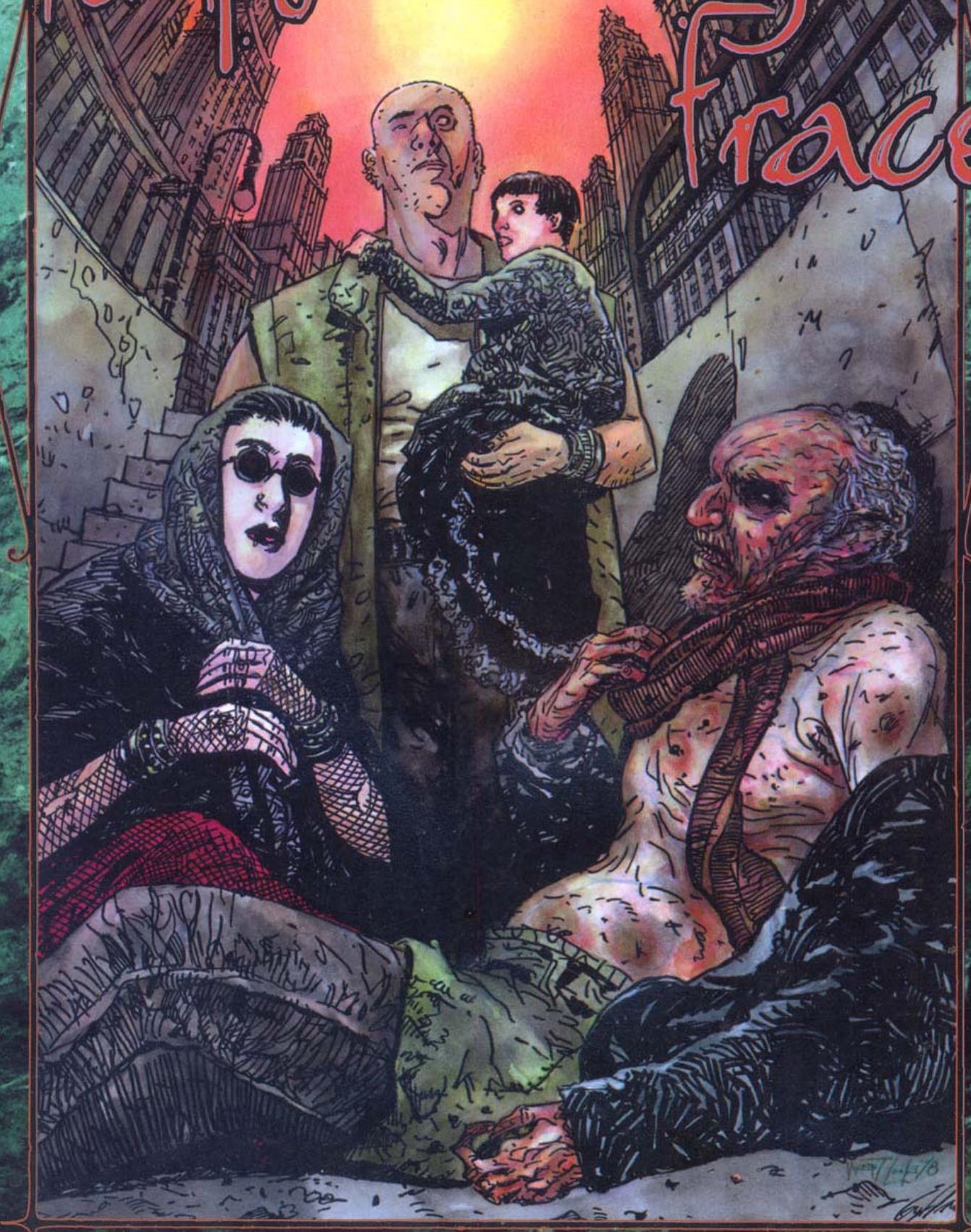


Tempo do Sangue Fraco



Um Suplemento para Vampiro: A Máscara

Este livro foi editado pelo Tremere Acodesh e pela Assamita Vivian

Vivian:

Este trabalho tornou-se possível apenas graças ao meu querido Pai: Thiago Acodesh, se ele não houvesse escaneado o livro eu nunca conseguiria ajudar na diagramação do mesmo, então eu gostaria de agradecê-lo por se dedicar tanto a divulgar o RPG Nacional sem ganhar absolutamente NADA por isso.

Gostaria de dedicar este *ebook*:

Ao Lucas “Kedraroth”, o Lasombra mais temível que eu jáconheci, eu sei como ele queria este livro xD

Ao Luis Fernando, um Assamita realmente bacana que deixou eu escanear o romance do clan assamita dele *.*

Ao Andy, um amigo que apesar da eventual distância eu estimo deveras, por sempre por em perigo todos os aliados dele no RPG u.u...

Ao Rafael “Pagode”, o único Brujah inteligente que eu conheço.

Ao Leandro, O “Lol”... Por ser a pessoa maravilhosa que é, mesmo ele sendo um Tremere *careta*.

A Acacia “Bakaka”, a única Ravnos com quem eu faria laços de sangue se fosse preciso, por dentre várias coisas me ajudar com o site.

É claro que eu também gostaria de dedicar este livro ao meu querido Pai e Chefe Thiago Acodesh pela sua inestimável amizade e consideração que ele tem por mim...

Apesar dele ser um Tremere, ele é um cara realmente bacana!

E por último.. Porém o mais importante.. ^^

Eu passei as minhas férias inteiras me dedicando a este livro pois eu queria finalizá-lo no máximo até o fim de Julho, acabou demorando um pouquinho mais.. Porém eu fiz questão de terminá-lo antes das minhas aulas voltarem, pois... dia 23 de Julho foi aniversário de uma pessoa muito importante para mim.. O Eduardo, o Gangrel mais perfeito que existe e eu não sabia o que dar para ele de aniversário e como nós dois compartilhamos de uma paixão avassaladora por Vampiro, acredito que ele goste deste presente....

Ei.. Meu Gangrel.. Meu NAMORADO... Eu te amo =) sz
Duh.

É isso aew.. E.. Viva o RPG Nacional o/

Purple, *The Assamite*.

Acodesh:

Eu dedico este livro a todas as pessoas que com sua boa vontade contribuíram na produção de um pdf de qualquer livro de rpg. Tais pessoas são extremamente difíceis de se encontrar e eu reconheço o valor dos que não se limitam a, mesmo podendo contribuir, ser meros parasitas.

Agradeço ao Marcos, a Flávia, a Alana, ao Radu e ao Ideos por sua singela, embora importantíssima colaboração neste livro. Também não esqueci do meu camarada Thiago por ter escaneado este livro há muitos meses e ter me enviado as pág., embora meu maldito antigo hd tenha queimado de súbito, levando consigo todo o trabalho feito por ele. Pensou que eu tinha esquecido não? Hehe

Também quero fazer um agradecimento especial a Vívian por ter quebrado uma floresta amazônica pra mim na produção deste livro, pois dizer simplesmente que ela quebrou um galho não faria jus ao montante de trabalho doqual ela me aliviou.

É importante deixar um aviso: este livro me custou R\$ 25,00 e pesquisando na Net **hoje** (14/08/2009) eu o encontrei por R\$19,90. Portanto não o imprima, porque sai simplesmente muito mais caro e com qualidade bem pior do que o livro original. Caso você goste deste livro compre-o da Devir e incentive o mercado de rpg nacional.

Quando fiz o 1º pdf de vampiro a máscara, só existia na Internet o guia dos jogadores de 2^a edição e o livro básico de vampiro a máscara. É muito gratificante ver que hoje o cenário mudou. Mais gratificante ainda foi conseguir manter meu pescoço intacto ao lidar com a Vivian Assamita e a Letícia Tzimisce, mas eu tenho meus truques para me manter não-vivo rsrsrsrs.

Comunidades que eu recomendo:

Vampiro a Máscara:

<http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=36099173>

Lobisomem Apocalipse:

<http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=46876>

Mago a Ascenção:

<http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=53399>

Acodesh, o Tremere.





Dra. Leticia Cárdenas. Nos casemos



UMA CRIANÇA

NOS NASCEU

Marvin Jenkins se encontrava naquele estado irritante de sonolência em que a gente se sente dentro de um elevador quebrado: a cabeça pendia, sua mente se deixava levar apenas para voltar bruscamente à consciência um segundo depois, e então ele cochilava novamente e voltava a acordar. Não agüentava mais. E ainda faltavam três horas para terminar seu turno. Hora de tomar outro café.

Ele se espreguiçou, bocejou, apanhou a caneca, que deixou um círculo castanho-amarelado no calendário da escrivaninha. "Motel Estelar", proclamava o calendário, assim como a caneca e metade das coisas ali no saguão, inclusive as revistas. O resto do último café no fundo da caneca havia se transformado numa borra marrom. Enojado, ele balançou a xícara. Não queria ficar muito agitado mais tarde. Talvez ele só precisasse de um pouco de ar.

Ele tinha começado a levantar seu corpo de meia -idade da cadeira quando o som agudo e exasperador do pequeno altofalante à sua frente indicou que um cliente desejava entrar. Impulsionou a cadeira adiante e apertou os olhos para enxergar através da janela de vidro laminado. Havia um jovem casal lá fora com mochilas nas mãos. Ele acionou a tranca elétrica. O casal abriu a porta; uma brisa gelada entrou atrás deles e agitou as coisas sobre a escrivaninha. Marvin ergueu a mão preventivamente.

- Estamos lotados - ele disse. - Sinto muito.

Nenhum dos dois pareceu especialmente surpreso com a notícia, mas entreolharam-se e entraram assim mesmo. O rapaz se adiantou e largou ruidosamente a mochila sobre a escrivaninha. Era um garoto magricela, meio *nerd*. O casaco quase o engolia por inteiro.

- Não viu o aviso?

- Sim, eu vi o aviso - o garoto respondeu, aborrecido, juntando um pouco as sobrancelhas. - É que a gente andou pelo bairro todo e não encontrou nenhuma vaga.

- Escolheram o fim de semana errado.

- Eu sei. Na verdade, eu não escolhi, mas...

O rapaz arriscou uma olhadela para a companheira. Ela não abriu a boca; simplesmente olhava a noite lá fora pelas paredes transparentes do pequeno vestíbulo do recepcionista. Na verdade, ela perscrutava aqui e ali, como se procurasse alguém. Alguém que ela não gostaria de encontrar. Marvin franziu o cenho.

- Sabe como é - o garoto completou, pouco convincente.

- De qualquer maneira, nossa esperança era que alguém tivesse cancelado a reserva ou deixado o hotel.

- Ah, claro, às quatro da manhã. Receio que não.

- Olha - ele insistiu - pra onde mais a gente poderia ir?

- Vocês poderiam tentar a parte leste da cidade - disse Marvin. - Tem o "La Quinta", o "Motel 6" e o "Days Inn".

- Mas são quatro da manhã. Você mesmo disse. Tá frio, a gente tá de moto e minha esposa ...

- Precisa muito mesmo de um quarto de hotel, agora - a moça interrompeu com uma voz de sino. Ela se virou. Pálida, olhos encovados e cabelos finos, ela parecia uma viciada.

Marvin olhou-a de cima a baixo e notou o volume sob o casaco pesado e acolchoado.

Ela estava grávida.

- Drogas - disse Marvin.

- Entendeu? - exclamou o rapaz, tomando a consternação dele como um sinal de rendição.

Marvin sentiu a azia retomar ao abrir uma gaveta na escrivaninha e pegar uma ficha de cadastro em branco.

- Certo. Eu tenho um quarto - ele disse relutante. - Não é um bom quarto ...

- Ficamos com ele.

- Deixa eu terminar. Não tem cama no quarto. Uma mulher de duzentos quilos se sentou na cama e ela quebrou. Tivemos de encomendar uma nova. A privada também não tá funcionando direito. Além disso, é um quarto de fumante. Mas como estamos nas festas, e se vocês *realmente* não querem ir a nenhum outro lugar, vou deixar vocês ficarem com esse. Assim vocês não vão poder dizer que não havia lugar na estalagem ... Sabe como é.

Ele abriu um sorriso frouxo.

- Não. Ficamos com ele. Obrigado ... Obrigado *mesmo*.

O garoto começou a preencher a ficha rapidamente. A moça levou uma das mãos à enorme barriga e, de olhos fechados, balançou-se um pouco.

- Ei, ela não vai dar à luz aqui, vai?

- Não, não - disse o garoto precipitadamente.

Marvin o ignorou e inclinou-se, dirigindo-se à menina.

- A senhora está em trabalho de parto? Quer que eu ligue pro hospital?

Ela sacudiu a cabeça.

- Não tá na hora ainda - asseverou o rapaz. - São só as contrações de Braxton-Hicks, com certeza.

Marvin não tinha certeza de quanta certeza tinham eles, mas sacudiu a cabeça.

- Tudo bem. Já vou pegar duas camas de campanh a pra vocês. São melhores que nada.

- Obrigado. Sério, 'cê não faz idéia ...

- Ah, faço sim. Eu me lembro de quando minha esposa estava grávida.

O olhar de Marvin pousou sobre a mão esquerda da garota, e ele não pôde deixar de notar que ela não usava aliança. Esposa, hein? Tá legal.

- São 44 dólares. Mas, como o quarto é uma droga, farei por trinta.

Eles pagaram em dinheiro.

- Feliz Natal - disse ele enquanto o casal apanhava apressadamente a bagagem.

- Feliz Natal - eles repetiram.

Marvin entregou-lhes a chave e abriu a porta para eles saírem.

- Foi muito bom. - Leila comentou enquanto se esforçava para subir as escadas. - Eu nem mesmo tinha certeza se você lembrava o que eram as contrações de Braxton-Hicks.

- Já é muito eu lembrar meu próprio nome - disse Pete. As mãos dele tremiam tentando colocar a chave na fechadura. Por fim, ele conseguiu destrancar a porta.

O gerente da noite não havia exagerado. Era um quarto horrível. Sem a principal peça da mobília, parecia vazio, deprimente como uma caixa. O retângulo de carpete que costumava ficar sob a cama decididamente era de um laranja mais vivo que o resto. Um aquecedor velho zumbia num dos

cantos. O cheiro forte de cigarro barato e outras substâncias menos agradáveis empestava tudo. Uma das lâmpadas estava queimada.

Pete tirou o casaco e esticou-o contra a parede para que Leila pudesse se deitar com o mínimo de conforto. Ele acrescentou duas toalhas do banheiro para acolchoar um pouco mais a cama improvisada. Depois trancou a porta e passou a corrente do pega-ladrão. Olhou pela janela antes de fechar as cortinas. Não viu faróis, mas sabia por experiência própria que os vampiros eram capazes de dirigir no escuro sem eles.

- Espero que as camas cheguem logo - ele disse.

- Nem tanto.

Ela estava retirando uma das gavetas vazias da cômoda. A princípio, a gaveta não queria abrir, mas ela puxou com força e a coisa saiu. Ela tirou o casaco e o ajeitou dentro da gaveta.

- Pra que isso?

- Bem, onde é que vamos colocar o bebê quando ele nascer?

Ai, já deve estar na hora. Dá uma olhada pra ver se 'tá na hora.

- Deus ...

Não era exatamente algo que Pete adorasse fazer, mas ele já a examinara algumas vezes. Ele a ajudou a se deitar no chão, enfiou a mão por sob o tecido lamentavelmente fino do vestido dela - que poderia ser descrito como "Deus, eu sou uma baleia" - e tirou-lhe a calcinha. As coxas de Leila eram como gelo e roubaram-lhe o calor dos dedos já entorpecidos pelo frio. Pete fez cara de quem provava algo amargo.

- Pete. Pete, já 'tá na hora?

- Como é que eu vou saber? - ele retrucou. - Me diga o que foi normal nessa história toda.

- Você sabe o que quero dizer. Como é que 'tá a dilatação?

- Bem dilatada. - Ele retirou os dedos e limpou-os numa daquelas toalhas de rosto de motel barato. - Foi uma sorte a gente não ter ficado mais tempo na recepção. Era capaz de você ter dado à luz lá mesmo.

- Besteira - ela resmungou. Ergueu o corpo desajeitado e colocou-se de cócoras.

- Leila, o que é que 'cê 'tá fazendo? Deita aí e descansa. Provavelmente ainda vai levar um tempo.

- Eu quero ficar agachada.

- Tudo bem, então fique agachada.

Pete se levantou e voltou a olhar pela janela. Nada. Aquela era a pior parte, ficar simplesmente ali sentado pensando em tudo que poderia acontecer. Atrás dele, Leila gemeu e voltou a se deitar. Ele se sentou à mesa e fumou um cigarro de cravo até o filtro, depois acendeu outro.

- Pete, vem aqui! - Leila chamou.

- O quê?

- Me examina de novo.

- 'Cê vai ter que ficar quieta. Pára de balançar. Deus.

- Qual é o problema?

- É a... Qual é a droga do nome? A bolsa. Deus, eu tou vendo a bolsa. Deita.

- Não quero...

- Deita!

Ela teve um calafrio e gemeu com a primeira contração, o corpo magro enrijceu, os olhos se dilataram e ficaram distantes. Sua boca se abriu ligeiramente, as presas apareceram entre os lábios. Ele a segurou pelas axilas - ela parecia estranhamente leve - e apoiou as costas dela contra a parede.

- Está vindo - ela suspirou. - Dá pra sentir. Pete, por favor... Me ajuda.

Pete engoliu saliva para repelir o gosto desagradável que lhe subia pela garganta. Ele vinha se preparando para isso havia semanas. Sabia também que as circunstâncias não seriam as melhores.. Mas foi só naquele momento diante do fato - a namorada morta-viva estirada no chão sujo, prestes a trazer a este mundo uma coisa que nem mesmo deveria existir, e a implorar a ajuda *dele*, puta que o pariu - , que ele ficou realmente impressionado com a própria incompetência. Não havia o que responder. Ele começou a balbuciar.

- Certo, olha - ele disse , não tou nem aí pro 'cê vai dizer. Vou chamar uma ambulância.

- Não! Pete...

- Leila, querida. - Ele alisou o cabelo dela para trás. Ela já tinha a testa lustrosa de suor rubro. - A gente não idéia tá fazendo aqui. Somos só duas crianças estúpidas. Quer dizer, não importa o que voce é agora, ainda é uma criança estúpida. E mesmo que nunca tenham visto uma coisa dessas antes, eles devem saber mais do que qualquer um de nós.

- Pete...

- Vou fazer isso. Vou ligar.

- Pete, volte!

Ela tentou segurá-lo quando ele se levantou para ir até o telefone, mas não estava em condições de detê-lo.

- 'Cê não pode ligar - ela protestou debilmente.—Eles não vão entender...

- Não tou nem aí.

- Pode ser que já tenha nascido quando chegarem aqui!

Ele discou e esperou. A linha ficou muda durante alguns segundos. Aguardou um pouco mais; a linha começo a dar sinal. Ocupado? O telefone da Emergência da va ocupado? Não, o toque era rápido demais para ser de linha ocupada.

- Nem mesmo o maldito telefone funciona! - ele resmungou, atirando o aparelho contra a parede. Ele não tivera a intenção, mas a força do sangue que Leila lhe dera havia começado a fazer efeito. O telefone se despedaçou no reboco encardido, espalhando alguns estilhaços antes de cair ao chão com um clangor. O



2 H Y

cabo, arrancado da tomada, agitou-se como uma víbora durante, meio segundo.

- Você discou zero pra pedir linha? - Leila perguntou, findo o espetáculo.

Ele estava cansado demais até para sentir vergonha. Aquela altura, era só mais um golpe em seu espírito.

- Não - ele disse estupidamente.

Ele foi até o cabo do telefone e o examinou. Obviamente, o plugue plástico ficara preso ao soquete. Os fios pendiam inúteis.

- Então é por isso. - Ela estava até sorrindo um pouco agora.

- Drogas, Leila ...

- Olha, Pete. - Os olhos dela estavam brilhantes, cintilavam de esforço e dor. - Não precisamos deles. Até onde sabemos, essa é a primeira vez na história que algo assim acontece. E só foi preciso eu e você para fazer isso acontecer.

- Sexo eu sei fazer - ele reclamou.

- Só precisamos da gente pra isto também - ela insistiu. - Então, vem cá.

Esse foi o fim da discussão. E daí se os vampiros estourassem a porta? E daí se o gerente chegassem com as camas e ficasse puto? Ele se deixou persuadir, abaixou-se ao lado dela. Havia um novo odor agora: o cheiro forte e fermentado de parto que se misturava ao ranço de mofo, pó, sangue de vampiro e limpador de carpete.

- O que você quer que eu faça? - Pete perguntou, impotente.

- Me ajude a respirar.

- Ajudar você a respirar?

- Ou seja lá o que for! Me diga quando fazer força.

- Acho que é uma boa começar agora.

- Não, dê uma olhada e me diga quando.

- Eu 'tou olhando. Aquela bolsa 'tá saindo. Quer que eu rompa?

- Não. Vai romper sozinha.

- E se não romper? Ih, lá vai. Ah, meu Deus ... Que nojo.

Ela fez um esforço terrível. A parte superior de uma cabeça minúscula apareceu. Ele viu pequenas mechas de cabelo escuro, da mesma cor que o seu. Pensou consigo mesmo: "Pode até se parecer comigo, mas não vai ser como eu." Aos nove meses, já é mais valente. Sobreveio num útero frio, encontrou o próprio alento e os batimentos cardíacos sem que houvesse como compará-los aos ritmos da mãe. Mesmo antes de nascer, já era algo incrível, e quem sabe o que seria capaz de fazer depois que estivesse do lado de fora? Pete estimulava o bebê mentalmente. *Vamos lá, seu pequeno seja-lá-o-que-for. Venha pro papai. Não sei o que vou fazer com você, mas vamos em frente.*

Eles ouviram uma batida na porta.

Pete ficou paralisado. Leila ergueu a cabeça, ainda consciente o bastante.

- O gerente? - ela sussurrou.

Pete sacudiu a cabeça. Talvez. Ou talvez fosse a morte batendo à porta. De um jeito ou de outro, não havia nada a fazer.

Então, ouviu-se uma outra batida na janela e uma voz quase inaudível do outro lado do vidro. Era uma voz feminina. Ele não conseguiu entender as palavras, mas os sentidos de Leila eram muito mais apurados. Ela pôs-se a escutar durante um minuto.

- Veja quem é - ela disse.

- E se for um *deles*?

- Não acho que seja. Abra a porta.

- Mas e você?

- Eu 'tou legal... Preciso descansar entre uma contração e outra de qualquer maneira.

Longe dele contrariar a intuição feminina numa hora como aquela. Pete levantou-se relutante e abriu a porta. Uma moça negra de mole tom azul-turquesa estava inclinada sobre a janela do lado de fora, sombreando os olhos com a mão e apertando o nariz contra o vidro. Ela se endireitou imediatamente.

- Quem é você? - ele indagou.

- O que você acha? - ela respondeu.

Ele cometeu o erro clássico pela segunda vez na mesma semana e olhou-a nos olhos. Ela disse, *Saia da frente, docinho*, e Pete sentiu os próprios pés recuarem para que ela pudesse entrar no quarto. Um segundo depois, ele recuperou o controle do corpo, mas já era tarde.

Leila encarou a estranha. Sem o menor sinal de timidez, não tentou se sentar nem se recompor.

- Você é uma de nós ...

A mulher assentiu.

- Sou uma de nós. De sangue fraco, como você. Pária, como você.

Pete sentiu imediatamente mais uma onda de adrenalina, mas a estranha não parecia ter a intenção de agir com hostilidade, então ele só ficou parado ali, trêmulo. A 'mulher' andou de um lado a outro do quarto, olhando ao redor.

- É aqui mesmo - ela murmurou. - É o que nós vimos.

- Do que 'cê 'tá falando? - ele perguntou com aspereza.

- Foi a visão. Nunca tentamos isso juntos antes. Não tínhamos idéia de que seria tão mais *nítida*. Um quarto de motel barato sem cama. Carpete laranja. Mancha de infiltração naquele canto. - O olhar dela foi apontando os itens da lista, avaliando cada um deles com a mesma precisão. - Vampira em trabalho de parto. Namorado mortal perdido. Até o botão de volume quebrado da TV. É aqui mesmo.

- Que visão? Leila ...

A mulher girou sobre os calcanhares, voltou a sair pela porta aberta e gritou:

- Rapazes! É aqui. Tragam as coisas!

- Que coisas?

Ela só fez sorrir por cima do ombro e foi embora.

Pete correu de volta à namorada. Seu cérebro, ao mesmo tempo atordoado e frenético, tecia uma rede de estratégias. Transportar uma mulher em meio às dores do parto estava fora de questão. Aquela porta frágil jamais resistiria a um bando de mortos-vivos. O último vampiro que ele atingira com o trinta-e-oito



2 H Y

obtido numa casa de penhores dera risada. Mas ele tinha um isqueiro no bolso e havia uma lata de tinta spray em algum lugar dentro da mochila.

Enquanto ele procurava desesperadamente pela lata - é incrível como aquilo de que mais precisamos está sempre no fundo da bolsa - dois homens apareceram à porta. Não foi difícil sacar que eram mortos-vivos: tinham a mesma coloração branco-giz de Leila. Um deles trazia um volumoso pacote pardo nos braços. O outro segurava um moisés.

Eles entraram e esvaziaram o saco no meio do quarto.

- Acho que trouxemos tudo - disse o que parecia mais velho - Um pouco de leite industrializado, só por precaução. Chapa quente para esquentar o leite. E um saboroso guisado de carne para o papai. Há quanto tempo você não faz uma refeição decente? Pode tirar o rótulo e cozinhá-la direto na lata. Manta para o bebê...

- Eu não entendo - Pete gaguejou. Leila estava no meio de outra contração prodigiosa, gritando e cravando os calcanhares no carpete. Ele tomou a cabeça dela nas mãos e afagou-lhe os cabelos molhados. - Eu não entendo, o que 'ces tão fazendo, eu não entendo.

- Estes aqui vão ter que esperar um pouco... - a voz imperturbável da mulher entrou junto com o ar gelado. Ela trazia uma

grande pilha de presentes embrulhados em papel laminado sob o queixo esticado. Os homens correram ajudá-la. —O sol vai nascer em breve. E vamos ter de pegar a estrada assim que escurecer de novo.

- Nós?

- Sim, nós. Você vai amarrar um recém-nascido na garupa da motocicleta e seguir na chuva gelada? E vai pra onde? Eu não embrulhei este aqui.

Ela tinha um cabide plástico pendurado no dedo. Um macacãozinho deixou-se levar pelas rajadas de vento gelado como uma bandeira em miniatura. Um macacãozinho rosa.

- Quem são vocês, afinal? - Pete perguntou rispidamente afastando o cabide.

A mulher olhou para ele. Sua expressão habitava um espaço inexpressível entre piedade e a beatitude.

- Papai Noel e os duendes. - ela disse por fim - Os Três Reis Magos. A Fada do Dente. Que diferença isso faz? Somos aqueles que estão aqui agora, os que chegaram na hora em que vocês mais precisavam.

Ela contemplou Leila, que ofegava e se contorcia, no instante do nascimento de uma nova raça e não apenas do bebê oculto em seu ventre.

- E já está na hora.



Tempo do Sangue fraco

(...) não haverá piedade para os sem clã (...)
- O Livro de Nod

ESCRITO POR DEAN SHOMSHAK E SARAH ROARK

CRÉDITOS

DA EDIÇÃO ORIGINAL

Autores: Dean Shomshak e Sarah Roark

Criação e desenvolvimento: Justin Achilli

Editor: Ed Hall

Direção de arte: Richard Thomas

Layout e composição tipográfica: Pauline Benney

Arte interna: Mike Danza, Vince Locke e Christopher Shy

Arte da capa: Guy Davis e Vince Locke

Projeto da primeira e quarta capas: Pauline Benney

DA EDIÇÃO BRASILEIRA

Copyright® White Wolf, Inc.

Título Original: Time of Thin Blood™

Coordenação Editorial: Devir Livraria

Tradução: Ana Gabriela Godoy

Revisão: Amauri Alves da Silva e Douglas Quinta Reis

Preparação: Maria do Carmo Zanini

Editoração Eletrônica: Tino Chagas e Gastão Esteves

DEVWW2101

ISBN: 85-7532-019-X

Impresso: 02/2004

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS

Mike "Bethor" Tinney, por levar a banda Spinal Tap ao Sabá em São Francisco.

Chris "Espero Lá Fora" McDonough, por devolver alguma coisa ao estacionamento do Point.

Fred "Rammstein" Yelk, pela interpretação comovente.

Brian "Devil Goatfire" Glass, por encontrar divindades no Photoshop.

Greg "Malaise" Fountain, por aprender o verdadeiro preço da imortalidade.

Ed "Gumbo" Hall, por conferir o título honorário a alguém que tanto o merecia.

E um Agradecimento Super Especial a **Todos que Já Tiveram de Me Levar Para Casa** em função da minha licenciosidade.

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

Shomshak, Dean

Tempo do Sangue Fraco / Dean Shomashak, Sarah Roark ; Tradução Ana Gabriela de Godoy. — São Paulo : Devir, 2001.

Título Original: Time of the Than Blood.
Vários Ilustradores.

1. Jogos de Aventura 2. Jogos de Fantasia I. Roark, Sarah. II. Título

01-4625

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 reservados à

DEVIR LIVRARIA LTDA

BRASIL

Rua Teodureto Souto, 624

Cambuci

CEP: 01539-000

São Paulo - SP

Fone: (11) 3347-5700

Fax: (11) 3347-5708

E-mail: duvidas@devir.com.br

Site: www.devir.com.br

PORUTGAL

Pólo Industrial Brejos de Carreiros

Armazém 4, Escritório 2

Olhos de Água

2950-554 - Palmela

Fone: 212-139-440

Fax: 212-139-449

E-mail: devir@devir.pt

Site: www.devir.pt



735 PARK NORTH BLVD.
SUITE 128
CLARKSTON, GA 30021
USA

© 1999 White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Fica expressamente proibida a reprodução sem a permissão por escrito da editora, exceto para fins de resenha, ou planilhas de personagem em branco, que podem ser reproduzidas 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, Ghouls Fatal Addiction, Year of the Reckoning, Guide to the Camarilla, Guide to the Sabbat e The Time of Thin Blood são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Os direitos sobre todos os personagens, nomes, lugares e o texto desta obra pertence a White Wolf Publishing, Inc.

A menção ou referência a qualquer companhia ou produto nestas páginas não constitui contestação das marcas registradas ou copyright pertinentes. Este livro recorre ao sobrenatural como fonte de inspiração para cenários, personagens e temas. Todos os elementos místicos e sobrenaturais são fictícios e visam apenas à diversão. Recomenda-se discernimento ao leitor.

Visite a White Wolf na Internet:

<http://www.white-wolf.com>; alt.games.whitetwolf e rec.games.frp.storyteller



Tempo do Sangue fraco

SUMÁRIO

PRÓLOGO: UMA CRIANÇA NOS NASCEU	01
INTRODUÇÃO: A PROLE SINISTRA	10
CAPÍTULO UM: DUPLAMENTE AMALDIÇOADOS	14
CAPÍTULO DOIS: AI DAQUELA GRANDE CIDADE	36
CAPÍTULO TRÊS: UMA MANCHA NA ALMA	70
CAPÍTULO QUATRO: ESCRITO EM VERMELHO	92
CAPÍTULO CINCO: SANGUE NOVO	102
APÊNDICE: A SEMANA DOS PESADEFLOS	114





INTRODUÇÃO: A PROLE SINISTRA

Mas as coisas loucas do mundo, escolheu-as Deus para confundir os sábios; e as coisas fracas do mundo, as escolheu Deus para confundir os fortes

(1 Coríntios 1:27)

O Mundo das Trevas é um mundo de gigantes. Durante incontáveis eras, os Membros caminharam pela terra, os mais poderosos dos gigantes. Os mais velhos dentre eles não se distinguem dos deuses. Os mais fracos são capazes de enfrentar muitos homens. A salvo no momento, ocultos pelo véu do ceticismo humano, eles se infiltraram em todas as instituições mortais. As cidades cresceram sob sua zelosa influência para fornecer mais e mais fontes de sangue à insaciável sede dos vampiros. Apesar dos sábios mortais e outras criaturas desesperadas combaterem-nos a todo o momento, eles continuaram florescendo. Nada ameaçava seriamente a superioridade dos mortos-vivos.

Até agora.

Vítimas do egoísmo e da arrogância excessiva, os Membros finalmente esgotaram a eterna Maldição de Caim. Ao tentar criar outro de sua espécie, um vampiro de 14^a geração tem uma chance significativa de falhar. Mesmo que tenha sucesso, a cria jamais será capaz de gerar a própria prole. Quinze é o limite absoluto. As Noites Finais estão chegando. Entramos no Tempo do Sangue Fraco.

ÀS VÉSPERAS DA GEHENNA

Este livro justifica o título de duas maneiras diferentes mas intimamente relacionadas. Primeiro, descreve um cenário, o mundo no qual os vampiros de sangue fraco se vêem Abraçados: à sociedade da Família a beira do caos apocalíptico. Segundo, descreve os próprios vampiros de sangue fraco, explica sua natureza e o papel que desempenham no Mundo das Trevas, assim como os mecanismos para a criação de um personagem desse tipo.

O que se apresenta neste livro não é a Gehenna em si. A idéia é empurrar as coisas para mais perto do abismo, fazer soar os ecos que acabarão provocando a avalanche. Este livro analisa a histeria milenar que atualmente se apossa dos cainitas e apresenta sugestões para crônicas ambientadas as vésperas da Gehenna. Em outras palavras, não é o fim, é só o começo do fim.



Tudo esboroa, como diz o poema de Yeats*. A paz e a cooperação entre os Membros são historicamente frágeis, e não é preciso muita coisa para fazê-las ruir. Sob suas aparências racionais e cínicas, sob suas presunçosas demonstrações de superioridade, os Membros estão apavorados com as profecias nodistas. O Livro de Nod revela que eles tem pouco tempo. Além disso, revela que a escória de sua espécie, as massas sem clã e de sangue fraco serão sua ruína. Encurralados pela própria paranóia, estão dispostos a punir qualquer bode expiatório, seguir qualquer messias, recorrer a qualquer estratagema. E, com a manifestação de um presságio após o outro, as coisas só tendem a piorar.

O FIO DA NAVALHA

Os de sangue fraco, os vampiros de 14^a e 15^a Geracão são os instigadores involuntários de toda essa controvérsia. Seu surgimento anuncia a Gehenna. Seu sangue enfraquecido, que geralmente não tem força nem mesmo para arcar com toda a Maldição de Caim, angaria-lhes o medo e o desprezo de outros Membros. Como desconhecem as tradições os costumes dos vampiros, tornam-se estranhos não só à própria espécie como também a si mesmos. E o que é pior, alguns deles possuem o

duvidoso dom das visões. Esses pesadelos desepertos insinuam antigoss mistérios e um terrível acerto de contas por vir. Poderiam ajudar a evitar a destruição da Terra, mas só se os relutantes profetas conseguissem sobreviver tempo suficiente para decifrá-los...

Não se iluda: as últimas gerações são fracas e patéticas em comparação a outros vampitos. Apesar de as vezes serem capazes de criar as próprias Disciplinas, como outros Caitiff, só conseguem atingir uma proficiência medíocre no uso de qualuer poder do Sangue. Além disso, a vitae diluida mal consegue sustentar seus corpos, que dirá produzir feitos sobrenaturais. Suas habilidades singulares prestam-se mais a metê-los em encrena do que a livrá-los de problemas. Boa parte dos vampiros de sangue fraco sabe que não Ihes resta muito tempo neste mundo. Que infemo, o mundo sabe que nao Ihe resta muito tempo!

Entretanto, um personagem de sangue fraco tamb ém apresenta uma oportunidade única de interpretação. De todos os Membros, os fracos est ào mais prximos da humanidade cronológica e biologicamente. Portanto, a tenta ção é proporcionalmente maior. Eles caminham sobre o fio da navalha: de um lado, a vida mortal que ainda não tiveram a chance de deixar pra trás; do outro, os Menbros, os letais e inescrutáveis imortais.



2 H Y

* N do E.: "Tudo esboroa, o centro n ão segura; / mera anarquia investe sobre o mundo; / Maré escura de sangue avança e afoga os ritos da inocênci a em toda a parte". A segunda vinda (the second coming), de William Butler Yeats, tradução de Paulo Vizioli.



tais que detêm o segredo de sua nova existência. Eis uma oportunidade de encarar a não-vida com inocência e novos olhos.

Além disso, apesar de serem considerados párias, os de sangue fraco estão inexplicavelmente ligados às mudanças no Mundo das Trevas. Um anarquista ou autarca pode se esconder à margem da sociedade cainita por quanto tempo desejar; poucos realmente se importam. Mas muitos vampiros de sangue fraco, gostem disso ou não, vêem-se envolvidos em algo muito maior, simplesmente em virtude do papel que representam nas antigas profecias. Não têm poder, nem controle, nem respostas. O que têm com certeza é um destino.

Uma rápida observação quanto ao vocabulário: os Membros dos clãs geralmente usam a palavra vagabundos como um termo geral para todos esses vampiros problemáticos e ignorantes que se recusam a participar da ordem tradicional, tenham sido Abraçados de maneira legítima ou não. Os anarquistas, os autarcas, os Caitiff e os de sangue fraco são todos vagabundos. Nos Ellsios, a frase *a questão dos vagabundos* é empregada com frequência cada vez maior à medida que a catástrofe parece cada vez mais próxima.

O Capítulo Um: Duplamente Amaldiçoados examina os fatos biológicos daí que o renomado sanguinólogo Malkavian Dr. Douglas Netchurch denominou "Síndrome do Sangue Fraco". Também contém sistemas de regras para certas peculiaridades dos vampiros de sangue fraco, como os custos modificados de pontos de sangue e informações sobre os dhampir "meio-vampiros".

O Capítulo Dois: Ai Daquela Grande Cidade explora os aspectos sociais do Tempo do Sangue Fraco. Explica o ponto de vista e as estratégias de sobrevivência de vampiros frágeis, depois discute a reação dos Membros aos de sangue fraco e a outros prenúncios de catástrofe (a perspectiva não é das melhores). Detalha-se e desenvolve-se um pouco mais a figura do algoz - a reencarnação sanguinária de um antigo cargo entre os Membros.

O Capítulo Três: Uma Mancha na Alma fornece mecanismos e sugestões para a criação de vampiros das últimas gerações, além de regras para o intrigante poder da Visão Interior.

O Capítulo Quatro: Escrito em Vermelho traz conceitos e conselhos aos Narradores para a construção de crônicas ambientadas às vésperas da Gehenna, particularmente no caso de personagens de sangue fraco representados pelos jogadores.

O Capítulo Cinco: Sangue Novo traz cinco modelos de personagens de sangue fraco e dhampir prontos para serem usados.

Por último, **o Apêndice: A Semana dos Pesadelos** volta-se para as terríveis consequências do Tempo do Sangue Fraco sobre o Mundo das Trevas e um certo clã em particular. Parece que a Gehenna chegou mais cedo para um dos clãs de cainitas...

Assim, prossiga com cautela rumo a aurora de uma nova era ainda mais tenebrosa...





CAPÍTULO UM: DUPLAMENTE AMALDIÇOADOS

*Por um minuto eu me perdi.
- RadioHead, "Karma Police"*

Saudações felicitações a você, meu estimado benfeitor ; e saudações também aos meus outros patrocinadores e colegas de academia. Permitam-me apresentar o relatório de minha mais recente pesquisa sobre a fisiologia dos Membros. Os últimos dois anos foram frutíferos – Mais frutíferos do que eu poderia imaginar quando me empenhei, a pedido de vários patrocinadores, em desvendar as verdades e mentiras a respeito dos vampiros de sangue fraco.

Talvez porque nós, Membros, não sofriamos a maioria dos “conflitos que constituem a herança da carne” *, a possibilidade de qualquer tipo de limitação torna-se um horror peculiar. Quando essa insuficiência se encontra no sangue – nossa própria vitae, a verdadeira essência de nosso ser - , é de se admirar que surjam inúmeros boatos? O sangue fraco” que já foi raro, supostamente tornou-se cada vez mais comum entre as gerações mais jovens e mais fracas dos membros. Isso é contagioso? Poderia se alastrar da ralé anarquista aos príncipes mais distintos? Felizmente, a pesquisa que tenho conduzido e analisado pode desfazer as brumas do mito.

(Nota bene: A fim de manter esta exposição o mais livre possível de obstruções, optei por grafar a condição do sangue fraco com letras minúsculas. Daqui por diante, deixarei até mesmo de usar as terríveis aspas. Meu interesse no assunto é científico e não prosaico e prefiro não sobrecarregar a audiência com pedantismo.)

Antes desta pesquisa, não existia uma definição exata para sangue fraco. Cada vampiro poderia usar a expressão para fazer referência a uma coisa diferente. Por exemplo, alguém poderia dizer que um ancião com pouca influência ou força de personalidade teria sangue fraco com o intuito de fraqueza ou até mesmo senilidade.

