. Os vínculos com o clã também podem influenciar este aspecto; o ancião Tremere pode não apreciar a ambição de um membro mais jovem do clã que deseja ocupar o cargo de xerife, por exemplo, mas pode encorajar o seu protegido a assumir o papel de algoz.

INTERESSES POLÍTICOS: QUEM ODEIA QUEM?

Depois de conceber uma idéia geral sobre quem são os vampiros de sua cidade, o último passo é determinar a forma como todos se encaixam. Ao instituir amizades, alianças, patronatos e dívidas de favores cria-se condições para futuros enredos baseados na interação entre os vampiros.

De certo modo, o objetivo essencial desta fase é detalhar as histórias e ambições pessoais da sua horda de personagens. O segredo é garantir que se você tiver 30 Membros em sua cidade, cada um deles seja um personagem completamente individual. Tenha como meta fazer com que cada Membro esteja ligado a pelo menos três outros. Se houver um bom motivo para que o personagem só tenha uma conexão (vamos dizer, uma criança legítima cuja existência só é conhecida pelo seu senhor), tudo bem, mas um personagem que só parece funcionar bem com um ou dois outros Membros não será útil para um número de histórias suficiente para que você o tenha por perto. Além disso, nem todos os relacionamentos instituídos entre os personagens têm que ser inimigáveis (o conflito é o amigo de todo Narrador), em vez disso, eles têm de ser reais, ardentes e vitais. Os vampiros são criaturas apartadas do tempo. Seus ódios e rivalidades são nutridos através dos séculos, com cada insulto e empurrão, cada revés e triunfo mesquinho. Essa intensidade de relacionamentos deve transparecer quando você estiver detalhando os sentimentos de um Membro em relação aos outros. Aversões leves e afeições débidas não têm lugar na rede de relacionamentos vampíricos; estas emoções corteses cabem aos mortais.

Algumas das perguntas que você certamente vai querer responder neste ponto são:

Quem apóia o príncipe? Quem se opõe e quem está disposto a fazer alguma coisa quanto a isso?

Quem vem mantendo contato com o Sabá ou outros forasteiros? Reciprocamente, quem é leal e a quem?

Quem deve favor a um outro Membro? A hierarquia estabelecida pela prestação é um fator importante para decidir quem pode se apoiar em quem.

Quem ama quem? O amor pode florescer mesmo entre os mortos-vivos, mas um pretendente rejeitado é capaz de guardar um rancor eterno.

Quais vampiros têm tramas com pontos comuns? Quem são os anarquistas? Os tradicionalistas? Quem são os coringas? Reciprocamente, quem está disposto a matar para manter sua posição?

Quem são os diableristas e quem já morreu desta forma? Há alguém em busca de vingança? Alguém com as lendárias listras na aura?

Quem são os ambiciosos e quem são seus alvos? Quais Membros buscam subir na estrutura de poder e o que eles são capazes de fazer para chegar até onde querem?

Estas perguntas simples e as perguntas levantadas por suas respostas devem ajudá-lo a estabelecer uma sólida estrutura para a política da Camarilla da sua cidade.

QUAL É O PRÓXIMO PASSO?

Até aqui, você já deve saber onde é sua cidade, como ela é, como parece ser, o que há de importante nela, qual é sua história, qual é sua história *verdadeira*, quem mora nela, quem a controla, de quem estas pessoas gostam e quem elas desprezam e qual a atitude delas em relação a isso. Embora a criação de todos os detalhes de uma cidade fictícia (ou romanceada) seja o trabalho de toda uma vida, até aqui você já desenvolveu o suficiente para pelo menos ter um cenário funcional para sua crônica. Você concluiu os preparativos. Agora é hora de usar a história e os conflitos anteriormente desenvolvidos para começar a contar histórias.

MODELOS

A seguir encontram-se estatísticas e informações básicas para alguns arquétipos de personagens que provavelmente serão encontrados em uma cidade da Camarilla. As estatísticas, descrições e outras características são apenas um ponto de partida, fique à vontade para modificá-las como desejar enquanto estiver povoando o cenário para sua crônica. Tenha em mente, contudo, que os famosos "super-heróis" são um dos inimigos mais insidiosos que uma crônica pode ter e que os personagens apresentados aqui têm um motivo para serem como são.

TABELAS

Uma excelente ferramenta para ajudá-lo a visualizar o confuso relacionamento entre os vampiros é a famosa "tabela de interação do círculo". Primeiro, anote esparsamente o nome dos personagens principais em uma folha de papel. Depois, trace uma flecha entre os vampiros que interagem. Finalmente, escreva breves descrições sobre as flechas, firmando como cada lado da equação se sente quanto ao outro. Você ficaria espantado em saber como uma tabela de referência rápida pode facilitar as coisas.



Disciplinas: Fortitude 1, Potência 1, Presença 1

Linhas Taumaturgicas: Nenhuma

Antecedentes: Aliados 1, Contatos 5, Recursos 1

Virtudes: Consciência 3, Autocontrole 4, Coragem 4

Humanidade: 7

Força de Vontade: 7

ANARQUISTA FURIOSO

Histórico: O anarquista, abraçado sem aviso e colocado na Camarilla contra a sua vontade, aguardou até o momento certo para fugir. Agora ele se encontra nas ruas, buscando vingança e sangue, empenhando-se para organizar uma gangue com a qual ele possa derrubar o seu senhor e tudo pelo que ele luta.

Retrato: Irradiando violência da cabeça aos pés, o anarquista lança um desafio a cada olhar. Ele veste o que quer que tenha uma aparência aceitável e o proteja bem — jaquetas de motoqueiros são uma das preferidas, assim como as botas de motoqueiro ou de combate. O anarquista sempre anda armado — um belo par de .45 reluzentes, portadas visivelmente, consegue evitar muitas discussões.

Dicas de Representação: Onde quer que você vá, estará em sua propriedade. Dê tudo de si para defender o que é seu e lembre-se de cuspir nos olhos de todas as autoridades enquanto faz isso. Você não tem uma causa, mas sim um objetivo — coisas muito diferentes. Você não entrega sua vida pelo que acredita; você está mais interessado em se manter vivo para poder vencer.

Clã: Brujah

Natureza: Rebelde

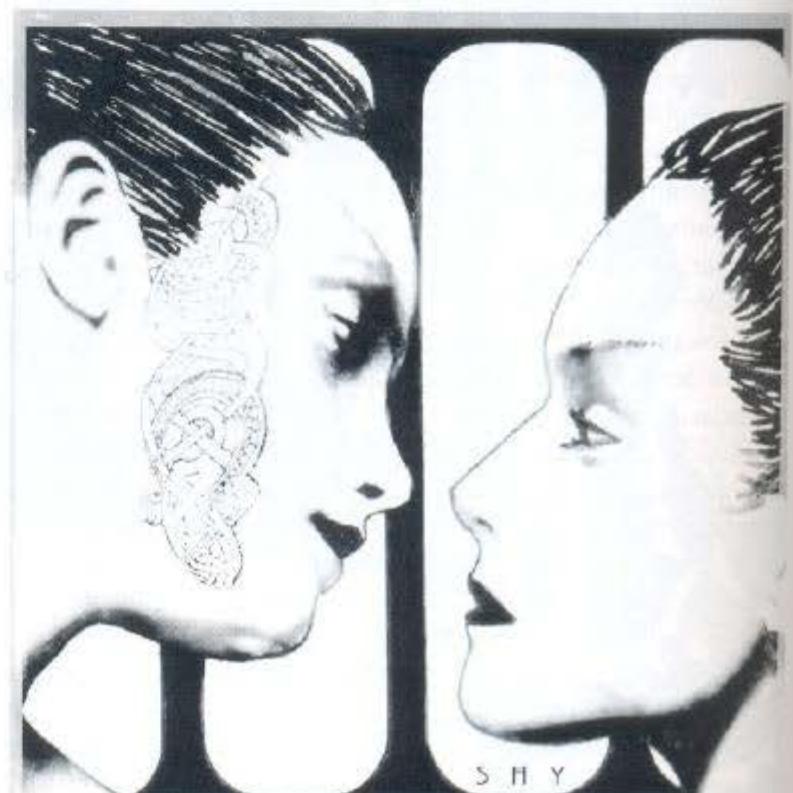
Comportamento: Valentão

Geração: 13^a

Físicos: Força 4, Destreza 4, Vigor 3

Sociais: Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 2

Mentais: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3



CAITIFF DAS RUAS

Histórico: Um Caitiff das ruas é um vampiro seduzido e abandonado por um senhor negligente. Ele tem passado sua breve existência como vampiro fugindo do xerife, do algoz e qualquer um que ele imagina estar o seguindo. Desesperado em busca de um aliado, mas muito apreensivo para confiar em alguém, ele dorme onde pode, se alimenta quando pode e espera pelo fim inevitável que o aguarda.

Retrato: Roupas comuns de bom gosto é o máximo que um Caitiff pode esperar — camisa, jeans, jaqueta e botas roubadas de uma loja barata — ou nem isso. Um aspecto selvagem e olhos assustados são a marca oficial de um Caitiff solitário, na maioria das vezes acompanhado por um ar nervoso.

Dicas de Representação: Não confie em ninguém e sempre mantenha um olho em busca de uma saída. O mundo inteiro está atrás de você e sua única chance de sobrevivência é continuar correndo. Você deseja urgentemente fazer parte de alguma coisa, mas ninguém o quer. Só lhe resta correr.

Clã: Caitiff

Natureza: Rebelde

Comportamento: Sobrevidente

Geração: 13^a

Físicos: Força 3, Destreza 3, Vigor 4

Sociais: Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2

Mentais: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 3, Briga 2, Esquiva 2, Intimidação 1, Manha 3, Lábia 2

Perícias: Condução 2, Armas de Fogo 2, Armas Brancas 1, Segurança 2, Furtividade 3, Sobrevivência 2

Conhecimentos: Instrução 1, Computador 2, Direito 1, Medicina 1



Talentos: Prontidão 2, Briga 3, Esquiva 2, Expressão 2, Intimidação 3, Manha 3, Lábia 3

Perícias: Empatia com Animais 1, Condução 3, Armas de Fogo 2, Armas Brancas 2, Segurança 2, Furtividade 2, Sobrevida 2

Conhecimentos: Computador 1, Investigação 1, Direito 1, Medicina 1, Política 1

Disciplinas: Rapidez 2, Potência 2, Presença 1

Linhos Taumaturgicas: Nenhuma

Antecedentes: Aliados 2, Contatos 3, Recursos 2

Virtudes: Consciência 3, Autocontrole 3, Coragem 4

Humanidade: 5

Força de Vontade: 8

NEÓFITO

Histórico: O neófito, recém-chegado no mundo da Camarilla, ainda opera sob uma mixórdia de meias verdades, mitos e concepções errôneas. Ele não tem muita certeza do que deveria estar fazendo, só sabe que as consequências do fracasso são terríveis. O neófito, ao mesmo tempo em que começa a compreender o seu novo status, já dá seus primeiros passos em direção ao poder.

Retrato: O neófito se veste da mesma forma que se vestia quando ainda estava vivo: um terno discreto, gravata, sapatos pretos e um bigode limpo (embora finalmente sem os óculos). Ele está começando a perceber que tem outras opções e está começando a experimentá-las — embora a capa e o cachecol estereotipados não sejam nada comparados ao que sua compreensão é capaz de alcançar.

Dicas de Representação: Domine os humanos, mas curve-se diante de seu senhor e semelhantes. Você não sabe muito, sómente o seu lugar na cadeia alimentar — perto do fundo. Busque aliados entre os vampiros de mesma idade e geração, sempre lembrando-se de olhar por sobre o ombro em busca da aprovação de seu



senhor. Afaste-se do alho, água corrente, cruzes e coisas do tipo — pois depois que você descobrir que as lendas são apenas histórias, você corre o risco de ficar imprudente.

Clã: Ventrue

Natureza: Tradicionalista

Comportamento: Conformista

Geração: 12ª

Físicos: Força 3, Destreza 2, Vigor 2

Sociais: Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 3

Mentais: Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 2

Talentos: Prontidão 2, Empatia 1, Intimidação 3, Liderança 2, Manha 1

Perícias: Condução 1, Etiqueta 2, Armas de Fogo 2

Conhecimentos: Burocracia 2, Computador 2, Finanças 3, Investigação 2, Direito 2, Política 3

Disciplinas: Fortitude 1, Presença 3

Linhos Taumaturgicas: Nenhuma

Antecedentes: Geração 1, Rebanho 1, Influência 1, Recursos 2

Virtudes: Consciência 3, Autocontrole 3, Coragem 4

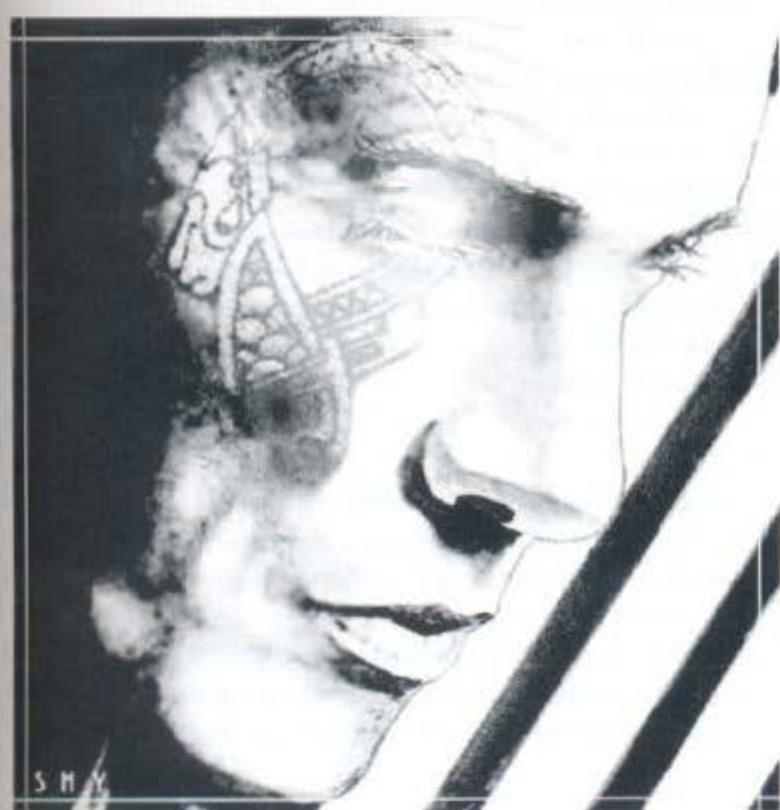
Humanidade: 6

Força de Vontade: 7

ANCILLA

Histórico: O ancilla, depois de viver um século sob a Máscara, já está acostumado a sua existência e potencial. Ele busca progredir na estrutura de poder de sua cidade, lutando para esculpir um nicho e um domínio para si mesmo. Secretário, xerife ou até mesmo príncipe — esses são os cargos a que o ancilla aspira, e ele prepara cuidadosamente seus planos a fim de alcançá-los.

Retrato: Vestido em um estilo de décadas atrás, o ancilla tem o semblante de alguém que acabou de sair de um filme de Frank





Capra. Sua aparência é a de um sujeitinho triste, com um sorrisinho triste e mãos macias que parecem nunca ter visto um dia de trabalho duro. Apenas seus olhos — frios, opressivos e predatórios — revelam sua verdadeira natureza.

Dicas de Representação: Concorde com quem tem status mais elevado e imponha sua autoridade sobre os que estão abaixo de você. Cuidado com personalidades ascendentes que agem como amigo e fique atento para dissociar-se de pessoas rejeitadas. Tenha sempre em mente o objetivo final; cada movimento e aliança formada são meramente mais um passo em direção ao poder. No final das contas, tudo e todos são descartáveis ante suas ambições.

Clã: Tremere

Natureza: Esperto

Comportamento: Arquiteto

Geração: 10^a

Físicos: Força 2, Destreza 4, Vigor 3

Sociais: Carisma 2, Manipulação 4, Aparência 2

Mentais: Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 4

Talentos: Prontidão 3, Briga 2, Empatia 2, Liderança 2, Lábia 2

Perícias: Condução 1, Etiqueta 3, Armas de Fogo 2, Furtividade 2

Conhecimentos: Burocracia 2, Finanças 3, Cultura da Camarilla 4, Direito 2, Política 3

Disciplinas: Auspícios 3, Dominação 3, Taumaturgia 2

Linhas Taumatórgicas: Sangue 2, Controle Climático 1

Antecedentes: Contatos 4, Geração 3, Rebanho 2, Influência 2, Recursos 3, Lacaios 3, Status na Camarilla 3

Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 5, Coragem 3

Humanidade: 5

Força de Vontade: 5



S M Y

CONTATO SECRETO

Histórico: O Contato Secreto vê tudo o que acontece na cidade — ou pelo menos ele fala com as pessoas que vêem. Quando alguma informação é necessária, é a ele que todos procuram, ou pelo menos aqueles que podem pagar o seu preço. Seus companheiros de confiança sabem como entrar em contato com ele; todos os outros têm que ter a esperança de que quando precisarem dele, terão a sorte de encontrá-lo.

Retrato: O comum para um Nosferatu; roupas volumosas e um chapéu inclinado para ocultar sua aparência tanto quanto possível. Seus trajes, marcados e manchados pelos esgotos, são praticamente indistinguíveis. É uma pena que não se possa dizer o mesmo sobre o seu rosto — seu aspecto calvo, franzido e coberto de verrugas é digno de um pesadelo. Felizmente, na maior parte do tempo os Nosferatu usam uma aparência que não é a sua própria — a Ofuscação possui propriedades tanto maquiladoras como táticas.

Dicas de Representação: Não saia das sombras a não ser que tenha negócios pendentes. Troque informações por favores ou más informações, lembrando de sempre manter a balança pendendo resolutamente para o seu lado. Use sua aparência como uma arma, para chocar e confundir vampiros que não conseguem enxergar além das aparências. Mantenha um pequeno espaço para ajudar os rejeitados — você sabe como é ser odiado e chutado.

Clã: Nosferatu

Natureza: Solitário

Comportamento: Ranzinha

Geração: 11^a

Físicos: Força 2, Destreza 4, Vigor 2

Sociais: Carisma 2, Manipulação 3, Aparência 0

Mentais: Percepção 4, Inteligência 2, Raciocínio 4

Talentos: Performance 3, Prontidão 3, Briga 1, Esquiva 2, Empatia 2, Manha 1, Lábia 1

Perícias: Etiqueta 2, Armas de Fogo 1, Segurança 1, Furtividade 1

Conhecimentos: Burocracia 2, Cultura da Camarilla 3, Computador 2, Finanças 2, Investigação 3, Lingüística 2, Política 1, Cultura do Sabá 2

Disciplinas: Fortitude 1, Ofuscação 3, Potência 2

Linhas Taumatórgicas: Nenhuma

Antecedentes: Geração 2, Contatos 3, Influência 1

Virtudes: Consciência 3, Autocontrole 3, Coragem 2

Humanidade: 6

Força de Vontade: 5

ALGOZ

Histórico: O algoz é o escolhido de Sua Majestade o príncipe para limpar as ruas de anarquistas e outros integrantes da ralé incômoda e, para tanto, tem o poder da vida e da morte sobre os Membros não autorizados. O algoz, sempre acompanhado de reforços, tem a autorização do príncipe para impôr algumas das Tradições de forma letal. Odiado e temido por aqueles que têm algo a esconder (como ele mesmo), o algoz é um dos mais desprezados



Humanidade: 5

Força de Vontade: 7

CARNIÇAL LEAL

Histórico: Servir, com lealdade, é tudo o que o carniçal sabe fazer. Durante o dia, ele continua com o seu trabalho, mas a charada do ofício e da burocracia fica cada vez mais talos com o tempo. Durante a noite, contudo, quando é hora de usar suas escassas habilidades para servir os desejos do seu mestre, o carniçal novamente se sente vivo. Ele fará qualquer coisa para deixar seu amo feliz. Qualquer coisa.

Retrato: O carniçal leal, um homem de negócios um pouco desleixado, mais ou menos atraente à maneira de alguém na meia-idade. Seu terno está fora de moda há alguns anos, seus óculos são um pouco grossos e seus cabelos penteados para trás, irradiando um ar de competência. Ele sempre leva uma pistola consigo, não que ele tenha alguma idéia de como usá-la.

Dicas de Representação: Você conhece muito bem o seu campo de atuação e sabe como se livrar de qualquer um que questione sua habilidade. Bem, qualquer um exceto o seu amo, o homem cujo sangue é muitíssimo saboroso. Para ele, você mataria sem hesitar, roubaria sem pensar duas vezes e mentiria em um piscar de olhos. Algum dia, se você for muito bonzinho, talvez ele também o transforme em um vampiro, mas enquanto isso, você está feliz fazendo o que pode para deixá-lo feliz e protegê-lo.

Clã: N/A

Natureza: Masoquista

Comportamento: Conformista

Geração: N/A

Físicos: Força 2, Destreza 3, Vigor 1

Sociais: Carisma 2, Manipulação 4, Aparência 2

Mentais: Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 2, Intimidção 3, Liderança 3, Lâbia 1

Perícias: Condução 2, Etiqueta 3, Segurança 1



Membros da cidade. O fato dele amar o seu trabalho é, portanto, um conforto muito grande para ele.

Retrato: O algoz assume uma postura de "mais valentão do que você" — óculos escuros, chapéu preto, casaco comprido e espingarda — para intimidar anarquistas e neófitos idiotas. Quando vai trabalhar, ele se veste com menos elegância, mas fica muito mais atento a movimentos furtivos. A qualquer momento, o algoz tem pelo menos um carniçal ou subordinado fazendo a sua cobertura, sem mencionar o pequeno arsenal que se encontra oculto em sua pessoa.

Dicas de Representação: Julgue cada alvo e trate-o de acordo. Não sinta remorso ao mentir, trapacear, roubar ou aterrorizar a fim de conseguir o que deseja — afinal, você realmente gosta de acabar com a miséria daqueles anarquistas intragáveis.

Clã: Ganguil

Natureza: Diretor

Comportamento: Valentão

Geração: 10th

Físicos: Força 4, Destreza 4, Vigor 3

Sociais: Carisma 2, Manipulação 3, Aparência 1

Mentais: Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 4, Esportes 3, Briga 3, Esquiva 2, Intimidação 3, Manha 2

Perícias: Condução 2, Armas de Fogo 4, Armas Brancas 2, Segurança 1, Sobrevida 2

Conhecimentos: Cultura da Camarilla 3, Investigação 2, Cultura do Sabá 3

Disciplinas: Animalismo 2, Rapidez 1, Fortitude 3, Metamorfose 2

linhas Taumatúrgicas: Nenhuma

Antecedentes: Status na Camarilla 2, Geração 3

Virtudes: Consciência 1, Autocontrole 4, Coragem 5



Conhecimentos: Cultura da Camarilla 3, Finanças 3, Investigação 2, Direito 3, Lingüística 2, Política 3

Disciplinas: Auspícios 1, Rapidez 1

Linhas Taumatórgicas: Nenhuma

Antecedentes: Aliados 2, Contatos 3, Influência 1, Recursos 2

Virtudes: Consciência 3, Autocontrole 4, Coragem 3

Humanidade: 7

Força de Vontade: 5

XERIFFE

Histórico: O xerife, o pior pesadelo de qualquer anarquista e melhor amigo da primigénie, é o responsável pela manutenção das leis de uma cidade. Ele cumpre o seu trabalho com um punho firme dentro de uma luva de veludo bastante usada — nas noites de hoje, os anarquistas e desordeiros só entendem uma coisa, a força bruta.

Retrato: O xerife tem uma presença avultada e volumosa — 2 metros de músculos e maldade. Embora ele se vista bem para um Elíso ou audiências com o príncipe, a feição feia e cheia de cicatrizes do xerife combina mais com uma roupa de Kevlar e sarja. A espingarda é a sua arma predileta; ela tem um poder de parada maior do que qualquer metralhadora e é ótima para o controle de multidões de Membros.

Dicas de Representação: Finja-se de bobo e deixe que os anarquistas sintam-se autoconfiantes. Não há nenhuma vantagem em mostrar-lhes que você é mais esperto, pelo menos não até que o jogo esteja no final. Você nem presta atenção aos insultos; você cumpre o seu trabalho e o faz muito bem, as choramingas dos pirralhos vampiros são provas disso. Mantenha as leis da cidade à risca e adicione algumas cláusulas próprias que você acha que valem a pena.



Clã: Brujah

Natureza: Juiz

Comportamento: Monstro

Geração: 9^a

Físicos: Força 4, Destreza 3, Vigor 5

Sociais: Carisma 2, Manipulação 5, Aparência 1

Mentais: Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 5

Talentos: Prontidão 3, Briga 3, Esquiva 2, Intimidação 4, Liderança 3

Perícias: Empatia com Animais 1, Condução 3, Armas de Fogo 4, Armas Brancas 2, Segurança 3, Furtividade 1, Sobrevivência 2

Conhecimentos: Cultura da Camarilla 4, Política 2, Cultura do Sabá 3

Disciplinas: Auspícios 3, Rapidez 4, Fortitude 3, Potência 4, Presença 4

Linhas Taumatórgicas: Nenhuma

Antecedentes: Aliados 2, Status na Camarilla 3, Geração 4, Rebanho 3, Recursos 2

Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 5, Coragem 4

Humanidade: 6

Força de Vontade: 8

INTERROGADOR TREMERE

Histórico: O interrogador Tremere serve tanto ao Clã como à cidade, embora o Clã sempre tenha precedência. Usando uma combinação de habilidades taumatórgicas e um profundo conhecimento da dor e de suas aplicações, ele desvenda todos os segredos daqueles que são entregues em suas mãos. Nem todos têm acesso aos seus talentos, mas os que têm, sabem do seu valor.

Retrato: Quando está trabalhando, o interrogador, dotado de uma aparência inteiramente moderna, prefere os rigorosos ternos de negócios e aventais de laboratório. Seu rosto é cheio de curvas e pontas, conferindo-lhe o aspecto de um predador. Seus dedos, por outro lado, são magros e graciosos, sempre protegidos por luvas de couro pretas.

Dicas de Representação: Você tem muitos interesses e talentos, mas o seu trabalho suplanta todos eles. Durante conversações, é você quem faz as perguntas — histórias muito demoradas o chateiam, você gosta de ir direto ao ponto. Você não é muito agradável, mas sabe trabalhar em equipe, pelo menos aparentemente. Os seus pacientes provavelmente não o acham tão fascinante.

Clã: Tremere

Natureza: Autocrata

Comportamento: Perfeccionista

Geração: 11^a

Físicos: Força 3, Destreza 3, Vigor 3

Sociais: Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 2

Mentais: Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 3

Talentos: Performance 2, Prontidão 3, Empatia 3, Intimidação 3, Liderança 2



Perícias: Etiqueta 2, Armas de Fogo 1, Música 1, Reparos 1
Conhecimentos: Burocracia 3, Cultura da Camarilla 4, Computador 2, Finanças 2, Investigação 4, Direito 3, Política 3, Cultura do Sabá 3
Disciplinas: Auspícios 3, Dominação 3, Fortitude 2, Presença 2, Taumaturgia 3
Linhas Taumatórgicas: Sedução das Chamas 3, Mão da Destrução 2, Sangue 1
Antecedentes: Status na Camarilla 3, Contatos 4, Geração 2, Rebanho 2, Influência 1, Recursos 2, Lacaios 2
Virtudes: Consciência 3, Autocontrole 5, Coragem 3
Humanidade: 4
Força de Vontade: 6

HÁRPIA

Histórico: A hárpias é quem decide o estilo e status em uma cidade. Juntamente com um bando de outras, a hárpias observa de dentro do Elsírio, pronta para conferir felicidade ou uma malícia venenosa com apenas uma palavra. Todos cortejam o seu favor — principalmente aqueles que as desprezam.

Retrato: A presença de uma hárpias, uma visão de encantos sobrenaturais e predatórios, sempre gera comentários. Quando ela deseja ser notada, vestidos do século passado, perfeitamente costurados para realçar sua beleza, são seu vestuário padrão — ela nunca é vista quando não o deseja.

Dicas de Representação: Ninguém é seu igual. Você é juíza, juri e carrasca social e qualquer um que ouse contradizê-la ou insultá-la estará cometendo um crime imperdoável. Reaja bem a lisonjas — se for bem feita, mas nunca, nunca torne-se previsível. Você retém a reputação de todos os vampiros da cidade em sua mão e sabe disso.

Clã: Toreador
Natureza: Galante
Comportamento: Celebrante
Geração: 9ª
Físicos: Força 2, Destreza 3, Vigor 3
Sociais: Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 4
Mentais: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3
Talentos: Performance 3, Prontidão 3, Empatia 3, Intimidação 4, Liderança 3, Lábia 3
Perícias: Etiqueta 3, Armas de Fogo 1, Música 3
Conhecimentos: Cultura da Camarilla 3, Lingüística 3, Ocultismo 2, Política 3
Disciplinas: Auspícios 3, Rapidez 3, Presença 3
Linhas Taumatórgicas: Nenhuma
Antecedentes: Aliados 2, Status na Camarilla 3, Contatos 3, Fama 2, Geração 4, Influência 2
Virtudes: Consciência 3, Autocontrole 5, Coragem 4
Humanidade: 4
Força de Vontade: 8

ZELADOR DO ELSÍRIO

Histórico: Os mortos-vivos são capazes de apreciar a graça, a beleza e a arte muito melhor do que os vivos, que só dispõem de umas poucas décadas para contemplá-la. O zelador do Elsírio é quem preserva essa arte para os Membros, impondo as leis do Elsírio e reunindo cuidadosamente artefatos de cultura e inspiração para serem apreciados pelos vampiros da cidade.

Retrato: O zelador do Elsírio se veste com sobriedade, com roupas caras que podem ter sido inspiradas em qualquer era da história humana, dependendo do seu capricho. O seu comportamento é sóbrio e reservado, sempre atento a tudo o que acontece dentro de seu domínio, lidando implacavelmente com todos aqueles que ousam pensar em violar a santidade do Elsírio.





Dicas de Representação: O Elídio é o seu jardim. Compartilhe os seus tesouros com aqueles que mostram um interesse genuíno e alimente as hárpias com as farsas. A paz e tradição do Elídio são de importância suprema e você lida impiedosamente com qualquer infrator. Você pode invocar o poder de toda a cidade para impôr seus éditos e já se utilizou desse recurso em diversas ocasiões.

Clã: Toreador

Natureza: Celebrante

Comportamento: Pedagogo

Geração: 9^a

Físicos: Força 3, Destreza 3, Vigor 3

Sociais: Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 3

Mentais: Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4

Talentos: Prontidão 3, Empatia 2

Perícias: Etiqueta 3, Armas de Fogo 1, Armas Brancas 1, Música 3, Segurança 2

Conhecimentos: Cultura da Camarilla 2, Computador 1, Finanças 3, Direito 3, Lingüística 4, Política 2, Ciência 1

Disciplinas: Auspícios 3, Rapidez 1, Presença 4

Trilhas Taumaturgicas: Nenhuma

Antecedentes: Status na Camarilla 1, Geração 4, Rebanho 1, Influência 2, Recursos 3

Virtudes: Consciência 5, Autocontrole 4, Coragem 2

Humanidade: 6

Força de Vontade: 5

A OPOSIÇÃO LEAL (PRIMÓGENO)

Histórico: Demorou séculos, mas a primogénita finalmente ascendeu até o topo da ramificação local do seu Clã. Agora ela fala por todos os Malkavianos da cidade e a sua palavra tem um grande peso no conselho da primigénie da cidade. Ela não concorda com o

príncipe em, bem, muitos assuntos, mas ainda não está pronta para se voltar contra ele — ainda. Enquanto isso, ela influencia o conselho a ir contra seus objetivos, jamais cruzando o limite irrevogável da rebelião franca.

Retrato: A primogénita Malkavian usa as roupas de uma mulher comum de meados do século XIX, vestida de maneira despretensiosa e com uma expressão deprimida. Até onde todos os Membros da cidade se lembram, ela sempre se apresentou desta forma. Talvez ela nunca mude.

Dicas de Representação: Você não chegou onde está andando por aí de chinelo e pijama. Sua loucura é algo frio e assustador, entrelaçando-se perfeitamente com suas ambições para ajudá-la a alcançar as alturas sangrentas do conselho da primigénie. Você não está preparada para se opôr abertamente ao príncipe, mas enquanto isso, você se satisfaz apenas em contrariar os desejos dele.

Clã: Malkavian

Natureza: Fanático

Comportamento: Penitente

Geração: 8^a

Físicos: Força 3, Destreza 5, Vigor 3

Sociais: Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 4

Mentais: Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4

Talentos: Prontidão 4, Esquiva 3, Empatia 3, Intimidação 3, Liderança 4, Manha 2

Perícias: Empatia com Animais 2, Etiqueta 4, Armas de Fogo 2, Música 3, Furtividade 3

Conhecimentos: Burocracia 4, Cultura da Camarilla 4, Investigação 3, Direito 3, Lingüística 1, Medicina 2, Política 3

Disciplinas: Auspícios 4, Rapidez 3, Dominação 5, Ofuscação 4, Metamorfose 3

Trilhas Taumaturgicas: Nenhuma

Antecedentes: Status na Camarilla 4, Contatos 5, Rebanho 3, Geração 5





Virtudes: Consciência 4, Autocontrole 3, Coragem 5

Humanidade: 3

Força de Vontade: 8

SENESCAL

Histórico: O príncipe pode governar a cidade, mas é o senescal quem a mantém funcionando noite após noite. Todos que desejam falar com o príncipe precisam primeiro convencer o senescal da urgência do assunto; ele é o zelador das chaves que levam à presença do príncipe. Publicamente servil mas nunca covarde, ele controla partes da cidade que nem mesmo o seu mestre suspeita.

Retrato: O senescal, alto, grisalho e impecavelmente arrumado, é o retrato do próprio requinte. Seu terno é preto e imaculado, sua bengala tem um cabo de prata e seus modos são impecáveis.

Dicas de Representação: Você conhece o lugar de todos dentro da cidade, assim como o local onde todos os corpos são enterrados. Seja sempre educado e nunca deixe dúvidas sobre quem realmente governa a cidade. Você tem a confiança do príncipe e a permissão para empregar sua autoridade; utilize ambos os poderes sibiamente e lembre-se de jamais abusar de nenhum deles.

Clã: Ventre

Natureza: Diretor

Comportamento: Conformista

Geração: 10^a

Físicos: Força 3, Destreza 3, Vigor 3

Sociais: Carisma 3, Manipulação 5, Aparência 2

Mentais: Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 4

Talentos: Performance 1, Prontidão 4, Briga 2, Esquiva 4,

Empatia 3, Intimidação 4, Liderança 4, Manha 4

Perícias: Condução 1, Etiqueta 4, Armas de Fogo 4, Música 2,

Segurança 4, Furtividade 4

Conhecimentos: Burocracia 4, Cultura da Camarilla 4,

Finanças 4, Investigação 4, Direito 4, Lingüística 1,

Ocultismo 2, Política 3, Cultura do Sabá 3

Disciplinas: Auspícios 4, Rapidez 4, Dominação 4,

Fortitude 3, Ofuscação 2, Presença 4, Metamorfose 3

Trilhas Taumatúrgicas: Nenhuma

Antecedentes: Aliados 3, Status na Camarilla 4, Contatos 3,

Geração 2, Rebanho 3, Influência 3, Mentor 4, Recursos 3,

Lacaios 3

Virtudes: Consciência 4, Autocontrole 5, Coragem 4

Humanidade: 5

Força de Vontade: 9

PRÍNCIPE

Histórico: O príncipe é uma personalidade que faz parte da cidade há séculos, mesmo que ele só seja príncipe há algumas décadas. Ele passou toda a sua não-vida escalando através das fileiras de aglomerados neófitos e agora mantém toda a cidade sob seu poder. Dentro do seu domínio, ele detém o poder de vida e morte, ou criação e destruição, e usa este poder conforme deseja.

Retrato: O príncipe tem uma aparência assustadora. Ele prefece os ternos de última moda feitos à mão, elaborados para acentuar sua figura imponente. Seu cabelo é curto, talvez imitando o estilo dos seus dias como mortal, e ele raramente sorri. Seus olhos são de uma tonalidade azul suave ilusória, como o aço, e poucos são capazes de sustentar o seu olhar por muito tempo.

Dicas de Representação: Você é um príncipe. Sua palavra é lei. Não tolere a oposição. Embora a primigénie e alguns outros tenham que ser respeitados, é você quem toma as decisões finais e é você quem deve fazer com que elas sejam cumpridas. Se alguém quiser discutir, lembre-o de que você tem a opção de invocar uma caçada de sangue — e nunca deixe que seus súditos se esqueçam disso.





Clã: Ventre

Natureza: Autocrata

Comportamento: Visionário

Geração: 8^a

Físicos: Força 4, Destreza 4, Vigor 4

Sociais: Carisma 5, Manipulação 4, Aparência 4

Mentais: Percepção 5, Inteligência 5, Raciocínio 5

Talentos: Prontidão 4, Esportes 3, Briga 3, Esquiva 3, Empatia 4, Intimidação 4, Liderança 5, Manha 3

Perícias: Condução 1, Etiqueta 3, Armas de Fogo 2, Armas Brancas 3, Furtividade 2

Conhecimentos: Cultura da Camarilla 4, Finanças 3, Direito 5, Lingüística 2, Política 4, Cultura do Sabá 3

Disciplinas: Auspícios 3, Rapidez 4, Dominação 5, Fortitude 3, Presença 4, Metamorfose 4

Trilhas Taumaturgicas: Nenhuma

Antecedentes: Aliados 3, Status na Camarilla 5, Contatos 5, Geração 5, Rebanho 4, Influência 4, Recursos 4

Virtudes: Consciência 4, Autocontrole 5, Coragem 5

Humanidade: 4

Força de Vontade: 9

ARCONTE PEREGRINA

Histórico: Faz mais ou menos cinqüenta anos desde a última vez que a arconte teve uma cidade que pudesse chamar de lar. Desde então, ela está a serviço de um justicar, viajando de cidade em cidade para investigar o que deseja o seu superior. Sua presença sempre é acompanhada pelo medo, pois ela é tanto um grande poder por si só como a potencial precursora da atenção fatal de um justicar.

Retrato: Vestida para viagem, a arconte sem dúvida não parece grande coisa. Seu cabelo cor-de-areia é curto, cortado em pontas desiguais, e sua roupa cáqui pardo já está em uso há um bom tempo. Ela leva uma única arma, carregada com balas de prata, para sua segurança ao viajar entre cidades, mas nunca a usa contra os Membros. Afinal, ela não precisa.

Dicas de Representação: Todos têm alguma coisa a esconder. Sua missão é descobrir se o que as pessoas têm a esconder é ou não importante. Você não tolera besteiras e tem um pavio curto — você já presenciou toda espécie de fraude e ardil antes e não é agora que eles vão começar a funcionar. Se você se deparar com um problema, você é mais do que capaz de lidar com ele sozinha. Só chame reforços se as coisas estiverem quase indo para o buraco; caso contrário, você é absolutamente autoconfiante.

Clã: Torcador

Natureza: Juiz

Comportamento: Mártir

Geração: 9^a

Físicos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5

Sociais: Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 2

Mentais: Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 4

Talentos: Prontidão 4, Esportes 4, Briga 5, Esquiva 4, Empatia 2, Intimidação 4, Manha 4, Lábia 4



Perícias: Condução 2, Armas de Fogo 4, Armas Brancas 2, Reparos 3, Segurança 3, Furtividade 4, Sobrevivência 3

Conhecimentos: Cultura da Camarilla 4, Investigação 5, Direito 3, Medicina 3, Política 3, Cultura do Sabá 4

Disciplinas: Auspícios 3, Rapidez 4, Fortitude 3, Ofuscação 3, Presença 3

Trilhas Taumaturgicas: Nenhuma

Antecedentes: Status na Camarilla 3, Contatos 3, Geração 4, Rebanho 4, Recursos 2

Virtudes: Consciência 3, Autocontrole 4, Coragem 5

Humanidade: 5

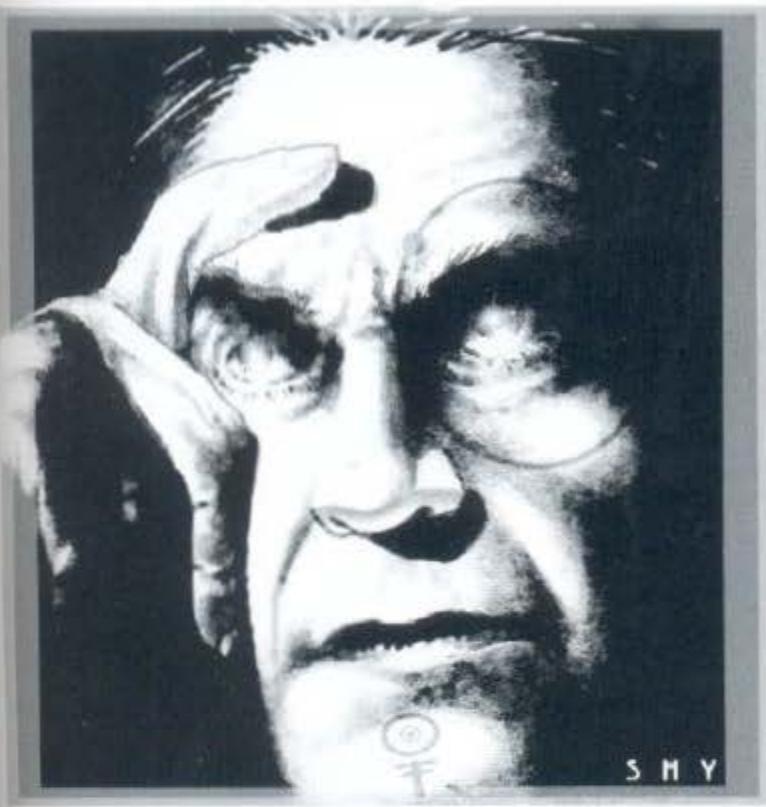
Força de Vontade: 10

JUSTICAR

Histórico: Eleito pelo Círculo Interno da Camarilla, o justicar tem poderes que podem até mesmo levar à queda de um príncipe nocivo. Investido com o poder de tirar a autoridade de um príncipe ou destruir toda uma geração de Membros, o justicar é a corte de última instância da Camarilla. Quando um justicar chega a uma cidade, já é tarde demais — o caos já tomou conta e é hora de começar a limpeza.

Retrato: O justicar tem mais de um metro e oitenta de altura e o peso de séculos sobre os ombros. Ele costuma seguir a moda, mas se sente mais confortável na túnica e pala dos seus tempos como mortal, séculos atrás. Quando em público, as vestes de um justicar buscam impressionar a todos, dominando com sua presença qualquer aposento onde se encontre.

Dicas de Representação: Você está lá a negócios — negócios da Camarilla — e ai de quem tentar impedir-lo. Você não sente nenhum remorso em usar todos os seus poderes (legais, sobrenaturais ou físicos) para fazer o que tem de ser feito. Além disso, você só lida com problemas de importância fundamental, portanto, o que quer que o tenha levado a uma cidade, deve ser realmente sério.



Clã: Malkavian
Natureza: Competidor
Comportamento: Pedagogo
Geração: 6^a
Físicos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5
Sociais: Carisma 6, Manipulação 7, Aparência 3
Mentais: Percepção 6, Inteligência 4, Raciocínio 6
Talentos: Prontidão 5, Esportes 4, Briga 3, Esquiva 5, Empatia 2, Intimidação 5, Liderança 3, Manha 2
Perícias: Empatia com Animais 1, Etiqueta 4, Armas de Fogo 4, Armas Brancas 4
Conhecimentos: Burocracia 4, Cultura da Camarilla 5, Investigação 4, Direito 5, Política 4, Cultura do Sabá 4
Disciplinas: Auspícios 4, Rapidez 4, Dominação 5, Fortitude 3, Ofuscação 5, Potência 5, Metamorfose 3
Trilhas Taumatúrgicas: Nenhuma
Antecedentes: Aliados 2, Status na Camarilla 4, Contatos 5, Geração 7, Rebanho 2, Recursos 4
Virtudes: Consciência 4, Autocontrole 4, Coragem 4
Humanidade: 5
Força de Vontade: 9







CONTOS DE IMAGINAÇÃO E MISTÉRIO: NARRATIVA

Usamos nossas idéias meramente para racionalizar nosso mal, e a fala meramente para ocultar nossas idéias.

– Voltaire. Dialogue XIV

Existe uma suposição comum de que um jogo de **Vampiro** é, por natureza, um jogo da Camarilla. Afinal, o livro é chamado de **Vampiro: A Máscara** e quem mais pratica a Máscara além da Camarilla? Essa ligação parece bastante lógica, mas não é necessariamente correta. Existem questões de harmonia, estilo, atmosfera, tema e definições que fazem com que uma crônica seja unicamente da Camarilla. Afinal, se a Camarilla fosse tudo o que há em **Vampiro**, nós não teríamos que nos preocupar com o mítico Sabá, não é verdade?

NO ÂMAGO DA COISA

Há vários elementos centrais principais dentro de uma Narrativa: atmosfera, tema, enredo e conflito. Narrar uma crônica baseada na Camarilla consiste em integrar esses elementos com as exigências de uma seita que se esconde por trás da Máscara enquanto puxa os cordões da sociedade mortal. Há elementos que tornam a Camarilla especial – a Máscara, as Tradições, o Círculo Interno, os Justicaires e assim por diante – e todos esses elementos também podem ser usados para tornar sua crônica especial. O segredo é usar as ferramentas que tornam a Camarilla especial para também tornar sua crônica especial.

AO RESGATE CAPITÃO VAMPIRO!

Como dissemos anteriormente, os vampiros da Camarilla não são nada bonzinhos. Eles têm um interesse disfarçado em evitar um massacre em grande escala da humanidade, mas isso é tudo – o que está muito longe de rotular os Membros como nobres protetores mortos-vivos da humanidade. Os vampiros, mesmo os que seguem a Trilha da Humanidade, não são super-heróis; eles não espreitam a noite em busca dos bandidos para surrá-los e largá-los nas ruas, indefesos, para serem encontrados pelos *gendarmes* locais. Embora alguns vampiros trabalhem para proteger algumas pessoas em especial, a Camarilla como um todo não trabalha para proteger a humanidade como um todo. O altruísmo é uma fraqueza cara e qualquer vampiro que coloca o bem-estar dos outros acima de seu próprio se expõe perigosamente aos seus inimigos.

INTERPRETANDO E JOGANDO OS DADOS

Há muito mais em um jogo de **Vampiro** do que simplesmente preparar a próxima rodada de combates sangrentos. Embora existam situações em que os personagens são forçados a testar suas várias habilidades (o que, no sistema de regras, se dá por



meio dos dados), elas não devem abranger todo o jogo. Toda vez que os decaedros de plástico atingem a mesa, a ilusão da história se rompe e você, como Narrador, precisa superar novamente as tendências de descrença de seus jogadores. Uma das forças de **Vampiro** é sua capacidade de sustentar crônicas de intriga e emoção, facetas especialmente úteis para histórias centradas na Camarilla. As tradições, costumes e intrigas da Camarilla fornecem uma ampla palheta de ferramentas de Narrativa e ao restringir-se a usar somente uma delas você estará sabotando tanto os jogadores como a si mesmo.

Além disso, você deve reconhecer que o principal aspecto da Narrativa de uma crônica da Camarilla não é devotado às regras e jogadas de dados, mas sim aos elementos que tornam o jogo agradável. Se o círculo surgir com um plano brilhante para se salvar ante uma oposição opressora, mas os dados não alcançam o resultado necessário, talvez valha a pena permitir que os jogadores sejam bem sucedidos mesmo assim. Se os personagens são emboscados e os resultados da jogada de dados dos atacantes são tão bons que não dão aos jogadores nenhuma chance de reagir, convém que você falsifique os resultados em favor dos jogadores para tornar o jogo mais agradável. Se necessário, você sempre pode justificar essa misericórdia divina mais tarde – dando uma dica de que o grupo de emboscada tinha ordens para não matar todo o círculo, mas simplesmente assustá-lo – levando sua crônica ainda mais adiante.

Finalmente, você deve pensar sobre o significado do sucesso e do fracasso na sua própria crônica. Quando um jogador obtém alguns “3” e “4” em um teste de dificuldade 6, é fácil dizer, “Você fracassou. Próximo!” Em vez disso, tente fazer com que o fracasso signifique alguma coisa. Talvez os tiros do personagem tenham ido longe, despedaçando as janelas do outro lado da rua e cobrindo a calçada com cacos de vidro. Talvez o fracasso tenha ocorrido durante uma tentativa de pular do topo de um prédio para o outro e, ao falhar, o personagem tenha atravessado a janela do apartamento do último andar. Ao atribuir algum contexto a esses fracassos (e sucessos), você faz com que as jogadas de dados se tornem parte da história. Ao tratá-los como meras jogadas fracassadas, você perde uma oportunidade de fazer com que os jogadores entrem ainda mais na sua história.

ATMOSFERA

A atmosfera de um jogo pode ser melhor descrita como aquela emoção que mais se destaca em sua crônica. Embora a maioria das boas crônicas tenham mais de uma atmosfera associadas a elas – afinal, uma cena de combate ardente e violento não deve despertar a mesma resposta emocional que uma cena de política em um Elíssio –, cada história deve ter um sentido predominante. Fornecer uma unidade emocional à crônica ajuda o Narrador a contar uma história consistente. Se você sabe o tipo de emoção que está tentando evocar, você pode direcionar o seu enredo e interpretar os personagens de forma a enfatizar esse sentimento. Por outro lado, se você entrar em uma crônica sem nenhuma idéia de qual deve ser sua atmosfera essencial, há boas chances de que essa falta de direção venha a se manifestar em algumas partes do enredo, na motivação dos personagens e em outras áreas.

Embora **Vampiro** seja um jogo versátil, a Camarilla, por definição, favorece certas atmosferas mais do que outras. Ela é

uma seita baseada na tradição e no respeito, na ferocidade disfarçada, na obsessão e no desprezo. Há um certo senso de contenção inerente à Camarilla (pelo menos na frente dos outros), uma disposição a se conformar (embora com rancor) às leis estipuladas, teoricamente, para a proteção de todos. Como resultado da adoção da Trilha da Humanidade pelos vampiros da seita, há uma atmosfera de temor e saudade – pelo menos entre os Membros jovens o bastante para se lembrar de como era ser mortal. Só resta um ódio amargo por aqueles que desejam acabar com a Máscara e destruir a seita. Todas essas sensações e sentimentos devem ser levados em consideração quando você estiver estabelecendo a atmosfera central de sua crônica.

CORTANDO EM PEDACOS

Embora seja importante considerar todo o leque de atmosferas que a Camarilla pode inspirar em seu jogo, no final, é melhor escolher uma única para servir como a emoção central de sua crônica. Normalmente, essa decisão está intimamente relacionada às decisões relativas ao enredo. Crônicas com uma atmosfera melancólica ou saudosa não devem envolver combates intensos. Membros melancólicos vagando no meio de tiros de metralhadoras são rapidamente derrubados. Da mesma forma, uma crônica baseada no ódio pode não funcionar bem com um enredo principal que trata sobre a busca de um vampiro para proteger seus descendentes mortais. Certamente é possível, com algum esforço, conciliar esses dois elementos, mas você não deve criar o hábito de arranjar mais trabalho do que o necessário.

O critério principal na seleção de uma atmosfera para sua crônica é saber se é ou não possível sustentá-la durante toda a história. Uma atmosfera que funciona muito bem para uma única cena pode não ser sólida o bastante para sustentar toda uma crônica. Se, por exemplo, a vingança é a essência de sua história, você pode encontrar dificuldades para manter o jogo andando depois que os personagens acertarem as contas na terceira sessão de jogo. Embora o planejamento de sessões baseadas em outras atmosferas seja uma ótima técnica de Narrativa – uma dieta constante de arrependimento, ódio ou qualquer outra coisa, pode se tornar cansativa rapidamente – nunca é bom confundir o sabor principal com o tempero do jogo.

Algumas atmosferas que funcionam bem em jogos baseados na Camarilla são:

• Medo

O Sabá está chegando. Os anciões estão reduzindo gradualmente as fileiras de suas crianças. Os Antediluvianos estão acordando. Os ataques Lupinos contra a cidade estão cada vez mais audaciosos. Os anarquistas estão incitando os Membros mais jovens a fazer rebelião. Toda e qualquer uma dessas preocupações pode e deve incitar paranoia entre os Membros de sua cidade, permitindo que você estabeleça uma atmosfera de medo que penetre em sua crônica.

• Arrependimento

O círculo dos jogadores observa sua existência mortal se distanciar no passado obscuro e longínquo. Pais, amigos, amantes e filhos crescem e morrem – longe da presença dos personagens. Vez por outra, algo traz lembranças da humanidade, talvez na forma de uma pessoa que se parece muito com o que você costumava ser quando era mortal, mas uma vez que passa, essa reminiscência apenas enfatiza a perda do personagem. Crônicas



com uma atmosfera de arrependimento costumam enfocar as tentativas dos personagens de se agarrar aos últimos fragmentos de sua Humanidade, freqüentemente ante às exigências inumanas da existência entre os Membros.

• Mistério

Os personagens entraram em uma existência completamente nova. Todo o que se refere ao seu próprio ser é estranho para eles, sem falar nos costumes e perigos de seu novo mundo. Interpretar o aspecto irracional e confuso desses mistérios pode criar longas crônicas centradas em novas descobertas, especialmente se outros Membros estiverem tentando esconder a verdade do círculo.

• Ódio

Todo o mito referente à existência dos vampiros é arraigado em ódio e a Camarilla não faz nada para desonrar essa herança. Crianças da noite odeiam seus senhores por as terem submetido à condição de mortos-vivos. Senhores odeiam suas crianças ambiciosas, que observam seus anciões com olhos famintos. Os clãs lutam entre si quando não estão unidos para confrontar o odiado Sabá. Tudo isso é tão mortal quanto a silenciosa autopiedade que aflige grande parte dos Membros, levando-os a cometer atos que colocam em risco sua própria existência.

• Ambição

Quando um ser humano é Abraçado, suas preocupações mortais desaparecem, mas a ambição imortal pode ser um substituto bastante aceitável. O desejo de ascender sua geração, status, poder ou hierarquia pode levar um **Vampiro** a cometer atos tanto terríveis como sobrenaturais. A ambição pode levar seus personagens a alturas cada vez maiores – ou fazer com que eles sofram fracassos esmagadores.

• Respeito

A Camarilla é construída sobre o alicerce do respeito pela tradição (e as Tradições). Uma crônica pode, facilmente, ser centrada na tentativa de um grupo de neófitos de lidar corretamente com seus anciões e com a rigidez da seita, principalmente quando desafiar qualquer um dos dois é a forma mais fácil de avançar.

• Lealdade

A lealdade é uma atmosfera difícil de ser colocada no coração de uma crônica, mas quando usada corretamente, é capaz de gerar histórias dinâmicas. A lealdade de uma criança a seu senhor, dos membros de um mesmo círculo uns aos outros e a seus clãs – qualquer um desses relacionamentos pode ser questionado e testado a qualquer momento. O que acontece, por exemplo, quando um neófito recebe como oferta, os direitos sobre um importante território de caça em troca da destruição de um membro de seu círculo? A tensão e as exigências da lealdade – principalmente as que envolvem laços de sangue – são um material fértil que pode ser usado em várias crônicas.

TEMA

Se a atmosfera é a emoção central de sua crônica, então o tema é sua idéia central. Enquanto a atmosfera pode ser constituída de uma emoção, o tema é normalmente constituído de idéias abstratas – a tradição, por exemplo, ou a antigüidade. Os eventos que ocorrem durante o seu enredo devem sustentar seu tema e colocá-lo em destaque, usando os mecanismos da história para chegar à conclusão da idéia central de sua crônica.





O TEMA E A CAMARILLA

Certos temas funcionam melhor para crônicas centradas na Camarilla do que outros. A própria constituição da seita - vampiros mais velhos que ditam as regras aos mais novos - invoca temas de rebelião e opressão. A incontestável presença dos anciões favorece temas de antigüidade e recordações; crônicas que colocam em contraste o passado e o presente dos Membros freqüentemente têm esses temas. Jogos políticos podem enfocar temas de intriga e traição, enquanto o horror é um favorito perene quando os jogadores enfrentam Membros ainda mais monstruosos do que eles mesmos.

Devido a sua herança de formalidades e tradições, a Camarilla oferece inúmeras ferramentas para que você reforce qualquer tema que escolher. A indiferença de um ancião em relação às tramas de um neófito pode ser usada para estimular o incipiente sentimento de revolta do mais novo ou para demonstrar a idade e perspectiva do ancião. A eterna elegância de um encontro no Elíso demonstra, para alguns, as tradições da seita, enquanto, para outros, expõe sua estagnação. Use o que a Camarilla tem a oferecer e você encontrará material suficiente para sustentar os temas de sua crônica.

ENREDO

O enredo de sua crônica não é nada mais do que a própria história, a seqüência de eventos que a impulsiona e sustenta. Sem um enredo, tudo o que você tem é uma coleção desconexa de eventos sem nenhuma estrutura ou direção coerentes. Com um enredo forte, contudo, você tem um esqueleto sobre o qual vestir os outros elementos - atmosfera, tema, história dos personagens - de sua crônica.

SINGULAR OU PLURAL?

Embora a apresentação de um só enredo de cada vez ofereça o prazer da simplicidade, você pode desejar explorar a noção de vários enredos funcionando simultaneamente. Tenha em mente que em uma seita como a Camarilla, onde a guerra franca teoricamente é proibida, conspirar é a única maneira de passar na frente de seus rivais. Você, como Narrador, deve pegar as intrigas de seus personagens (como determinado por suas personalidades) e transformá-las em parte do enredo de sua história.

Considere o seguinte: Os Membros não vão ficar parados cortesmente e esperar que as intrigas de seus rivais dêem frutos antes de iniciar suas próprias. Por que o primógeno Nosferatu não pode trabalhar para enfraquecer um zelador do Elíso particularmente esnobe enquanto dois Ventreue brigam pelo controle do terreno de uma nova empresa de alta tecnologia e um neófito Malkaviano tenta sobreviver ante a nova legislação que está acabando com as instituições para doentes mentais e jogando às ruas todo o seu rebanho? Tenha em mente que o fato de seus personagens estarem conspirando não significa que suas intrigas estarão sempre no caminho do círculo dos jogadores, e talvez eles nem venham a se encontrar. Afinal, se sua crônica viaja da sala da diretoria para o museu e daí para suítes luxuosas, há grandes chances de que as tramas de um único Malkaviano não interfiram em nada. Por outro lado, sabendo os planos do Malkaviano e traçando sua história (mesmo que seja só para você), você saberá, quando o personagem de algum jogador arrancar um pedaço da

propriedade exclusiva do Lunático, que o mecanismo necessário para transformar o incidente em história já estará pronto.

Desenvolver vários enredos também lhe permite oferecer opções aos jogadores. Se o seu enredo centrado no Elíso não atrair a atenção de pelo menos metade de seu grupo, talvez seja interessante iniciar um segundo enredo que enfoque a luta nas ruas pelo poder. Também há o apelo de enredos com ritmos diferentes, onde um dos enredos só volta a aparecer mais ou menos a cada três sessões, enquanto as atividades de cada noite dos vampiros lidam com um assunto completamente diferente. O círculo pode, por exemplo, se encontrar em meio a um conflito para influenciar uma florescente comunidade Russa recém-formada, o que requer uma participação constante nesse novo mundo, assim como contínuos desafios de rivais. Ao mesmo tempo, contudo, esses vampiros podem estar sob constante observação por um ancião Tremere, que de vez em quando decide testá-los de sua própria forma inimitável. Os dois enredos coexistem e ocasionalmente interagem (quando, por exemplo, o Tremere ajuda e auxilia os rivais do círculo para ver como o grupo se comporta ante a adversidade), mas aparecem com freqüências diferentes. Um serve como uma mudança de ritmo para o outro e como um lembrete de que a vida dos Membros é muito mais complicada do que simplesmente chegar do ponto A até o ponto B.

Lembre-se de que os Membros são criaturas que adoram intrigas. Alguns deles passam décadas, ou até mesmo séculos e milênios, desenvolvendo suas conspirações, trabalhando por meio de pessoas que na maioria das vezes nem sabem que são parte dos planos de um ser ancião. Esses antigos conspiradores são suas criações dentro dos limites de sua crônica; os objetivos pessoais de todos os Membros devem ser capazes de se transformar em potenciais enredos para você usar.

ENREDOS GRANDES E PEQUENOS

A escala de seu enredo é algo a ser considerado cuidadosamente. No nível básico, a Camarilla funciona independentemente em cada cidade. Portanto, a maioria dos enredos deve operar dentro dos limites de uma só cidade. Esses enredos podem ser tão grandiosos como tentativas de derrubar o príncipe e visitas de justicaires furiosos, ou tão pessoais como a busca de um único vampiro para Abraçar uma pessoa amada em estado terminal; tudo é uma questão de gosto, mas as cidades normalmente são a unidade de medida da maioria dos enredos da Camarilla.

O tamanho desses enredos depende, em geral, de quantos outros Membros estão envolvidos e, com isso, de quais seriam as consequências do enredo. Qualquer tentativa do círculo de derrubar o príncipe local, por exemplo, certamente resultará em um enredo "grande", uma vez que o príncipe possui inimigos, aliados e crianças (todos os quais querem alcançar seus próprios objetivos) que precisam ser levados à narrativa. Tais crônicas normalmente abrangem muitos personagens do Narrador e teias complexas de interação entre eles e podem se tornar difíceis de ser controladas por um Narrador inexperiente. Quanto maior o enredo (e suas consequências potenciais), mais complexo será conduzi-lo.

Por outro lado, enredos "pequenos" normalmente envolvem poucos personagens, sendo muito menos complicados. Eles podem



dar ênfase à interpretação ou ao combate – o relacionamento de um vampiro com sua família mortal ou a luta do círculo para se estabelecer em uma cidade pequena com apenas alguns Membros – mas em geral são menos complexos e exigentes do que os enredos “grandes”. Tenha em mente, contudo, que um enredo pequeno não tem que permanecer pequeno para sempre. O vampiro que passar muito tempo cuidando de sua família pode atrair a fúria dos anciões de seu clã, que decide ensinar uma lição a ele e seus amigos, ou a pequena cidade em que o círculo se estabelece se transforma no alvo das investigações de um arconte. Enredos pequenos, no entanto, servem como um ótimo treino para os enredos grandes, além de constituírem, por si mesmos, crônicas interessantes.

Os enredos da Camarilla, contudo, não estão limitados às divisas de uma cidade. Em teoria, a seita abrange todos os vampiros do mundo e alguns de seus membros têm mais de mil anos de idade. Enredos que envolvem a seita como um todo ou as conspirações de anciões e Antediluvianos, certamente qualificam-se como “grandes” enredos. Conclaves, caçadas em busca dos vampiros da temida Lista Vermelha, lances audaciosos na Jyhad – tudo isso afeta em grande escala a instituição da Camarilla. Se você decidir criar uma narrativa nesta escala (a estrutura do jogo certamente é capaz de sustentá-la), esteja preparado para realizar o trabalho necessário para a condução de uma crônica tão ambiciosa. Um conclave (ver página 130) abrange muito mais do que simplesmente reunir alguns milhares de vampiros em um único local e deixá-los ao leu; você precisa detalhar a organização, os objetivos e os problemas inerentes a um conclave. Por outro lado, um enredo que utiliza artifícios tão grandiosos, se conduzido corretamente, pode inspirar admiração e interpretações grandiosas. Apenas certifique-se de que você está pronto e com disposição para enfrentar o desafio antes de tentar.

DELINANDO A CAMARILLA

Ao usar a Camarilla como ponto de partida para criar seu enredo você estará aceitando algumas escolhas de narrativa pré-definidas. Para conduzir uma crônica centrada na Camarilla, há certas funções e tradições da seita – a Máscara, as Tradições, a hierarquia vampírica da cidade e assim por diante – que devem ser levadas em consideração quando você estiver construindo o seu enredo. Em vez de constituírem empecilhos, esses valores pré-estabelecidos podem funcionar a seu favor, servindo como alicerce de uma narrativa solidamente construída.

Os enredos centrados na Camarilla normalmente contêm um dos três pontos principais:

• A Defesa da Camarilla

Esse é o tipo de enredo mais fácil de construir, abrangendo histórias que giram em torno da defesa da seita, repletas de ação, colocando os personagens dos jogadores cara a cara com os inimigos da Camarilla. Esses enredos podem ser constituídos de batalhas abertas ou perseguições em busca de invasores. Seja como for, o enredo deve girar em torno de uma Camarilla que se encontra na defensiva.

• O Melhoramento da Camarilla

Histórias que visam o aperfeiçoamento da Camarilla podem envolver a melhoria em termos de poder, diretrizes ou território. Enredos centrados no melhoramento da seita variam desde ataques a cidades do Sahá até tentativas de assassinar um bispo

FICANDO EM CASA

Narradores observadores sem dúvida irão perceber que seguindo o índice de distribuição de pontos de experiência, até mesmo os personagens que aprendem mais devagar conseguem, em poucos meses, adquirir uma quantidade absurda de poder. Extrapolando essa tendência durante os milhares de anos de existência dos anciões, é possível visualizar níveis surpreendentes de pontos e de poder.

Agora, olhe as estatísticas fornecidas aos modelos de personagem. Você não vê tantos pontos assim, não é verdade? Essa discrepância pode ser difícil de entender.

Há, no entanto, um motivo para esse diferencial: os vampiros não passam todo o tempo correndo por aí, fazendo coisas que, em termos de jogo, traduzem-se em pontos de experiência. Limpar as ruas dos vampiros do Sahá, interferir com os anciões e expôr-se a perigo mortal não faz parte do comportamento vampírico típico. Tendo a imortalidade como uma certeza, por que um vampiro arriscaria a sua existência eterna mais do que o necessário? A maioria dos Membros passa a maior parte do tempo escondendo-se atrás de carniçais e mortais, pensando sobre os seus problemas e intrigas e mantendo-se longe do perigo. Consequentemente, eles não acumulam o conhecimento de novas perícias tão rapidamente.

Nem é preciso dizer que os personagens dos jogadores são uma exceção a essa regra. Eles estão sempre por aí, cumprindo tarefas ousadas e acumulando novas Habilidades e Disciplinas. Ao conduzir uma crônica, tenha em mente que os personagens dos jogadores avançam em uma proporção muito maior do que seus semelhantes dentro da cidade e não deixe que eles passem muito rápido à frente de todos.

Lasombra particularmente competente. Também existem formas menos óbvias de basear seu enredo no aperfeiçoamento da seita: Conflitos para derrubar príncipes ou anciões incompetentes, tentativas de criar novas políticas na seita ou modernizar práticas antiquadas também se encontram nessa categoria, sendo que todos oferecem desafios interessantes para os personagens.

• Trabalhando com a Camarilla

O tópico Trabalhando com a (ou dentro da) Camarilla envolve inúmeras idéias de enredo. Entre elas encontram-se: a tentativa dos personagens de avançar politicamente, maquinações de anciões que visam usar e abusar dos Membros inferiores e situações em que a Máscara tem que ser protegida. Esses enredos compreendem menos conflitos abertos e mais politicagem, intriga e o uso sutil de Disciplinas.

MARCAS DA SEITA

Uma das melhores formas de fazer com que seu jogo seja visivelmente da Camarilla é usar as tradições e costumes da seita como elementos centrais de seu enredo. Não há nenhum sentido em fazer com que seu jogo seja específico da Camarilla se você não pretende aproveitar nenhum dos elementos que a seita tem a oferecer. Considere os seguintes:

• A Máscara

De muitas formas, a decisão de criar e manter a Máscara é uma marca registrada da Camarilla. Grande parte do poder da



seita está relacionado à manutenção desse véu que esconde a existência vampírica do vasto oceano da humanidade. Os enredos podem girar em torno de tentativas de remendar a Máscara devido a infrações novas ou já existentes, personagens que questionam sua necessidade (atraíndo bastante atenção indesejada) ou a busca de novas formas de manter a ilusão e a tentativa de convencer os anciões a aceitarem a nova fórmula.

• A Lista Vermelha

No que se refere ao combate, qualquer um que faça parte da lendária Lista Vermelha se encontra muitíssimo acima das capacidades de um círculo padrão. Contudo, ainda é possível usar os rumores sobre o aparecimento de um vampiro da Lista Vermelha para estimular todo tipo de problemas dentro de sua crônica. Além do mais, ninguém disse que o círculo dos jogadores não pode tomar parte na ação quando os vampiros da cidade decidirem entrar no grupo de caça em busca do fugitivo odiado....

• As Tradições

As Tradições são as principais leis da Camarilla. Vários enredos podem surgir de tentativas de contornar, infringir ou mantê-las. As variantes locais das Tradições também podem ser interessantes se levadas ao seu jogo, conforme alguns recém-chegados na cidade encontram problemas para aprender as novas leis antes que eles acabem mortos devido a uma má interpretação.

• Conclaves

Os conclaves certamente são eventos específicos da Camarilla; um encontro com um enorme potencial para desastres em que todos os vampiros da seita podem participar (ou pelo menos aqueles que podem viajar). A reunião de tantos Membros ao mesmo tempo em um mesmo lugar oferece grandes idéias para enredos. Antigos inimigos se reencontram, amantes esquecidos reaparecem, rivalidades antigas são renovadas, novas jogadas políticas de poder são tramadas – as possibilidades são infinitas.

• Arcontes e Justicaires

A artilharia pesada da seita pode inspirar inúmeras idéias de histórias simplesmente pela sua presença. Os rumores sobre a vinda de um arconte pode exaltar todo tipo de comportamento estranho naqueles que têm algo a esconder. A vinda concreta de um arconte, ou pior, seu supervisor, pode realmente balançar os alicerces. Cabe a você decidir quais os pontos que vão desmoronar.

• Elíos

Os Elíos são o principal palco de intrigas e da eterna busca pelo status social. Em um cenário onde o uso das Disciplinas é proibido, os vampiros precisam valer-se de meios sutis para alcançar seus objetivos, o que dá margem a enredos mais sutis.

CALAMIDADES

Não é surpresa para ninguém que histórias prontas têm um hábito incômodo de seguir o rumo errado. Os personagens não abrem as portas que deveriam e acidentalmente matam as testemunhas-chave; os conflitos internos do círculo desviam os Membros de dicas vitais. E assim, seus jogadores partem em perseguições selvagens e sem sentido enquanto o seu belo enredo meticulosamente construído se despedaça ou permanece intocado.

Em situações como essa, a pior coisa que você pode fazer como Narrador é forçar os jogadores a aderirem ao seu enredo. Tais tentativas são raramente sutis, freqüentemente percebidas e sempre rancorosas. Ao dizer aos personagens que eles *têm* que

fazer certas coisas e não podem fazer outras, você interrompe o fluxo natural da história.

Em vez de fazer isso, pense sobre onde seus personagens querem levar a história. Pense em alguma forma de fazer com que eles voltem gentilmente ao enredo pré-estabelecido. Uma boa forma de fazer isso é introduzir personagens do Narrador que estão intimamente ligados ao enredo abandonado.

Caso contrário, o melhor que você tem a fazer é recolher o seu antigo enredo temporariamente, deixando que ele caminhe sozinho até que os personagens estejam prontos para dar mais uma chance a ele. Os vampiros da Camarilla são bastante pacientes. Se eles são capazes de planejar intrigas que se estendem por séculos, você certamente pode esperar algumas semanas para colocar uma das suas em prática.

CONFLITO

O conflito é a essência do enredo de toda crônica. Uma cidade onde todos os Membros residem em perfeita harmonia, todos estão satisfeitos com a sua parte e a Máscara é mantida com perfeição pode ser um ótimo lugar para viver, mas honestamente, não é um cenário particularmente excitante para situar uma Narrativa. São os conflitos, a oposição de forças e vontades, que tornam as Narrativas interessantes. Perceba que um conflito não é equivalente a um combate. Existem muitas maneiras através das quais os Membros se lançam uns contra os outros e seus inimigos e a maioria delas não envolve o derramamento de sangue – pelo menos não imediatamente.

A decisão referente aos tipos de conflitos de sua crônica e à forma como os personagens se encaixam nesse conflito, deve ser uma das principais de seu enredo. (Dica: Se eles não se encaixarem, pelo menos frouxamente, em todos os conflitos que você estabeleceu, é hora de começar a procurar um novo enredo.) Todo ponto de disputa que você estabelecer deve, de alguma forma, abalar o círculo dos jogadores e ajudá-lo a conduzir o enredo até sua conclusão.

O BÁSICO

O conflito mais óbvio e básico dentro de um jogo da Camarilla é o da própria seita contra seus inimigos. Ao estabelecer um conflito do tipo "nós contra eles" você estará posicionando os personagens como pró-Camarilla. Os personagens, ao entrar em confronto contra os inimigos da Camarilla – inimigos que podem ser o Sabá, vampiros sem denominação, outros seres sobrenaturais ou até mesmo caçadores de vampiros – estarão delineando

UMA NOÇÃO DE IDADE

Com freqüência, as tramas dos vampiros da Camarilla, têm cronologias que se iniciaram séculos atrás. Se você introduzir vampiros mais velhos em sua história, lembre-se de estipular até onde o envolvimento de cada um deles vai e o motivo do envolvimento. Fazer com que os personagens percebam que sua luta pela sobrevivência é apenas um conflito recente e pequeno na guerra particular que vem acontecendo desde a Reforma, faz milagres para estabelecer uma noção de perspectiva em sua crônica. Se você pretende usar Membros anciões, lembre-se de usar sua idade, além de suas estatísticas, como mais uma ferramenta para ajudá-lo a contar sua história.



claramente sua posição a favor da seita, assim como estabelecendo contra quem eles lutam. Uma história que tenha esse tipo de conflito como base não tem que ser, necessariamente, centrada só em combates. Uma busca para encontrar um invasor do Sabá ou para impedir um Ravnos solitário de roubar o símbolo de poder do príncipe certamente coloca a Camarilla, representada pelo círculo dos jogadores, contra os seus inimigos. Não há nada de errado com uma boa briga de rua à moda antiga contra um grupo de neófitos sanguinários do Sabá, mas há muito mais nos conflitos da Camarilla contra seus inimigos do que jogar todos os envolvidos no campo de batalha com dentes à mostra e tiros de Uzi.

CONFLITOS COM O SABÁ

O Sabá é o inimigo natural da Camarilla e há muitas histórias que podem se utilizar dessa inimizade. Enquanto a Camarilla trabalha por meio e à volta dos mortais, o Sabá quer expor e matá-los. Enquanto a Camarilla é fundada sobre tradição e formalidade, o Sabá nasceu dentre o caos e a anarquia e enxerga costumes como

meras diretrizes. Enquanto a Camarilla supostamente tem leis para governar a interação de seus membros uns com os outros e com o mundo em geral, o Sabá só respeita a força bruta e a astúcia animal. Destas sementes de diferença, muitos conflitos podem surgir.

Em essência, o conflito com o Sabá pode ser visto como militar. A Camarilla possui uma cidade, o Sabá a deseja e os dois lados brigam sangrentamente. Esse tipo de conflito é uma boa forma de estimular um enredo onde o Sabá é o vilão – lançar um círculo recém-criado em uma situação de combate é uma forma fácil de estabelecer como antagonistas os vampiros que estão querendo matá-los – mas no que se refere ao enredo, essa não é a única forma de usar a oposição do Sabá. Uma dieta estrita de combates, mais combates e mais combates torna-se rapidamente sem sentido e uma luta eterna para manter o Sabá fora de uma cidade pode ficar mortalmente chata depois de meia-dúzia de batalhas.

Afinal de contas, o Sabá é esperto. Ele certamente não sobreviveu quinhentos anos repetindo a mesma tática. Portanto, considere todas as formas que um conflito contra o Sabá pode tomar. Os espiões e recrutadores do Sabá estão sempre tentando cruzar as divisas da Camarilla. Os neófitos e até mesmo alguns Membros mais experientes sucumbem às bajulações do Sabá (ou são sequestrados) e passam para o outro lado. Os bandos da antitribu constantemente infringem a Máscara, forçando a Camarilla a usar seus recursos para defendê-la. Todos esses exemplos – e, consequentemente, todos os enredos que podem nascer deles – giram em torno do conflito entre essas duas grandes seitas.

CONFLITOS COM OUTROS SERES SOBRENATURAIS

É fato conhecido que, no Mundo das Trevas, são poucos os que gostam dos vampiros. Para os Lupinos, eles são alvos corrompidos que devem ser aniquilados rapidamente. Os magos mortais são conhecidos por realizar experimentos desagradáveis com a vitae – basta ver a origem do clã Tremere. Muitos fantasmas foram criados por vampiros sujos e insensíveis, tornando improvável o bom relacionamento entre as Aparições e os seus companheiros mortos-vivos. Além disso, existem muitas outras monstruosidades por aí que não guardam nenhuma afeição pelos filhos de Caim, incluindo os supostamente mais civilizados que se escondem por trás das sombras da Máscara.

Até agora, tudo bem. Mas por que entrar em conflito justamente com a Camarilla? A instituição da Máscara fornece uma boa explicação. Ao usar os mortais como instrumentos, os Membros atropelam os interesses dos outros sobrenaturais. Um Ventre com os dedos na indústria de construção civil não se importa que os três novos prédios que ele está desenvolvendo para adquirir uma vantagem econômica sobre o seu rival podem estar situados sobre um território sagrado para os Lupinos. Assim como o xerife da cidade não sabe ou não se importa que possa haver uma conexão metafísica entre o motorista de táxi que ele acabou de assassinar e um fantasma obcecado pela vingança. Ao envolver e descartar as pessoas, os Membros também atraem a ira alheia.

A defesa da Camarilla contra seus inimigos sobrenaturais também apresenta uma complicação exclusiva para a seita. Afinal, ainda é dela a responsabilidade de manter a Máscara, não importa contra o que esteja lutando. Portanto, depois que o sangue parar de gotejar das paredes, os relâmpagos conjurados cessarem de riscar o céu claro e os lobisomens enfurecidos terminarem sua destruição, cabe aos vampiros que permanecem de pé a limpeza

SABENDO DE MAIS

Nunca é demais enfatizar que quando você introduz outras criaturas sobrenaturais no seu jogo, a ignorância é uma bênção. A linha entre o conhecimento do jogador e o conhecimento do personagem deve ser mantida vigilantemente, caso contrário, a familiaridade pode gerar um certo desrespeito. Lembre-se de que os personagens dos jogadores não sabem que os lobisomens, magos etc., realmente existem nem que aparência eles têm – eles terão muita sorte se souberem o básico sobre a existência vampírica. Portanto, quando um vagabundo esfarrapado se transformar em uma criatura furiosa de 2 metros de altura, repleta de pelo e presas, em resposta a sua tentativa de se alimentar, o personagem *não* deve dizer, “Ah, é um Roedor de Ossos na forma Crinos. Bob, me passa o livro para eu dar uma olhada nos Dons que ele deve ter.” Os jogadores podem saber o que é um Roedor de Ossos, mas há muito poucas chances de que o personagem saiba. Portanto, o personagem deve reagir com o espanto, temor e horror apropriado a alguém que acabou de ver um ser humano fraco se transformar em uma terrível máquina de matar.

Se os personagens sobreviverem, provavelmente entenderão que acabaram de estar face a focinho com um Lupino. Ele pode, se decidir que deve saber mais sobre o assunto, descobrir que os Lupinos supostamente vivem em tribos e têm algum tipo de poder mágico, mas não muito mais, a não ser que decidam dedicar suas pós-vidas ao estudo das feras. Ao permitir que os personagens saibam muito sobre seus companheiros viajantes – ou deixar que os jogadores se safram ao permitir que seus conhecimentos influenciem o jogo – você estará diminuindo o impacto que o encontro com um ser sobrenatural deve ter.

Jogadores que fazem isso com freqüência devem ser disciplinados de alguma forma, de preferência por meio da remoção dos pontos de experiência do personagem. Afinal, personagens que parecem ter acabado de ler o livro de regras e citam todos os seus capítulos e versos, realmente não soam como personagens.

BANDOS DE CAÇADORES

Embora o fictício Van Helsing tenha trabalhado praticamente sozinho, no Mundo das Trevas existem organizações esforçadas e poderosas que têm a extermínio dos membros como objetivo. A ainda viva Inquisição, usando uma combinação de fé e tecnologia, trabalha incansavelmente para livrar o mundo dos vampiros e outros monstros. Desde agências governamentais do misterioso Projeto Twilight até ramificações mais mundanas como o CDC e o FBI já se depararam com anomalias relacionadas aos vampiros e podem estar em busca de um maior entendimento da presença dos Membros. Grupos secretos, como o relatado Arcanum, trabalham incansavelmente para reunir conhecimento sobre os vampiros sem saber o porquê. Além disso, também existem rumores – apenas rumores – sobre caçadores abençoados (ou amaldiçoados) com poderes sobrenaturais...

Para maiores informações sobre grupos já estabelecidos de caçadores de vampiros no Mundo das Trevas, veja **The Inquisition**.

de toda a confusão. Isso exige energia e recursos valiosos que os Membros poderiam estar investindo na sua própria defesa, tornando-os cada vez mais frágeis para o próximo ataque. A necessidade de preservar a Máscara, mesmo diante de magika e garras, adiciona um toque especial da Camarilla no que, de outra forma, seria apenas mais uma batalha sangrenta.

CONFLITOS COM CACADORES

Embora os vampiros encarem os mortais como joguetes e presas, isso não é necessariamente verdade. Desde tempos imemoriais, meros humanos vêm dando o melhor de si para caçar os monstros que infestam a humanidade. Alguns dos nomes mais destemidos dentre esses caçadores foram imortalizados: Theseus, Beowulf, St. George e outros. A era moderna oferece menos nomes heróicos, mas isso não significa que o desejo de revidar desapareceu. O conflito entre os Membros e esses mortais que desejam reverter a situação continua bastante vigoroso, e não apenas coloca vidas em jogo, mas também a Máscara.

Os conflitos com os caçadores de vampiros normalmente tomam duas formas. A primeira é o jogo de gato e rato entre caçador e presa, exceto que quando se trata dos supostos matadores de vampiros, ninguém nunca sabe quem é o caçador e quem está sendo caçado. Essas caçadas freqüentemente se transformam em circuitos fechados, onde o Membro procurado tenta desesperadamente livrar-se de seu perseguidor homicida, enquanto seus próprios companheiros se afastam dele por medo de se transformar nos próximos alvos.

Uma outra forma de usar o conflito com os caçadores é mais sutil, embora talvez mais perigosa. Embora alguns Van Helsing do mundo moderno ainda pensem que a melhor forma de livrar o mundo dos vampiros é com uma estaca e espingarda na mão, outros consideram a informação como sua arma mais moderna. Esses caçadores buscam espalhar conhecimento sobre a existência dos vampiros, a fim de despedaçar a Máscara de uma vez por todas e incitar toda a humanidade contra todos os monstros que vivem entre ela. A batalha entre esses mortais e os membros que buscam silenciá-los é constante. O assassinato de um desses mortais só





faz com que outros acreditem em sua mensagem; enquanto isso os Membros que manipulam a mídia tentam desacreditar esses investigadores do sobrenatural como excêntricos, malucos e coisas piores. A luta pelos corações e mentes de uma cidade e, em último caso, do mundo, pode constituir uma campanha fascinante conforme a Máscara se encontra prestes a desmoronar.

IDÉIAS PARA HISTÓRIAS

Há muitas histórias que podem surgir do estabelecimento de conflitos entre a Camarilla e seus inimigos. O que segue são idéias básicas, mas podem servir como o alicerce de enredos mais completos.

- O círculo percebe que os Caitiff e anarquistas locais estão desaparecendo. Ao investigar, eles descobrem um grupo de guerra do Sabá recrutando reforços para um ataque à cidade. Conseguirá o círculo escapar em um só pedaço? Talvez eles recebam ordens para voltar e infiltrar-se no grupo de supostos invasores? Se tudo mais falhar, como eles podem ajudar a impedir o ataque?
- Um recém-chegado na cidade é na verdade um espião do Sabá. Ele vai atrás de um membro do círculo de cada vez, recrutando e voltando-os uns contra os outros. Ele pode ser impedido ou será que o Membros entrará em massa para o Sabá? E quanto à possibilidade de traição? Um neófito ambicioso pode muito bem entregar seus amigos para o xerife como cidadãos não tão leais.
- Há um espião do Sabá em algum lugar da cidade e cabe ao círculo encontrá-lo. Será que o grupo conseguirá desmascará-lo antes que ele enfraqueça muito a Camarilla? E como a investigação pode prosseguir quando todos os Membros da cidade - culpados ou inocentes - têm segredos que não querem que o círculo descubra?
- Os vampiros fizeram algo para enervar um bando de Lupinos que vive nos limites da cidade. Conseguirão eles descobrir o que fizeram de errado antes que os lobisomens os façam em pedaços? Há alguma forma de corrigir o erro? Caso contrário, o que eles podem fazer para ter alguma chance de sobrevivência?

• Um membro do círculo mata um mortal durante sua alimentação. Infelizmente, a história não acaba aí, pois o mortal volta do pós-vida para assombrar seu assassino como um fantasma. Agora, essa alma inquieta está fazendo de tudo para conseguir a destruição do vampiro, sem se importar com aqueles que se encontram em seu caminho. Há alguma forma de livrar o Membro assediado desta atenção indesejável antes que esta se torne fatal para todo o círculo?

• O círculo age irresponsavelmente e deixa para trás evidências que são recolhidas por um grupo profissional de caçadores de vampiros. Devagar, mas com convicção, os caçadores fecham o cerco nos vampiros, enquanto o resto da população de Membros da cidade os abandona ao seu destino. Será que os vampiros são capazes de virar o jogo contra seus perseguidores? Neste caso, como será o próximo e inevitável assédio?

• Um professor universitário local vai à mídia com uma notícia realmente surpreendente: Os vampiros realmente existem! Durante a confusão que envolveu as tentativas de reprimir a informação, o professor morre, provavelmente nas mãos do círculo. Agora, seus alunos e aqueles que acreditavam nele estão convictos de que o que ele escreveu é verdade - afinal, ele morreu por causa disso - e procuram espalhar as notícias o mais amplamente

possível. Cabe ao círculo controlar e acalmar a situação, mas a cada noite que passa, cada vez mais mortais se juntam à cruzada...

CONFLITOS INTERNOS:

MEMBRO VERSUS MEMBRO

Já foi dito, meio como brincadeira, que se o Sabá deseja acabar com a Camarilla, basta deixá-la em paz. Embora isso possa ser um certo exagero, ninguém pode negar que a tensão interna existente na seita mantém as coisas interessantes para todos os envolvidos. Neófitos lutam contra seus companheiros por sua sobrevivência, ancillae buscam subir no poder (freqüentemente sobre os cadáveres de seus predecessores), anciões conspiram uns contra os outros e até mesmo os próprios clãs nunca estão completamente em paz. Há uma fartura de conflitos - e, consequentemente, mais grãos do que o necessário para o moinho do Narrador - dentro dos limites da Camarilla. Se você não deseja olhar para fora da seita em busca de inimigos para os personagens dos jogadores, descanse sabendo que já existem muitos dentro de suas próprias fronteiras.

NEÓFITOS: OLHANDO PARA CIMA

Há muitas razões para que os neófitos sejam odiados. Primeiramente, eles são fracos e em uma sociedade de predadores, os mais fortes sempre desprezam os mais fracos. Até mesmo os mais promissores recém-chegados ao Sangue é presa fácil para o mais fraco ancillae, que certamente irá aproveitar todas as oportunidades que tiver para reforçar essa verdade.

Além disso, a Humanidade dos neófitos lhes foi removida há apenas alguns anos, ou em alguns casos apenas algumas horas. Eles ainda agem, muitas vezes, como seres humanos, cometendo erros que serão cada vez menos repetidos conforme eles crescem e se acostumam com seu novo status. Alguns Membros os desprezam devido à incompetência por eles demonstrada, outros devido à lembrança que eles trazem de épocas antigas e inocentes. De qualquer forma, a mera existência errante dos neófitos é o bastante para atrair a ira de alguns Membros.

Também há a questão política. Um neófito é muito mais do que mais um vampiro inexperiente. Ele é uma afirmação política, um favor concedido, um carnícal estimado recompensado ou arrancado de seu senhor. Ele é um sucessor potencial de seu senhor - e para o restante da ninhada do senhor, apenas mais um competidor. Um dia ele irá desejar um território para governar e onde caçar e esse território só pode ser proveniente das posses de um outro Membro. No final das contas, todo vampiro que é, ou pode vir a ser, ferido como consequência do Abraço de um neófito tem um bom motivo para odiar, caçar ou destruí-los.

Também há a questão da rivalidade entre os neófitos. Em uma cidade populosa, quando o número de vampiros precisa ser selecionado, essa seleção normalmente começa de baixo. São os neófitos que mais provavelmente serão sacrificados como resultado da grande população. Passar à frente (ou liquidar) um companheiro é mais do que competitividade, é uma questão de sobrevivência. As crianças de um mesmo senhor também podem desenvolver uma rivalidade entre irmãos especialmente intensa, onde a pressão vem de todos os lados. Além disso, os demais neófitos, normalmente são os únicos vampiros contra os quais os neófitos têm alguma chance; um conflito entre neófitos é uma questão de escolher alguém de seu tamanho.

criando um Círculo

Os círculos são importantes, não só como um mecanismo do enredo para manter juntos os personagens dos jogadores, mas também, como um instrumento do próprio mundo para mantê-los vivos. Um círculo sólido e bem-balanceado protege seus membros contra ameaças e violência gratuita, estabelecendo alguns aliados para cada um dos personagens. Ao mesmo tempo, a política interna do círculo serve como um bom treinamento para a versão ainda mais mortal que todo neófito encontrará se viver o bastante. Além disso, os círculos fornecem um bom ambiente de aprendizagem para novos jogadores, que têm a oportunidade de trabalhar com jogadores mais experientes em um cenário onde as apostas ainda não são tão altas.