No entanto, é mais frequente os Membros usarem o termo em referência aos mais jovens, tanto em idade quanto em geração. Conheci anciões que consideravam de sangue fraco todos os vampiros da Oitava Geração em diante. Nas noites de hoje, a expressão sangue fraco em geral se refere aos neófitos de gerações mais altas, especialmente aos Caitiff e aos anarquistas que abandonaram seus senhores ou foram abandonados por eles.

Como ficará demonstrado, essa definição popular é demasiado abrangente. A Síndrome do Sangue Fraco é um estado vampírico bem definido. Não é o resultado de um defeito moral do senhor ou da cria.

QUEM TEM SANGUE FRACO?

Muitos dizem que os assim chamados vampiros "Caitiff ou sem clan" possuem sangue fraco como se esses termos fossem sinônimos. Essa identificação é falsa, apesar de que, como virei a demonstrar, existe uma relação entre os Caitiff e a Síndrome do Sangue Fraco. Por ora, basta dizer que, apesar de muitos Caitiff sofrerem realmente da Síndrome do Sangue Fraco, outros têm o sangue tão potente quanto o de qualquer vampiro da mesma geração.

Há quem se refira a todos os neófitos de geração alta como vampiros de sangue fraco. Isso não passa de preconceito de idade e geração. é claro que os Membros da 13^a geração são mais fracos que os de Oitava! É óbvio que os Membros criados cinco anos atrás são mais fracos que aqueles gerados há séculos!

* N. Do E.: Hamlet, Ato 3º , Cena I, de William Shakespeare. Tradução de F. Carlos de Almeida Cunha Medeiros e Oscar Mendes.



Mas as diferenças são de grau, e não de tipo. Só um verdadeiro idiota encontraria uma lição de moral nesses fatos simples, ou repudiaria um outro cainita por considerá-lo irrelevante ou indigno do Sangue em função de sua idade e geração. Qualquer vampiro prudente sabe que o poder vem mais do intelecto e da experiência que da força inata do Sangue. Um neófito sagaz da 13ª Geração é um aliado muito mais valioso do que um idiota da oitava que tenha passado o último século sob a proteção de seu senhor.

Entretanto, a Síndrome do Sangue Fraco está fortemente correlacionada a geração! Apesar de extremamente rara na maioria dos vampiros, ocorre com uma certa frequência entre os Membros de 12ª e 13ª Gerações, e é muito comum entre os cainitas de 14ª Geração. Somente entre os Membros de 15ª Geração é que a condição se torna universal.

Permitam-me, porém, desfazer um equívoco bastante comum. A viscosidade da vitae não se altera de uma geração para outra. Apesar da vitae literalmente se espessar um pouco com a idade, a diferença se torna significativa somente quando o vampiro tem vários séculos.

AS ESCALAS DE EFICIÊNCIA DA VITAE

Apesar de boa parte dos Membros saber que certas vitae apresentam maior poder intrínseco que outras, até recentemente ninguém havia qualificado esse potencial. Sou grato ao Prof. Maxius do Clã Tremere por suas escalas de eficiência de vitae, e gostaria de remeter os leitores interessados aos artigos dele. Em resumo, Maxius definiu cinco escalas

• **A Escala de Inanição:** O vampiro experimental alimenta-se até a saciedade. Depois passa fome até entrar em torpor devido a inanição, tomando o cuidado de não gastar vitae para nenhum outro fim. Todos os vampiros da mesma geração levam aproximadamente o mesmo número de dias até a completa inanição se não empregarem sua vitae de outras maneiras. A repetição do procedimento experimental gera um valor médio altamente confiável

• **A Escala de Regeneração:** Vampiros experimentais saciados são feridos várias vezes, sempre da mesma maneira, e deixa-se cicatrizar os ferimentos a cada vez. É preciso observar estritamente os procedimentos experimentais, fazendo com que todos os ferimentos sejam idênticos para garantir que a mesma quantidade de vitae seja empregada na cicatrização de cada um deles.

Para se obter resultados mais precisos, é necessário forçar os sujeitos experimentais a continuarem até que toda a sua vitae seja consumida. Entretanto, Maxius descobriu que a alteração no peso do sujeito antes e depois da regeneração também poderia ser empregada para medir a eficiência da vitae. Os vampiros de geração mais baixa consomem uma massa menor de vitae ao cicatrizar ferimentos.

(Também me sinto compungido a observar que este teste talvez seja desnecessariamente cruel com os sujeitos, mas não ouso julgar o envolvimento pessoal de Maxius na questão.)

• **A Escala de Poder:** Os sujeitos experimentais gastam vitae várias vezes para aumentar sua força. Pelo número de vezes que os participantes são capazes de aumentar sua força antes de consumirem toda a sua vitae, ou (novamente por meio da alteração do peso), pode-se calcular a eficiência da vitae.

Esta escala é menos confiável. É preciso quantificar a força "normal" do sujeito antes que este a aumente. Os participantes também podem aumentar sua força em diferentes quantidades a cada experimento. Resultados estatisticamente válidos exigem várias repetições do procedimento experimental.

• **A Escala das Disciplinas:** Vampiros saciados fazem uso repetidas vezes de uma Disciplina que consuma vitae até chegarem a inanição. Entretanto, o teste exige que todos os sujeitos experimentais conheçam a mesma Disciplina, uma condição que o experimentador raramente consegue satisfazer. Geralmente, a Escala das Disciplinas serve apenas para confirmar os resultados dos testes das outras escalas.



A escala dos carniçais. Depois de retirado todo o sangue do sujeito, determina-se quantos carniçais é possível criar usando-se o suprimento de vitae do mesmo.

Minha própria pesquisa confirma os resultados de Maxius. Todos os vampiros da mesma geração apresentam idêntico potencial de utilização do sangue, (medido em "Unidades de Eficiência de Vitae" UEVs) segundo a nomenclatura do próprio Maxius. Quanto mais baixa a geração de um vampiro, mais UEVs ele contém, muito embora, em volume de líquido, todos tenham praticamente a mesma quantidade de sangue. Pode-se determinar a geração de um vampiro medindo-se a massa de vitae perdida no decorrer do sono diurno ou da cicatrização de um ferimento aferido. O mais importante é que, para a maioria dos vampiros, todas as quatro escalas apresentam os mesmos resultados.

Isso não vale para os vampiros que sofrem da Síndrome do Sangue Fraco. Para os vampiros de 14a e 15a Gerações, as escalas de Eficiência de Vitae nem sempre se equivalem.

De acordo com a Escala de Inanição, todos os vampiros, saciados de 13a, 14a e 15a Geração contém o mesmo número de UEVs. Ao fim de dez noites, atingem o peso mínimo e o esgotamento da vitae; na 11a noite aparecem os sinais de deterioração física; no fim da 18a noite, entram em torpor. No entanto, os testes com as outras escalas revelam sérias restrições ao emprego da vitae entre os vampiros de 14a e 15a Gerações. No decorrer dos testes encontramos 3 populações distintas:

POPULAÇÃO I (14^A GERAÇÃO "NORMAL")

Mesmo quando saciados, esses vampiros eram capazes de cicatrizar ferimentos ou aumentar sua força apenas 8 vezes antes de precisarem se alimentar novamente. Apesar disso, mantinham uma reserva de duas EVs. Conseguiam utilizar essa reserva, de vitae somente para ativar a função autônoma de despertar a cada anoitecer. Não encontrei nenhuma outra limitação mensurável nessa população.

POPULAÇÃO II (14^A GERAÇÃO "SANGUE FRACO")

Estes Membros eram capazes de se regenerar ou acelerar seus movimentos apenas quatro vezes. Entretanto, uma vez esgotada sua capacidade de empregar vitae, também mantinham uma reserva de duas UEVs, utilizáveis apenas para despertar. A mensuração cuidadosa de alterações de peso durante o consumo de vitae revelou o motivo dessa discrepância. Os Membros dessa população gastam vitae ao dobro da razão de outros vampiros. Testes mais detalhados também revelaram outras limitações relativas ao uso de vitae.

POPULAÇÃO III (15^A GERAÇÃO "SANGUE FRACO")

Estes Membros conseguiam se regenerar ou acelerar seus movimentos apenas 3 vezes desde que saciados quando do início dos testes. Mas mantinham uma reserva de quatro UEVs, utilizáveis apenas para despertar. Também gastavam vitae ao dobro da razão normal.

OUTRAS LIMITAÇÕES

Testes mais detalhados com os indivíduos experimentais revelaram duas outras deficiências decorrentes da Síndrome do sangue fraco. Indícios anedóticos sugerem ainda uma terceira.

CARNIÇAIS

A Escala dos carniçais mostrou-se completamente inaplicável às Populações II e III. Esses vampiros não foram capazes de criar nem sustentar carniçais. Os vampiros da população I conseguiam sustentar carniçais normalmente, até mesmo com as duas últimas UEVs "de reserva".

O LAÇO DE SANGUE

Os vampiros das Populações II e III não conseguiram desenvolver laços de sangue nem mesmo com mortais. Vários Sujeitos da pesquisa acabaram se oferecendo voluntariamente para aceitar laços de sangue de outros indivíduos em nome da ciência. Nenhum dos vampiros das Populações II e III foi capaz de submeter outros vampiros a laços de sangue. Os Membros da População I não tiveram a menor dificuldade.

No entanto os vampiros das 3 populações mostraram-se igualmente suscetíveis aos laços de sangue da População I ou de vampiros "normais".

Podem ser submetidos a laço de sangue como qualquer outro cainita: uma descoberta animadora em vista de outras habilidades apresentadas por eles.

O Dr. Netchurch, naturalmente, descobriu o ponto de sangue. Em termos de jogo, os vampiros que de fato possuem o Defeito: Sangue Fraco pagam o dobro de pontos de sangue para cicatrizar ferimentos, aumentar seus Atributos físicos e ativar Disciplinas (bem, as Disciplinas que exigem o gasto de pontos de sangue). No entanto, o custo para despertar ao anoitecer continua sendo de um ponto de sangue. Em comparação com outros vampiros, aqueles que apresentam a Síndrome do Sangue Fraco mal conseguem empregar sua vitae!!

A Síndrome do Sangue Fraco afeta a capacidade do vampiro de abraçar mortais. Dois dos meus vampiros "normais" de 14^a geração População I haviam gerado uma prole (e uma dessas crianças da noite tornou-se sujeito experimental das minhas pesquisas). Um dos meus sujeitos da População II alegou ter tentado abraçar uma vez e fracassado, matando o pobre mortal. Os vampiros ligados às comunidades de anarquistas e neófitos relatam outros incidentes envolvendo vampiros de 14a Geração que não conseguem gerar uma prole. Para os Membros de 14^a Geração as chances de gerar uma criança-



Regras alternativas

Por que só alguns vampiros das gerações mais altas têm a Síndrome do Sangue Fraco? Por que não todos eles?

Boa pergunta. Os narradores que desejam dar aos de sangue fraco um papel importante em suas campanhas podem decidir que, em seu Mundo das Trevas, todos os vampiros de 14^a geração possuem o defeito Sangue Fraco (mas tem uma chance maior de gerar uma prole – digamos 50% em vez de 20% -, do contrário não existiriam muitos vampiros de 15^a Geração). Ou então podem decidir que somente os caitiffs recebem as compensações do sangue fraco (disciplinas pessoais, visão interior etc), mas o limite de geração não se aplica. Ou que só os vampiros com o verdadeiro defeito Sangue Fraco ganham os benefícios especiais. Em última análise, como sempre, a decisão cabe ao narrador.

tempo entre a perda total de sangue e sua ressurreição como vampiros é de aproximadamente 15 horas. Durante esse período, até onde seus senhores foram capazes de discernir, os indivíduos estavam mortos.

Somente um dos indivíduos da população I relatou um desses “abraços retardados”. Três indivíduos da população II citaram o fenômeno, assim como 4 sujeitos da população III. (os apêndices trazem listagens completas, mas a amostragem é insuficiente para uma análise estatística.)

DISCIPLINAS

É possível que as gerações mais altas também apresentem uma capacidade reduzida para o desenvolvimento de disciplinas. Não chega a surpreender que nenhum de meus sujeitos experimentais tenha dominado completamente uma disciplina, dada a juventude desses indivíduos. Nenhum deles tem mais de 7 anos de não-vida. Entre os indivíduos experimentais de 15^a geração o mais velho vampiro havia cerca de 14 meses. Obviamente, nenhum deles jamais ouviu falar de um vampiro de 14^a ou 15^a geração que tivesse dominado completamente uma disciplina. Vários mencionaram um boato ou lenda de que os de sangue fraco só conseguiram dominar uma disciplina se baixassem sua geração por meio de diablerie.

Não posso ainda corroborar esse fato. Confirmar ou refutar essa tese que os de sangue fraco são incapazes de dominar uma disciplina levaria muitos anos. O experimentador teria de treinar muitos indivíduos de sangue fraco para obter resultados estatisticamente válidos. Não tenho como acrescentar um programa como esse ao meu plano de pesquisa sem um financiamento maior e mais recursos. Algum outro eugenista da família aceitaria o desafio.

Entretanto posso afirmar que as gerações posteriores aprendem as disciplinas mais lentamente que os vampiros de gerações mais baixas (mas não tão devagar como um carnícal). Deixo a outros pesquisadores com mais experiência na educação de crianças da noite a oportunidade de aferir essa deficiência e estabelecer se há alguma correlação entre a mesma e a verdadeira síndrome do sangue fraco, ou se isso ocorre com todos os vampiros das gerações mais altas.

A DEFINIÇÃO DE SANGUE FRACO

A partir dos resultados desses testes, é possível chegar a uma definição precisa da Síndrome do Sangue Fraco:

- Os vampiros de sangue fraco são incapazes de criar ou sustentar carniçais.
- Os vampiros de sangue fraco não conseguem submeter mortais nem vampiros a laços de sangue.
- Entre os vampiros de sangue fraco, a capacidade de conferir o abraço é muito reduzida, se não completamente nula.

As populações II e III apresentam todos os sintomas da Síndrome do Sangue Fraco. Não é o caso da população I. No entanto todas as três populações têm certas características em comum. Acredito que a Síndrome do sangue fraco indique meramente uma alteração mais profunda nas gerações mais altas.

O SANGUE FRACO E OS SEM CLAN

Contrário à crença popular, nem todo caitiff se encaixa nessa definição de sangue fraco. Acredito que esse equívoco tenha surgido em função do grande número de vampiros de geração alta que desconhece a linhagem e a cultura de seu clan. Alguns nem mesmo sabem o que é um clan!

Sem conhecer a linhagem de um cainita, determinar seu clan torna-se um enigma detivesco. Às vezes é possível reconhecer um caitiff nosferatu com relativa facilidade (vejam minhas observações sobre essa peculiar anomalia no artigo da Dr Reage sobre a “Xenogênese dos nosferatus”), mas em outros casos as pistas podem ser insuficientes. As disciplinas “escolhidas” por um neófito ignorante, raras vezes fornecem uma resposta inequívoca. Muitas das fraquezas especiais que consideramos tão características de nossas linhagens podem não ser tão óbvias. Nem podemos considerá-las univer-

ca da noite parece variar entre 40 e 60 por cento. E mais, existem relatos anedóticos de que os vampiros de 15^a geração são simplesmente incapazes de abraçar

Desconfio que o sucesso do abraço pode variar entre as populações I e II, que os vampiros da população I possam gerar com pouca ou nenhuma probabilidade de fracasso, enquanto os da população II quase certamente falham, assim como os membros da população III. Eu gostaria de calcular as porcentagens exatas em laboratório. Infelizmente os problemas éticos concomitantes dificultam a realização dos testes.

Apresentarei um relatório completo assim que encontrar um suprimento suficiente de mortais suicidas ou socialmente insignificantes para servir de grupo experimental.

Entrevistas com os sujeitos de sangue fraco também revelaram uma peculiaridade a respeito de seus próprios abraços. Como se sabe, a mudança de ser humano para cainita leva muito pouco tempo, normalmente menos de um minuto. No entanto, vários sujeitos alegaram que o lapso de tempo entre a perda total de sangue e sua ressurreição como vampiros foi muito maior. O hiato mais longo já relatado foi de quinze horas.

Assim, os sujeitos de sangue fraco também revelaram uma peculiaridade a respeito de seus próprios abraços. Como se sabe, a mudança de ser humano para cainita leva muito pouco tempo, normalmente menos de um minuto. No entanto, vários sujeitos alegaram que o lapso de tempo entre a perda total de sangue e sua ressurreição como vampiros foi muito maior. O hiato mais longo já relatado foi de quinze horas.



The wound regeneration scale
Stated test Vampires are regenerally
Same way, Having the wound regeneration
Note that one must adjust to individual
Protocols, Meaning each wound healing
cannot be sure that the same gun
or cut is expanded each time due to
the most accurate results, Test set
should be forced to continue until it
obtained a result. MAXIUS found the
Test through in a test subject
that after a regeneration
before, after 5 days regeneration can
be used to measure, which is more
because ancient vampires could
not be injured unless they heal the
(To obtain some compensation for
their loss), perhaps, Unconscious
on the subjects, but it does not affect
the stage MAXIUS' personal strike
MATTER)

The Regen Scale

TEST SUBJECT IS REGENERATED BY A VARIOUS VIT
BY MEANS THEIR STRENGTH, FROM THE TIME OF
COMPARING THEIR STRENGTH BEFORE AND
THEIR VITAE, OR (cyan) OR CHANGES IN BODY
THEY CAN CALCULATE VITAE EXACTLY. THE SC
LESS RELIABLE. ONE MUST ADJUST TO EACH
"NORMAL" STRENGTH BEFORE THE REGRESSIONS
BY DIFFERENT AMOUNTS IN EACH TEST. THE
VALID RESULTS DEMAND ANOTHER TEST

sais. Um cainita obstinado é capaz de superar muitas limitações hereditárias. Eu mesmo sou malkaviano de origem, mas nenhuma tipo de insanidade jamais maculou minha devoção aos processos racionais da ciência. Por outro lado, um vampiro pode mostrar limitações ou obsessões bastante incomuns para o seu clan; por exemplo, um gangrel com as restrições alimentares de um ventrue, ou um toreador extremamente sensível com o temperamento de um brujah. Recomendo aos interessados a *Encyclopaedia haemovoria*, de meu augusto senhor Trimeggian, onde encontrarão uma discussão completa dos métodos e dificuldades envolvidas na determinação do clan de um vampiro desconhecido.

Devido a essas dificuldades, "caitiff" muitas vezes significa "linhagem desconhecida" e nada mais. Se fossem examinados com atenção e suas origens fossem conhecidas, não há dúvidas de que muitos caitiffs seriam identificados como membros de um clan ou de outro. Eles só não foram treinados na cultura e afinidades de seu clan – e, é claro não apresentam seus pontos fracos. Dito isso, devo ainda admitir que muitos vampiros das gerações mais altas parecem ser verdadeiros caitifs. Ao menos uma fração considerável desses vampiros não exibem fraquezas nem afinidades com certas disciplinas de modo que possam ser claramente associados a um clan. Ainda não encontrei um membro de 15^a geração que eu pudesse classificar com toda a segurança como representante de um clan sem antes conhecer sua origem (e normalmente não conheço). Pelo menos metade dos vampiros de 14^a geração também desafia qualquer classificação.

Minha pesquisa não mostra nenhuma preponderância da Síndrome do Sangue Fraco nos sem clan (ou de clan não identificado) em relação àqueles que demonstram claramente a sua origem. Embora o sangue fraco e a falta de um clan sejam com certeza fenômenos relacionados, a ligação entre ambos não é tão simples.

COMPENSAÇÕES DA SÍNDROME DO SANGUE FRACO

Apesar dos inconvenientes, a síndrome do Sangue Fraco pode trazer alguns pequenos benefícios a suas desafortunadas vítimas. De fato, relatos anedóticos atribuem alguns poderes admiráveis aos de sangue fraco. Considero comprovadas duas dessas alegações, uma delas continua anedótica. A quarta e última está comprovada, mas suas implicações são tão profundas que sou obrigado a descrevê-la numa seção a parte.

RESISTÊNCIA A LUZ DO SOL?

Eu era tão cétilo quanto qualquer um com relação às histórias da "ralé caitiff" que caminha durante o dia. Sei por experiência própria que até mesmo os matusaléns devem temer o dia. Apesar de sua fantástica resistência a outros tipos de dano, os anciões podem entrar em combustão em questão de minutos, mesmo num dia nublado. Posso confirmá-lo, já que testemunhei o suicídio do senhor de meu senhor, Addemar, em 1877. Dizem que Addemar levou um tiro de canhão no peito sem sofrer qualquer dano, mas, à luz do sol ele pegou fogo em 34 segundos e transformou-se em cinzas em 12 segundos depois (Naturalmente são as estimativas de tempo mais acuradas que posso oferecer).



No entanto, como cientista, procuro manter a mente aberta e ponho essas histórias à prova. Eu mesmo, seis neófitos locais de várias gerações e alguns de meus sujeitos experimentais de geração alta nos expusemos à luz solar de diferentes intensidades. Somente a mão esquerda foi exposta a um estreito feixe de luz solar, levado ao laboratório por um feixe de fibra óptica. Acorrentando os indivíduos a mesa de vivissecção eliminamos a possibilidade de uma reação fóbica (o floreado “Rotschreck” de Dorn) arruinar a experiência. Devo agradecer particularmente a minha assistente carnical, Dr Reage, por sua ajuda inestimável com os sujeitos que não conseguiam se manter acordados até a hora dos experimentos. Felizmente os estados de vigília e sono não tiveram qualquer efeito discernível sobre os resultados dos testes.

Eu mesmo sou mais resistente do que o normal à luz do sol, tendo cultivado uma resiliência suprafisiológica (que meu senhor Trimeggian denominou “fortitude” na *Encyclopoedia haemovoria*). Apesar disso, a exposição à luz solar intensa transformou minha mão esquerda em cinzas em pouco tempo. A maioria dos sujeitos experimentais apresentou uma resposta semelhante (todos os dados e análises estatísticas aparecem no apêndice 2).

Contudo, nos sujeitos de 15^a geração – e somente neles – o trauma provocado pela luz solar progrediu a uma taxa mais lenta que nos sujeitos de geração igual ou inferior à 14^a. Experiências posteriores não demonstraram uma resistência generalizada a outras formas de dano extremo entre os vampiros de 15^a geração. Sua carne foi danificada pela combustão química com a mesma rapidez que o tecido de outros vampiros. Do mesmo modo, a remoção violenta de grandes quantidades de musculatura de seus membros ou tronco provocou idêntica redução de sua capacidade de realizar diversas tarefas físicas ou mentais.

Também expus amostras de tecido dos sujeitos da pesquisa à luz do sol. Esses experimentos *in vitro* permitem uma mensuração mais precisa da resistência da 15^a geração à luz solar, pois as amostras de tecido não se debatem, não gritam nem gastam vitae para se regenerar. Em altas intensidades a incineração progrediu quase na mesma velocidade em vampiros de baixa e alta geração. Contudo em baixas intensidades, a incineração levou muito mais tempo no caso das amostras de tecido de 15^a geração. Se, durante um teste *invivo*, um sujeito experimental de 15^a geração conseguisse se manter acordado para aumentar sua resiliência com o emprego de vitae, seria capaz de resistir ainda mais tempo à luz solar. Para todos os outros vampiros o emprego de vitae em nada altera a resistência à luz do sol.

E mais, esses sujeitos conseguiam se recuperar com a mesma facilidade com que cicatrizavam perfurações, pequenas incisões, fraturas e outros ferimentos convencionais. Teoricamente um vampiro de 15^a geração com “fortitude” bem desenvolvida poderia resistir a uma exposição moderada à luz solar (como por exemplo, num dia bastante nublado) durante vários minutos e conseguiria facilmente sobreviver a exposições mais breves à luz solar mais concentrada.

Dificilmente seria essa a imunidade à luz solar das histórias populares. Entretanto, como se sabe, quem conta um conto aumenta um ponto. Tenho agora dois sujeitos experimentais de 15^a geração expondo-se repetidamente a baixas doses de luz solar filtrada com o intuito de desenvolver sua “fortitude”. Daqui a alguns anos, espero fornecer provas claras e incontestáveis de que os vampiros de 15^a geração são capazes de desenvolver essa espantosa resistência.

DISCIPLINAS INUSITADAS?

Histórias estranhas de vampiros com disciplinas desconhecidas não são nenhuma novidade. Em estão restritas aos rumores relacionados aos de sangue fraco. Nos últimos 2 anos tornaram-se bastante conhecidas algumas histórias um tanto absurdas sobre os vampiros do oriente. Até recentemente essas novas disciplinas revelaram-se de difícil comprovação. Como a história do “carona que desaparece” ou do “poodle no microondas”, eram sempre presenciadas pelo amigo de um amigo nunca por dezenas de testemunhas respeitáveis num Elísio. (Remeto os interessados às tentativas de meu senhor de localizar um vampiro com a disciplina “bardo”. Ele concluiu que essa disciplina não existe). Como alguém poderia acreditar que um neófito seria capaz de gerar uma nova disciplina quando até mesmo os matusaléns se empenham se empenham durante séculos para conseguí-lo, se é que isso é possível?

(Refiro-me mais uma vez ao trabalho de meu senhor, que concluiu que nossa carne morta e nossa condição estática impossibilitam tal processo. Embora eu tenha observado algumas aberrações na condição geral dos vampiros, particularmente no caso daqueles de geração alta – vejam a seguir – os vampiros parecem realmente mais inclinados à estase que à evolução.)

Entretanto, quase um terço dos sujeitos de minha pesquisa exibiu poderes claramente relacionados a disciplinas não descritas no *Encyclopoedia Haemovoria*. Isto ocorreu em todas as 3 populações. Permitam-me descrever 3 dos casos mais interessantes (descrições completas podem ser encontradas no apêndice 1. Com o intuito de proteger a identidade dos sujeitos da pesquisa, todos os nomes são fictícios).

“Carlos”, um ventre de 14 geração (população II) preferia se alimentar de vítimas adormecidas por uma questão de conveniência (no meu laboratório isso não é mais necessário). Ele desenvolveu um poder hipnótico e coloca os mortais para dormir simplesmente olhando para eles durante mais ou menos um minuto. Esta habilidade não requer interação verbal nem qualquer consciência da presença de Carlos por parte da vítima.

“Jason” e “Jeff”, gêmeos caitiff de 14^a geração (população I) que compartilham um laço de sangue, são capazes de curar os ferimentos um do outro a mais de 50 metros de distância, desde que eles consigam se ver. Dizem que descobriram esta habilidade um mês após o abraço. No decorrer das experiências, descobriram também que era capazes de fazer partes externas de seus corpos, como braços ou olhos, desaparecerem de um

AS “NOVAS DISCIPLINAS”

Algumas delas são na verdade, disciplinas de outros suplementos. “Jason” e “Jeff” tem Sanguinis, descrita no guia do sabá. “Azurar” vem da disciplina Maleficia, da idade das trevas, descrita em dark ages companion. Veja a seguir outros usos de “velhas” e obscuras disciplinas e trilhas taumatúrgicas como novas disciplinas que podem ser inventadas pelos de sangue fraco.



deles e aparecerem no corpo do outro. (Ainda não descobriram nenhum uso mais construtivo para este poder além de, como eles dizem, “arrepia” os outros sujeitos e a equipe de pesquisa. Nem todos estes poderes anômalos são úteis.)

“Mary”, uma Caitiff de 15^a geração (População III) e uma aficionada por jogos de azar, tinha um poder extraordinariamente sutil.

Era capaz de garantir sua vitória em qualquer jogo de azar... Ou melhor, era capaz de garantir a derrota do oponente. Mais do que isso, ela descobriu quer era capaz de fazer qualquer pessoa falhar numa tarefa claramente definida se esta sorte ou incerteza de sucesso. Por exemplo, ela não conseguiria fazer com que um lance dedados resultasse num valor específico, mas era capaz de fazer com que uma pessoa perdesse uma aposta de par ou ímpar. Seu alvo apostava errado em 90% das vezes. Da mesma maneira, quando ela se concentrava num atirador com 70 % de chance de acertar o alvo na mosca a uma determinada distância, a precisão do mesmo caía para menos de 10%.

Não se tratava das ocasionais aberrações da fisiologia vampírica que algumas vezes são encontradas entre os membros e não podem ser ensinadas nem herdadas. Eu mesmo aprendi a “Mandinga do Sono” da Carlos. Jason e Jeff ensinaram seu truque de cicatrização a outra dupla de cainitas ligada por laço de sangue. Mary, infelizmente, encontrou a morte final antes que tivesse a oportunidade de compartilhar comigo sua habilidade de influenciar probabilidades – “Azurar” – e, assim, tornar minha pesquisa auto-suficiente (ou antes, financiada involuntariamente pelos cassinos de Las Vegas ou Monte Carlo).

As provas são contundentes. Os de sangue fraco obviamente conseguem criar novas disciplinas, e outros vampiros são capazes de aprendê-las. De acordo com meu senhor, os vampiros que inventam novas disciplinas antigamente recebiam o título de *precursores*. Até agora, somente os Antediluvianos e outros anciões de baixa geração receberam este título honroso. Apesar do risco de ferirmos suscetibilidades – e meu senhor tornou-se bastante eloquente quando sugeriu tal coisa – teremos de nos acostumar a falar de precursores neófitos de sangue fraco.

CLARIVIDÊNCIA?

Rumores de “profetas Caitiff” e “videntes” de sangue fraco tornaram-se quase tão comuns quanto as histórias de disciplinas anômalas. Esse boato mostrou-se mais difícil de confirmar ou refutar.

Até agora quatro sujeitos da minha pesquisa alegaram ter sonhos proféticos, visões ou simples palpites que se mostraram incrivelmente corretos. Eles reuniram todos esses fenômenos sob o nome de “visão interior”. Tais alegações, na verdade, pareceram bastante plausíveis. A princípio, acreditei que tivessem desenvolvido a disciplina que meu senhor dominou (poeticamente, apesar de atípico) Auspícios, embora não compreendesse o significado da mesma.

Os testes-padrão para auspícios, entretanto não demonstraram os poderes característicos tão cuidadosamente catalogados por meu senhor e conhecidos por muitos de nós. Somente um sujeito conseguiu elevar sua visão e audição a níveis sobre humanos. Nenhum deles foi capaz de perceber auras. Todos falharam nos testes com cartas de Zener, que teriam demonstrado o uso de telepatia ou visão remota.

Minha hipótese secundária era a de que se tratava de mais uma Disciplina nova, talvez uma variação de Auspícios extremamente comum na população de sangue fraco. Com o auxílio da Sociedade de Céticos da cidade, a Dra Reage desenvolveu vários testes de precognição e clarividência. Mais uma vez os resultados ficaram abaixo de uma taxa de sucesso estatisticamente significativa e dentro dos limites do acaso.

O sujeito experimental “wendy” alegou que sua assim chamada “visão interior” lidava apenas com o presente, passado e futuro de outros vampiros. Confesso que então suspeitei dos truques de “leitura fria” empregados pelos adivinhos mortais para enganar os crédulos. (Eu mesmo sou capaz de encenar leituras frias da história, do caráter e dos interesses das outras pessoas. Estas leituras parecem um tanto surpreendentes às pessoas que não imaginam como um observador treinado é capaz de extraír informações das pistas mais insignificantes. A capacidade de tirar informação do “nada” é atribuída a disciplina de nome “demência”, que agora se tornou bem conhecida, mas eu obviamente não a pratico).

No entanto, durante a visita de dois ancillae, três dos meus autoproclamados “videntes” fizeram espontaneamente alegações inquietantes sobre as atividades dos visitantes no passado e suas ligações com Membros mais antigos. Como meu benfeitor bem sabe, essas alegações não só aborrecem bastante os dois visitantes como também levaram ao assassinato de um deles, A execução do outro como a assassino e ao atual processo conhecido pelo algoz. (Aproveito para expressar meu ultraje diante das acusações de traição contra sua querida criança. Não consigo acreditar nelas e tenho certeza que as investigações levarão ao perdão total.) Mesmo assim, as investigações confirmaram a maioria das alegações específicas feitas pelos meus “videntes”.

Uma única demonstração, porém, não constitui prova. A situação toda poderia ter sido uma armação, as informações hipnoticamente implantadas nas mentes dos meus sujeitos por terceiros precisamente para causar tal tumulto.

Tentativas subseqüentes de suscitar essa visão interior mostraram-se no mínimo inconclusivas, fracassos gritantes na pior das hipóteses, com uma exceção. A Dra Reage sugeriu que os rígidos procedimentos contra adulteração usados nos testes individuais poderiam ter um efeito negativo e intimidativo sobre os sujeitos experimentais. Um ambiente grupal mais propício poderia causar menos ansiedade e fornecer melhores resultados. Apesar disso cheiras às famosas “vibrações negativas dos céticos” a qual os médiums recorrem para explicar suas falhas, pareceu-nos valer a pena tentar ao menos uma vez. A Dra Reage também sugeriu o uso do efeito placebo – um ardil inofensivo – para aumentar a confiança dos sujeitos. Normalmente não gosto de ludibriar meus sujeitos experimentais, mas a Dra Reage listou uma grande número de precedentes para o uso dessas técnicas na pesquisa psicológica.

Meu venerado senhor Trimeggian nos fez uma de suas raras visitas logo antes da sessão. Com a permissão dele, eu o incluí no meu “placebo”. Antes do teste, os 4 sujeitos consumiram sangue que, sem o conhecimento deles, continha uma pequena dose de quetamina . Nos mortais essa droga produz um estado visionário e suscetível; em solução sanguínea apresenta praticamente o mesmo efeito em vampiros. Os sujeitos e meu senhor sentaram-se em círculo em volta de uma mesa. Eu disse aos sujeitos que meu senhor usaria seu fabuloso domínio da disciplina Auspícios para abrir as mentes deles ao futuro. Então meu senhor contou até 10 em antigo eslavo eclesiástico enquanto eu diminuía as luzes.



Raras vezes presenciei tamanha concentração num grupo. Tenho que confessar um instante de medo supersticioso quando meus 4 “videntes” gritaram o nome “Lamdiel” em perfeito uníssono. Ainda falando a uma só voz, descreveram um pequeno lago cercado por montanhas, depois 3 corujas juntas num galho de árvore e um jovem nu surgindo nas águas sob uma lua vermelho sangue.

Como se sabe, é raro o poder de ler mentes funcionar com outros membros. Não obstante, fiz um esforço supremo e fui recompensado com o sucesso. Entrei nas mentes dos meus “videntes” e... eu vi. Vi o jovem – um menino no início da adolescência – lançar uma borboleta prateada contra uma grande torre marcada com uma rosa, e a torre caiu. Eu me vi ao lado de meu senhor Trimeggian quando a porta de ferro fundido de seu santuário desfez-se em milhares de besouros. Vi os valiosos livros de meu senhor criarem asas como pássaros quando o jovem passou pela porta, o sangue a escorrer-lhe das mãos. Vi quando ele nos apanhou – não éramos maiores q ratos – e nos engoliu inteiros.

Imploro aos meus leitores que me perdoem qualquer falta de objetividade científica. Foi uma experiência aflitiva. Se já foi dura para mim, a experiência deixou meus videntes (não posso mais usar as aspas da dúvida) em torpor. Um deles ainda não acordou.

Gostaria de repetir que ainda tenho indícios meramente anedóticos para este poder profético de “visão interior”. Na ciência, o relato de uma única testemunha ocular não constitui prova. Os resultados precisam ser reproduzíveis ou no mínimo corroboráveis. Trimeggian espera provar a veracidade da visão encontrando o lago das 3 corujas e aquele jovem, o senhor de meu senhor, Lamdiel, cujo retrato ele herdou de Addemar. Temo que a busca venha a se mostrar inútil e que só saberemos a verdade a respeito da visão quando for tarde demais para agir.

ATIVIDADE BIOLÓGICA ANÔMALA

O último aspecto da síndrome do sangue fraco parece ter escapado ao conhecimento popular. Supondo que os sujeitos da minha pesquisa sejam casos típicos; a maioria dos vampiros de sangue fraco sabe tão pouco sobre a condição dos cainitas que não reconhece as próprias anomalias. Outros percebem as limitações da vitae e os estranhos poderes paranormais das gerações mais altas. Ignoram os efeitos mais sutis da Síndrome do Sangue Fraco. Entretanto, eu venho fazendo observações detalhadas dos vampiros de sangue fraco há 2 anos, sob uma grande variedade de formas de estresse fisiológico. Com isso descobri um fenômeno tão sem precedentes que colocaria em dúvida nossa compreensão mais fundamental da maldição de Caim.

Conhecemos tão bem a estase da nossa forma corpórea que muitas vezes a ignoramos. É um truismo dizer que nós, cainitas, não envelhecemos; mas que isso, nossos corpos não mudam, exceto por um ligeiro aumento da palidez com o passar dos séculos. Ao despertarmos todas a noites, nossos corpos voltam a exata condição e aparência que possuíam na 1^a noite de abraço. Os mortais crescem e envelhecem, nós não.

(Posso atestar o poder desta estase. Com um neófito, ainda iniciante na pesquisa que marcaria minha carreira tentei remover uma tatuagem de outro cainita, um ex-marinheiro que viu suas novas ambições palacianas prejudicadas por aquele sinal vulgar. No fim, tive que extrair quase meio quilo de carne para impedir o reaparecimento da tatuagem na pele regenerada.)

Por isso, quando percebi que o sujeito experimental “Jason” apresentava a sombra de uma barba ao se levantar certa noite, desconfiei que estava tentando me pregar uma peça. Entretanto quando lhe disse para “se livrar daquela barba falsa”, ele pareceu genuinamente surpreso ao vê-la em seu rosto. Envergonho-me de dizer que trocamos palavras rudes, mas Jason acabou apelando a minha objetividade científica, convidando-me a inspecionar-lhe a barba pessoalmente. Não há palavras para descrever minha surpresa quando descobri que Jason falava a verdade!

Minha segunda hipótese – a de que um impostor tzimisce havia se infiltrado em minha equipe – foi descartada momentos depois. Se um dos Demônios tivesse se infiltrado no meu laboratório, ele teria nos atacado de uma maneira bem mais letal. Restava-me a improvável – e insana – conclusão de que, enquanto Jason dormia sua barba de fato, começara a crescer.

Exames mais minuciosos em noites subsequentes em noites subsequentes não, voltaram a demonstrar qualquer atividade dos folículos de Jason, mas, daí em diante, comecei a procurar outros indícios de processos metabólicos transitórios nos meus sujeitos de sangue fraco. Nos seis meses seguintes encontrei vários episódios de atividade biológica anômala. Mais especificamente, foram constatados cinco casos de crescimento de cabelo ou barba em até 2 milímetros; 3 casos de crescimento de unhas em meio milímetro; 3 casos de transpiração (suor mortal, não o suor de sangue que as vezes os membros experimentam sob grande tensão); 2 casos de bronzeamento e um período menstrual. Três casos envolveram mais de uma forma de atividade biológica (os detalhes dos estudos encontram-se no Apêndice 3.)

Como demonstrado pelos estudos de caso, cada episódio de atividade biológica seguiu-se a um período de consumo intenso de vitae. Cinco deles ocorreram durante a convalescença após viviseção, ou pouco depois. Quatro ocorreram quando o sujeito se alimentava repetidamente até a saciedade para depois gastar toda a sua vitae como parte do teste de Unidades de Eficiência de Vitae. Os dois episódios restantes (o bronzeamento) ocorreram durante os testes de exposição à luz solar. Todos estes episódios duraram menos de 12 horas. Quatro episódios ocorreram com os sujeitos experimentais de 14^a geração e sete com os de 15^a geração.

Meu benfeitor pode se perguntar por que dou tanta importância a esses exemplos insignificantes de atividade celular. Sei que muitos cainitas não apenas aceitam sua estase corporal como passam a considerar os processos fisiológicos mortais um tanto quanto repulsivos. Um pequeno crescimento da barba pode parecer trivial. Quando muito, isso não demonstra ainda mais a fraqueza do sangue de gerações mais altas, incapazes de impedir completamente tais mudanças? Todavia, encontrei em minhas pesquisas duas outras formas de atividade biológica anômala num vampiro de sangue fraco. Um desses casos não se mostrou de curta duração e suas consequências nada tinham de triviais



OS DHAMPIR

Chego agora a descoberta mais supreendente e significativa de minhas pesquisas – talvez a mais extraordinária descoberta da história da pesquisa da fisiologia vampírica.

No ano passado, um dos meus correspondentes informou-me que os membros de Cleveland estavam alvoroçados por causa de um carniçal sem mestre. Como se sabe pelos meus relatórios anteriores, tais criaturas são mais numerosas do que a maioria dos vampiros gostaria de acreditar. Minha informante chamou-me a atenção para este jovem carniçal porque o rapaz parecia não necessitar de infusões mensais de vitae para manter seu estado antinatural. Ela esperava que eu fosse capaz de explicar essa impossibilidade.