Tendo isso em mente, você deve encorajar seus jogadores a construir um círculo estável e funcional. Um círculo forte possui uma boa raison d'être (inimigo comum, decreto do príncipe, amizade anterior ao Abraço, laço de sangue em comum, ambição mútua) e uma disposição para trabalhar em equipe. Nenhum círculo dura muito se um dos personagens está disposto a acabar com todos os seus companheiros, ou se dois personagens possuem uma rixa amarga. O primeiro caso tende a incitar ciclos de vingança; o segundo freqüentemente coloca os dois rivais em uma tribuna principal enquanto os demais jogadores se acomodam e tomam notas. Um bom círculo tem um motivo para estar junto e permanecer junto. Eles tendem a surgir por si só.

Depois que o objetivo do círculo é estabelecido, é importante se assegurar de que haja um equilíbrio de poder dentro do grupo. Se um dos membros do círculo pode passar por cima dos outros sem a menor consideração, não será muito agradável para os outros interpretar capachos. Os círculos são ajuntamentos de vampiros semelhantes, principalmente os de neófitos. Portanto, se um dos personagens tiver muito poder ou simplesmente não se encaixar no conceito do grupo (um motociclista Gangrel que gosta de quebrar tudo, por exemplo, não deve ser colocado em um rebanho de Toreador e Ventre conspiradores), as coisas podem ficar complicadas. Se você achar que um dos personagens simplesmente não combina com o que foi estipulado para o círculo, não só pode como deve usar a estabilidade do grupo como um motivo para fazer com que o jogador modifique a personalidade do personagem para fazer com que o jogo corra mais suave.

É a pressão externa de Membros mais velhos e experientes que obriga à formação de círculos; e é a pressão interna de rivalidades recém-criadas que faz com que eles se dividam. Um círculo de iguais, todos com mesma experiência e potencial, é uma ótima prova de sobrevivência. Dentro de um círculo estabelecido, sempre há alguém cuidando da retaguarda, juntamente com um poder de fogo suficiente para fazer com que qualquer um que esteja procurando alguém para intimidar vá procurar em algum outro lugar.

Histórias que envolvem neófitos sempre envolvem um alto nível de paranoia. Sempre há alguém mirando nos mais jovens e todo neófito que espera sobreviver sabe disso. Além disso, são poucos os neófitos que conhecem todos os detalhes de seu novo

status - os senhores normalmente só ensinam a suas crianças o que elas precisam saber para sobreviver, nada mais - e, por isso, eles estão sempre se metendo em problemas estimulados por mitos, lendas e ignorância. Embora a maioria dos neófitos tenha pelo menos a proteção superficial de seus senhores (a dádiva da criação é muito valiosa para ser facilmente desperdiçada), é difícil anular a incansável pressão darwinista da existência vampírica. Todo neófito digno de seu status já adquiriu a inimizade de pelo menos meia-dúzia de outros Membros, todos os quais farão algo a respeito dos novatos.

ANCILLAE: PISO SUPERIOR

Os neófitos são brinquedos; os ancillae são alvos. As coisas não ficam mais fáceis para os que sobrevivem à adolescência daquele era antes quando neófitos. Primeiramente, os ancillae já estão vivos há tempo suficiente para saber que o equivalente ao teto de vidro da Camarilla é pelo menos tão permanente quanto o do mundo mortal - não há lugar no topo e muitas máquinas de matar imortais pretendem manter as coisas do jeito que estão. A única forma de subir no poder é criar uma abertura e não há alvos fáceis à espera. Além disso, qualquer ancillae que parece competente o bastante para escalar na hierarquia de poder provavelmente atraírá muita atenção de Membros mais antigos e instituídos que podem não gostar do status de vítimas potenciais.

SUBINDO NO PODER

Quando um vampiro chega ao status de ancillae, a emoção da existência como morto-vivo praticamente já se foi. Depois de algumas décadas, a imortalidade deixa de ser um dom para se tornar um fardo terrível e opressivo. O tédio se estabelece conforme os clubes e a emoção de pular de telhado em telhado perdem o encanto. A simples existência não é mais o suficiente; o ancillae precisa de algum objetivo para dar sentido a suas noites.

Para muitos ancillae, a resposta para esse dilema é a política. Com uma complexa hierarquia de cargos e títulos já estabelecida, a Camarilla oferece vários objetivos alcançáveis e visíveis para o ancillae ambicioso. Assim, a existência se transforma em uma grande estratégia para remover alguém do poder e colocar-se no lugar vago. Essas intrigas podem compor excelentes crônicas de alta tensão e pouco combate, conforme os personagens tentam desestabilizar seus "superiores" enquanto estes tentam afastar os desafios dos ancillae. O êxito pode trazer novos desafios - como os personagens irão lidar com suas novas responsabilidades e como os patronos do Membro deposto irão reagir à perda de um de seus joguetes - e novas idéias para histórias. Por outro lado, mesmo que os personagens fracassem em sua tentativa de subir no poder, novos enredos interessantes podem surgir da experiência. O antigo rival dos personagens pode buscar vingança e outros Membros podem tentar derrubá-los enquanto eles estão debilitados. Afinal, investir contra um círculo que está abatido é um dos passatempos preferidos dos Membros. Contudo, embora o círculo esteja abatido, ele ainda não está acabado - a derrota (no caso dos personagens terem sobrevivido) só serve como desculpa para que eles busquem vingança e começem novamente a conspirar.



Contudo, os ancillae também têm responsabilidades e com novas responsabilidades surgem as consequências do fracasso em manter tais responsabilidades. Todos os vampiros competentes desta idade possuem algum tipo de domínio ou território, talvez até mesmo um tão importante quanto um jornal ou um pátio de transporte. Fracassar na manutenção correta desse território pode atrair a ira de vários outros Membros e a atenção de neófitos ambiciosos que pensam ser capazes de manejá-la melhor a situação.

Os neófitos também podem ser um problema para os ancilla medianos. Os Membros recém-criados costumam fazer parte de círculos que diferem dos bandos do Sabá em poucos, mas preciosos, detalhes, grupos que estão sempre de olho nos ancillae solitários que cruzam o seu caminho. Embora um único neófito não seja nenhum desafio para um ancilla, cinco neófitos com sede de sangue e bem armados podem ser, principalmente se estiverem com suas armas carregadas e diablerie em suas mentes.

É óbvio, contudo, que o pior inimigo de um ancilla são os demais ancillae. Se há um único cargo em aberto - seja de secretário, zelador do Elsio ou catador de lixo do príncipe - sempre haverá vários ancillae famintos que se acham capazes de usar o cargo para o seu benefício. Com freqüência, isso incita conflitos internos selvagens, conforme os imortais administradores intermediários rasgam a garganta uns dos outros em busca de um lugar no canto do escritório. Embora esses conflitos raramente sejam públicos - um vampiro que não é capaz de afastar seus rivais de um cargo não é digno de possuí-lo - eles sempre são violentos. As baixas podem compreender aliados, carniçais, propriedades, reputação e preciosos mortais. Chantage, sedução e o uso de Disciplinas mentais são táticas comuns usadas nesse tipo de rixas e qualquer Membro que entra na briga com um espírito de jogo limpo está sujeito a ser rapidamente eliminado da corrida.

OS ANTIGOS

Um único ancião pode ser um antagonista apavorante para um círculo de neófitos. A ocasião em que o grupo atraiu a inimizade do ancião, não é de grande importância - talvez um dos rivais do ancião tenha criado o círculo ou talvez ele tema o resultado final da ambição do grupo - mas suas intenções podem fornecer intermináveis idéias para histórias. Sua estratégia para prejudicar o círculo pode variar de moderada (enviando seus descendentes, carniçais ou lacaios mortais para atacá-los) até suril (usando sua lábia para influenciar os aliados imortais e amados mortais do grupo). Ele deve atuar através de servos cada vez mais poderosos, aumentando o grau de dificuldade toda vez que o grupo se provar proporcional ao desafio. Ele pode até mesmo adotar a constante sobrevivência do círculo como um jogo excitante para dar novo fôlego a sua existência sem sentido. Enquanto isso, os neófitos sobem lentamente na hierarquia de poder, aprendendo sobre a política e as formas de manter uma posição na eternamente traiçoeira Camarilla. Se os personagens alcançarem um nível razoável de sucesso e poder, um confronto final com o ancião hostil deve ser considerado. Até esse momento, contudo, o ancião serviu como uma grande influência por trás de vários capítulos de sua crônica, simplesmente se mantendo fiel à sua categoria e seu medo.

ANCIÕES: A VISTA DAS COLINAS

Os anciões da Camarilla são Membros que alcançaram alturas vertiginosas de poder e morrem de medo de cair. Embora a não-vida não seja doce para os anciões, ela certamente é preciosa, e eles fazem de tudo para evitar colocar sua imortalidade em risco. Os anciões têm poucos amigos, se algum, pois vêm os demais Membros como rivais e possíveis usurpadores. Eles conhecem a tentação que os mais jovens sentem, tendo experimentado os mesmos desejos séculos atrás. Eles também sabem onde um vampiro ambicioso pode chegar e quem são os alvos desta ambição.

O fruto natural da paranoia incomum dos anciões é a forma com a qual eles tratam suas crianças e outros vampiros menos experientes. A lógica é simples: os jovens Membros que estão desequilibrados e pulando sobre a garganta uns dos outros não têm o tempo nem a força necessária para atacar seus anciões. Consequentemente, os anciões passam horas incontáveis colocando joguetes, crianças e subordinados (os seus e os de outros Membros) uns contra os outros. Essa dança interminável tem o objetivo de extrair a habilidade dos neófitos e ancillae de rebelar-se contra seus senhores e os senhores destes, permitindo, ao mesmo tempo, que eles continuem fortes o bastante para servir como instrumentos úteis. A manutenção de um equilíbrio tão delicado exige habilidade e séculos de prática; os anciões que não adquirem o jeitinho normalmente acabam diablerizados ou sozinhos ante uma oposição bem-preparada.

Os anciões desprezam os neófitos e ancillae porque sabem o que eles podem vir a se tornar; e odeiam seus semelhantes pelo que são. A luta entre os anciões em busca de status, domínios e poder nunca termina, e cada um dos anciões trabalha incansavelmente para enfraquecer seus rivais. Todos temem a chegada da Gehenna e buscam fortificar-se contra o verdadeiro Fim das Noites. Para muitos, essa preparação engloba o estabelecimento de um companheiro como um alvo mais fácil para os vorazes Antediluvianos. Outros anciões preferem se preocupar com o aqui e agora e vêem os demais membros da espécie como ameaças constantes à sua existência. Ainda outros jogam os jogos da Jihad para aliviar o tédio, preparando lances contra o mesmo rival durante séculos simplesmente para ter, toda noite, algo para fazer.

Para maiores informações sobre a utilização dos anciões, veja o Capítulo Oito deste livro.

PARTE DO MESMO SANGUE: SENHORES E CRIANÇAS DA NOITE

Alguns dos mais amargos conflitos conhecidos pela Camarilla surgiram entre os vampiros e aqueles que os criaram. São poucos os Membros que pediram para ser Abraçados; e mesmo os que o desejavam, com o tempo, passam a racionalizar sua saudade. Tendo isso em mente, é apenas natural que o ressentimento de um vampiro surja contra aquele que o sentenciou à vida eterna. "Eu nunca pedi para ser Abraçado!" é uma expressão bastante comum entre os neófitos que estão começando a descobrir as desvantagens de seu novo status. Enquanto isso, os senhores vêem suas crianças crescendo em direções novas e inesperadas e começam a temê-las. "Quanto tempo levará," perguntam muitos dos Membros mais velhos, "até que ele venha atrás do meu sangue?" Quando a influência deturpada do laço de sangue é somada à equação, não é surpresa que muitos Membros



compartilham apenas uma linhagem e um ódio amargo por seus senhores. Há muito a ser aproveitado nas histórias sobre vampiros que não desfrutam mais da confiança de seus senhores, que começam a lançar obstáculos fatais cada vez maiores no caminho de suas crianças.

CLÃ VERSUS CLÃ

Os conflitos não estão limitados à idade ou categoria. O equilíbrio inconstante entre os clãs da Camarilla é, na melhor das hipóteses, difícil de ser mantido. Os Ventrue desprezam seus companheiros e não fazem nenhuma questão de manter isso em segredo. Os Toreador não toleram a presença dos Nosferatu, enquanto os Ratos de Esgoto deleitam-se em levar os demais clãs para dentro dos bueiros. Esse é o relacionamento entre os clãs da Camarilla, tanto em grande escala como no confronto individual.

É extremamente raro, contudo, ver dois clãs declarando guerra, mesmo em uma escala tão limitada como uma única cidade. Afinal, uma briga nas ruas entre os Ventrue e Brujah é obviamente um convite para o Sabá, e por mais que a população de vampiros de uma cidade se odeie, eles reconhecem que se a anti-tribo invadir, todos saem perdendo. Sendo assim, os clãs (quando não estão envolvidos em seus próprios conflitos internos) procuram enfraquecer as influências e forças relativas uns dos outros. Se os Brujah se beneficiam da indústria pesada de uma cidade, os Ventrue podem combinar seu poder para arruinar as empresas donas das indústrias. Por quê? Porque ao fazê-lo, eles estarão privando os Brujah tanto de seus recursos financeiros como humanos. Depois que os Brujah perderem o seu sustento, os Ventrue podem forçá-los a fazer concessões e depois importar empresas de alta tecnologia para revitalizar a economia de base da cidade e reaver seus próprios recursos perdidos durante a manobra.

Tais planos podem levar décadas ou até séculos para se concretizar, mas os clãs são pacientes. A intenção, afinal, não é exterminar os outros clãs – aliados contra o Sabá ainda são necessários – mas sim enfraquecer e subordiná-los. A violência dos conflitos entre os clãs depende da cidade e dos membros envolvidos, mas ela nunca é estática. Assim como os Membros brigam entre si em busca de status, assim funcionam os clãs.

Em muitos casos, os conflitos entre os clãs de um mesmo cenário podem ser traçados pelos conflitos de personalidade entre membros individuais dos clãs em questão. Conforme cresce o ódio dos anciões, eles arrastam suas crianças e subordinados para dentro do conflito, que finalmente perde o controle. Essas origens mesquinhias não diminuem de forma alguma a intensidade do ódio potencial que pode ser gerado de ambos os lados, mas o cenário é um fator importante na explicação do porque os Nosferatu e Malkavian têm uma aliança relutante em uma cidade e estão em pé de guerra em outra.

APETITE PROFANO: DIABLERIE

O poder é uma das principais fontes para as narrativas de conflitos. Entre os Membros, o poder é definido pelo sangue. Não é surpresa, portanto, que alguns dos conflitos mais ferozes (e melhores histórias) que ocorrem dentro da Camarilla sejam criados pela ânsia por sangue potente.

Tecnicamente, dentro da Camarilla a diablerie é proibida, exceto em circunstâncias específicas (caçadas de sangue, confrontos com inimigos da seita, etc.). A utilização da habilidade

de Auspícios capaz de ler auras teoricamente é o suficiente para sufocar os diableristas, que são condenados por suas próprias energias vitais. Mas, enfim, os vampiros não são melhores do que os humanos quando se trata de legislar a moralidade. Os anciões gastam dias de insônia ponderando sobre qual de suas crianças seria capaz de cometer diablerie. Os neófitos vivem com medo das histórias sobre anciões que só podem subsistir com a vitae dos vampiros. E assim, o espectro do canibalismo vampírico infunde medo em todos os Membros.

Ninguém está dizendo que esse medo não tem fundamento. A sedução de subir de geração é bastante forte e vários anciões já foram devorados por progênitos mal-agradecidos. Essas tentativas podem levar anos ou até mais para serem concluídas e o planejamento destas (cabe a você decidir se o círculo dos jogadores é o caçador ou a presa) pode introduzir rumos interessantes a uma crônica em andamento. A situação se torna ainda mais fascinante se houver evidências de que a diablerie pretendida é apoiada por um membro do topo da estrutura de poder da cidade. Os príncipes nem sempre gostam de fazer seu próprio trabalho sujo e a evidência inconfundível da diablerie é mais do que o suficiente para incriminar o joguete do príncipe.

IDÉIAS PARA HISTÓRIAS

As histórias onde o conflito central se baseia totalmente nos problemas internos da Camarilla são muitas. O truque é não criar o conflito, mas sim, preparar um número manejável de conflitos. Por exemplo:

VLAD E JULIETA

Um conflito entre clãs pode resultar em inúmeros problemas intrigantes dentro de um círculo previamente unido. Quando dois dos clãs dos membros de um mesmo grupo entram em conflito, é provável que alguém em ambos os lados convoque os personagens para cumprir seu dever com o clã. As coisas ficam ainda mais problemáticas quando um dos vampiros recebe a ordem de “fazer alguma coisa” quanto ao seu oponente dentro do círculo. Neste ponto, a lealdade individual confronta a lealdade ao clã e as consequências são terríveis, não importa que lado os jogadores escolham. Se o Membro do círculo permanecer leal ao círculo, seus progenitores não ficarão satisfeitos, podendo tomar medidas drásticas para colocar o vampiro errante na linha. Por outro lado, se o personagem se curvar diante do dever, o círculo pode acabar separado para sempre, um acontecimento com consequências destruidoras para a crônica. É óbvio que o vampiro sempre pode fingir que está cumprindo suas ordens, mas se o engodo for descoberto, as consequências certamente serão extremamente desagradáveis.

Perceba que esse tipo de enredo não depende da existência de um amor romântico entre os dois personagens. Um simples respeito e relacionamento de trabalho entre os dois Membros é mais do que o suficiente. Depois que o vampiro receber as ordens de sabotar seu parceiro de trabalho, ele será um tolo se não pensar que talvez, o seu parceiro tenha recebido as mesmas ordens. A suspeita e o medo rapidamente substituem a confiança. Os laços do círculo ficarão retesados, senão rompidos. Será que o círculo será capaz de se recuperar? Parece improvável...



• O círculo conquista a inimizade de uma gaue de Membros ligeiramente mais velha, que consideram os personagens como uma competição indesejável. Os vampiros mais velhos têm mais habilidades, maior reputação na cidade e maior controle de suas Disciplinas. Como os neófitos serão capazes de sobreviver?

• O xerife decidiu que a temporada de caça a neófitos está aberta e está fazendo de tudo para incitar o círculo a cometer atos que lhe permitirão tomar medidas mais drásticas. Será que os neófitos serão capazes de escapar das armadilhas preparadas pelo xerife? Caso contrário, o que acontecerá com eles?

• Um dos anciões da cidade decidiu que o círculo dos jogadores o fazia lembrar-se de seu primeiro círculo. Isso não é necessariamente uma boa coisa, uma vez que ele acabou matando todos os seus companheiros, mas enquanto isso, o ancião adquire um interesse prejudicial pelos afazeres dos neófitos, chegando ao ponto de criar "situações" para ver como o grupo irá reagir. Será que os neófitos serão capazes de descobrir o que está acontecendo antes que o ancião aumente as apostas - ou decida livrar-se de seus brinquedos?

• Um dos membros do círculo tem um rival - um carniçal invejoso que acha que deveria ter sido Abraçado no lugar do personagem. Agora o carniçal está fazendo tudo ao seu alcance para retificar o "erro", chegando ao ponto de cometer atentados à vida do personagem. Infelizmente, o senhor do personagem estima bastante os serviços do carniçal para permitir que ele seja assassinado. Como o personagem será capaz de se proteger e o que o restante do círculo deseja fazer sobre o assunto?

• O conselho da primigénie da cidade decidiu remover o zelador do Elsio de seu posto devido à incompetência deste. Todos os ancillae ambiciosos da cidade começaram imediatamente a se posicionar como o próximo candidato ao cargo. Como um círculo de ancillae irá reagir a essa oportunidade? Todos vão se unir em prol de um candidato ou será cada um por si?

• O senhor de um dos Membros do círculo torna-se obcecado por um neófito, levando-o a praticamente abandonar suas outras crianças. Seus inimigos, vendo sua fraqueza, atacam, roubando um a um seus aliados. Será o círculo capaz de convencer o ancião a voltar sua atenção aos negócios novamente? Serão eles capazes de sobreviver o bastante para fazê-lo?

• Há novos neófitos na cidade - em outras palavras, presas fáceis. O círculo dos jogadores se mexe rapidamente para mostrar aos insignificantes novatos onde eles se encaixam na hierarquia social da cidade, mas se espantam quando descobrem que os neófitos têm um patrono poderoso. Serão os ancillae capazes de não ofender o superior dos neófitos ou já é tarde de mais? No final das contas, quem vai ensinar uma lição a quem?

• O círculo é um grupo de Membros relativamente experientes, talvez até mesmo o conselho da primigénie. O príncipe local, infelizmente, é um palhaço incompetente. Como o círculo poderá removê-lo do cargo sem expôr a cidade a um ataque? Um dos membros do Círculo será escolhido para substituir o príncipe? Neste caso, como isso irá influenciar os débeis laços que mantêm os personagens unidos?

• Os personagens são anciões despojados em busca de uma nova cidade para reivindicar. Ao encontrar uma metrópole recentemente limpa por um justicar, o círculo se considera com sorte, mas alguns outros anciões tiveram a mesma idéia. A luta pelo poder se torna mais mortal do que o habitual, pois nenhum





dos lados dispõe de sua maquinaria usual de carniçais e crianças para lutar por eles. A Morte Final é uma possibilidade real.

• Um incidente no Elício leva os Brujah de uma cidade à desgraça. Uma vez que há Brujah no círculo, os demais membros têm que decidir o que fazer em relação ao seu companheiro. Será que eles irão ignorar o assunto, escondê-lo enquanto as coisas estão quentes ou voltar-se contra ele? O que acontecerá quando a crise acabar - se é que ela vai acabar?

• Dois anciões se envolvem em uma briga violenta e arrastam o resto de seus clãs para a briga. Embora nenhum dos clãs esteja representado no círculo dos personagens, eles são alternadamente recrutados, subornados e ameaçados para escolher um dos lados conforme as divisas são delimitadas. Para que lado irá o círculo? É possível que ele se mantenha neutro, eles podem se dar a esse luxo?

OUTRAS FORMAS DE CONFLITO

Há mais em um conflito como uma ferramenta de narrativa do que apenas como uma repressão sangrenta. Conflitos emocionais também são ferramentas poderosas e podem criar uma experiência de interpretação mais intensa do que qualquer batalha em grande escala nas ruas. A luta para quebrar um laço de sangue indesejável pode ser tão fascinante como a luta para varrer o Sabá de uma cidade. A luta para se manter calmo tempo suficiente para tramar uma vingança contra o Membro que diablerizou o senhor de um personagem pode ser tão terrível quanto enfrentar um ancião furioso dentro do próprio abrigo dele.

Os vampiros não são mais humanos, mas ainda se lembram de como era ser humano, alguns mais outros menos. Alguns neófitos podem nem mesmo perceber a diferença e aí encontra-se solo fértil para tragédias. Considere um neófito arrancado de uma existência relativamente feliz. Ele tem que abandonar pessoas amadas, mas nada pode impedi-lo de voltar para elas. Talvez ele infrinja a Máscara, confessando tudo em uma tentativa de conquistar a simpatia dos queridos; talvez deseje Abraçar um ou todos eles, violando as Tradições, só para que todos permaneçam juntos para sempre. Histórias como essa podem criar bastante

AFINAL, QUEM É O VILÃO?

O termo vilão é bastante relativo quando se trata de **Vampiro**. Afinal, os protagonistas da história são cadáveres bebedores de sangue levados devolta à vida, vindos dos mortos, para se alimentar da vitae que pulsa nas veias dos vivos - não exatamente um modelo a ser seguido. Os antagonistas que você prepara para suas crônicas podem não ser "bandidos" no sentido tradicional da palavra, uma vez que os "heróis" podem ser bastante maus. Na verdade, os "vilões" da crônica podem ser caçadores de vampiros dispostos a dar um fim ao reinado de horror dos demônios sanguessugas, algo que a maioria das pessoas provavelmente considera como um objetivo admirável.

Sendo assim, ao criar os vilões de sua crônica de Vampiro, tenha em mente que eles não precisam ser tão desprezíveis. Sim, os fanáticos do Sabá podem ser muito piores do que os personagens dos jogadores jamais sonharam ser, mas os antagonistas para os Membros vêm dos dois lados do espectro.

tensão e uma boa interpretação sem a necessidade dos jogadores terem que jogar os dados a cada três minutos.

NÊMESIS E ANTAGONISTAS

Por trás de toda conspiração abominável há um conspirador abominável. Embora seus personagens sejam o centro de sua história, eles precisam de uma oposição, alguém contra quem lutar e competir. Sem um oponente contra quem o círculo reagir, há pouca tensão em sua crônica. Em vez de um inimigo para superar, há apenas alguns pequenos conflitos que rapidamente se tornam tediosos. Por outro lado, se os personagens descobrirem que o grupo de anarquistas que destruiu o abrigo comunitário do círculo é na verdade um bando do Sabá procurando enfraquecer a cidade, de repente todos os tiroteios e emboscadas passam a fazer parte de um padrão. Sua crônica se torna mais focalizada. Além disso, ao estabelecer um inimigo máximo, talvez o bispo ou cardeal por trás do ataque, você estabelece o confronto entre os personagens e o rival do círculo como o clímax natural de sua crônica.

Contudo, os vilões não acontecem por acaso. É preciso cuidado ao criar a principal nêmesis de sua crônica. Afinal, grande parte dos eventos de seu enredo surgirão dele e das escolhas dele, especialmente aquelas que dizem respeito aos personagens. Tendo isso em mente, você precisa começar a pensar sobre *quem* é o inimigo dos personagens tanto quanto ou até mais - o que ele é.

Em primeiro lugar, nenhum vilão digno de seu status faz as coisas simplesmente para ser mau. Até mesmo o mais sádico Tzimisce ou desprezível Baali tem um objetivo, algo que ele está tentando alcançar. Todos os vilões têm um plano, um objetivo máximo que buscam, no qual o círculo dos personagens é somente um pequeno obstáculo a ser ultrapassado a fim de chegarem ao sucesso definitivo. Suas ações não visam simplesmente deter os personagens principais da crônica; eles só estão cuidando de seus assuntos particulares. Se o círculo interferir, pior para ele.

FUNDAMENTO

O primeiro passo é decidir o que o antagonista principal deseja; uma pergunta que incita várias outras. O que ele quer por quê? O que ele está disposto a fazer para alcançar seu objetivo e quanto tempo ele tem para fazê-lo? Ele serve a algum poder maior (um membro do alto escalão do Sabá ou um dos superiores da Inquisição) a quem ele deve se reportar? Neste caso, o que acontecerá se o seu progresso não for rápido o bastante? Ele está disposto a barganhar? As respostas para essas perguntas e outras similares fornecem uma estrutura funcional para as ações de seu principal antagonista. Se você sabe até onde ele está disposto a ir e o que ele busca, você terá pelo menos alguma idéia de como ele irá reagir a atrasos e triunfos - e qual poderá vir a ser seu próximo passo.

Além disso, também é importante saber quem é sua nêmesis - sua espécie, seita, crenças, poderes, autoridade e assim por diante. Uma boa regra geral é escolher as características mais proeminentes dos personagens dos jogadores e invertê-las para a nêmesis. Se o seu grupo interpreta um círculo de neófitos com altos níveis de Humanidade em busca da Humanidade perdida, um velho e amoral Tzimisce com um bando de carniçais famintos funciona



bem como antagonista. Essa aproximação funciona de forma geral - se os personagens são do tipo furtivo e enganador, colocá-los contra um valentão que conta com a força bruta para alcançar seus objetivos fornece tanto um contraste como um desafio. Afinal, se o estoque de truques dos personagens não servir para nada, o círculo terá que tentar outra coisa - rápido - ou poderá terminar como um punhado de cinzas jogadas ao ar.

Entretanto, tenha em mente que o vilão não vê a si próprio necessariamente como vilão. Talvez ele tenha alguma motivação idealista para suas ações. Sempre há a possibilidade do vilão fazer o que faz simplesmente em busca de poder ou ganhos pessoais, mas também há chances de ele estar servindo à sua visão do bem maior. Permitir que sua nêmesis acredite, honestamente e moralmente, no que ele está fazendo adiciona um bom colorido moral ao seu jogo. Isso também ajuda a reduzir a tradicional cena delongada que o vilão provavelmente faria - se ele acredita honestamente que matar o círculo é a melhor coisa para o mundo, ele dificilmente irá ceder à tagarelice mansaca, exaltação maligna ou qualquer outro comportamento estereotipado de "vilão" que limita sua efetividade e o transforma em um personagem de desenho animado.

INTERPRETANDO O PAPEL

É imperativo lembrar-se de que o seu antagonista principal tem uma personalidade. Ele faz as coisas por uma razão. Portanto, quando os personagens frustrarem um dos aspectos de sua trama, não responda simplesmente revidando com todo o arsenal de que ele dispõe. Em vez disso, interprete o antagonista. Entre na cabeça dele e considere qual seria a reação natural dele. Será que o contratempo é somente um pequeno aborrecimento? Ou talvez tenha chegado a hora de cortar algumas cabeças? Se o seu vilão se comportar racionalmente, como resultado seu enredo também se tornará mais racional. Se ele reagir *Como Manda O Enredo*, contudo, ele parecerá inventado, assim como sua crônica. Faça com que a história retrate a personalidade, não o contrário.

Você pode até mesmo considerar o inimigo mortal como o seu personagem dentro da história, a não ser que fazê-lo signifique condenar o círculo à destruição. Caso contrário, entre na cabeça do antagonista da mesma forma que os jogadores incorporam seus personagens e represente-o em sua plenitude.

SEGUIDORES, SEGUIDORAS E OUTROS

Nenhum bom vilão trabalha sozinho. Até mesmo o maníaco mais insano precisa de seguidores para dar recados, fazer o trabalho sujo, levar a culpa por planos que deram errado, conseguir vítimas e assim por diante. Essencialmente, não faz sentido gastar horas na elaboração de um vilão interessante e bem delineado simplesmente para lançá-lo imediatamente em um duelo mortal contra o círculo dos jogadores. Em uma situação como essa, não há motivos para tensão nem tempo para que a antipatia dos personagens pelo vilão se transforme ao ponto em que destruí-lo tem realmente algum significado para eles. Se o inimigo mortal aparecer muito cedo no palco, ele será somente um obstáculo e não um alvo de ódio. Você precisa de tempo para atiçar o desprezo dos personagens por sua nêmesis, é preciso segurá-lo até o momento certo.

Enquanto isso, contudo, precisa haver alguém sobre o palco. A cada sessão, alguém precisa confrontar o círculo, mantendo-os ocupados e alimentando as chamas da antipatia. É aí que entram os seguidores (ou carniçais, conforme for o caso).

Esse detalhe, que funciona melhor quando você joga subordinados cada vez mais poderosos contra o círculo, detalha a rota dos personagens em direção ao confronto final. A melhor forma de aumentar o tempo entre a introdução e o clímax, em muitos casos, é por meio de encontros com os servos e seguidores do vilão. Afinal, é bastante improvável que o antagonista principal esteja realizando todo o trabalho duro; é essencial dar a ele alguma ajuda de aluguel. Pense sobre o tipo de pessoa que ele é e que tipo de servos ele provavelmente teria. Um arcebispo do Sabá conta com bando e outros subordinados para arremessar contra os personagens, enquanto um caçador com Fé Verdadeira provavelmente tem um rebanho de crentes verdadeiros dispostos a morrer por ele.

A próxima coisa a considerar é como os seguidores entram em contato com o círculo. É improvável que eles apareçam do nada, apresentem-se como Os Servos do Vilão e começem a derrubar os TEC-9 no melhor estilo do cinema de Hong Kong. Em vez disso, é mais provável que os personagens cruzem com os seguidores enquanto eles estão realizando um serviço desagradável para o chefe deles (vamos dizer, colocando uma estaca em um dos amigos do círculo) e coloquem um fim na operação, descobrindo a conexão com o poder "maior". Essa é uma boa forma de colocar o círculo em oposição ao vilão, que agora tem motivos para enviar servos mais fortes e importantes atrás deles. Afinal, os personagens já obstruíram o vilão uma vez, o que significa que eles precisam ser eliminados antes que se tornem uma verdadeira ameaça. Quanto mais perto os personagens chegam do antagonista principal, maiores serão o poder e os recursos dos seguidores enviados pela nêmesis e maior o desafio que precisará ser superado.

Não cometa o erro de fazer com que o vilão só use um tipo de subordinados. Afinal, nós estamos na era moderna e diversificação é o nome do jogo. Dê ao seu vilão um pouco mais de crédito - e dê aos jogadores um desafio maior. Varie sua tática e abordagem. Uma gangue de rua, um policial carniçal de pequena jurisdição, um incendiário maluco (e Dominado), crianças sob laços de sangue - tudo isso pode fazer parte do arsenal de seu vilão. Se os personagens não sabem pelo que esperar, eles não podem fazer muitos planos - o que os impede de ficar complacentes.

Você também pode considerar os seguidores como pessoas com personalidades que têm algum relacionamento com o vilão. Eles são apenas capangas contratados e carniçais leais ou há algo mais? Será que o vilão enviou alguém com quem ele se importava para contrapôr-se ao círculo? Neste caso, como ele irá reagir ao fracasso - ou morte - de seu subordinado? A criação de seguidores mais bem delineados poderá ajudá-lo a construir enredos mais completos com base nos fracassos - e sucessos - desses lacaios.

INIMIGOS DA SEITA

Alguns vilões são mais apropriados do que outros para uma crônica da Camarilla. Embora o Sabá seja uma escolha óbvia, não é a única. Considere as seguintes:



• Outros Membros

Um rival dentro da seita pode ser o pior inimigo de um círculo. A luta pelo progresso e poder dentro da Camarilla pode se tornar mortal rapidamente e o estabelecimento de um vilão dentro da seita pode acrescentar complicações interessantes às tentativas de revide do círculo. Talvez o vilão seja um ancião que deseja ver o círculo eliminado. Quaisquer movimentos que os personagens façam contra o ancião podem repercutir mal, atraindo o restante da seita em posição de defesa do antagonista. Por outro lado, talvez o "vilão" seja um círculo de vampiros ou um único indivíduo em busca de poder. Os personagens são rivais e portanto têm que ser eliminados.

• Mortais

A maioria dos mortais que saem por aí caçando vampiros têm o tempo de vida de uma cerveja gelada em um jogo de futebol, o que quer dizer praticamente nenhum. Os poucos que sobrevivem, contudo, tornam-se bons no que fazem. Armados com a fé, tecnologia e talvez alguns poderes sobrenaturais próprios, alguns caçadores mortais são dignos de incitar um medo de Deus – em alguns casos literalmente – em qualquer círculo.

• O Sabá

O inimigo padrão para uma crônica da Camarilla é, obviamente, o Sabá. Estabelecer o vilão como sendo um dos vampiros do alto escalão do Sabá permite que você lance ondas intermináveis de neófitos e bandos furiosos contra o círculo, aumentando as apostas a cada obstáculo superado. Se o círculo tentar evitar todos os ataques, mais cedo ou mais tarde eles acabarão sendo completamente esmagados. A única chance que eles têm é recuar ou tentar seguir em frente a fim de encontrar seu verdadeiro inimigo....

MORTE

Embora para uma pessoa, a morte seja o fim de tudo, ela pode abrir novos caminhos e oportunidades em uma crônica da Camarilla. Quando um dos Membros é levado à Morte Final, seus carniçais repentinamente se encontram sem um mestre, seus domínios estão prontos para serem tomados e sua posição na hierarquia da cidade está vaga. Tudo isso soa como oportunidades para um círculo de vampiros jovens e ambiciosos.

A GRANDE CADEIA ALIMENTAR

Um dos encantos de **Vampiro: A Máscara** é que não importa quanto poderoso os personagens se tornem ou seus rivais possam ser, sempre há alguém mais poderoso sentado no nível de cima da cadeia alimentar. Se o círculo se livrar muito rápido do vilão que você elaborou com tanto cuidado, lembre-se que todo vampiro tem um senhor – e esse senhor pode não estar muito feliz com a forma com que as coisas terminaram. Lembre-se que você não quer que os personagens subam muito rápido pela trilha de poder das gerações, a não ser que sua intenção seja confrontá-los com Caim. (**Observação:** Se sua crônica chegar a esse ponto, descarte-a e comece outra. Esses seres extremamente poderosos estão tão distantes das preocupações humanas que interpretá-los seria um exercício teórico e não um jogo.) Mas lembre-se de que você sempre tem algo mais poderoso à disposição.

No entanto, os personagens dos jogadores podem não ser os únicos que estão competindo pelas propriedades e títulos do falecido. A abertura de um vácuo inesperado na estrutura de poder da cidade pode atrair todos os que estão em volta para um conflito, para não dizer uma guerra. Só porque um de seus jogadores deseja tomar o lugar de alzoz ou xerife de um defunto, não significa que ele vai conseguir – a competição pelo cargo pode ser fatal.

A MORTE COMO UMA FERRAMENTA DA NARRATIVA

Alguns Narradores ficam ressentidos em usar a Morte Final em suas crônicas. Afinal, a destruição de um personagem é algo um tanto permanente; depois que você sopra as cinzas de alguém pelo ar, há grandes chances dessa pessoa estar perdida para sempre. Esse tipo de consequência pode ser assustador, uma vez que são poucos os Narradores dispostos a perder os serviços *ad infinitum* de um personagem.

Os jogadores vêem a morte de um personagem do Narrador como algo que é superado rapidamente. A vítima morre, suas cinzas são varridas e o universo segue em frente com um vampiro a menos. Isso evita grandes complicações, mas priva o Narrador de uma das ferramentas mais versáteis de seu arsenal – o poder da vida e da morte.

A habilidade e disposição para matar personagens, mesmo os importantes, é extremamente útil para um bom Narrador. Ao enviar um vampiro (ou mesmo um mortal conhecido ou um carniçal) para o além, você estabelece que a morte é uma parte real e potente no seu mundo. A morte de um personagem, mesmo um sem importância, demonstra que ações tolhas têm suas consequências e que o preço do fracasso é tanto real como alim. E, talvez ainda mais importante, uma vez que você demonstra estar disposto a matar um personagem, de um mortal até um primogênito, os personagens aprendem que ninguém está salvo – nem mesmo eles.

ENREDOS DE ARRANQUE

A morte de um personagem do Narrador pode gerar inúmeras formas de impulsionar uma história. Qualquer vampiro, seja ele de alto ou baixo status, tem um lugar na Camarilla. Ao matar um personagem, o Narrador faz com que esse espaço fique vago e incita todos os Membros da cidade a acorrerem para ela. Se o vampiro tinha domínios, carniçais ou qualquer outra posse de valor, os urubus imediatamente começam a rodeá-los, buscando lucrar com a morte. Os amigos do morto tentam fortalecer suas defesas, caso haja outros nomes na lista. Os inimigos da vítima, temendo ser acusados, preparam seus álibis e buscam evidências para desacreditar aqueles capazes de acusá-los. Rumores sobre diablerie ou infiltração do Sabá também podem surgir.

Em meio a todo esse caos podem surgir alguns enredos bastante consistentes:

- O círculo pode ser designado pelo príncipe ou pelo xerife para desvendar o assassinato. Se obtiverem êxito, os personagens podem esperar grandes recompensas. Se fracassarem, eles podem muito bem se tornar as próximas vítimas. Mas até aí, o mesmo pode acontecer se alguém – talvez o próprio príncipe – não quiser que eles descubram a verdade.

- O morto ocupava uma posição de alguma proeminência na cidade e agora o cargo está vago. Será que algum dos membros do



círculo se acha capaz de preencher o espaço? Quais são seus rivais ao título e até onde eles podem chegar para obtê-lo? E quanto ao restante do círculo, quais deles estão ligados à ambição de seu companheiro, queiram ou não? Quais desafios o príncipe irá estabelecer para o membro do círculo e seu rival?

• Os personagens estão sob suspeita de terem assassinado outro Membro. O príncipe fornece ao círculo 48 horas para provar sua inocência, caso contrário terão que enfrentar uma caçada de sangue. Serão eles capazes de encontrar os verdadeiros assassinos ou pelo menos provar sua inocência? Por que a culpa caiu sobre eles em primeiro lugar e quem é o responsável por tê-los incriminado? Ainda pior, o que acontecerá se um dos personagens realmente cometeu o crime - uma possibilidade que nunca pode ser ignorada?

MORTE DE UM PERSONAGEM

Em geral, são poucos os jogadores que gostam de ver seus personagens sendo reduzidos a cinzas. A reação é compreensível; várias horas, senão meses ou anos, foram investidas no personagem e ninguém aceita facilmente a perda de um investimento desse calibre. Por outro lado, se os personagens dos jogadores forem imunes a essa punição definitiva, o equilíbrio do jogo pode ser abalado. Um Narrador que se recusa a fazer com que os personagens paguem o preço pelas ações tolas de seus personagens logo estará conduzindo um jogo onde os vampiros desafiam a morte com regularidade, pois no final, sabem que na verdade estão completamente a salvo. Esse conhecimento drena grande parte da tensão de uma boa crônica de Vampiro.

Por outro lado, destruir os personagens arbitrariamente ou a fim de demonstrar quem realmente está no comando pode ser tão prejudicial como o caso anterior. Os jogadores aprenderão rápido como evitar uma crônica onde os seus personagens, que foram cuidadosamente criados, estão sujeitos a serem eliminados como resultado do capricho do Narrador. No final das contas, lembre-se que o equilíbrio é necessário. Os jogadores devem estar cientes do fato de que algumas vezes o dragão metafórico vence e o Narrador deve se lembrar de nunca usar a pena máxima a não ser que a situação, sem sombra de dúvida, a demande.

CONSEQUÊNCIAS

Para toda ação, há uma reação contrária e de mesma intensidade. Da mesma forma, para toda ação praticada por um vampiro, há uma consequência. Nada acontece na Camarilla sem que nada mais seja afetado. Um mortal morre durante uma alimentação? Talvez seus entes amados começem a apoiar os caçadores. Talvez ele fosse o próximo mortal a ser Abraçado por um ancião que, privado de sua criança, busca vingança. Lembre-se também que o assassinato pode ter infringido a Máscara, lançando as autoridades tanto mortais como imortais atrás do assassino infeliz.

O importante é que dentro de uma cidade da Camarilla, tudo está ligado. Toda ação colide com os planos, tramas e desejos de outros Membros, que consequentemente, irão reagir. Os vampiros não estão acostumados a serem contrariados ou obstruídos e sempre buscam punir aqueles que se atravessam em seu caminho. No mundo da Camarilla, tudo que os personagens fazem, desde realizar um favor a um outro Membro até matar uma criança

MEDIDAS PREVENTIVAS

Alguns procedimentos devem ser seguidos para assegurar que a morte de um personagem não cause, fora do jogo, desentendimentos dentro do grupo.

- No inicio de uma crônica avise os jogadores de que a morte é uma possibilidade e repita o aviso periodicamente.
- Quando um personagem morrer, assegure-se de que a morte não pareça vingativa. Além disso, se o personagem tiver pelo menos uma pequena chance de escapar, o jogador se sentirá mais à vontade com a situação. Por outro lado, colocar uma dúzia de violentos Brujah atrás de um personagem para terminar o serviço dos primeiros cinqüenta que você lançou contra ele fede a vingança pessoal e pode criar situações difíceis.
- Se a morte de um personagem parece provável ou praticamente inevitável, fale com o jogador sobre isso e faça com que ele contribua. Talvez o personagem possa morrer de forma espetacular ou heróica, sacrificando-se para salvar a cidade.
- Quando um personagem morrer, use algum tempo para conversar com o jogador que o controlava. Diga que você ainda o deseja dentro do grupo; a única coisa que mudou é que o personagem dele se foi. Não use a morte de um personagem como uma forma de fazer com que o jogador saiba que ele não é bem-vindo. O efeito mutilador que isso causa serve para destruir completamente o restante do jogo para os outros jogadores.

- Se um dos personagens do jogador matar um outro, não permita o início de conflitos intermináveis. Assegure-se de que não haja ressentimentos entre os jogadores e de que o novo personagem a ser introduzido na crônica não fique caçando o assassino do antigo "só por coincidência".

favorita, tem consequências imediatas e profundas. Os seus jogadores devem estar cientes disso, assim como você.

SAFANDO-SE IMPUNEMENTE

Na verdade, fazer com que seus personagens saibam que há repercussões para as suas ações é uma das coisas mais importantes que você, como Narrador, pode fazer. Se o círculo infringir a Máscara com descaso e nada acontecer, eles não mais se preocuparão com a Máscara. Neste momento, um dos pilares que sustentam a tensão de sua crônica é arrancado. Em vez disso, se os personagens fizerem algo de "errado" ou "tolo", assegure-se de que eles paguem por isso. Isso não significa que você deve se livrar de todos os vampiros que cometerem qualquer errinho, mas sim, que se os personagens infringirem a Máscara, alguns caçadores e policiais devem chegar bem perto. Eles podem não encontrar o círculo, mas as coisas podem se tornar interessantes durante alguns instantes. Da mesma forma, infringir uma das Tradições deve atrair a ira do príncipe local. Se o príncipe não fizer nada contra os vampiros que quebrarem as leis, ele deixará de ser uma figura autoritária e passará a ser uma piada. Ao assegurar-se de que seus personagens sejam responsáveis por suas ações, você, ao mesmo tempo, mantém a integridade tanto de seus personagens quanto da própria crônica.





ALIADOS, INIMIGOS E OUTROS

Se não levantar os olhos, sempre pensará que é o ponto mais elevado.
— Antonio Porchia, *Voces*

A Camarilla não é um corpo homogêneo. Há estratificações e classificações, posições e hierarquias. Acima de tudo, há aqueles que se encontram no lado de dentro, os que se encontram no lado de fora e os que ficam com um pé de cada lado da divisa.

Afinal, a Camarilla não tem fronteiras muito bem definidas. Os sombrios anciões que espreitam os salões e Elísios são oficialmente parte da seita, mas e quanto aos voluntariosos e rebeldes anarquistas (muitos dos quais voltam aos braços da seita)? E os carniçais que servem à seita mas ainda não passaram pela morte ou pelo Abraço? E aquele Inconnu silencioso e eternamente observador? Que relação eles têm com os guardiões da Máscara?

Boas perguntas, todas elas. O problema é que as respostas são tão obscuras quanto aqueles que as detêm.

A NÃO-VIDA ENTRE OS ANARQUISTAS

Do pôr-do-sol em diante, sinto os problemas se enfileirando para me atingir. Há fumaça no vento da noite e um tom mais áspero na buzina dos carros. Vozes de crianças ecoam do concreto, aquecido pelos últimos raios do sol de verão. As vozes têm o som monótono e vazio de gritos dentro de um túnel de cimento; palavras lançadas ao fúriso verde e amarelo de uma tempestade de verão que se forma. Desastres estão a caminho, não há dúvida.

Puxo a jaqueta ao meu redor e mantenho a cabeça abaixada, com esperança. Talvez, se eu não chamar a atenção, os problemas passem direto por mim. Passo toda a noite me escondendo e andando pelo vento, tentando ficar à frente do carma negativo, escapar da maré de azar que surge sobre mim. Por volta das nove horas percebo que nunca teria tanta sorte. Paro e espero até o azar me alcançar. Ele tem seu próprio tempo para fazê-lo.

Eles vêm atrás de mim em um restaurante, quatro homens em ternos baratos e antiquados nos quais eles nem ao menos se sentem confortáveis. Eles entram e falam discretamente com o maître, que começa a me ignorar com uma determinação visível. Um deles é Membro; posso ver que ele tem uma aura laranja opaca com listras azuis. Os outros três são seus carniçais, eu acho. Suas auras são de uma coloração violeta e tremulam como incandescência. É óbvio que eles estão atrás de mim vestidos como policiais. Talvez os carniçais sejam policiais em seu trabalho diário — quem se importa? O líder e um dos carniçais permanecem na porta, os outros dois se aproximam da minha mesa para me prender.

Na metade do caminho, percebem que eu já notei a presença deles. Eles começam a me olhar nos olhos, lançando sorrisinhos sarcásticos de valentões. Um deles estrala as juntas e sorri para mim. Minha mão, quase que instintivamente, alcança a faca em minha cintura e uma sensação de estar drogado rodeia minha cabeça, lançando vozes roucas pela noite. Rindo de um pobre, fracassado e



miserável, eu, morto e sozinho, encerrado por trás de vidros temperados e da civilidade da selva de asfalto.

Penso sentir a Besta crescendo dentro de mim enquanto meu corpo fica mais tenso e meu sangue é queimado e desaparece. Como um trem em chamas em um túnel, disparando em direção a uma luz incompreensivelmente brilhante, como um orgasmo de fúria e fome, avançando em direção à luz. Não posso permitir que isso aconteça aqui.

Eu mostro a faca e eles diminuem a velocidade, ficam mais sérios. Eles se dividem, mantendo os olhos na faca. Observando-a. Prestando atenção. As outras pessoas estão começando a perceber. Eles continuam olhando para a faca. Todos os meus fios de cabelo estão eriçados e eu tenho que segurar a Fome com cabos de aço. Eu pulo, faca em mãos, e um deles para na minha frente. Ele agarra o meu braço que está segurando a faca e tenta me imobilizar.

Minhas garras crescem. Eu perfuro o punho do braço que me segura e ele grita, segurando o braço mutilado contra o peito (não Deus, sangue), jogo a faca fora como uma desculpa plausível para os espectadores. Com a cintura, jogo uma mesa girando pelo salão, enquanto corro para a cozinha, para a escada de incêndio. Eles me perseguem gritando, "Pare! Policial! Pare senão eu atiro!" Mas eu sabia que eles não iriam atirar, não aqui, traria muitas perguntas, principalmente se acertassem; como balas poderiam parar um cadáver?

Subo cegamente os degraus, tropeçando em todos eles, esfolando joelhos que nunca se machucam. Depois eu arrombo a porta dos fundos e me encontro no telhado. A beleza ofuscante da noite me atinge e deixo minha bolsa cair ao meu lado. A lua é uma crescente fina, uma foice no horizonte, acompanhada por nuvens ceremoniais pintadas no céu cinza da noite da cidade. Se pudesse respirar, esta cena, vista desse ninho perfeito, me deixaria sem fôlego. Pego a arma de dentro da bolsa.

Posso ouvi-los lá embaixo, nos degraus, rastejando como ladrões. A respiração ofegante e o som do couro de seus sapatos contra o piso de concreto da escada de incêndio. Eles me escutam tentando escutá-los. Atrás e além de mim as vozes da cidade assumem dezenas de identidades — portas de carros, sirenes, pneus no pavimento e vidros se quebrando. Milhares de cheiros, milhares de sons e milhares de tonalidades de preto e laranja voltaico.

Até que então eu deixo tudo sumir e atiro na escada de incêndio com o revólver. Um dos carniçais se encolhe e meio minuto depois uma voz surge das escadas. "Ele não está bravo com você, Sarah. É por isso que ele nos mandou — pra te dizer que está tudo bem. Ele sabia que você voltaria. Ele quer que você saiba que ele te ama."

É isso, ele é um emissário do meu senhor. Ou talvez somente o algoz local, usando palavras para me acalmar durante o tempo necessário para que ele possa me pegar. A voz do Membro é melosa, tão profunda como água parada, o afago de um amante. Um amante mentiroso. Um amante adultero e enganador, mas um amante com mãos que o fazem voltar mesmo quando você sabe das consequências que o esperam. Como morder uma ameixa morna e madura — morna e doce como o sangue na língua. Como o sangue na língua, uma voz que ela poderia ouvir por horas. Sacudo a cabeça e pisco. Será que devo voltar? Não — eu me lembro.

As horas de declarações melifluas de amor eterno que ouvira. Quantas súplicas para compartilharmos o sangue houvera; no começo românticas, depois exigentes, depois violentas? Eu nunca pedi para que ele me perseguisse durante seis meses e me assassinasse em nome do seu amor. Quando ele me matou, nem ao menos sabia o

meu nome. Deixe que ele encontre outra vítima para ser seu edelvai, alguma atriz mais disposta a atuar como personagem principal da tragédia pessoal dele. O que quer que ele tenha dado a esses emissários, foi um desperdício. Eu sei que nunca voltarei. Dou alguns passos ruidosos e fecho a porta de incêndio atrás de mim. De longe, posso ouvir o som dos carniçais voltando a se mover.

Volto-me à beira do prédio e à perfeição da noite. Agora posso ouvi-los subindo as escadas novamente, calmos e despreocupados. Eu corro e a Besta surge para correr ao meu lado, indomada. Pulo como uma flecha negra contra o céu cinza. A Besta salta comigo, contente com a noite e com o humor negro da caçada.

A mudança cai sobre mim conforme eu mergulho na noite — meu cadáver cai como uma frígida estrela cadente na extensão negra da sepultura. Meus braços e dedos se esticam, uma agonia estática, enquanto o mundo cresce ao meu redor. As cores se transformam em tons de cinza e eu abro minhas asas para abraçar a noite, com suas belas paisagens negras e elevadas torres de calor que se elevam do chão de concreto ensaiado. Os músculos já mortos se retesam, guiando-me pela escuridão que é minha casa.

Eu nunca vou amá-lo por isso. Nunca.

Mas um dia, talvez eu aprenda a amar a mim mesma.

QUEM SÃO OS ANARQUISTAS?

A sociedade vampírica é asfixiante de uma forma que os mortais não podem imaginar — a elite está armada com dúzias de maneiras diferentes contra mudanças. A idade não traz a caduquice aos Membros, mas aumenta o poder deles. Exceto pelos prodígios, a maioria dos vampiros nunca irá ultrapassar o seu senhor, pois a Maldição de Caim diminui sua força com cada nova geração. Vindas de vampiros de gerações afastadas, surgem ordens para que os mais novos cumpram as tarefas que os anciões não querem sujar suas mãos para realizar. Inevitavelmente, os serviços mais árduos e repulsivos passam pelas gerações até as mais jovens progénies. Para muitos neófitos, o dom da imortalidade parece mais uma escravidão eterna.

Nas noites passadas, crianças rebeldes normalmente fugiam das garras de seus senhores e iam para algum lugar remoto onde imediatamente começavam a perpetuar o ciclo do qual recentemente escaparam. Deste modo os Filhos de Caim conseguiram dominar até os cantos mais remotos do mundo. Nos tempos modernos, contudo, todos os cantos do mundo estão tomados. Conforme o mundo se torna cada vez menor, a opção para os Membros fugitivos são cada vez menores.

Foi somente depois da queda do Império Romano Ocidental que o problema de superpopulação dos Membros se tornou um problema na Europa e Ásia Menor. Pela primeira vez, os vampiros que não gostavam de onde estavam morando foram incapazes de fugir e encontrar uma nova casa (ou morreram tentando — normalmente nas garras de um Lupino que vagava por ali). Relutantes em sair das cidades, que fornecia alimentação fácil e a diversidade para suprir o tédio potencialmente mortal dos séculos, os Membros foram forçados a formar uma verdadeira sociedade. É inevitável que essa sociedade seja baseada no poder coercivo dos anciões sobre suas progénies.

Também inevitáveis são os ressentimentos, o ódio e a rebeldia que essa coerção gerou entre os ancillae. Depois de séculos de descontentamento fervente, a panela estourou e deu início ao que futuramente seria conhecido como Revolta Anarquista.



Durante décadas, a sociedade vampírica foi inundada em derramamento de sangue e caos, conforme os jovens se lançavam contra os velhos em busca da liberdade e de uma vitae poderosa. Para o bem ou para o mal, há poucos registros sobre a revolta. A maioria dos Membros que sobreviveram à era não estão dispostos a falar sobre o caos que culminou na Inquisição e na formação das seitas; grande parte dos que sobreviveram perderam amigos e amantes.

Mas aqueles que não conhecem a história estão condenados a repeti-la e uma vez que nenhum dos sobreviventes da Revolta Anarquista está disposto a ensinar suas lições, toda uma geração de Membros está espreitando as ruas, ignorante do que aconteceu antes. Os anarquistas de hoje são descendentes distantes desses rebeldes perdidos, ignorantes de sua herança mesmo enquanto correm cegamente pelo mesmo caminho dos seus ancestrais.

O SURGIMENTO DE UM ANARQUISTA

Embora os preocupados anciões e os neófitos desinformados falem sobre um "Movimento Anarquista", a maioria desses rebeldes é acima de tudo anarquista. Existem tantos tipos diferentes de anarquistas quanto o número de Membros cansados de serem usados como peões, lacaios e escravos. Ainda assim, os anarquistas modernos não passam de chamas pálidas comparados aos incendiários revolucionários que abalaram o mundo dos vampiros durante a Revolução. Hoje, os anarquistas são praticamente uma instituição dentro da Camarilla.

Embora não seja uma ocorrência universal, fugir da cidade onde se foi Abraçado é um evento comum na vida dos jovens Membros. A fuga normalmente ocorre depois de 10 a 30 anos após o Abraço, em geral em seguida a um longo período de depressão. Esse sofrimento prolongado é ironicamente chamado de "Síndrome dos Vinte" pelos ancillae que já viram tudo isso acontecer, mas não é nada engraçado para um neófito que acabou de passar por tantos anos de escravidão quanto o número de anos que vivera antes do Abraço.

A maioria dos senhores prende os neófitos sub stragulum durante os seus primeiros cinco ou dez anos de existência como vampiro. Quando o senhor não está usando sua criança como trabalhador escravo ou ignorando sua presença, ela está aprendendo sobre a vida entre os Membros, normalmente por via de métodos velhos o bastante para se usar o termo "recitando as lições". Depois de passar uma década ou duas por esse tratamento, a coisa que o neófito mais deseja é *sair*.

A maioria dos Membros que "vira anarquista" normalmente foge da sociedade da Família e sai pela estrada, selvas virgens ou alguma outra utopia idealizada, entre 6 meses a 2 anos depois da apresentação. Alguns senhores fazem de tudo para impedir que seus progênitos escapem, mas até mesmo os mais bem supervisionados conseguem encontrar uma chance de escapar se estiverem determinados. Depois da apresentação o neófito é considerado responsável por suas próprias ações e capaz de manter a Máscara sozinho, portanto, não há nenhum motivo para que alguém, a não ser um senhor e seus carniçais, a persiga. A experiência já comprovou que trancar um progênito no porão não





costuma ser uma boa estratégia para lidar com os estímulos radicais dela. Exposição ao fogo, mutilação e torturas excruciantes, embora usadas extensivamente, também provaram ser ineficientes. Todos esses métodos de coerção resultam em um progênito não somente improdutivo, mas também rancoroso.

Considerando-se que a política na maioria das cidades é um caldeirão de intrigas bizantinas, a existência de uma prole vingativa e sedenta de sangue pode vir a representar um risco real. Progênitos com senhores pouco populares podem conseguir obter a ajuda de inimigos de seus mestres para escapar. Até mesmo progênitos ligados por laços de sangue podem acabar se libertando de seus regentes. Embora existam uns poucos reacionários e alguns sejam obcecados por controle que simplesmente não aceitam a idéia, os senhores que vêm seus progênitos escapulirem costumam, simplesmente, deixá-los ir; uma criança da noite não compensa o risco de uma possível Morte Final e, no final das contas, a maioria delas acaba voltando mesmo.

A SUBCULTURA ANARQUISTA

QUEM SÃO ELES?

A maioria dos neófitos que decide seguir o seu próprio caminho acaba como parte da subcultura anarquista — uma sociedade nômade de Membros que se estende pelas estradas e rodovias vicinais da América. As principais fortalezas desta sociedade móvel se encontram nas costas leste e oeste, ao longo dos eixos metropolitanos Boston-Atlanta e San Diego-Seattle.

A subcultura anarquista é composta por vampiros que escaparam da influência de seus senhores. Esses rebeldes são freqüentemente chamados de Garotos Perdidos, tanto numa referência ao bando de fugitivos de Peter Pan como ao filme de mesmo nome. Embora alguns fujam antes da apresentação (ou nem mesmo recebam uma educação sobre a cultura dos Membros), a maioria dos anarquistas espera até ser apresentado e ser libertado por seus senhores. Os que não estão familiarizados com a sociedade dos Membros normalmente não têm muito contato com os outros Membros para encontrar os anarquistas, embora alguns Caitiff caiam no estilo de vida anarquista por coincidência, acidental ou não.

Embora o membro estereotipado da subcultura anarquista seja o Brujah da Camarilla Abraçado no século XX, há uma imensa variedade de Membros que se envolve com os rebeldes. Vampiros anciões vestidos com fardas do exército e tentando se adaptar à cultura moderna andam lado a lado com os vampiros mais jovens das linhagens de fora da Camarilla a fim de escapar dos seus próprios infernos insulares. Unir-se aos anarquistas é uma tentação para qualquer vampiro que está procurando escapar das restrições da seita sem ter que passar pelas festas da pá, danças do fogo e vida em bando implícitas à associação ao Sabá.

A cultura anarquista também é ótima para vampiros interessados em estabelecer novas vidas por motivos ilegais; Monitores Inconnu e batedores do Sabá se misturam com assassinos Assamitas e renegados Setitas durante a fuga. Contudo, usar os anarquistas como rota de fuga tem seus riscos — muitos arcontes passam parte do seu tempo infiltrado entre os anarquistas,

procurando justamente essas figuras indesejáveis. Além disso, só porque os anarquistas dirigem motos e não usam ternos Armani não quer dizer que eles são estúpidos. O auto-policamento interno empregado pelos anarquistas é tão eficiente como as sentenças formais de um príncipe, embora muito menos nobre.

COMO ELES SOBREVIVEM?

...nenhum investigador é perfeito e todo antagonista pode ser comprado...

— William S. Burroughs, *Naked Lunch*

Os Membros mais jovens da subcultura anarquista são como os antigos sertanejos e os motoqueiros da era moderna — vagando por todo o continente e ocasionalmente se reunindo para celebrações que seriam lendárias se pudessem ser divulgadas para o mundo. Os anarquistas que se enquadram com esses nômades modernos costumam assumir seu estilo de vida peregrino, mantendo alguns abrigos regulares (em geral com a ajuda de carniçais) mas, normalmente, seguindo um “círculo” irregular sem nenhuma programação. A extensão de território coberta por esses jovens anarquistas na era moderna é surpreendente.

Os anarquistas se tornam mais territoriais conforme envelhecem. Os aventureiros morrem e a natureza territorial dos Membros começa a dominar depois do primeiro século de não-vida. Os anarquistas ancillae normalmente diminuem a extensão dos territórios que “reivindicam” para evitar ameaças grandes demais para controlar e áreas difíceis de atravessar sem grande risco. Conforme o tamanho dos seus territórios diminui, os anarquistas começam, naturalmente, a levar sua segurança mais a sério, o que significa lidar com as estruturas de poder vizinhas.

Mesmo que os anarquistas delimitem seus territórios queimando bandos Sabá, eles precisarão de aliados contra a

FESTAS DA PÁ PRONTAS PARA ACONTECER

A Festa da Pá é uma gíria usada para se referir à iniciação no Sabá, quando o iniciado é enterrado e tem que cavar seu caminho até a superfície. Vários anarquistas são alvos dos grupos de recrutamento do Sabá, sabendo ou não. A maioria dos que acabam no Sabá estavam realmente buscando entrar na seita, conscientemente ou não. Essas vítimas dispostas normalmente estão fugindo de insuportáveis laços de sangue e buscam por uma forma de quebrá-lo, muitas vezes ignorando os rituais de iniciação do Sabá ou simplesmente não se importando. Outros têm uma ideologia que faz com que o Sabá pareça atraente. A subcultura anarquista é, em grande parte, a “responsável”, pelo menos nos padrões da Camarilla. Seus membros buscam desfrutar dos prazeres da imortalidade e de sua liberdade; eles rejeitam a sociedade dos Membros para aproveitar a nova *situação*. Uma Festa da Pá prestes a acontecer rejeita a sociedade da Família a fim de aproveitar a nova *condição*. Um anarquista quer se alimentar quando está com vontade, usar suas Disciplinas como quiser e, de um modo geral, afirmar sua superioridade sobrenatural sobre os humanos entre os quais costumava andar. Se encontrar primeiro um bando de recrutamento Sabá, ele irá se juntar ao bando. Se encontrar um arconte ou um príncipe zangado, irá ser um anarquista morto.



inevitável retaliação. Um dia, todo anarquista descobre que ele não está mais jogando o lixo para dentro da cesta, mas sim de dentro dela. No final das contas, muitos voltam à cidade onde foram Abraçados, onde seus senhores esperam pacientemente por seu retorno; afinal, o que é um século, sinceramente?

Assim como nem todo anarquista se transforma em um motoqueiro nômade, nem todo nômade faz parte da sociedade da Camarilla — vários anarquistas simplesmente morrem antes. A crença de “viver intensamente e morrer jovem” da subcultura indica que, por definição, vários anarquistas acabam como cinzas. Qualquer anarquista que seja atingido pelas costas e não perceber em tempo vai ser só mais um carro quebrado no acostamento. Nenhuma atitude pode ajudar um neófito que entra no lugar errado na hora errada e encontra um bando Sabá vindo da direção oposta, ou cujo encontro com um frentista Lupino em um posto de gasolina resulte numa troca de óleo que o envia diretamente para o esquecimento. Outros anarquistas acabam se adaptando à vida na estrada e se tornam tão estagnados quanto a sociedade de Membros que combatem — encravados nos desvios da noite, eles viajam pelas estradas, velhos demais para o *rock and roll* e jovens demais para morrer para sempre. Esses navios fantasmas vestidos em roupas de couro pretas com botões cromados são tanto o coração da subcultura anarquista como a exceção para suas regras. A maioria desses anarquistas peregrinos normalmente volta para a convivência com a sociedade dos Membros ou chega à Morte Final durante o primeiro século de existência vampírica.

MODA E MODOS

Os anarquistas costumam ser considerados como plebeus tudes e brutos que vagam de moto pelo interior, desrespeitando a Máscara flagrantemente. Isso está longe da verdade. Os anarquistas conhecem bem a moda. Como qualquer outro Membro, a maioria dos anarquistas gostaria de passar toda a eternidade com uma boa aparência, se isso fosse possível. Ainda mais do que isso, o anarquista típico normalmente não leva consigo mais coisas do que pode carregar na moto ou no porta-malas do carro — seus objetos pessoais são uma das únicas formas de expressar sua individualidade e, assim, demonstrar seu status. Embora as bases do estilo anarquista estejam geralmente enraizadas na moda dos motoqueiros, sua expressão se diferencia consideravelmente de uma costa à outra. Além disso, como todas as culturas nômades, os anarquistas são bastante cônscios de seus modos e comportamento. A maioria dos anarquistas, distantes da riqueza estratosférica de alguns Membros da Camarilla, tem que se esforçar muito para alcançar seus objetivos. Os anarquistas, normalmente quebrados e isolados, sem nenhum aliado fora seus companheiros rebeldes, são extraordinariamente cuidadosos no que se refere à hospitalidade.

A MODA NA COSTA LESTE

Os estilos dos anarquistas da Costa Leste são bastante elaborados. O típico anarquista do leste usa jeans, às vezes acompanhado por coturnos do exército. Suas camisas ficam desabotoadas e embora a maioria dos anarquistas diga que elas são de seda, a maioria deles não têm dinheiro para isso. (A seda nem mesmo é um material apropriado para os rigores da estrada e no que diz respeito ao “padrão de moda anarquista”, ele é mais falado do que usado.) Um chapéu de cowboy (normalmente preto) e uma jaqueta curta de motoqueiro são a regra, sendo que cada jaqueta é cuidadosamente





trabalhada com padrões de tinta e botões. A jaqueta, as botas e o trabalho em botão e tintas são as principais tendências do estilo do leste — a maioria dos anarquistas de estilo manda fazer esses três componentes sob medida para o seu perfil individual.

Eles usam um cabelo trançado e enfeitado, ou então, completamente raspado. No caso dos cabelos trançados, quanto mais finas forem as tranças, melhor. Se a cabeça do anarquista é raspada, ela é normalmente decorada com desenhos feitos em marca permanente (uma técnica que funciona muito melhor nos vampiros do que nos mortais). Toda noite, depois de acordar, um anarquista careca corta e marca a cabeça e depois, pede para algum amigo retocar os defeitos do desenho. Tatuagens feitas *post mortem* têm o terrível hábito de serem lançadas para fora da pele morta do vampiro, mas as que o Membro adquiriu enquanto ainda estava vivo permanecem para sempre com ele. (E a resposta é não. Cirurgias a laser não funcionam nos mortos-vivos — de alguma forma a pele com o desenho se regenera.)

O piercing é incomum no leste e é visto como uma coisa muito “mortal” de se fazer. Os óculos escuros, nas raras ocasiões em que são usados (normalmente para esconder o excesso de frenesim de um Gangrel), são sempre imitados.

Em geral, as pistolas são de cromo — pelo menos as usadas pelos anarquistas mais jovens — e normalmente são revólveres de cano curto e calibre largo. Cutelos e machados estão na moda, facas e porretes não estão. A maioria dos anarquistas carrega um ou dois hoglegs (espingardas serradas de dois canos com cabo de pistola) além das pistolas. Os hoglegs servem para lidar com os Lupinos e seus cartuchos costumam ser carregados manualmente com pedaços cortantes de jóias de prata.

As motos tradicionais americanas e européias são mais populares do que os modelos japoneses — as Goldwings, Nortons e Harley-Davidson (roubadas, é claro) predominam. A maioria das motos é modificada para funcionar melhor nas estradas, recebendo tanques de combustível maiores, suspensões melhoradas, baú para carga e assentos mais confortáveis. Os carros (principalmente os sedãs) são comuns, mas não são “legais” — eles simplesmente não têm o mesmo apelo displicente das motocicletas. Um grupo preparado de anarquistas normalmente é constituído de várias motos e um furgão (normalmente dirigido por um carniçal — se o pobre coitado que estiver dirigindo o furgão for um vampiro, será alvo de muitas gozações por parte dos outros Membros) para garantir acomodações mais confortáveis na hora de dormir.

A MODA NA COSTA OESTE

O estilo na Costa Oeste é distintamente diferente do da Costa Leste. Enquanto o estilo da Costa Leste é elaborado, individualista e quase elegante, o estilo da Costa Oeste é uniforme e rústico, acentuando o vigor sobrenatural dos vampiros. Os Membros da Costa Oeste usam o termo *ausgezeichnet* (a palavra alemã para descrever algo notável ou formidável) para descrever alguém apoteótico aos gostos de sua moda e ser *ausgezeichnet* é tanto uma forma de viver como uma forma de se vestir.

O estilo de um anarquista da Costa Oeste começa do chão, e as botas de motoqueiro reforçadas são imperativas. Quanto mais cromo na blindagem melhor, assim como enfeites tradicionais como correntes, esporas, rosetas e qualquer outra coisa que o Membro possa achar que seja de cromo e ostente uma atitude de *ausgezeichnet*. As calças podem ser tanto de couro como jeans com detalhes em couro e um cinto preto acompanhado por uma carteira





de corrente são de rigeur — os vampiros também não gostam de perder a carteira ou queimar o traseiro ao cair da moto a 140 km/h. Suas camisas normalmente são grossas, para ajudar a protegê-los em caso de acidentes. Coletes também são comuns, às vezes com uma longa corrente de prata presa a um relógio de bolso.

Os anarquistas da Costa Oeste que gostam de mostrar seu status preferem casacos de couro leves de inverno, usando-os em todas as estações, em geral de camurça marrom ou couro preto; os mais sutis tendem a fugir do estereótipo. Qualquer casaco que fique acima do nível da cintura é curto demais, sendo que o ideal

O ESTADO LIVRE ANARQUISTA

Em 21 de dezembro de 1944, Jeremy MacNeil e seus companheiros do Conselho Revolucionário iniciaram sua campanha para derrubar Don Sebastian, o príncipe de Los Angeles. Essa revolução foi disparada por uma série de supressões e ataques contra anarquistas e outros Membros jovens, culminando no episódio em que MacNeil foi sequestrado e surrado por Membros leais ao Don na frente de vários Brujah. Na manhã de 23 de dezembro, o assunto fora resolvido e o príncipe e a primigênie da cidade de Los Angeles foram eliminados. Uma manifestação conhecida como *Status Perfectus* foi emitida pelo conselho revolucionário, proclamando o direito de liberdade e independência de todos os Membros e assegurando aos Membros do recém-formado estado livre anarquista dedicação aos ideais de liberdade dos Membros. Depois, o conselho revolucionário debandou.

A Camarilla se fortaleceu, esperando pela erupção de um Terror semelhante ao da Revolução Francesa. Ao redor do mundo, os anarquistas festejaram com a esperança de uma terra de liberdade e igualdade para eles. Ambos os grupos ficaram desapontados.

Hoje, a cidade de Los Angeles é uma colmeia superpovoada de gangues de anarquistas competindo pelo espaço. Até recentemente, toda a cidade estava infectada pelas depredações dos últimos arcontes do Justicar Petrodon. Mesmo agora, a única área verdadeiramente segura da cidade é o famoso Baronato dos Anjos (o centro comercial mortal da cidade de Los Angeles), protegido por MacNeil como sendo seu próprio domínio. Aqueles incapazes de sobreviver dentre as gangues se congregam no Baronato, onde MacNeil permite que qualquer Membro se alimente, contanto que respeite a Máscara.

Até mesmo essas áreas já não são mais seguras. Recentemente, os Cataianos se tornaram ativos na cidade. Um grupo de *kuei-jin* chineses autodenominado Destacamento de Flatbush e Stockton começaram a batalhar contra os Filhos da Cripta pelo mercado de heroína de Los Angeles. Até agora, MacNeil já reconheceu a soberania da sociedade secreta chinesa, mas a paz é frágil. Mais cedo ou mais tarde, a localização de Chinatown irá forçar MacNeil a tomar uma posição quanto à guerra entre o Destacamento e os Filhos da Cripta. Enquanto isso, MacNeil recomendou que todos os Membros dentro do Baronato dos Anjos evitem a Pequena Tóquio. Aparentemente, contudo, parece que com o passar das noites cada vez mais *kuei-jin*, juntamente com seus soldados da Tríade, chegam à cidade, e os anarquistas do Estado Livre estão começando a se perguntar se por acaso essas novas chegadas não seriam os indícios de uma invasão estrangeira.

são os que chegam até o tornozelo. Piercings de cromo ou hematita são uma marca de distinção. O cabelo, embora curto, é penteado para trás e imobilizado com gel. Os que têm cabelos compridos podem tanto deixar os cabelos soltos e cacheados ou presos em um único rabo-de-cavalo. Outros ainda que têm cabelos longos e encarapinhados os usam presos em um único rabo-de-cavalo de várias mechas finas sem enfeites. Chapéus *nunca* são usados, assim como capacetes.

Suas pistolas elegantes podem ser de acabamento fosco ou azulado; as automáticas predominam e as pistolas menores são usadas em pares por aqueles que podem comprá-las. Devido à qualidade dos vestuários disponíveis, os coldres de peito são os favoritos. Os .40 S&W, .45 ACP e magnum .44 são os calibres preferidos de pistolas. As carabinas de mesmo calibre normalmente são levadas em bainhas colocadas na moto do anarquista. Lâminas e correntes são radicais, ao contrário de armas imprecisas ou desajeitadas — os *ausgezeichnet* são rápidos e graciosos e não lentos e brutais.

As motos têm duas características — elas são rápidas e pretas. As motos japonesas, principalmente as Kawasaki e Yamaha, são as escolhidas pelos anarquistas do Oeste. Motos de corrida não se adaptam muito bem a passeios e sendo assim, há várias "Vielas Lupinas" na regiões norte do eixo metropolitano San Diego-Seattle onde questões de combustível facilitam a emboscada de anarquistas pelos lobisomens. A maioria dos anarquistas depende da velocidade, da coragem e da velha sorte para passar por essas áreas com segurança.

OS MODOS ANARQUISTAS

Enquanto a moda dos anarquistas muda de lugar para lugar, há um certo código de comportamento que espera-se ser seguido por anarquistas de qualquer lugar. Assim como qualquer novato aprende as Tradições, cada anarquista tem que aprender as leis das ruas. Os anarquistas são muito menos piedosos no que diz respeito às leis das ruas do que são os príncipes em relação às Tradições — a linha entre a não-vida e a Morte Final é muito fina em matéria de política quando se vive nas ruas. As leis das ruas mudam de lugar para lugar, mas podem ser resumidas no seguinte:

• Não se meta no que não lhe diz respeito

Também conhecida como "Não cuspa no prato em que come." As poucas coisas que um anarquista tem são dele e seus companheiros devem tratá-las com o respeito que elas merecem. Não se aliente perto do refúgio de um camarada. Seja educado com o rebanho de um outro anarquista. Se você, por acaso, deparar-se com o parente mortal de alguém, seja gentil e ajude como um cavalheiro (ou dama, conforme o caso). Não seja um convidado mal-gradecido — ajude como puder e vá embora silenciosamente durante a noite se achar que está sendo inconveniente. Em geral, siga a Regra de Ouro. Os oportunistas da cidade podem acabar uns com os outros, mas nas estradas, todos precisam poder contar uns com os outros.

• Estamos todos juntos nessa

Se você ver um anarquista com problemas, é seu dever solene ajudá-lo. Mesmo que ele seja o seu pior inimigo e não haja nada que você queira mais do que vê-lo frito, mate-o somente depois de salvá-lo das mãos de um bando Sabá ou do algoz. Se você puder ajudar alguém, mesmo que nunca o tenha conhecido, faça-o. Se tiver que ser atingido no lugar de seus companheiros, que assim seja. Estabelecer o precedente é a melhor forma de assegurar



ANARQUISTAS INTERNACIONAIS

Os anarquistas, de forma alguma, estão restritos à América do Norte; o que acontece é que o foco e a força central do movimento se encontram aqui. Ainda há anarquistas que se lembram da covardia que ocorreu na Europa no século XV — sem mencionar seus herdeiros espirituais mais recentes — enquanto na Austrália, mal se pode diferenciar um anarquista de um ancião sem um cartão de identificação. A diferença é que na América do Norte, como em nenhum outro lugar do mundo, os anarquistas conseguiram estabelecer um lugar e identidade distintos para si mesmos. Quando a Camarilla pensa nos anarquistas, ela pensa nas almas perdidas da América do Norte.

Para maiores informações sobre como são os anarquistas do resto do mundo, veja *World of Darkness: Second Edition*.

que quando você estiver em necessidade, alguém estará por perto para ajudá-lo.

• Não coma carne de porco

Não mexa com policiais; ao invés disso, fuja ou use Disciplinas Sociais. Bata neles se não tiver nenhuma escolha, mas *nunca* mate um deles. Eles são todos controlados por um ancião em algum lugar e matá-los faz com que tanto seus companheiros como o ancião que mexe os cordões fiquem furiosos.

• Resolva seus problemas longe das vistas dos outros

Os anciões podem ser uns idiotas, mas isso não torna a Máscara uma idéia menos boa. Os anarquistas são exibidos em 24 por 7 — se houver uma nova Inquisição, você pode apostar que eles serão os primeiros a serem lançados contra a parede. Mesmo que você seja um *ausgezeichnet* autêntico em uma noite quente, usando couro o bastante para fazer com que um mortal implorasse, não mostre sua face a um Canaille. Os mortais usam modas excêntricas e fazem coisas estranhas em público o tempo todo, mas você nunca os vê mostrando publicamente seus grandes caninos, garras de 1 polegada e velocidade sobrenatural. Os anarquistas também não deveriam.

• Sem matanças

Você acha que não era preciso dizer, mas é. A matança de outros Membros causa a criação de rixas de sangue e isso é ruim o bastante para justificar a necessidade de uma explicação. Matar mortais, alimenta a Besta, coloca em risco a Máscara, enfurece os anciões que precisam encobrir o crime e normalmente é indelicado. Como você se sentiria se descobrisse que alguém matou seus amigos e parentes mortais? Todos têm que se alimentar, mas matar sem necessidade é burrice.

AUTARCAS

O outro grande grupo de anarquistas são os Autarcas. Em algum lugar entre os anarquistas, os Caitiff e o Inconnu, os Autarcas são vampiros que ficam desgostosos com a política da sociedade dos Membros e simplesmente se afastam.

O mundo é um lugar grande e um vampiro que, de forma consciente, evita o contato com outros Membros pode passar muito tempo sozinho. É difícil dizer quando, exatamente, um vampiro se torna um Autarca — a maioria dos vampiros se afasta da sociedade de tempos em tempos, seja para contemplar sua condição em solidão (conforme eles envelhecem) ou para entrar

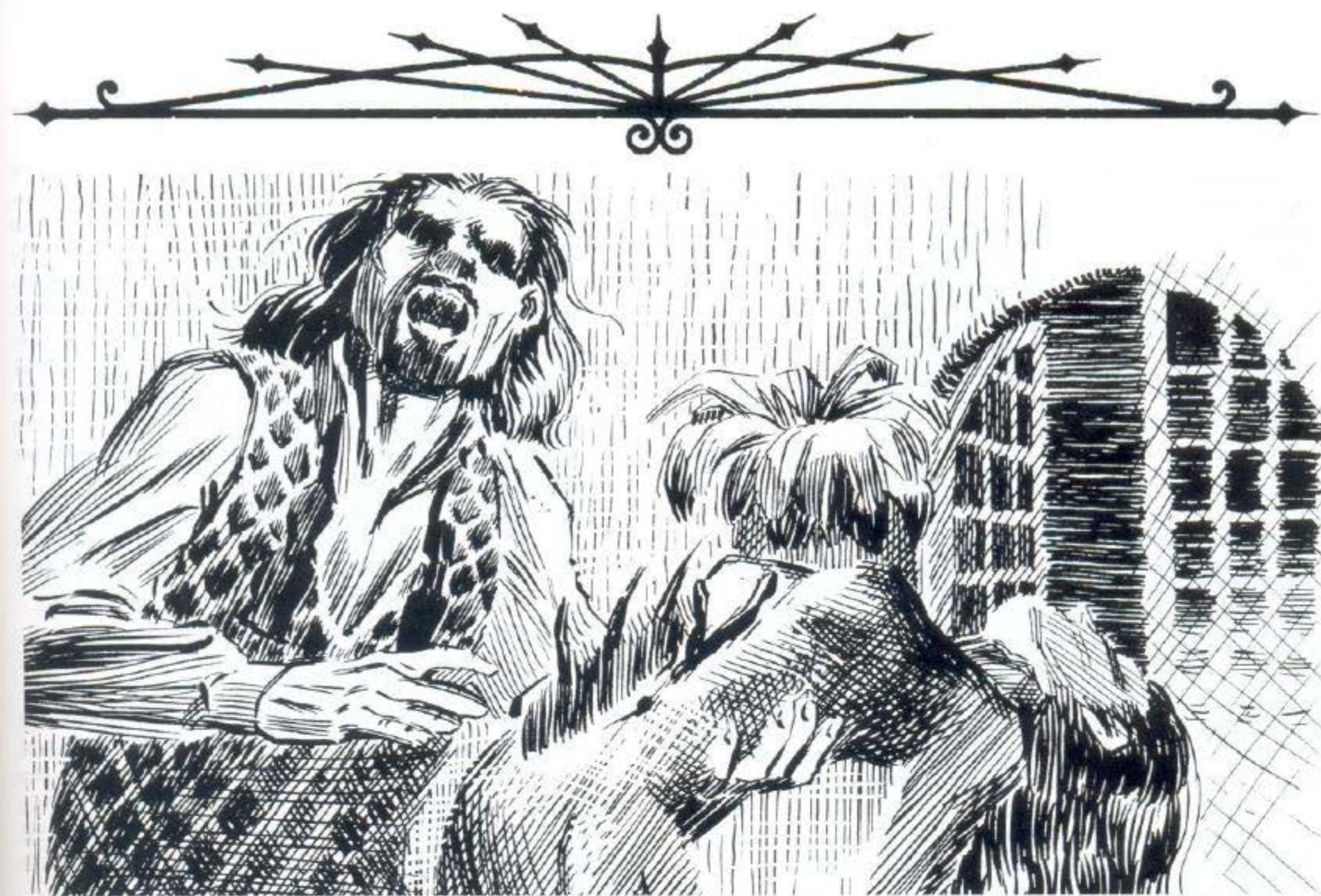
em torpor e afogar sua não-vida nos sonhos dos mortos. Em alguns casos, esses episódios terminam em suicídios ou bebedeiras, mas normalmente, são apenas períodos de auto-exploração. Por isso, é fácil que até mesmo um membro relativamente jovem da Camarilla desapareça; até alguém pensar em procurá-lo, ele estará longe. As motivações para um vampiro se afastar da Camarilla dependem muito do vampiro em questão. Alguns deixam a multidão enlouquecedora em busca da Golconda. A linha entre os Autarcas e os Inconnu é bastante estreita e muitos dos Monitores são recrutados para as fileiras dos Autarcas. Alguns outros Membros simplesmente cansam da política incestuosa e partem em busca de uma existência livre da danse macabre maquiavélica da sociedade da Família — essa motivação é particularmente comum entre os Gangrel.

Alguns desertores têm motivos menos admiráveis para partir. A Máscara pode parecer repressiva, mas previne o tipo de abusos que ocorreriam sem ela. Muitos Autarcas, por exemplo, deixam a luz brilhante do escrutínio social para buscar carreiras como infernalistas. Outros se apaixonam pela Besta e fogem para o isolamento das selvas, onde podem se entregar completamente a seus monstros internos. E ainda há aqueles que se afastam para virar príncipes das trevas, dominando cidades inteiras a fim de criar legiões de lacaios vampíricos e dominar o mundo. A maioria desses refugiados das tradições da sociedade vampírica não duram muito, mas eles são mais do que o suficiente para manter ocupados tanto os justicaires da Camarilla quanto os paladinos do Sabá.

A existência de um Autarca tem algumas desvantagens se comparada a de um anarquista tradicional. Os Autarcas não têm a comunidade que é provida pela subcultura anarquista. O único apoio no qual um Autarca pode confiar é em seus carniçais e qualquer outro vampiro que o tenha seguido em seu exílio. Autarcas neófitos e ancillae normalmente têm problemas para, sozinhos, evitar os caçadores e manter a Máscara.

Ainda mais do que os caçadores mortais, os Autarcas sofrem com o perigo das demais criaturas sobrenaturais. Bandos de Lupinos saqueadores são um grande perigo para o Autarca. Ainda mais séria, é a ameaça representada pelos outros membros da ninhada de Caim. Diableristas que descobrem a existência de um Autarca irão, provavelmente, considerá-lo uma presa fácil, assim como vampiros do Sabá em busca de Membros para atuar como patrulheiros em cidades da Camarilla.

Até mesmo a própria Camarilla é uma ameaça. Membros não apresentados são um prato cheio para a depredação dos algozes e apresentar-se ante o príncipe de uma cidade normalmente vai contra os ideais de fugir da sociedade dos Membros. Mesmo que o vampiro solitário seja apresentado, os justicaires e seus arcontes tendem a assumir que um vampiro que se retirou da Camarilla tem algo a esconder. Considerando-se que os infernalistas, diableristas e membros novatos do Sabá que buscam controlar suas vidas também são criaturas solitárias, eles têm bons motivos para pensar dessa forma. Se o justicar ou arconte em questão for liberal, o Autarca só poderá ser forçado a se submeter a uma investigação incrivelmente importuna de sua vida. Defensores da ordem social menos generosos ou menos liberais podem simplesmente eliminar o Autarca e decidir os crimes que ele estava cometendo ao inspecionar os bens do falecido.



QUEM COMPÕE OS ANARQUISTAS?

CLÃS DA CAMARILLA

Brujah: Os membros mais jovens deste clã compõem o maior dos subgrupos de anarquistas. A subcultura anarquista certamente adotou toda a pompa da cultura iconoclasta moderna dos Brujah — as motocicletas, a etiqueta do guerreiro urbano e a idealização de uma existência nômade que coloca o vampiro em contato com os mais jovens e inexperientes tanto da sociedade humana como da sociedade vampírica. Embora a maior parte dos associados não faça parte da linhagem de Troile, eles agem como se fizessem. A maioria dos Comícios iconoclastas dos Brujah são mais assistidos pelos pretendentes ao clã do que pelos próprios Brujah — tais são os benefícios da imagem. Enquanto a maior parte dos anarquistas se desenvolve fora da ideologia iconoclasta conforme entra em contato com a sociedade dos Membros, os jovens revoltados da Camarilla estão no comando do sangue Brujah e a maioria dos principais não se esquece disso facilmente.

O número exato de anarquistas que realmente têm sangue Brujah é um assunto aberto a debates. Alguns membros do clã alegam que os Brujah compõem mais de 75% dos verdadeiros anarquistas; isso é, provavelmente, um grande exagero. Os Membros que tentam fugir da organização rígida de um clã tendem a dizer que são descendentes da linhagem Brujah, em vez de dizerem seu verdadeiro clã. Mesmo ao serem diretamente confrontados com evidências de uma falsa progênie, a maioria dos Brujah diz que é perfeitamente possível que ele seja o senhor ou mente e adota a criança só para provocar um outro clã.