Reconheci imediatamente a criatura como um carniceiro, um carniçal hereditário. Caso o tempo tenha nublado a formidável memória de meu benfeitor, farei um resumo do meu último relatório.

Em ocasiões muito raras, um carniçal concebe uma criança e consegue levar a gravidez a termo – a maioria dos fetos é abortada quando da ingestão de sangue pela mãe. Essa criança continua exposta a vitae dos Membros enquanto no útero materno, não só pode nascer carniçal como consegue manter este estado peculiar por si própria, sem o consumo de vitae dos Membros.

Se estas anomalias se reproduzirem entre si, seus filhos, por sua vez, poderão se tornar carniçais auto-sustentáveis. Os abomináveis tzimisce criaram famílias inteiras desses “carniceiros” durante mais de 1000 anos. Até hoje, só examinei espécimes de duas famílias dessa raça incomum: os Bratovitches e os Zantosas. Somente um desses carniceiros – um tal Sr. Zantosa – participou de uma série detalhada de exames (minhas tentativas de reproduzir um carniceiro fracassaram. Desconfio de que o processo possa envolver outros fatores ainda desconhecidos.) A perspectiva de ter outro carniceiro para examinar ajudou bastante a aliviar meu profundo pesar pelo falecimento do Sr. Zantosa. Felizmente a missiva que enviei de imediato ao príncipe de Cleveland teve força suficiente para evitar a execução desse novo espécime.

Durante meses, o jovem “Michael Smith” (que não é seu nome verdadeiro) mostrou-se um entusiasmado colaborador. Sua participação voluntária em todas as viviseções, uma vez esclarecido o objetivo das mesmas, desmente as alegações de que os mortais das gerações mais recentes não se interessam pela ciência! Estou certo de que sua partida imprevista durante o dia deveu-se a responsabilidades urgentes e inevitáveis a exigir sua atenção em outro lugar.

Todos os testes conduzidos por mim indicaram que Michael era mesmo um carniceiro. Apesar de cuidadosamente monitorado para que não ingerisse vitae cainita, exibia as características típicas de um carniçal, incluindo a capacidade de aumentar sua força muscular, os reflexos, a resistência a dor e cicatrização. Sob minha tutela, ele não só aprendeu a resistir aos efeitos de graves ferimentos somáticos (isto é, fortitude) como também a expandir seus sentidos, obtendo, portanto, os rudimentos de Auspícios. Um garoto realmente esforçado.

Apesar das reclamações de que ele se sentia diferente e excluído, Michael, em geral parecia um adolescente norte-americano normal e moderno. (a Dra Reage assegurou-me de que esses sentimentos de alienação são praticamente universais na idade de Michael) Ele não exibia nenhuma das anomalias mentais que as vezes dificultavam minhas relações com o Sr. Zantosa. No entanto, Michael alegava que sua mãe era uma vampira. Não uma carniçal que servia a um vampiro, e sim uma vampira.

Na íntegra Michael dizia que seu pai o criara sozinho em Cuyahoga Falls, no estado de Ohio. Ele nunca falava da mãe de Michael. Quando o “Sr. Smith” voltou a se casar, Michael não gostou da mudança no ambiente doméstico e fugiu para Cleveland em busca da mãe. Ele a encontrou, e ela lhe revelou o segredo que explicava porque ele era “diferente”. As tentativas ingênuas da mãe de apresentá-lo à sociedade cainita provocaram o alvoroço que acabou por chamar minha atenção.

Resolvi investigar, apesar do absurdo evidente daquela afirmação: um cientista precisa estar sempre aberto a alegações surpreendentes, ao menos quando existe a perspectiva de provas concretas. Verifiquei a identidade do pai de Michael, o gerente de uma drogaria em Cuyahoga Falls. O “Sr. Smith” negou a existência de qualquer peculiaridade em sua primeira esposa, mas logo reconheci sinais de memória alterada. Quando removi os bloqueios Mnemônicos, ele confirmou a história de Michael.

Ele disse que sua primeira esposa era mesmo uma vampira. No entanto como acontece em muitas outras famílias americanas, o nascimento de uma criança complicou o relacionamento do casal (que já devia ser bastante estranho), e eles se separaram. Numa louvável demonstração de respeito pela Máscara, a “Sra. Smith” obscureceu a memória do ex-marido, fazendo-o acreditar que ela meramente levava um estilo de vida noturno cuja peculiaridade tornara-se intolerável. Na minha opinião este tipo de manipulação mental é moralmente repugnante, mas quando expliquei meu dilema ao “Sr Smith” ele aceitou racionalmente a importância da máscara para os vampiros e para os humanos. Numa assombrosa demonstração de altruísmo ele encontrou a própria solução para o problema. Faço um brinde à sua memória.

Só faltava localizar a ex “Sra. Smith” em Cleveland. Infelizmente ela encontrou a morte final uma semana antes da minha chegada, executada pelo mesmo algoz que havia importunado seu filho. (saibam que eu disse poucas e boas ao tolo presunçoso assim que descobri o ocorrido). Todavia, questionando a ralé dos Membros de Cleveland, confirmei a identidade da “Sra. Smith” como uma vampira, provavelmente de 15^a geração. Sou obrigado a considerar a extraordinária ascendência de Michael como documentada.

Portanto paracem existir 2 processos capazes de gerar carniceiros. Podem “ascender” a partir de carniçais, ou descender de vampiros. Por razões que espero explicar a seguir, acredito que isso só possa ocorrer entre vampiros de 15^a geração.

Para evitar confusão, esses rebentos precisam de um nome especial que os distinga. As lendas dos ciganos da região dos Bálcãs falam dessas criaturas: são chamadas Dhampir. Embora as lendas sejam sem dúvida mera coincidência – ou talvez até mesmo fruto da costumeira desinformação que protege a máscara –, proponho a utilização deste nome para os rebentos vivos dos vampiros. É um nome que vamos precisar: Michael pode ser muito bem o 1º Dhampir, mas com a proliferação dos de sangue fraco, Não será o último.



Espero que Michael volte para mim. Sou obrigado a confessar uma certa afeição de tio ou até mesmo de pai, particularmente agora que ele ficou órfão. Consola-me o fato de que Michael e seu pai já haviam cortado relações.

COM VISTAS A UM AR CABOUÇO TEÓRICO

Admito que os de sangue fraco apresentam tanto limitações quanto habilidades especiais. É muito improvável que o aparecimento dos mesmos nas gerações mais altas seja mera coincidência. Todavia, a síndrome do sangue fraco não é simplesmente uma doença, e sim uma alteração na natureza da raça cainita. Levanta questões profundas sobre a natureza da própria maldição de Caim. Por exemplo:

Por que a Síndrome do Sangue Fraco apareceu nas gerações mais altas?

Por que as gerações mais altas são capazes de manifestar novas disciplinas e a capacidade profética ou clarividente da visão interior?

Onde os videntes obtém as informações de suas visões?

Qual é a natureza exata do poder contido em nossa vitae e da peculiar estase física sustentada pela mesma?

Como os vampiros de sangue fraco conseguem romper esta estase a ponto de alguns deles terem filhos?

Minhas conclusões são necessariamente provisórias. Apresento-as como hipóteses mais para orientar investigações futuras do que para fornecer respostas definitivas. A verdadeira compreensão das gerações mais altas exigirá décadas de trabalho. Espero que tenhamos essas décadas para nos dedicarmos a tal tarefa.

MUTAÇÃO GERACIONAL

Por mais dramáticas que possam ser as diferenças entre os vampiros de sangue fraco e os normais, conhecemos outros cismas de geração igualmente dramáticos no seio da raça cainita. A saber:

Na 3^a geração, a raça cainita se dividiu em clãs. O próprio Caim não tinha clan. De acordo com o livro de Nod, nosso ancestral conhecia todas as disciplinas e não tinha qualquer fraqueza específica e identificável. Ele simplesmente sofria das vulnerabilidades à luz do sol, fogo et cetera, compartilhadas atualmente com toda a sua progênie. As lendas sobre a 2^a geração referem-se a eles como “Enoque o sábio, Irad o forte e Zillah a bela”, mas não especificam nenhuma diferença em suas capacidades. (um de meus sujeitos experimentais argumenta que Caim e sua prole direta atendem à definição técnica de Caitiff. Um conceito interessante.)

A divisão em clãs é semelhante a um fenômeno da biologia evolutiva conhecida como cladismo. Nesse processo, uma espécie dá origem a um grupo de espécies relacionadas. O processo ocorre quando a geografia ou o habitat separa a população parental. Os tentilhões de Darwin nas Ilhas Galápagos constituem o exemplo mais famoso. Uma espécie parental de tentilhões da América do Sul dividiu-se em mais de 10 novas espécies nas ilhas, cada uma delas adaptada para viver de uma fonte diferente de alimento, num habitat diferente.

É claro que não existe um processo comparável em operação nos vampiros. A evolução por seleção natural requer centenas de gerações para produzir uma nova espécie. Entretanto a hereditariedade cainita é mais lamarkiana que darwiniana. É muito comum características adquiridas passarem a nossa prole, o que permite um tipo diferente de evolução, capaz de avançar muito mais rápido. Haja visto o fenômeno de linhagens minúsculas como as Filhas da Cacofonia. Meu senhor também documentou mudanças em larga escala no seio de clãs inteiros, alterações que resultam da seleção da prole para o abraço e do fato de uma disciplina ser favorecida em detrimento de outras (mais uma vez, consultem a encyclopedia haemovoria para maiores detalhes).

A lenda atribui a origem de alguns clãs a uma maldição de Caim (os nosferatus são o exemplo mais conhecido). NO entanto, outros clãs não possuem lendas desse tipo, e suas afinidades por disciplinas e fraquezas características não fazem muito sentido se consideradas como castigos por antigas ofensas. Nunca conheci um torreador que considerasse sua obsessão pela beleza uma maldição. Uma inconveniência as vezes, mas um incômodo que toleram com alegria. A maior parte ad especiação em clãs parece derivar simplesmente das paixões predominantes dos respectivos fundadores Antediluvianos, fixadas no sangue.

É possível que alguns vampiros considerem suspeita essa especiação em clãs pelo fato de não sermos capazes de provar a existência histórica Caim, da segunda geração ou até mesmo da terceira. Alguns estudiosos revisionistas chegam a argumentar que Caim é um mito e que os antediluvianos são os verdadeiros primeiros membros. Outros vão ainda além e lançam dúvidas sobre os próprios Antediluvianos, afirmando que, se não precisamos de um único progenitor para explicar a raça dos vampiros como um todo, tampouco precisaremos de um único ancestral para cada clã. Não me interessa se isso é ou não verdade; não tenho competência para julgar essas discussões.

Os célicos também podem argumentar que mesmo se Caim e os Antediluvianos tivessem existido, nossa incapacidade de examiná-los e de quantificar suas habilidades faze deles provas inadmissíveis para a investigação científica. Posso apenas me curvar e responder que a bibliografia parabiológica é escassa. O pesquisador só pode se referir aquilo que tem a sua disposição, mesmo que sejam compilações de lendas como o livro de nod. Aos célicos, eu também citaria a escavação de Heinrich Schliemann em Tróia, um triunfo arqueológico guiado unicamente pelas “lendas” de Homero

(incluí as declarações anteriores sob o risco de ofender meu benfeitor, mas eu as tecí em função de uma necessidade científica. Estou ciente do argumento de meu benfeitor – e também o da Camarilla , de fato – contra a existência dos “Antediluvianos”, mas a natureza de meu trabalho exige um ponto de partida para a raça cainita. Acreditem-me, se eu tivesse a opção de descartar essas teorias intragáveis como uma “maldição bíblica”, eu o faria; mas não há nenhuma indicação em contrário na minha pesquisa . Até chegar o momento em que eu possa abandonar todo esse contra-senso rebuscado, sou obrigado a ser indulgente com a pouca fé que me restou.)



Uma objeção mais séria é o fato de a especialização ter continuado após a Terceira Geração. Isso eu não posso negar. Em alguns casos, é possível traçar a origem das assim chamadas linhagens até anciões ainda vivos (vejam por exemplo, o estudo de caso de meu senhor sobre a obscura linhagem Kyasid e o fundador da mesma, o Príncipe Marconius de Estrasburgo). No entanto, a especialização de todos os membros da Terceira Geração indica uma mudança fundamental na natureza da raça cainita.

A segunda disjunção em larga escala dos cainitas surge na 8^a geração. Todos os vampiros de geração mais baixa, conseguem, no devido tempo, criar pelo menos uma ou duas variações de poderes em suas disciplinas. Muitos cainitas consideram essa capacidade como a verdadeira medida do domínio de uma disciplina. No entanto, os vampiros de 8^a geração em diante perdem essa habilidade. Esses vampiros são capazes de manifestar apenas uma gama limitada de poderes em cada disciplina – a mesma gama de poderes para todos os vampiros que aprendem a tal disciplina, como foi comprovado pelo meu senhor. Essa mutação ocorre em todos os clans sempre que um vampiro de 7^a geração dá origem a uma criança da noite. Deve ser algo intrínseco ao Sangue e ao próprio Abraço.

Com esses dois exemplos diante de nós, seria tão extraordinário assim uma especialização em larga escala ocorrer novamente. As mudanças na 3^a e 8^a gerações impuseram limites a nossa raça, uma restrição de capacidades. A mudança responsável pelas gerações mais altas ao menos tem lá suas compensações. O sangue perdeu muito em força, mas ganhou muito em versatilidade.

Como prova adicional, cito os Caitiffs. Examinei dezenas de Caitiffs de 11^a, 12^a e 13^a Gerações. Só uma Caitiff manifestou uma disciplina incomum – em contraste com os quase 30% dos sujeitos experimentais de gerações mais altas –, e ela tinha as condenatórias raias negras em sua aura. Ela acabou confessando ter atingido a 12^a geração por meio de diablerie (e, com a permissão dos demais leitores, informo que ela já recebeu o merecido fim nas mãos do príncipe). Não encontrei nenhum vampiro de 13^a geração (ou mais baixa) que tivesse visão interior. Os indícios sugerem fortemente que a criação de Disciplinas e a visão interior são exclusivas dos vampiros de gerações mais altas.

Seria o aparecimento em massa dos Caitiffs nos últimos anos mais um aspecto da adaptação das gerações. Acredito que sim, mas a ligação não é tão forte nem tão inequívoca. Aparentemente, a maioria dos caitiff – de qualquer geração – possui de fato senhores negligentes ou absurdamente ignorantes. Esses membros indignos dificilmente teriam conseguido treinar sua prole nos costumes da espécie. Por outro lado, a mera ignorância não é suficiente como explicação. Nestas lamentáveis últimas noites, crias de gerações surpreendentemente baixas são geradas e abandonadas ou então fogem. Mas esses vampiros raramente tornam-se caitiffs. E mais, muitos membros do pavoroso sabat renegam vivamente seu senhor e cultura de seu clan com entusiástica desenvoltura...Mas as almas corajosas que ousam estudar o sabat não descrevem nenhuma degeneração em massa de identidade de clan na mestiçagem caitiff a cada geração. O enfraquecimento do sangue certamente predispõe à criação de caitiff, mas parece que um bom treinamento é capaz de compensar as deficiências, a não ser nas gerações mais altas.)

Se admitirmos que certas “mutações” aparecem automaticamente com o enfraquecimento do sangue a cada geração desde Caim, devemos perguntar: O que está sofrendo mutação? O que exatamente carrega a maldição de Caim no sangue e como isso transforma mortais em vampiros?

A NATUREZA DO ABRAÇO

Estou certo de que todos os meus leitores lembram-se do próprio abraço. Jamais esqueceréi quando meu senhor me deu a morte e a imortalidade. O abraço é tão transcendente (tanto para o senhor como para a criança da noite) que poucos estudos realmente científicos foram realizados a seu respeito. (Acredito que alguns Tzimisce o estudem intensamente mas eu não chamaria suas experiências lunáticas de científicas.) O abraço pode ser divino ou diabólico – ou ambos – mas isso não significa que tenhamos que fechar os olhos em sagrada reverência e nos recusarmos a pesquisá-lo. A luz da verdade científica jamais nos cegará pela nossa presunção.

Alguma coisa passa da vitae do senhor para a cria, mas o quê? A biologia pura não é capaz de explicar a transformação dos mortais em vampiros. Nenhum vírus seria capaz de se espalhar pelo corpo da futura criança da noite tão rapidamente, nem de provocar uma metamorfose tão profunda. Nenhum estudo da vitae, por mais detalhado que fosse conseguiu identificar qualquer agente químico ou biológico característico que pudesse levar ao abraço. No sentido físico, a vitae é composta de nada além de restos degradados de células, plaquetas e outros componentes do sangue humano. O agente que transforma o sangue mortal na vitae imortal simplesmente não pode ser material.

A ciência dos mortais trata apenas de matéria e energia. Não aceita a idéia de agentes “espirituais”. E nunca aceitará enquanto meus distintos colegas exercerem alguma influência na academia mortal. Não importa o quanto pudéssemos apreciar uma maior colaboração com nossos colegas mortais, a máscara tem precedência. Entretanto nós, os membros, conhecemos outras categorias de existência por meio de uma vasta experiência pessoal. Ao projetar minha percepção sensorial pra fora de meu corpo, enviando-a instantaneamente para um local a centenas de quilômetros de distância não posso negar que a consciência pode ter existência independente do corpo. Ao encontrar outro desses viajantes psíquicos e tocar-lhe o ombro, sou obrigado a aceitar a existência da alma como um veículo para a consciência totalmente distinto do corpo.

Portanto, a falta de um agente físico não coloca o abraço além do alcance da ciência. O abraço simplesmente leva a ciência a novos campos de investigação, à natureza da alma e suas interações com o corpo. Parece que a pequena quantidade de vitae fornecida no abraço é meramente um veículo físico para um agente espiritual de poder espantoso.

Apesar de nenhum vírus físico passar do senhor para a cria, a infecção viral ainda é uma boa metáfora para o abraço. Um vírus invade uma célula, usurpa-lhe a programação genética e deste modo, transforma-a num berçário para novos vírus que podem infectar outras células. Os vírus também são usados na engenharia genética pra implantar genes benignos como o da insulina. Do mesmo modo, formulei a hipótese de que o abraço passa um vírus espiritual do senhor do senhor para a criança da noite. Esta transfusão de força sobrenatural transforma rapidamente o corpo e a alma da cria.

Não preciso me aprofundar nas alterações óbvias do corpo. As alterações da alma são igualmente dramáticas, impõem os instintos ferozes que personificamos como besta. Minha colega carniçal, a Dra Reage, estudou extensivamente a Besta. Permitam-me resumir os artigos dela sobre o assunto.



A Dra. Reage não vê nenhuma justificativa para a representação da Besta como uma força demoníaca externa que invade a psique, sua origem, infelizmente, é humana. Os seres humanos normais e adequadamente socializados reprimem seu “lado negro”, instintivo e selvagem. Por mais hediondos que possam ser os atos cometidos por alguns mortais, a maioria dos seres humanos não sai por aí matando, roubando e estuprando uns aos outros, mas esses anseios existem de fato. Freud denominou esses instintos e traços de personalidade reprimidos de *id*. A Dra. Reage prefere o termo de C.G. Jung: A Sombra.

No Abraço, a Sombra ganha um poder monomaníaco terrível. A mente consciente não é mais capaz de reprimi-la por completo. Entre os mortais, a Sombra, na verdade, pode evoluir e se transformar numa personalidade complexa por si só. Contudo, entre os Membros, a Sombra parece se concentrar na fome, na fúria e num medo primordial do fogo e da luz do sol, as forças que mais prontamente destroem nossa espécie. De certo modo, esses instintos atuam para proteger o vampiro, mas a incapacidade da Besta de planejar, negociar e envolver-se em qualquer tipo de atividade social ou racional acaba tornando-a profundamente não-funcional. A Dra. Reage especula que a terapia junguiana pode ajudar os cainitas e os carniçais a reintegrarem a Besta e, assim, enfraquecê-la. Mas isso é um assunto para outro artigo.

Por outro lado, a alma infectada e alterada adquire poderes paranormais espantosos. Nossas Disciplinas (muitas das quais são explicitamente psíquicas, utilizadas para influenciar a mente ou a alma do próximo) não podem ter outra origem: na maioria dos casos, não ocorre qualquer mudança fisiológica enquanto um vampiro usa uma Disciplina. Muitas Disciplinas sequer envolvem o uso do Sangue. Nem é o coração que leva o Sangue aos nossos membros quando aumentamos nossa capacidade física.

A metáfora viral persiste: as capacidades da criança da noite assemelham-se às de seu senhor. Não há como negar a importância da índole e do treinamento precoce na determinação da propensão da cria a várias Disciplinas, mas tampouco há como negar o poder do Sangue. Os sujeitos da minha pesquisa são provas disso: “Carlos”, por exemplo, não sabia nada sobre clãs, mas eu fui capaz de identificá-lo como um Ventre por sua incapacidade de consumir sangue de fontes não-hispânicas (os procedimentos dos testes cegos utilizados encontram-se no meu artigo anterior sobre a identificação de clãs).

No entanto, o “vírus vampírico” nunca se reproduz perfeitamente. A alma infectada leva consigo menos poder que a alma infectante. Isso culmina na 15º Geração, na qual a “Maldição de Caim” torna-se tão fraca que não pode mais ser transmitida.

O “vírus” também pode sofrer mutações. Já mencionei as estranhas alterações “pré-programadas” em certas gerações. Mutações raras também levam ao surgimento de novas “linhagens”. A exposição a poderosas forças paranormais parece causar ao menos algumas dessas “mutações” espontâneas. (Dizem que o fundador dos Kiasyd, por exemplo, sofreu uma mutação ao consumir grandes quantidades de “sangue de fada”, se é que se pode acreditar em algo assim.)

O modelo viral também parece explicar muitas características dos carniçais. O “vírus” também pode infectar as almas dos seres vivos e alterá-las ao menos parcialmente. Entretanto, os seres vivos parecem bem menos suscetíveis. Nem o corpo nem a alma mudam tão radicalmente. Por um lado, apesar da alma ser capaz de impedir o envelhecimento do carniçal, as funções fisiológicas e metabólicas normais continuam. Como os corpos dos carniçais não se transformam de maneira tão drástica, eles não estão sujeitos às mesmas vulnerabilidades dos Membros ao fogo e à luz solar. Por outro lado, o carniçal recebe uma quantidade bem menor de poderes paranormais. O dominador do carniçal precisa reinfectá-lo no mínimo uma vez por mês. Aparentemente, o vínculo a um corpo vivo confere à alma um “sistema imunológico” que acaba por expurgar o vírus sobrenatural.

Contudo, a alma de um embrião em desenvolvimento pode ser muito mais fraca. Uma pessoa transformada em carniçal desde a concepção - ou seja lá quando a alma se manifesta pela primeira vez - pode adquirir uma infecção parcial permanente. (Gostaria de enfatizar que fatores desconhecidos podem influenciar a ocorrência desse fenômeno.) Um indivíduo como esse é um carniceiro. Um dhampir como “Michael” seria infectado pela mãe vampírica. Se, como eu suspeito, um vampiro do sexo masculino for capaz de gerar uma criança dhampir com uma mulher mortal, o vírus seria transmitido pelo sêmen o pai.

A hipótese viral levanta muitas outras questões. Por exemplo, seria possível criar algo análogo a uma vacina? Tal coisa impossibilitaria que um mortal fosse Abraçado ou transformado em carniçal (apesar do benefício para o mortal ser um tanto quanto duvidoso). Será que existe algum processo capaz de induzir num adulto mortal a infecção leve permanente de um carniceiro ou de um dhampir? Seria possível reinfestar um vampiro com o intuito de alterar seu clã ou eliminar as fraquezas inerentes ao Sangue? Desconfio que alguns Nosferatu e Samedi talvez quisessem se “transfundir” para um outro clã, digamos assim, afim de recuperar a aparência humana. Será possível reverter o Abraço? Pessoalmente, não acredito numa “cura” e nem a desejo, mas um soro capaz de fazer com que vampiros voltem à condição mortal seria uma arma poderosa contra os rivais, apesar de estranhamente humanitária.

MORTO-VIVO OU VIVO-MORTO?

Portanto, a explicação mais óbvia para nossa natureza peculiar é que a alma infectada, transformada e dotada de poderes anima o corpo do novo vampiro. Sem essa força vivificadora, o corpo do vampiro não passa de um cadáver. Do mesmo modo, a alma impede a decomposição do corpo (ou mantém o mesmo num estado permanente de decomposição avançada, como no caso dos Samedi) e repara todo e qualquer dano que não provoque a Morte Final de imediato. Esse é o conhecimento convencional. O corpo de um vampiro que tenha projetado sua alma para algum outro lugar certamente lembra muito um cadáver. Mas seria correta essa visão?

As ocorrências de atividade biológica entre os de sangue fraco lançam dúvidas sobre essa interpretação. Nem mesmo o Matusalém mais poderoso é capaz de fazer seu cabelo crescer um milímetro. Os Tzimisce, capazes de alterar a carne não são exceção: transformam tecidos sem nenhum metabolismo real. Os Tremere supostamente conhecem ritos para restaurar a aparência de vida de diversas maneiras. Até o clã Tremere permitir que a ciência dos Membros analise esses ritos, vou presumir que tampouco envolvem algum tipo de atividade biológica real. Portanto, como podem os de sangue fraco romper uma estase contra a qual até mesmo os Matusaléns lutam em vão?



O fato de uma maldição *enfraquecida* permitir que as chamas da vida se reacendam, mesmo que de maneira débil e breve, sugere uma outra interpretação possível: não somos cadáveres animados com aparência de vivos, e sim criaturas vivas mantidas numa estase mortuária pela Maldição.

Alguns leitores podem considerar essa distinção algo como a questão do copo "meio cheio/meio vazio". Recebemos o Abraço as portas da morte... Mas, até mesmo para os mortais, é muito difícil definir a morte. Os tecidos do corpo não morrem todos de uma vez. Em condições ideais, uma pessoa pode parecer totalmente morta durante mais de uma hora, mas a ciência humana é capaz de ressuscitá-la. Parece que nós, cainitas, estamos realmente aprisionados numa morte perpetuamente suspensa, nem mortos, nem vivos de fato.

Nos vampiros de sangue fraco, a Maldição de Caim não é capaz de manter o corpo numa estase perfeita. Não se trata de mera especulação da minha parte. Estudos de suas células mostram que os de sangue fraco ainda estão parcialmente vivos, mas seu metabolismo apresenta-se extremamente retardado.

Todos os estudiosos cainitas conhecem as dificuldades de se investigar tecidos vampíricos *in vitro*. Sem a constante infusão de vitae, eles tendem a apodrecer ou a virar pó. No entanto, com um microscópio especialmente construído para tanto, podemos examinar tecidos enquanto estes ainda se encontram no corpo. Escolhi a mucosa bucal para um exame preliminar. Nos mortais, as células da mucosa reproduzem-se constantemente "(também são convenientemente grandes). Todas as noites, os sujeitos experimentais tinham a bochecha cortada e virada pelo avesso. Equipes de assistentes observavam atentamente por meio de microscópios. Não houve uma noite sequer sem que se registrasse pelo menos uma célula em processo de mitose.

Também temos provas da reprodução de outras células além daquelas da mucosa bucal. Em experimentos subsequentes, as unhas das mãos foram removidas para que as células de crescimento rápido de suas bases pudessem ser observadas. Nesses casos, também foi detectada uma mitose difusa nos vampiros de sangue fraco.

Há que se admitir que a reprodução celular prosseguiu a uma velocidade bem menor que nos mortais. Os processos que as células mortais completam em minutos levam horas nos vampiros de sangue fraco. Documentei dezenas de episódios de reprodução celular em Membros usando fotografias sequenciais a intervalos regulares. Enviarei cópias aos interessados.

Essa hipótese ainda tem uma grande falha. Quando os de sangue fraco encontram a Morte Final, transformam-se em pó como qualquer outro vampiro. Só posso especular que, por mais que a Maldição de Caim detenha os efeitos do tempo e da entropia, a partida definitiva da alma provoca algum tipo de repuxo entrópico. Acho significativo que um carniçal só se transforme em pó caso tenha adiado seu envelhecimento durante várias décadas, mas um néofito que encontre a Morte Final algumas noites depois do Abraço se desintegra tão completamente quanto o mais velho dos anciões.

Uma vez mais, esses resultados ainda insuficientes sugerem possibilidades extraordinárias. Será que a reprodução celular continua somente nos de sangue fraco? Ou isso ocorre em todos os vampiros, só que a uma velocidade ainda menor? As dificuldades técnicas de se documentar uma mitose que pode levar décadas para se completar são realmente formidáveis. Contudo, uma noite, de algum modo, essa experiência precisa ser feita. Se nós, Membros, existimos num estado de vida ou de morte suspensa pode parecer uma minúcia filosófica, reminiscente de anjos e cabeças de alfinete. Os leitores recordam que a divisibilidade do átomo também já pareceu uma coisa obscura e insignificante?

O estado de meia-vida dos vampiros de sangue fraco tira um pouco da aura miraculosa do dhampir. Se os tecidos de um vampiro são capazes de reviver durante um curto período de tempo, e concebível que possam ser reativados por um período maior. Se uma célula da mucosa bucal ou um folículo capilar conseguem reviver, por que não um útero?

Sou o primeiro a admitir que há uma grande diferença entre algumas horas de crescimento capilar e nove meses de gravidez. (O finado "Sr. Smith" confirmou o tempo de gestação de "Michael". Não consigo explicar por que a gestação de uma carniçal deveria durar três ou quatro vezes mais — supondo-se que não seja interrompida — quando a da "Sra. Smith" não durou tanto.) Posso apenas especular que o próprio embrião prolonga a vivificação do útero. Respeito a observação da Dr. Reage de que nunca devemos subestimar o poder do instinto materno nem desconsiderá-lo como uma frivolidade desnecessária.

Cinco dos meus sujeitos experimentais do sexo feminino concordaram em tentar conceber uma criança. Conheço um gigolô local cujos garotos de programa dariam doadores de esperma adequados (e, se necessário, descartáveis). Só preciso de uma garantia de financiamento contínuo para dar início a experiência.

Gostaria também de tentar gerar um dhampir do outro jeito, por assim dizer. Mediante uma remuneração um pouco maior, o gigolô permitiria que eu mantenha várias das suas "meninas" *in situ* durante um longo tempo. Minhas experiências de reativação consciente de funções biológicas levaram ao exemplo definitivo de atividade biológica anômala. Vampiros do sexo masculino de 15ª Geração (mas não de outras) são capazes de produzir uma espécie de sêmen contendo espermatozoides dotados de motilidade (e viáveis, eu suponho) suspensos em vitae.

Essa é, na verdade, uma das funções biológicas mais fáceis de se ativar (os comentários da Dra. Reage sobre esse assunto foram enigmáticos e, creio eu, sarcásticos). Em duas ocasiões, os sujeitos experimentais chegaram a descrever a atividade como prazerosa. Deixo os detalhes para o Apêndice Quatro, pois não desejo transformar este artigo na versão cainita do *Relatório Kinsey**.

A FONTE DA VISÃO INTERIOR

Em relação a outros aspectos das gerações mais altas, devemos considerar a Visão Interior em separado. Como cientista, sou incapaz de apresentar explicações para um fenômeno cuja própria existência não consigo provar. Quase sempre sou obrigado a aceitar a palavra dos meus videntes de que passaram por uma experiência precognitiva. Forçar um vínculo telepático para compartilhar da experiência é quase tão difícil quanto forçar o próprio episódio de clarividência. Posso apenas comprovar que eles acreditam sinceramente na existência do fenômeno. (Encontrei e desmascarei dois neófitos)

* N. do E.: Alfred Kinsey publicou entre 1948 e 1953 os resultados de sua pesquisa sobre o comportamento sexual de homens e mulheres. O "Relatório Kinsey" tornou-se polêmico por apontar a masturbação como a principal atividade sexual dos sujeitos pesquisados.



Olá. Eu sou a Wendy. O Dr.Netchurch disse que não era para eu dizer meu nome de verdade. O Dr, Netchurch me pediu pra falar para vocês das minhas visões. Nós chamamos elas de visão interior. Mamãe me disse para agradecer as pessoas que fazem coisas pela gente então obrigada Dr Netchurch por me proteger e me deixar escrever para tantas pessoas importantes. E obrigada Dra. Reage por me ajudar com a ortografia e por ser minha amiga.

Às vezes eu sei coisas mas não sei como é que eu sei. Às vezes eu vejo filmes inteiros como na TV. É sempre sobre outros membros (a Dra Reage me disse que essa é a forma educada para falar de nós) ou sobre pessoas que servem a gente ou coisas que um de nós usa bastante. Nunca é sobre outras pessoas e tal. Eu acho que é porque eu sou um membro e os outros membros são mais importantes pra mim. Se eu ainda fosse uma pessoa normal então as outras pessoas seriam mais importantes . Mas se eu estivesse viva eu não estaria tendo essas visões então a discussão é irrelevante. (isso é uma coisa que a Dra Reage diz bastante, quer dizer que não importa).

Na maioria das vezes eu vejo imagens de TV do passado de outros Membros, especialmente o que eles fizeram com outros Membros ou o que outros Membros fizeram com eles. Muitas vezes não são coisas boas. Algumas vezes vejo imagens do futuro de um Membro e essas coisas são sempre ruins. Eu acho que muitos de nós vão morrer. Eu não sei quando mas vai ser logo.

Eu não gosto de ver essas imagens mas eu não posso mudar de canal nem desligar a tv porque ela está dentro da minha cabeça.Eu perguntei ao Dr Netchurch se ele podia desligar a TV. Ele disse que não , ele nem mesmo sabe o que fez a tv ligar. Mas ele diz que a visão interior é muito importante e que eu devia contar para alguém ou escrever as minhas visões sempre que eu tivesse uma. O Dr Netchurch é muito inteligente e é um bom homem então eu vou fazer isso, mesmo quando as visões forem ruins.

Eu acho que sei de onde as visões estão vindo. Eu não posso provar porque sou uma pessoa só (É o que o Dr Netchurch diz) mas eu sei. Depois que todos nós tivemos a visão sobre o Dr Netchurch e o Sr Trimagain todos nós dormimos um tempão. Quando eu acordei a Dra Reage me hipnotizou para me ajudar a lembrar dos meus sonhos. Eu também lembrei o que aconteceu quando eu fui abraçada porque foi a mesma coisa.

Quando eu fui abraçada eu não acordei do jeito que o Dr Netchurch diz que a maioria dos membros faz. Em vez disso eu dormi um dia inteiro. Meu namorado Kevin deve ter pensado que eu estava morta muito mesmo. Porque quando eu acordei na noite seguinte ele tinha ido embora e eu nunca mais vi ele.

Enquanto eu estava dormindo (o Dr. Netchurch chama isso de torpor) eu sonhei que eu estava em Seattle (minha cidade natal) mas estava tudo escuro, quebrado e podre. Então a rua abriu debaixo dos meus pés e eu caí numa grande tempestade. Enquanto o vento me atirava de um lado e de outro eu vi muitas coisas. Eu sonhei com um monte de gente e cidades antigas. A Dra Reage me mostrou figuras de livros e eu acho que as cidades dos meus sonhos se pareciam com Roma, com o Egito e outros lugares.

Eu ainda não consigo lembrar tudo o que eu vi nos meus sonhos mas eu acho que as imagens de TV estão vindo deles. Alguém ou alguma coisa me faz lembrar do que eu vi e ai eu lembro um outro pedaço. Eu acho que os outros videntes caíram na tempestade e viram coisas também. Quando o Sr. Trimagain nos ajudou a lembrar todos juntos, acho que nos lembramos muito mais porque a união faz a força como a Mamãe dizia.

A ultima coisa que eu sonhei foi que a tempestade me jogou numa outra cidade. Tinha um monte de arranha-céus escuros de ferro e pedra. Tinha um desfile de pessoas acorrentadas andando na direção de um rei que tinha uma queimadura na testa. Eu fiquei com medo e procurei o Kevin mas eu não vi ele. Eu corri para todo lado procurando por ele até trombar com um velho simpático que se chamava Capitão Doshus. Ele disse que eu estava adiantada e tinha de voltar. Ele me mostrou o caminho e então eu acordei.

Quando entrei em torpor de novo depois de conhecer o Sr Trimagain , eu sonhei que estava de volta na tempestade. Eu vi mais coisas dessa vez mas mesmo a Dra Reage me hipnotizando eu não consigo lembrar direito. Só lembro que eu vi muita coisa sobre outros membros e quanto mais velhos eles eram mais coisas tinha para se ver. A Dra Reage disse que eu dormi uma semana mas não pareceu muito tempo para mim.

Eu sei que algumas das coisas que eu vi são reais porque outras pessoas sabiam delas. O Dr Netchurch chama isso de... corroboração... independente. Eu acho que seu sei por que eu sonhei com o passado e o futuro. Eu lembro do Pastor dizendo que deus sabe de tudo, porque ele está fora de tudo, até mesmo do tempo. Quando nos morrermos e estivermos no céu vamos estar fora do tempo assim como ele e vamos ver o passado e o futuro como se eles tivessem acontecendo agora. Foi isso que ele disse que significa a verdadeira eternidade. O torpor parece muito com a morte. Pode ser que quando eu estava em torpor eu cheguei tão perto da morte que eu também fiquei um pouquinho fora do tempo. Eu não sou inteligente como o Dr Netchurch mas ele diz que não consegue pensar numa explicação melhor então é nisso que eu vou acreditar.

Isso é tudo o que eu sei. Obrigada por lerem. Por favor, ajudem o Dr. Netchurch a fazer a ciência dele o mais rápido que ele puder. Eu não acho que ele tem muito tempo.



que fingiam ser "mídiuns" para se aproveitarem da credulidade das pessoas. Os principais que desejarem testar supostos videntes devem entrar em contato com a Sociedade de Céticos mais próxima, que poderá orientá-los quanto aos procedimentos para se desmascarar os farsantes)

Mais uma vez, o sujeito experimental "Wendy" da origem as especulações mais interessantes. Wendy é ignorante, semi-analfabeta e levemente retardada. Foi Abraçada aos dezessete anos de idade cronológica. A Dra. Reage situa a idade mental dela entre dez e doze anos. Em contrapartida, ela também tem memória fotográfica e é capaz de recordar os mais ínfimos detalhes de conversas, imagens e outros acontecimentos complexos mais de um ano depois. Ela também gera "fenômenos" de visão interior com maior frequência que qualquer outro vidente (mas nunca com detalhamento suficiente para satisfazer a um cético obstinado).

Wendy acredita que sua visão interior se deve ao seu Abraço anômalo e prolongado. Com base em seu relato, ela permaneceu "morta" durante onze horas, aproximadamente, antes de despertar como uma vampira. Todos os meus videntes, com exceção de um, também afirmam que permaneceram em coma durante algum tempo após o Abraço. Até aqui, esse fato singular e a geração dos sujeitos são os únicos fatores comuns que encontrei entre os videntes estudados. Eu gostaria de lembrar aos leitores que a correlação não constitui prova, mas ao menos dá algum crédito às especulações de Wendy.

Esperando comprovar pelo menos alguns aspectos dessa hipótese, a Dra. Reage e eu tentamos regressão hipnótica em todos os sujeitos experimentais que tiveram um "Abraço retardado", videntes ou não. Os resultados foram inconclusivos. A maioria dos sujeitos lembra-se de uma Experiência de Quase-Morte (EQM) convencional, como documentado por diversos pesquisadores mortais. A Dra. Reage descobriu que muitos Membros já passaram pela experiência de separação do corpo, do túnel de luz e de outros fenômenos clássicos de EQM durante o Abraço. Meus sujeitos de Abraço retardado, no entanto, afirmam não ter retornado aos seus corpos imediatamente. Em vez disso, passaram por um período de trevas, pavor e uma sensação de impotente paralisia ou esmagadora turbulência. Três sujeitos também alegaram ter visto imagens oníricas e desconexas que passavam rápido demais para que eles conseguissem captar detalhes.

Somente Wendy afirma recordar cenas claras desse estado alucinatório. A essa altura, acho melhor deixá-la falar por si mesma. Por si só, sua declaração nada prova. No entanto; acredito que meu benfeitor e os demais irão achá-la... interessante.

Precedentes na Bibliografia Clássica

Surpreendentemente, a hipótese de Wendy não é tão ingênua quanto parece. Essa criança inculta parece ter chegado por si mesma a uma idéia muito antiga: na morte e no sono, a alma adquire um conhecimento celestial e a visão do passado e do futuro. Vários autores clássicos manifestaram essa crença, por exemplo:

* Pois, se os *daemones* são almas e espíritos separados dos corpos e, não tendo comunicação com eles, como afirmam, mas, de acordo com o divino poeta Hesíodo, "são nossos bondosos guardiões circulando entre nós", por que privamos os espíritos e as almas que estão nos corpos do mesmo poder pelo qual os *daemones* podem prever e predizer as coisas que virão? Pois é improvável que as almas, ao abandonarem seus corpos, adquiram qualquer propriedade ou poder com os quais já não estivessem dotadas; mas antes devemos pensar que sempre possuíram as mesmas partes, embora em pior grau, quando misturadas aos corpos...