Toreador, Tremere e Ventre: Esses três clãs são os mais conservadores e juntos, provavelmente compreendem a segunda maior fonte de anarquistas. A pressão para desempenhar certas tarefas, seja arte, magia ou finanças, dá aos neófitos desses clãs motivos excelentes para se rebelar contra a situação. Os anarquistas desses clãs tendem a se encaixar em um dos dois tipos de comportamento a seguir. O primeiro estereótipo é o de um rebelde fugindo de um senhor brutal e controlador e agarrando com ambas as mãos sua nova liberdade. Esses são os anarquistas mais propícios a alegar descendência do clã Brujah. Eles também são os anarquistas mais propensos a ter motivos para esconder sua identidade, seja pelo assassinato de um senhor, a destruição de um refúgio ou simplesmente muitas contas zeradas em bancos.

O outro estereótipo, muito mais comum, é o de um anarquista de fim-de-semana. Esses são diletantes que cruzam as divisas e trabalham diligentemente para seus senhores e clãs e depois viram rebeldes durante seus dias de folga, só para retornarem mansamente para suas funções uma vez que sua cota de liberdade tenha acabado. Alguns anarquistas de fim de semana fazem isso pela causa da rebelião, enquanto outros têm o objetivo de manipular os verdadeiros anarquistas em seus jogos políticos. Os resultados atingidos pelo imitador dependem da tolerância dos verdadeiros anarquistas e da credibilidade da atuação. Um Anarquista de fim-de-semana talentoso e carismático, em meio a anarquistas tolerantes, pode ser aceito como um quase (mas nunca inteiramente) igual. Os mais ineptos acabam como um fã de Slayer em um filme de Coolio e são tratados de acordo. Amarra o imitador firmemente, lançá-lo de cabeça em um bueiro e fechar a tampa é uma punição mais ou menos padrão para aqueles que fracassam como anarquistas de fim de semana. Se os ratos carnícias, os jacarés e os demais monstros do esgoto não fizerem o trabalho, ele tem boas chances de sobreviver.



Gangrel: Vários Gangrel, em algum ponto de suas vidas, cedem ao estilo de vida anarquista e a saída do clã da Camarilla não mudou essa situação. Os Gangrel e os anarquistas compartilham uma existência semelhante e as festas e travessuras dos anarquistas viram ótimas histórias. Alguns Gangrel até mesmo se tornam membros em tempo integral da subcultura, mas a maioria normalmente se despede e volta a sua amada solidão. Os Gangrel que se envolvem inteiramente com o estilo de vida anarquista quase sempre o fazem por causa de um amante, amigo ou outro motivo pessoal e não por compromissos ideológicos.

Malkavian: Nem todo Malkaviano se adapta à rede de apoio aos loucos formada pelo sangue de Malkav. Alguns nunca se sintonizam com a loucura divina da Maldição e acabam se tornando pessoas com perturbações que na verdade não lhe pertencem. Muitos desses infelizes acabam na subcultura anarquista, isso se eles puderem se controlar o suficiente para ajudar. Outros Malkavianos, buscando aprender mais sobre os anarquistas para suas travessuras, usam as mesmas alegações. Ambos os tipos estão propensos a desaparecer quando chega a hora dos vermes incandescentes comerem seus cérebros novamente, tornando difícil distinguir os Malkavianos rejeitados dos que estão somente fingindo. Obviamente, levando em conta sua loucura, eles podem estar sendo sinceros e fingidos ao mesmo tempo. Os anarquistas Malkavianos são tratados de acordo com a forma como agem e nunca lhes são confiadas coisas que, se desaparecessem ou quebrassem, causariam dores de cabeça.

Nosferatu: Assim como os Gangrel, os Nosferatu têm uma subcultura bastante separada da "corrente principal" da Camarilla. Ao contrário dos Gangrel, contudo, as famílias de Nosferatu insulares e habitantes dos esgotos têm pouco em comum com o estilo de vida anarquista. Além disso, os Nosferatu são extremamente feios, o que traria grandes problemas na subcultura anarquista que tanto valoriza o estilo. A vida nas estradas seria um problema para um vampiro com uma cabeça semelhante a um rato apodrecido. Os jovens Lamedores freqüentemente ficam tão enojados quanto os humanos no que se refere aos Ratos do Esgoto e, consequentemente, os Nosferatu só constituem um pequeno número de anarquistas, provavelmente uma porcentagem ainda menor do que os Malkavianos.

Os Nosferatu que realmente se envolvem com a subcultura anarquista certamente dominam a Disciplina Máscara das Mil Faces, mesmo que somente para facilitar o seu relacionamento com o restante do mundo. Como regra geral, os anarquistas Nosferatu têm personalidades que tornam inviável a vida nos bueiros. Isso pode significar que eles são muito loucos para se encaixar entre os Caras de Couro ou são Cleópatras que ainda interagem com o mundo e desprezam intensamente seu estado alterado. Alguns obtêm sucesso, mas a maioria volta aos bueiros.

FORA DA CÂMARILLA

Sabás Antitribu: Tanto os Lasombra como os Tzimisce só fazem contribuições pequenas aos anarquistas, embora provavelmente existam mais deles entre os destroços dos anarquistas do que nas fileiras oficiais da Camarilla. O preconceito dentro da Camarilla e do Sabá, o Vínculo e a determinação de ambos os clãs da Mão Negra para impedir a deserção tornam os antitribu menos freqüentes até mesmo do que os desertores Assamitas, Setitas e da família Giovanni.

Outros: Os aparentemente intermináveis clãs e linhagens menores e as demais ramificações da maldição de Caim também

podem ser encontrados entre os anarquistas. Agentes Cataianos freqüentemente usam os anarquistas como uma via subterrânea, uma vez que a maioria dos anarquistas provavelmente nunca *ouviu* falar deles. Da mesma forma, os filhos do Barão Samedi vêm os anarquistas como companheiros, embora aqueles que dispõem da Máscara das Mil Faces se dêem melhor do que os membros menos dotados de sua linhagem. Há séculos os anarquistas têm servido como último refúgio para sobreviventes de linhagens há muito extintas. Muitos dos anarquistas mais antigos não têm nenhuma relação ideológica com a subcultura, usando-a apenas como um disfarce, trocando rixas de sangue e inimizades antigas pelo preconceito social e uma vida nômade.

Quanto aos clãs não afiliados, alguns não geram anarquistas (um Giovanni que se tornasse um vadio sobreviveria poucas horas após despertar o ódio de sua família), enquanto outros se encaixam tão perfeitamente que não há necessidade de diferenciação.

A ATITUDE DOS ANARQUISTAS EM RELAÇÃO À CAMARILLA

Os anarquistas são bastante conhecidos por sua variedade e há pelo menos tantas posturas em relação à sociedade tradicional da Camarilla como o próprio número de anarquistas. Embora nenhum deles morra de amores pela seita e toda a cerimônia associada a ela, a atitude varia desde um respeito cuidadoso até repúdio e ódio. As atitudes abaixo são as opiniões de indivíduos e não a dos anarquistas como um todo.

OS CLÃS

Você está brincando, certo? Eles são só mais uma forma de domínio dos anciões. Por que eu deveria me sentir obrigado ao meu senhor? Ele não me trouxe de volta dos mortos porque me amava, ele me Abraçou porque estava precisando de um contador. Pro inferno — eu não devo nada nem a ele nem a nenhum dos meus "ancestrais".

— Reese Briggs, Clã Toreador

Eu devo muito ao meu senhor. Quando ele me Abraçou, eu estava morrendo de câncer e eu realmente nunca havia tido coragem pra viver. Com ele, eu aprendi a rir, a lutar, aprendi a ousar sem temer o fracasso. Eu sinto o mesmo em relação ao meu clã — de senhor para senhor, o dom da vida foi passado adiante e eu devo a cada um dos degraus da escada entre eu e Caim, um débito que nunca serei capaz de pagar. Mas por mais que eu ame meu senhor e por mais que eu deva muito ao meu clã, eu também tenho minha própria existência. Agora eu sobrevivo sozinho e me recuso a me tornar um peão em uma guerra sobre idéias há muito mortas e cidades há muito esquecidas. Se tiverem que me pedir para pagar meu débito com serviços, então meus anciões esqueceram a magnitude do dom que lhes foi concedido.

— Melissa Benson, Clã Brujah

PRÍNCIPES E ANCIÕES

Os príncipes são um bando de cachorro acorrentado — só tão lá em cima porque vivem puxando o saco da primigénie. A verdade é que eles não decidem droga nenhuma no domínio deles. Notícia ruim em dobro pra gente, isso é que eles são, porque vêm discontá a frustração na gente já que não pode se metê na política. Como eu disse — bando de cachorro acorrentado. A primigénie não é tão ruim, eles conseguem o que tão afim. O problema é que eles tão sempre tentado arratar os outros nas suas brigas. Se você consegui sair do meio deles e lembra de limpá a bota antes de pisá no tapete,

A ATITUDE DA CAMARILLA

EM RELAÇÃO AOS ANARQUISTAS

Pode parecer estranho que apesar das tantas outras terríveis ameaças a sua existência, a Camarilla devote tanto tempo para acabar com os anarquistas. O leitor precisa se lembrar de que a maioria dos que estão adotando tais instâncias severas na Camarilla moderna ainda se lembram do terror e do caos da Revolta Anarquista há tantos séculos atrás e da Inquisição que a seguiu. Todos os que sobreviveram àqueles tempos conheciam alguém que não teve tanta sorte. As condições que levaram à revolução — superpopulação, jovens descontentes, rivalidades mortíferas — estão sendo repetidas no cenário moderno. Muitos anciões vêem a destruição dos anarquistas como uma medida profilática, como cauterizar um ferimento infeccionado. Outros anciões normalmente estão dispostos a fazer concessões para os anti-anarquistas em troca de favores para levar adiante seus próprios planos. Afinal, como a destruição de alguns neófitos em motocicletas poderia afetar os planos de um ancião?

Alguns anciões, contudo, temem os anarquistas por razões outras que não ansiedade no que se refere a experiências passadas. Alguns anciões acreditam que quando a Gehenna chegar, os Antediluvianos despertados irão andar, durante algum tempo, entre os anarquistas, saciando sua fome e marcando a localização de suas vítimas. Ao destruir os anarquistas, os anciões estariam ajudando a destruir o mar onde nadarão os Antediluvianos, forçando-os a se revelar enquanto eles ainda estão famintos e confusos devido ao longo sono. Muitos dos anciões próximos aos justicaires acreditam que o principal trabalho dos arcontes que andam entre os anarquistas é observar os sinais da chegada dos Antediluvianos, embora os próprios arcontes possam não saber disso.

fingindo que é um bixo civilizado, eles não são tão ruim. Só não confia neles ou você já pode empinar o traseiro e ficar na posição...

— Emil Wenkel, Clã Gangrel

Anciões e príncipes são monstros. Você sabe o que eles realmente estão fazendo enquanto elas falam sobre civilidade e cultura? Eles estão sentados em seus porões, por trás de paredes de influência e servos. Eles expandem suas áreas de influência, eles vão aos Elísios toda semana, mês ou ano, alimentam seus antigos ressentimentos mesquinhos e esperam para ver quem é o próximo a brindar e quem será o próximo derrotado. Que forma de passar a eternidade. Não que dirigir uma moto de cidade em cidade e festejar seja um grande avanço, mas ao menos o cenário muda. Deve haver algo mais em nossa não-vida, caso contrário, estamos realmente Amaldiçoados.

— Ellen Porter, Clã Tremere

Eu acho que você pode chegar lá sem se tornar um monstro. Meus amigos e eu nos estabelecemos em um subúrbio sem graça fora de Chicago. Ria quanto quiser — quer dizer, eu nunca pensei que gostaria de morar em um lugar com tantos mercadinhos. Mas nós cuidamos das coisas, mantemos o lugar em ordem. A organização dos subúrbios pode ser uma vista agonizante, mas dá aos Membros mais jovens um lugar para viver fora dos domínios dos antigos. Nós já vimos como as coisas são para eles e não iremos cometer os mesmos erros. Apenas observe.

— William Van Meter, Clã Malkavian

JUSTICARES E ARCONTES

Eu e Jacky Jack, nós sequestramos um dos desgraçados em Seattle há alguns meses. Ele era um dos capangas daquele Cadáver, qual era o nome mesmo — Pterodáctilo ou alguma coisa assim. São todos iguais. Os Filhos da Cripta nos arranjaram um pouco de lúdano, a gente dominou o cara durante a mudança noturna de turnos e preparamos o sangue. Aquele Gangrel patético nem alcançou o primeiro quartilho. Fugimos com o carro dele mesmo. Alguns galões de gasolina e VOOMP! Igualzinho a 4 de Julho! Um policial a menos para acertar quando chegar a hora.

— Charles "Chuck-E" Baines, Clã Brujah

Depende do justicar e do arconte. Petrodon foi uma grande pedra no sapato e seus arcontes não eram muito melhores. Alguns deles são pessoas bastante decentes. Só não se esqueça que eles são policiais. Não importa quanto bem você conhece um deles, ou pensa que conhece, nunca confie neles; eles são policiais em primeiro lugar e pessoas em segundo. É a mesma coisa com os arcontes, até mesmo os mais decentes. Os mais estúpidos são um saco. Os mais espertos estão, basicamente, procurando infernalistas, batedores do Sabá, Setitas — pessoas que ninguém se importaria se elas fossem embora. Se você não se intrometer, ele irá brincar um pouco de Polícia Montada, pegar quem estava procurando e pronto. Cuidado com quem você assusta. Espantar os mais espertos só promove os estúpidos e matar qualquer um deles sem necessidade só torna a vida mais difícil para os anarquistas de toda parte.

— Melissa Benson, Clã Brujah

ATITUDES

EM RELAÇÃO A OUTROS GRUPOS

Em geral, os anarquistas como um todo têm os mesmos preconceitos em relação aos vampiros de fora da Camarilla, e às outras criaturas Despertadas, que lhes foram ensinados quando crianças por seus senhores. Os Anarquistas entram em contato com os feiticeiros, fadas e Criaturas da Lagoa Negra tão freqüentemente quanto qualquer outro Membro e, por isso, eles não estão mais dispostos a mudar seus preconceitos do que um vampiro de outra seita qualquer. Certas atitudes, contudo, são típicas entre os anarquistas porque eles interagem com essas criaturas de forma diferente ou com mais freqüência do que a maioria dos vampiros da Camarilla. Se a lista a seguir não abrange o tópico que você deseja, assuma que um anarquista tem os mesmos preconceitos de um membro mais conformista do seu clã no que se refere a um espécime em particular de uma fauna sobrenatural.

MORTAIS

É simplesmente impossível festejar sem eles. Preciso dizer mais alguma coisa?

— Reese Briggs, Clã Toreador

Nós entramos muito em contato com os humanos. Isso torna prescindível que nós mantenhamos a Máscara — o fato de estarmos desafiando a autoridade de nossos senhores não significa que nós não somos responsáveis por nossas ações. Nós não apenas temos grande influência sobre a percepção dos mortais, como também estamos sempre sendo julgados. Se mostrarmos que somos responsáveis o bastante para servirmos como um recurso à Camarilla, as coisas ficarão bem mais fáceis pra gente.



Também há o aspecto moral — nós somos os mais propensos a abusar dos mortais. Nós precisamos de carniçais para guardar nossos carros protegidos e refúgios. Se quisermos festejar, também precisamos de carniçais pra preparar tudo. É fácil dizer para si mesmo “Eu não estou fazendo nada de errado”. Mas pense sobre como é fácil para um carniçal unido ao seu sangue se oferecer para fumar cristais de metanfetamina no seu lugar. Não é só uma questão de egoísmo; eles nos amam com a paixão do sangue. O sistema nervoso central dele ficará bem depois — que ele estiver morto. Seu carniçal pode não ser tão bom quanto você esperava. Mas é claro, você sempre pode transformá-los em viciados e fazer com que o sangue os mantenha vivos até eles serem mais velhos do que William S. Burroughs. Mas me diga uma coisa, no final, o quanto isso o torna diferente de seu senhor?

— Melissa Benson, Clã Brujah

O SABA

Ah, sim — aqueles loucos. Uma religião perigosa, assim como os caras que brincavam com cobras e falavam em línguas nas igrejas de fundo de quintal onde o meu pai costumava me levar. Engolindo fogo, compartilhando o sangue como se fossem pagãos, enterrando a si mesmos e vivendo em cemitérios. Eles são um bando de selvagens, exceto que estão mortos e sabem disso. Nunca se agite perto de um deles. Por enquanto, eu estou muito bem sem eles, obrigado.

— Emil Wenkel, Clã Gangrel

Os membros do Sabá são indivíduos violentos. Eles andam sempre juntos como irmãos e se você mata um deles, são piores que policiais. Eles também não valem nada. Eles odeiam carniçais com uma intensidade inigualável, não têm medo do fogo e entram em frenesi constantemente. Isso significa que você quer que eles te persigam até uma emboscada, que queimem durante o dia e que morram um de cada vez, como um gato no meio de ratos, para que os que sobrarem fiquem cada vez mais burros conforme ficam cada vez mais ansiosos para te pegar. Lembra também de ficar esperto pra sair correndo se tudo der errado, porque esses caras são uns malucos desgraçados. Se você não souber atiçar eles, eles vão virar e te morder tão rápido que você vai ficar gritando pela carrocinha. Como se precisasse dizer, nunca aceita nada deles, nunca acredite neles e nunca dé seu nome ou qualquer informação sobre você para eles — mesmo que você não imagine nenhuma forma deles usarem a informação contra você. Acredite, eles vão encontrar um jeito. O que quer que você faça, nunca vá sozinho com um deles a nenhum lugar, não importa o que aconteça.

— William Van Meter, Clã Malkavian

O INCONNUE

Eu acho que eles são iguais aos anciões da Camarilla e do Saba. Mais uma seita com seus próprios objetivos, seus próprios machados para afiar e sua própria política interna que confunde tudo. Quer dizer, é ótimo que eles se preocupem com a Golconda e tudo mais. Mas até aí, a Camarilla prega a coexistência pacífica entre Membros e mortais mas nunca se envolve muito no mundo dos humanos. Eu tenho certeza de que o Inconnue alcança os mesmos resultados assombrosos na busca de seus objetivos.

— Ellen Porter, Clã Tremere

De onde eu venho, um homem que foge para a selva para viver sozinho em uma cabana está comendo alpinistas, fazendo alguma coisa de ruim para crianças pequenas ou pensando que Jesus é o seu

novo melhor amigo. Eu não vejo nenhuma razão para que a morte mude essas coisas. Você confia em um Inconnue e ele provavelmente vai te ferrar, te comer ou te dizer que porque Deus te ama tanto, ele vai ter que te ferrar e te comer.

— Emil Wenkel, Clã Gangrel

LUPINOS

Eu ouvi dizer que eles têm uma cultura sofisticada e uma religião que se manteve fiel às suas raízes animistas e totémicas desde os tempos pré-históricos. Eu ouvi dizer que toda a cultura deles é devotada à proteção da Terra contra os espíritos malignos. Eles provavelmente também ajudam velhinhos a atravessar a rua. Eu apreciaria essa cultura pacífica de amor à natureza um pouquinho mais se esses desgraçados peludos não gostassem tanto de praticar os rituais de assassinato e desmembramento de gente como eu.

— William Van Meter, Clã Malkavian

Cara, eu vi um grupo de Garou atravessando um bando de caçadores como se fossem uma raposa atrás de um guaxinim e eles estavam gostando de cada segundo. Em toda a minha vida, eu já matei dois sendo que um dos bastardos me arrancou um braço fora. Demorou um maldito mês para ele crescer de volta. Por mim, a gente explodia eles até eles reluzirem e daí atirava os peludos desgraçados no escuro.

— Emil Wenkel, Clã Gangrel

É difícil manter uma visão objetiva de uma pessoa quando todo o propósito da vida dela está centrado na extermínio de sua existência. Eu acredito que algumas das seitas de Lupinos são compostas por pessoas genuinamente agradáveis. Infelizmente, a maioria deles é Cuisinarts ambulantes e nós somos o prato principal. Acabe com eles primeiro e pense se eles te fazem lembrar de um bicho de estimação depois.

— Melissa Benson, Clã Brujah

JOGANDO COM OS ANARQUISTAS

Os jogos centrados nos anarquistas têm um potencial imenso, mas muitas vezes são negligenciados. Frequentemente ignorados como simplistas ou desinteressantes, os anarquistas reúnem algumas das simbologias mais potentes de **Vampiro: A Máscara**. Eles são a personificação da juventude rebelde, são o talento e determinação desleixados que surgem das ruas para desafiar as estruturas de poder estabelecidas. O Movimento Anarquista pode não ser tão direto em seu apelo quanto a luta entre os Membros e os Lupinos ou entre a Camarilla e o Sabá, mas oferece um nível de tensão emocional entre protagonistas e antagonistas que pode facilmente desaparecer em um jogo construído ao redor do conflito simples “nós contra eles”. Abaixo se encontram algumas idéias para ajudar um jogador ou Narrador iniciantes a preparar um personagem anarquista para uma campanha. Essas sugestões não abrangem, de forma alguma, toda a amplitude de possibilidades para um jogo com anarquistas, mas sim um sortimento de possibilidades. O Narrador pode e deve retocá-las ou acrescentar suas próprias idéias conforme achar melhor. Afinal, esse é o seu jogo.

INTERPRETANDO UM ANARQUISTA

Superficialmente, os anarquistas são os jovens rebeldes da sociedade dos Membros. Eles são como a juventude humana, com um pouco mais de intensidade. Do ponto de vista deles, suas idéias e opiniões são ignoradas pelos anciões, eles são forçados a cumprir tarefas de criados e são tratados como crianças, o que certamente não são. Como a maioria dos Membros é Abraçado devido ao seu campo de especialidade ou experiência de vida, o fato de que nem



todos os vampiros se tornam rebeldes é um tributo à tendência humana de honrar sistemas hierárquicos e de controle social.

A maioria dos anarquistas se encontra em uma de duas categorias. A primeira abrange aqueles que já aguentaram tudo o que podiam, para sempre, de seus senhores e de outros anciões e que não estão dispostos a voltar sob nenhuma circunstância. Todos foram psicologicamente abusados e manipulados e a maioria também sofre abusos físicos. Grande parte foi tratada mal o suficiente para que laços de sangue fossem enfraquecidos ou mesmo completamente destruídos. Esses Membros jovens e furiosos, quer façam parte de um sistema virtualmente eremita ou do estilo de vida nômade da subcultura anarquista, compõem o núcleo duro-de-matar dos anarquistas. Embora variem entre alguns anos ou alguns séculos de idade sob o Abraço, a maioria desses anarquistas prefere morrer de pé do que viver novamente de joelhos. Eles fazem jus à reputação da subcultura, sua tradição e suas lendas, vivas ou mortas.

A verdade, contudo, é que esses eternos rebeldes são as exceções.

A grande maioria dos anarquistas são exilados temporários da Camarilla, como dito anteriormente. Esses Membros estão, essencialmente, descarregando sua fúria e frustração com as normas da sociedade vampírica, embora para os mortais, esse período de rebeldia possa se igualar a vidas inteiras. Façam eles parte dos anarquistas de fim de semana ou daqueles que passam alguns séculos aprendendo a apreciar a vida, a verdade é que eles são diferentes dos ideólogos da filosofia duro de matar. A aversão à autoridade dos anciões ainda não se tornou a característica marcante da personalidade desses anarquistas. A maioria dos personagens anarquistas são desse último tipo — os anarquistas sofridos são tão radicais e difíceis de interpretar como os anciões com um baixo nível de Humanidade.

A seguir encontram-se algumas perguntas que devem ser respondidas durante o processo de criação de um personagem anarquista. Isso irá ajudar o jogador a encarnar e definir seu personagem como um anarquista. Obviamente, as perguntas tradicionais do estágio Conceito da criação de personagem ainda se aplicam — as perguntas a seguir servem para ajudar a definir o personagem como um anarquista e não como um vampiro ou uma pessoa.

• Por que o personagem se encontra no círculo em que está?

Essa é uma pergunta extremamente importante. Nos jogos de *Vampiro: A Máscara*, a maioria dos "círculos" normalmente sofre alguma tensão interna, mas permanece junto devido à limitada extensão geográfica de suas não-vidas e a pressão social sobre eles, seja para cooperar ou formar uma aliança contra a manipulação dos anciões. Em uma crônica com anarquistas, isso não acontece. Os anarquistas são essencialmente nômades e vivem fora do alcance da lei. A falta de um interesse em comum deixa o grupo sem motivos para permanecer junto e grandes tensões internas normalmente significam que alguém está chegando perto da Morte Final.

O Narrador e o grupo como um todo devem decidir os interesses comuns do grupo antes da criação de personagens — isso não é, contudo, um mandato para a criação de personagens estereotipados para o bem da união do grupo. Um mesmo interesse pode atrair indivíduos de todos os tipos. Além disso, seja criativo. Qualquer um pode pensar em uma banda de rock ou em uma gangue de motos como base comum para os personagens. O que você acha, contudo, de um grupo composto por talentosos

jogadores de golfe, um quarteto de jazz ou (para os mais audaciosos) um grupo de jogadores?

Personalidades compatíveis também ajudam. Embora os personagens não tenham que ficar lado a lado como melhores amigos, não deve haver personalidades extremamente incompatíveis. Cabe aos jogadores se reunir e entrar em acordo quanto a questões de conflito que ameaçam a crônica, embora o Narrador deva estar sempre pronto para interferir e servir como mediador se um consenso não for facilmente alcançado.

• Contra quê o personagem está se rebelando?

O jogador deve pensar sobre a situação do personagem antes dele se tornar um anarquista. Pessoas que passam grande parte do tempo sendo controladas, maltratadas ou abusadas de alguma outra forma, especialmente por aqueles que amam, desenvolvem várias peculiaridades decorrentes de sua situação. Embora os efeitos sejam diferentes de pessoa para pessoa, eles normalmente estão intimamente relacionados com a situação que os desenvolveu. Vale a pena pensar sobre o que transformou o seu personagem na pessoa que ele é.

Procure manter em mente que o abuso sexual é um tópico muito sério para ser usado frivolamente como uma fonte de caracterização, embora a distorção da sexualidade vampírica ainda seja um terreno relativamente inexplorado. A caracterização está muito mais sujeita a ser afetada pela natureza psicológica do relacionamento entre um personagem e seu senhor. Os hábitos pessoais do senhor, seus métodos e ambientes preferidos de abuso, as tarefas habituais do anarquista e as situações que disparavam episódios abusivos são os fatores que mais provavelmente causaram alguma impressão no jovem vampiro, assim como os que mais irão ajudar a definir o senhor do ponto de vista do personagem.

• Qual a intensidade da devoção do personagem aos seus ideais? Ele é procurado por crimes?

Essa é uma outra questão importante. Alguns personagens só estão fugindo dos seus demônios internos, enquanto outros têm o compromisso de mudar o mundo em grande escala. Tomar uma decisão quanto à profundidade dos sentimentos de um personagem é um passo importante para sua criação, assim como garantir que todos os personagens compartilhem mais ou menos os mesmos sentimentos com intensidade semelhante. O revolucionário bombardeador não irá se sentir à vontade em um grupo de Membros que só querem esquecer o passado e criar uma vida nova. Da mesma forma, esse anarquista será uma quinta roda em um grupo que acha que os vampiros estão precisando mais, e não menos, controle social. Fazer com que esse tipo de consenso ocorra durante a criação de personagem é tarefa do grupo como um todo, que deve decidir com moderação e aconselhamento do Narrador.

OS ANCIÕES DA CAMARILLA

Sento-me em um aposento vazio rodeado pelo tesouro acumulado durante séculos. Vasos manufaturados nos dias da liga do Peloponeso enfeitam minhas prateleiras; esboços desconhecidos de Da Vinci estão emoldurados (um trabalho mal feito, na minha opinião) e pendurados nas paredes. O assoalho é feito com o mais branco mármore, as paredes, de mogno liso e luminoso. Do teto vem o



zumbido suave do ar condicionado, com temperatura e umidade reguladas com exatidão para preservar as relíquias que a casa abriga.

Sento-me em meio a todo esse esplendor e me sinto entediado. Nos últimos sete anos, noite após noite, eu sempre me sento neste mesmo aposento. Antes disso, sentava-me em um outro aposento, similar, em uma outra cidade a três mil quilômetros daqui. E séculos antes disso, sentava-me em um outro aposento, muito parecido com esse, conforme as multidões corriam de um lado a outro pelas ruas de Paris.

Estou entediado, carregado com um enfado tão esmagador que o seu peso poderia levar um homem inferior à loucura. Toda noite minha mente se projeta e acaricia a mente dos meus servos, aqui e em dezenas de nações, dando instruções a cada um deles. Um deles deve retirar todas as minhas posses de um banco em particular, precipitando o colapso da instituição e prejudicando o sequito de um rival cujo carnícal controla os respeitáveis serviços de poupança e empréstimos da instituição. Outro é enviado para caçar um meu bisneto renegado pelas ruas de Macao, expressando a manifestação do meu desgosto ainda desconhecido.

Sento-me aqui e observo o desenrolar dos meus planos. Sento-me aqui e observo meus rivais fazerem o mesmo. Carnícais e crianças vêm a mim, portando mensagens e fragmentos de informações. Às vezes eles me trazem comida, humanos ou neófitos de quem ninguém sentirá falta. Uma das crianças em particular está se tornando esperta, abraçando os desamparados, limpando-os e trazendo-os até mim para serem devorados.

Ele é um pouco esperto demais, eu acho. Quanto tempo levará para ele adicionar alguns produtos químicos modernos às refeições para me atordoar e preparar uma refeição rara para si mesmo? Não muito, eu acho — ele é ambicioso. É hora dele tirar umas férias prolongadas ou talvez eu simplesmente de a ele o destino que ele reserva para mim. Logo, eu acho — reconheço a fome que brilha em seus olhos.

Alguém bate na porta. Consinto a entrada e observo um dos meus carnícais favoritos — qual é o nome dela mesmo? Começo a esquecer — ela carrega um neófito embriagado consigo, explicando que sua bagagem aparentemente tornou parte em uma tentativa de assassinato, chegando a arrombar o refúgio.

Levanto-me e dou ordens para que tudo seja empacotado e transportado imediatamente. Se esse pedaço de lixo (cuja não-vida eu posso destruir em um segundo) conseguiu chegar até aqui, então pelo menos uma dúzia dos seus amigos também consegue. Esse lugar não é mais seguro.

Estou cansado da existência, é verdade. Cansado de traçar os mesmos passos todas as noites. Cansado dos mesmos desafios e mentiras. Mas não cansado o bastante para abandonar minha existência, por mais árida que seja. A vida ainda é doce, mesmo para os mortos-vivos. E mesmo conforme meus carnícais e crianças apressam-se ao meu redor, preparando-se para partir da que foi nossa casa por sete anos, sinto novamente a familiar emoção do medo. Somente um leve sabor — esse neófito e centenas de seus aliados não poderiam me machucar. Mas eles podem tentar e podem ter aliados ou patronos poderosos e assim a aranha sai do seu lar.

Tenho pena daqueles que estiveram esperando por isso.

COMO É SER UM ANCÍAO

Um vampiro, ao contrário de um vinho fino ou queijo primoroso, não fica melhor conforme envelhece. Mais esperto, certamente. Mais influente, mais fatal, mais temido, odiado e ressentido e muito mais poderoso — tudo isso sim. Mas nunca



melhor. Mesmo em meio a seus próprios pensamentos labirínticos, um ancião sabe disso. Ele percebe que conforme o seu sangue congela e sua pele se transforma em um pergaminho, aquilo que começou como um destino pior do que a morte se torna cada vez mais temido com o tempo. Esse conhecimento da podridão amarga que reside no coração de sua identidade, faz com que o ancião use as suntuosas válvulas de escape da crueldade e da ilusão. Se ele precisa aturar seus próprios abusos durante milênios, então todos precisam.

ATRIBUTOS COMUNS ENTRE OS ANCIÕES

Assim como o vento e as águas corroem as pedras, antes distintas, tornando-as de uma suavidade uniforme, o tempo e os desafios levam os vampiros anciões à similaridade. Embora eles estejam longe de serem idênticos, os anciões cada vez mais têm mais coisas em comum com os outros anciões do que com suas crianças. Juntos eles se recolhem de uma era odiosa de máquinas e igualdade, juntos eles se arrastam para sustentar a despedaçada Camarilla e manter intacto o desgastado véu da Máscara. Os anciões se lembram das fogueiras da Inquisição e vêem as chamas do Sabá à distância, e juntos, se tornam mais frios. Seus modos se tornam similares aos dos outros anciões e embora a similaridade crie o desrespeito, continua sendo digna de valorização conforme os ventos da mudança varrem o mundo dos Membros.

MEDO

Os anciões são a encarnação do medo. Nenhum vampiro inferior consegue contemplar as maquinações vis, a brutalidade ocasional e a abundância de poderes secretos dos anciões sem sentir um arrepião gelado conforme a jovem vitae se transforma em água. Mas assim como a corrupção na mente dos anciões mancha suas ações, também o medo que eles criam sobre os outros reflete o medo que há em cada um deles. Você deve estar imaginando que tais monstros nobres e imortais, possuidores de habilidades inacreditáveis e Disciplinas de poder assombroso, não têm medo de nada. Infelizmente, contudo, a extensa não-vida dos anciões lhes ensinou bem que o Mundo das Trevas é povoado de medos que desafiam a imaginação. Em vez de enfrentar desafios e arriscar tudo o que têm, os vampiros que sobrevivem séculos no escalão de elite da Camarilla aprenderam a fazer da discrição a alma da sabedoria. Inegavelmente, contudo, o conservadorismo traz covardia; a imortalidade traz inimigos; a traição traz paranóia. Essa armadilha é bastante sedutora para um ancião com inúmeros inimigos da Inquisição e do Sabá uivando na porta do seu refúgio. A lógica fatal da não-vida dos anciões demonstrou repetidas vezes que somente o temeroso sobrevive. Os vampiros anciões sacrificaram muito em troca da imortalidade; o sacrifício da coragem é fútil em comparação.

MEDO DA MODERNIDADE

Os anciões, já inclinados por seu papel e natureza a desconfiar de novidades, parecem estar furiosos com a velocidade com que o mundo moderno destrói e descarta o precioso estilo do mundo antigo. Virtualmente todos os anciões vieram de uma era onde as coisas só mudavam minuciosamente; um novo cordame para navios a vela ou um novo desenho de espada só apareciam uma vez por século. A lógica da tradição manteve a humanidade com os pés no chão; quando os modos do mundo antigo foram esquecidos, a fome foi uma consequência inevitável. Os anciões mais antigos se lembram da glória de Roma, Cartago e até mesmo de Ur e durante mil anos descansaram seguros com o conhecimento de que a humanidade só seria capaz de avançar até certo ponto antes de se

destruir em uma onda de barbárie. Os anciões controlavam a mão governante; frouxamente ou rigidamente, conforme lhes agradava, mas sempre estavam no controle.

Essa certeza presunçosa foi abalada com o fim da Idade das Trevas e destruída com a chegada da Era da Máquina. Repentinamente o rebanho adquiriu o poder da velocidade, do aço e da riqueza que a nobreza vampírica guardara com tanto zélo. Pior que isso, as novas descobertas libertaram os humanos do solo; o velho ciclo fora rompido conforme a humanidade fluía para as gananciosas cidades e deixava os Lupinos no comando do campo desolado. Reis perderam a cabeça, a humanidade perdeu o seu respeito pela tradição e os anciões perderam sua última conexão tênue com o mundo mortal.

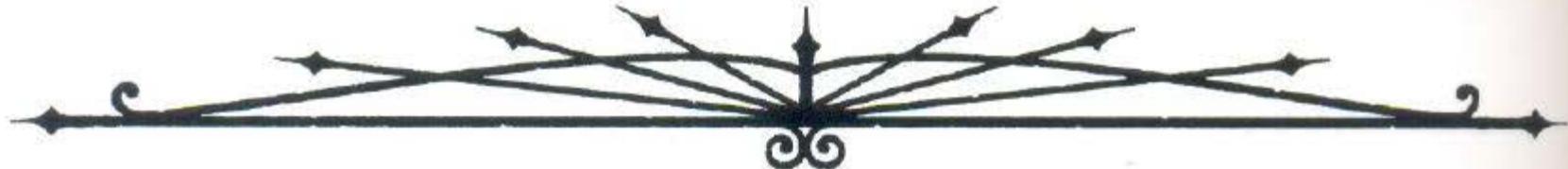
Atualmente, a Era do Computador mói os fragmentos do mundo dos anciões, transformando-o em pó ante olhos horrorizados. Cada nova década parece pilhar mais perversa e imoralmente as que passaram. Os humanos se matam incessantemente, construindo armas que seriam capazes de varrer a vida — e a não-vida — da Terra. A informação, antigamente guardada zelosamente pelos clérigos, flui pelo globo mais rápido do que a velocidade do pensamento, deixando os lentos anciões boquiabertos enquanto passam. Telégrafo, telefone, televisão, satélites, Internet — de alguma forma, esses experimentos se transformaram em palavras de poder as quais os anciões nem mesmo sabem falar.

MEDO DOS JOVENS

Os anciões poderiam pensar no turbilhão de mudanças como algo aceitável, ou até mesmo desejável, se ele fizesse com que os Membros se voltassem à Camarilla em busca de liderança. Infelizmente para os anciões, esse hospício é o mundo onde os odiosos ancillae (e neófitos desprezíveis) cresceram. De alguma forma, esses filhotes insolentes estão convencidos de terem domado o indomável; eles compartilham a ilusão da humanidade de que a tecnologia e as mudanças criam servos úteis em vez de inimigos poderosos.

Essa fraqueza de pensamento e personalidade demonstra a tendência crescente dos Membros mais jovens de adotar o estilo de vida anarquista mesmo prestando homenagens superficiais aos seus melhores. A podridão que destruiu as igrejas e reinos humanos agora também infesta a Camarilla. Os vermes da igualdade, liberdade e fraternidade corroem a sociedade vampírica, enquanto os anciões respondem com uma força nunca sonhada pelos monarquistas mortais. Os vampiros mais jovens aceitam alegremente os gritos da humanidade em suas veias juntamente com os narcóticos desprezíveis, a música dissonante e a moda proletária dos Canaille de onde eles vêm e se alimentam.

Os vampiros mais jovens, raramente melhores do que a rale humana, sentem rancor pela liderança justa — e comprovada pelo tempo — de seus anciões. Os anciões, por sua vez, complicam ainda mais a situação, lançando crianças contra crianças em um jogo interminável de manipulação, ilusão e intriga. Para os anciões, isso é apenas uma forma sensata de autodefesa. Afinal, para uma criança ambiciosa, a única rota segura para o poder se encontra no casco diablerizado de um ancião. Normalmente, os mais jovens e os de sangue ralo não seriam nenhum problema — mas o mundo muda muito depressa nos dias de hoje. Os humanos colocaram seus pés sobre a lua virgem e descobriram as sementes da concepção humana; é bastante possível que eles venham a tropeçar em alguma grande ameaça para os Membros usando os



seus computadores, suas sondas de DNA e seus artefatos atômicos. Se isso acontecer, somente os mais fracos e desprezíveis neófitos irão compreender o potencial em jogo — e suas ridículas exigências de independência e igualdade podem tentá-los a usá-lo — esse é o pesadelo dos anciões.

MEDO DOS MAIS VELHOS

Oposto ao pesadelo quase concretizado de um mundo em transformação e uma juventude rebelde, o medo que os anciões têm dos Matusaléns (e daqueles que vêm antes deles) é real e racional. Os Matusaléns certamente existem e se escondem propositadamente das mais minuciosas tentativas de busca dos anciões. A partir dessas premissas indubitáveis surge uma única conclusão: os Matusaléns jogam jogos realmente profundos, usando os anciões como peões em uma luta oculta.

Os vampiros anciões sabem que se estivessem na posição dos Matusaléns, eles não demonstrariam nenhuma misericórdia e não revelariam nada aos seus infelizes lacaios. O medo que os anciões têm dos Matusaléns é o medo do seu próprio reflexo. Boatos de que alguns Matusaléns passaram a fazer parte do Inconnu ou alcançaram a Golconda oferecem um pequeno conforto. Ambos os destinos são desconhecidos e o desconhecido é um território a ser descoberto. O Inconnu, principalmente, é um motivo de preocupação para os anciões. A seita, simultaneamente uma censura à covardia e avareza dos anciões e uma ameaça ao poder destes, só podem ser conciliados — ou evitados.

Ainda mais detestável para o senso de identidade dos anciões é a lembrança dos Antediluvianos, os poderosos pais de cada um dos clãs, capazes de destruir nações e perturbar a superfície do mundo mesmo das profundezas do torpor oculto. Conforme as profecias do *Livro de Nod* vão se manifestando durante o fim dos tempos, os anciões vêm os Antediluvianos ascendendo lentamente em direção aos afazeres dos Membros como tubarões grandes e velhos atraídos para o sangue esparramado na superfície. Quando a última noite vermelha cair, os anciões temem também cair, indistinguíveis dos desprezíveis neófitos no frenesi final de seus senhores.

Os anciões se encontram em uma situação muito difícil, desejando desesperadamente que os rumores sobre a morte (ou ascensão à Golconda) dos Antediluvianos sejam verdade, e ao mesmo tempo incapazes de dar apoio aos rumores por medo de enfraquecer as tradições de linhagem e clã que mantêm a Camarilla unida sob sua tutela. A tentativa de concretizar seus desejos proibidos e a fundação de seu poder faz com que os anciões estejam cada vez mais longe da verdade e da clareza de discernimento trazida por ela.

MEDO UNIS DOS OUTROS

Ainda maior do que a ameaça potencial dos jovens e da ameaça oculta dos antigos é a real e contínua ameaça dos demais anciões. Os outros anciões também iludem em busca do poder dentro das cidades e da própria Camarilla; uma observação chave ante o Círculo Interno, uma ninhada de carniçais ou um trivial pagamento em dinheiro para um incendiário humano podem ser armas mantidas tanto por aliados como por inimigos.

A hesitação de um ancião inspira novas competições de ganância e inveja entre os demais que lutam sobre os espólios. Essas lutas criam novas rivalidades e estimulam as antigas. Nenhuma lealdade é tão permanente quanto parecem ser os conflitos. Os anciões compreendem, no fundo de suas

contaminadas essências, que precisam triunfar ou morrer sob as garras de seus companheiros. Esse triunfo pode acontecer daqui a um milênio ou durante a próxima noite, mas ele deve acontecer, caso contrário a não-vida perderá seu sentido e as blasfêmias cometidas para afastar a Morte Final terão sido em vão. Todo ancião trama contra todos os outros e teme — justificadamente — as tramas dos outros contra ele mesmo. Os 500 anos da Camarilla são um piscar de olhos para o potencial de vida dos anciões; os mais antigos entre eles se lembram de um tempo em que o Lextalionis era a lei de todos contra todos. É difícil chegar a acordos e estes são acompanhados por advertências e entrelinhas.

MEDO DO SABA

A inquietação dos anciões uns com os outros ainda é secundária ao terror da Mão Negra e da heresia vil abrangida pelo Sabá, por bons motivos: as tramas e intrigas de seus colegas crescem de raízes compartilhadas por todos os membros da Camarilla, enquanto a florescência do Sabá se dá em um solo diferente. O Sabá reivindica abertamente a destruição dos anciões da Camarilla, o afogamento da sociedade dos Membros em uma onda de fogo e sangue e o fim da tradição e do respeito. O Sabá blasfema contra as leis da Camarilla e as ferramentas e estratégias desenvolvidas durante anos cansativos de lutas dentro destas leis parecem cegas e inúteis diante das chamas da nova anarquia. Especialmente para os vampiros anciões, o medo do desconhecido transcende o ódio e o medo de si mesmos.

Certamente, o medo do Sabá também é o medo da Besta que se encontra em cada um dos vampiros anciões. Cada capricho secreto reprimido por ser arriscado, cada fantasia proibida considerada perigosa e cada lembrança de um privilégio maligno durante a Idade das Trevas retornam durante a noite junto com os sussurros do chamado sedutor do Sabá: Rejeite a Máscara e cace livremente. Rejeite as Tradições e inunde o mundo com Membros. Vire as costas para a censura dos clãs e os decretos dos justicaires. Esses são os cantos da sereia que o Sabá usa para destruir a vontade e extraír a determinação da Camarilla. Se até mesmo os anciões conhecem as dúvidas e sentem a tentação nas profundezas de seus corações duros, as tentações do Sabá devem soar como convites ainda mais sedutores aos impotentes ancillae e os vazios neófitos.

O Sabá sabe disso e ousa impulsionar as crianças na profana diablerie. Exposição ao contágio oferece o risco de uma epidemia, mas a quarentena parece cada vez mais distante a cada noite que passa. Hordas de neófitos gritando em busca de um vitae refinado esmagam os refúgios dos anciões, incorporando a multidão — esse seria o preço do fracasso.

MEDO DOS CAÇADORES

Embora o Sabá esteja mais ou menos sob controle, se o contragolpe da Camarilla atravessar o desvanecido véu da Máscara, os anciões também correm o risco de ser destruídos. Cinco séculos atrás, os medos da humanidade juntamente com seus conhecimentos cavaram uma trilha cauterizante nas fileiras dos Membros. Somente o desespero e a sorte de Caim salvaram a raça dos mortos-vivos. Se os gritos da Inquisição surgirem novamente durante essa odiosa era moderna, onde a humanidade alcançou a casa dos bilhões e desenvolveu ainda mais as infernais e engenhosas ciência e tecnologia, até mesmo os Antediluvianos poderiam cair.

Ser forçado a esconder-se dos mortais pode ser vergonhoso, mas o orgulho medieval provou ser suicida. Aqueles que foram, e por direito ainda deveriam ser, os senhores do mundo têm que se



esconder nas sombras, mexendo os cordões da ignorante humanidade como um titeriteiro veneziano em vez de dominá-la com presas nuas e punhos em riste. Ainda mais irritante é o fato de que cabe aos odiosos anciões proteger o rebanho laborioso da voracidade dos vampiros, sabendo que somente mantendo intacta a espada em suas gargantas eles os impedirão de acertar seu alvo.

Esse medo, assim como os demais medos dos anciões, nasceu da contradição e da natureza da vida moderna. A trilha da circunspeção, do poder oculto e de conspirações, é o único caminho aberto para os Membros. O trato corruptor dos vampiros os força a aceitar a situação, impô-la a seus progênitos mal- agradecidos, defendê-la contra a insanidade e fúria suicida e transformá-la em uma necessidade absoluta.

FRUTOS DA CAMARILLA

Confusos como são devido a esses medos racionais, os anciões da Camarilla são incapazes de tratar seus semelhantes com o mesmo respeito que se sentem dignos de receber. Demonstrar consideração, pagar confiança com confiança e agir de comum acordo ou por fé genuína é demonstrar fraqueza e expôr o pescoço para as presas de um rival. Portanto, ao contrário de um grupo de irmãos, a Camarilla é um covil de cobras, um jardim envenenado que só produz frutos estragados.

ÓDIO

Os anciões odeiam tudo o que temem. O medo expõe as feridas gotejantes e esfoladas na psiquê dos anciões. Os anciões, a não ser através da mística Golconda, não são capazes de curar esses ferimentos ou reconciliar as pressões conflitantes que as mantém abertas. O único recurso que lhes resta é submergir suas dores no ardor cego do ódio.

Milênios de prática fizeram dos anciões mestres da arte do ódio. Os anciões sabem como manter o rancor fervendo, como se lembrar de um menosprezo e como demonstrar um rosto audaz ou uma face respeitosa diante de um inimigo enquanto se remói por dentro. Nos Elysios, os novatos só vêem o brilho superficial, a glória e o calmo exercício de poder e controle dos anciões, mas é o fogo do ódio que cria o brilho radiante da sociedade vampírica. O ódio serve como um bálsamo para as feridas causadas por companheiros e medos e como uma desculpa para tudo que dã errado ou não é concluído. Um novo ódio deve ser saboreado, encorajado, alimentado e desenvolvido. O ódio fornece aos anciões algo precioso — um significado para suas não-vidas. Afinal, para criaturas que observaram uma lua cheia se erguer sobre a Constantinopla de Justiniano, governar Cleveland não é um grande desafio. O verdadeiro desafio é preservar uma rivalidade com um predador tão sagaz e astuto como você próprio. O ódio, ironicamente, fortalece a Camarilla. A competição seleciona os mais fortes e o ódio incendeia a competição. Amizade e lealdade, por outro lado, tornam-se compromissos, pontos fracos contra o ataque de rivais. Sendo assim, até mesmo aliados naturais mantêm alguma distância por trás de uma fachada de breves formalidades ou insultos floreados.

Entre as maldições dos anciões, sua memória privilegiada está entre as piores. Eles não só são incapazes de esquecer um menosprezo, como também sabem que nenhum outro ancião irá esquecer um. Portanto torna-se praticamente impossível salvar as aparências — até mesmo perdas de posições praticamente insignificantes são guardadas para sempre na memória, marcando o perdedor como um fraco a ser saqueado. Os anciões nunca

esquecem e nunca perdoam. Esquecer é desistir da ação e do poder, enquanto perdoar é simplesmente se render.

INVEJA E MENTIRAS

A sociedade vampírica funciona como um jogo clássico de soma zero: Para cada vencedor, há pelo menos um perdedor. A única maneira para os anciões ascenderem na hierarquia da Camarilla é por meio da remoção de seus rivais — politicamente, se possível, e fisicamente, se necessário. Com novos Membros sendo produzidos a cada momento e ancillae ambiciosos empurrando por baixo em um desesperado *guerre à mort* darwiniano, os anciões geram inimigos mesmo se ficarem imóveis.

Isso faz com que os anciões estejam sobrenaturalmente cientes do status de cada um dos demais anciões, eternamente com ciúmes de cada pedaço de poder ou demonstração de influência de um rival. Se um ancião ascender, terá sido sobre as costas de seus companheiros. Até mesmo um ancião que não estava envolvido pode entender que o prêmio recebido pelo seu rival era, por direito, seu. São poucos os grupos, facções e seitas que duram muito sob a força corrosiva da inveja dos anciões. Somente os unidos Tremere funcionam como um verdadeiro grupo e o medo e ressentimento que os demais clãs têm do sucesso *arriviste* do clã conspира para manter o equilíbrio. A inveja dos clãs, portanto, é virtualmente a única lealdade que um vampiro presta. Alguns vampiros vêem a presença de Membros de mesma opinião como um intervalo entre as árduas intrigas da Camarilla, enquanto outros ressentem-se até mesmo de seus companheiros de clã por receberem mais recompensas do que deviam ou interferirem em intrigas delicadas.

A constante demanda de informações sobre o status de outros anciões da Camarilla levam a fofocas e insinuações espalhadas por inimigos, aliados por conveniência ou qualquer outro ancião que encontrar alguém disposto a ouvir e com uma oferta de informações interessantes em troca. Devido à pequena oferta de informantes verdadeiros, as falsificações — mentiras elaboradas com astúcia, suposições impulsivas, fraudes desesperadas — se espalham cada vez mais pela sociedade dos Membros. Os vampiros que não têm um conhecimento verdadeiro, oferecem uma moeda falsa com a esperança desesperada de obter pequenos pedaços de informações ou interpretações confiáveis.

Os canais de fofoca rumam em pelo menos duas direções. Informações falsas inevitavelmente voltam ao seu alvo, gerando cada vez mais mentiras ciumentas. O conhecimento verdadeiro ainda é um prazer proibido para os anciões devido à barreira de espinhos que eles mesmos construíram ao seu redor. Portanto, qualquer notícia ou ação é imediatamente interpretada da pior maneira possível; nenhuma notícia é boa, mas sempre é uma notícia. O ciclo da inveja anda sempre em frente, conforme os anciões realizam tentativas de enfraquecer seus companheiros com rumores obscenos e intrigas. Enquanto isso, os anciões da elite tentam denegrir a imagem e envenenar a reputação de qualquer um abaixo de si, esperando que sua perversidade permaneça escondida em nuvens de falsidade.

RANCOR E INTRIGAS

Com o valor da informação inalterado, os anciões recorrem a outros métodos para manter a hierarquia. Sem motivos dignos para prejudicar os outros anciões, pretextos têm que ser criados. Sabendo que sua sobrevivência está em jogo, mas sem a coragem ou capacidade para atacar abertamente, os anciões permitem que o subterfúgio e o menosprezo substituam o combate e o exílio. A



atmosfera da Camarilla se transforma em uma estufa de pequenas ofensas e golpes sutis.

Como se a imortalidade já não fosse perigosa o bastante, ela também trás um enfado debilitante. A uniformidade dos antigos medos e ódios, a banalidade da formalidade falsa dos Elísios e o alto preço de ações decisivas contra ameaças verdadeiras se misturam formando um coquetel fatal. O cozimento precipitado resultante leva os anciões a brigar por amor à briga. Incitar uma nova tempestade nos aposentos sufocantes da Camarilla pode ser perigoso, mas esse é praticamente o único perigo que os anciões correm. Os códigos do Elílio mantêm as apostas baixas, para que vinganças rancorosas e mesquinharias cultivadas por décadas não desviam os vampiros de assuntos importantes (e assustadores) com discussões momentâneas.

PODER

Se os anciões estão mortos de medo, obstinados com o ódio, isolados pela inveja e distraídos pela intriga, como eles mantém sua influência sobre uma região? Em primeiro lugar, é importante saber que um ancião fraco perde rapidamente sua posição para seus companheiros — ancillae ambiciosos e contemporâneos ávidos são capazes de remover qualquer ancião que se prove incapaz de cuidar de seus próprios interesses. Apenas os mais fortes sobrevivem e a sobrevivência aumenta os poderes daqueles que compartilham os espólios dos derrotados.

Em segundo lugar, seres imortais que temem por sua vida trabalham incessantemente para aumentar seu poder pessoal. A verdade é que a paranóia e a idade conservadora impedem que muitos anciões façam movimentos súbitos e arriscados ou lucrem muito com um golpe de sorte. Centenas de pequenas vitórias, contudo, constróem recursos imensos com o tempo — e tempo é uma das coisas que todos os anciões têm em abundância. Nunca se esqueça de que os anciões tiveram o tempo de muitas vidas mortais para aprender a lição do poder e colher muitas fortunas e favores.

RIQUEZA

Essa é uma das inovações alcançadas pela era moderna com a aprovação inadequada dos anciões — as contas de acúmulos de juros. Até mesmo os mais conservadores Tremere, os mais reservados Nosferatu e os mais claustrofóbicos Gangrel encontram segurança no fato de que humanos grisalhos e enrugados em escritórios localizados desde Zurique e Ilhas Caiman até Hong Kong estão adicionando moedas e mais moedas para a reserva de muitas existências. Os lisonjeiros Ventrule conhecem melhor esse lado. Eles se movem facilmente entre as salas de reuniões de Wall Street, os escritórios de frente ao mar da cidade do Panamá e as antigas reservas da nobreza europeia. Juntamente com a riqueza, vem tudo o que o mundo mortal tem a oferecer: segurança, poder político, luxo, prestígio, vida ou morte. Se a moeda substituiu a igreja e a coroa na idade moderna, com o seu poder também surge uma fraqueza crucial. Tudo — relíquias, almas, nações — pode ser comprado com a quantidade certa de dinheiro.

É óbvio, contudo, que o dinheiro tem seus aspectos negativos, principalmente no que diz respeito ao dinheiro moderno. Hoje, a arbitragem de câmbio computadorizada comete fraudes legais e furtos em um continente, investe o produto em outro e colhe os frutos em um terceiro — tudo isso enquanto um ancião Ventrule escolhe um banqueiro. Os computadores, a globalização, a fuga de capital e o capital secundário criam um problema cada vez maior para os anciões que não estão acostumados com a noção



de carta de crédito e ainda se confundem com a idéia de papel moeda. Por enquanto, somente os assistentes humanos mais espertos se aproveitam da situação, mas futuramente até mesmo os humanos mais cegos serão capazes de enxergar a oportunidade. Os neófitos de alguns clãs, acostumados com ATMs e NASDAQs, ficam encarregados de observar os humanos, enquanto outros anciões confiam mais no antigo poder do laço de sangue. Contadores carnícias sufços são assistentes financeiros ainda melhores do que símbolos de status.

STATUS

Ao contrário do dinheiro, o status só é valido dentro da comunidade dos Membros. O status é o placar que contabiliza as intermináveis intrigas da Camarilla; todas as transações são denominadas de acordo com a percepção de poder e o consentimento das hárpias. A utilização de qualquer outra unidade de poder dentro dos confins do Elsio é proibida pelas Tradições, portanto, aqueles que têm status têm os títulos de valor. Juntamente com o status pertencente aos senhores invisíveis do mundo vem o acesso ao príncipe e formas mais concretas de poder. Grandes fortunas e o destino de exércitos do mundo mortal podem depender de uma observação arriscada ou de versos lisonjeiros nas alturas rarefeitas da corte de um príncipe.

Ao contrário das reservas de recursos nos cofres das Ilhas Caiman, o status de um ancião decai e ascende conforme ele o utiliza ou armazena. Se um ancião não for capaz de se associar a um vampiro ascendente, ele arrisca uma perda de status tão séria como se tivesse apoiado um perdedor. As correntes de associações, favores e intriga unem todos os anciões da Camarilla. O status pode ser um milagre; o sucesso garante o status e o status garante o sucesso. Se a iniciativa de um ancião desferir um golpe certeiro no Sabá local, ele pode perder status aos olhos de muitos, apesar de sua vitória. Afinal, ele se destacou mais do que o príncipe, um ato terrível de *lesa majestade*. Reciprocamente, um ancião que desfruta de muito status em sua cidade pode descobrir que seus golpes contra o mesmo inimigo atingem com mais força conforme os demais Membros se apressam para ajudá-lo, aquecendo-se no reflexo de sua glória. Um triunfo adequadamente dramático (ou mesmo uma festa brilhantemente preparada) pode mudar radicalmente a hierarquia, embora os vencedores e perdedores nem sempre sejam os mais óbvios.

Os anciões Toreador, bem-educados para julgar a forma intangível da arte e avaliar praticamente tudo, discernem e recompensam status com mais sabedoria do que qualquer outro clã. Infelizmente, conforme as novas gerações exigem sua parcela de status e adicionam camadas e mais camadas de falsidade, envenenando a memória de todos os anciões, o status deles tende a decair. Assim, os Toreador precisam gastar quantidades cada vez maiores de capital político para manter o seu status conforme o medo e a inveja corrompem as gentilezas sobre as quais descansa o seu poder.

DISCIPLINAS

Assim como o status é uma exclusividade do Elsio, os segredos das Disciplinas são uma exclusividade dos Membros. Consequentemente, elas só são utilizadas em último recurso; quando todas as demais formas de competição são descartadas, os poderes de Caim apóiam as demonstrações políticas e físicas. Devido à reverência que os anciões têm pelo poder do sangue, seu talento com as Disciplinas realmente os marca como seres superiores. Os vampiros mais jovens freqüentemente sentem que suas Disciplinas os tornam semideuses: Quão mais divinos será

que os anciões — capazes de esmagar qualquer ancillae ascendente com apenas um toque — se sentem? Algumas Disciplinas tornam explícita a relação entre os poderes, particularmente a Presença e a Dominação.

Os mais novos mestres das Disciplinas, o Clã Tremere, podem muito bem achar que são os mestres da Camarilla. Uma das confirmações é que a facilidade única dos seus membros com a Disciplina Taumaturgia lhes permite anular muitos dos poderes dos outros clãs. Os Tremere promovem a disciplina dentro da rígida hierarquia do clã, argumentando que o poder disciplinado gera Disciplinas poderosas. Os anciões dos outros clãs sorriem educadamente diante da presunção desta linhagem recém-nascida. Séculos de prática gastos no aperfeiçoamento das artes do assassinato e da escuridão transformam qualquer Disciplina em uma arma temível na mão de um ancião. Até mesmo a Fortitude passiva se torna fatal se o seu usuário escolher sabiamente o campo de batalha: uma estufa em uma manhã de verão, por exemplo.

INFLUÊNCIA

A Camarilla existe para manter a humanidade dentro do alcance das garras dos Membros. É lógico, portanto, que seus anciões não pouparam esforços para inclinar os humanos em direção a sua vontade deturpada. É óbvio, contudo, que com as garras de cada um deles voltada contra as forças de todos os outros, é muito mais difícil que essa influência passe desapercebida e ainda mais difícil mantê-la assim. Conflitos preparados entre comunidades humanas são excelentes válvulas de escape para rivalidades vampíricas que não puderam ser concluídas devido à censura da Máscara e do Elsio. Sendo assim, ataques indiretos contra rivais são melhor preparados por meio de intermediários humanos, freqüentemente manipulados pela aparência externa de bandeiras falsas que mantêm os anciões longe da sujeira das brigas de rua e da política vulgar.

Devido a alguma lógica distorcida mas ainda assim compreensível, tais vias indiretas se tornaram a especialidade dos anciões Malkavianos, acima de todos os demais. As milhares de pequenas interações com as quais nem mesmo um vampiro poderia se manter informado, de alguma forma parecem favorecer os Malkavianos. Será que isso se deve ao funcionamento da Ofuscação e Demência abaixo do radar de alguns dos clãs mais nobres, como alegam os Ventre e Tremere? Ou talvez o poder da própria loucura manifestado na Rede de Loucura Malkaviana, conforme alguns Toreador alegam perceber e alguns Malkavianos mais sensatos parecem sugerir? Ou será simplesmente que discernir os verdadeiros motivos de um Malkaviano é sempre um exercício de desorientação e, portanto, qualquer ação que eles executem tem que passar por um caminho retorcido no mundo mortal? Isso não quer dizer que os outros clãs se encontram indefesos. Os Brujah chamam matadores e incendiários às ruas, os Ventre mantêm cargas e contas em banco congeladas, os Tremere trabalham secretamente nas margens da humanidade. É verdade que a influência nem sempre substitui a força de um ataque fatal súbito, contudo, a influência de um ancião pode orquestrar habilmente esses ataques de qualquer armazém ou multidão próxima — uma mão invisível manejando uma lâmina visível.

CONTATOS

A verdadeira moeda corrente por trás do status, da influência e até mesmo da riqueza é a informação. O conhecimento é poder, e saber quem sabe o quê é o primeiro passo em uma campanha próspera contra qualquer inimigo. Todo ancião tenta manter uma



rede de crianças, lacaios e até mesmo mortais comuns para reunir, correlatar e passar adiante informações vitais. Essa rede, obviamente, torna-se alvo de subversão e ruptura por parte dos rivais. Ainda pior, o ancião precisa gastar grande parte do seu tempo revirando através das informações para poder separar o joio do trigo. Delegar esse serviço dá aos juniores acesso à informação — acesso e, consequentemente, poder. Ainda pior, isso significa confiar seus próprios segredos aos seus subordinados. Saber o que é importante para um ancião é o mesmo que saber o que o ancião quer, deseja e teme. Essas informações proporcionam uma vantagem poderosa e poucos anciões as entregam de boa vontade.

Os anciões Nosferatu nunca fazem isso, mas eles têm a vantagem do tempo. Enquanto os demais anciões perdem seu tempo nas cortes e em charadas elaboradas, os Nosferatu andam pelos esgotos e por canais subterrâneos em busca de informações. Enquanto os anciões não podem confiar em seus subordinados, os subordinados Nosferatu nunca podem confiar uns nos outros — a Ofuscação, a Disciplina favorita dos Nosferatu, permite que anciões ouçam tudo na forma que desejarem. Assim, os Nosferatu conseguem manter seus segredos intocáveis. Eles não se utilizam dos rumores e mentiras que os Toreador e os outros papagaios da corte precisam ficar repetindo para se manter *au courant*. Os Nosferatu são capazes de penetrar o fluxo dos esgotos em busca de informações valiosas e vendê-las para quem pagar mais. Certamente, esse fluxo tem se tornado mais grosso e asqueroso à medida em que a Camarilla se dedica cada vez mais à mesquinharia e paranóia. Os anciões Nosferatu precisam decidir se devem restringir o suprimento de boas informações, correndo o risco de serem atacados por aqueles que buscam o seu poder, ou depreciar a moeda do fato com fragmentos de mentiras plausíveis. Até mesmo essa questão deve ser mantida em segredo, mas os Nosferatu não são o único clã com os ouvidos ligados.

ALIADOS

À medida que o cuidadoso equilíbrio da Camarilla se inclina de forma alarmante, os clãs e anciões brigam em busca de aliados, tanto dentro como fora das cortes. Aliados têm que ser tratados como iguais, um teste irritante para os orgulhosos e medrosos anciões. Se for ofendido ou traído, um aliado astuto sabe que os seus serviços sempre serão aceitos em algum outro lugar — como pelo rival do traidor. Infelizmente, uma existência como senhor da criação e uma outra como um manipulador paranóico transformou a maioria dos anciões em criaturas menos do que capazes de alcançar o nível de diplomacia necessário para fazer aliados em um mundo cada vez mais perigoso.

FORÇA

Quando tudo mais falha, a força bruta é uma forma garantida de resolver qualquer problema, pelo menos provisoriamente. Os fundadores de Cartago descobriram essa verdade eterna e essa é uma lição que o mundo nunca cansa de ensinar para os anciões que só confiam em sua lâbia e em lacaios comprados. Afinal de contas, os anciões da Camarilla só conseguem manter sua posição porque em última análise, ninguém é forte o bastante para deslocá-los — ainda. Mas por enquanto, os anciões lutam suas guerras utilizando-se dos embates entre humanos, mas uma força de mortais dispostos a matar ou morrer pelos ideais políticos de um vampiro é algo difícil de encontrar e ainda mais difícil de manter.

Os anciões Brujah estão bastante cientes da utilidade da violência, tendo em vista seus dias de juventude: os humanos irão matar e morrer alegremente por ideais convincentemente articulados pelos Brujah. Radicais de todos os tipos, fanáticos rancorosos ou em campanhas vigorosas e matadores procurando

por algum motivo para esmagar cabeças são conhecidos por seguir os Brujah (sejam ancillae Icônochlastas seguindo as instruções dos anciões, ou mesmo os próprios anciões Idealistas), influenciados por apelos emocionais cheios de paixão que nenhum ancião de outro clã seria capaz de imitar. Os outros Membros têm que se apoiar no medo, no dinheiro e na cobiça pelo poder para erguer suas tropas — embora a crença Brujah crie guerreiros dedicados, o dinheiro dos Ventres ergue batalhões gigantescos. Os Nosferatu usam a chantagem (ou, se isso falhar, bombas de gás no sistema principal de ventilação), os Tremere usam o poder de seus feitiços; cada clã possui o seu próprio arsenal para lutar suas guerras secretas. A Camarilla visivelmente tenta direcionar essas energias contra o Sabá, assim como os lacaios reais dos anciões tentaram afastar seus próprios vassalos com as Cruzadas quando os lordes vampiros detinham abertamente o poder. Essa política de distração foi indiferente na época, mas a sobrevivência da Camarilla depende de um funcionamento aperfeiçoado na época atual.

SOBREVIVÊNCIA

A sobrevivência é o maior objetivo dos anciões, individualmente, e da Camarilla como um todo. Um vampiro ancião irá, despreocupadamente, sacrificar qualquer coisa ou qualquer um para prolongar sua existência. Os anciões respondem às ameaças contra sua existência de forma esmagadora e com golpes desesperados, como o abanar de braços de um homem que morre de medo de aranhas quando confrontado com uma teia de aranha no batente da janela. Anciões lentos, caridosos, piedosos ou relutantes não sobrevivem. Todo ancião sabe e já comprovou isso diversas vezes em vilas montanhosas, prédios urbanos e qualquer outro lugar intermediário. A única coisa que irá afastar um ancião do seu medo é um perigo mortal. Um rato encurralado parece calmo se comparado a um ancião temeroso por sua não-vida. Nenhuma estratégia é arriscada demais, nenhuma ameaça é sombria demais, nenhuma punição é severa demais e nenhuma vingança é final para um vampiro ancião confrontado com sua Morte Final.

Embora essa devoção desesperada à não-vida leve à paranóia, à malícia, à inveja e ao desprezo que ameaça destruir a sociedade dos anciões e as cortes da Camarilla, ela é também a única força capaz de os estimular a mantê-las. Enquanto as ameaças externas forem maiores do que as internas, os anciões se agarrarão ao seu casco com uma tenacidade de ferro. Se com esse apego frenético eles estão dividindo a Camarilla, ou abandonando-a enquanto se amontoam sob seu teto inadequado em vez de se posicionarem para defendê-la, é mistério para os homens.

OS ANCIÕES DE CADA CLÃ

Embora os anciões compartilhem a característica do medo, do ódio gerado pela Camarilla e do desespero que lhes permite prolongar suas existências cancerosas, seu sangue ainda não se tornou túrgido ao ponto de não recordar sua herança. As diferenças entre os clãs aparecem nos anciões tanto quanto aparecem nos frágeis neófitos, alguma vezes até mais excentricamente, refletindo os efeitos lentos e evidentes da idade e do cansaço. A Maldição de Caim e as limitações da Camarilla levam todos os anciões à desintegração. Apenas o sangue dos fundadores os une a si mesmos e uns aos outros.

BRUJAH

Os anciões Brujah conhecem a tensão entre sua posição tradicional de poder e a postura de desobediência rebelde dos membros mais jovens do clã. Para os espectadores, eles parecem



exorcizá-la em brigas de rua e agitações da plebe, levando os Ventrue a tagarelar sobre a "sublevação do marketing". A verdade é que nada mudou. Depois de alguns séculos de poder, a revolução por si só perde o charme. Contudo, os anciões se lembram de cada noite na antiga e gloriosa cidade de Cartago e o fogo trêmulo de Moloch e Tanith. Para esses Membros, cuja existência fala da persistência das coisas mortas, Cartago ainda pode se recuperar. Os anciões Idealistas acreditam que ela pode se erguer sobre as ruínas do mundo; a maioria dos anciões Brujah acredita que Cartago pode ser fundada novamente por trás das paredes protetoras da Camarilla. Os Iconoclastas mais jovens têm poucas esperanças de desvendar o que está por trás da máscara dos anciões Brujah, mas os poucos neófitos que alcançam um acorde da memória de um ancião podem ser apanhados por devaneios — em lembranças de revoluções milenares. São poucos os que têm o poder dos sonhos antigos, exceto talvez pelos mais antigos sonhadores.

MALKAVIAN

Os anciões Malkavianos, nascidos próximos ao sangue de Malkav e distantes de sua época, vêm os dois extremos se fraturando em um, juntamente com todos os outros extremos, obviamente. Em algum lugar nesta filigrana entrelaçada se encontra um padrão, a verdade que se encontra exposta somente para aqueles corajosos o bastante para olhar sem hesitar. Esses anciões observam o mundo com um olhar aguçado por centenas de visões chamadas de alucinações pelos cegos voluntariosos. Presságios revestem todas as ações desses anciões; o alarme de um carro emite a sinfonia da criação, enquanto a estrada para Nod se encontra nos intestinos de um ser humano. Tudo é provisório, nada é temporário. Quando os anciões Malkavianos voltam o seu olhar para os outros, qualquer coisa pode acontecer, mas normalmente não acontece. Isso é uma grande decepção para os anciões que prestam cada vez mais atenção às coisas importantes que somente os seus olhos são capazes de enxergar adequadamente.

NOSFERATU

Os anciões Nosferatu vêm a agitação e a reforma do mundo acima como um reflexo de sua própria evolução física. Os anciões pessimistas ou indelicados dos demais clãs freqüentemente concordam com isso. Essa aparente reformulação do mundo à sua imagem leva alguns anciões Nosferatu a acreditar que eles devem se poupar do confronto final. Assim como os neófitos Nosferatu são freqüentemente libertados por suas deformidades físicas, talvez a Camarilla ou até mesmo toda a raça de Caim sejam libertados por esse tempo de julgamento. Outros Nosferatu apontam as semelhanças desagradáveis entre essa visão e as heresias do Sabá. Enquanto isso, as aparições dos Nictuku ficam mais sonoras conforme certas profecias, enigmáticas até mesmo para os lordes vampíricos da informação, manifestam-se. Será que os antigos irmãos dos Nosferatu emergirão para remodelar o clã em uma nova inquisição negra? Perigo acima, perigo abaixo. Acostumados ao desprezo dos demais e à troca de informações dentro do clã, os anciões Nosferatu não estão certos sobre o curso de ação mais adequado e verdadeiro. Com um pouquinho mais de informação, talvez o caminho para a segurança se revele...

TOREADOR

As mudanças no mundo exterior não abandonaram a arte; uma afirmação oposta à verdade. Keats pensou que a beleza durasse para sempre; agora até mesmo Keats pode perecer. As investidas contra os fundamentos da literatura, os padrões da poe-

sia, as leis da perspectiva e os princípios da simetria musical fazem com que muitos anciões Toreador sejam incapazes de compreender qualquer tipo de arte, evento semelhante ao que deixa os demais anciões perplexos diante de máquinas de fax ou granadas de fósforo branco. As belezas antigas permanecem belas, mas Shakespeare definha com a idade e *tudo* é descartado se lhe for dado muito tempo. De onde irão surgir novas belezas uma vez que a arte é de mau-gosto e os jovens se mutilam em nome da moda? Os poucos anciões Toreador que realmente se aprofundam na arte moderna freqüentemente deslizam pela estrada do pós-modernismo até a verdadeira anarquia e a perda de sentido. Depois que todos os ídolos são esmagados e todas as convenções estão mortas, qual poderia ser o papel da arte como uma forma de rebeldia? Tanto a arte como a rebelião andam em direção ao conservadorismo e abraço frenético de uma nova liderança que irá acabar no mesmo beco sem saída onde se encontram os anciões. Não tenha pena dos Toreador que depois de séculos descobriram que sua amada arte foi dessecada em nada mais do que uma imitação vazia e uma postura banal. Tenha pena sim, daqueles que estão em seu poder.

TREMERE

Os anciões Tremere têm menos o que temer de suas crianças graças às suas rigorosas regras de iniciação e disciplina. É claro que eles ainda têm que temer a inveja e o ódio dos demais anciões, que ainda os consideram como intrusos no legado de Caim. Tais anciões normalmente fecham os olhos às ações de suas crianças contra os interesses dos Tremere; o que faz com que os anciões do clã estreitem o seu controle sobre o poder e se recusem a pedir ajuda aos outros clãs. Até recentemente, o Clã Tremere estava absolutamente confiante de que dentro da Camarilla, o seu domínio da arte mística iria garantir sua sobrevivência. A segurança, conforme os clãs mais antigos poderiam ter avisado mas decidiram não fazê-lo, é passageira para qualquer Membro. Com a rica ironia apreciada pelos rivais dos Tremere, o clã de feiticeiros confronta a diablerie, a hora do perigo prognosticada pelo nascimento do clã. Os canibais Assamitas estão de volta, finalmente livres dos encantamentos Tremere e nenhum Feiticeiro desconfia qual será o clã que sentirá a fúria dos Assamitas em primeiro lugar e com maior freqüência.

VENTRUE

Os anciões Ventrue alegam ter que carregar todos os problemas da Camarilla sobre as costas. Enquanto os anciões dos outros clãs têm o luxo de dar atenção aos seus jardins e conduzir seus objetivos secretos, os Ventrue sempre têm que estar atentos ao Sabá e à Inquisição. Enquanto isso, os outros clãs impedem ou mesmo obstruem as medidas defensivas da Camarilla. Os anciões Ventrue sabem que seus recursos e seus cuidados estão cada vez mais estreitos; ultimamente, uma certa irritação com os outros clãs vem sendo expressada em seus conselhos particulares. Os lordes Ventrue sempre cultivaram uma certa *noblesse oblige*; depois de carregar nas costas por cinco séculos o fardo de manter a Máscara intacta e pastorear os Filhos de Caim através das várias crises, esse aspecto de nobreza vem sumindo. Aparentemente, até mesmo a paciência imortal tem seus limites. O orgulho lentamente se transforma em arrogância e o protecionismo se torna condescendência ou mesmo ressentimento. Alguns anciões Ventrue desejam secretamente que algum desastre terrível caia sobre os outros clãs para que os Sangues Azuis possam novamente ser apreciados corretamente.



GANGREL

Alguns anciões Gangrel passam seu sangue para suas progêniés e voluntariamente entram em torpor ou sucumbem à Morte Final, seja por preocupação com a natureza (como alegam) ou por covardia e medo (como alegam seus inimigos). Os anciões que permanecem ativos, contudo, ficam cada vez mais distantes dos outros vampiros e outros anciões. Alguns anciões Gangrel nunca param de viajar, atravessando eternamente o país ou circulando o mundo, divididos entre a aversão a relacionamentos e o permanente chamado à lealdade entre os Membros. A alienação aprisiona esses anciões assim como o medo paralisa os anciões dos outros clãs; contudo, as diferenças entre movimento e estagnação não são tão grandes como parecem. Quando os Gangrel mais jovens encontram esses anciões durante as Reuniões do clã, eles aprendem o que afasta os anciões das luzes das cidades da Camarilla. Os vampiros mais jovens descrevem das varandas que encontram um ancião Gangrel. Quando tais encontros acontecem, contudo, eles parecem frentes de tempestade, trazendo trovões e mudanças em seu caminho.

LIDANDO COM OS ANCIÕES

Ele deve ter uma longa colher que deve comer com o Diabo.
— William Shakespeare, *Comedy of Errors*

Nenhum vampiro pode ignorar os anciões. Até mesmo os anarquistas e os Caitiff constantemente vêm suas ações coagidas e prejudicadas pelas maquinações dos anciões que se encontram no núcleo da Camarilla. Poucos vampiros já viram um Matusalém, mas praticamente qualquer cidade abriga um príncipe ancião e durante as reuniões, até mesmos os neófitos podem dirigir a palavra ao seu senhor. Os anciões servem como uma encarnação visível da sociedade vampírica. Até mesmo o Sabá é primariamente definido por sua oposição ao desejo dos anciões e às Tradições sustentadas por eles. Embora o Sabá expresse abertamente o seu desprezo pelas crenças fossilizadas e o coração mole dos anciões, a seita nunca subestimou a astúcia da mente de um ancião ou o poder físico bruto que eles podem ter.

Portanto, os anciões têm um papel chave na sociedade vampírica, eles são o centro de centenas de conflitos e milhares de intrigas. Lidar com um ancião é um fato comum não apenas para os outros Membros, como também para muitos outros seres e até mesmo os fracos humanos do Mundo das Trevas. Obviamente, nem toda interação com um ancião ocorre em um salão de festas ou através de uma mesa de negociação. Nem todos conhecem a verdadeira faceta desses encontros e entre os que conhecem, poucos os apreciam. Os anciões não chegaram à idade em que estão, deixando que outros estabelecessem os locais de encontro ou mesmo concedendo audiências a desconhecidos importunos. Transações envolvendo um ancião freqüentemente se dão de forma indireta por meio de labirintos financeiros e legais — ou de forma mais imediata, por meio de uma bomba instalada em um carro pelo lacaio humano de um neófito ligado ao sangue de um ancillae que serve aos caprichos do desconhecido ancião. Às vezes, o mero requinte da traição ou o talento artístico da perseguição anunciam um trabalho como sendo obra de um ancião.

OS ANCIÕES ENTRE OS MEMBROS

Em sua terra natal, os anciões mantêm uma indiferença tranquila, movendo-se na velocidade necessária ou permanecendo imóveis. A aparência de desordem dentro do conselho da Camarilla não pode ser tolerada. Os anciões e as Tradições fazem

da estabilidade uma virtude; até mesmo os anciões Malkavianos precisam restringir seus espasmos enquanto estão em Elíssios ou em salões. Demonstrar distração, pressa ou mesmo raiva é demonstrar fraqueza ante as hâpias e ante seus inimigos na corte. Para a sociedade vampírica em toda sua plenitude, a necessidade de manter a tranquilidade é uma charada que rivaliza a Máscara em importância nas fileiras da Camarilla. A arte de insultar ou amedrontar as pessoas nesses ambientes pode levar décadas ou até séculos para ser dominada.

Fora dos Elíssios o ancião é certamente capaz de liberar suas emoções, especialmente ao lidar com seus progênitos ou, em geral, com vampiros mais jovens. Contudo, o ancião sempre corre o risco de parecer indigno ao empregar qualquer emoção, até mesmo o desprezo, em um neófito. São os ancillae que mais freqüentemente sentem a fúria e o rancor dos anciões. Eles tratamente elogiam vampiros mais novos, exceto ao humilhar aqueles que não são dignos de exaltações — ou ao apropriar-se de um lacaio útil de um outro ancião. Neófitos inteligentes devem temer a afeição e interesse francos de um ancião muito mais do que o pouco caso que estão acostumados a receber.

Dentro do clã de um ancião, as limitações podem ser ainda mais frouxas. Entre os Nosferatu, por exemplo, os anciões são conhecidos por parabenizar crianças por seu sucesso ou mesmo ser solidários com o fracasso. Tal compaixão assume a forma de uma segunda chance para que o jovem possa reparar seu erro, mas nenhum outro clã daria maior consideração. Os anciões Tremere também elogiam o sucesso, no interesse da eficiência, mas isso se dá por meio de uma aprovação fria e mecânica. Nos outros clãs, o sucesso de um círculo de ancillae (ou, pior ainda, de neófitos) é visto como algo que tornará o círculo mais ambicioso, e consequentemente mais perigoso, por isso, não merece recompensas. A melhor recompensa para esse círculo seria um aumento frio no status: um aceno de meia-polegada com a cabeça, um minuto extra de conversa pública com o primogênio Toreador ou algo parecido. Crianças sábias acolhem alegremente essas migalhas. Quando recompensas grandes vêm de um ancião, elas normalmente tomam a forma de ataques diretos contra os rivais do beneficiado — como tudo mais na sociedade dos Membros, o sucesso tem o seu lado negro.

PRESTAÇÃO

Um ancillae sábio (ou um neófito demasiadamente ambicioso) só irá conseguir aumentar seu status e poder ao entrar no negócio de favores e obrigações que tece a ligação entre os anciões. Esse sistema de prestação funciona como a verdadeira moeda da Camarilla. A mesma hipersensibilidade usada para desprezar e insultar que alimenta as chamas da inveja contínua dos anciões, também permite que eles se mantenham informados sobre qualquer pequena ajuda ou serviço trivial realizado (para eles ou para seus rivais) por um outro Membro. Para ganhar a estima dos iguais, os vampiros da Camarilla precisam cultivar favores, ajudando os outros vampiros a alcançar seus objetivos e impedindo os esforços do inimigo. Pequenos serviços prestados, como a participação em uma festa ou uma fofoca confiável, garantem pequenos serviços retribuídos — entrega de uma mensagem ou o empréstimo de um carnal talentoso por uma noite.

Alguns Membros fazem e recebem favores continuamente, mantendo-se fluentes na variedade visível de seus contatos. Outros tentam ajudar as facções principais, acreditando que qualquer maré alta irá favorecer seus objetivos. Outros ainda



acumulam inúmeras obrigações menores, pedindo em troca somente favores infrequêntes, mas significativos. Em meio ao ar abafado da Camarilla, conceder um favor é um sinal de força. Apenas Membros de grande poder podem se dar ao luxo de atrasar seus próprios negócios em favor de um outro. Consequentemente, pedir um favor é um sinal de fraqueza.

Uma lógica similar também rege o pagamento de favores. Embora a única coisa que realmente compele o cumprimento de uma obrigação com um credor seja a honra dos anciões, um ancião que se recusa a pagar um favor não só parece grosseiro e vulgar (o que é ruim o bastante nos círculos de Venttrue e Toreador), mas também um fraco armazenando desesperadamente pequenas porções de influência. Os tubarões certamente irão circular ao redor de tal sinal de fraqueza. Sendo assim, um Membro astuto freqüentemente realiza vários favores em busca de status e progresso e enfraquece seus inimigos, nunca querendo nada em troca. A sociedade dos Membros vê o "benfeitor" como poderoso e gentil, enquanto as hárpias retratam o beneficiado como alguém desesperado por um favor e capaz de subsistir somente por meio da misericórdia de seus superiores.

CONSPIRAÇÃO

Por trás da superfície espelhada dos salões e da corte, os Membros anciões trabalham para enfraquecer a posição de seus inimigos através de qualquer meio disponível. Na verdade, alguns anciões se esforçam mais para enfraquecer os outros anciões do que para se opor ao Sabá e aos Lupinos. Essa conspiração contínua pelo poder consome muita atenção dos anciões. Até mesmo os anciões que teoricamente só se preocupam com o bem da Camarilla seriam atingidos por centenas de tramas se não realizassem suas próprias conspirações.

Algumas dessas intrigas permanecem confinadas em um único clã. Nas fileiras Tremere, alianças internas e tentativas secretas de erguer uma facção ou capela são vitais; somente o Conselho Interno pode promover os Tremere de dentro da estrutura do clã. Para que um vampiro possa progredir na sociedade dos Membros como um todo, contudo, ele não pode depender somente do seu clã (que normalmente, mas nem sempre, apoia a ambição do vampiro de fortalecer o clã como um todo na primigénie da cidade), ele tem que depender também dos seus contatos e protetores dentro dos demais clãs e até mesmo na comunidade anarquista. Além disso, o valor da reputação cresce quando ela é espalhada, e portanto, nenhum Membro pode se dar ao luxo de perder novas oportunidades, não importa quão indiretas, de fazer parte dos conselhos dos poderosos. Um anarquista desacreditado pode estar com a chave para um ataque contra o Sabá, enquanto um vampiro de um clã rival pode concordar em delatar o seu inimigo mortal que está infiltrado na seita. O valor da oportunidade e da traição permanece alto mesmo fora da Camarilla. Alguns Membros ambiciosos lidam com os Lupinos (principalmente os anciões Gangrel) e alguns aspirantes apressados podem até mesmo fazer acordos com o Sabá. Muitos rumores conectam certos anciões poderosos a facções dentro do Sabá, eles sussurram sobre acordos que visam a prosperidade de ambos em troca da destruição de um lorde particularmente vulnerável da Camarilla.

O controle do fluxo de informações é a chave de qualquer conspiração bem sucedida. Os Nosferatu têm uma grande vantagem nesse ponto, uma vantagem que funciona contra eles mesmos uma vez que todos os outros clãs sempre desconfiam da influência dos Nosferatu em rumores ou em uniões de forças rebeldes. Embora eles aleguem abertamente sua neutralidade, os outros Membros sempre acham que os Nosferatu reclamam

demais. Além disso, nenhum ancião acredita na neutralidade, especialmente quando a servidão eterna permanece uma opção bastante real. Os anciões tradicionalmente só confiam seus maiores segredos aos carniçais e lacaio presos pelo sangue sob seus serviços. Os laços de sangue permitem que qualquer ancião mantenha uma ampla estrutura de poder local — o sistema só não funciona quando um outro ancião tiver que ser consultado ou estiver envolvido de alguma forma.

O risco da traição é um cadáver em um banquete de intrigas. Se as armadilhas e planos de um ancião são profundos, seus pensamentos de traição são ainda mais profundos. Virtualmente todos os anciões que sobreviveram até os dias de hoje carregam uma reputação de conspirações traídas e acordos quebrados atrás de si; a traição facilita o caminho do poder. Sendo assim, os mais antigos dos anciões encontram poucos vampiros a quem oferecer lealdade e os jovens mais ambiciosos freqüentemente constróem facções fundadas em suas palavras ainda não degradadas. Consequentemente, notícias sobre organizações de ancillae ou alianças costumam forçar os anciões a atacar dura e rapidamente — recompensando generosamente qualquer informante dentro do grupo. Obviamente, quaisquer facções de ancillae trabalhando umas contra as outras se tornam ferramentas para anciões rivais; o melhor que um círculo desses pode esperar é tornar-se uma ferramenta pública da Camarilla contra o Sabá durante algum tempo.

MANIPULAÇÃO

Em vez de se arriscarem em fraudes abertas, portanto, muitos anciões recorrem à manipulação, de uma forma ou de outra, para progredirem sobre os corpos de seus companheiros. Na perspectiva desses anciões, nada dá mais satisfação do que uma boa briga entre dois rivais. Os manipuladores adoram criar rivalidades onde não havia nada antes e conduzir inimizades a um conflito aberto. Trocando favores, deixando que uma fofoca maldosa escape "acidentalmente" em uma festa ou insinuando alianças que nunca se concretizam, o ancião esperto pode levar dois outros Membros a uma hostilidade crescente ou mesmo a trocar socos.

Esse potencial para a manipulação soma uma nova camada à inveja e desconfiança mútua que existe entre os anciões. Os anciões analisam todas as ações, favores e palavras de um outro ancião em busca de armadilhas ocultas ou pílulas venenosas. Além disso, mesmo que ele encontre a armadilha, isso não significa que será capaz de escapar dela. A honra de um vampiro, sua sobrevivência e o seu status dentro da corte podem forçar uma vítima relutante a fazer o jogo do seu manipulador. As hárpias e outros espectadores admiram particularmente esses anciões que conseguem manipular uma vítima consciente.

Alguns manipuladores escondem armadilhas dentro de armadilhas; quando a primeira é descoberta, atuar sobre ela faz com que a segunda seja ativada. Anciões Malkavianos ganham reputações terríveis devido à imprevisibilidade das armadilhas que preparam; alguns Malkavianos parecem conspirar unicamente para fazer com que sua vítima (ou vítimas) entre em um frenesi de especulações paranóicas e medidas defensivas contra ameaças inexistentes. Certa vez, um ancião Malkaviano criou o hábito de oferecer, todos os dias, uma flor a um neófito aleatório. Todos os anciões tentaram decifrar o "código das flores" e o significado dos neófitos escolhidos; as pobres crianças foram arrastadas para interrogatório por senhores cada vez mais desconfiados e conduzir um Elício se tornou praticamente impossível uma vez que as discussões paravam toda vez que alguém levava flores aos salões.