— Plutarco, *Por que os oráculos deixam de dar respostas*, Seção 39.

* Então a alma é deixada livre para procurar e compreender as coisas que lhe eram desconhecidas, as coisas que foram, são ou estão por vir.

— Platão, *A República*, Livro IX..

* Durante o sono, diz Aristóteles, quando está só, a alma recupera sua natureza peculiar, profetiza e prediz o futuro. Encontra-se também nesse estado ao se separar dos corpos na morte. Ele também, com toda a certeza, admite que o poeta Homero observou esse fato; pois Homero representa Pátroclo a profetizar, ao ser morto, a morte de Heitor, e este, por sua vez, a profetizar a de Aquiles.

— Sexto Empírico, *Contra os físicos*, "A respeito de Deus".

Como qualquer historiador da ciência sabe, o endosso de uma idéia pelos autores clássicos dificilmente constitui prova. Por outro lado, os filósofos antigos também fizeram suposições surpreendentemente apuradas (Luciano de Samosata e a teoria atômica, por exemplo). Ao menos constituem um ponto de partida para a investigação, pois, como foi dito anteriormente, no momento não temos nada melhor.

IMPlicações Sociais

A Síndrome do Sangue Fraco tem cura? Conheço um remédio, do caso (mentionado acima) de uma vampira de 12ª Geração com uma nova Disciplina. Ela conseguiu se curar mediante diablerie. Não acho que alguém vá endossar essa idéia como solução para o problema da Síndrome do Sangue Fraco.

No entanto, recomendo aos meus leitores que vejam as gerações mais altas como uma oportunidade e não um problema. Podem representar papéis importantes na sociedade dos Membros — papéis que fariam a diablerie parecer-lhes muito menos atraente. Com certeza, todos podem ver as vantagens de novas Disciplinas em nosso contínuo esforço para aniquilar o Sabá e preservar a Mascara. (Carlos concordou em ensinar sua "Mandinga do Sono" em troca de contribuições para o fundo de pesquisa). A visão interior pode oferecer pistas valiosas das ações de nossos remotos progenitores; essas pistas poderiam se mostrar vitais para a nossa autopreservação. O assassinato de videntes e precursores é um desperdício criminoso de recursos.

E o mais importante é que os de sangue fraco apresentam uma solução para um dos problemas mais intratáveis já enfrentados pelos anciões cainitas: a fraqueza chamada a "Sede de Matusalém", uma incapacidade de sustentar a si próprio a não ser com a vitae de outros vampiros. É aceitável que nossos anciões tenham fortuna, influência e conhecimento suficientes para pagar uma horda de jovens Membros "doadores". Infelizmente, o ancião não



ousa se alimentar de um mesmo doador mais de duas vezes para não se submeter a um laço de sangue (se o ancião já não tiver um). Portanto, a alimentação tende a se mostrar fatal para o vampiro mais jovem, visto que o Matusalém toma para si o máximo possível de vitae. Muitos já ouviram boatos sobre anciões depravados que geram uma prole só para "engordá-la" e diablerizá-la algumas noites depois. Contudo, os vampiros de sangue fraco não conseguem formar laços de sangue. Um Matusalém poderia se alimentar várias vezes de um vampiro com a Síndrome do Sangue Fraco sem medo de se submeter a um neófito. Muitos Membros das gerações mais altas sem dúvida trocariam alegremente sua vitae por proteção e educação.

Ouvi dizer que em muitas cidades os príncipes e seus algozes esforçam-se para exterminar as gerações mais altas. Gostaria de sugerir, como cientista e como um membro interessado de nossa raça, o fim dessa prática. Alguns usam o *Livro de Nod* para justificar essa purificação, citando versos como: "Cuidado com aqueles que caminham sem um clã, pois eles serão a nossa destruição". Espanta-me que, as vésperas do século XXI, esse disparate obsoleto ainda domine os pensamentos de tantos.

POST-SCRIPTUM

Eis os resultados da minha pesquisa até a noite de hoje e as conclusões que deles extraí. Peço desculpas aos leitores por deixar minhas especulações se anteciparem aos dados, mas restam tantas perguntas fascinantes a serem respondidas. Será que dois vampiros de 15ª Geração conseguiram gerar um dhampir, ou um dos progenitores precisa ser mortal? Os dhampir serão capazes de gerar outros da mesma espécie, como as vezes acontece com os carniceiros? Que mecanismo de especiação produz os vampiros de sangue fraco? Será possível aliviar a Síndrome do Sangue Fraco por outros meios além da diablerie? A visão interior pode ser induzida em outros vampiros? Os vampiros de sangue mais forte podem se tornar precursores? Insisto com meu benfeitor e com meus distintos colegas para que as pesquisas continuem. O estudo das gerações mais altas pode muito bem explicar os mistérios mais recônditos de nossa condição de mortos-vivos e, por fim, dar-nos o verdadeiro controle sobre a Maldição de Caim.

Eu também gostaria de responder a certas críticas ao meu trabalho. Se essas pessoas se limitassem a contestar meus dados e minhas hipóteses, eu não teria motivo de queixa. A ciência prospera com críticas construtivas. Entretanto, muitos dos meus críticos passaram a fazer grosseiros ataques *ad hominem* a minha sanidade e ao meu caráter moral. Alguns chegaram a me comparar aos açougueiros insanos do repugnante Clã Tzimisce do Sabá.

Esses insultos magoam imensamente. Minha pesquisa sempre se pautou pelo desejo de melhorar a sorte dos Membros. A parabiologia, assim como outros ramos da ciência, pode melhorar nossas vidas e não-vidas. Mas a verdade não surge com facilidade. Jamais é encontrada sem esforço e sofrimento. Eu aceito esse fato. Não exijo nada dos sujeitos da minha pesquisa que não exigiria de mim mesmo. Eu gostaria de enfatizar que *todos os sujeitos da minha pesquisa, vampiros e mortais, são voluntários*. É verdade que, amedrontados, muitos objetaram quando ouviram falar pela primeira vez dos experimentos nos quais eu gostaria que tomassem parte. Tamanho é o medo supersticioso com o qual a mídia inescrupulosamente envolveu a ciência. Mas, quando expliquei a eles os possíveis benefícios do meu trabalho e as medidas de segurança que tomaria, todos acabaram concordando. Nenhum deles foi coagido por quaisquer meios, e eu tenho as autorizações como prova. Muitos chegaram a expressar entusiasmo diante da oportunidade de romper os véus da ignorância e ajudar seus iguais. Nenhum deles sofreu desnecessariamente. Pouquíssimos tiveram de ser aposentados ao final da pesquisa, e mesmo isso é feito da maneira mais delicada e indolor possível.

Minha pesquisa é humanitária. Meu laboratório está à disposição de qualquer um que duvide de mim. Os apóstolos da ignorância é que deveriam examinar suas consciências.

Seu humilde e respeitoso criado,

Dr. Douglas Netchurch

Gria de Trimeggian

Cria de Addemar

Cria de Lamdiel

Cria de Malkav

REGRAS INVOLÁVEIS

Esta seção trata dos diversos fatores mecânicos do jogo que distinguem os de sangue fraco dos outros vampiros.

"ATIVIDADE BIOLÓGICA

ANÔMALA"

Às vezes um vampiro de sangue fraco é capaz de reativar parte de seu metabolismo mortal. Efeitos secundários (como o crescimento da barba, a menstruação ou a vontade de ingerir comida de verdade em vez de sangue) podem ocorrer espontaneamente toda vez que um vampiro de sangue fraco

gastar muitos pontos de sangue num breve intervalo de tempo. O estopim mais comum é a cicatrização de um ferimento agravado, especialmente se o vampiro gastar um ponto de Força de Vontade para recuperar mais de um nível de dano agravado numa única noite. E melhor deixar esses efeitos secundários e espontâneos a critério do Narrador.

Se *quierer* reativar alguma função biológica mortal durante uma noite, o vampiro de sangue fraco pode gastar um ponto de Força de Vontade e no mínimo cinco pontos de sangue. (Nesse caso, não se aplica a penalidade dobrada a que a maioria dos gastos de vitae esta sujeita). Uma boa



maneira de proteger a Máscara ou despistar caçadores de bruxas e ser visto cuspindo saliva de verdade de vez em quando, ou precisar fazer a barba.

ENVELHECIMENTO

Apesar da "atividade biológica anômala", os vampiros de sangue fraco normalmente não envelhecem mais do que seus senhores de sangue mais forte.

INGESTÃO DE ALIMENTO

Os de sangue fraco continuam incapazes de digerir alimentos ou bebidas mortais, mas ao menos conseguem segurá-los no estômago durante algumas horas antes de serem forçados a vomitar (um vampiro normal vomitaria em questão de minutos). Se os Narradores sentirem a necessidade de uma regra mais definida, o personagem precisa passar num teste de Vigor (dificuldade 7) a cada hora para segurar a comida. No caso de uma falha, ele vomita a comida, geralmente em meio a uma golfada de vitae.

Os Narradores mais generosos podem permitir que os vampiros de sangue fraco digiram de fato a comida se o jogador gastar um ponto de Força de Vontade e cinco pontos de sangue para reativar o sistema digestivo de seu personagem durante algumas horas. Nesse caso, o vampiro não ganha mais do que um ponto de sangue a cada refeição completa. Mau negócio.

GRAVIDEZ E CONCEPÇÃO

Somente os vampiros de 15^a Geração são capazes de conceber ou engravidar alguém. Fica a critério do Narrador decidir quando o ato sexual resulta em gravidez. A vampira que *quiser* deliberadamente engravidar ou o vampiro que desejar fecundar uma mulher pode gastar um ponto de Força de Vontade e cinco pontos de sangue para reativar os órgãos necessários. As chances de sucesso não passam de 20 por cento, mesmo com a otimização de todos os outros fatores. A criança será um dhampir, um carnal hereditário e auto-sustentável, supondo-se que a concepção, a gravidez e o parto transcorram sem problemas.

Uma gravidez tão estranha tem apenas 50 por cento de chance de chegar a termo. Do contrário, acaba em aborto. Essa regra se aplica quer a mãe seja uma vampira de 15^a Geração ou uma mortal. No entanto, o Narrador deve tomar essa decisão de acordo como o que for melhor para a história, em vez de deixá-la a cargo de um lance de dados.

Um vampiro de 15^a Geração consegue engravidar uma vampira de 15^a Geração? A intuição nos diz que isso não pode acontecer: a gravidez deve exigir uma centelha de vida real. Mas, até aí, existe algo de incrivelmente esquisito (ou repulsivo, ou horrível, dependendo do ponto de vista) no fato de dois vampiros terem um bebê. Essa possibilidade fica a critério de cada Narrador. Os personagens (e os jogadores que os interpretam) *nunca* devem conhecer os limites exatos da reativação biológica de um vampiro de sangue fraco.

USO DE SANGUE

Os Membros das gerações mais altas têm 10 pontos de sangue, mas algumas funções custam o dobro do número normal de pontos de sangue. Além disso, os vampiros de sangue fraco necessariamente não podem gastar todos os seus pontos de sangue como bem entenderem.

14 - GERAÇÃO

Os vampiros de 14^a Geração podem usar seus últimos dois pontos de sangue somente para sobreviver durante o dia, manter carniçais, Abraçar ou alimentar outro vampiro (para criar um laço de sangue, por exemplo). Eles não podem gastar esses últimos dois pontos em Disciplinas, na incrementação de Atributos nem na cicatrização de ferimentos. Entretanto, trata-se meramente de um fator de geração, independente de o personagem ter ou não o Defeito: Sangue Fraco.

15- GERAÇÃO

Um vampiro de 15^a Geração pode gastar seus últimos *quatro* pontos de sangue somente para despertar ou alimentar outro vampiro (mas aquele nunca submeteria este a um laço de sangue). Para empregar outras funções da vitae, precisam ter pelo menos seis pontos de sangue em seu organismo (é bom lembrar que qualquer outra função tem custo dobrado).

DESPERTAR

O custo em pontos de sangue para simplesmente sobreviver durante o dia continua o mesmo: fim ponto de sangue a cada anoitecer.

LAÇO DE SANGUE

Os vampiros de 14^a Geração sem o Defeito: Sangue Fraco seguem os procedimentos normais para a criação de um laço de sangue: alimentar com um ponto de sangue de sua vitae um mortal ou outro vampiro em três ocasiões sucessivas. No entanto, os demais vampiros de sangue fraco não conseguem submeter outra criatura a um laço de sangue.

CRIAÇÃO E SUSTENTO DE CARNIÇAIS

Os vampiros com o Defeito: Sangue Fraco e os de 15^a Geração não conseguem criar nem sustentar carniçais.

CUSTOS DOBRADOS

Essa regra se aplica somente aos vampiros de 15^a Geração, ou aos vampiros de 14^a Geração que realmente possuem o Defeito: Sangue Fraco. Todos os poderes de Disciplinas que empregam vitae tem custos dobrados; isto é, se um vampiro normal teria de gastar um ponto de sangue para empregar um poder, um vampiro com sangue fraco precisa gastar dois. Isso também se aplica a incrementação de Atributos Físicos: cada ponto adicional de Força, Destreza ou Vigor custa dois pontos de sangue em vez de um. A cicatrização de ferimentos também tem custo dobrado. Para cicatrizar um ferimento agravado, um vampiro com sangue fraco precisa consumir 10 pontos de sangue! Isso é muito ruim para as gerações mais altas: elas precisam se "reabastecer" pelo menos uma vez antes de conseguirem cicatrizar por completo um único ferimento agravado.

DISCIPLINAS

Um vampiro de 14^a Geração não consegue aprender nenhuma Disciplina além do quarto nível. Um vampiro de 15^a Geração fica limitado ao terceiro nível de suas Disciplinas. Os únicos jeitos de superar esses limites são a Golconda... ou a redução da geração por meio de diablerie.

Em contrapartida, os vampiros das gerações mais altas são capazes de criar novas Disciplinas. Qualquer vampiro de 14^a ou 15^a Geração é capaz de criar uma Disciplina, seja ou não um Caitiff. Por outro lado, os Caitiff de geração menor ou igual a 13^a não conseguem inventar Disciplinas.



TERMINOLOGIA E GÍRIA

Só para deixar claro: os de sangue fraco são os vampiros de 14^a e 15^a Gerações, também chamadas as últimas ou as mais altas. Se pertencer a uma dessas gerações, o vampiro é de sangue fraco, mesmo que não apresente o Defeito: *Sangue Fraco*. No que diz respeito a este livro, sangue fraco e "gerações mais altas" significam a mesma coisa. Mesmo que tenha o Defeito: *Sangue Fraco*, um vampiro de 13^a Geração — ou mais baixa — não é capaz de criar Disciplinas, ter a Visão Interior nem as outras habilidades especiais descritas neste livro. Confuso? Não fique. Em vez disso, use essa falha na precisão terminológica para semear a confusão entre os personagens. O sangue fraco é um fenômeno tão recente que pouquíssimos Membros apresentam um grau de familiaridade com o assunto do Dr. Netchurch, nem mesmo os próprios personagens de sangue fraco.

Outros termos de relevância para os vampiros de sangue fraco:

- **Anarquista:** um vampiro que se rebela contra a autoridade da Camarilla, mas não se une ao Sabá. A maioria dos anarquistas formam pequenas gangues com pouco poder e quase nenhum objetivo. É assim que a maioria dos vampiros da Camarilla vêem o Movimento Anarquista. Entretanto, alguns anarquistas tentam seriamente encontrar outras maneiras de organizar os Membros. Os anarquistas, na verdade, compreendem vampiros comprometidos com uma grande variedade de plataformas políticas e sociais, desde candidatos a ditador até social-democratas que desejam extinguir a Máscara e reclamar os mesmos direitos civis do rebanho. Muitos vampiros de sangue fraco são Abraçados por anarquistas e, por sua vez, unem-se ao movimento.
- **Autarca:** um vampiro que sobrevive completamente sozinho, rejeita (ou desconhece) os clãs, as seitas e até mesmo os anarquistas. Alguns vampiros de sangue fraco tornam-se autarcas por falta de opção, pois não conhecem nenhum grupo ao qual se filiar. Ao encontrar outros vampiros, precisam decidir entre unir-se ou não as facções que estes representam.
- **Caitiff:** um vampiro que não apresenta características de qualquer clã — nem as aptidões especiais para algumas Disciplinas, nem qualquer fraqueza arquetípica, seja física, psicológica ou sobrenatural. Os Caitiff são extremamente comuns entre os vampiros de sangue fraco, mas nem todo Caitiff tem sangue fraco e nem todo vampiro de sangue fraco é um Caitiff. (Observe que muitos Membros rotulam como Caitiff qualquer vampiro que não demonstre a herança ou as características óbvias de um clã. Recomendamos aos Narradores que tenham em mente a diferença entre os Caitiff como fenômeno social e os Caitiff como mecanismo de jogo.)
- **Desgarrados:** um movimento social indefinido de vampiros anarquistas que rejeitam o domínio tradicional dos anciões e a divisão em clãs. Alguns desgarrados tornam-se um pouco fanáticos quanto a isso, para o desgosto de outros vampiros.
- **Sem Clã:** um termo mais "politicamente correto" para Caitiff.

Se um vampiro de sangue fraco reduzir de fato sua geração mediante diablerie, ele perde sua capacidade de inventar Disciplinas. Pode continuar a desenvolver uma Disciplina que já tenha inventado — e, naturalmente, ainda consegue aprender novas Disciplinas de outros vampiros.

Veremos a seguir alguns termos novos, específicos para os vampiros de sangue fraco.

- **Abactor:** *Jargão arcaico*. Literalmente, um "ladrão de gado", um vampiro que invade os campos de caça de outro. Os vampiros de sangue fraco geralmente se tornam abactores sem saber. Os príncipes da Camarilla as vezes punem esse comportamento como uma violação da Tradição do Domínio. O Sabá simplesmente não gosta de invasores.
- **Avetrol:** *Jargão arcaico*. Uma palavra de origem obscura usada para indicar uma criança bastarda. Entre os Membros, um avetrol é uma criança da noite ilegítima que o príncipe permite existir, mesmo que tenha sido Abraçada em violação a Tradição da Progénie. Muitos vampiros de sangue fraco são ilegítimos. Para ser aceito na Camarilla como um avetrol, o vampiro precisa ter alguma utilidade especial para os Membros que estão no poder (ou conseguir uma informação muito boa para chantagear alguém).
- **Bisbilhoteiro:** *Termo vulgar*. Um nome não tão educado para Vidente. Também se usa Médium, Sonhador e Leva-e-traz.
- **Cleaver:** *Termo vulgar*. Um vampiro que tenta manter uma vida familiar humana relativamente normal.
- **Dona de casa:** *Termo vulgar*. Outro termo para Cleaver.
- **Fâmulo:** *Jargão arcaico*: Um vampiro que trabalha para outra criatura sobrenatural, como um mago, uma fada ou uma múmia; ou outra criatura sobrenatural a serviço de um vampiro. Os de sangue fraco tornam-se fâmulos com muito mais freqüência que outros vampiros.
- **Parlapatão:** *Jargão arcaico*. O líder rude e falastrão de uma gangue anarquista, ou qualquer vampiro fraco que tenta bancar o importante
- **Precursor:** *Jargão arcaico*. O inventor de uma nova Disciplina ou o fundador de uma linhagem distinta (geralmente as duas coisas). Antigamente, só os Antediluvianos e suas proles mereciam esse título (por exemplo, os Assamitas consideram seu Antediluviano um precursor, pois alegam que ele teria inventado a Disciplina Quietus). Atribuir um título tão raro e excelsa a escória de sangue fraco da raça cainita deixa um travo amargo na boca dos anciões.
- **Prometeu:** Outro nome para precursor, introduzido e utilizado referencialmente pelo movimento dos desgarrados.
- **Rastaquera:** *Jargão arcaico*. Um vampiro de quem se desconfia que sua identidade (clã, idade ou seita) não seja tão respeitável quanto ele alega ser. Exemplo: um Caitiff que se diz descendente em segunda geração de um distinto príncipe Ventre.
- **Sortudo:** *Termo vulgar*. Qualquer vampiro com poderes sobrenaturais exclusivos, como Visão Interior, uma Disciplina própria ou uma Qualidade sobrenatural. Algumas vezes, esse termo se aplica a qualquer vampiro.
- **Vidente:** *Uso comum*. Um vampiro que recebe visões por intermédio do poder da Visão Interior.

(O Homem de Pedra, um lendário Caitiff de baixa geração que supostamente teria inventado várias Disciplinas, deve ter sido um diablerista de *muito* sucesso)



Os outros vampiros conseguem aprender as Disciplinas inventadas por um vampiro de sangue fraco. Naturalmente, a Disciplina sempre tem um custo em pontos de experiência equivalente ao de uma Disciplina de outro clã, e nenhum personagem vampiro "normal" pode começar a jogar conhecendo uma Disciplina criada por um vampiro de sangue fraco. Os personagens precisam interpretar a busca por um instrutor e o processo de aprendizagem. Fora o custo em pontos, o Narrador pode impor as dificuldades que desejar para o aprendizado de uma Disciplina inusitada (essa regra se aplica a aprender *qualquer* nova Disciplina, não só as Disciplinas pessoais inventadas pelos de sangue fraco). Alguns vampiros acreditam que, para aprender a Disciplina de outro vampiro, é preciso beber-lhe o sangue. Outros dizem que a diablerie acelera o processo de aprendizagem ao capturar e assimilar a alma do outro vampiro. Não que algum vampiro fora do Saba vá admitir ter cometido diablerie para testar essa teoria... Veja logo mais uma discussão sobre a criação de Disciplinas pessoais.

O ABRAÇO

Os de sangue fraco diferem dos outros vampiros em dois aspectos importantes no que concerne ao Abraço:

CONFERIR

Se um vampiro de 14^a Geração com o Defeito: Sangue Fraco tentar Abraçar um ser humano mortal, em 80 por cento das vezes o mortal simplesmente morrerá. Um vampiro de 14^a Geração sem esse Defeito é capaz de Abraçar normalmente. Um Vampiro de 15^a Geração não consegue Abraçar de jeito nenhum.

RECEBER

Normalmente, o Abraço é um acontecimento muito rápido: menos de um minuto depois de provar a vitae do cainita, o mortal exangue e agonizante renasce como um vampiro. Por volta da 13^a Geração, entretanto, a Maldição de Caim se acha tão enfraquecida que as vezes demora um pouco mais para produzir efeito. Podem se passar minutos e até mesmo horas entre a morte do ser humano e o renascimento do morto-vivo. Uma cria de sangue fraco pode muito bem permanecer como um cadáver durante a maior parte de uma noite e um dia, renascendo como vampiro somente ao cair da noite seguinte. Entretanto, depois de despertar, a criança da noite é afetada normalmente pela luz do sol. Mas o sol nunca destrói uma cria recém-nascida: uma obscura Providência garante que a mudança jamais ocorra durante o dia. Não se sabe a razão, apesar de muitos vampiros terem lá suas suposições.

Mais da metade dos Videntes tiveram um Abraço retardado, em contraste com uma proporção de um para cinco nas gerações mais altas como um todo. Mais uma vez, no entanto, não existe uma regra que determine quando uma criança da noite terá um Abraço retardado: o Narrador tem total liberdade. O Abraço retardado serve para acrescentar um pouco de drama e mistério ao prelúdio de um personagem.

Se um personagem gerar uma cria de sangue fraco no decorrer do jogo, o Narrador precisará decidir se o Abraço retardado ajudaria ou não a história. Um Abraço retardado torna-se especialmente dramático quando o senhor tem o Defeito: Sangue Fraco. A esperada criança da noite vai reviver ou será que esta realmente morta? O atraso também acrescenta um pouco de tensão quando o Abraço acontece perto do amanhecer, e o

senhor de repente se vê diante do desafio de esconder o corpo até o cair da noite seguinte.

VISÃO INTERIOR

Somente os de sangue fraco têm direito ao poder profético chamado Visão Interior. E mais, se um Vidente — um personagem com Visão Interior — reduzir *de fato* sua geração mediante diablerie, ele *perde* esse dom. Seja qual for o estranho poder que liga os de sangue fraco ao "Além", a diablerie rompe esse vínculo. Em termos de regras, a Visão interior é considerada um Antecedente. Isso é discutido em maiores detalhes no Capítulo Três.

ESTAQUEAMENTO

Algumas características dos vampiros de sangue fraco não mudam, mesmo no caso da 15^a Geracao. Uma estaca através do coração afeta os de sangue fraco como a qualquer outro vampiro.

Luz do Sol

Nos vampiros de 14^a Geracao, a luz do sol provoca dano agravado e suscita o Rotschreck como de praxe. Não importa se eles possuem ou não o Defeito: Sangue Fraco. Entretanto, os vampiros de 15^a Geracao não sofrem dano agravado por causa da luz solar. Em vez disso, recebem dano letal, o mesmo tipo de dano que sofreriam de uma arma branca ou de um projétil. Podem absorver o dano provocado pela luz do sol com seu Vigor, sem precisar de Fortitude. A luz solar nunca inflige mais do que três níveis de vitalidade de dano por turno, mesmo com exposição máxima.

A intensidade da luz do sol ainda determina a dificuldade do teste de absorção. Luz solar fraca, como a do crepúsculo ou a de um dia muito nublado, implicaria numa dificuldade de absorção igual a 3; mas a luz brilhante e direta ainda implica uma dificuldade de absorção igual a 10. Uma falha crítica no teste de absorção também significa que o vampiro pega fogo e automaticamente recebe níveis de vitalidade adicionais de dano a partir dai — e o dano por fogo é agravado! Consulte **Vampiro: A Mascara**, págs. 227 e 232, para mais detalhes sobre o dano causado por luz solar e dificuldades de absorção.

Talvez pelo fato de não sofrerem danos sérios quando expostos a luz do dia, os vampiros da 15^a Geracao estão menos sujeitos ao Rotschreck suscitado pelo sol. A dificuldade do teste para resistir ao Rotschreck provocado pela luz solar é reduzida em 2 pontos no caso desses cainitas.

Portanto, os vampiros de 15^a Geração resistem a luz do sol muito mais que outros neófitos. A luz brilhante ainda representa uma sentença de morte, mas atravessar correndo um sanguão sombreado não chega a incomodá-los. Os Membros dessa geração com um bom suprimento de sangue para aumentar seu Vigor e cicatrizar ferimentos conseguem sobreviver a exposições prolongadas a luz fraca. Isso mortifica os vampiros mais velhos e muito mais fortes, que entrariam em combustão caso fossem atingidos por um único raio de sol.

Observe, no entanto, que o fogo ainda inflige dano agravado aos vampiros de 15^a Geracao e pode provocar Rotschreck normalmente.

DESPERTAR DURANTE O DIA

O sangue fraco não confere nenhuma vantagem no que se refere a despertar ou agir durante o dia



COMO CRIAR UMA DISCIPLINA

Então, como um personagem de sangue fraco cria uma nova Disciplina e se torna um precursor? Estritamente em termos de jogo, o jogador só precisa investir os pontos de experiência necessários. Mas isso é só a última etapa. Primeiro, o jogador e o Narrador precisam chegar a um acordo com relação ao que a nova Disciplina faz. Em seguida, devem introduzi-la na história.

O JEITO FÁCIL

O jeito fácil de inventar uma nova Disciplina é remodelar uma antiga. Essas Disciplinas já existem: Serpentis apresenta semelhanças incontestáveis com Metamorfose, enquanto Demência tem afinidade com Dominação. Não é difícil inventar outras variações de Disciplinas conhecidas.

Mas, até aí, vários suplementos de Vampiro já apresentaram mais Disciplinas excêntricas que uma campanha poderia precisar. Melpominee, Mytherceria, as inúmeras Disciplinas esquecidas de Vampiro: a Idade das Trevas; aos jogadores não faltam candidatos a Disciplinas novas e exclusivas. Os Narradores só precisam dizer que, em sua campanha, não existem os Kiasyd, as Filhas da Cacofonia nem qualquer outra linhagem peculiar apresentada em outros suplementos. E caso alguns poderes da Disciplina pareçam inapropriados, basta substituí-los por algo mais aplicável ao jogo.

O JEITO DIFÍCIL

Se nada mais servir aos propósitos do jogador e do Narrador, eles podem criar uma Disciplina inteiramente nova a partir do zero. Aqui você encontrará algumas diretrizes, mas não exemplos. Com mais de trinta Disciplinas já publicadas, não há por que apresentar outras.

Os Narradores precisam ter em mente que *todo este sistema é opcional!* Não são obrigados a permitir Disciplinas personalizadas em suas campanhas. Também podem criar sozinhos uma Disciplina com base na descrição geral fornecida pelo jogador. Caso você ainda não tenha entendido o espírito da coisa, ou tenha um jogador insistente que vive exigindo que o personagem dele possa criar uma Disciplina exclusiva, nós repetimos:

Não crie Disciplinas novas, a não ser para o bem da história ou no caso de você sentir uma vontade incontrolável de fazer tal coisa.

É muito comum o jogador preguiçoso definir seu personagem em formação do clã ou das Disciplinas. Incentivar esse tipo de comportamento priva o personagem de toda e qualquer noção de individualidade. O personagem precisa de um motivo para adquirir uma nova Disciplina, e o Narrador não deve ter receio de vetar a requisição de um monte de poderes aleatórios por parte de um jogador só porque ele acha que isso vai ser "legal".

COMO DEFINIR A DISCIPLINA

Primeiro, o jogador precisa ter uma noção do que a Disciplina fará. Cada Disciplina possui um tema. (Por exemplo, Presença tem a ver com o controle das emoções das outras pessoas; Auspícios representam um conjunto de poderes sensoriais para recolher informações; Metamorfose permite ao vampiro mudar de forma, e assim por diante.) Um monte de poderes sem uma lógica subjacente não dá uma Disciplina muito boa.

Tente manter um equilíbrio com as "Disciplinas-padrão". Na verdade, as Disciplinas pessoais devem ser mais fracas que as "antigas". Os vampiros passaram milhares de anos aperfeiçoando as

Disciplinas-padrões para torná-las tão poderosas quanto possível. Além disso, o valor de uma nova Disciplina está em sua capacidade de surpreender e não de esmagar toda e qualquer oposição. Uma corrida armamentista entre os jogadores para ver qual personagem consegue inventar a Disciplina mais poderosa ficaria chata em pouco tempo. (Pode confiar. Já vimos isso acontecer e o quadro não é nada bonito.)

Em seguida, o jogador e o Narrador precisam chegar a um acordo com relação aos poderes específicos a serem adquiridos a cada nível da Disciplina. Você só precisa de dois ou três poderes para começar. Afinal de contas, um personagem de sangue fraco provavelmente não terá a oportunidade de dominar nem mesmo os cinco níveis-padrões de qualquer Disciplina — quer dizer do nível seis ou dos seguintes! (Lembre-se de que os poderes de alto nível exigem que o personagem seja da Sétima Geração ou mais baixa.)

O primeiro nível de qualquer Disciplina nunca é muito poderoso, mas pode ser bastante útil. Dê uma olhada nas Disciplinas-padrão: falar com animais, enxergar no escuro ou ter uma segunda ação no turno não vai exatamente fazer os outros personagens caírem de joelhos, mas um vampiro esperto pode fazer muita coisa com isso. Os níveis mais altos tornam-se progressivamente mais poderosos, apesar de ser difícil comparar exatamente os níveis de um poder e outro. (A capacidade de fundir-se com a terra é *de fato* mais formidável que a de infligir dano agravado, mas menos poderosa que a de se transformar em lobo?) Felizmente, ninguém precisa sofrer por causa da ordem dos poderes de uma Disciplina. Basta que o poder de primeiro nível seja o mais fraco e o de quinto, o mais forte. Por último, o Narrador precisa definir os mecanismos de jogo para cada poder. Que lance de dados cada poder exige, se é que exige algum? O poder deveria ter um custo em pontos de sangue? A maioria das Disciplinas-padrão, conhecidas pelos vampiros de vários clãs, não apresenta custos em pontos de sangue. As Disciplinas mais exóticas, praticadas por apenas um clã, como Vicissitude ou Tenebrosidade, geralmente apresentam *de fato* esse custo. Isso limita o uso das mesmas (e explica por que os "padrões" tornaram-se padrões). Poderes de Disciplinas exclusivas também devem ter um custo em pontos de sangue para refletir uma certa falta de refinamento. Somente os poderes mais letais e bizarros, ou aqueles que nunca deixam de produzir efeito total, devem ter um custo em pontos de Força de Vontade.

"DISCIPLINAS ARRASADORAS"

Os Narradores e os jogadores podem se sentir tentados a criar uma super-Disciplina de combate. Resista a tentação. Disciplinas arrasadoras não são tão divertidas quanto parecem ser, pois não servem para muita coisa *além* de matar inimigos. Para vampiros neófitos (e *especialmente* os de sangue fraco), matar o primeiro que aparecer pelo caminho é uma péssima estratégia. Mesmo que o neófito tenha uma super-mega-ultra-Disciplina-da-Morte, os vampiros mais velhos continuam sendo muito mais poderosos... E furtivos. Ameaças físicas ostensivas só fazem ofendê-los.

Os vampiros inteligentes não matam gratuitamente nem mesmo os fracos e impotentes seres humanos. Lembram-se da Inquisição? Os anciões lembram: e por isso que impõem a Máscara. A polícia moderna não está para brincadeiras. Se os policiais não colocarem o vampiro indis-



creto na cadeia para ver o sol nascer, os anciões darão um jeito para que isso aconteça. Os métodos pacíficos são sempre mais seguros. Considerações sobre a expectativa de não-vida a parte, **Vampiro** é um jogo *narrativo*. A tendência é que os personagens enfrentem situações que testem seu caráter, e não a sua capacidade de exterminar a tudo e a todos: Interpretar um personagem que não encontra outra maneira de lidar com os problemas a não ser matando alguém logo se torna frustrante.

COMO APRENDER A DISCIPLINA

Agora que o jogador definiu a nova Disciplina, o personagem precisa aprendê-la. Mesmo as gerações mais altas não saem por aí criando novas Disciplinas a torto e a direito. Descobrir uma Disciplina pode se tornar uma parte importante da história do personagem, seja no prelúdio ou mais tarde, durante a crônica. O jogador deve apresentar uma boa razão para

o surgimento da Disciplina. O personagem tentou deliberadamente inventar um novo poder? Se foi assim, o que o levou a pensar que conseguiria fazer tal coisa? Ele estudou ocultismo? Ou ele simplesmente se viu numa situação na qual precisava muito de um certo poder e, pronto, conseguiu?

COMO GASTAR OS PONTOS

Por último, o jogador deve pagar o custo em pontos de experiência pelo primeiro nível da nova Disciplina de seu personagem. Alternativamente, ele pode comprar esse primeiro nível com os pontos de bônus durante a criação do personagem. *Não* se deve começar com mais de um nível numa Disciplina pessoal. Mais tarde, os personagens podem aumentar suas Disciplinas exclusivas como acontece com todas as outras Disciplinas dos Caitiff ou de clan distinto.

TABELAS-PADRÃO PARA DISCIPLINAS

Para a conveniência dos Narradores, apresentamos aqui algumas diretrizes comuns para poderes de Disciplinas que indicam o nível do efeito de acordo com o número de sucessos. Seguir essas tabelas pode ajudar o precursor a manter a nova Disciplina equilibrada com as antigas.

EFEITOS DE DANO DIRETO

Poderes que infligem dano em níveis de vitalidade não precisam de uma tabela. Geralmente infligem um nível de vitalidade de dano por sucesso. Os poderes de segundo nível — ou maior — podem causar dano agravado.

EFEITOS DE DANO INDIRETO

Esse poderes não infligem a vítima nenhum tipo de dano em níveis de vitalidade. Em vez disso, reduzem as habilidades de combate da mesma de alguma outra maneira. O Toque do Escorpião (Nível Dois de Quietus), que reduz o Vigor da vítima, é um exemplo de um efeito de dano indireto. Use a tabela a seguir caso seja necessário determinar a duração do efeito.

A gravidade dos efeitos baseia-se geralmente no nível de domínio e que o personagem tem sobre a Disciplina. Também pode ser invariável, como, por exemplo, um ataque que sempre reduz uma Característica em dois pontos, nem mais nem menos.

Observe que nenhuma limitação e de fato permanente — pelo menos não para os vampiros. No mínimo, as vítimas conseguem elevar novamente as Características perdidas com pontos de experiência. O vampiro é capaz de se livrar de muitos outros efeitos de dano indireto se estiver disposto a sofrer dano agravado (por exemplo, arrancar os olhos e regenerá-los para se recuperar de uma cegueira).

1 sucesso	Um turno	5 m ²
2 sucessos	Uma hora	10 m ²
3 sucessos	Um dia	50 m ²
4 sucessos	Um mês	250 m ²
5 sucessos	Um ano ou indefinidamente	1000 m ²

EFEITOS QUE NÃO CAUSAM DANO

Use esta tabela para definir efeitos que não causam nenhum mal diretamente. Pode ser um poder que afeta o próprio vampiro, altera o ambiente de algum modo, ou afeta outra pessoa sem provocar dano. (Dominação e Presença são exemplos desses efeitos. Não fazem mal a vítima; simplesmente alteram suas ações e opiniões. Os efeitos que

não causam dano podem ser terrivelmente inconvenientes para a vítima.)

1 sucesso	Uma hora ou cena
2 sucessos	Um dia
3 sucessos	Uma semana
4 sucessos	Um mês
5 sucessos	Um ano ou indefinidamente

EFEITOS DE ÁREA

Alguns poderes afetam uma área ao invés de um objeto ou pessoa. Por exemplo, uma maldição taumatúrgica poderia infestar uma área com baratas, ou um efeito de Presença poderia amedrontar todos que se encontram numa determinada área.

Pode-se definir uma área de efeito em termos de raio, de modo que tudo o que se encontra dentro de um círculo seja afetado. Como alternativa, pode-se dizer simplesmente que o poder afeta tudo o que se encontra numa determinada área, mas o vampiro pode definir a forma dessa área a cada vez que empregar o poder.

1 sucesso.	1 m de raio	5 m ²
2 sucessos	2 m de raio	10 m ²
3 sucessos	5m de raio	50 m ²
4 sucessos	10 m de raio	250 m ²
5 sucessos	30 m de raio	1000 m ²

EFEITOS DE ALVOS MÚLTIPLOS

Alguns poderes podem afetar diversas pessoas ou outros alvos: teoricamente, tantos quantos estiverem ao alcance. (Os padrões são estabelecidos por Fascínio, um poder da Disciplina Presença, e pelo Chamado, um poder da Disciplina Animalismo.) Nesse caso, o número de sucessos determina quantas pessoas ou alvos relevantes são afetados

1 sucesso	uma pessoa ou outro alvo
2 sucessos	dois alvos, ou um quarto dos alvos
3 sucessos	seis alvos, ou metade dos alvos
4 sucessos	vinte alvos, ou quase todos os alvos
5 sucessos	todos os alvos na área designada





*E você conhecerá estes últimos tempos como
o Tempo do Sangue Fraco (...)*
— "A crônica dos segredos", *O Livro de Nod*

A Jyhad é um minueto milenar. Os passos e as posições são absolutamente formais; os dançarinos passam uns pelos outros com habilidade e graça, as costas eretas, os olhos distantes, ora avançando, ora recuando, ora trocando de parceiros. Ultimamente, no entanto, nota-se um passo em falso aqui e ali, não porque os dançarinos tenham se descuidado — apesar dessa acusação já ter sido feita —, e sim porque o mundo se move sob seus pés.

Para quem está de fora, todos os vampiros parecem irremediavelmente egoístas e arrogantes. A verdade não é tão simples assim: por trás dos fortes instintos de autopreservação jazem outros anseios igualmente poderosos que poucos Membros sonharam possuir até hoje. Esses impulsos se originariam da memória ancestral? Da influência subconsciente dos

Antediluvianos adormecidos? De uma programação evolutiva? Ninguém sabe dizer ao certo, mas, seja qual for a causa, a cada mês que passa mais cainitas se tornam vítimas desses impulsos misteriosos. Com o aparecimento de presságios há muito profetizados e as antigas tramas que começam a se fechar, a sociedade dos Membros avança cada vez mais rumo ao caos, até que as previsões mais absurdas do conhecimento nodista se tornem plausíveis.

A próxima seção trata especificamente dos vampiros de sangue fraco: como vêem a si mesmos, como vêem aos outros e como enfrentam tudo isso. O restante do capítulo é mais abrangente: examina a reação cainita não só aos de sangue fraco e a ameaça que eles representam, mas também aos seus próprios temores apocalípticos.



OS INOCENTES: O PONTO DE VISTA DOS SANGUE FRACO

PARA ENTENDER A CAMARILLA E AS ALTERNATIVAS

Obrigado por terem vindo esta noite. Normalmente, não consigo juntar mais do que duas ou três pessoas nesses encontros. E quantos somos hoje? Cinco?