É difícil manipular vampiros anciões. Algumas crianças particularmente observadoras ou hábeis conseguem brincar com



as tendências naturais dos anciões à paranóia e à inveja ou com sua vaidade e desconfiança. Contudo, a maioria dos anciões consegue desvendar facilmente a verdadeira natureza dessas manobras, sendo que os ancillae são particularmente vulneráveis se realizarem tais tentativas por capricho ou sem preparação. Os anciões manipulam os vampiros mais jovens, especialmente, manobrando dois círculos perigosos a lutarem abertamente, destruindo-se mutuamente. Os Membros mais jovens raramente conhecem o suficiente sobre a não-vida para representarem uma verdadeira ameaça para um ancião no campo político e é assim que os anciões gostam que as coisas funcionem.

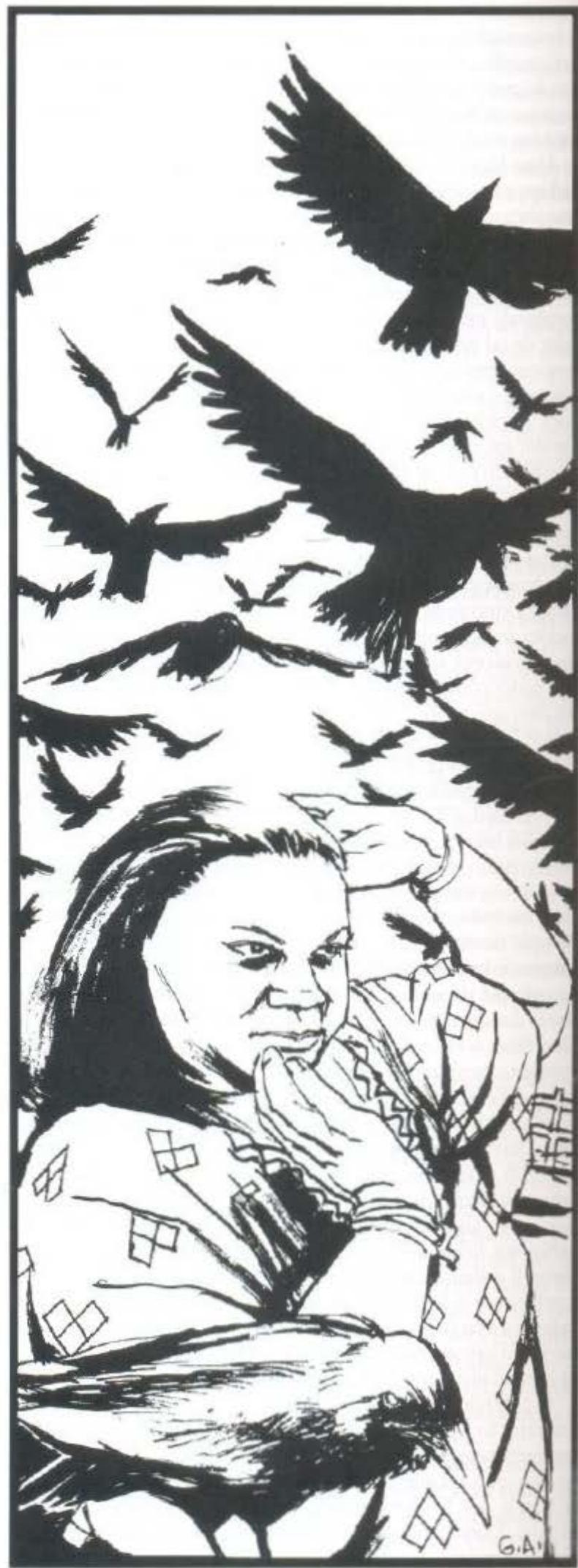
Os anciões mantêm suas crianças ignorantes para torná-las maleáveis. Os manipuladores mais experientes são capazes de reconhecer as características das aparentemente superficiais e elaboradas rivalidades entre e dentro dos clãs da Camarilla. Obviamente, os manipuladores mais experientes em geral também são mais paranóicos e desconfiados. Esses anciões também temem ser o alvo de novas manipulações por parte dos solitários Matusaléns ou mesmo do aparentemente desinteressado Inconnu. Esse medo torna-se mais um fator da impotência da Camarilla em relação ao Sabá e outras crises. Se o Sabá, por exemplo, serve aos Matusaléns como um pretexto para enfraquecer e paralisar a de outra forma poderosa Camarilla, agir contra o Sabá seria comer na mão da sombria Quarta Geração.

PISTAS FALSAS E VIAS INDIRETAS

Uma conspiração bem-sucedida se assemelha a um truque de mágica. distrações e pistas falsas permitem que ela progrida. Nenhum ancião simplesmente faz as coisas por motivos claros e facilmente comprehensíveis. Os anciões mais velhos se esforçam para nunca demonstrar os verdadeiros motivos de suas ações. Os Membros de uma cidade contam a história de um ancião Ventre aparecendo em cena na hora certa para salvar a não-vida do príncipe da cidade contra um ataque Sabá. O Ventre gritou: "Não tema senhor, estou aqui para salvá-lo!" O príncipe baixou a guarda e respondeu: "Estou vendo lorde, mas que benefícios isso me trará?" Uma boa pergunta, uma vez que atualmente é o Ventre quem governa a cidade.

Para despistar seus rivais os anciões freqüentemente utilizam distrações — um ancião que planeja enfraquecer um rival pode dar uma festa, adotar uma nova amante ou até mesmo iniciar uma rixa completamente nova para disfarçar suas ações. Atacar em uma direção para avançar em outra também é uma forma comum de despistar. Um ataque contra os recursos de um rival pode ter como objetivo incentivar o alvo a baixar o seu status ao pedir um favor a uma facção aparentemente desinteressada.

Ataques através de vias indiretas também ajudam muitas conspirações a prosperarem. Nenhum ancião revela aos seus rivais todos os favores que detém, a extensão de seus recursos ou o nome de todos os contatos de sua comitiva. Na verdade, também é raro que eles compartilhem qualquer outra informação além dessas. Veja o exemplo a seguir: Um conspirador pode usar sua influência na polícia local para impedir que um rival realize seus negócios ou mesmo se alimente durante a noite. Levantando pistas falsas em um Elíso, um ancião pode convencer o seu rival de que os seus problemas se originam de um ancillae ambicioso (que secretamente também faz parte da sua facção). Quando o rival pedir ajuda para lidar com o ancillae, o ancião pode fazer com que o tormento pare, ganhando status às custas de seu servo. Se a ambição do ancillae realmente era um problema, ele pode até mesmo preparar um destino desagradável para o seu infeliz lacaio, matando dois coelhos com uma cajadada só.





ANCIÕES E AS OUTRAS CRIATURAS SOBRENATURAIS

Para seu desgosto, os anciões entre os Membros ocasionalmente têm que dividir o espetáculo com os demais seres sobrenaturais. Essa necessidade irrita os anciões de muitas maneiras. Em primeiro lugar, as regras que os Membros anciões passam séculos aprendendo e aperfeiçoando não têm nenhuma utilidade fora da existência vampírica. Em segundo, a maioria dos anciões conhece pouco sobre os outros seres sobrenaturais e temem o que não compreendem. Esse medo e ignorância, obviamente, contaminam a atmosfera desses encontros. Esse veneno freqüentemente funciona para ambos os lados; negociações entre Membros e lobisomens quase sempre terminam mal para alguém. Mesmo nos casos em que não há nenhuma rivalidade evidente, a confusão e a má comunicação acabam influenciando. Praticamente todos os anciões já ouviram falar sobre vampiros desafortunados obstruídos pela excentricidade misteriosa de magos e assombrações.

LOBISOMENS

Os vampiros temem os lobisomens mais do que os humanos temem os vampiros, se é que isso é possível. Uma vez que, no final das contas, grande parte do poder dos anciões se encontra no medo e na força, eles instintivamente respeitam e, portanto, instintivamente se ressentem do terror e da violência inerentes aos lobisomens. Sendo assim, uma paranoíia cautelosa leva os Membros anciões a evitar qualquer contato com os Lupinos. Se não tiver escolha senão se encontrar com um licantropo, um ancião tomará todas as precauções imagináveis para assegurar sua vantagem. Um ancião irá se preparar com uma força esmagadora, armará seus carniçais com balas de prata e combinará de se encontrar em parques públicos e não em subúrbios desertos ou reservas florestais. O ancião também irá se aproveitar de qualquer oportunidade que tiver para traír e emboscar o lobisomem, considerando suas ações como nada mais do que bom-senso. Um ancião irá prometer qualquer coisa que os Lupinos desejarem, mas no momento em que eles virarem suas costas peludas, mandará hordas de ancillae Brujah sobre o bando de lobisomens.

Apenas os anciões do Clã Gangrel vêem possibilidades de trabalhar em conjunto com os Lupinos sem hostilidade ou combate — e mesmo eles estão longe de serem amigos dos Lobisomens. Por alguma razão, talvez porque a necessidade intensa e adoração que os Gangrel têm pelas selvas tocam alguma parte do ser interior dos metamorfos, eles às vezes conseguem fazer acordos transitórios e cautelosos com tribos Lupinas. A fim de conquistar a confiança dos Lupinos, os anciões Gangrel constróem relacionamentos de confiança mútua (ou ao menos tolerância) através das décadas, relacionamentos muito difíceis de serem mantidos devido às suspeitas irracionais que os lobisomens mantêm pelos Membros, independentemente de clã.

MAGOS

Para criaturas que prosperam em meio à ordem e regras, a presença de um ser humano capaz de violar qualquer lei da natureza de acordo com o seu desejo é perturbadora. Felizmente para a Camarilla, os magos humanos não apenas trabalham por trás dos panos da realidade, mas o seu trabalho parece não ter nada a ver com os caminhos da Família. Às vezes, os místicos parecem habitar um mundo completamente diferente do que o dos vampiros e, francamente, nenhum ancião costuma se preocupar muito com eles.

O clã Tremere, contudo, ocasionalmente consegue colocar seus receios de lado, criando coragem para interferir nos assuntos dos magos mortais. O clã nunca foi realmente capaz de deixar para trás sua antiga associação com as casas Herméticas de onde provêm, embora a associação direta entre os seus membros traria a desaprovação fatal dos anciões de ambos os lados. Os anciões Tremere se lembram bem que foi a rivalidade entre os feiticeiros que os levaram ao seu estado atual, em parte numa tentativa de ganhar alguma vantagem nas batalhas entre as casas Herméticas; agora eles têm séculos para contemplar sua escolha.

APARIÇÕES

A intangibilidade das aparições e a carência de envolvimento deles com as questões humanas complicam o relacionamento com os Inquietos. A maioria dos anciões fica feliz em se manter longe das aparições; suas próprias vidas já estão muito cheias de ameaças e confusões para que novas sejam acrescentadas. Elas, contudo, são espiãs excelentes; as aparições, invisíveis e muitas vezes ignoradas, podem bisbilhotar até mesmo as mais secretas conferências. Muitos desses fantasmas parecem estar profundamente ligados, ou até mesmo amarrados, a objetos ou pessoas dentro do mundo corpóreo. Esses Grilhões, como são chamados, são as maiores fontes de poder que um ancião pode ter sobre uma aparição. Tal controle sobre um dos Inquietos fornece ao ancião um recurso poderoso — e perigoso, caso o fantasma se rebele. Anciões em maus termos com os Nosferatu podem ter grande necessidade de aceitar o risco com esses agentes.

FADAS

Os Membros sabem pouco sobre os seres feéricos, as poucas fadas que permanecem na Terra. Durante a Idade das Trevas, os Membros lidavam com as fadas com mais freqüência, mas mesmo então, o mistério, o mito e a confusão encobriam suas transações. Para a maioria dos anciões, os negócios com o Povo Feérico incitavam uma miscelânea de mistificação e caos. Os tradicionais e organizados anciões da Camarilla antipatizam com isso da mesma forma que antipatizam com a volubilidade das leis entre os magos. Felizmente, a interferência que os Seres Feéricos são capazes de causar nas conspirações da Camarilla permanece mínima. Todas as fadas que tinham poder partiram para Arcâdia há muito tempo; o impotente restante não vale o tempo que levaria para compreendê-los.

Sendo assim, apenas alguns anciões Malkavianos ainda se relacionam com as fadas. Quando o fazem, parece que a insanidade e o Glamour conseguem encontrar um ponto em comum em algum lugar entre a floresta de ilusões e as alucinações que cercam ambos. Quais são os prognósticos desses encontros, o que acontece durante eles ou mesmo se eles realmente ocorrem dentro da realidade é conhecido somente para os Malkavianos — e obviamente, os próprios seres feéricos.

CATAIANOS

Embora os Cataianos pareçam ser vampiros amigáveis, as negociações que os envolvem são tão carregadas de mistério como as que envolvem os magos mais enigmáticos — e potencialmente tão perigosas como as que envolvem Lupinos enfurecidos. Há dois grandes erros que os anciões podem vir a cometer ao lidar com os Cataianos. O primeiro, é tratá-los como pessoas de pequena importância. Uma vez que os Cataianos não desfrutam de nenhum status dentro da Camarilla e suas Disciplinas e códigos são estranhos e desconhecidos, alguns anciões mais tolos sentem que os Cataianos podem ser ignorados ou encarados somente como curiosidades exóticas. Séculos de não-vida gastos em combates impla-



cáveis e esmagadores contra aqueles que divergem das minúcias da etiqueta de salão da Camarilla constróem reflexos de condescendência e menosprezo que provam ser insensatos quando usados contra os Membros do Oriente. Os Membros da Camarilla de Hong Kong e de outros lugares do Pacífico podem discursar sabiamente sobre tais erros de conduto.

O segundo erro é igualmente perigoso, mesmo que pareça menos grave. Muitos Membros do ocidente tratam os Cataianos como tratam qualquer outro Membro, com um respeito superficial e um ressentimento oculto. Infelizmente, os Cataianos vêem o mundo de modo diferente da Camarilla. Embora ambas as culturas valorizem a educação, a reputação e o poder, a importância que cada uma atribui a elas varia imensamente. Uma percepção errônea de valores pode tornar muito difícil a restauração de boas relações. Por essa razão, muitos anciões da Camarilla fazem o possível para evitar negociações com os Cataianos. Os Membros anciões evitam se arriscar mesmo nas melhores das circunstâncias; as negociações com os Cataianos nunca ocorrem sob boas circunstâncias.

OS ANCIÕES E OS MORTAIS

Os anciões quase sempre lidam com a humanidade por meio de várias fachadas artificiais, tramas e seguidores contratados (ou transformados em carniçais). Somente os humanos mais importantes e comprometidos vêem um ancião face a face. Mesmo assim, os anciões nunca revelam sua verdadeira identidade, fingindo ser homens de negócios, colecionadores excêntricos ou personalidades do crime organizado. Os humanos normalmente são dispensáveis — uma leve dúvida do ancião quanto à fidelidade de um humano ou o primeiro indício de independência de um mortal são o bastante para assegurar sua morte. Nenhum ancião pensa duas vezes antes de assassinar um humano; eles sem dúvida já fizeram isso antes dezenas de milhares de vezes. Os humanos provavelmente se preocupam mais com seus rebanhos do que os Membros se preocupam com os humanos.

Muitas vezes, esse cegueira faz com que um ancião julgue mal a capacidade de um humano para a violência ou levam-no a confundir desespero com docilidade. O nível de tolerância varia bastante entre os humanos e eles freqüentemente falham em discernir quando a rebeldia significa o suicídio imediato. Os anciões, acostumados a negociações arriscadas com Membros rivais, podem ser surpreendidos por humanos negoclando contra chances pequenas. A polícia fossilizada tem o potencial de levar um ancião a subestimar a capacidade de um lacaio humano, enviando forças insuficientes para acabar com o tolo indesejável. Qualquer humano que consegue escapar uma vez, contudo, passa a ser caçado com todos os recursos disponíveis do ancião — a Máscara e a vida do ancião estão em perigo.

ANCIÕES EM UMA CRÔNICA

Os anciões e suas tramas freqüentemente são a essência das crônicas de **Vampiro: A Máscara**. Mesmo que o jogo não esteja centrado nos anciões ou mesmo na corte ou em festas, os esquemas e intrigas da Camarilla influem bastante na situação política e na vida de todos os outros vampiros. Os anciões se encontram no centro da Camarilla como aranhas imóveis em suas teias. Eles percebem cada tremor ao seu redor e podem destruir ameaças com velocidade apavorante, habilidade cirúrgica e poder paralisante.

Os anciões podem ser inimigos assustadores ou aliados esmagadores (ou vice-versa) para círculos de ancillae ou neófitos. A não ser que o círculo seja constituído de anarquistas Caitiff determinados, em algum momento ele terá que lidar com um ancião, seja da cidade ou dos respectivos clãs. Os anciões desgostam e desconfiam de todos aqueles que tentam ficar fora da política da Família; eles não podem fazer nada quanto ao Inconnu, mas podem transformar a não-vida de um círculo impotente e sem aliados em um inferno sobre a Terra. Quando o círculo conquistar seus aliados, ele estará completamente aprisionado dentro do labirinto da política dos anciões — e os anciões vencem novamente.

OS ANCIÕES COMO TEMA

Os anciões da Camarilla são o tema de **Vampiro: A Máscara**. Os anciões representam o que acontece depois da tragédia. Drenados de sua Humanidade, eles agora se envenenam no ventre de sua existência sombria. Os anciões servem como um aviso: Isso é o que vocês não devem se tornar. E ainda assim, esses seres têm que ser derrotados dentro do seu próprio jogo. Para evitá-los, você precisa se tornar igual a eles. Manipulação e mentira geram mais manipulação e mentira e aqueles que deveriam se opor aos anciões acabam usando as mesmas ferramentas deles.

Os anciões também drenam suas crianças da noite, da maneira assim como elas drenam os humanos; quando um ancião se torna velho o bastante, a metáfora se torna verdadeira e ele precisa drenar fisicamente a vitae de sua criança a fim de dar continuidade à sua nociva existência. É aceitável que o Narrador trace paralelos entre as disfunções de um personagem causadas pelo medo e ódio do seu ancião e as disfunções que acompanham o personagem.

Os anciões da Camarilla vivem de acordo com as arcaicas e inertes Tradições, pois é assim que são os vampiros. Monstros sugadores de sangue não podem, não deveriam, fingir estarem vivos; eles são uma imitação burlesca e uma zombaria de tudo que é humano. A Máscara separa os Membros dos mortais assim como as telas e cortinas da política do Elíso separam os anciões dos verdadeiros problemas dos Membros. A autoridade dos anciões compartilha simbolicamente a mácula de Caim; eles são inherentemente corruptos e sujos, representando a depravação do mal e a impureza do sangue envenenado. As ações dos anciões pedem aos Céus por socorro e por uma limpeza; os jogadores farão bem em procurar o reflexo das ações de seus personagens na taças negras nas mãos dos anciões.

OS ANCIÕES E A ATMOSFERA

Além de personificar os temas de **Vampiro: A Máscara**, o uso dos anciões em sua crônica pode ajudar em muito a estabelecer uma atmosfera para o jogo. Ainda mais do que os outros Membros, os anciões parecem estar *errados*. Essa sensação de perigo ajuda em muito na construção de uma atmosfera estruturada na ameaça e no perigo evidente. Além da inquietude óbvia causada pelo poder de arrepiar possuído por um Membro da sexta geração, os jogadores devem sentir-se enervados pela aparição do ancião, por suas crueldades ocasionais e talvez pelo sentimento bastante real de que o ancião não é mais nem um pouco humano.

Um Narrador consegue criar uma atmosfera de paranoíca e suspeitas invejosas com facilidade, simplesmente introduzindo os personagens à melhor parte da alta sociedade vampírica. Bastam algumas insinuações, dicas sobre conspirações e um desprezo eventual para que os jogadores fiquem repentinamente furiosos e com um medo invejoso de todos os outros Membros que encontrarem. Quando o Narrador conseguir transmitir a noção



de que os anciões tratam a tudo e a todos com esse mesmo nível de medo e ódio manfacos, então a atmosfera da mentalidade dos anciões se encaixa solidamente no lugar.

A mera vileza e maldade podem ajudar bastante a definir a atmosfera nesse sentido. Mostre os anciões em um salão de entretenimento jogando xadrez com peças vivas ou se divertindo com um grotesco *tableau vivant* com servos Dominados. As vivazes imagens do Elsio se transformam em um sepulcro pálido depois de um ou dois eventos como esse e até mesmo o mais animado Toreador irá sentir a odiosa brutalidade que se encontra no centro de sua existência.

OS ANCIÕES COMO ENREDO

O maior serviço que os anciões prestam em uma crônica é, certamente, conduzir o enredo. O Narrador, com um punhado de facções e centenas de intrigas borbulhando alegremente (até mesmo em cidades de tamanho médio), pode preparar qualquer quantidade de tramas e histórias baseadas na interação dos vários anciões. Um simples convite para uma festa de um Toreador pode ser um desafio de interpretação que se estende por semanas conforme os personagens se esforçam para serem notados pelos neófitos do Toreador (ou pelos neófitos de seus rivais), a fim de encontrar algum Membro disposto a trocar um favor precioso e conseguir desenrolar os complicados rumores e fofocas para poderem tirar suas próprias conclusões. Por outro lado, se o Narrador deseja lançar os jogadores de cabeça na mira do grupo de elite da sociedade dos Membros, os personagens podem ser arrancados da obscuridade por um ancião à procura de ferramentas facilmente manipuláveis.

Dentro da complexa economia do status, da inveja e da prestação que governa a Camarilla, quaisquer ações realizadas pelos personagens podem repercutir por décadas. Se ajudarem um ancião, os inimigos deste irão marcá-los para o recrutamento (como espiões) ou para a destruição (como ameaças). Isso irá envolvê-los tanto nas tramas construídas pelos rivais desses inimigos como nas dos seus aliados. Uma vez que os personagens tenham realizado um favor a um Membro, mesmo que inadvertidamente, eles já estarão completamente fisiados.

As perguntas mais importantes referentes ao enredo normalmente estão relacionadas às ações dos anciões. Uma vez que os anciões sempre têm alguma razão altamente oculta por trás de suas ações e sempre agem da forma mais indireta possível, o Narrador sempre tem a opção de ligar qualquer ponta solta ou tentativa de desviar o assunto de volta ao enredo principal simplesmente revelando (ou inventando), por trás do mistério, a mão antes oculta de um ancião. Entretanto, nem tudo em uma crônica têm que ser culpa de um ancião, embora eles certamente irão reagir a qualquer grande evento que envolva os personagens. Essa reação pode variar desde conferir status (mesmo que involuntariamente) até assumir erroneamente que o círculo estava trabalhando para algum outro ancião quando, na verdade, o evento em questão foi pura coincidência.

Embora seja incomum que um círculo de neófitos ou de ancillae seja mais esperto que um ancião ou pense em algum ângulo que ele tenha esquecido, não é tão difícil que um grupo de jogadores seja mais esperto que um Narrador que controla cinco enredos e pelo menos cem outros personagens. O Narrador pode responder a tais surpresas de três formas. A primeira, a mais realista e menos satisfatória, é salvar a pele do ancião de alguma forma; invocar um esquadrão adicional de carniçais ou conferir ao ancião alguma Disciplina até então desconhecida ou artefato oculto que

por coincidência frusta os planos dos personagens. Os anciões certamente dispõem de tais recursos, embora os jogadores, com razão, não gostem de vê-los somente no último minuto.

A segunda possibilidade é mais aceitável. Parte da fraqueza dos anciões, afinal, é a sua postura conservadora e mentalidade ultrapassada. São comuns as ocasiões em que ancillae ou até mesmo neófitos desenvolvem idéias novas que acabam por resolver alguma crise extremamente desconfortável para um ancião lento e mesquinho. Isso, afinal, faz parte do motivo pelo qual os anciões odeiam e temem os mais jovens. Obviamente, qualquer círculo que tenha se mostrado capaz de derrubar ou constituir um grande inconveniente para um ancião se torna o alvo imediato de vários anciões paranoicos dentro da corte, o que significa todos os anciões da corte. Isso certamente pode tornar a vida dos personagens bastante interessante, dando ao Narrador um motivo para erguer a guarda dos anciões para que eles não sejam surpreendidos da mesma forma.

A última opção é revelar aos personagens que eles estavam, sem o seu conhecimento, seguindo os planos de um outro ancião. Todas as pistas que eles encontram, todas as dicas que seguiram e todos os erros que cometeram foram preparados por um rival. Ainda assim os jogadores sentirão o gosto da vitória, mas a recompensa será confusa. Além disso, esse desenlace serve para ligar os personagens ainda mais na política dos anciões, introduzindo-os em ainda mais enredos e histórias parabólicas.

OS ANCIÕES DENTRO DO JOGO

O poder ilimitado é capaz de corromper a mente daqueles que o detêm.

— William Pitt, o Ancião

Retratar diretamente um vampiro ancião pode ser um desafio tanto para o Narrador como para os jogadores. Afinal, são poucos os jogadores de RPG que têm séculos de experiência no campo das intrigas, dos assassinatos e da etiqueta da corte. Use os princípios centrais da paranoíia, da inveja, do rancor e da aparente tranquilidade superficial como critérios. Os anciões são insensíveis, mas somente no que se refere aos bons sentimentos. Eles são a personificação do poder pútrido embalado em seda — gatos predadores que ganham muito mais satisfação ao brincar com suas vítimas do que ao consumi-las.

ANCIÕES COMO PERSONAGENS DO NARRADOR

O fator mais importante da interpretação do Narrador como ancião é o controle. O ancião sempre deseja manter uma aparência de controle, mesmo (especialmente) quando ele na verdade está em um pânico cego ante uma ameaça real ou imaginária. Os anciões se esforçam para manter o controle de si mesmos, da conversação, do fluxo de informações e da sua rede de aliados e lacaios. Se o ancião está na corte, interrompa a conversa com os personagens à medida que mensageiros pronunciam novidades misteriosas ou conforme o próprio ancião comprimenta rapidamente as personalidades de status maior do que os personagens. Se por algum infortúnio um personagem se superar em uma insinuação ou durante uma conversa com um ancião, responda friamente e conclua a conversa. Os anciões não gostam de se desgastar em conversas longas ou apostar alto contra iniciantes.

Mantenha o ancião infalivelmente cortês e educado, mesmo quando ele está furioso ou com sede de vingança. Nenhum ancião irá perder a calma por causa de um bando de adolescentes imprestáveis. Mantenha a dicção elegante, seu equilíbrio

criando um ancião

Os anciões não surgem do nada, como Atenas, da mente de seus criadores. Eles são personagens com mais antecedentes e história do que a maioria. Lançar um ancião na história sem nenhum contexto é a receita certa para um desastre — há muito mais nessas criaturas do que apenas um montante de Disciplinas. Durante a criação de um ancião, vale a pena responder às seguintes perguntas:

• Qual é sua idade?

Ele é um ancião americano, testemunha há um punhado de séculos ou uma relíquia dos dias da Magna Graecia? Sua resposta dirá muito sobre as perspectivas do personagem — e como ele irá reagir aos Membros mais jovens.

• De onde ele vem?

Um ancião Abraçado na Baviera durante o auge da Reforma provavelmente terá valores diferentes de um ancião que começou sua não-vida pouco antes do Grande Incêndio de Londres ou durante a Cartago de Aníbal. Não se esqueça de levar em conta a cultura e a história ao decidir como serão as respostas instintivas do ancião — as primeiras lições são as últimas a serem esquecidas.

• Onde ele esteve durante todo o tempo?

Qual é sua vivência? Ele teve que fugir da Inquisição ou esteve escondido em torpor durante os anos de terror? Que outros Membros ou personalidades importantes ele já conheceu? Esse tipo de coisas tende a impressionar os neófitos e também constitui referências convenientes para caracterizar as memórias do personagem.

Há outras questões nessa mesma linha de pensamento que também podem ser úteis. Delineie os inimigos do ancião, seus supostos aliados, suas preferências, peculiaridades, suas crianças e o que quer que possa ser útil em histórias futuras. No final, pense sobre as Disciplinas do ancião, quantos pontos ele possui em cada Atributo e assim por diante — essas coisas perdem a importância quando comparadas à verdadeira personalidade do ancião.

controlado e seu estilo lingüístico impecável. Guarde sua ira vampírica para cenas mais emocionantes. Se os personagens encontrarem um ancião nervoso, eles devem se lembrar da cena durante o restante de suas não-vidas (que provavelmente não irão durar muito).

Enquanto estiver controlando o poder afrontoso, dominador e sádico dos anciões, contudo, o Narrador deve se lembrar de que tal personagem só está no palco para poder aumentar o envolvimento dos jogadores dentro da crônica. O papel de um ancião na história é melhorar o tema, a atmosfera ou o enredo e não aumentar o ego do Narrador às custas dos jogadores. Existe uma tendência a abusar do uso dos anciões. Se os jogadores estiverem entediados ou ressentidos durante cenas que envolvem um ancião, preste atenção na mensagem. Mantenha os anciões na sombras ou do outro lado do salão. Suas ações devem conduzir um ar de ameaça e mistério e não de familiaridade, caso contrário jogo de controle sem sentido irá permanecer na cabeça dos jogadores.

anciões como personagens dos jogadores

Os jogadores devem prestar atenção às dicas de interpretação dadas acima caso tenham que personificar um ancião em uma crônica. Os princípios da inveja revestida pelo controle, da

corrupção corroendo a tradição e do medo paralisando o poder devem estar fundamentadas na cabeça do jogador conforme ele adota o papel de um ancião da Camarilla.

Uma crônica na qual um dos jogadores interpreta um ancião e os demais personagens têm um status menor pode gerar problemas. O jogador “central” pode acabar irritando os demais, especialmente se ele abusar da sua autoridade e agir de forma mesquinha e malficosa. Esqueça que um ancião de verdade faria exatamente isso, não é divertido jogar assim. Considere um jogo onde os jogadores se revezam no papel do ancião do círculo como uma solução possível. Outra solução é permitir que todos os jogadores interpretem anciões. Uma crônica desse tipo pode ser muito poderosa para alguns Narradores, mas a chave para uma boa atuação é desenvolver ameaças suficientemente niveladas para personagens de status nobre.

Contudo, se os jogadores forem maduros o bastante para lidar com o grande poder de seus personagens e o Narrador for criativo o suficiente para desenvolver jogos de política e intriga (a proibição do uso da violência e de Disciplinas nos Elísios pode equiparar um pouco as coisas) ou ameaças de grande tensão que envolvam grandes inimigos, uma crônica só com anciões pode constituir uma mudança excitante para os intermináveis jogos de manipulação e lutas nas sombras.

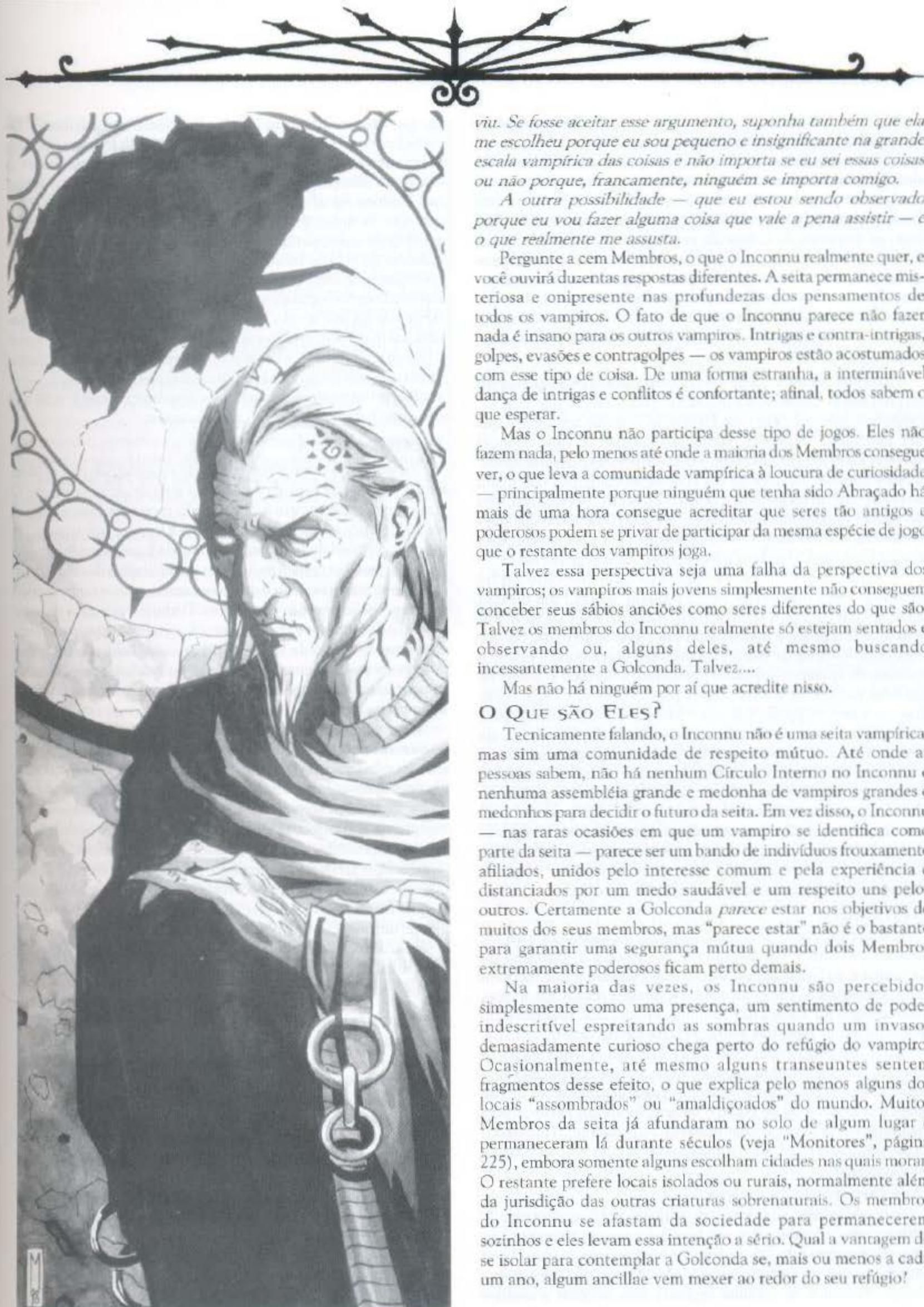
Deixe que os jogadores interpretem os papéis da primigénie da cidade; o Narrador pode usar algumas sessões para deixar que eles se acostumem com seus novos domínios, exercendo sua autoridade, avaliando festas ou enviando ancillae sedentos para acabar com repórteres enxeridos ou agentes do FBI. Depois, é claro, a temida besta da política estica o pescoço. As diferenças entre os clãs podem levar os jogadores a tramarem uns contra os outros. Se os jogadores não levarem as traições e conspirações para o lado pessoal, isso irá resolver lindamente o problema do Narrador no que diz respeito a uma ameaça nivelada. Se os jogadores optarem pela união, contudo, os confrontos com o Sabá apresentam desafios mais do que suficientes. Se desejar campanhas mais misteriosas, o Narrador pode decidir enviar os personagens à procura dos Antediluvianos; se desejar explorar o lado espiritual pode ressaltar as tentações de felicidade do Inconnu. Os anciões abrigam séculos de histórias — por que privar sua crônica da mesma experiência?

O INCONNNU

Há uma presença pairando sobre a cidade, observando. Posso sentir-la ao andar pelas ruas supostamente vazias, posso percebê-la quando estou no tumulto do Elílio e quase posso ouvir sua voz sussurrando para mim nas horas prematuras da madrugada, antes do amanhecer, pouco antes de eu dormir.

Também acho que a voz me diz coisas quando estou dormindo. Ela é incrivelmente velha e triste e me conta lendas sobre a história não particularmente ilustre de uma cidade. Acordo todas as noites com mais uma lembrança, mais uma imagem de algo que aconteceu há centenas de anos, desaparecendo nas margens de minha mente. Não há como eu saber a cor da gravata que Sua Majestade estava usando na noite em que matou o seu senhor, no ano de 1874, mas eu tenho essas visões; e pode perguntar por aí para ter certeza de que as coisas aconteceram exatamente como eu as vi.

Isso me assusta, eu acho. Me assusta que essa presença, esse poder, esteja observando a cidade por tanto tempo, me assusta que agora ela também esteja me observando. Gosto de pensar, nos momentos mais otimistas, que ela está me observando porque está solitária e deseja compartilhar com alguém algumas das coisas que



viu. Se fosse aceitar esse argumento, suponha também que ela me escolheu porque eu sou pequeno e insignificante na grande escala vampírica das coisas e não importa se eu sei essas coisas ou não porque, francamente, ninguém se importa comigo.

A outra possibilidade — que eu estou sendo observado porque eu vou fazer alguma coisa que vale a pena assistir — é o que realmente me assusta.

Pergunte a cem Membros, o que o Inconnu realmente quer, e você ouvirá duzentas respostas diferentes. A seita permanece misteriosa e onipresente nas profundezas dos pensamentos de todos os vampiros. O fato de que o Inconnu parece não fazer nada é insano para os outros vampiros. Intrigas e contra-intrigas, golpes, evasões e contragolpes — os vampiros estão acostumados com esse tipo de coisa. De uma forma estranha, a interminável dança de intrigas e conflitos é confortante; afinal, todos sabem o que esperar.

Mas o Inconnu não participa desse tipo de jogos. Eles não fazem nada, pelo menos até onde a maioria dos Membros consegue ver, o que leva a comunidade vampírica à loucura de curiosidade — principalmente porque ninguém que tenha sido Abraçado há mais de uma hora consegue acreditar que seres tão antigos e poderosos podem se privar de participar da mesma espécie de jogo que o restante dos vampiros joga.

Talvez essa perspectiva seja uma falha da perspectiva dos vampiros; os vampiros mais jovens simplesmente não conseguem conceber seus sábios anciões como seres diferentes do que são. Talvez os membros do Inconnu realmente só estejam sentados e observando ou, alguns deles, até mesmo buscando incessantemente a Golconda. Talvez...

Mas não há ninguém por aí que acredite nisso.

O QUE SÃO ELES?

Tecnicamente falando, o Inconnu não é uma seita vampírica, mas sim uma comunidade de respeito mútuo. Até onde as pessoas sabem, não há nenhum Círculo Interno no Inconnu e nenhuma assembléia grande e medonha de vampiros grandes e medonhos para decidir o futuro da seita. Em vez disso, o Inconnu — nas raras ocasiões em que um vampiro se identifica como parte da seita — parece ser um bando de indivíduos frouxamente afiliados, unidos pelo interesse comum e pela experiência e distanciados por um medo saudável e um respeito uns pelos outros. Certamente a Golconda *parece* estar nos objetivos de muitos dos seus membros, mas “parece estar” não é o bastante para garantir uma segurança mútua quando dois Membros extremamente poderosos ficam perto demais.

Na maioria das vezes, os Inconnu são percebidos simplesmente como uma presença, um sentimento de poder indescritível espreitando as sombras quando um invasor demasiadamente curioso chega perto do refúgio do vampiro. Ocionalmente, até mesmo alguns transeuntes sentem fragmentos desse efeito, o que explica pelo menos alguns dos locais “assombrados” ou “amaldiçoados” do mundo. Muitos Membros da seita já afundaram no solo de algum lugar e permaneceram lá durante séculos (veja “Monitores”, página 225), embora somente alguns escolham cidades nas quais morar. O restante prefere locais isolados ou rurais, normalmente além da jurisdição das outras criaturas sobrenaturais. Os membros do Inconnu se afastam da sociedade para permanecerem sozinhos e eles levam essa intenção a sério. Qual a vantagem de se isolar para contemplar a Golconda se, mais ou menos a cada um ano, algum ancillae vem mexer ao redor do seu refúgio?



No final das contas, portanto, o Inconnu é o mistério caseiro favorito dos Membros, sempre presente para ser debatido, mas nunca dispostos a agir para contestar as teorias dóceis que existem sobre eles. De uma forma estranha, o Inconnu é uma presença quase confortante para seus irmãos mais jovens, um vulcão inativo a uma distância que os habitantes locais tanto respeitam como temem. Não, os vampiros da Camarilla certamente não desejam que o Inconnu passe a ter um papel ativo na sociedade dos vampiros, mas sua presença silenciosa é certamente mais agradável para contemplar do que, vamos dizer, as possíveis maquinações dos Antediluvianos. O Inconnu é o "diabo amigo" — e mesmo entre os Membros, todos preferem o diabo amigo ao inimigo.

MEDO

Qualquer Membro sadio (assim como qualquer Malkaviano) tem um medo saudável do Inconnu. Todos sabem que eles *são capazes* de agir, e de agir com eficiência — o que acontece é que eles *não agem*. Senhores paranóicos contam às suas crianças histórias sobre municípios inteiros (ou, em versões mais grandiosas, cidades inteiros) varridos de sua população vampírica por algum desrespeito, real ou imaginário, contra o Inconnu. Se essas histórias são ou não verdadeiras, basta dizer que é difícil encontrar qualquer evidência contra eles — o que torna os contos ainda mais assustadores para Membros particularmente imaginativos.

A maior probabilidade é que o próprio Inconnu tenha espalhado esses rumores (e talvez tenham apoiado um ou dois deles, apenas para provar o ponto de vista) para que os Membros mais jovens tenham e mantenham um medo apavorante do que o Inconnu é capaz de fazer. Embora essa tática pareça privar o Inconnu de ajudantes e aliados potenciais, a verdade é que se tal ajuda for necessária, a seita sempre poderá obter-la à força. Além disso, o terror inspirado por esses Membros é o suficiente para intimidar qualquer número de supostos diableristas em busca da potente vitae dos Inconnu. Embora as chances desses sonhadores sobreviverem a sua busca sejam pequenas, ou nenhuma, é mais fácil para os Inconnu não terem que lidar com esse problema. Quanto aos aventureiros modernos encorajados pelos contos, até mesmo eles são suficientemente influenciados pelas lendas a ponto de desistirem da caçada puramente devido ao medo. Um caçador distraído pelas lendas que vive explorando as sombras provavelmente logo também se tornará uma presa fácil.

HISTÓRIA

O Inconnu, como uma seita, somente alcançou notoriedade durante os séculos imediatamente posteriores à formação da Camarilla e do Sabá; alguns historiadores alegam que o Inconnu só foi "formalizado" como um resultado desses eventos. Os anciões mais antigos se recordam, naquela época, dos membros do Inconnu sendo descritos como refugiados da ordem romana, vampiros que prosperaram sob a *Pax Romana et Vampirica* e se sentiram deslocados durante o caos subsequente. A maneira exata como a seita evoluiu desde então — particularmente no que se refere à rejeição total da Jihad e de seus frutos por parte de seus membros — está envolta em mistério. Novamente, o momento da decisão parece ter sido os meados do século XV, mas isso é pura suposição.

O TEMPO E O INCONNNU

Parte do mistério que envolve o Inconnu é o seu sistema de medidas, eles usam escalas tão grandes que simplesmente vão além da compreensão de qualquer Membro mais jovem. Uma década ou até mesmo um século não é nada para um desses antigos. Assuntos de máxima urgência para neófitos e ancillae

são questões insignificantes para eles, efêmeras como insetos. De certa forma, o Inconnu é para os vampiros mais jovens o que esses vampiros são para os mortais — assim como um ancillae vê as coisas sob uma perspectiva muito mais ampla do que um humano, um Inconnu vê as coisas com uma perspectiva muito maior do que um vampiro jovem. A ruína iminente de um príncipe, revoluções anarquistas e infestações de Ravnos — todas essas questões de vida ou morte para um neófito ou ancillae — são um mero piscar de olhos para um Inconnu, tão dignas de atenção para eles como uma eleição mortal é digna de atenção para um Membro Abraçado há um século. Na verdade, não seria muito dizer que uma das maiores frustrações dos Membros ao lidar com o Inconnu é o fato da seita tratar os vampiros mais jovens exatamente da mesma forma que está acostumada a tratar qualquer outro vampiro — os anciões estão muito acostumados a desprezar os mais jovens, mas não estão habituados a serem tratados assim.

INTERFERÊNCIA

Saber se o Inconnu interfere ou não na sociedade da Camarilla é uma dúvida que vem aborrecendo a seita desde a sua criação. O consenso entre os vampiros da Camarilla parece ser "Sim, eles interferem, mas nós não sabemos como — e é isso que nos apavora." A influência visível do Inconnu está em todo lugar, fazendo com que neófitos e anciões reajam às supostas manipulações da seita misteriosa; eles se preparam para o dia (teoricamente inevitável) em que o Inconnu irá desejar um papel ativo. Portanto, por meio de ações alheias e de fantasias e planos paranóicos, o Inconnu afeta o funcionamento noturno da Camarilla. Por outro lado, a questão que busca saber se o Inconnu realmente faz qualquer coisa além de inspirar frenesi permanece em debate. E é exatamente assim que os Inconnu gostam.