Talvez vocês tenham ouvido um nome, a "Camarilla", e queiram saber o que significa, ou pelo menos o que significa para vocês. Sou um vampiro há quase quinze anos e, durante todo esse tempo, topei com a Camarilla muitas vezes. No começo, eu também não sabia o que era, mas mantive meus olhos e ouvidos bem abertos. Até que um dia encontrei outros vampiros que sabiam me dizer do que se tratava, assim como estou fazendo com vocês agora. Tenho certeza de que a maior parte do que descobri está correto.

Sei que, para aqueles de vocês que a encontraram, a Camarilla não parece fazer muito sentido. De um certo ponto de vista, ela parece governar o mundo. De outro, é tão dividida e anárquica que nos perguntamos como consegui durar mais de um mês, que dirá séculos. Numa noite, um príncipe da Camarilla sentencia outro vampiro à Morte Final; na outra, o mesmo príncipe dá de ombros e diz a um suplicante que não têm autoridade para fazer o que lhe solicitam.

PANORAMA DA CAMARILLA

Vou começar com um breve panorama da Camarilla para os iniciantes. Primeiro, o nome correto. É *Camarilla*, não Caramella, Catalina ou Camellia. A palavra significa "sala pequena", um lugar para discussões confidenciais. A Camarilla afirma ser uma sociedade para todos os vampiros, um foro no qual podem se encontrar para resolver suas diferenças e traçar planos de proteção mútua. É, isso mesmo. Deu para sentir que alguns de vocês já experimentaram a "proteção mútua" da Camarilla. Cada grande cidade tem um príncipe. O príncipe tem quatro funções fundamentais:

- Ele ou ela resolve disputas entre vampiros. Por exemplo, o príncipe define os limites entre os territórios de caça dos vampiros e decreta que partes da cidade são campos de caça comuns ou proibidos.
- O príncipe concede o direito de transformar um mortal em vampiro.
- O príncipe interpreta as tradições e disciplina os vampiros que as violam. Como parte desse último papel, ele tem o direito exclusivo de ordenar a execução de outro vampiro.
- O príncipe cuida da Mascara, certificando-se de que a polícia e a mídia não vejam as indiscrições de

um vampiro, ou pelo menos não as tornem públicas. Em última instância, um príncipe tem tanta autoridade quanto os outros vampiros acreditarem que ele tem. Alguns se transformam praticamente em ditadores para os seus súditos, enquanto outros se tornam ridículos testas-de-ferro. Mas, se um príncipe agir com extrema brutalidade ou arbitrariedade, os outros vampiros vão derrubá-lo e provavelmente matá-lo.

Um grupo de vampiros mais velhos, conhecido como a "primigénie", elege o príncipe - assim acredito, pois eu é que nunca votei - e passa a aconselhá-lo daí em diante. Cada primógeno representa uma das famílias de vampiros da Camarilla. O termo significa "primogênito", o que já indica que a Camarilla funciona segundo um rígido sistema de precedência dos mais antigos. Quanto mais velho você for, mais direitos e respeito terá na Camarilla.

Não chega a ser um governo, mas a Camarilla só lida com populações muito pequenas. Poucas cidades têm mais de cinquenta vampiros. Grupos tão pequenos não precisam de códigos legais e burocracias enormes, apenas de um juiz e de um promotor. O príncipe exerce as. Duas funções.

O senhor quer perguntar alguma coisa?

E uma boa pergunta, e eu gostaria de saber a resposta. Sei de sete casas dentro da Camarilla: Brujah, Ventura, Toreador, Feiticeiros, Malkavianos, Nosferatu e a Gangue Gel. Alguns desses nomes vem dos ancestrais dos vampiros e alguns são termos descriptivos, mas não tenho idéia de onde vem os outros nomes. Também não conheci ninguém mais que soubesse.

Cada clan tem a própria cultura tradicional, como qualquer outra tribo ou casta. Nas noites de hoje, boa parte das tribos é bastante desestruturada. Os vampiros mais jovens - como nós - não prestam muita atenção às suas linhagens ou podem até se desligar completamente. Mas os vampiros mais velhos levam as "tradições de clan" muito a sério. Vou falar um pouco mais sobre a força da tradição daqui a pouco.

• Os Brujah são conhecidos como *punks* - vocês sabem, aqueles "dissidentes" que se rebelam todos do mesmo jeito. Eu já vi muitos jovens Brujah usarem as jaquetas de couro preto e os *piercings* como uniformes, mas também conheço alguns Brujah que não se encaixam de jeito nenhum nesse estereótipo. De acordo com a minha linhagem, eu mesmo sou um Brujah, como se eu desse a mínima. Os poucos Brujah mais velhos que conheci eram todos comunistas universitários, liberais conservadores e antigos sindicalistas. O senhor de meu senhor ainda acha que o Sul dos Estados Unidos deveria se separar.



Os Brujah não têm instituições que se estendam a todo o clã, embora não seja por falta de tentativas. Muitos Brujah desejam organizar o clã como um sindicato, um partido revolucionário ou algo do gênero, mas seria preciso um milagre para fazer com que cinco Brujah concordassem em alguma coisa. Entretanto, eles têm mais simpatia por nós, os jovens.

• Os **Malkavianos** são ainda mais caóticos que os Brujah. Pelo que sei, os anciões do clã não têm nenhum interesse em comum. Supostamente, os Malks são todos loucos: só recrutam lunáticos ou o próprio Abraço enlouquece sua prole. Eu não sei. Conheci Malks que pareciam bastante normais. Me parece que os Malks realmente pavorosos e fora dos limites estão só fazendo encenação para assustar a todos. Eu diria mais: nunca conheci um Malkaviano estúpido. Conheci alguns que agiam como idiotas, mas a maioria me deixa apavorado com aquele jeito de assassino em série a fim de me devorar.

• Os **Feiticeiros** são exatamente o oposto dos Brujah e dos Malkavianos. Tem uma sociedade secreta muito bem organizada, com hierarquias, senhas secretas e juramentos de lealdade. Como o próprio nome diz, os Feiticeiros praticam a verdadeira e genuína magia, ou é o que dizem. Nunca conheci um deles.

• A casa dos **Ventrué** domina a política da Camarilla. Mais do que qualquer outra família, os Ventrué lembram as imitações clássicas de Drácula que vemos nos filmes: roupas a moda antiga, ares aristocráticos e muito dinheiro. Esses vampiros escolhem sua prole com muito cuidado e a doutrinam completamente.

Buscam deliberadamente o poder tanto na Camarilla como no mundo mortal. Apesar de eu nunca ter ouvido falar de nenhuma organização dos Ventrué, eles registram suas linhagens com exatidão, e todos parecem se conhecer de nome. Muitos príncipes são desse clã. Acho que o nome tem a ver com seus constantes planos de se tornarem mais ricos e influentes: sempre parecem estar metidos numa ou outra aventura financeira.

• Quando estou de bom humor, defino os **Toreador** como um clã de estetas. Geralmente me refiro a eles como bichas artistas e afetadas. Os mais velhos e conservadores vivem "criando e preservando a beleza para a posteridade". Até mesmo os mais jovens agem com a mesma presunção dos Ventrué. Mas, se os Ventrué são a versão vampírica da nata do Clube do Bolinha, então os Toreador são o Gueto da Arte Moderna: implicam uns com os outros constantemente, mas unem-se no desprezo que tem por nós, os palermas ignorantes. Tudo bem, conheci algumas exceções.

• Os **Nosferatu** são a imagem inversa dos belos Toreador. O Abraço transforma os Nosferatu, tornando todos eles hediondos. Isso os força a viver nos esgotos e em outros esconderijos. Parecem muito unidos, mesmo que seja só por causa da rejeição. Pelo menos eu nunca ouvi falar de um verdadeiro partidarismo homicida no clã, mas os Nosfas não falam muito com gente de fora.

Mas não insulte os Nosferatu: muitos são capazes de obscurecer a mente dos homens com hipnose para que não possam ser vistos. Poderíamos ter uns dez Nosferatu aqui nesta sala e nem mesmo saberíamos.



Por último, a **Gangue Gel** só parece ser um clã porque todo mundo diz que é. Andam por ai como mendigos ou ciganos e raramente ficam no mesmo lugar por muito tempo. Os integrantes da Gangue Gel que conheço dizem que a única tradição que tem em comum é contar uns aos outros historias sobre suas viagens.

Todo mundo achava que a Gangue Gel pertencia a Camarilla, até mesmo os próprios membros. No entanto, nos últimos tempos, um número cada vez maior de integrantes da Gangue Gel diz não pertencer a ninguém, a não ser a si mesmos, e, no que depender deles, a Camarilla pode ir para o inferno. Não acredito nessa historia de que a casa estaria abandonando em massa a Camarilla. Nunca vi a Gangue Gel fazer *qualquer coisa* em grupo.

A Camarilla alega representar todos os vampiros do mundo, mas sei que isso não é verdade. Conheço vampiros que dizem pertencer a casas diferentes das sete que compõem a Camarilla, como os clãs Ravnos e Sábadu.

Pois não, senhora?

• Ah, sim, os Caitiff. Palavra feia, não acha? É assim que os vampiros da Camarilla chamam qualquer outro vampiro cuja linhagem não consigam identificar. Para eles, o termo significa "bastardo", e eles o utilizam da mesma maneira que os mortais usam "crioulo", "carcamano" ou "china". Ninguém, Membro ou mortal, detém o monopólio da intolerância.

UMA SOCIEDADE TRADICIONAL

Para compreender a Camarilla, vocês precisam entender que não se trata do tipo de estado-nação que conhecemos em nossa existência mortal. É um tipo muito

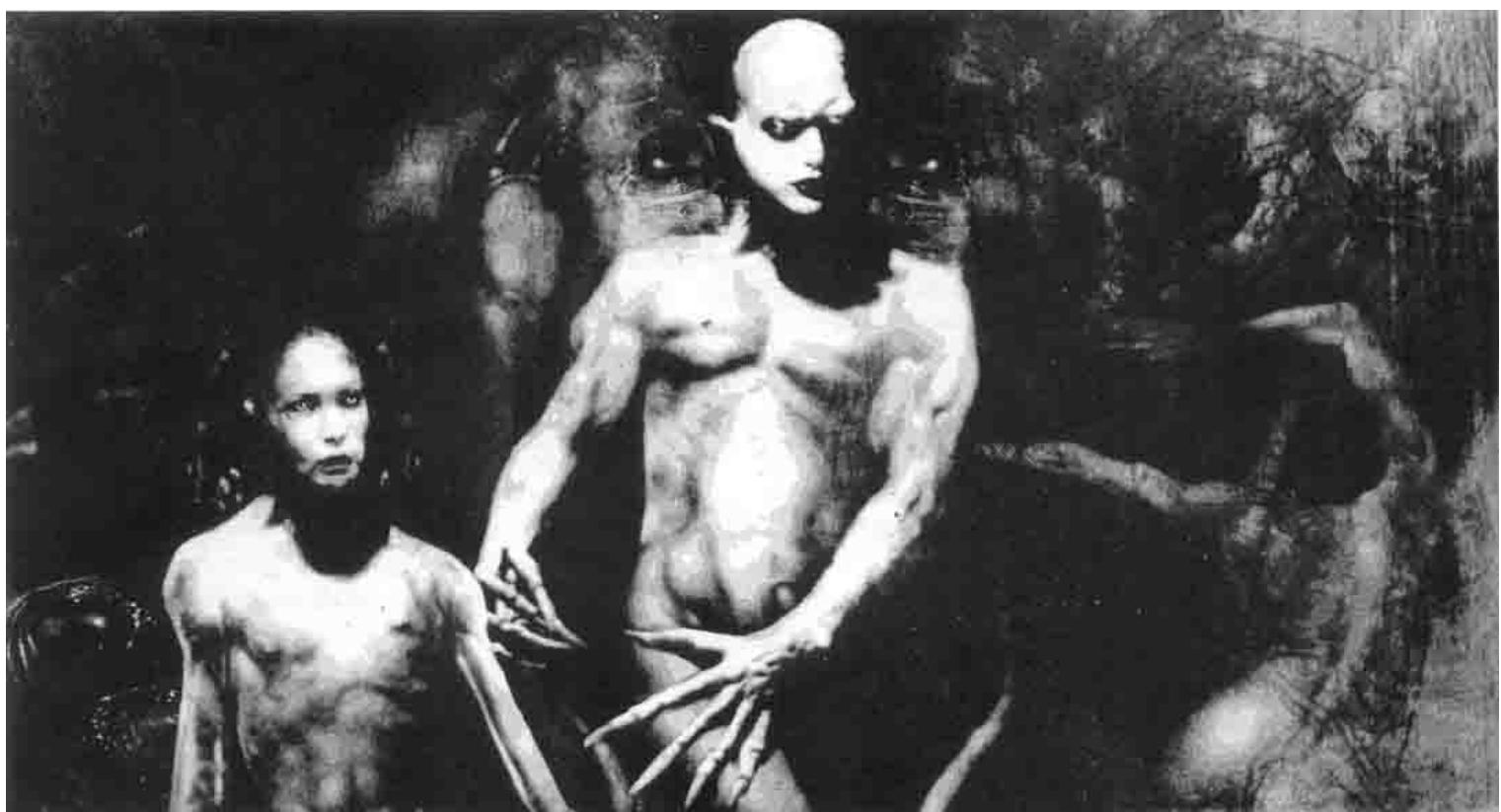
mais antigo de sociedade, aquela que os cientistas políticos chamam de tradicional. A Camarilla é um governo, mas apenas no sentido em que os anciões da aldeia formam um governo.

Já vi que alguns de vocês estão confusos. O que quero dizer é que as sociedades humanas tribais ou organizadas em aldeias tendem a apresentar certas características em comum, de modo que os cientistas sociais classificam-nas como "sociedades tradicionais", para distingui-las das sociedades modernas ou de transição. Acho que a Camarilla apresenta muitas dessas características distintivas. Vou listar essas características no quadro. Vamos analisá-las uma a uma: e compará-las ao que já sabemos sobre a Camarilla. Ou pelo menos ao que eu sei. Por favor, acrescentem comentários e informações. Tudo bem? Vamos à primeira:

Costumes Antigos

Ao contrário de um governo democrático e moderno, a Camarilla não alega representar a vontade do povo. Ninguém vota suas leis. Ela reivindica legitimidade com base em tradições antigas estabelecidas por Caim - supostamente o Caim da Bíblia, pelo que dizem esses vampiros - e pelos fundadores dos clãs.

As assim chamadas "Seis Tradições de Caim" formam a base dos costumes da Camarilla. Cada vampiro tem uma versão diferente do texto dessas tradições, mas são mais ou menos assim: os senhores governam sua prole; não crie novos vampiros sem a permissão de seu senhor ou a permissão do vampiro mais velho da comunidade; não mate outro vampiro, a não ser por ordem do vampiro mais





velho; não invada o território de outro vampiro; no seu próprio território, sua palavra é a lei; e, acima de tudo, não permita que os mortais descubram que os vampiros existem! Os vampiros da Camarilla também têm regras para a troca de favores, o respeito à paz em campos neutros é a maneira correta de apresentar uma petição aos abecedes no poder.

Nenhuma dessas regras é escrita. Ninguém pode sugerir que são injustas ou antiquadas e devem ser mudadas. Nenhum advogado irá ajudá-lo a defender o seu caso junto ao príncipe. Você não tem amigos poderosos para falar em seu favor. Se o príncipe ou um primogênio acusar você de infringir uma das tradições, você está ferrado.

Governo Central Fraco

Entre as sociedades tradicionais dos mortais, as autoridades locais são as mais importantes. A palavra do ancião da aldeia ou do chefe da tribo tem mais peso que as leis de um rei distante ou de um presidente.

Do mesmo modo; cada príncipe tem carta branca para administrar sua cidade e responde apenas a primogênio. É por isso que a Camarilla não é a conspiração mundial que vocês devem estar imaginando. "A" Camarilla só existe como uma abstração, como "o" mercado mundial. A realidade consiste de muitas Camarillas locais, completamente autônomas em suas ações, mas únicas por práticas comuns.

Na verdade, "governo" provavelmente não é a melhor palavra para descrever aquilo que estamos discutindo, mas da para o gasto. Pelo que tenho visto, a Camarilla é mais como uma sociedade secreta com seu próprio estatuto e espera que vocês o conheçam. Basicamente, a Camarilla é um grupo de vampiros que pensa saber o que é melhor para vocês, e não uma conspiração mundial nem a representação dos vampiros pelos vampiros.

Vou explicar melhor. Já ouvi falar de raros "conclaves" nos quais os vampiros de várias cidades se reunem para debater os principais assuntos da noite, mas nunca ouvi dizer que os príncipes tivessem realmente que acatar as decisões de um conclave se não quisessem. Como qualquer sociedade humana tradicional, todo o poder real é local. Se você não gosta das decisões do príncipe, azar o seu!

Pois não, senhor. Cargill, não é isso?

"Justicares"? Só ouvi esse termo duas vezes, sempre acompanhado da palavra "arconte". Parecem fazer referência a algum tipo de juiz ou suserano. Acho que os arcontes são os senhores de vários príncipes e primogênios. É possível que os arcontes e os justicares sejam a mesma coisa, ou talvez os justicares sirvam aos arcontes. Podem ser emissários ou assistentes.

Você ouviu o contrário? Duvido. "Arconte" é uma palavra do grego antigo que designa um magistrado

importante, um soberano ou presidente. "Justicar" soa mais como a corrupção do inglês "justiciar", uma palavra elegante para juiz. "Arconte" parece implicar poderes mais amplos. De um jeito ou de outro, ambos os cargos parecem ter autoridade sobre os príncipes. Imagino que até mesmo os príncipes às vezes entrem em desacordo e precisem de alguém para intermediar uma solução. Pelo que entendi, os arcontes e os justicares também tem uma ligação com os conclaves, mas, como não conheço nenhum vampiro que tenha comparecido a uma dessas reuniões, não sei o que os justicares e os arcontes fazem realmente. Pelo que vi, geralmente não fazem muita coisa.

Economia de Subsistência

As sociedades mortais tradicionais vivem da agricultura, da pecuária ou de algum outro tipo de economia de subsistência. Não fazem muito comércio, as comunidades são auto-suficientes.

Bom, nós, vampiros, não precisamos obviamente capinar as lavouras nem caçar búfalos. Também é óbvio que a Camarilla não precisa fazer comércio com outras sociedades; em vez disso, ela existe como um parasita da sociedade mortal,

A verdadeira semelhança está na atitude em relação a terra. Em muitas sociedades tradicionais (não todas), uma pequena classe ou grupo étnico controla toda a terra e a arrenda para os demais, de acordo com a posição de cada um na hierarquia. Não é exatamente isso o que o príncipe faz quando divide a cidade em campos de caça?

Se vocês precisarem entrar numa cidade da Camarilla, localizem as regiões "abertas á caca" - a versão da Camarilla para o pasto coletivo, disponível a qualquer um - e fiquem por lá. Invadir os campos de caça de um ancião da a ele uma das justificativas mais comuns para nos destruir.

LAÇOS DE PARENTESCO

Esse é o fator mais importante de todos. Nas sociedades tradicionais, você é aquilo que sua família faz de você. Se o seu pai é um fazendeiro, você se torna um fazendeiro. Se á sua mãe e tecelã, você também será. Mais do que isso, o seu lugar na família determina a sua posição na hierarquia, e, já que as pessoas mantêm registro das linhagens e dos casamentos durante gerações, toda a sociedade é essencialmente uma gigantesca família extensa. O pai tem autoridade sobre os filhos; os irmãos mais velhos tem autoridade sobre os mais jovens; algumas linhagens tem mais prestígio que outras. O vovô é um importante ancião da vila porque... Bom, porque é o vovô.

A Camarilla da muita atenção às relações familiares, com base em quem transformou você num vampiro e quem mais ele ou ela Abraçou. O seu senhor também tem um senhor e irmãos. Continue a sobrepor as gerações e



você terá uma tribo inteira de vampiros chamada *clã*, descendente de um único vampiro que surgiu mais ou menos *quatrocentos anos atrás*. A índole tradicional de cada clã vem do fato de que seu fundador Abraçou pessoas com interesses semelhantes. A prole seguiu a mesma prática, e, centenas de anos depois, as pessoas dizem, "Ah, os Toreador são todos artistas", como se isso fosse alguma lei da natureza. Meus contatos me disseram que os fundadores dos clãs encontraram a Morte Final décadas - se não séculos - atrás, ou simplesmente foram dormir e nunca mais voltaram a acordar. Pelo menos essa é a história oficial contada pelos anciões.

Não bastasse isso, dizem alguns vampiros, os fundadores dos clãs descendem de um único vampiro chamado Caim. Isso mesmo, o Caim da Bíblia, o que faz de todos os vampiros da Camarilla parentes distantes. Acho que é por isso que eles se referem a si mesmos como a "Família" ou os "Membros", em vez de usar o termo "vampiro". Também é nesse ponto que a história se torna duvidosa. Se estamos mesmo falando do Caim bíblico, por que os vampiros só existem há quatro séculos? Como alguns Membros falam de um ciclo, minha tendência é acreditar que essa coisa de vampirismo simplesmente se *extingue* a cada duas ou três centenas de anos, e então começa tudo de novo. Ah, ainda tem essa: a Camarilla como organização (ou seja lá o que for) nem mesmo *acredita* nos fundadores dos clãs. Desfilam por ai como se suas famílias fossem a coisa mais importante do mundo e tocaiam uns aos outros por causa de rivalidades familiares, mas recusam-se a reconhecer os membros fundadores dessas famílias. Talvez eu esteja deixando passar alguma coisa, mas, na minha opinião, tem algo errado nisso tudo. Mas, até ai, pode ser que eles pensem que os fundadores estão todos mortos, e eu estou interpretando erroneamente seus presunçosos códigos vampíricos.

De qualquer maneira, essa é a história. Eu até consigo acreditar nessa parte dos fundadores dos clãs, mas não na lenda de Caim. Entre os mortais, quando grupos familiares menores se unem para formar uma tribo, é normal inventarem um ancestral comum mítico para justificar a aliança. Acho que foi o que a Camarilla fez. Só os vampiros mais velhos saberiam a verdade, mas eles não falam com pessoas como nós.

O que isso tudo significa para nós? Nas sociedades mortais, quando o patriarca morre, o membro mais velho da família toma o seu lugar. Até você pode se tornar um patriarca um dia e conseguir um pouco de status e poder. Mas, na nossa espécie, o patriarca nunca morre. Há uma boa chance de que o primeiro dos patriarcas ainda esteja por ai e queira continuar no poder. Ele toma muito cuidado para não ser morto por um vampira mais jovem a fim de tomar o seu lugar. Portanto, para um vampiro jovem, a Camarilla é um beco sem saída.

Você pode conseguir alguns benefícios se passar décadas puxando o saco de alguém, mas nunca terá voz no governo. Nas cidades européias, os vampiros de cem anos ainda seguem as ordens dos vampiros de duzentos que, por sua vez, obedecem a um príncipe de trezentos anos de idade.

Muitos de nós somos Caitiff de 13º Geração ou mais alta. Isso significa que estamos, no mínimo, a treze gerações de Caim, de acordo com a lenda. Eu não sei como você vai descobrir a sua geração, mas isso obviamente tem algo a ver com a linhagem. Não somos dignos de entrar no clube dos almofadinhas porque temos muitos ancestrais entre nós e Caim, e nem conseguimos nomear todos eles. Para nós, a Camarilla é uma furada. Nem pensem em se meter nessa fria.

ALTERNATIVAS

A boa notícia é que vocês não precisam se submeter a Camarilla. Na verdade, nem deveriam. Os anciões não controlam tudo, não importa o quanto se esforcem para fazer com que vocês acreditem nisso.

O Sabá?

Meu Deus, Sr. Cargill! Não, e claro que não estou falando do Sabá. Não sei muito sobre o Sabá porque esses vampiros costumam atacar qualquer um que saia por ai fazendo perguntas. Só conversei uma vez com uma verdadeira vampira do Sabá, e ela era louca. Devia ter titica de morcego na cabeça. Quando ela tentou me recrutar, perguntou se eu não estaria "*a fim*" - palavras dela - de um pouco de tortura recíproca com ferros de soldar depois da minha iniciação. Pelo que ouvi, por falar nisso, durante a iniciação no Sabá você é enterrado e atingido na cabeça com uma pá. Eu disse que parecia legal e que ela poderia me encontrar no cemitério dai a uma hora. Como ela se encarregaria dos ferros de soldar, eu deveria trazer os petiscos. Assim que a perdi de vista, corri para o meu carro e fugi da cidade o mais rápido que pude.

Eu sei de uma coisa: o Sabá exige mais de seus membros que a Camarilla. O Sabá é uma espécie de seita vampírica do Juízo Final. Imagine um cruzamento de soldados nazistas, médicos de campos de concentração e Testemunhas de Jeová. Eles dizem que querem "deixar os vampiros serem vampiros"; procuram deliberadamente tornar-se monstros inumanos. Pode ser, mas nunca ouvi falar de nenhuma atrocidade ou filosofia do Sabá que fosse pior do que as coisas que alguns mortais já fizeram ou defenderam. Me disseram que o Sabá evita a deserção criando laços de sangue entre todos os seus membros. Não, não tenho a mínima idéia de como eles fazem isso.

Se você encontrar o Sabá, não corra. Isso apenas os encoraja, como correr de um cachorro. Em vez disso, faça como eu: pareça amistoso e interessado, mas invente alguma desculpa para sair de lá. Só *então*, corra.



O Inconnu

Pois não, Sra. Bennett? Inconnu? Receio nunca ter ouvido falar desse grupo. Talvez a senhorita pudesse nos falar um pouco sobre eles?

Hm. Parecem meio... isolados. Não acho que possam se tornar aliados.

Anarquistas á Solta

Não, estou falando dos estados anarquistas. Gostaria de deixar claro que *anarquista* significa simplesmente qualquer um que não segue as regras da Camarilla. Para pronunciar a palavra direito, você precisa de um sorriso escarninho e de pelo menos uns cem anos de idade. Se você quiser assustar um ancião, está ai um bom nome.

Talvez vocês tenham ouvido de vampiros que se dizem anarquistas que é necessário se rebelar contra a Camarilla, ou, no mínimo, beliscar os narizes dos anciões. Esses anarquistas são os que mais aparecem, mas não são muito importantes. Por que? Porque continuam operando a sombra da Camarilla. Estão grudados no inimigo como o macaco na boneca de piche e nunca chegam a lugar algum. Tenho novidades para vocês: esses rebeldes sem noção só sobrevivem porque os anciões tem problemas mais importantes. Nas cidades onde os principes designam algozes para resolver o problema dos anarquistas... Bem, o problema é resolvido.

Vocês não acreditam? Visitem Saint Paul e Minneapolis. Eu visitei. Vocês não vão encontrar nenhum anarquista por lá. Os algozes destruíram todos eles no ano passado. Mas eu devo alertar vocês: eles quase me pegaram quando eu cheguei a cidade. Não mexam com os anciões. Se alguns deles realmente quiserem a sua Morte Final, *você vai morrer*.

Deixa eu adivinhar, você é um anarquista. Desculpe, nada pessoal. Mas é assim que eu vejo a coisa.

Autarcas

Voltando ao assunto... Nem todos os anarquistas se rebelam com tanto estardalhaço. Vocês tem mais opções do que imaginam.

Alguns vampiros seguem completamente sozinhos. Às vezes são chamados de autarcas. Em geral, o autarca encontra uma pequena cidade ou um bairro afastado demais para chamar a atenção de qualquer vampiro da Camarilla e toma o lugar como seu campo de caça. É claro que isso é perigoso, mas muitos vampiros fazem isso durante anos.

Vou dar um exemplo - um caso extremo, admito. Entrei numa cidade do Iowa num vagão de gado. Eu pretendia passar a noite caçando, dormir o dia todo e depois pegar outro trem para Kansas City. Acordei na noite seguinte numa cela de cadeia com um xerife e dois delegados me apontando cartucheiras e uma metralhadora. Não era uma Uzi, e sim uma verdadeira e legítima metralhadora com corrente de munição, refrigerada a água e montada num tripé. Ao lado deles, Príncipe Suzie segurava uma lata de gasolina e uma caixa de fósforos.

Acreditem, precisei de muito jogo de cintura para não virar vampiro flambado.

Acontece que a Príncipe Suzie tinha submetido a laços de sangue todo o departamento de polícia, o prefeito e o dono do abatedouro da cidade. Os tiras de estimação da moça tinham metralhadoras e lança granadas, meu Deus do Céu! E cartuchos carregados com prata para os Lupinos, A Camarilla não reconheceria Suzie como príncipe (e ela não parecia nem muito velha nem muito esperta), mas nunca vi uma cidade tão bem controlada. Ela realmente faz o que quer.

Cleavers

Outros "anarquistas" não entendem por que precisam se afastar da humanidade como quer a Camarilla. Esses vampiros contam aos amigos e parentes o seu segredo e pedem a ajuda deles. Algumas vezes, eles conseguem. Tem empregos de verdade e constituem família. Esses vampiros já tinham filhos antes do Abraço, naturalmente.

Os anciões da Camarilla insistem que os vampiros não podem fazer isso; é impossível; tudo vai acabar em lágrimas ou com a estaca de um caçador de bruxas no coração; mas conheço vários vampiros dispostos a tentar uma vida em família. Os outros vampiros, dentro e fora da Camarilla, as vezes tiram sarro, chamando-os de "Cleavers" ou "doras de casa", mas acho que são os mais corajosos dentre nós. Nem mesmo os anarquistas se atrevem a violar a Máscara tão absolutamente.

Desgarrados

Eu? Sou um desgarrado. Somos menos organizados ainda que a Camarilla, mas nos consideramos um movimento social. Estamos todos interessados em romper com as tradições e encontrar novas alternativas de existência para os vampiros.

Por exemplo, rejeitamos a divisão em clãs. Mesmo que você acredite naquela estória sobre Caim e os fundadores dos clãs, o que isso importa? O treinamento e responsável pelas supostas afinidades a certas Disciplinas entre os clãs: se você passar vinte anos ensinando sua prole a controlar a mente das pessoas em vez de como se transformar em lobo, não é nenhuma surpresa que eles fiquem bons numa coisa e não na outra.

Aposto minhas presas que as obsessões e as fraquezas dos clãs também dependem de treinamento. Tempos atrás, alguns vampiros neuróticos se convenceram de que tinham "um gosto refinado para o sangue", ou que eram loucos por pinturas e flores, ou que entravam em frenesi por qualquer coisa, e fizeram uma lavagem cerebral em suas proles para que elas acreditasse nisso também. Então, esses vampiros ensinaram sua própria prole a acreditar nisso e, cem anos depois, temos o Clã Ventura, a Casa Toreador e a Tribo da Gangue Gel.

Nas noites de hoje, é visível que essas "características hereditárias" são uma bobagem, pois muitos vampiros jovens não passam por décadas de doutrinação.



Conheço crianças da noite de senhores Ventura que se alimentam de qualquer tipo de pessoa. Por outro lado, encontrei certa vez uma vampira que insistia ser uma Toreador, mas só conseguia se alimentar de rapazes negros e belos. Descobri que sou descendente de um desses furiosos Brujah, mas todos dizem que sou um cara controlado. Os anciões podem nos chamar de "escoria Caitiff de sangue fraco" se quiserem: eles simplesmente não conseguem aceitar que escapamos as limitações que eles mesmos se impuseram.

Conheço até mesmo alguns vampiros que inventaram Disciplinas inteiramente novas, algo que os anciões da Camarilla dizem que *nunca* poderia acontecer. Vários vampiros, todos jovens e das gerações mais altas, tem uns poderes mediúnicos esquisitos e conseguem ver as ações passadas, presentes e futuras de outros vampiros. Esses "videntes" às vezes descobrem segredos que os anciões achavam estar enterrados havia muito tempo, ou que os próprios anciões desconheciam. Tantos séculos de conhecimento, para nada.

Nós, os desgarrados, também rejeitamos a obsessão da Camarilla pelo domínio dos mais velhos. Somos adultos e é assim que seremos tratados! Alguns de nós, nos estados anarquistas, tentam adaptar as leis norte-americanas as nossas circunstâncias, com julgamentos por júri e líderes eleitos por voto popular. Outros experimentam sistemas sociais novos e originais. Na verdade, somos um estado de direito muito mais que a Camarilla. Não posso dizer que tivemos sucesso na criação de leis e formas de governo para os vampiros, mas estamos *tentando*.

Muito tempo atrás, pode ser que a Camarilla fizesse sentido como uma maneira de os vampiros se auto governarem e protegerem, mas o mundo mudou. Não acredito que a Camarilla seja capaz de manter a Máscara para sempre. As informações transitam rápido demais. Quando a população mortal descobrir a nossa existência, é melhor que nós, os mortos vivos, nos apresentemos como bons cidadãos, e não como parasitas. Quando essa noite chegar, quero um grupo pronto para defender no Congresso os deficientes metabólicos.

Alguns desgarrados querem, inclusive, procurar outras possíveis criaturas sobrenaturais. Estou certo de que muitos de vocês ouviram histories de terror em que os Lupinos - lobisomens - despedaçavam o primeiro vampiro que encontravam. Ouvi boatos sobre magos e bruxas, fantasmas, zumbis, fadas e até mesmo cientistas loucos, robôs e alienígenas. Se essas criaturas realmente existirem, eu gostaria de encontrá-las e abrir um diálogo para desfazer antigas desconfianças e romper com os códigos secretos, sejam quais forem, que nos separam... Mais tradições.

CONCLUSÃO

Muitos vampiros zombam dos desgarrados, considerando-nos tolos idealistas. Nunca vi o idealismo como uma tolice, nem quando era um mortal, estudante de Ciência Política, e nem agora. Como diz a música, o tempo não para, O mundo fica mais louco a cada noite... E mais perigoso.

Mencionei o clã Ravnos antes. Alguns meses atrás, todos eles aparentemente enlouqueceram e saíram matan-





do uns aos outros. Vi dois contatos meus se estraçalharem até que um arrancou com os dentes a garganta do outro e sugou todo o sangue dele. O sobrevivente nunca voltou ao seu refúgio. Todos os meus contatos nos Estados Unidos contam histórias parecidas. Conheço pessoalmente apenas um Ravnos que sobreviveu aquela semana de loucura, mas ele abandonou seu clã para se juntar a um círculo de desgarrados.

Uma noite antes dos Ravnos enlouquecerem, eu tive um sonho. Talvez vocês me considerem doido por levar um sonho a serio. Talvez eu seja *mesmo* doido, só que mais tarde encontrei dois vampiros diferentes que me contaram o mesmo sonho. Ambos são conhecidos como videntes.

Sonhei que um rei saiu de uma montanha. Ele tinha dez braços e dez cabeças. Ele cortou as cabeças fora, uma a uma, e a que sobrou engoliu as demais. Depois foi atacado por um tigre, um dragão e um tipo de ave, talvez uma cegonha. Por fim, o sol nasceu e todos eles irromperam em chamas.

Meus informantes na Camarilla me contaram uma lenda sobre os fundadores dos clãs, uma lenda na qual os anciões insistem em *não* acreditar. De acordo com esse velho mito, uma noite os fundadores dos clãs vão todos despertar. Vão estar com muita fome depois de milhares de anos dormindo. Por causa de sua idade inacreditável, o sangue humano não os satisfaz. Eles desejam o sangue dos vampiros, especialmente o de seus próprios descendentes. Eles vão devorar todos os vampiros mais jovens e devastar o mundo.

Acho que não foi só um sonho. Acho que o rei *era o* ancestral do clã Ravnos. Ele acordou. Lutou com... Alguma coisa. Talvez com outros vampiros poderosos que não queriam virar café da manhã, ou talvez com alguma outra coisa. Quando ele morreu - morreu de verdade -, todos os seus descendentes enlouqueceram.

É por isso que me arrisco a entrar nas cidades da Camarilla e fazer palestras como esta. Se os outros fundadores dos clãs acordarem, vão procurar os vampiros que conseguirem identificar como membros da sua "família": os vampiros da Camarilla que *tão convenientemente* mantêm registro de suas linhagens e insistem na obediência aos mais velhos. Não acho que a Camarilla vá sobreviver.

Se permanecermos sozinhos e apavorados, agarrados à barra da saia da Camarilla, vamos morrer com ela. Mas, se trabalharmos juntos - 'nós, os assim chamados Caitiff e anarquistas, outras criaturas sobrenaturais com quem possamos fazer amizade e até mesmo os nossos amigos e parentes mortais - , alguns de nós podem sobreviver.

Agradeço a atenção de vocês. Ah, e Sr. Cargill? Diga ao seu mestre para não se dar ao trabalho de perseguir a mim ou aos outros aqui presentes. Não representamos nenhuma ameaça para a Camarilla.

Como você viu, quero livrar o seu príncipe destes vampiros rejeitados. Se vocês os deixarem em paz, eles simplesmente irão embora.

Como eu sabia? Francamente, Sr. Cargill. Eu disse que os vampiros que tiveram o mesmo sonho que eu eram videntes. Eles tiveram visões e sabiam de coisas que não poderiam saber. Eu nunca tive visões, mas aprendi a confiar nos meus palpites *especiais*, e o meu palpite é que você trabalha para um algoz. Calma, pessoal. Deixem ele ir. É um covarde traidor, mas, se eu estiver certo, ele receberá um castigo muito pior que qualquer coisa que vocês possam fazer com ele - se não for hoje a noite, será no seu devido tempo.

E isso é tudo, pessoal. Vejo vocês por ai! Ei, alguém ai conhece um bom campo de caça livre? Falar me deixa faminto e estou muito a fim de comida chinesa.

AUTOGNOSE

Os de sangue fraco raramente são escolhidos dentre a elite da sociedade humana. Seus senhores não frequentam esses círculos. Em geral, são adolescentes de bairros degradados, pessoas com empregos maçantes, universitários famintos, artistas desconhecidos, arruaceiros, trabalhadores temporários, diaristas, mães solteiras: em resumo, pessoas comuns. E terem uma tendência a se considerarem como tais, mesmo após o Abraço.

Nos clãs, um novo vampiro fica sob a proteção e a tutela de seu senhor. Séculos de tradição entram em jogo enquanto ele aprende a cultura, a ideologia e a etiqueta. Ao ser apresentado a sociedade dos Membros, já está treinado para ver a si mesmo como uma criatura a parte da humanidade. Mas ninguém cumpre esse papel para os de sangue fraco. Já é muito quando o anarquista típico — em geral também um novato — ensina sua criança da noite a caçar; isso quando fica por perto (muitos senhores de vampiros de sangue fraco, consternados por terem gerado uma progénie tão atrofiada, rejeitam-nos completamente).

Os jogadores que interpretam personagens de sangue fraco devem ter isso em mente. A *persona* impaciente e tragicamente bem-informada do típico neófito pode não ser apropriada. Lembre-se, você provavelmente não sabe nada sobre Caim, os treze clãs antigos ou qualquer outra coisa relacionada aos vampiros. Você sabe apenas que não é igual aos vampiros dos filmes e dos livros. Você ainda aparenta ter sua mente e sua alma. Até onde sabe, você é a mesma pessoa que sempre foi... Com algumas diferenças inquietantes.

OPINIÕES SOBRE OUTROS MEMBROS

A atitude dos vampiros de sangue fraco em relação às seitas e aos clãs varia muito, principalmente devido ao contato esparsão que tem com outros vampiros. Os que conhecem seus senhores tendem a acreditar nas opiniões dos mesmos até descobrirem algo diferente; portanto, seus pontos de vista têm muito em comum com os dos anarquistas e outros Membros rebeldes. Entretanto, muitos outros vampiros de sangue fraco são abandonados, orfanados ou alienados. Não fazem idéia do que é ser um Membro... E tentar aprender sozinho pode ser uma experiência aterrorizante e confusa.



Considere a situação de Daphne, uma novata de sangue fraco que tem seu primeiro encontro com a Camarilla ao tentar caçar na casa noturna de um Ventrue da cidade. *Então, você simplesmente entra no meu clube, mata um dos meus clientes e larga o corpo na minha lixeira! Seu senhor nunca mencionou a lei das Tradições? Ah, é mesmo?* Escapando do fiasco só com a roupa do corpo, ela se estabelece em outra cidade e da de cara com um bando do Sabá. *Olha só, uma banana chorona. Vamos botar fogo nela e ver se ela merece entrar pra verdadeira irmandade. Tradições? Para de falar bobagem antes que a gente se irrite.* Algumas noites depois, coberta de fuligem, Daphne sai da terra e descobre que eles obviamente desistiram de esperar por ela. Foge para Boston, imaginando que um vampiro poderia se esconder por lá com facilidade. Os Giovanni discordam.

Ela provavelmente vai morrer antes de entender o que está acontecendo. Mesmo assim, ela tem boas razões para continuar tentando. Os Membros são uma raça inexplicavelmente hostil e violenta, mas também são seus antepassados, sua família, os únicos capazes de entender pelo que ela está passando. Além do mais, que outra escolha ela tem? Continuar se esgueirando, noite apos noite, por essa existência de parasita, sem jamais entender o significado disso tudo? Essa mistura incomoda de medo e desejo é típica. Muitos inocentes de sangue fraco pegam a estrada para provar a si mesmos que não são os únicos vampiros do mundo, só para descobrir, para seu dissabor, que *estão absolutamente certos*.

SOCIALIZAÇÃO

A socialização dos vampiros de sangue fraco, como quase tudo que lhes diz respeito, é acidental. Não existem *lobbies* no Congresso, nem grupos de apoio, nenhuma lista de discussão "alt.membros.alt-geracao", nenhum clube de mulheres caridasas nem jornalistas em busca do Pulitzer para expor o drama dessas criaturas. Como é que encontram uns aos outros? Normalmente não encontram.

Criar um vampiro frágil geralmente é considerado uma desgraça entre os clãs. Muitos vampiros de sangue fraco assimilam a vergonha de seus senhores e recusam-se até mesmo a falar com seus iguais. Em vez disso, procuram ganhar status fortalecendo a si mesmos (por meio de treinamento ou diablerie) e buscando o apoio de seus anciões. Essas táticas raramente tem sucesso. Na melhor das hipóteses, um desses jovens pode encontrar um príncipe ou um bispo disposto a fazer um acordo: proteção e legitimidade em troca de servidão eterna e disposição ao sacrifício. Na pior delas, um vampiro inferna lista pode considerá-lo a vítima perfeita para suas promessas de poder fácil.

Outros Membros de sangue fraco pegam um atalho para a respeitabilidade: mudam-se simplesmente para uma outra cidade e mentem sobre si mesmos. Esse é geralmente um último recurso, pois os vampiros muito jovens não conhecem a sociedade dos Membros o bastante para imitar de maneira convincente as características de um clã ou falsificar uma estirpe. Também pode ser um empreendimento de alto-risco, dependendo de como os vampiros locais reagem a esses farsantes. Em Nova Orleans, é comum se fazer vistosas grossas aos impostores. Em Londres, é melhor os *rastaqueras* estarem preparados para enfrentar o equivalente genealógico da Inquisição Espanhola, administrada por Membros especialistas em heráldica.

Alguns bastardos de sorte (com o perdão do trocadilho) são absorvidos, mesmo que relutantemente, pelos círculos de seus senhores.

Às vezes por insistência do senhor, às vezes porque vários vampiros do grupo geraram prole de sangue fraco. Algumas vezes, o círculo é tão fraco e pequeno que mesmo uma cria frágil pode ser útil.

Os círculos compostos inteiramente por vampiros de sangue fraco são extremamente raros, mas existem. Os videntes descobrem que a cooperação multiplica seus poderes de clarividência e, cada vez mais, passam a procurar Outros com o mesmo dom. Em outros casos, as circunstâncias ou as maquinações de um vampiro mais velho forçam os de sangue fraco a se unirem.

OS DESGARRADOS

Os anciões adoram zombar do movimento "desgarrado", dizendo que não passa de uma tentativa patética dos Caitiff de se legitimarem. Os desgarrados discordam. Eles rejeitam as seitas, os clãs e a hierarquia etária. Por que buscariam legitimidade num sistema que desprezam?

Uvas verdes, talvez. Mas poucos duvidam de que as lendas vampíricas podem ser interpretadas de maneira a corroborar suas idéias heréticas. Caim era um sem clã. Ele não herdou nenhuma Disciplina; ele as inventou. Os Caitiff tem essas mesmas características. E se forem realmente os instrumentos da ira do primeiro vampiro? À medida que se espalham boatos sobre poderes novos e misteriosos, essa teoria se torna cada vez menos ridícula.

Muitos desgarrados estendem sua proteção aos de sangue fraco que a solicitam: é o mínimo que podem fazer para não comprometer sua entusiástica ideologia. Mas, infelizmente, o movimento ainda é bem pequeno. Os integrantes dedicam seus limitados recursos a pregação entre os anarquistas, especialmente no estado livre da Califórnia. É muito difícil os vampiros de sangue fraco das demais regiões encontrarem outros da mesma espécie, que dirá um desgarrado.

MORTAIS

Muitos cainitas de sangue fraco têm pouco ou nenhum contato com outros vampiros. Como ignoram a Máscara, confiam nos mortais. Voltam-se para seus amigos e parentes para lidar com essa nova crise, assim como o fizeram em inúmeras ocasiões. Como é que iam saber? Naturalmente, contar a alguém que se é um vampiro não é uma coisa fácil, e nem todos os mortais recebem bem a notícia. Mesmo assim, na falta de qualquer outro arrimo, essa pode ser a única escolha razoável. Alguns desses fracos chegam a abordar especialistas humanos de várias áreas — médicos, cientistas, padres e médiuns — em busca de ajuda para curar ou pelo menos entender sua nova condição. O resultado final é quase sempre o silêncio — seja voluntário, coagido ou imposto pela morte —, pois os outros vampiros acabam sabendo do hematófago no consultório do médico da cidade e se recusam a revelar a Máscara que protege suas não-vidas.

Ocasionalmente, um novato tem a sorte questionável de ser descoberto por alguém que sabe o que ele é. Na maioria das vezes, tratar-se de um caçador de vampiros — e, portanto, hostil —, mas existem exceções. Até mesmo um soldado da Inquisição pode ter suas opiniões desafiadas por um vampiro penitente capaz de suportar a luz do dia a ponto de decidir que a questão merece uma investigação mais aprofundada. Quanto aos agentes do governo ou aos eruditos do Arcano, essas pessoas têm, no Maximo, um interesse clínico pelos de sangue fraco. Entretanto, com um pouco de paciência, um encontro casual pode se transformar numa lucrativa relação de trabalho.



OUTROS

Muito raramente, um membro de outra raça sobrenatural se depara com um vampiro de sangue fraco. Esses confrontos geralmente acabam mal para uma das partes, a menos que a criatura sobrenatural em questão também seja um paria da própria espécie. O infortúnio adora companhia.

Consulte o Capítulo Quatro para obter mais informações sobre como incluir personagens de sangue fraco numa crônica.

ESTRATEGIAS

Como inúmeros neófitos, os de sangue fraco geralmente não vivem muito. Os que sobrevivem são extraordinariamente fortes. Comparados aos vampiros de raça pura, tem poucos poderes místicos. A engenhosidade inata e a circunspeção precisam preencher a lacuna. Apresentamos a seguir, algumas estratégias elementares empregadas pelos que tiveram sucesso (sim, as analogias com -a natureza são intencionais).

• **Camuflagem:** Que o leão caminhe com pompa e ostente a juba; mas a corça, para sobreviver, tem de permanecer imóvel e se misturar ao ambiente. Os vampiros de sangue fraco que perseveram acabam aprendendo que é muito mais sábio sair das ruas e esconder sua verdadeira natureza. Muitos se tornam reclusos, interagem com o mundo principalmente por meio de representantes e usam seus poderes característicos só quando necessário. Em geral, e mais seguro disfarçar-se como mortal e evitar ao Maximo encontrar cara a cara outros seres sobrenaturais, mas alguns vampiros de sangue fraco tiveram sucesso seguindo o caminho inverso, passando-se por neófitos de um ou outro clã, ou ate mesmo carniçais. (A aura dos de sangue fraco, apesar de pálida, não é tão descorada quanto a de outros vampiros. Pode se parecer bastante com a aura de um carniçal mais velho.)

• **Forrageio:** Encontram-se amigos nos lugares mais improváveis. Apesar dos vampiros de sangue fraco geralmente sofrerem por manter seus antigos contatos mortais, conhecer alguém que trabalhe numa repartição do governo, ou o zelador de

um prestigiado edifício comercial, ou o amigo de um amigo de um congressista, só para citar alguns exemplos, pode ser bastante útil numa hora de necessidade. Esses recursos geralmente são desprezados pelos vampiros mais presunçosos e privilegiados dos clãs, mas os bastardos dificilmente podem se dar ao luxo de serem tão exigentes.

De mais a mais, os de sangue fraco tem uma vantagem clara ao lidar com a sociedade mortal. Normalmente, são muito mais jovens e atualizados que o vampiro típico. Outros caixetas são obrigados a contar com o medo, os favores e o duvidoso poder emocional do laço de sangue para assegurar a lealdade de seus subordinados; muitos não tem um amigo de verdade desde que morreram décadas ou séculos atrás. No entanto, uma jovem de sangue fraco poderia ter de se esforçar bastante para evitar a melhor amiga que anda deixando mensagens preocupadas na secreta tia eletrônica nas ultimas três semanas. Além disso, os vampiros que se alimentam no Currall encontram menos dificuldades quando seguem a moda mortal. Uma vampira vestido as calças largas e a camiseta regata típica da cultura *rave* terá muito mais sorte ao caçar numa festa do que um poderoso ancião que ainda prefere os brocados de seda de seus dias como príncipe mercante. E será menos improvável que a polícia a veja como suspeita.

• **Saprófagos:** Também é preciso procurar sustento com discrição. Numa cidade habitada por vampiros, quase todo o território constitui o domínio do príncipe, propriedades particulares ou as duas coisas. Os vagabundos não possuem locais de caça "legítimos", de modo que os de sangue fraco são obrigados a procurar presas cuja falta não será sentida. Alguns tem a sorte de convencer amigos mortais a doarem seu sangue. Outros se escondem na periferia ou escolhem vitimas que muitos Membros desprezariam: os doentes, os velhos etc. (Naturalmente, *muitos* Membros não significam *todos* os Membros. Alguns vampiros consideram os oprimidos suas presas legítimas, de modo que mesmo um novato cuidadoso pode se meter em encraca.)



Supondo-se que seja possível eliminar o risco da descoberta, a tática mais segura é reunir um pequeno grupo de fontes regulares — um rebanho, naturalmente — e mantê-lo. Mas isso geralmente é problemático para os de sangue fraco, pois não tem competência em Dominação, Presença, Animalismo e outras Disciplinas que os demais vampiros empregam para facilitar as coisas. No entanto, alguns novatos arrojados encontraram nichos confortáveis: trabalham a noite em albergues filantrópicos, por exemplo, e alimentam-se dos residentes adormecidos... Ou alugam o espaço para manter ali uma clínica que realiza testes gratuitos de DST.

• **Evolução:** Mais uma vez, a juventude dos de sangue fraco pode se transformar numa vantagem. Embora a maioria dos anarquistas e Caitiff sejam "jovens" pelos padrões dos Membros, muitos são vampiros há varias décadas. Os de sangue fraco, no entanto, são definitivamente os filhos da Era da Informática e podem empregar essa compreensão do mundo moderno para confundir seus perseguidores e vence-los pela inteligência. Certo, aquele regente Tremere é capaz de lançar fogo pelos dedos, mas será que ele vai manter a calma quando uma equipe de TV aparecer na porta da capela, transmitindo ao vivo? É claro que o príncipe sabe como arquivar uma investigação de assassinato, mas será que ele sabe que todas as informações sobre os seus impostos podem ser obtidas pela Internet? Os de sangue fraco tambem acham muito mais fácil se misturar a *Canaille* quando necessário. Conhecem a gíria atual, os locais da moda e os assuntos do momento.

• **Correr Feito um Louco:** Quando tudo o mais falhar... Falando serio, a mobilidade é outra grande vantagem dos vampiros de sangue fraco. Os Membros tendem a se complicar com propriedades, obrigações administrativas e prestação de contas. Alguns deles existem há tanto tempo que são razoavelmente grandes as chances de toparem com um conhecido onde quer que estejam. E ainda mais importante considerar-se o orgulho: fugir do próprio domínio é tradicionalmente considerado um sinal de fraqueza entre os cainitas.

Mas, apesar da partida ser emocionalmente difícil para os de sangue fraco, devido aos amigos e parentes que precisam abandonar, eles enfrentam um número bem menor de obstáculos. Além do mais, eles praticamente não deixam rastro. Nunca aparecem nas colunas sociais. Não são sócios majoritários de galerias de arte nem de indústrias manufatureiras. Seus amigos e conhecidos são tão obscuros quanto eles próprios.

Alguns vampiros de sangue fraco pegam à estrada e nunca param. Contudo, a vida nômade não é fácil nem segura. Estabelecer-se numa pequena cidade, onde não existam outros Membros, é uma solução melhor. Mas, com exceção de uns poucos anciões fugindo da Jyhad, muitos vampiros acham difícil abandonar a estimulante agitação da cidade grande. Além disso, quanto mais remoto o local, maior tambem é a probabilidade de encontrar a Morte Final nas garras dos Lupinos e de enfrentar ameaças representadas por outros seres misteriosos.

Dhampir

Kendall sentou-se na sarjeta e chorou até ficar enjoado pela primeira vez desde que era bem pequeno. Não que estivesse muito machucado. Tinha um arranhão perto do olho, um gosto ligeiramente salgado na boca, mas já estava passando. Não era tanto o que tinha acontecido ao Julio... Bem, talvez fosse. Mas o Julio sabia que não era para chamá-lo de "bicha", nem de brincadeira.

O problema era como ele se sentira ao fazer aquilo. Cada golpe provocara uma pequena explosão de alegria em seu cérebro, o mesmo prazer reconfortante que sentia ao tocar bateria em casa. Ele espancara o melhor amigo até enché-lo de equimoses e desfrutara cada segundo. Ele cheirou a mancha de sangue na manga da jaqueta e esperou até sua madrasta se lembrar de vir buscá-lo, imaginando se era possível enlouquecer aos doze anos de idade.

Os dhampir entram neste mundo com o pé esquerdo, e as coisas parecem nunca melhorar.

Para começar, o nascimento de um meio-vampiro geralmente é uma surpresa para pelo menos um dos pais. Pode ser recebido com alegria ou aversão supersticiosa, mas nunca sem medo. Para uma vampira, a maternidade acrescenta risco e responsabilidade a uma existência já repleta das duas coisas. Fisicamente, ela passará um período difícil: seu corpo morto-vivo dificilmente estará adaptado para completar a tarefa. Tambem terá muito a explicar se outro vampiro apanha-la grávida! Um pai cainita pode acreditar que sua namorada lhe foi infiel (afinal, o filho não pode ser dele); mas, se souber a verdade, terá uma decisão terrível a tomar. Ficar, assumir a responsabilidade e aceitar as consequências, ou abandonar o sangue do seu sangue?

Não será muito fácil para o progenitor humano tampouco. Só o fato e amar um vampiro, sabendo disso ou não, já é um convite a tragédia. O esforço adicional de criar um filho numa atmosfera tão carregada de sofrimento e incerteza pode alquebrar ate mesmo o espírito mais resistente. Além disso, as mães mortais dos dhampir quase sempre tem complicações na gravidez e no parto que colocam suas vidas em risco (seja devido ao choque da vitae mortal com a imortal, ou fatores mais misteriosos): depressão do sistema imunológico, hemorragia, toxemia etc.

Com tantos riscos, é muito fácil um dhampir acabar abandonado ou órfão ainda muito jovem. O pai foge e a mãe morre nas mãos dos algozes. Ou então a mãe sucumbe ao vício das drogas e o pai decide que seu filho será mais feliz "entre as pessoas normais". Isto é, supondo-se que o pai saiba da existência da criança. Mesmo se a família estiver intacta (por hora), as perspectivas de felicidade domestica são pequenas no Mundo das Trevas. Por uma razão ou outra, muitos dhampir são obrigados a descobrir sozinhos sua verdadeira natureza, passando de um orfanato a outro, ganhando um salário mínimo para sustentar a si mesmos e uma avó doente, ou cumprindo pena por assalto num reformatório.

Autodescoberta

Se os vampiros de sangue fraco ignoram sua herança, que dizer então de seus descendentes mortais? O legado secreto de um dhampir geralmente não se manifesta antes do inicio da puberdade. Além de todas as atribulações comuns ao crescimento, a criança precisa enfrentar uma segunda transformação, muito mais sinistra e infinitamente mais misteriosa.

O processo varia de um individuo para outro. Muitos simplesmente descobrem, em algum momento durante a adolescência, uma reserva especial de força física a qual podem recorrer — a principio instintivamente, nos momentos de tensão. Podem ficar assustados com esse poder e com o prazer bestial que o acompanha; ou maravilhados ao descobrir uma arma útil contra um mundo tão cruel, e sair de imediato em busca de seus limites. Outros dhampir desabrocham mais tarde. Para eles, o envolvimento com o misticismo ou o súbito encontro com um vampiro pode servir de estopim para seu potencial oculto.



De qualquer maneira, uma vez desperta a essência sobrenatural de um dhampir, não há mais volta. O Sangue o altera física e mentalmente para todo o sempre. Ele passa a envelhecer bem devagar (o que pode se tornar uma seria desvantagem social quando isso acontece no inicio da puberdade). Ele adquire uma capacidade limitada de aprender Disciplinas vampíricas. Também adquire uma Besta interior que, apesar de fraca se comparada a dos vampiros, ainda é forte o suficiente para testar seu coração e sua vontade. Em outras palavras, como o Dr. Netchurch observou de maneira tão sagaz no Capítulo Um, o dhampir se torna biologicamente indistinguível de um carniceiro.

(Obs.: *Biologicamente* é o qualificativo mais relevante. Em outros aspectos, os dhampir não poderiam ser mais diferentes dos Bratovitches, Zantosas e companhia. O carniceiro tem sua própria cultura, uma perspectiva distorcida que desenvolveram ao longo dos séculos. Os dhampir pertencem nominalmente ao mundo humano, por mais imperfeita que seja sua adequação.)

A Vida Como um Dhampir

Os dhampir apresentam uma grande variedade de justificativas e estratégias para lidar com sua herança. Alguns amaldiçoam seus pais mortos-vivos e procuram marcá-los, esperando que tal acaso possa purificar suas almas; outros expressam sua hostilidade de uma maneira mais geral, tornando-se caçadores. Alguns decidem que devem estar irrevogavelmente marcados pelo mal e procuram um poder sinistro digno de sua servidão. (Começaram a circular historias na Cidade do México sobre um dhampir que acredita firmemente ser o Anticristo.) Muitos ignoram sua ancestralidade vampírica ou recusam-se a acreditar nela. Em vez disso, preferem ver a si mesmos como médiuns, iluminados ou escolhidos por uma divindade cruel.

Pouquíssimos tem contato suficiente com seus pais vampíricos para aprender o Maximo possível sobre o mundo dos mortos-vivos (o que geralmente não é muito). Isso pode ser tanto bom quanto ruim. Por um lado, o apoio de "alguém que comprehende" pode ser de grande ajuda para suportar as inquietantes mudanças provocadas pela vitae dos Membros. Por outro lado, se você já ficou constrangido ao levar um amigo para conhecer seu pai e sua mãe porque eles usam roupas engraçadas ou fazem piadas de mau gosto...

Seja qual for o caso, todo dhampir é obrigado a enfrentar o mesmo legado sinistro. Possuir a força do sangue é uma fonte de intenso prazer — talvez um pálido reflexo do Beijo vampírico —, mas também uma tentação fatal. Embora os dhampir não precisem se alimentar como os vampiros (na verdade, a maioria afirma não gostar de sangue humano), a vitae perdida só é recuperada gradativamente, e a fraqueza anêmica é a depressão resultante podendo ser devastadoras. Alguns dhampir se viciam na excitação provocada pelo uso de Disciplinas e recorrem a fortes estimulantes para reproduzi-la. Outros descobrem um substituto muito mais poderoso: o sangue dos Membros.

A Besta é um incomodo ainda maior para os meio-vampiros. É verdade que um dhampir não encontra com freqüência o tipo de provação capaz de levar a uma fúria homicida; mas basta um desses incidentes para se terminar um romance, destruir uma amizade ou afundar uma carreira promissora. E mesmo contrariedades triviais podem desencadear um acessos de raiva.

Quando um dhampir de dezessete anos volta de carro para casa depois de ficar preso no transito e levar pau em todas as matérias, e ainda descobre que a namorada cancelou o compromisso e o gato andou vomitando na cama, sua fúria pode exceder todos os limites.

OS DHAMPIR e a Sociedade dos Membros

Os dhampir são um fenômeno recente no Mundo das Trevas. Apesar das lendas sobre os meio-vampiros circularem há séculos (de fato, a população inteira de uma vila estava alegando descender de um ancestral comum vampírico, e seus cidadãos portam o nome Lampijerovic — "pequeno vampiro" — como testemunho dessa crença), essas historias foram quase universalmente desprezadas como meros contos de fadas. No entanto, apesar de toda a zombaria, alguns Membros ainda se deixam fascinar pela idéia, particularmente aqueles que morreram antes de conseguirem satisfazer seu desejo de constituir família em segredo, para evitar o deboche de seus companheiros, eles fazem experiências com todos os métodos prescritos pelo mito: amuletos, relíquias, as artes negras dos Tremere, pactos com o demônio e até mesmo o amor verdadeiro. Tudo em vão.

E agora, subitamente, o bom e velho sexo parece estar dando resultado para alguns deles. A existência dos dhampir ainda é contestada pelos célicos, que desconfiam de uma fraude milenar, mas, para aqueles que tem uma vaga noção das singularidades dos vampiros de sangue fraco, a idéia é bastante plausível. No momento, um dhampir que venha a cair nas garras de um vampiro de verdade será muito provavelmente tornado por um carniceiro ou um carnício sem mestre — dificilmente um motivo de alegria, mas ainda é uma sorte melhor que a dos dhampir reconhecidos pelo que são realmente. Para os vampiros da Camarilla, ele representa a violação definitiva da Máscara: uma mistura elementar e irrevogável entre Membros e rebanho. Para os vampiros de inclinação científica, particularmente os Tremere ou os Tzimisce, o dhampir também é um intrigante desenvolvimento da biologia dos Membros e, portanto, um sujeito experimental por excelência (é possível que seus pais despertem o mesmo interesse, pois são obviamente espécimes incomuns). Para o Sabá e outros nodistas obstinados, ele é um lúgubre presságio do fim — o que pode não ser culpa dele, mas matar o mensageiro é uma tradição tão respeitada entre os vampiros como entre os mortais.

Alguns Membros — anciões, em sua maioria, que amadureceram em épocas de grande fé religiosa — podem ter uma visão mais iluminada sobre o aparecimento do dhampir. Para esses anciões, o espetáculo da verdadeira vida a brotar das partes mortas de um vampiro só pode significar uma coisa: Deus é magnânimo e mandou esse milagre para mostrar aos cainitas que a redenção é possível mesmo para sua raja amaldiçoada. Podem até venerar o dhampir como um tipo de relíquia viva. Mas são esses Membros quem ele mais deve temer. É perigoso ser um messias relutante, e os mesmos fanáticos que hoje o apontam como o Sumo Sacerdote de sua seita da Gehenna, podem decidir amanhã que ele fica melhor sobre um altar do que atrás do mesmo.



A GRANDE VIRADA: A SOCIEDADE DOS MEMBROS NAS NOITES FINAIS

Ao mais sábio e mais estimado senhor,
Eu tenho, em termos, uma surpresa de aniversário para
você nesta glosa. Demorou eu sei, mas acho que você
concordará que valeu a pena esperar pois conseguimos
contatar uma antiga fonte de quem, a seu dizer, você
já não imaginou obter notícias novamente, e acrescentei as
informações dele ao pacote. Bon appetit.

Espero suas contribuições em breve...

- Beckett

Beckett:

Espero que você entenda que isto é só um rascunho. Vários fatos importantes ainda exigem acompanhamento e confirmação, e a política está tomando todo o meu tempo de novo. Contudo, já que você implorou tão descaradamente, eu continuei e voilá. Acho que você vai notar que minhas conclusões concordam incrivelmente com as suas descobertas em Westminster. Só peço que se certifique de que isto nunca venha a cair nas mãos daquela vadia da Ayisha...

- Lucta

"Os sinais da Gehenna" (LdN: CdSe 1-88, Códice de Marrakech, tradução para o pálavi): uma exegese. Fontes confiáveis da escritura nodista são, naturalmente, tão raras quanto aparições confiáveis de Caim. Quando encontradas, são sem exceção obtidas e guardadas pelos mais antigos entre nós. Além do mais, até mesmo os paleógrafos de probidade e integridade incontestáveis discordam quanto a metodologia de autenticação. Por essas razões, estabelecer uma genealogia para o *Livro de Nod* - para não mencionar os apócrifos *Revelações da Mãe Sombria*, Provérbios do sábio acádio, Visões délficas e Relatos do intendente - ainda é um problema intratável.

O Códice de Marrakech, entretanto, é a exceção que confirma a regra. Apesar de conter somente 24 das 52 seções conhecidas do Livro de Nod, os estudiosos cainitas milagrosamente concordam quanto a sua proveniência e a sua autenticidade, esta última comprovada recentemente mediante datação por carbono 14.

Além disso, os guardiões das três cópias existentes do código (duas das quais se encontram em grego bizantino e a outra — séculos mais antiga - em pálavi) tem sido notavelmente generosos, embora seletivos, ao permitir que Membros especialistas examinem tanto os microfilmes dos manuscritos quanto os códices propriamente ditos. Os exames físicos, em particular, revelaram uma inesperada riqueza de informações, especialmente o reconhecimento recente do Grego 1 como um palimpsesto que corrobora diversas teorias, primeiramente apresentadas por Aristotle de Laurent em suas famosas *Observações sobre a epigrafia da Primeira Cidade*. Contudo, isso é assunto para um outro ensaio

O que se segue é uma exegese de "Os sinais da Gehenna", como aparecem na tradução para o pálavi, incluindo minha própria glosa, assim como a de Beckett dos Mnemósinos e a de Nahir dos Lasombra*, ambos eminentes nodistas. (Beckett e de Laurent examinaram esta profecia até certo ponto em sua *Edição comentada do Livro de Nod*, a qual indico veementemente aos principiantes.) As discordâncias quanto a tal assunto são naturais e, para ser justa, abstive-me de editar os comentários, mesmo em desconsideração à consistência estilística.

A codicologia datou o manuscrito pálavi por volta de 530 d.C. Catorze escribas diferentes contribuíram no trabalho, o que constitui uma tentativa explícita de reunir todo o conhecimento da Primeira e da Segunda Cidades, e muitas seções, inclusive esta, parecem ter sido extraídas diretamente das lendárias tábuas de Ashur (das quais restam somente fragmentos).....

As barras no texto indicam a versificação original, que é evidentemente fiel à suposta versão enoquiana, ou pelo menos não demonstra a menor semelhança com os metros poéticos em pálavi e grego,

* * *

Os sinais da Gehenna (parte 1 da "Crônica dos segredos")

Silêncio! Ouça o grito do corvo! / A calma do vento / ardente elevando-se nas ruas / as torres escondem / as trevas do dia.

Uma série de alusões simbólicas; o corvo tradicionalmente é um portador de presságios, especialmente os maus, e o ar estagnado logo antes de uma tempestade significa atribulações a caminho. Em relação às Torres, possivelmente uma referência ao hibris de Babel?

- Lucta

Possivelmente? Não! Apesar das Torres terem desmoronado há tempos, há aqueles dentre a nossa raça que se lembram da cegueira dos arquitetos de Babel, cuja grande loucura só foi percebida tarde demais. E assim se deu a divisão da língua original e foi semeada a confusão entre os filhos de SETH e os de Caim. O tempo da confusão claramente está de volta.

- Nahir



Possivelmente, no entanto, uma referência física aos arranha-céus dos tempos modernos. O interessante é que ouvi histórias de um informante Gangrel sobre homens-corvos errantes com um talento extraordinário para prever catástrofes. Seja qual for a verdade nisso tudo, devemos vigiar de perto os outros seres sobrenaturais: pode ser que eles saibam de algo que desconheçamos.

- Beckett

Quando os sonhos dos Lasombra de realizarem / no dia em que a lua escorrer como sangue / este é o dia dos Amaldiçoados / quando os filhos de Caim ascenderão outra vez.

E o mundo irá arrefecer / e substâncias imundas irão ferver do solo / e tempestades enormes irão se abater, relâmpagos irão causar / incêndios, animais irão corromper-se e seus corpos retorcidos irão tombar.

Esta também é uma típica imagem apocalíptica: pragas e prodígios naturais. A lua de sangue e o sol negro sugerem eclipses, talvez extraordinariamente próximos...mas vistos de onde? (talvez do local da Primeira ou Segunda Cidade?). A frase "o mundo irá arrefecer" poderia ser metafórica, mas também poderia indicar uma mudança nos padrões climáticos globais. Posto que as temperaturas ao redor do mundo atualmente estão aumentando, tal interpretação implicaria que nós ainda temos algum tempo.

- Lucta

Atribuir uma causa natural à noite da Revanche é o mesmo que colocar a carroça à frente dos bois. Estes sinais aparecerão, creio eu devido à ação de grande poder do meu ancestral. Testemunhei de perto o seu poderio e digo: quando ele quiser escurecer o sol, assim será feito, segundo sua vontade. Ele alimentará o Vazio com aquela grande luz e ninguém de nossa espécie será capaz de detê-lo. Está acima de tudo, é a razão pelo qual precisamos encontrar os outros Antigos.

- Nahir

As "substâncias imundas" geralmente são interpretadas como os letárgicos Antediluvianos, mas acredito que já é tempo de examinarmos outras teorias. Os Nosferatu há muito reclamam do problema da poluição subterrânea e, especialmente se considerarmos as propriedades mutagênicas de certos tipos de detritos industriais, pode ser que estejamos lidando com o surgimento de uma ameaça inteiramente nova, e não com o reaparecimento de uma antiga. A referência à escuridão e ao frio, o obscurecimento do sol e da lua, também poderiam ser interpretadas como um inverno nuclear. Ah e Nahir seu ancestral está morto.

- Beckett

Portanto, nossos ancestrais ascenderão do solo / eles irão quebrar seu jejum com a primeira parte de nós / eles irão nos consumir totalmente.

"A primeira parte de nós": palavras graves para os ancíos, isso parece confirmar a suspeita de longa data de que somente o sangue mais forte é capaz de satisfazer a sede dos Antigos.

- Lucta

No segundo dia, Caim retornará / e convocará seus filhos para o ponto de encontro / ele irá chamá-los ao sítio da Primeira Cidade / sentado em seu trono de basalto.

Este versículo instigou no mínimo uma centena de demandas mal-fadadas em busca do local da Primeira Cidade. Embora metade do Oriente Médio já tenha sido escavada, investigada misticamente e explorada de outras maneiras, ainda não temos uma idéia melhor sobre a localização da cidade do que tínhamos na Idade Média.

Falharam até mesmo técnicas avançadas, como a prospecção por satélite e sonares subterrâneos. Se a cidade foi mesmo destruída num grande dilúvio, as águas fizeram um ótimo trabalho. Entretanto, a referência ao trono pode ainda ajudar a limitar um pouco a área geográfica. O basalto é uma rocha bastante comum, mas o nordeste da Jordânia e a Galileia são famosos por seu basalto negro (veja o versículo seguinte), que ali é usado como material de construção desde os tempos antigos.

- Lucta

Há que se perguntar por que o Pai esperaria pela destruição do sol antes de reunir sua prole. Por que ele não impediria primeiro o mal do meu ancestral? É compreensível que ele desejasse castigar sua progénie perversa/ mas em toda a escritura são os mortais quem ele mais anseia proteger. Não consigo acreditar na idéia de que ele permitiria a morte de tantos num cataclisma por simples indolência. Assim, sou levado a acreditar que o Pai se encontra atualmente tolhido por algum tormento misterioso e será incapaz de se libertar até a segunda noite. Outros registros analisados por mim corroboram essa teoria, mas infelizmente jurei não citá-los.

- Nahir

Pessoalmente, estou mais inclinado a considerar esta passagem como simbolismo mítico. a referência a uma seqüencia de "dias", que continua nos versículos seguintes, remonta aos "sete dias" da tradição hebraica do gênesis. Do mesmo modo, o Pai Sombrio sobre seu trono negro é uma derivação óbvia da várias representações do Senhor dos mortos, tais como Hades ou os Reis Yama, que decidem, em julgamento o destino das almas.

- Beckett

E Caim irá proferir o nome daqueles que devem ser destruídos / pois seus crimes são grandes demais / e todos aqueles que tiverem consumido o sangue do coração de seus senhores / serão levados diante do Trono Negro / e obrigados a beber o sangue de Caim / e o sangue de Caim irá consumir seu sangue.

E a própria Mãe Sombria será trazida / e ali no vale de Enoque haverá uma batalha / um duelo entre o Pai Sombrio e a Mãe Sombria / a rainha demônio morderá profundamente / o rei amaldiçoado morderá ainda mais profundamente / não saberemos as coisas que acontecerão / mas o céu irá abrir-se e a terra abaixar / e as forças do Inferno irão verter do solo.



Geralmente mencionado de forma adulterada no início de uma caçada de sangue, o primeiro versículo da passagem anterior enfatiza um ponto repetido inúmeras vezes na escritura nodista: Caim odeia acima de tudo a guerra e o assassinato entre os seus. O segundo versículo parece ser uma referência clara a Lilith, cujo papel em nossas origens é bastante controverso, e ainda implica um antagonismo entre ela e cain único na escritura nodista. quando eles se tornaram inimigos? Será que "profundamente/mas profundamente" não passa de uma estrutura poética? Ou serve para indicar quem Caim é mais forte dos dois e provavelmente prevalecerá?

- Lucita

AS Bahari discordam minha cara. Em suas fantasias, é Lilith quem há e punir Caim e sua prole pelos maus tratos que ela sofreu no Terceiro Jardim. O fato de a escritura dizer que ela será trazida como criminosa ou uma última sacrificial, a mim sugere que ela também foi aprisionada; muito embora eu já tenha ouvido argumentos de que a frase tem a intenção de convocar as recém-nascidas filhas de Lilith desde os oceanos da Terra.

- Nahir

É assustador pensar quanto tempo essa suposta enumeração dos condenados levará de fato... Contudo, muitos Membros levam esta passagem extremamente a sério e afirmam que o julgamento de Caim exterminará alguns clãs (geralmente os Assamitas, os Tremere e os Giovanni) por completo.

- Becket

No terceiro dia, haverá silêncio / os corvos alimentar-se-ão dos corpos / pragas dançarão entre as ruínas / o último dos Selvagens deixará este lugar / e tombará / e os Antediluvianos farão para si um Império de Sangue.

Interessante a referência às pragas que "dançarão entre as ruínas". Traz à lembrança imagens da Dança Macabra, mas a profecia é muito anterior a essa metáfora medieval.

Volto a dizer que definitivamente deveríamos monitorar as outras criaturas sobrenaturais em busca de sinais de uma mobilização ou de um êxodo em larga escala. Embora eu ache implausível que tanto as fadas quanto os lupinos possam desaparecer completamente da Terra que habitam há tanto tempo, o alerta parece sensato em seu sentido mais geral.

- Beckett

Reinarão com garras de ferro / arrancarão os corações de todos os que ainda estiverem vivos / e todos os seres vivos da terra virão / e viverão na Última Cidade, chamada Gehenna.

E haverá um reino de mil anos / e não haverá amor, nem vida, nem piedade / os poderosos serão como escravos / os virtuosos torna-se-ão infames / pelo Pai das Trevas, cujo poder virá dos reinos inferiores.

Apesar da semelhança superficial desse último versículo com as tradições apocalípticas dos mortais (reinos de mil anos etc.), seria errado desprezar esses lamentos terríveis e rancorosos como mera poesia. Independente do que mais signifique, a escritura afirma muito claramente que os Antediluvianos assumirão o controle da Última Cidade. É de se perguntar o que acontece a Caim. Depois do julgamento, ele abdicará mais uma vez, deixando a Terra à mercê das depredações de sua prole? Eles o matarão ou o submeterão ao Amarante? Quem é o Pai das Trevas, se não Caim? Será que um outro Antediluviano conseguirá usurpar o poder do nosso Progenitor, talvez com o auxílio dos "reinos inferiores" (Isto é, o Inferno ou seu equivalente)?

- Lucita

Alguns estudiosos interpretaram o versículo como Lucita e chegaram à conclusão de que o ancestral da linhagem dos Baali ou dos Giovanni virá para governar a todos na Última Cidade, escravizando até mesmo os outros Antigos. Com todo o respeito, eu gostaria de destacar que o epíteto também condiz ao meu ancestral.

- Nahir

Mil anos é um número suspeito, redondo e exato demais. Obviamente, é simbólico, mas resta determinar se indica quase um milênio ou um período tão terrível que parecerá um milênio. Ah, e Nahir, seu ancestral continua morto.

- Beckett

Quando as neves consumirem a terra / e o sol tremeluzir como uma vela ao vento / então, e somente então, nascerá uma mulher / a última Filha de Eva / e com ela será decidido o destino de tudo.

E você não reconhecerá esta mulher, exceto pela / sua marca da lua / e ela confrontará a traição, o ódio e a dor / mas nela está a última esperança.

Está é uma das partes mais intrigantes da profecia. De acordo com o segundo versículo, o sol se torna negro no primeiro dia da Gehenna. Como então, o sol poderia "tremeluzir" num milênio depois? Será que o primeiro incidente implicaria somente num obscurecimento temporário? Também imagino se a escritura estaria realmente falando da última mulher mortal a nascer - uma idéia aterradora para aqueles que têm nos vivos o seu sustento. Talvez se ache implícito aí um legado especial. Quanto à "marca da lua": a lua tem muitas faces, muitos aspectos em constante movimento. Meu instinto poético me diz que, se a Última Filha representar uma pessoa de verdade, de algum modo ela terá também essa característica. Talvez múltipla personalidade?

- Lucita

Eu sei que muitos cainitas já estão à procura dessa mulher para matá-la ou controlá-la. E seu lhes digo agora: Deixem-na em paz! Ela será impelida por alguém ainda mais poderoso que o nosso Pai Sombrio e quem tentar tomar desse Outro o controle sobre tal mulher encontrará a ruína. Quando a Última Filha nascer, se ainda caminharem sobre a Terra vocês também estarão rezando pelo fim. Somente por intermédio da Filha de Eva é que os pecados de Eva serão perdoados.

- Nahir



De fato, muitos procuram a última filha mesmo que, de acordo com a profecia pareça muito claro que sua hora ainda não chegou. E não são poucas as interpretações possíveis para 'a marca da lua': qualquer coisa desde uma marca de nascença até sangue lupino. Eu mesmo sustento que a última filha representa a alma mais nobre do homem mortal. A profecia está tentando nos dizer que a humanidade com todas as suas fraquezas e contradições ainda vira a ser a fonte de salvação definitiva para os cainitas. Nos contos de fadas o herói ou heroina cuja pureza acaba por conquistar a todos geralmente é o membro mais jovem da família.

'la belle et bête' (a bela e a feia) é só um exemplo moderno.

Beckett

E você conhecerá esses últimos tempos como tempo de sangue fraco / que irá escolher vampiros que não conseguem gerar / você irá conhecê-los como os sem clan / que virão a reinar / você irá reconhecê-los pelos selvagens / que irá caçar-nos até mesmo na mais forte das cidades / você irá reconhecê-los pelo despertar de alguns dos mais antigos / a velha despertará e consumirá todos.

Você irá reconhecer estes tempos, pois uma mão / negra irá elevar-se e estrangular todos os que se opuserem a ela / e aqueles que bebem o sangue do coração irão prosperar / e os membros irão esconder-se uns com os outros / e a vitae será tão rara quanto diamantes.

Claramente, alguns desses sinais já se cumpriram. Testemunhamos o advento de vampiros incapazes de gerar uma prole; os assassinos entre nós com toda certeza prosperam, apesar de talvez ser assim com todos os povos em todas as épocas; as cidades estão perigosamente apinhadas de gente; e os rumores sobre os anciões que dispersam são mais numerosos do que nunca, mesmo que a maioria não tenha ainda sido comprovada. (o mais importante desses rumores é naturalmente aquele a respeito do progenitor do clan ravnos. Sinto-me na obrigação de lembrar ao leitor que ainda não apareceu nenhum relato testemunhal do incidente. Entretanto o comportamento da sua prole na esteira dos supostos acontecimentos é certamente por si só bastante perturbador). Felizmente não encontrei nenhuma indicação dos outros presságios mencionados no versículo. A referência a velha é particularmente enigmática. Menciona-se com frequência uma velha nas biografias de cain, mas ela é morta, sem exceção, ao final da história. Seria um arquétipo, uma representação simbólica do destino ou um saber há muito esquecido dos membros?

Lucita

Concordo que nem todos esses presságios vieram a se passar mais logo virão. Dizem que os selvagens mais uma vez caminham entre nós embora ainda não tenham se mobilizado para guerra. A medida que os vagabundos se multiplicam os rebanhos mortais se tornam mais escassos. Sobre a mão negra, essa covarde seita da morte direi o seguinte: a passagem em questão era bem conhecida pelos estudiosos cainitas muito antes desses tolos nomearem a si mesmo. Não temam uma palavra! Eles esperam fazer de si mesmos um instrumento de vingança divina, mas a verdadeira manus nigrum há de desbaratá-los juntamente com o resto de nossa raça.