Individualmente falando, os encontros com o Inconnu são raros e agourentos. Ninguém sai igual de um encontro com um Matusalém, embora seja discutível se as mudanças são para melhor ou para pior. Os encontros com o Inconnu têm objetivos específicos: alertas, ameaças, raros momentos de felicitações e recrutamentos ocasionais para os que buscam a Golconda. Esses encontros parecem mais com audiências do que com discussões; o poder dinâmico do apensoamento sempre tende a inclinar para o lado do Matusalém. Qualquer que seja o objetivo de um encontro, a sensação de medo e poder que um Inconnu leva consigo à mesa de discussão tem, inevitavelmente, um impacto. São poucos os vampiros que falam abertamente sobre o seu encontro com um Inconnu, embora não seja possível dizer se tal discussão deriva do medo, do respeito ou da coerção a não fazê-lo.

GOLCONDA

Um dos rumores mais predominantes sobre os membros do Inconnu é que alguns/a maioria/todos eles alcançaram o estado quase místico conhecido com a Golconda. Embora as orientações oficiais da Camarilla sobre a Golconda são que isso é um mito agradável, essas mesmas orientações desencorajam os vampiros a desviar suas energias da seita para partir em busca desse mito. Consequentemente, a noção de que o Inconnu tenha a chave para o que quer que seja a Golconda (tentar alcançar um consenso sobre esse assunto é como procurar dentes na galinha) os torna levemente suspeitos de uma forma não relacionada ao seu monstruoso poder.

A principal teoria sobre a Golconda é que ela é o estado em que um vampiro domina e domestica a sua Besta, tornando-se imune à sua devastação e seus ataques de frenesi. Os efeitos que



TODOS ESTÃO SABENDO

São poucos — talvez uma dúzia — os Membros que realmente sabem o que são os Monitores. Somente mais um punhado de outros vampiros estão cientes da sua existência, sendo que todos eles falam muito pouco sobre o assunto. Não pense que os Monitores batem de porta em porta aconselhando os vampiros a não falarem sobre eles — o que acontece é que qualquer Membro que tagarelar sobre Inconnu misteriosos monitorando cidades inteiras será ignorado, zombado ou silenciado. Se os próprios Inconnu estão ou não por trás dessa reação uniformemente negativa é uma questão que gera muitos debates silenciosos entre aqueles que conhecem o assunto, mas ninguém está disposto a arriscar sua garganta imortal para testar as hipóteses.

Por outro lado, muitos Membros mais jovens, particularmente os que possuem Auspícios, relatam um sentimento misterioso e indireto de estar sendo observado, sobretudo nas cidades onde os Monitores estão presentes. Também há uma forte ocorrência de sonhos perturbadores e apavorantes entre esses vampiros, presumivelmente como resultado de suas mentes frágeis sendo tocadas pela vontade errante de um Monitor. Memórias espontâneas e suposições accidentalmente colocadas na mente de um neófito dessa maneira oferece ao jovem vampiro um discernimento espetacular — ou o transforma num alvo por saber demais.

esse domínio tem sobre a fome vampírica, o Rotschreck e outros problemas estão em aberto entre os teóricos vampíricos (os estudos sobre a Golconda só perdem em importância para o conhecimento Nodista, o campo mais popular entre os estudiosos mortos-vivos). Sendo assim, não é surpresa para ninguém que o conhecimento sobre essa filosofia misteriosa é atribuído a essa misteriosa seita de vampiros.

De um lado, faz sentido que a maioria dos Inconnu tenham, de fato, alcançado a Golconda; a iluminação seria uma razão melhor do que a maioria das outras para explicar porque os Matusaléns não interferem com, ou caçam, seus descendentes distantes. O isolamento e a desolação que os Inconnu exigem para seus refúgios também parecem propiciar um clima de contemplação e não distração — supostamente, um dos pré-requisitos para alcançar a Golconda. Além disso, conversas secretas entre os Membros que de fato conhecem — conscientemente ou não — algum membro do Inconnu frequentemente chegam a uma mesma conclusão: há uma serenidade e calma absolutas que aparentemente irradiam dos Matusaléns.

Já é comumente aceito que os membros do Inconnu que alcançam a iluminação, de fato despertaram para a busca da disciplina na trilha da Golconda. O processo de recrutamento pode levar anos ou até mesmo séculos — alguns Membros relatam terem sido abordados meia dúzia de vezes em meia dúzia de séculos. Outras vezes, os alvos são neófitos recém-Abraçados com um grande potencial ou provenientes de uma linhagem excepcional, casos em que os Matusaléns, iniciando prematuramente a corrida do ouro pelo “caminho certo”, visam antecipar séculos de sangue e tormento. A coerção nunca é usada nessas questões. Não se pode obrigar alguém a andar pela trilha da Golconda, apenas convencê-lo a seguir o caminho por si mesmo.

Os Membros que aceitam as dicas do Inconnu sobre o assunto prometem organizar seus negócios e então, desaparecer, supostamente para juntar-se ao seu novo professor, nas selvas.

Esses desaparecimentos organizados são perturbadores para os Membros “sobreviventes” e uma vez que muitos dos estudiosos da Golconda nunca voltam para casa, muitas vezes um ar sinistro envolve todo o processo. A maioria desses discípulos nunca voltam a aparecer, embora ninguém saiba se os desaparecidos entram nas fileiras do Inconnu, mudam de identidade ou simplesmente são destruídos como parte das tramas ocultas e sinistras do próprio Inconnu.

Deve-se lembrar que os membros do Inconnu que mantêm o posto de Monitores nunca adotam discípulos em sua caminhada para a Golconda. Eles possuem outras preocupações e deveres e não podem dispor das coisas que um verdadeiro vidente do caminho necessita.

MONITORES

Se um Membro jovem entra em contato com um dos membros do Inconnu (na melhor das hipóteses, uma suposição bastante improvável), há grandes chances de que o vampiro que ele encontrou seja o Monitor de uma cidade. Embora a grande maioria dos Inconnu se oculte em abrigos distantes da confusão e do alvoroço das cidades — sem mencionar os jovens vampiros que as habitam — alguns dos membros da seita escolhem alguma metrópole e se tornam o seu Monitor. O local de nascimento, de criação e uma permanência longa não influenciam na escolha de um Monitor — o Monitor de Chicago, por exemplo, só passou uma pequena parte de sua existência na cidade. Em vez disso, a escolha parece ser ditada por fatores invisíveis aos observadores menos experientes; rumores apavorados culpam as profecias Nodistas, a disposição dos astros, instruções do próprio Caim e, mais surpreendentemente, a teoria de que onde dorme um Matusalém, sempre haverá um Inconnu observando.

Seja como for, depois que um Monitor escolhe uma cidade ele fica ligado a ela, se não pelo resto da sua existência, pelo menos por uma boa parte dela. É dever dele observar tudo o que acontece na cidade, tanto o que é público como o que está oculto, e mais importante, *compreender* tudo. Até onde se sabe (embora os membros do Inconnu obviamente devam saber), não há nenhum sistema por meio do qual um Monitor deve entregar seus relatórios ou fazer suas apresentações. O Monitor simplesmente tem o dever de saber — e, de alguma forma, todos os Inconnu que precisam saber de alguma coisa que um Monitor sabe, sempre parecem conseguir a informação desejada. Vários Membros já se confrontaram com estranhos misteriosos que parecem saber muito sobre o seu passado....

Em geral, os Monitores nunca interferem com o curso dos eventos de suas cidades. Eles não realizam nenhum voto de não-interferência, nenhuma promessa de não se intrometer, mas entende-se que os Monitores estão onde estão para observar e não para agir. Como a maioria dos costumes dos Membros, contudo, este é honrado tanto na infração como na observação, uma vez que muitos Monitores se encontram irresistivelmente inclinados a interferir nas ações de um vampiro jovem que os faz lembrar de um amante, um amigo, um progênito ou talvez até mesmo uma versão extremamente antiga deles mesmos. Esses galanteios normalmente são breves — não mais do que três ou quatro décadas de duração — e nunca do tipo que influencia diretamente no fluxo principal de eventos da cidade. Um Monitor pode contornar os seus princípios para proteger um vampiro favorito do ataque aleatório de um Caitiff sem importância, mas raramente irá levantar um dedo sequer para protegê-lo contra uma caçada de sangue.



INTERAÇÃO E LOCALIZAÇÃO

Ao contrário do que se espera, um Monitor normalmente possui um único refúgio de onde observar seu encargo. O refúgio de um Monitor normalmente é próximo da área urbana pela qual ele é responsável e na maioria das vezes se encontra sob um prédio público ou histórico — um local que não irá atrair muitos visitantes, mas que tenha tráfego o bastante para assegurar sua existência contínua. Qualquer vampiro que se aproximar do refúgio de um Monitor por acidente será sutilmente compelido por alguma forma de Presença (dificuldade 10 para resistir à sugestão) a deixar o lugar o mais rápido que puder, satisfeito com a natureza benigna e desocupada do local. Isso, contudo, não quer dizer que o refúgio do Monitor não possui defesas — a maioria deles conta com armadilhas eficazes, se não tecnologicamente sofisticadas, e outras formas de defesa. Contudo, os Monitores não possuem redes extensas e importunas de vampiros, carniçais e mortais — o objetivo da função deles, afinal, é observar todos eles. Os carniçais que talvez sejam encontrados com um Monitor são de forma animal, têm séculos de idade e são dotados de uma inteligência sobrenatural e outras Disciplinas. (Veja **Ghouls: Fatal Addiction** para maiores informações sobre carniçais animais).

Os encontros com Monitores seguem apenas uma regra: Um Monitor nunca se identifica como tal. Nas raras ocasiões em que um Monitor realmente precisa falar com um Membro mais jovem — ou quando ele é encontrado socialmente fora do seu refúgio — ele irá criar uma identidade falsa, normalmente a de um anarquista ou de um viajante passando pela cidade. Um Monitor sábio possui várias auras adicionais (veja *Auspícios*, página 84) prontas para situações como essa ou talvez até mesmo um conjunto de rostos (veja *Ofuscação*, página 91). Levando em conta que é extremamente improvável que qualquer Membros de uma dada

MONITORES NOTÓRIOS

Ninguém sabe exatamente quantos Monitores há por aí, uma vez que somente alguns revelaram sua identidade. Alguns cuja verdadeira identidade já foi revelada são:

- Rebekah, Monitora de Chicago — Rebekah talvez seja a mais pública de todos os Monitores, tendo se intrometido repetidamente nos incidentes mais tumultuosos de Chicago. Seu refúgio se encontra no aquário da cidade, um local acessível o bastante para que seus companheiros de seita não fiquem muito felizes.

- Mahatma, Monitora de Istambul — Dentre todos os Inconnu, Mahatma parece ser a mais interessada nos diversos legados de Saulot. Ela demonstra afeição ao dizer que conheceu Saulot em pessoa, pelo menos na companhia dos seus demais companheiros do Inconnu, e já atuou diversas vezes para ajudar seus descendentes.

- Maltheas, o Ventre — Maltheas foi visto pela última vez durante a Convenção dos Espinhos. Desde então, seu paradeiro e até mesmo sua existência são motivos de suposições. A teoria mais popular entre os sobreviventes da antiga conferência é a de que Maltheas, em vez de Monitorar uma única cidade, mantém seus olhos incansáveis sobre a própria Camarilla.

- Dondinni, Monitor de Genoa — Dondinni está entre os membros mais ativos do Inconnu, estando convencido de que a Gehenna é iminente e buscando ativamente novas evidências sobre o fenômeno. As Filhas da Cacofonia são uma de suas principais preocupações e os membros dessa linhagem julgam sua cidade como um local inóspito.



cidade tenha o poder de ultrapassar os poderes que um Inconnu carrega consigo, não é difícil para um Monitor ocultar-se em meio a ilusões de proteção.

Um Monitor só interage com vampiros de fora da sua seita nos seus próprios termos. Isso significa que ele irá decidir o local e a hora do encontro, e então, nove dentre dez vezes, irá preparar tudo para que o encontro pareça uma coincidência. A maioria dos Monitores são diretos; eles não têm paciência para mensagens ocultas e enigmas complicados. O risco que ele corre ao comprometer sua posição como observador ao interagir com aqueles que ele observa já é muito grande; um Monitor não tem nenhum interesse em ser ambíguo. Séculos de observação ensinaram os membros do Inconnu que a comunicação franca funciona melhor e não causa mal-entendidos. Um Monitor não gosta de se arriscar fora do seu esconderijo só para que o ancillae com quem ele estava conversando não entenda nada do que lhe foi dito.

DISTRIBUIÇÃO

Nem todas as cidades têm um Monitor. Verdade seja dita, somente poucas têm, sendo que essas abençoadas (ou amaldiçoadas) áreas metropolitanas tendem a ser próprias para o desenvolvimento de todo o tipo de atividades vampíricas. Quando um Monitor escolhe um local para se estabelecer, ele permanece lá — para sempre. Não há férias nem noites de folga; tudo o que acontece tem que ser observado. Só pode haver um Monitor para cada cidade. Embora os Monitores instalados não se importem em sair por aí anunciando sua presença, eles sutil e psiquicamente encorajam outros candidatos a observadores a partirem. Ninguém, nem mesmo o próprio Inconnu, sabe exatamente quais cidades têm um Monitor e há quanto tempo eles estão instalados lá; Mahatma de Istambul acredita ter o maior mandato dentre todos os

NARRATIVAS COM O INCONNUI

Embora seja tentador colocar um ou dois Matusaléns em sua crônica, só para poder mostrar aos arrogantes ancillae exatamente quão fngreme é a curva do poder no Mundo das Trevas, um Narrador sábio evita fazê-lo. A familiaridade gera o desrespeito e quanto mais os personagens encontrarem membros do Inconnu, mais irá diminuir a admiração que eles deveriam sentir. Depois que um bando de neófitos — ou mesmo de ancillae ou anciões — se acostumar com o Inconnu, não há nenhuma forma de ressuscitar o impacto que essas criaturas incrivelmente velhas, poderosas e terrivelmente estranhas deveriam ter. A aparição de um membro do Inconnu deve ser rara, breve e inesquecível — apenas assuntos de importância extrema devem ser capazes de persuadir um desses vampiros reclusos a aparecer.

O melhor curso a seguir é sugerir o interesse ou a interferência da seita — um observador sombrio aqui, uma mensagem anônima acolá e, acima de tudo, uma sinistra sensação de estar sendo observado. O mais importante é que o clima de mistério incitado pelo Inconnu tem que ser mantido, caso contrário eles irão se tornar somente mais um conjunto de poderosos vampiros/antagonistas/mentores/ou o que quer que seja. Lembre-se: o Inconnu vem confundindo a Camarilla há mais de cinco séculos. Eles também deveriam ser capazes de manter os seus jogadores longe dos seus segredos.

Monitores atuais, mas então ela pensa que em sua juventude se sentiu um pouco desencorajada com a idéia de fixar residência em pelo menos três outras cidades.

CARNIÇAIS

Meu senhor me ama.

Eu sei disso porque ele me dá o sangue dele. Ele me alimenta lentamente, gota a gota, e me diz para ficar completamente imóvel enquanto o sangue pinga na minha língua como puro êxtase líquido. Se eu fizer um leve movimento ou emitir algum som, ele pára, isso é pior do que a tortura.

Eu sei que ele me ama porque se não amasse, ele não ia perder o tempo que perde fazendo isso comigo. Ele simplesmente deixaria uma jarra cheia da sua vitae no congelador, como faz com os outros carniçais. Eu não gosto deles. Eles pensam que o mestre ama a eles tanto quanto ama a mim. Isso me deixa furioso, eles pensam que podem se colocar entre o mestre e eu. É em mim que ele confia para espiar seus inimigos, é de mim que ele se alimenta quando não pode se arriscar a sair do refúgio. É em mim que ele confia. Os outros são só servos. Eu sou algo mais.

Você vê, ele me ama. E é por isso que, no final das contas, ele vai me perdoar quando vir o que eu fiz para assegurar que ninguém fique entre nós.

Nunca.

Uma das diferenças fundamentais entre a Camarilla e o Sabá é a diretriz básica de, sempre que possível, trabalhar por meio dos humanos e não por cima deles. Uma manifestação literal da disposição dos vampiros a trabalhar com os mortais é a dependência da Camarilla da classe semi-humana de criaturas chamadas de carniçais. Enquanto o Sabá (exceto pelos tradicionais Tzimisce) evita e despreza os carniçais, a Camarilla os vê como engrenagens vitais para a maquinaria da seita. Sem os carniçais, quem seria capaz de vigiar a Máscara durante as horas do dia? Quem tomaria conta dos milhares de detalhes pendentes que perturbam a existência dos Membros? E quem atacaria os inimigos internos e externos da seita durante as horas em que todos os Membros estão dormindo? Aahh, se não fossem os carniçais!

Na verdade, os carniçais são parte integral da existência e do funcionamento da Camarilla. Todos os planos grandiosos preparados pelos anciões dependem de centenas de pequenas tarefas realizadas corretamente — tarefas que são inevitavelmente transferidas para os carniçais. Manter a Máscara também seria impossível sem a ajuda dos carniçais. As dúzias de pequenos rasgos que o pano da ilusão desenvolve a cada ano são melhor e mais sutilmente costuradas de dentro da própria comunidade humana; um carniçal capitão da polícia ou editor de jornal pode remendar uma infração da Máscara sem o risco de gerar novos incidentes. Afinal, eles são apenas humanos.

O QUE É UM CARNIÇAL?

Em resumo, um carniçal é um mortal que ingeriu a vitae de um Membro. Embora o termo "carniçal" normalmente se refira a um ser humano, os animais também podem ser transformados em carniçais (basta observar os terríveis enxames de mosquitos carniçais que voam ao redor dos Nosferatu). Mais provavelmente, contudo, quando alguém usa o termo "carniçal" este alguém está se referindo a um humano — mais ou menos.

Há muitos benefícios em se tornar um carniçal — envelhecimento retardado, maior força, velocidade e resistência, maior capa-



cidade de cura e, em alguns casos, a chance de aprender algumas Disciplinas vampíricas básicas. Contudo, o acordo também tem o seu lado ruim — as habilidades do carniçal são acompanhadas por um vício escravizador por vitae, a probabilidade de um laço de sangue e o fato de que ao se tornar um carniçal, um mortal toma um meio-passo irrevogável em direção ao mundo da Camarilla. Depois que o primeiro gole de vitae desce pela garganta, não há possibilidade de volta; nesse ponto o carniçal se torna uma violação ambulante e falante da Máscara. As únicas duas opções são seguir em frente com a esperança do Abraço ou permanecer como um carniçal. Voltar para trás é convidar a morte em nome da proteção da Máscara.

Para maiores informações sobre os poderes, os defeitos e outras excentricidades dos carniçais, veja **Ghouls: Fatal Addiction**.

ESCOLHENDO A VÍTIMA

As Tradições impedem os vampiros da Camarilla de Abraçar vigorosamente qualquer um que eles desejarem, mas isto ainda deixa em aberto a questão sobre como um vampiro cumpridor da lei exerce sua influência nas instituições mortais que lhe interessam. A melhor solução para esse dilema é a criação criteriosa e apropriada de carniçais — afinal, nem todos os humanos são dignos do trabalho — para que os vampiros tenham que fazer com que suas escolhas valham a pena. A competição por humanos mais dignos já se tornou tão feroz em alguns lugares que teve que ser imposto um “limite de compras” (veja **World of Darkness: Second Edition**, página 16).

Há três fatores que determinam o potencial de um humano para se transformar em um carniçal: posição, talento e disponibilidade. O primeiro está relacionado com o tipo de atividade do mortal. Ele é um juiz que pode acabar com os casos que expõem as tramas vampíricas? Ou talvez uma personalidade

CARNIÇAIS DEMAIS

Embora os limites para a criação de carniçais não sejam tão rígidos como as limitações para a concessão do Abraço, ainda há o fator do bom-senso envolvido. Manter carniçais custa sangue. Manter muitos carniçais custa muito sangue. Um vampiro que todos os meses dá uma quantidade muito grande de sangue para seus carniçais tem que se alimentar mais para poder compensar as doações voluntárias. Alimentações adicionais significam cadáveres adicionais e, portanto, uma maior chance de violação da Máscara, e assim por diante.... A maioria dos Membros prefere manter alguns poucos carniçais confiáveis. É mais fácil, mais seguro e menos desgastante.

Além disso, quanto maior a rede de carniçais de um Membro, maior as suspeitas que ele atrai para si. Um vampiro com muitos olhos nas ruas e muitas mãos para cumprir suas ordens é um perigo para os outros de sua espécie, pura e simplesmente. Consequentemente, há “podas” freqüentes no número de lacaios de alguns Membros mais ambiciosos.

do esporte local que, por meio de suas vantagens conferidas pela vitae pode melhorar a sorte e fortuna do seu time (sem mencionar todos aqueles envolvidos com as indústrias subordinadas ao time)? Talvez um repórter de um jornal sensacionalista possa ser convidado, depois de um gole de vitae, a revirar os segredos de outra pessoa. E assim vai, sendo que os mortais de maior graduação na sociedade atraem ainda mais a atenção dos vampiros. Muitas vezes, um mortal particularmente importante é deixado em paz por um acordo entre vários vampiros que previamente competiram por sua fidelidade, com o pensamento de que é melhor que nin-





guém o controle do que um rival o controle. Além disso, nem todos os carniçais são escolhidos para serem usados por períodos longos — muitas vezes, um mortal (vamos dizer, um bom lutador em quem um vampiro tenha apostado alto) é útil no momento, mas não será útil depois de seis meses. Esses mortais são transformados em carniçais e, depois, jogados fora — a posição que eles ocupam só é de interesse por um breve período.

O segundo critério é o talento. Os Toreador e os Ventre (e de uma forma completamente diferente, os Nosferatu) são antigos mestres na arte de descobrir o potencial de um mortal que ainda não criou sua própria fama, colhendo os louros para si mesmos. Também há algumas habilidades específicas — contabilidade, conhecimento de computação e das complexidades da lei moderna, só para citar três — que muitos Membros sabem que está além da sua experiência e, assim sendo, eles buscam humanos com o conjunto de habilidades necessárias para cuidar desses problemas. Esses carniçais, na maioria das vezes, continuam vivendo suas vidas normais, mais ou menos, e são convocados por seus mestres somente quando há necessidade de auxílio, ou a fim de restaurar o laço de sangue. Afinal, há muito mais sentido em fazer as coisas dessa forma — por que pagar para manter um carniçal em tempo integral quando você pode tê-lo à sua disposição 24 horas por dia e 7 dias por semana enquanto ainda permite que ele viva sua própria vida?

Apesar disso, há vários Membros que não querem que o seu pessoal se afaste muito. Os Ventre, por exemplo, gostam de ter bem perto os carniçais com acesso às informações financeiras mais vitais. Esses carniçais “desaparecem” do mundo mortal (frequentemente com a ajuda de outros carniçais que já realizaram esse tipo de extração anteriormente) e imergem no mundo da Camarilla.

O terceiro e último critério de qualificação para que um vampiro da Camarilla possa transformar alguém em carniçal é simplesmente a oportunidade. Um Toreador que vê um mortal bonito demais para morrer pode transformá-lo em carniçal em vez de Abraçá-lo; um Nosferatu pode transformar um vagabundo terminal em carniçal por piedade ou para criar uma dívida de gratidão. Esses carniçais raramente permanecem muito tempo com seus criadores, uma vez que os vampiros tendem a se cansar rápido de suas criações de momento. Até mesmo os supostamente civilizados vampiros da Camarilla não têm nenhum receio de destruir seus carniçais se eles não realizarem serviços satisfatórios, tornarem-se muito irregulares, tentarem escapar da servidão ou simplesmente encontrarem o vampiro em um dia ruim.

Alguns raros carniçais são criados como uma espécie de status experimental, para ver se eles são dignos do Abraço. A maioria dos carniçais pensa que essa intenção se aplica a eles, que eles serão os próximos a ascenderem à imortalidade. O verdadeiro percentual de carniçais preparados para se transformar em Membros é na verdade muito pequeno, mas a Camarilla permite que seus servos tenham esperança. Isso faz com que eles permaneçam na linha e sejam muito mais eficientes.

USOS E ABUSOS

A Camarilla usa seus carniçais para uma infinidade de tarefas, normalmente tarefas muito indignas, repetitivas ou perigosas para que os próprios Membros possam cumprí-las. Embora alguns carniçais particularmente hábeis ou específicos sejam tratados com luvas de pelica — nenhum Toreador quer que o seu escultor de estimação tenha um ataque de inveja com um maçarico nas mãos — a maio-

CARNIÇAIS DE CONVENIÊNCIA

As vezes os mortais recebem sangue simplesmente porque é muito trabalhoso fazer as coisas de outra forma. Os donos e os seguranças do bar favorito de um Membro, por exemplo, são alvos fáceis para esse tipo de assédio. O vampiro freqüenta o bar cinco vezes por semana e tem que passar pela charada de fingir ser um mortal todas as noites. Mais cedo ou mais tarde, isso fica cansativo e enfadonho, sem contar que sempre há a possibilidade de um deslize. É muito mais fácil para o vampiro simplesmente transformar o dono e o segurança do bar em carniçais (e talvez também o garçom do bar que pode ser persuadido a estocar bebidas mais apropriadas) e evitar todo o processo. O mesmo muitas vezes acontece com o humano que é o medidor de eletricidade de um refúgio e outras perturbações mortais rotineiras. O único problema com isso é que provavelmente há pelo menos uns seis ou sete outros vampiros que tiveram a mesma idéia, o que pode transformar a competição pelos carniçais, indiferentemente da utilidade deles, em uma briga fatalmente feroz.

ria dos “incompletos” são tratados como o equivalente vampírico de um mercenário.

TRABALHO MANUAL

Só porque um vampiro está morto, isso não significa que ele não tenha incumbências e outros detalhes menores para cuidar. Embora as idas ao departamento de trânsito e ao supermercado possam ser substituídas pelas saídas até a loja de hardware para comprar materiais de proteção contra a luz, o princípio permanece o mesmo. Há muitas coisas a fazer e somente 12 horas durante a noite para fazê-lo. Isso significa que os vampiros da Camarilla precisam de alguém para cuidar de suas necessidades básicas e esse alguém é inevitavelmente um carniçal. A posição de faz-tudo é na verdade uma posição que exige mais confiança do que se pode imaginar; um carniçal que traz para casa materiais de proteção contra o sol defeituosos estará com muitos problemas — supondo-se que o seu senhor sobreviva às consequências do erro. Alguns Membros particularmente cuidadosos até usam serviços de entrega e retirada para auxiliar seus carniçais e evitar que eles sejam seguidos no caminho de volta para casa.

Em vez de confiar em estranhos, a maioria dos Membros também usa seus carniçais para serviços de carpintaria e para a construção de projetos. É melhor que as suas armadilhas e aposentos secretos sejam construídos por aqueles que amam e confiam completamente em você. Afinal, no Mundo das Trevas não existem empreiteiros verdadeiramente independentes.

ATENDIMENTO PESSOAL

Os Toreador não são os únicos vampiros vaidosos e não são somente os Degenerados que possuem bandos de carniçais devotados a cuidar deles. Esse hábito também foi adotado pelos Ventre, principalmente os que buscam chamar a atenção do príncipe. Esses carniçais ajudantes são muito queridos, isto é, se fizerem bem o seu trabalho. Um carniçal capaz de fazer com que um vampiro tenha uma boa aparência e, ainda mais importante, se sinta bem com sua aparência, é um recurso inestimável. Alguns Toreador passam horas, literalmente, contemplando fixamente seus reflexos enquanto seus carniçais favoritos os mimam e enfeitam, perdidos em sua visão sempre muito encantadora de si mesmos. Carniçais desse tipo também viajam com seus senhores,



corrigindo qualquer pequeno embaraço no cabelo ou dobra nas roupas, e os vampiros tratados dessa forma não se privarão de exibir o fato de estarem sendo tão completamente arrumados. Lamente, portanto, pelos carniçais que não atendem às expectativas de seus senhores...

OLHOS EXTRAS

Ninguém pode estar em dois lugares ao mesmo tempo, embora alguns anciões pensem muito sobre essa idéia. Os carniçais, por outro lado, podem atuar como os olhos adicionais do vampiro. Alguns carniçais leais espalhados pela cidade conseguem captar uma grande quantidade de informações durante o curso de um único dia e depois destilar esse conhecimento para o benefício de seu senhor. Os Nosferatu e, surpreendentemente, os Toreador adoram estabelecer seus carniçais como câmeras de segurança vivas. Às vezes, esses carniçais demoram semanas ou até mesmo anos antes de serem chamados para relatar o que viram, mas enquanto isso, eles permanecem por aí, observando constantemente.

CAÇADORES

Muitos vampiros da Camarilla gostam de aproveitar as Caçadas — a perseguição, a sutileza, a obra artística inerente ao ato e, finalmente, o gosto da vitae temperado com medo ou excitação. Também há, contudo, aqueles Membros que por algum motivo — incompetência na Ocultação, o péssimo hábito de entrar em frenesi ou até mesmo a falta de tempo — honestamente não possuem a inclinação para espreitar pelas ruas em busca de sustento. Eles preferem muito mais pedir “para viagem”, e é aí que entram os carniçais.

Fazer o trabalho de caça para um vampiro é uma tarefa perigosa e suja. De um modo geral, isso não é diferente do seqüestro de seres humanos, e muito provavelmente também irá envolver a participação em uma grande quantidade de assassinatos. Se um carniçal é confiado com a tarefa de trazer o jantar para a mesa de seu senhor, isso significa que ele tem nervos de aço e pouca humanidade restante — além das demais habilidades necessárias para realizar a captura. Os Ventrule, em particular, gostam de delegar essas tarefas aos seus carniçais de confiança, resguardando-os do problema de ter que caçar conforme as regras de sua presa. Um carniçal que é bem treinado para trazer para casa o tipo correto de alimentação pode economizar horas preciosas de um Ventrule e pode até mesmo ser recompensado por tal.

Os Membros sabem, contudo, que os carniçais que saem por aí caçando para eles estão aperfeiçoando as habilidades que um dia podem permitir que eles cacem o próprio Membro. Qualquer vampiro que deixa o seu carniçal caçar no seu lugar está constantemente preso entre a necessidade de contar com uma ajuda competente e o perigo que representam as ajudas muito competentes.

TRABALHO SUJO

Os vampiros da Camarilla não gostam de arriscar o seu pescoço imortal, o que significa que sempre que há a possibilidade de saírem machucados, eles tentarão enviar um carniçal no seu lugar. Essa filosofia não é tão insensível como parece; um grupo de carniçais treinados deve ser capaz de lidar com qualquer ameaça mortal e um bom número de ameaças sobrenaturais. Um único carniçal pode ou não ser equivalente a um vampiro (em uma luta entre um carniçal experiente e um neófito, vale a pena colocar o seu

dinheiro no mortal), mas quatro carniçais treinados e fortemente armados podem arrancar um anarquista problemático de um restaurante cheio sem muita confusão ou derramamento de sangue. Os carniçais também são os agentes perfeitos para técnicas de intimidação mais estereotipadas, assim como para acabar com caçadores não desconfiados. Afinal, a maioria dos agentes de campo da Inquisição não estão necessariamente procurando por alvos que respiram.

Quando chega a hora da batalha, contudo, as coisas ficam mais complicadas. A grande vantagem do Sabá se encontra na grande quantidade de vampiros que eles levam para lutar; os carniçais são a única esperança que a Camarilla tem de anular essa arma. Espera-se que a quantidade de carniçais que a Camarilla joga na frente de batalha possa enfraquecer os ataques da seita inimiga, ganhando tempo para que os Membros preparem suas outras defesas. Um outro detalhe, embora macabro, é que, se o pior acontecer, carniçais mortos nas ruas são uma ameaça menor à Máscara do que neófitos mortos. Mesmo na derrota, as Tradições têm que ser mantidas.

Os carniçais também proporcionam à Camarilla uma vantagem decisiva no ataque: a capacidade de agir e lutar durante o dia. Quando a Camarilla decide que é hora do contra-ataque, são os carniçais que agem sob a proteção da luz do sol. Se o ataque for bem-sucedido, os carniçais confrontarão oponentes em um estado lastimável de preguiça e todo um grupo de guerra pode ser varrido em uma questão de minutos.

Para maiores informações sobre as estratégias da Camarilla, consulte a página 118 deste livro.

SABENDO O SEU LUGAR

Inestimáveis, porém inferiores — esta dicotomia define bem o lugar dos carniçais na Camarilla. A seita iria, literalmente, desmantelar-se da noite para o dia se fosse privada de seus servos meio-humanos, mas isso não muda o fato de que eles são servos — seres inferiores, por definição e por sangue. Os carniçais não têm nenhum direito dentro Camarilla exceto pelos que os seus senhores desejam lhes conceder, sendo que o direito da destruição pode ser invocado a qualquer instante.

Assim começa uma complicada dança de status e favores. Em teoria, um carniçal não tem nenhum posto e nenhuma reputação dentro da seita, mas os carniçais mais antigos e confiáveis podem muito bem possuir mais influência no conselho do que um neófito que ainda baba no guardanapo. Para complicar ainda mais as coisas, há o fato de que a maioria dos carniçais tem um laço de sangue com seus senhores e se tornam tanto entusiásticos como criativos ao defenderem seus mestres. Esse fanatismo freqüentemente coloca os carniçais contra outros Membros que representam uma ameaça ao seu senhor, o que pode ocasionar momentos embaraçosos para o vampiro em questão. A escolha entre estabelecer o precedente para que um carniçal ataque um outro Membro e saia impune ou sacrificar um carniçal favorito para satisfazer um rival odiado é particularmente desagradável.

No final das contas, os carniçais são vistos de duas formas — desprezados como classe, mas valorizados como indivíduos. Nenhum vampiro — e nenhum carniçal — deve se esquecer disso. As consequências de uma memória fraca, de ambas as partes, são invariavelmente tanto fatais como rápidas.

ÍNDICE REMISSIVO

A

Abraço, O 119
Promoções de Campo de Batalha 122
Tempos de Guerra 120

Alastores 140

Algozes 32

Anarquistas 195

Associação 197

Atitude 204

Interpretação 206

Moda 199

Modos 201

Recrutamento Sabá de

Sobrevivência entre os

Subcultura 198

Anciões 207

Lidando com os

Narrativas com

Apresentação 220

Arcontes 27

Arquétipos 66

Cientista 67

Dilettante 67

Idealista 66

Soldado 66

Atmosfera 178

Autarcas 202

C

Caçada de Sangue 137

Técnicas 140

Caçadores 182

Carniçais 227

Cenário 151

Bairros Elegantes 157

Clima 158

Economia 165

Fundamentos 151

Geografia 153

História 159

Política 165

População 162

Vizinhanças 162

Decadentes 156

Círculo Interno, O 26

Círculos 66

Círculos de Guerra 147

Criação de

um Círculo 186

Clãs e Linhagens 35

Assamitas 53

Brujah 36

Força e Influência 36

Organização 36

Práticas e Costumes 37

Preocupações 37

Caitiff 54

Filhas da Cacofonia

Interpretação 50

Lidando com os Outros 51

Gangrel 47

A Saída dos 20

E Os Ciganos 49

Força e Influência 47

Organização 47

Práticas e Costumes 48

Preocupações 48

Gárgulas 56

Giovanni 51

Independentes e *Antitribu* 49

Lasombra *Antitribu* 58

Malkavianos 37

Força e Influência 38

Organização 38

Práticas e Costumes 39

Preocupações 40

Nosferatu 39

Força e Influência 39

Organização 40

Práticas e Costumes 40

Preocupações 40

Ravnos 53

Samedi 51

Interpretação 52

Lidando com os Outros 52

Seguidores de Set 49

Interpretação 50

Lidando com os Outros 50

Toreador 41

Força e Influência 41

Organização 41

Práticas e Costumes 42

Preocupações 42

Tremere 43

Força e Influência 43

Organização 44

Práticas e Costumes 44

Preocupações 44

Tzimisce 53

Venture 45

Força e Influência 45

Organização 45

Práticas e Costumes 46

Preocupações 45

Conclaves 130

Acomodações 134

como Julgamentos 136

Conduzindo um 137

Etiqueta 134

Segurança 131

Viagens 132

Conflitos 182

Consequências 193

Corte 125

Criação de Personagens 61

Antecedentes

Geração 65

Arquétipos 66

Atributos 62

Centelha de Vida 65

Círculo 66

Clã 61

Conceito do Personagem 61

Disciplinas 64

De outros clãs 64

Força de Vontade 65

Habilidades 62

Habilidades Secundárias 67

Humanidade 65

Natureza e

Comportamento 62

Pontos de Bônus 65

Pontos de Sangue 65

Prelúdio 65

Qualidades e Defeitos 73

Toques Finais 65

Vantagens 64

Virtudes 64

D

Definição 19

Destruição 124

Diablerie 124, 140

Disciplinas 81

Animalismo 82

Compartilhar a Alma 82

Comunicação

com Espécies 83

Conquistar a Besta 84

Desencadear a Besta 84

Insultar a Besta 84

Enjaulada 84

Suculência Animal 82

Auspícios 84

Ataque Psíquico 86

Clarividência 84

Comunicação 84

Telepática 84

Descanso Artificial 87

Previsão 84

Reflexo Espelhado 86

Visão Cármbica 85

Combinação de

Disciplinas 117

Criação de 116

Estoicismo Rudimentar 117

Evasão Inexpugnável 117

Resistência do Mârtir 117

Criação de 81

Dominação 88

Aprisionar a Psiquê 88

Articulação do Sangue 89

Controle à Distância 89

Lealdade 88

Manipulação das Massas

Obediência Silenciar o

Corpo Mortal

Fortitude

Adamantino

Armadura Individual

Força Compartilhada

Metamorfose

Aspecto da Fúria da

Besta

Concentração Interior

Controle da Terra

Corpo Espectral

Pele de Mármore

Purificar o Corpo

Empalado

Restaurar a

Aparência Mortal

Ofuscação

Criar Nome

Esconderijo

Máscara da Alma

Mente Vazia

Ocultamento

Velho Amigo

Véu da Abençoada

Ignorância

Potência

Chicotear

Golpe da Terra

Impressão

Presença

Amor

Centelha de Fúria

Cooperação

Olhar Paralisante

Ordem Blindada

Pulsão da Cidade

Rapidez

Flor da Morte

Projétil

Zéfiro

Rituais Taumatúrgicos

Acionar o Receptáculo

de Transferência

Ajudante de Sangue

Amarrar a Língua

Acusadora

Círculo de Proteção

contra Carniçais

Colocar a Máscara de

Sombras

110

111

112

113

112

110



Encantar Talismã	113	Acrobacia	69	Primigénie, A	28	Fracassado	77
Estilhaço-servo	113	Caçar	70	Príncipe, O	28	Freqüentador do Elíso	74
Fuga para um Amigo		Camuflagem	70	Provações	130	Hárpia	77
Verdadeiro	114	Outras Possibilidades	70	Punições	127, 129	Identidade Alternativa	76
Lâmina Ardente	110	Talentos	67	Penas Comuns	131	Informações Alheias	76
Pele do Toque Ígneo	111	Barganha	67	Q		Informações sobre o	
Proteção contra		Captação	68	Qualidades e Defeitos	72	Inimigo	76
Espíritos	114	Diplomacia	67	Físicos	73	Informante	76
Proteção		Intriga	68	Brigão	73	Infrator da Máscara	77
contra Lupinos	113	Outras Possibilidades	69	Ferimento Exposto	73	Inimigo de um Clã	78
Proteção		Procura	68	Fisionomia Amigável	73	Inofensivo	75
contra Vampiros	114	Hárpias	30	Mordida Entorpecida	73	Joguete	77
Pureza da Carne	110	Táticas	31	Olhos Incandescentes	74	Laços Quebrados	76
Trilha de Sangue	110	História	20	Presas Permanentes	73	Lista Vermelha	78
Taumaturgia	99	A Fundação	20	Tique Nervoso	73	Mestre Repugnante	78
Contramagia		O Novo Mundo	21	Mentais	74	Novato	77
Taumatúrgica	108	O Século 20	22	Aptidão com		Peregrino	76
Controle Climático	108	I		Computadores	74	Posto na Camarilla	76
Controle de Elementais	99	Idade	13	Conhecimento		Presunçoso	78
Linha da Corrupção, A	102	Inconnu	222	Proveitoso	74	Pretendente Fugaz	77
Linha da Natureza, A	100	Narrativas com o	227	Culpa Destruidora	74	Primógeno	77
Linha da		Intrigas	13	Estereótipo	74	Protegido	75
Tecnomancia, A	104	J		Frieza Lógica	74	Recém-Chegado	77
Manipulação Espiritual	106	Jargão Arcaico	17	Impaciente	74	Reputação	75
Poder de Netuno	101	Julgamentos	127	Precoce	74	Senhores Rivais	78
Visceratika	114	Advogados	128	Sede de Inocência	74	Simpatizante	77
Armadura da Terra	116	Justicaires	26, 27	Teímoso	74	Unido ao Sangue	77
Elo com a Montanha	116	L		Vítima da Máscara	74	Valentão	75
Fluir pelas Montanhas	116	Lextalionis	136	Sobrenaturais	79	Velho Companheiro	75
Pele do Camaleão	115	Lista Vermelha, A	140	Aura Enganosa	79	Veterano	75
Sondar a Morada	115	M		Brisa Frígida	79	Visado	78
Vôo	115	Máscara, A	25	Diablerie Oculta	79	Vítima de Caçada	
E		Infrações	25	Disciplina Adicional	79	de Sangue	78
Elísios	157	Metajogo	183	Inofensivo aos Animais	79	Quem é Quem	26
Enredo	180	Modelos	165	Marca do Amaldiçoado	79	S	
Estado Livre Anarquista	201	Monitores	225	Senhor das Moscas	79	Secretário	29
F		Morte	192	Toque de Cura	79	Senescal	29
Favores	149	como Ferramenta de		Visão Agonizante	79	T	
G		Narrativa	192	Sociais	74	Tema	179
Glossário	14	N		Alvo de Recrutamento	77	Termos Vulgares	15
Golconda	224	Narrativa	177	Alvo de Risos	78	Trocéu, O	141
Guerra	142	Nêmese e Antagonistas	190	Amigo da Primigénie	76	Tradições, As	22
Estratégias	143	O		Amigo de um Clã	76	Primeira Tradição:	
Cadeia de Comando	144	Organização	19	Amigo do Xerife	76	A Máscara	22
Defensiva	145	Prestação	146, 147	Apresentação Desastrosa	77	Segunda Tradição:	
Defesa	143	Acertando as Contas	147	Caçado como um Cão	78	O Domínio	22
Frentes	144	Adquirindo Débitos	147	Chamas do Passado	77	Terceira Tradição:	
Táticas	144	Formalidades	149	Compreensão Falha	77	A Progénie	23
Ofensiva	144	Juros	146, 147	Conhecedor		Quarta Tradição: A	
H		Prestígio do Clã	35	Subterrâneo	76	Responsabilidade	23
Habilidades Secundárias	63, 67	Brujah	37	Dedo-Duro	78	Quinta Tradição: A	
Conhecimentos	70	Gangrel	48	Desgraça para o Sangue	78	Hospitalidade	24
Conhecimento do Clã	70	Malkavian	39	Dispensável	77	Sexta Tradição:	
Economia	71	Nosferatu	41	Domínio	76	A Destruição	24
História	71	Toreador	42	Dormindo		Tropeços	33
Outras Possibilidades	72	Tremere	44	com o Inimigo	78	X	
Pirataria de Dados	71	Ventrule	46	Estrela Ascendente	76	Xerifes	31
Psicologia	72			Ex-Carníçal	74	Z	
Perfícias	69			Ex-Príncipe	78	Zelador do Elíso	30



***FEITO POR THIAGO
ACODESH***

ROSAS REGADAS COM SANGUE

Já se passaram mais de cinco séculos desde que as cortinas da Máscara se fecharam sobre o palco. Cinco séculos de sigilo, tradição e mentiras. Cinco séculos de elegância e terror ocultos.

Já se passaram cinco séculos desde que alguém soube a verdade.

Agora, finalmente, a cortina será aberta. As mentiras serão expostas e talvez, apenas talvez, a verdade seja revelada a você.

O GUIA DA CAMARILLA CONTÉM:

- Material inédito, desde o clã Lasombra antitribu até dicas sobre a moda anarquista;
- Poderes ampliados das Disciplinas, Qualidades e Defeitos e ferramentas adicionais para a construção de personagens da Camarilla;
- A história, os rituais, os costumes e os segredos da maior seita de vampiros do mundo.




DEVIR LIVRARIA

visite nosso site:
www.devir.com.br

DEVWW2302
ISBN: 85-85443-73-1



9 788585 443733