Nahir

O versículo sobre os sem clan 'que virão a reinar' tem sido muito discutido ultimamente. Alguns argumentam que poucos principes caitiff que chegaram ao poder nos últimos anos marcam cumprimento dessa profecia. Outros, todavia, acreditam tratar-se de um aviso oportunista sobre os perigos do ressurgimento da revolta anarquista. Se não fôrmos prudentes, as ordens imundas de crias deserdadas nos ensagarrão a todos. Quanto a velha, meu distinto senhor afirmou que um rosto que lhe foi mostrado em Boston por uma legítima lilim, oferecem uma interpretação alternativa. De acordo com essa fonte a velha era na verdade um dos aspectos de lilith 'diz-se a mesma coisa da serpente do eden' e ela só fingiu a própria morte ao nascer do sol. Não defendo nem ataco a idéia. Eu simplesmente a inclui em nome de uma investigação ponderada. Também foi proposto que a velha se refere a baba-yaga, a lendária bruxa eslava que muitos nosferatos alegam ter como ancestral.

Beckett

Não é baba-yaga
Nahir

Observe estes sinais, eles estão / chegando! A gehena abater-se-á sobre a terra.

Observe as sombras que voam / observe o dragão que ascende / observe as trevas que se movem / observe a sombra da lua / observe o anjo que morre / observe a criança abraçada / observe os sem clan que reinam.

Eh uma pena, mas nesse ponto a profecia se torna frustrantemente vaga. O dragão tem sido interpretado por alguns estudiosos como uma referência a vlad dracul; mas se esse ilustríssimo senhor ainda existe, devo informá-lo de que não é o único imortal a ostentar tal epíteto. Os dragões na cultura ocidental geralmente representam o poder satânico, assim como as sombras e as trevas. Com tudo, correndo o risco de causar mais confusão, quero mencionar um relato de um jornal do meio-oeste dos estados unidos sobre aparição de um anjo. A criatura celestial foi encontrada caída sobre o telhado de um banco e desapareceu sem deixar vestígios logo após ser descoberta.

Lucita

Lucita faz bem em criticar esse trecho. O profeta não é de muita ajuda nesse ponto. As damas choram a milênios e sem dúvida os anjos parecem todas as noites em sua guerra contra os granes males do mundo. Entretanto, correndo o risco de me repetir como um velho titubeante, ressalto que as sombras novamente tem destaque no poema.

Nahir



Ninguém o toma por um velho caduco, gafanhoto, mas acho prematuro responsabilizar o fundador do clan Larombra por este presságio. Alguns membros apontam a injunção "observe a sombra da lua" como mais uma pista do advento da última filha de Eva. Deduzem a partir deste versículo, que a marca da lua mencionada anteriormente refere-se à época de seu nascimento, e não uma marca de nascença. Talvez um eclipse lunar? No entanto essa teoria está rapidamente perdendo terreno para uma outra que envolve a estrela rubra a qual apareceu há poucos meses, logo depois de toda aquela confusão com o clan ravnos. No momento em que começou a brilhar, dizem as testemunhas, achava-se tão próxima da margem escura da lua que quase parecia estar dentro da sombra do satélite.

- Beckett

E haverá uma época / quando os senhores irão expulsar os filhos / quando os senhores irão abandonar os filhos / para a piedade do sol / e não haverá piedade para os sem clan, embora sejam mestiços / sobre seus senhores esquecidos / cairá a maldição de Auriel / sobre seus senhores odiosos / haverá a maldição dos que vêm a trair Caim / sobre seus senhores indolentes / haverá a maldição dos caçadores caçados.

Sinto um frio na espinha ao perceber nessas palavras tão antizas o sentido de urgência que nos chega através dos séculos. Agora existe uma razão para tamanha urgência, mas só nos resta perguntar se já não é tarde demais para agir. A repetição literal de uma frase, como nesse versículo, geralmente denota intensificação: não haverá piedade para os sem clã. A maldição de Auriel (Uriel), para aqueles que não conhecem as biografias de cain, refere-se ao aviso do anjo da morte de que a prole de Caim seria sempre amaldiçoada pela guerra e pelo assassinato. Nenhuma surpresa aqui.

Lucita

Nas noites antanho, consideram-se caçadores caçados os caçadores de bruxas, os mortais de qualquer época e lugar que sabem sobre nos e se recusam a nos tolerar. Agora porem, a frase é muito citada por aqueles que desejam reviver a antiga tradição do algoz.

Nahir

'A piedade do sol' pode ter um significado diferente para a prole de sangue fraco que, se darmos crédito aos atuais boatos, consegue suportar os raios do sol...mas isso é mera especulação.

Beckett

Aqueles entre os sem clan não terão / trilha para seguir / família para nomear / geração para sustentar / tradições para manter / costumes para legar / hospitalidade para oferecer.

Por que vocês fazem esses órfãos? / por que vocês os deixam nas ruas? / eles são a semente negra de nossa destruição / eles irão juntar-se aqueles que nos odeiam / eles seguiram os filhos de brujah / eles farão o sangue verter, rubro / eles matarão os mortos / eles comerão nossos irmãos / eles gritarão e baterão nossas portas / eles bradarão por justiça.

Que cada príncipe entalhe essas palavras nas paredes de sua casa.
Nahir

Todos sem clan, eles conhecerão métodos secretos / todos os sem clan, eles são a cria infame de lilith / todos sem clan, eles despertaram recentemente / todos sem clan! Sem família, sem sinal, sem / lealdade, sem ancião.

Cuidado com aqueles que caminham sem um clan / pois eles serão a nossa destruição / tenha pena deles! Adote os órfãos quando puder. / Mas observe-os. Nele esta a semente maligna / de seus senhores.

Aqui, a referência a lilith é inesperada e profundamente inquietante, especialmente a luz das recentes descobertas sobre os sem clan. No saber nodista geralmente atribui-se a lilith a responsabilidade de ter conferido a cain a capacidade de dar aos seus poderes vampíricos a forma que escolhesse. Fica cada vez mais evidente que, assim como ele, alguns caitiff são capazes de criar artes do sangue inteiramente originais. De que fonte proibida bebem eles?

Lucita

Pena que sejam agora numerosas demais para a adoção, embora no passado as sabias palavras do profeta pudessem ter afastado a ruína. Receio que os sem clan venham a ser de fato a nossa destruição e a culpa será nossa por termos renegado a palavra de nosso pai.

Nahir

Ouve falar de seitas lilitianas que, encorajadas por essa última passagem da profecia, agora procuram deliberadamente os órfãos caitiff e de sangue fraco. É realmente perturbador! Em todo caso é um fato indiscutível que os caitiff são mais vulneráveis ao recrutamento pelo sabá e outros grupos violentos. Meu senhor pode me chamar de agnóstico, mas eu gostaria de declarar aqui que acredito realmente na genêra. Uma catástrofe muito real paira sobre nós e não precisamos da ação de ancestrais miticos e há muito mortos para levá-la a cabo. Como diz a profecia com tanta eloquência, plantamos a semente da nossa própria destruição. A lei natural garantirá que colhemos nossa recompensa no seu devido tempo.

Beckett



Fogo e Enxofre

Com base no comportamento aparente dos Membros, podemos facilmente concluir que, como raça, eles não se importam com o misticismo. O ancião típico parece preocupado com a perfídia; e o neófito típico, com a sobrevivencia. O Sabá, apesar de muito falar em guerra santa, desperdiça boa parte de seu vigor em orgias de violência irracional. E a Camarilla ridiculariza oficialmente todos os idiotas que acreditam em antepassados canibais, reinos de mil anos de maldade, messias femininos ou qualquer outra dessas bobagens.

Mas alguns dos mesmos anciões que negam as aparições de Caim no sarau de sexta-feira passam toda a noite de sábado a procura de uma vitima para o rito de inverno de sua seita da Gehenna. A cada novo pressagio, as fileiras desses sigilosos fanáticos crescem espantosamente. Enquanto isso, outros vampiros que pensavam ter transcendido seu medo mundano da danação séculos atrás percebem agora que superestimaram a si mesmos. Não foram poucos os ancillae que recentemente se viram aturdidos ao encontrar seus derreados senhores sentados ao fundo da igreja durante a missa noturna, prostrados sobre numa almocela à meia-noite, ou consultando as escondidas cartomantes ciganas.

Até certo ponto, é natural que os anciões padeçam com os portentos mais recentes. Muitos foram criados em culturas profundamente religiosas (ou supersticiosas, de qualquer maneira). Embora possam ter questionado suas crenças de juventude nos séculos intervenientes, a programação subconsciente persiste, a espera apenas das circunstâncias corretas para emergir. Mas os vampiros mais jovens sucumbem a loucura da Gehenna quase que com a mesma rapidez. Existe alguma coisa na idéia de uma catástrofe iminente que extirpa o ceticismo que todos carregamos dentro de nos. O pavor, combinado as previsões numerológicas para o milênio, leva muitos Membros a atos que teriam considerado inacreditavelmente temerários poucos anos antes.

AS SEITAS DA GEHENNA

Um sintoma visível do mal-estar geral e a popularização sem precedentes de seitas da Gehenna. Até mesmo os ancillae e os neófitos começaram a organizar (se é que se pode aplicar esse termo a eles) seus próprios grupos. A maioria das seitas é minúscula — menos de doze integrantes regulares — e lamentavelmente ignorante. Algumas até pensam ser as únicas organizações desse tipo. Em geral, dissolvem-se ou sucumbem aos inimigos menos de uma década depois de sua fundação.

Outras seitas podem se vangloriar de uma história bem mais longa (mesmo que nem sempre mais ilustre). As grandes seitas do Ocidente — algumas das quais são detalhadas a seguir — estudam o problema da Gehenna há muitos séculos. Estudar e resolver são duas coisas diferentes, mas essas ordens místicas ainda estão muito a frente da Camarilla ou do Sabá. Além disso, acreditam honestamente que, quando chegar a hora, os longos anos de cuidadosa conspiração vão permitir que as seitas ajam decisivamente enquanto os outros Membros permanecem catatônicos.

A Ordem Real dos Jardineiros do Éden

Fundação: 1645 d.C.

Os jardineiros procuram primeiro e antes de tudo, os jazigos dos Antediluvianos. Os integrantes da seita acreditam que podem evitar o fim com a destruição dos Antigos antes que estes tenham a oportunidade de despertar e recuperar suas forças com uma chacina. Infelizmente, a presa é ardilosa. Em geral, para cada um dos patriarcas dos clãs, existem diversos locais remotos (todos zelosamente protegidos por guardiões auto nomeados) que poderiam ser suas tumbas. A seita não pode se dar ao luxo de desperdiçar recursos para obter resultados tão incertos e, portanto, até hoje não atacou diretamente nenhum dos sítios identificados. Seus membros parecem se contentar em estudar minuciosamente os dados e travar duelos acadêmicos. Quando pressionados, dizem aos iniciados que o destino recompensa os pacientes (e, para lhes fazer justiça, há de se admitir que possuem agora a maior biblioteca sobre a arqueologia da Família e podem até permitir que um forasteiro respeitoso a consulte, desde que pelo preço certo).

Durante o século XIX, alguns dos integrantes mais impacientes da seita finalmente se cansaram da abordagem acadêmica e laboriosa de seus colegas. Argumentaram que, mesmo se as criaturas adormecidas nas tumbas fossem "apenas" Matusaléns, matá-los privaria os Antigos de munição valiosa. Um cisma importante ocorreu em 1898, quando esses dissidentes deixaram o ramo principal da seita e se estabeleceram como uma facção a parte. Num acesso descontrolado de rivalidade, mudaram seu nome para "A Ordem Imperial dos Mestres Jardineiros do Éden" e começaram a reunir os recrutas e as armas necessárias para um ataque em grande escala as supostas tumbas, 62 ao todo. O placar até agora é o seguinte: oito Matusaléns mortos, três despertos, incluindo um Toreador que, por ter sucumbido a Besta, anda desde então devastando o leste europeu.

O advento dos de sangue fraco não impressionou os jardineiros como seria de se esperar. As duas facções da seita julgam ter assuntos muito mais importantes a tratar do que conduzir um bando de neófitos inúteis para esta ou aquela direção, representem eles ou não os sinais da profecia. Ainda assim, até mesmo os jardineiros mais distraídos já ouviram falar de vampiros de sangue fraco com misteriosos poderes intuitivos, e isso *de fato* interessa a eles. É claro que os devotos já empregaram métodos semelhantes em sua busca, mas sondar deliberadamente os segredos dos Antediluvianos com Auspícios pode ser um empreendimento fatal; espíritos conjurados mentem e são evasivos quando questionados; e mesmo os augúrios de fácil compreensão dos Malkavianos geralmente só fazem sentido em retrospecto.

Atualmente, a facção conservadora se encontra paralisada pela indecisão, dividida entre a esperança e o medo. Por um lado, talvez esses videntes possam levar as seita as tumbas dos Antigos, que então poderiam ser destruídos enquanto ainda estão enfraquecidos (o que, com certeza, é um termo relativo) devido ao longo jejum. Por outro lado, as conexões mediúnicas são notórias por funcionar em duas vias. Se os de sangue fraco recebem suas visões *diretamente* dos Antigos, não seria uma boa idéia encorajar o contato. De fato, pode ser melhor



simplesmente exterminar todos os jovens. Sem os vampiros de sangue fraco, não pode haver um "tempo do sangue fraco" e, sem isso, é bem possível que os Antediluvianos deixem passar a oportunidade e permaneçam um pouco mais de tempo em torpor. De qualquer maneira, os devotos não desejam que o inimigo descubra seus planos.

Todavia, a facção radical, empolgada demais com as possibilidades para perder tempo se preocupando, enviou recentemente várias expedições de reconhecimento às localidades remanescentes mais plausíveis. Os Membros mais bem treinados cuidam do serviço "braçal", e um trio de videntes de sangue fraco acompanha cada equipe como navegadores. Resta saber se esses arrojados esforços terão algum resultado.

A TRADIÇÃO DOS ANTIGOS LEGISLADORES

Fundação: 1312 d.C.

Os legisladores (também conhecidos como enoquianos) há muito rejeitaram a idéia, defendida por alguns racionalistas cainitas, de que o ciclo da Gehenna é um fenômeno inevitável. Eles insistem em que a desobediência, dos Membros mais jovens é a causa dos banhos de sangue. Se os Membros retornarem aos costumes da Primeira Cidade — e, com isso, os devotos querem dizer que os vampiros deveriam escravizar abertamente a humanidade e instituir uma rígida hierarquia etária —, então os Antigos terão misericórdia e anunciarão uma era de incomparável paz quando despertarem novamente. O estatuto mais antigo da seita data do século XIV, mas dizem que a transmissão de seus ensinamentos acontece desde os tempos da Segunda Cidade.

A parte sobre "escravizar abertamente a humanidade" do credo dos legisladores é obviamente impraticável sob a Máscara e, portanto, os integrantes da seita que também pertençam a

Camarilla por ora precisam construir secretamente seu poder de influencia na sociedade mortal. Entretanto, eles acreditam com toda a convicção que, com a aproximação da Gehenna, chegará à hora de se livrar das algemas do silêncio. Quando essa hora chegar, os devotos pretendem estar prontos. Alguns deles investem muita energia para se infiltrar em vários exércitos nacionais. Outros se retiraram para os ermos a fim de criar experimentos "cartagineses" limitados: pequenas cidades moradas onde os habitantes mortais servem conscientemente a um grupo de mestres cainitas. Esperam que nesses ambientes controlados possam aprender os melhores métodos de governo e, assim, evitar as calamidades que arruinaram tentativas semelhantes no passado.

Aprisionados no próprio dogma, os legisladores não aceitam a idéia de que o mero aparecimento dos vampiros de sangue fraco possa levantar os Antigos contra os Membros. No entanto, a presença de tantos bastardos revela a desobediência e a anarquia dos senhores dos vagabundos, e esse é o verdadeiro perigo. Portanto, os membros da seita são geralmente partidários leais dos algozes. Dizem que os jovens vampiros que correm Livres por ai deveriam ser simplesmente destruídos. Assim que se voltar a tabula rasa, haverá um novo começo, sustentado desde o inicio por uma firme disciplina.

OS SERVOS DE IRAD

Fundação: 1456 d.C.

Semelhantes aos Legisladores em muitos aspectos, os servos adotam uma doutrina de temerosa escravidão aos Antediluvianos. Quando a Gehenna chegar, os servos querem estar preparados para mostrar que fizeram todo o possível para auxiliar seus ancestrais a vol-





tarem ao poder. A estratégia atual para alcançar esse objetivo é afundar cada vez mais a sociedade dos Membros na ignorância e na aceitação cega de profecias ininteligíveis, de modo a torná-la mais vulnerável quando a noite fatídica chegar. Dessa maneira, os devotos planejam obter influência no seio do Sabá e da Camarilla, e então emprega-la para semear boatos maldosos e intrigas. Não perdem a oportunidade de lançar as duas facções numa guerra franca. Também procuram membros desgostosos dos clãs independentes para lhes oferecer privilégios, agrados e posições de respeito na seita em troca de seus serviços como agentes duplos.

Com o passar do tempo, os servos estabeleceram uma unidade de Membros "sensitivos" cujo dever é detectar o menor sinal de movimentação dos Antigos. Apesar dos sinais da Gehenna aparecerem noite apos noite, a chegada do aviso tão esperado tem se mostrado embarrasosamente demorada. A liderança da seita — um casal de Membros apaixonados, um dos quais alega ser o ultimo representante de uma linhagem ou de um clã esquecido — foi acusada diversas vezes de manter em segredo notícias sobre possíveis contatos. Afinal, é impossível que os Antediluvianos simplesmente escolhessem *ignorar* seguidores tão fieis e ansiosos quanto os servos... Ou não é?

Na falta de instruções diretas dos antepassados, os servos precisam decidir individualmente o que fazer com os de sangue fraco. Alguns vagam de cidade em cidade, destruindo todos os vampiros de sangue fraco que encontram, na esperança de adiar a noite do juízo — pelo menos até descobrirem o que os Antediluvianos querem realmente. No outro extremo, seus colegas fazem o possível para encorajar os neófitos locais a proliferarem. O raciocino é que essa devassidão não só proporciona uma excelente distração para os ardilosos anciões que, não fosse isso, poderiam estar se preparando para a Gehenna, como também cria um excedente de presas fracas e de fácil captura para os antepassados letargicos.

A Seita do Crepúsculo

Fundação: 1550 d.C.

Os Membros da Seita do Crepúsculo procuraram uma mulher descrita no *Livro de Nod* como à "ultima filha de Eva". "Quando as neves consumirem a terra", diz a profecia, "e o sol tremeluzir como uma vela ao vento, então, e apenas então, nascerá uma mulher — a Ultima Filha de Eva — e com ela será decidido o destino de tudo. E você não reconhecerá esta mulher, exceto pela sua marca da Lua; e ela confrontará a traição, o ódio e a dor; mas nela está a última esperança".

Obviamente, essa mulher é importante e deve ser encontrada. A questão é como. Já se discutiu interminavelmente a interpretação da "marca da lua". Alguns devotos dizem que a expressão se refere há habilidades paranormais. Outros acreditam que seja uma simples marca de nascença em forma de lua crescente. Talvez ela venha a ter sangue de metamorfo em suas veias. Talvez ela venha a nascer entre os verdadeiros ciganos, quem quer que sejam *eles* (é desnecessário dizer que mais de uma tribo cigana reivindica o título). A ultima teoria, que está ganhando força rapidamente, é que ela talvez seja uma dhampir.

E assim os devotos vão se dispersando, cada qual para o posto de observação de sua escolha. Alguns vigiam as maternidades, outros acompanham discretamente as *kumpaniyi*

ciganas em seus trabalhos de parto. Os mais imprudentes tentam contatar os lupinos e convence-los de que tem interesses em comum nesse assunto. Poucos parecem se importar com o fato de que, de acordo com a interpretação habitual da profecia, a Ultima Filha não deve aparecer antes de os Antediluvianos retornarem e desfrutarem de um "reinado de mil anos". Dizem que agora é a hora de começar a vigiar. Quanto antes começarem, menor será a chance de deixarem passar os sinais do surgimento dessa mulher. Além disso, são muitas as interpretações deferentes para as profecias, e os Antediluvianos são ardilosos; quem pode garantir que o reinado de mil anos já não começou?

Assim que tiverem (presumivelmente) encontrado a Ultima Filha de Eva, os devotos precisarão decidir o que fazer com ela. Muitos concordam que ela deve ser protegida a todo o custo (embora os célicos ressaltem que a profecia não a indica explicitamente como "a ultima esperança para os *Membros*"); mas, dai em diante, as opiniões voltam a divergir. Alguns argumentam que ela deve ser Abraçada. Se é para ela salvar os cainitas, não deveria se tornar um deles? Outros devotos sugerem ensinar-lhe a magia do sangue dos Tremere, ou entrega-la a magos humanos para que seja educada nas artes místicas, ou ainda doutrina-la numa religião escolhida por eles. Vários deles acreditam que a mulher deva simplesmente ser observada de longe; afinal, supõe-se que o destino de cada um será cumprido, não importa o que se faça.

Toda e qualquer preocupação que a Seita do Crepúsculo possa ter com relação aos vampiros de sangue fraco envolve principalmente essa nova teoria sobre a dhampir. Seus integrantes percorrem grandes distâncias para confirmar relatos de nascimentos de dhampir e, apesar de suas intenções raramente serem hostis, podem se tornar uma grande amolação e atrair problemas. Já se postulou que a "marca da lua" talvez se refira aos poderes oraculares dos videntes, mas a maioria dos devotos rejeita essa idéia: afinal de contas, a profecia implica que a Filha portará a "marca da lua" ainda como mortal.

A SEITA DA ILUMINAÇÃO

Fundação: 510 d.C.

A Seita da Iluminação trava uma batalha solitária. Instituída por vampiros que, mesmo um milênio atrás, viram e temeram a direção que a sociedade dos Membros estava tomando, dedica-se a tarefa quase infrutífera de levar iluminação espiritual a raça cainita. Os devotos argumentam que somente transcendendo a Besta de uma vez por todas é que os vampiros serão capazes de abandonar sua eterna e essencialmente desastrosa guerra. Infelizmente, muitos dos líderes mais influentes da seita se encontram atualmente em torpor. Os integrantes remanescentes se esforçam para alcançar a Golconda, mas, deixados por sua própria conta, acabaram perdendo o rumo.

Surgiram agora dois "profetas" na seita, inimigos implacáveis um do outro. Ambos defendem o retiro monástico como solução para a Gehenna. Um deles insiste em que toda a seita deveria entrar em torpor e partir numa heróica demanda no mundo dos sonhos sob sua liderança. Sua rival atrai seguidores para o Himalaia, onde diz ter encontrado um segundo Éden, com florestas frutíferas capazes de nutrir os Membros e uma caverna de prodígios na qual as sombras encenam visões do fim dos tempos.



Alguns devotos permanecem céticos e reconhecem que o medo da destruição leva facilmente a demagogia e a impostura. Dizem que se afastar do mundo nessa hora de necessidade é a *última* coisa que os Membros deveriam fazer. Entretanto, a maioria dos atuais integrantes aderiu a um dos dois profetas.

Enquanto isso, os estudiosos do grupo passam suas noites tentando encontrar os Pergaminhos do Saber: treze rolos de pergaminho nos quais os fundadores da seita registraram toda a sua erudição séculos atrás. Os documentos desapareceram: quatro deles foram roubados durante a Batalha de Samarcanda, um se perdeu em algum ponto da Rota da Seda no século XI, e os outros oito foram contrabandeados para fora de Constantinopla pouco antes da invasão turca. Nenhum dos devotos atuais jamais viu os pergaminhos. No entanto, diz a tradição que, entre outras coisas, os pergaminhos descrevem os acontecimentos da Gehenna com extraordinário detalhamento. A seita financia inúmeras escavações arqueológicas em busca desse conhecimento perdido. Também procurou a ajuda do clã Assamita em várias ocasiões, mas os guerreiros do deserto afirmam ignorar o paradeiro dos pergaminhos.

Em sua maior parte, a Seita da Iluminação anseia por ouvir as palavras dos novos profetas de sangue fraco. Afinal, a revelação é sempre válida, não importa a fonte. Vários videntes foram abordados e até mesmo convidados para as reuniões secretas da seita, mas, até agora, todos declinaram do convite. Os jovens parecem ter medo, uma reação que intriga muitos membros da ordem. Não são todos eles almas pacíficas em busca da salvação? Mas alguns devotos murmuram que a relutância dos videntes apenas confirma aquilo de que suspeitavam o tempo todo: um traidor deve ter se infiltrado em suas fileiras, um malfeitor dissimulado que está tentando — e provavelmente com sucesso — perverter o propósito sagrado da seita e condenar todos eles a perdição.

OS ARIMATEIANOS

Fundação: 30 d.C.

A história dos arimateianos remonta às primeiras e terríveis noites após a crucificação de Cristo. Seus servos viram José de Arimateia correr contra o sábado, o sagrado dia de descanso e adoração que chegava; viram quando ele desceu o corpo da cruz e o depositou numa tumba; eles mesmos guardaram vigília na noite que se seguiu ao sábado, embora fossem obrigados a fugir, feridos pelo poder da força divina que fora liberada dentro do sepulcro. É o que eles dizem.

Vários Membros que naquela época viviam na Terra Santa se interessaram pelas histórias da ressurreição. Afinal de contas, se esse homem chamado Jesus era realmente tão santo a ponto de derrotar a morte, ele teria muito conhecimento a partilhar com os vampiros, especialmente o segredo para anular a maldição de Deus. No entanto, apesar dos diversos relatos de visitações divinas nos dias, semanas e meses que se seguiram à crucificação (ate mesmo *depois* da Ascensão no Monte das Oliveiras), nenhum vampiro poderia realmente alegar ter testemunhado um desses incidentes. Não demorou muito para que muitos Membros atribuissem a coisa toda a invencional humana.

Contudo, alguns ainda acreditavam e tinham esperança. Esses se espalharam aos quatro ventos, seguiram em segredo os

apóstolos, enviando relatórios sobre tudo que acontecia. Espionando as congregações cada vez maiores em Roma, Lyon e Colônia, ouviram falar dos milagres atribuídos a um cálice levado por Jose de Arimateia ao norte distante. O mesmo cálice que o Mestre usara na ultima ceia, segundo alguns; outros afirmavam ser o cálice que recolhera Seu sangue quando Ele teve o flanco ferido, ainda na cruz. Em todo caso, a esperança dos vampiros foi renovada. O cálice que recolhera o sangue do sacrifício de Cristo — mesmo que num sentido meramente ritualístico seria de fato uma poderosa relíquia para os sugadores de sangue. A intenção deles era encontrá-lo e descobrir seus segredos.

Infelizmente, não eram os únicos interessados. Quando se preparam para reclamar seu premio, este foi arrebatado por misteriosos guardiões cujas identidades e intenções permanecem até hoje um enigma. Mas os arimateianos não seriam facilmente desencorajados. Passaram os milênios seguintes à caça de toda e qualquer pista que prometesse levar ao cálice sagrado, ou o Graal, como hoje é chamado. Também tentam localizar outras relíquias da Paixão por várias razões: primeiro, para se armarem melhor contra o mal; segundo, para compreenderem melhor o sofrimento e o sacrifício de Cristo; e terceiro, para se beneficiarem de seja qual for a atração mística que possa existir entre esses objetos e o cálice. No entanto, essa é uma atividade em grande parte paralela.

Os arimateianos acreditam que o Graal tenha poderes incríveis, muitos dos quais remontam às lendas humanas sobre o tema. O Graal é o veículo definitivo da redenção e da transfiguração. O sangue divino contido nele pode remover qualquer macula de pecado, desde as marcas da diablerie a maldição dos Nosferatu e até mesmo o próprio Abraço. Talvez possa até conferir a verdadeira imortalidade ou poderes angelicais... Mas todas essas dádivas só podem ser alcançadas se aquele que as busca for puro de coração e propósito. Quase todos os integrantes da seita desprezam seu estado de não-vida e procuram se reconciliar com Deus. Mas não esperam conquistar a salvação apenas para suas almas: eles se atrevem a acreditar que se Caim, o Pai, bebesse do cálice, toda a raça dos vampiros poderia se redimir. Por isso investigam os boatos sobre as aparições de Caim com a mesma avidez com que estudam o Graal.

Como muitos arimateianos se recusam a gerar uma prole (é um pecado grave ameaçar uma outra alma), são obrigados a aumentar suas fileiras pela conversão. O resultado é uma mistura bem estranha. Alguns devotos irradiam uma santidade e um propósito inabaláveis, outros são penitentes aflitos que acabam de partir em suas demandas visionárias. Muitos adotam leis de pureza rígidas e bizarras que pregavam devoção, mortificação, a maneira exata de tomar a vitae e assim por diante. Ha, inclusive um boato de que um dos temidos Serafins da Mão Negra do Sabá seja um arimateiano.

A oportunidade de passar um ano com os arimateianos seria o deleite de um historiador da religião, pois suas práticas vem diretamente dos primeiros dias da Igreja Cristã. Não apenas isso, mas um dos líderes da seita afirma ter morado em Jerusalém na época da Paixão de Cristo. O ritual mais sagrado dos arimateianos é uma versão da Eucaristia na qual o vinho sacramental é substituído pelo sangue de um cordeiro. Os praticantes alegam que provar do cálice de sua Comunhão é uma experiência mais doce que o próprio Beijo.



Recentemente (isto é, nos últimos séculos), os arimateianos começaram a trocar seus conhecimentos com um outro grupo muito menor que também estuda a cultura do Graal, mas só aquela derivada do mito celta. Apesar dos arimateianos naturalmente desconsiderarem a idéia de uma origem pré-cristã para o Graal, reconhecem que esses estudiosos cainitas estão essencialmente a procura do mesmo esclarecimento e da mesma cura. As relações entre os grupos irmãos até agora foram extraordinariamente afáveis. Resta saber se a iminente Gehenna fará com que se separem ou se unam definitivamente.

As Seitas Lilithianas

Fundação: data desconhecida

O plural é intencional. Não existe uma "verdadeira" seita lilithiana, não importa o que esse ou aquele grupo venha a afirmar. Ao contrário, Lilith é venerada por dezenas de pequenas seitas distintas que, apesar de tudo, tem uma filosofia comum e chegam a cooperar entre si quando necessário.

Aqueles de fora chamam as vampiras que seguem Lilith de Lilins, em homenagem a própria Mãe Sombria. Entretanto, as Lilins geralmente se autodenominam "Bahari" (Baham, no singular), em homenagem a Ba'hara, o Terceiro Jardim de Lilith,

também conhecido como o Jardim do Sofrimento (os dois primeiros jardins definharam tempos atrás; a própria Lilith destruiu um deles num acesso de fúria, e o outro foi destruído por Caim e pelos Antediluvianos, que também assassinaram os filhos de Lilith).

Em todo caso, as Bahari vêem Lilith, a primeira esposa de Adão, como a personagem mais poderosa do drama primordial, suplantando Adão, Caim e até mesmo o próprio Criador, todos considerados os consortes traiçoeiros da Mãe. E, o que é mais importante, ela é a parte verdadeiramente injustiçada. Assim, quando chegarem as Noites Finais, caberá somente a ela a vingança. Ela vai elevar os oceanos e convocar seus filhos-demonios. Todos os que declararem aliança ou afinidade ao marido que a violou, ao Deus que a baniu ou ao amante que a traiu serão reduzidos a nada. E, então, um novo mundo, o mundo de Lilith, tomará forma no vácuo resultante.

Portanto, as Bahari, que certamente pretendem sobreviver a essa transição de uma forma ou outra, renunciam aos laços de parentesco com Caim e "renascem" a serviço de Lilith. A Trilha de Lilith consiste de duas devoções complementares. Primeiro, as Bahari desejam sofrer como a Mãe sofreu e, assim, seguir-lhe o exemplo no caminho da transcendência; segundo, ajudam outros a encontrar a iluminação pelo mesmo método. Rejeitam o moralismo enfadonho d'O Livro de





Nod e estudam um cânone alternativo, as *Revelações da Mãe Sombria*, uma caótica coletânea de visões, canções e tradições orais interligadas apenas por um único fio, o chamado subconsciente e monótono da primeira mulher: *ahi hay Lilitu*.

Apesar da quantidade desproporcional de vampiras Bahari, especialmente entre as Hierofantes (clero), muitos vampiros homens também decidiram se juntar a seita. As seitas lilithianas raramente restringem a adoração a Mãe Sombria somente aos Membros. Místicos humanos e outros habitantes das sombras seguem a Trilha de Lilith. Os que estiverem dispostos a deixar de lado a segurança da ilusão e mergulhar nas chamas libertadoras da verdade e do sofrimento podem encontrar lugar entre os novos filhos de Lilith.

Como os membros da Seita do Crepúsculo, algumas Bahari procuram "a ultima filha de Eva". No entanto, geralmente pretendem destruí-la, e não ajuda-la. Nas lendas humanas, os filhos de Lilith (isto é, os monstros/demônios) e os filhos de Eva (isto é, a raça humana) estão em eterna oposição, inimigos por natureza. Portanto, concluem essas Bahari, a Ultima Filha pode ser a ultima nêmesis de Lilith, a única capaz de se colocar no caminho da Mãe. Há quem diga que essa mulher não passa de ficção, mas uma mentira da escritura nodista. E mesmo que ela seja uma pessoa real, como poderia um dos patéticos descendentes de Eva sequer sonhar em impedir um ser que aprendeu a eclipsar o próprio Jeová?

Devido a essas crenças primitivas, as Bahari geralmente pertencem ao Sabá — isso quando juram fidelidade a uma das facções —, muito embora as convicções nodistas da Espada de Caim levem comumente a rotulação das Lilins como hereges, infernalistas ou coisa pior. Além disso, pelo menos alguns dos agentes infiltrados da Camarilla também servem as seguidoras de Lilith. Para obter mais informações sobre Lilith, sua Trilha e suas seitas, consulte os suplementos **Revelations of the Dark Mother** e o **Guia do Sabá**.

As Seitas dos Videntes

Fundação: noites de hoje

Essa é outra categoria abrangente que contém um número pequeno, mas cada vez maior de grupos em todo o mundo. O aparecimento de vampiros de sangue fraco com uma compreensão estranha e inexplicável da Jyhad tem causado consternação em vários círculos, mas, em outros meios, os videntes são aclamados como figuras messiânicas capazes de conduzir os Membros a uma nova era de paz e sabedoria.

Apesar de algumas dessas seitas serem organizadas e lideradas por videntes, é mais comum um ancião atuar nos bastidores enquanto o vidente assume uma posição análoga a do vizir. Os vampiros da era pré-científica, fascinados com todos os tipos de oráculo e profundamente tocados pelas previsões de um julgamento iminente, podem se dispor a superar a desconfiança em relação à ralé vampírica em sua busca pela verdade, mas não tem a menor intenção de renunciar ao controle sobre as operações.

Algumas seitas podem se vangloriar de possuir vários videntes. Nesses casos, os videntes logo se tornam uma seita coesa e dissimulada dentro da outra. Seus métodos de adivinhação variam de bizarros a absolutamente esquisitos (um grupo em Montreal conduz sessões em torno de um tabuleiro de

ouija comprado na esquina; outro, em Paris, apresenta suas descobertas exclusivamente em intricadas colagens artísticas). Mesmo assim, seus seguidores e benfeiteiros acreditam piamente em suas visões.

Os Arautos da Estrela Rubra

A mais famosa seita de videntes do mundo e também uma das mais recentes. Os Arautos da Estrela Rubra, assim batizados devido à estrela que apareceu no começo de 1999, pouco antes da "semana dos pesadelos" e da grande enchente em Bangladesh, orgulham-se de sua receptividade. Todos os Membros que desejam comparecer as suas reuniões, que são divulgadas tanto quanto o possível dentro dos limites impostos pela Máscara, estão convidados. Estabeleceram como missão convencer o resto de sua raça de que o fim está muito mais próximo do que se costuma acreditar e que as diferenças *precisam* ser postas de lado *agora*, caso os vampiros queiram sobreviver.

A líder da seita, V. Harriet Bakos (o "V." é de *Vampiresa*, mas ela raramente se deixa chamar assim), não é vidente e nem mesmo vampira. No entanto, ela afirma ser uma dhampir: filha de uma cigana e de um Ravnos. Além disso, ela geralmente entra em transe e delira com visões muito semelhantes aquelas relatadas pelos videntes sob sua tutela. Em todas as suas visões, a estrela tem papel relevante como a luz-guia de uma criatura inconcebivelmente maligna que deveria chegar a Terra ainda em 1999. Apesar de só os Membros com um nível suficiente em Auspícios enxergarem a estrela, a aparição da mesma perturbou tanto a sociedade vampírica que esta recebe essa profetisa híbrida com menos hostilidade do que seria de se esperar (consulte o Apêndice deste livro para obter mais informações sobre Harriet Bakos, a Estrela Rubra e a Semana dos Pesadelos).

As reuniões da seita presididas de fato por Harriet ou pelos seus videntes tendem a ser místicas e teatrais, conduzidas com todo o aparato ceremonial de uma sessão espírita. As demais, porém, organizadas e moderadas por seus confidentes, geralmente parecem convenções de observadores de OVNIs, repletas de apresentações de diapositivos, teorias da conspiração, palestras e panfletos foto copiados. Os integrantes atuais são principalmente vampiros muito jovens — inclusive muitos de sangue fraco — e careçais, mas o obstinado recrutamento da seita começa a dar resultado e se vê ocasionalmente um ou outro ancilla (provavelmente espionando a serviço de um de seus superiores, mas os arautos preferem ser espionados a ignorados).

No momento, a seita tem cinco videntes, e a própria Harriet tem viajado por todo o Hemisfério Ocidental em busca de outros. No Brasil, foi abordada por alguns vampiros, supostamente integrantes de um grupo Tremere chamado "A Ordem da Wyrm". Disseram-lhe que a Estrela Rubra é obviamente o olho dessa Wyrm, que eles identificam como "a senhora deste mundo". O aparecimento do astro deve ser interpretado como um sinal de que a Wyrm está prestes a dar início a sua missão sagrada de limpar a Terra para o novo reino que virá. Sacrifícios de apaziguamento devem ser feitos imediatamente, pois só os poucos escolhidos sobreviverão. Ela ouviu as teorias deles durante metade da noite, depois mandou-os embora com alguns comentários depreciativos sobre os homens e suas serpentes de um olho só. Um representante Tremere do Conselho dos Sete garantiu a Harriet que não existe tal ordem no clã, mas, desde então, a dhampir e seus seguidores geralmente sentem que *alguma coisa* observa de perto os seus movimentos...



MANIAS RELIGIOSAS

Para alguns vampiros, uma seita já é organização demais. Talvez tenham sucumbido a instabilidade dos Malkavianos. Talvez tenham simplesmente enlouquecido depois de tantos anos de repressão a seus sentimentos e instintos. Talvez nunca tenham sido muito favoráveis a respostas racionais. Seja qual for à razão, a histeria religiosa invadiu a sociedade dos Membros como um vírus, multiplicando-se e assumindo centenas de formas diferentes:

• **Movimentos de Penitência:** Autoflagelação, perfurações, jejuns e até mesmo rápida exposição ao sol — qualquer tipo de mortificação, humilhação ou mutilação poderia servir a um vampiro tentando expiar seus pecados antes do fim do mundo. Os Membros do Sabá e de varias seitas (especialmente as lilithianas) também usam esses métodos para por a prova a força de sua carne e a firmeza de seu propósito. Em todo caso, um ceremonial considerável pode acompanhar o masoquismo. Os integrantes de um bando de guerra no México decoram uns aos outros com belas escarificações que representam seus feitos passados, os bons e os maus, enquanto o príncipe Matusalém de Colônia exige que os suplicantes de sua corte se dirijam a ele como "miserável herege" e lhe dêem cinqüenta chibatadas antes das audiências.

• **Imitação:** Por mais blasfemo que possa parecer, muitos anciões encontram um estranho consolo na adoção do aspecto e do comportamento exteriores de seus profetas e santos prediletos.

Alguns vestem as túnicas dos monges e raspam as cabeças. Outros jejuam, lavam os pés dos desabrigados, caminham sobre brasas, doam todas as suas posses, cobrem-se com cinzas e hábitos de penitencia, crucificam-se de cabeça para baixo etc. Muitos embrenharam-se pelas matas e nunca mais foram vistos. Os mais jovens chegam a zombar da idéia de que alguns gestos vazios possam anular séculos de perversidade, mas os Membros que se entregam a essas práticas são de uma época em que os homens mundanos se escondiam sob o hábito dos monges, esperando sinceramente que o Todo-Poderoso se deixasse enganar pela mudança de trajes. Além disso, quando o fim e quase certo, um pouco de segurança espiritual é melhor do que nada, *n'est-ce pas?*

• **Dança:** Alguns Membros ainda se lembram da mania dançante que se apoderou da Renânia na época da Peste Negra Dizendo-se possuídos e gritando nomes de demônios, ou narrando visões fantásticas de Maria e Jesus, inúmeros camponeses pulavam e giravam até a exaustão sem qualquer razão aparente. Os dançarinos modernos raramente declaram ter presenciado revelações místicas, mas não são menos veementes em seus rodopios. Essa mania é especialmente popular entre os Membros mais jovens — Algaravias Brujah inteiras degeneraram em danças frenéticas e desarticuladas —, mas os anciões não estão imunes. Em Boston, os mortais curiosos foram obsequiados com uma reencenação espontânea de danças da fertilidade e da morte ha. muito esquecidas durante a inauguração de uma pequena galeria de arte.



R H Y



• **Choro:** Extremamente perigosa para a Máscara, esta é a mania mais difícil de se controlar, pois aparece e desaparece muito rápido. Tampouco ocorre em grande escala, como muitas das outras. Uma certa noite, um ancilla Toreador de repente começa a chorar num Elisio. Na semana seguinte, um primôgeno Tremere que em quatro séculos não esboçou sequer um sorriso se vê derramando lagrimas de sangue incontroláveis numa banca de jornal. Um mês depois, um ancião Setita que mal conhecia os outros dois se desfaz em soluços nos braços de sua perplexa vítima. Um a um, os candidatos mais improváveis vão sucumbindo, abalando toda a população vampírica de uma cidade.

UM POUCO DE POLÍTICA: A REAÇÃO DOS MEMBROS AOS DE SANGUE FRACO

E você conhecera estes últimos tempos como o Tempo do Sangue Fraco, anuncia o Livro de Nod, e prossegue, no mesmo versículo: você irá conhecê-los como os sem Clã, que virão a reinar. Se os de sangue fraco conhecessem o papel que lhes foi profetizado nas Noites Finais, compreenderiam em parte o rancor, a loucura e o pavor que acompanharam sua chegada, mas só em parte.

As gerações mais altas violam todos os limites que os Membros consideram sagrados. Como Caitiff (em sua maior parte), desafiam as distinções entre clãs e seitas; como vampiros de sangue fraco, ameaçam confundir ate mesmo a linha divisória entre os vivos e os não-vivos — e seus filhos dhampir são naturalmente a personificação definitiva dessa transgressão. Mesmo assim, quase todos os foros da sociedade vampírica se acham divididos quanto à maneira de resolver a questão dos vagabundos. Debates acalorados tem lugar igualmente nas reuniões anarquistas e nos saraus dos anciões, e a solução não promete ser simples.

A CAMARILLA

Bom, eu entendo que aqueles com pianos paranóicos milenares sintam-se frustrados com a demora, mas essas coisas levam tempo. Acho que o clã se saiu bem expondo varias questões complicadas durante nossos debates oficiais sobre o assunto. Veja só o tempo que durou o Concilio de Trento, e estamos falando de seres humanos! Além disso, ainda temos uns bons doze anos antes de precisarmos apresentar nossas recomendações ao Circulo Interno no próximo Grande Conclave. Com um pouco de sorte, a maioria desses porqueirinha já terá morrido até lá...

— Horacio, Idealista Brujah

A classe política mais abrangente da sociedade vampírica e necessariamente a mais refratária, especialmente quando se trata deste assunto. Atualmente, a política da seita é aceitar qualquer vampiro que respeite as Tradições e obedeça ao princípio da cidade (a menos, é claro, que ele seja ilegítimo; nesse caso, sua não-vida é sacrificada para expiar os pecados de seu senhor).

Contudo, alguns Membros da Camarilla argumentam que os de sangue fraco deveriam ser exterminados antes que se juntassem

aos anarquistas ou ao Sabá. Outros defendem a visão tradicional e declaram-se dispostos a conviver com os vampiros de sangue fraco que respeitem as leis. A maioria continua indecisa. Sabem apenas que essa jovem rale imprudente está invadindo sua praia, e eles querem o lugar desinfetado a todo o custo.

Como a Camarilla acredita oficialmente que a Gehenna é um mito e Caim e os Antediluvianos estão mortos ou irremediavelmente entorpecidos, também é necessário negar qualquer idéia maluca sobre sinais e presságios. Contudo, os de sangue fraco são indiscutivelmente perigosos por si só.

Em primeiro lugar, eles só fazem aumentar o problema populacional. À medida que mais e mais Membros se alimentam, proliferam e disputam territórios, as chances de uma violação irreparável da Máscara crescem astronomicamente. Será que um débil vampiro de sangue fraco, completamente inexperiente, conseguiria reunir crueldade suficiente para matar suas vítimas? Conseguiria prender-lhes o olhar e faze-las esquecer? Não? Então, como vai impedi-las de contar o que viram? Alguns vampiros de sangue fraco não conseguem nem ao mesmo transformar suas fontes em carniçais e prende-las pelo laço de sangue. E quanto à crianças da noite que, em sua ignorância, subvertem completamente a Máscara, deixando que pais, namorados e psiquiatras conheçam seu pequeno segredo?

Em segundo lugar, os poderes incomuns dos novatos fazem deles uma perigosa incógnita. Mais uma vez, a ameaça a Máscara é considerável: os Membros capazes de imitar os vivos com mais sucesso que outros vampiros e que, por isso mesmo, decidem permanecer na sociedade humana são muito mais vulneráveis a proximidade dos mortais. Mas, deixando isso de lado, o que fazer com os videntes que conseguem arrancar os segredos mais recônditos de um ancião em questão de segundos? Como a paz e a civilização poderão persistir nessa atmosfera de honestidade? E os dhampir, quando é que se tomarão providencias quanto a *isso*? E se os poderes do sangue forem transmitidos aos seus descendentes? Será que os cainitas um dia terão de enfrentar uma raça humana em ascensão, fortalecida pela vitae imortal?

A discussão publica se concentra nessas questões. Mas, sob a superfície, assuntos ainda mais complexos estão em pauta. O advento dos de sangue fraco tem despertado emoções dolorosas e conflitantes em muitos cotações não-vivos. Embora nunca venham a admiti-lo, os vampiros geralmente nutrem profundos ressentimentos pela vida que deixaram de usufruir. Sentem falta dos filhos mortos ou choram pelos que nunca tiveram. Contemplam com saudade, e mesmo um pouco de morbidez, os prazeres da carne. Olham para seus corpos estéreis e vêem cadáveres repulsivos com os quais não sentem mais nenhuma ligação vital. Consideram a luz do sol não só o castigo de Deus para os cainitas, mas também uma bênção para os mortais, e desejam ser abençoados novamente. Para eles, é muito tarde. E agora, esses *parvenus*... Aqui estão criaturas — chupadores de sangue como eles — a quem Deus devolveu essas dádivas. *Por quê??*

Os Membros da Camarilla, com seu patente (apesar de abstrato) respeito pela "humanidade", são especialmente vulneráveis a esse tipo de melancolia — e a fúria invejosa que inevitavelmente a acompanha. Se o Circulo Interno desejasse, poderia facilmente aproveitar esse...



ressentimento, bem como os mudos temores escatológicos, para voltar ainda mais a opinião da seita contra as gerações mais altas. Alguns anciões dizem que a seita já embarcou nesse curso: emitiu recentemente um decreto justificando a reinstituição dos algozes e há rumores de que planeja propor a excomunhão geral dos de sangue fraco, incluindo os dhampir, no próximo Grande Conclave. Poderia ser esse o primeiro passo para um massacre, um tipo de Caçada de Sangue em massa no qual todos os Membros da Camarilla reclamariam a vitae disseminada por suas proles devassas?

Se qualquer um dos clãs da Camarilla chegou a um consenso interno sobre a questão dos de sangue fraco — um acontecimento improvável dada a natureza mais familiar que corporativa dos clãs —, ainda não o apresentou. No entanto, isso não desencorajou os teóricos da conspiração. As Hárpias murmuram que os Malkavianos estão reunindo secretamente videntes de sangue fraco a fim de doutriná-los e treiná-los para alguma missão inescrutável. Os Tremere têm sido acusados de criar vampiros de sangue fraco com o propósito expresso de fazer experiências com eles, uma acusação negada veementemente por Viena.

OS ANARQUISTAS

Nao 'to nem ai pra doença da mãe dela, nem pro quanto a gente era unido antes. E duro pra você, né? E eu? E a Grade? Ter que ver vocês dois naquela melação toda na droga do funeral dela? Vai, cai fora daqui. Se a gente te pegar aqui no bairro de novo, 'ce 'ta morto. E vê se leva o maldito cachorro!

— Benny Zubrowski, líder anarquista

Alguns podem pensar que os anarquistas são os aliados naturais dos de sangue fraco. Afinal de contas, aqueles são responsáveis pela geração de boa parte destes. Contudo, os novos vampiros são geralmente considerados imãs da desgraça, um convite para o alvo, e, portanto, são rechaçados. Além do mais, os neófitos que falharam ao tentar Abraçar podem se tornar surpreendentemente rancorosos.

Deceptionados, voltam-se para seus irmãos mais afortunados e os acusam de guardar segredos. Essas rivalidades já desmancharam vários ninhos anarquistas.

Os visionários anarquistas finalmente se deram conta — e já não era sem tempo — da possível utilidade dos de sangue fraco e agora tentam disseminar uma retórica mais conciliatória. No entanto, até agora ninguém lhes deu ouvidos. Os rebeldes estão cansados. Perderam o ímpeto, assediados de todos os lados por anciões truculentos e pela dura realidade. Recentemente, uma onda de pactos suicidas entre os membros das gangues anarquistas veio a tona, com grupos de quatro ou cinco deles caminhando de mãos dadas rumo ao sol nascente ou providenciando para que seus refúgios sejam incendiados enquanto dormem. Aqueles que resistem acolheriam de bom grado uma nova raça de salvadores, mas convencê-los a acreditar será uma tarefa difícil.

O SABÁ

Foi o que eu falei pra ele. "E eu tenho cara de babá?" Maldito bispo. Conheço esse jogo. Lembra daquele moleque chato que 'ce conheceu da última vez que a gente 'teve em Jersey? Onde 'ce acha

que ele 'tá agora? Morto, claro. Três malditos anos de sangue e suor, e no que é que deu? Uma grande mancha vermelha na calçada. Pelamordedeus, a gente e o Sabá, não a Missão Batista para Lamedores Cabeçudos.

— Yvonne, vampira Lasombra, sacerdote de bando

O Sabá possui mais estudiosos nodistas que a Camarilla e os clãs independentes juntos. Desde suas primeiras noites, a seita vê a Gehenna como o momento histórico para o qual foi especialmente criada com o objetivo de antecipá-lo. Naturalmente, encontrou nas gerações mais altas um campo farto para debates e teorias.

Os nodistas insistem em que os dons dos vampiros de sangue fraco são demasiado portentosos para se ignorar; eles devem ser trazidos para a seita ou mortos. Assim, muitos prisci e arcebispos ordenaram que seus subordinados atraíssem os novatos. No entanto, os vampiros de sangue fraco que aceitam o convite podem muito bem achar a não-vida no bando dura demais para sobreviver por muito tempo. Não há e nunca houve espaço para o erro e a fraqueza, e muitos membros regulares do Sabá não gostam da idéia de que devem se encarregar dos jovens ignorantes só por causa da interpretação de uma escritura pretensiosa produzida por um pedante antiquado. Além disso, os vampiros de sangue fraco não são o toque de despertar dos Antediluvianos? O Sabá gosta de se vangloriar de que recebe a Gehenna de braços abertos, de que o verdadeiro guerreiro não teme a batalha. Mas, na realidade, alguns membros da seita não tem certeza se estão preparados para enfrentar os furiosos Antigos.

O problema maior é que os vampiros de sangue fraco representam involuntariamente um desafio direto a ideologia do Sabá. Toda a filosofia da seita foi erigida em torno da idéia de que os vampiros estão um degrau acima da humanidade e que se comportar como um ser humano é admitir inferioridade. Muitos integrantes do Sabá não pretendem abrir mão dessa consoladora ilusão agora que sua hora extrema está próxima e, assim, podem muito bem destruir todo e qualquer vestígio ofensivo de realidade que encontrarem. Isso com certeza inclui vampiros que tomam banhos demorados e não conseguem parar de comer pipoca. Aos candidatos em potencial, cuidado.

ASSAMITAS

Silêncio, infiel. Estive observando e sei que esta existência é dolorosa para você. Como não haveria de ser? Você está preso entre dois mundos, mas não pertence a nenhum deles. A sua filhinha... Ah, para ela é ainda pior. Eu disse que andava observando. Mas, veja bem, ela pode ser útil; você, não. Por favor, não se preocupe. Logo você voltará a pertencer a um único mundo — o próximo —, e ela será criada de acordo com a verdadeira fé. Não vai me agradecer?

— Omar, rafiq Assamita.

Nestas noites atribuladas, os clãs independentes são mais temidos do que nunca. Embora sempre tenham sido uma ameaça, ao menos antigamente podia-se esperar que eles permanecessem nos próprios territórios duramente conquistados. Mas os Assamitas se livraram da maldição que outrora os sujeitava. Libertos, eles prometem causar mais derramamento de sangue na próxima década que nos últimos séculos de Jyhad.

Querida H érmia,

Perdoe-me pelas vergonhosas falhas e lacunas em nossa correspondência. Omo deve saber, muitos assuntos urgentes andam se intrometendo na minha costumeira solidão e já não tenho mais o tempo que deveria ter para conferenciar com meus pupilos na irmandade. Mas antes que tenha pena de mim, peço-lhe que volte suas preces para o nosso pobre L asconde. A final, ele foi encarregado de despertar os corpos, as mentes e os sentimentos de muitos de nossa espécie – ainda mais antigos do que eu e tão rancorosos quanto. Se ele falhar, a noite que há de vir será realmente tenebrosa!

Se bem me lembro, você me pediu em sua última carta que lhe explicasse o verdadeiro segredo da J yhad. Ora! É uma tarefa e tanto essa que você me impõe. Não é de se admirar que eu tenha levado alguns anos para responder. Mas, não importa. Pelo que sei não existe um único segredo verdadeiro e eu desconfiaria se alguém dissesse o contrário. Existem, entretanto, milhares de pequenos segredos que podem ser descobertos por um observador paciente no devido tempo.

E mais, o simples raciocínio indutivo é tão útil quanto qualquer outra coisa. Não admitirei preguiça de sua parte, ainda me lembro daquela jovem brilhante no simpósio! Use a cabeça! Pessoalmente descobri que ao contemplar a J yhad, é melhor ter em mente as circunstâncias naturais de cada geração, pois não importam as metas e os ideais a que aspiramos, sempre somos tolhidos pelas circunstâncias.

Deixemos os Antigos de lado por um momento, pois, no fim das contas, o jogo é deles e seus estratagemas são tantos e tão diversos quanto as espécies de aves. Em vez disso, passemos diretamente a progénie dos Antediluvianos. Considere a condição da Quarta Geração. A eles pertence a dúvida e quase exclusiva distinção de ter visto os Antigos em carne e ossos, de conhecer seus rostos, suas vozes, suas afeições e inimizades. Alem do mais, assim como conhece os antigos, também são conhecidos: sim, até os menores segredos de suas vidas como mortais. Isto os coloca numa posição nada invejável vis-a-vis a J yhad. A final, para quem seu senhor se volta quando em necessidade: Você seria capaz de desafiar um deus que lhe chama pelo nome?

Certamente à medida que os Antigos se agitam à situação só pode piorar para nossos infelizes ancestrais. O sussurro discreto das mentes adormecidas de seus anciões vai se tornar mais estridente, o que antes era um desejo vago e expresso pela metade vai se transformar numa exigência feita em nome do amor, do Sangue, de uma dívida grande demais para ser saldada. Como poderia ser diferente? Eles devem e vão obedecer, e não há sentido algum em recriminá-los.

Voltemo-nos agora para a Quinta Geração, da qual posso falar com mais autoridade. Nossa situação é ligeiramente diferente. Sim eu encontrei o senhor de meu senhor uma vez, mas isso foi eras atrás e a conversa foi breve. A falta de intimidade e um vínculo consangüíneo mais fraco implicam uma obrigação menor, ou ao menos um senso de obrigação reduzido. Estamos próximos o suficiente para enxergar as estratégias dos Antigos em ação, próximos o suficiente para servir, questionar, espionar e expor. Ainda assim estamos distantes o suficiente para que a retirada seja uma possibilidade tentadora. Para nós, é mais fácil resistir aos nossos senhores do que eles aos deles. Portanto, não é de se admirar que formemos a maior parte do Inconnu.

Discutimos entre nós, enquanto ainda podemos nos dar a esse luxo. Alguns afirmam que nossa principal obrigação é sobreviver. Esses anciões desejam que saímos de circulação, esperemos a guerra terminar e então nos apresentemos para a reconstrução. Dizem que, com o tempo, tudo é possível – até mesmo impedir os Antigos –, mas fizemos muito pouco até agora. É tarde demais para meias medidas, e somos obrigados a esperar o fim deste maldito ciclo.

E há quem diga que, a menos que começemos a exercer um papel ativo agora, não haverá uma raça vampírica e nem mesmo uma raça humana para se salvar no final. Dizem que somos capazes de romper a longa cadeia de dominação, pois somos fortes o bastante, tanto como indivíduos quanto como irmandade, para sermos nossos próprios mestres.

Você sabe como me sinto em relação a esse assunto, querida H érmia.

Passemos a seguir, a sua geração, e aquelas imediatamente abaixo. A Sexta e a Sétima e a Oitava: os autoproclamados príncipes de nossa espécie. Poucos estão cientes, como você, da futilidade dessa glória. Em sua ignorância, encolhem os ombros ao mencionar J yhad, ou chegam a considerá-la uma ficção, uma manobra fantasiosa com a qual seus senhores tentam escravizar-lhos mesmo muito depois de terem alcançado a maioridade. Aqueles que acreditam realmente nos Antigos caminham as cegas pelas brumas do ocultismo formando suas seitas e escrevendo seus tratados, entesourando as páginas do Primeiro Livro. Mas, a despeito de seus esforços, não há como descobrirem a verdadeira vontade de nossos antepassados! Agradeça aos seus deuses protetores. H érmia, por ter sido trazida ao nosso rebanho, por ter sido considerada confiável, por você ter a força para abdicar ao efêmero poder mundano em nome do esclarecimento. Use o esclarecimento pobre e preguiçoso, eu sei. Mas você verá como até mesmo uma fração da verdade pode brilhar nas noites escuras que estão por vir.



S e ao menos pudéssemos combinar o ardor das gerações intermediarias com o conhecimento acumulado da minha... E ntão a vitória seria quase certa. M as poucos dentre os seus procuram e poucos dentre os nossos oferecem. A i de nós.

D evo retornar ao meu assunto. A medida que se afasta da nascente, o rio de S angue enfraquece, e a ignorância aumenta mil vezes mais mas, pelo menos os nossos jovens – A N ona G eração e as seguintes – estão cientes de suas limitações. M uititas associam-se aos seus superiores como servos e ministros. Os demais lutam sozinhos, fugindo das teias da sociedade dos M embros. E m todo caso, buscam a sobrevivência – e não o poder -, e sua esperança é tão vã quanto a de seus progenitores.

E mesmo assim, H érmia, sem duvida você já começou a ouvir as historias. A ssim como o homem moderno aprendeu a criar formas primorosas a partir da substancia dos elementos, o vampiro moderno parece estar desenvolvendo artes inteiramente novas a partir de nosso S angue envelhecido. E ssas crianças fracas mas infinitamente criativas clamam por reconhecimento – e talvez estejam certas em exigir nossa atenção.

E squeça a aversão natural e pense comigo, ó minha pupila. É verdade que toda nação de Caim carrega o próprio fardo. Pergunte a qualquer vampiro sobre seus semelhantes nos outros clãs e ele citará dezenas de antigas lendas para provar que a maldição do patriarca recai sobre todos eles. O interessante é que só os N osferatu parecem dispostos a incluir a si mesmos nessa execração geral! O clã N osferatu também é o único a admitir que tem seu próprio senhor...mas isso é assunto para outra carta. N aturalmente estou omitindo do presente argumento certos clãs que não passam de aspirantes a esse titulo.

E ntão, o que dizer dos mais jovens? R epito, eles podem ser fracos mas ao menos não tem defeitos de seus senhores. E les simplesmente desdenham esse legado sórdido. A lém do mais, tem carta branca para utilizar seus poderes, dedicando-se ora a isso ora a aquilo como bem entenderem. S erá que conseguiram, como alguns alegam, obter a benção de nosso P ai vampírico?

Ou será só uma progressão natural? M encionei há pouco um rio de S angue. V ocê bem sabe quando um rio é caudaloso e rápido, próximo da nasce, só uma catástrofe ou a ação dos séculos podem remove-lo do leito a que está acostumado, a altura dos afluentes, onde a corrente se reduziu consideravelmente, as mudanças de curso são muito mais fáceis e freqüentes. N aturalmente é muito mais cômodo acreditarmos nisso, pois você e eu não somos obrigados a desafiar o orgulho que temos naquilo que nos distingue como B rujah e L assombra. H á que tomar cuidado com o comodismo!

V eddartha acha melhor ignorar os sem clã e deixa-los como um aperitivo para o festim das eras...Podem saciar e mastigar a terrível sede dos A ntigos a um custo muito pequeno para nossas reservas de força e sabedoria. D evo confessar minha divergência, mas você sabe que sou um nodista convicto e não consigo deixar de analisar as profecias em meu tempo livre.

U ltimamente, tenho tido um sonho recorrente. E stou com o meu senhor e estamos tomando notas enquanto observamos o luar por meio de um prisma de cristal. E le olha para mim e diz "O luar é o mais puro, mas o arco-íris é uma promessa". O estranho é que eu me lembro realmente de ter tido essa conversa com ele. V ocê com certeza conhece a lenda hebraica a respeito do arco-íris, a promessa de J avé de que jamais haveria outro dilúvio. Poderíamos evitar tudo isso afinal? Posso ousar ter tamanha esperança agora que já ouço o bramido das águas? H érmia, sou obrigado a contar com você para reprimir as fantasias de um velho. D iga-me que sou um tolo.

Contudo, comecei a estender minha mão, cuidadosamente, da mesma maneira mais gentil possível, esses jovens se assustam e fogem como ratos silvestres ao ouvir os passos do caçador. S e forem eles realmente os escolhidos de Caim suas vozes precisam ser ouvidas no simpósio e nós precisamos escutar. A ntes que você objete lembre-se de que suportamos pacientemente a licenciosidade da prole de M alkav durante tantos e tantos anos. B em, talvez os nossos encarquilhados oráculos criem juízo com um pouco de competição!

D evo dar um fim as minhas divagações e terminar esta carta minha querida. F oi um prazer imaginar seu rosto grave, brilhante como mármore polido a luz de velas, imagina-la forcando os olhos diante da minha terrível caligrafia, mas o tempo é escasso. V ocê bem sabe o quanto. E eu sei que você me perdoará e pensará em mim enquanto cuida de suas inúmeras obrigações, assim como minhas preces acompanham você. A té nos encontrar de novo, continuo um seu criado, em eterna solidariedade.



Os de sangue fraco correm ainda mais perigo que os demais. A Trilha do Sangue, seguida pelos Assamitas consumados, defende que o sangue de um vampiro precisa sempre se fortalecer caso ele sonhe alcançar a verdadeira iluminação. Como as gerações de sangue fraco obviamente tem pouca ou nenhuma esperança de um dia atingir esse estado abençoado, devem servir de sustento aos mais dignos. E por que não? Se uma quantidade suficiente de seu sangue diluído for absorvida, talvez se possa aprender alguns de seus poderes exclusivos. A prole de Haqim insiste no fato de que precisará dessa força nas batalhas que estão por vir.

GIOVANNI

Ora. Vossa Alteza certamente não acredita nas difamações de nossos inimigos. De todos os clãs de Caim, somente o nosso tem um controle impecável dos assuntos domésticos. Nunca Abraçamos sem a permissão de nosso ancião, nem concedemos nossas dádivas a estranhos. Já que somos tão cuidadosos com a pureza de nosso Sangue, por que deveríamos nos encarregar da ralé e da gentalha dos outros clãs? Só porque sou estrangeira... O que? Feitiçaria? Vossa Majestade, um Necromante só se ocupa daqueles que já estão mortos.

— Elisabetta Putanesca, embaixadora Giovanni em Nova Orleans

Os Giovanni não tem muito com que se preocupar no que se refere ao enfraquecimento do sangue em suas fileiras. O clã é simplesmente muito jovem para ter se multiplicado a esse ponto, principalmente pelo fato da maioria se recusar a Abraçar alguém que não seja um parente. No entanto, como não devem fidelidade a ninguém de fora, não sentem o menor remorso em seqüestrar a prole desgarrada dos *outros* se assim o desejarem — e agora são acusados de fazer exatamente isso. Afinal, como Necromantes, faz sentido eles se interessarem por vampiros que alegam ter adquirido uma intuição sobrenatural durante sua breve Jornada pela morte. No mínimo dez videntes desapareceram convenientemente e de maneira muito suspeita em conhecidos centros de poder dos Giovanni, em particular no Norte da África e na Nova Inglaterra. Mas os Giovanni permanecem de boca fechada sobre o assunto, como de praxe. Todos os vampiros da Camarilla e do Sabá sabem que, nos últimos tempos, muitos Giovanni tem aparecido em lugares onde não deveriam estar...

OS SETITAS

Não, não, eu entendo. 'Cê' ta numa situação bem complicada. Eu mesmo já passei por isso. E fico muito feliz que 'c' tenha desabafado com um amigo em vez de com um daqueles tubarões da Camarilla. Bom, conheço gente de todo o país. Tem um cara ai... Tenho certeza que ele ia adorar ajudar uma criança da noite tão inteligente e encantadora que nem você. Só vou te pedir pra levar uma amostra da minha boa-vontade pra ele. Ahn-han, é uma caixinha esquisita, e muito antiga. O que tem dentro? Não, não abra, querida!

— Lyman, barman Setita.

As Serpentes também já deram indicações de que estão em movimento. Mais especificamente, aqueles a quem alguns dos principais luminares da Camarilla devem favores estão começando a cobra-los. Os boatos mais absurdos alegam que uma peregrinação

geral para Ombos está em andamento, sendo que os mais jovens estão partindo primeiro e logo serão seguidos pelos anciões assim que estes terminarem de amarrar as pontas soltas de seus estratagemas. Muitos Membros escarnecem, dizendo se tratar de mais uma manobra, um engodo, como tudo o mais que os Seguidores de Set dizem ou fazem, mas aqueles que os conhecem melhor estão preocupados com as possibilidades.

É raro os Setitas se apresentarem como tal — mesmo para os ignorantes vampiros de sangue fraco — devido a ignomínia quase universal que mancha o nome do clã. Mas sua influencia chega aos lugares mais modestos e improváveis, e um jovem novato poderia fazer amizade com um deles sem saber. Os Setitas são atraídos pela vulnerabilidade e pelo desespero, ambos abundantes entre os de sangue fraco.

O INCONNU

As margens desse panorama desolado pode se esconder um fio de esperança. Afinal, o Inconnu afirma estar desgostoso com os conflitos que dividem o resto da prole de Caim. Caso não interfiram em favor dos vampiros de sangue fraco, será que pelo menos os deixariam em paz?

O ALGOZ

O ressurgimento do algoz, talvez a reação mais visível dos Membros ao ódio que nutrem pelos de sangue fraco e ao medo que tem da Gehenna, certamente merece maior atenção. A seção a seguir examina a instituição em detalhes, desde suas discretas origens até seu renascimento nas noites de hoje.

O ALGOZ NOS TEMPOS ANTIGOS

Ninguém sabe ao certo quem cunhou o termo *algoz*. Os estudiosos discutem sua antiguidade. Todavia, os registros sobreviventes sugerem que o algoz era conhecido na velha Babilônia, em Roma e em Cartago.

A antiga obrigação do algoz era "patrulhar as fronteiras" — em outras palavras, vigiar os limites do território de seu suserano, expulsando ou matando os invasores que encontrasse. Apesar do termo "invasor" geralmente se aplicar a um vampiro que não houvesse requisitado a boa acolhida do suserano, a palavra podia ser usada em sentido mais geral; portanto, os inimigos do algoz podiam facilmente compreender Lupinos agressivos ou Membros indesejáveis por qualquer outra razão.

As nomeações para o cargo eram informais e *ad hoc*. Como havia muito menos gente no mundo do que agora, os suseranos vampíricos podiam reclamar soberania — e de fato o faziam — sobre vastas extensões de terra, grandes demais para serem patrulhadas por completo. Esses suseranos muitas vezes sequer nomeavam um algoz. Em vez disso, salvavam as aparências ignorando deliberadamente os posseiros, desde que os mesmos se restringissem aos confins marginais do domínio. Outros simplesmente não viam razão para se preocupar com um algoz enquanto a guerra não eclodisse nas redondezas e as vagas ingovernáveis de refugiados começassem a atravessar suas terras.



Com o passar dos séculos, especialmente nas áreas onde a guerra entre os clãs era feroz, o cargo foi formalizado e expandido. Alguns príncipes da era feudal tinham um capitão da guarda que servia como conselheiro de guerra além de proteger as fronteiras. Outras cidades aceitavam relutantemente a proteção de um capitão mercenário cainita e seus soldados sanguinários (e perigosamente desempregados), enquanto outras ainda adotavam o *consigliere* e o *gabellotti**. Durante o Barroco, foram criadas pelo menos duas ordens cerimoniais "cavalheirescas", abertas a qualquer Membro que detivesse uma patente militar concedida por um príncipe reconhecido. Heróis vampiros há muito mortos, para a consternação dos colegas ainda vivos, eram incluídos nessas imposturas cavalheirescas como "membros fundadores honorários".

Esses oficiais raramente eram *denominados* algozes, pois suas obrigações iam muito além do simples patrulhamento, e eles sem dúvida se ofenderiam caso fossem chamados por esse título primitivo, mas não eram menos temidos por suas vítimas.

Ainda assim, apesar da pompa e da grandiloquência crescentes associadas à posição, o cargo geralmente permanecia vago ou era abolido definitivamente. Manter exércitos sempre foi caro em qualquer época e lugar, e, se o dinheiro não despertava o interesse dos Membros em serviço, em geral eles esperavam uma recompensa generosa na forma de favores e privilégios. Até mesmo os príncipes mais assediados só podiam arcar com uma "limpeza doméstica" esporádica.

A partir do Iluminismo, principalmente depois que a Camarilla e o Sabá se estabeleceram em seus respectivos territórios na Europa, o algoz passou gradativamente a ser considerado uma farsa ornamental, dificilmente digna de tamanho investimento. Mas, agora, quando a prática do Abraço ilegítimo chegou a proporções epidêmicas, as coisas mudaram.

O ALGOZ REVISITADO

Até mesmo os vampiros mais isolados da Camarilla são ameaçados pelo aumento da população cainita. A competição por campos de caça aumenta noite apos noite e, o que é muito pior, ocorreram algumas violações drásticas da Máscara que escaparam a atenção dos mortais somente em função de hercúleos esforços de limpeza. Muitos desejam dar um fim rápido e brutal a essa ameaça. Até agora, os protestos mais veementes partiram dos ancillae e dos anciões mais jovens — a burguesia vampírica, por assim dizer —, que de tem poder suficiente para ter algo a perder, mas são incapazes de se isolar do perigo sob camadas e mais camadas de testas-de-ferro, como fazem seus senhores.

Em resposta a essa inquietação, alguns príncipes reinstituíram o cargo de algoz. Parecem considerá-lo uma difícil atribuição e geralmente oferecem o posto a um individuo competente e leal, mas pouco influente. (De fato, se o algoz tiver alguma influencia antes de sua nomeação, ele a perderá rapidamente; a influencia precisa ser cultivada, e as obrigações do cargo irão forçá-lo a passar boa parte do tempo a caça de alguém.) Algumas vezes, os algozes recebem ordens para levar seus prisioneiros ao príncipe para um julgamento formal; mas, nas cidades mais assediadas, tem licença para tratar como quiserem os invasores, o que inclui a Morte Final.

Essa amplitude de ação já levou a uma série de incidentes questionáveis. Em alguns casos, Membros legítimos que simplesmente não freqüentavam os mesmos círculos que o algoz foram mortos ou presos sem demora como autarcas. Em outros, algozes perseguindo hereges foram muito além das fronteiras de seus príncipes, o que resultou em violentas discussões sobre jurisdição.

Queixas formais foram enviadas a vários príncipes e justicaires, e é possível que em breve se retira um conclave para discutir o cargo de algoz. A questão é espinhosa. Por um lado, a soberania dos príncipes é tradicionalmente sacrossanta, muito embora o Círculo Interno e os justicaires reivindiquem autoridade para julgá-los. Por outro lado, reconhece-se que os vagabundos são uma ameaça universal e poucos desejam que eles escapem a justiça com o simples expediente de cruzar uma fronteira.

O ALGOZ NAS CIDADES DO SABA

Os anciões do Sabá conhecem a noção geral de algoz, pois o conceito precede ambas as seitas. No entanto, a função de guardar as fronteiras da cidade geralmente é atribuída a um bando inteiro ao invés de a uma única pessoa. Em geral, esses bandos são compostos de vampiros fracos demais para sobreviver em qualquer outro lugar que não nos subtribos, e a tendência é que seus pares os tenham em baixa conta. Qualquer bando do Sabá naturalmente tem liberdade para lidar com os invasores como desejar, apesar de alguns bispos e arcebispos oferecerem recompensas pela captura de vampiros de sangue fraco.

Novos Progressos

Com todo esse tumulto na Camarilla, os justicaires têm uma oportunidade histórica de aumentar sua influencia. Muitos vampiros, desgostosos com a inércia de seus anciões e temerosos pela sobrevivência de sua raça, criaram conluios para solicitar o reconhecimento oficial dos algozes pela seita. Essa manobra provavelmente colocaria o cargo sob a autoridade direta dos justicaires, o que serviria a três finalidades:

Primeiro, os invasores poderiam ser perseguidos além das fronteiras das cidades, pondo um fim, portanto, as disputas por jurisdição. No momento, o algoz que permite a fuga de sua vítima geralmente e obrigado a abandonar a perseguição ou enviar uma petição ao príncipe vizinho para que seja declarada uma nova Caçada de Sangue — um atraso inaceitável, especialmente porque muitos príncipes não atendem nem mesmo a um pedido trivial sem antes considerar cuidadosamente o mérito da questão, mantendo o suplicante a espera por um tempo devidamente humilhante.

Segundo, seriam estabelecidas regras padronizadas para o cargo, evitando assim qualquer outro desentendimento fatal como os que já escandalizaram a Camarilla. (Um incidente recente no qual o algoz de Amsterdã perseguiu um jovem vidente até os bravos do perplexo embaixador Ventre de Düsseldorf, matando a ambos sem nem mesmo perguntar o nome do Ventre, é citado como o exemplo mais notório. As histórias de horror proliferam mês a mês.)

Terceiro, os príncipes teriam de prestar contas com mais freqüência. Afinal, não é difícil fazer uma limpeza para a visita de um arcon-

* N. do E.: Na Itália, os *gabellotti* eram intermediários entre os senhores de terra e os camponeses, responsáveis pela cobrança de impostos e por manter estes últimos sob controle.



te e, posteriormente, retornar ao estado normal de coisas. Mas, se os olhos e os ouvidos do justicar estivessem *sempre* presentes na pessoa do algoz, os príncipes seriam encorajados a se esforçar mais constantemente pelo bem de seus súditos.

Esse movimento reformista ainda está em sua infância, mas pode facilmente fugir do controle. Afinal, atolados como estão na política feudal, os Membros da Camarilla não deixaram de perceber a ascensão da democracia nas nações mortais. Eles conhecem o poder das multidões e agora tem uma causa suficientemente importante e urgente para uni-los. Os justicares inteligentes podem usar de propaganda e retórica para agitá-los ainda mais. Com um pouco de sorte, seria possível armar um barulho dos diabos e "forçar" o próprio Círculo Interno a tomar uma decisão.

Temos todos os ingredientes para uma caça às bruxas de proporções épicas: uma maioria amedrontada; uma multidão perigosa e desprezível de potenciais bodes expiatórios; uma liderança sem escrúpulos, ansiosa por exercer maior controle. Só é necessário um empurrãozinho aqui e acolá para as coisas acontecerem.

MODUS OPERANDI

Tecnicamente, o algoz não pode simplesmente se aproximar de alguém e realizar uma execução sumária (apesar de alguns ignorarem esse obstáculo). Muitos príncipes, no entanto, estão dispostos a conceder ao algoz uma certa independência ao lidar com os infratores. É fácil justificar a prisão e, se os

prisioneiros resistirem, o algoz pode mata-los e alegar legítima defesa. De qualquer maneira, quem se importará em questionar a situação exata da morte de um indesejado quanto o problema seja resolvido? Como se já não existissem muitos vampiros por aí.

Naturalmente, os críticos salientam que essa política pode levar — e de fato o faz — a lamentáveis enganos. Essa é uma das razões para a crescente reivindicação pela intervenção dos justicares.

Uma vez de posse das vítimas — supondo-se que sobrevivam a prisão — o algoz faz justiça sozinho ou leva os prisioneiros à presença do príncipe para que se proceda a uma acusação formal. Em algumas cidades, o algoz também deve recolher o máximo possível de informações acerca dos vampiros errantes: nomes, clã (se for o caso), amigos mortais e imortais, identidade provável dos senhores etc. Isso encoraja o algoz a conduzir uma verdadeira investigação em vez de simplesmente caçar e destruir alvos (o que muitas vezes pode levá-lo a ignorar completamente a raiz do problema).

O assunto então passa a jurisdição do príncipe. Geralmente, ele ordena a execução imediata do prisioneiro, a menos que haja outras considerações relevantes, tais como uma certa curiosidade com relação a poderes estranhos ou a necessidade de obter informações. Quanto aos desafortunados senhores, se forem residentes conhecidos do domínio, *podem* ser agraciados com a misericórdia de uma audiência. Se estiverem fora de alcance, entretanto, e mais provável que seja convocada uma Caçada de Sangue contra eles.





O ALGOZ e OS DE SANGUE FRACO

Apesar de os vampiros de sangue fraco não serem as únicas vítimas do algoz, são os que mais sofrem. O algoz geralmente é o primeiro (e o último) contato de um vampiro de sangue fraco com a Camarilla, ou mesmo com o resto de sua espécie.

Portanto, o algoz está fadado a ser uma aparição aterradora. No entanto, ele nem sempre precisa se mostrar letal de imediato. Pode ser que queira obter informações sobre a localização de outros vagabundos. Pode estar curioso em relação as peculiaridades de seu inimigo ou ter motivos para procurar o aconselhamento de um vidente. Se não entrar em pânico, o vampiro de sangue fraco pode dar um jeito de negociar pela sua não-vida, se não com o algoz, então com o príncipe que deve dar o veredito final.

Infelizmente para os Narradores, o algoz geralmente está vinculado a uma jurisdição local e não pode perseguir pessoalmente um grupo de personagens de uma cidade para outra. Contudo, ele se ofende com a mesma facilidade que outros vampiros. Os de sangue fraco que conseguirem passar a perna num algoz provavelmente serão assediados

pelos contatos e agentes dele em outras cidades. Não é incomum os algozes oferecerem recompensas generosas — ou, melhor ainda, convencerem o príncipe a oferecê-las — pela captura de adversários particularmente obstinados. Alguns Gangrel de inclinação mercenária descobriram que podem construir uma carreira promissora simplesmente recolhendo todos os vagabundos que encontram em suas viagens e entregando-os ao algoz local em troca de uma recompensa.

ALGOZES ASSAMITAS

Livres da maldição dos Tremere e ansiosos pelo inevitável ajuste de contas, muitos Assamitas entregam-se fervorosamente a diablerie. Alguns príncipes da Camarilla tem dificuldades para encontrar entre seus súditos alguém confiável, capaz e disposto a assumir a onerosa tarefa do controle populacional. Uma possível solução recíproca é, por assim dizer, contratar um Assamita para servir como algoz, deixando entendido que ele terá direito à diablerie sobre os condenados. Desnecessário dizer que a Camarilla em grande parte desaprova alianças com os *rafiq*, especialmente já que foram proibidos de exercer sua prática no Tratado de Tiro. Conquanto o Assamita em questão faça algum juramento de fidelidade e deixe de ser tecnicamente um assassino *pago*, a seita tem poucos motivos para objetar.

Entretanto, outros Membros da cidade, caso fiquem sabendo, podem externar um profundo desagrado pela presença de um assassino. Os príncipes também precisam ficar atentos: a diablerie é apenas um dos muitos objetivos dos Assamitas. Alguns *rafiq* que oferecem seus talentos são estudiosos renomados entre seu povo. Ao capturar e examinar vampiros de sangue fraco esperam obter segredos místicos.

Os algozes Assamitas às vezes oferecem a suas vítimas a oportunidade de se converterem e saírem do país clandestinamente para serem treinadas no "Verdadeiro Caminho" em vez de serem levadas ao príncipe. Essa opção pode parecer tentadora aos prisioneiros, apesar da obvia desconfiança.





*Aqueles que vieram antes de mim
Sobreviveram a suas vocações...*
— New Order, "Blue Monday"

A maioria dos vampiros escolhe a dedo quem Abraçar. Muitas crianças da noite eram bastante capazes mesmo quando vivas e adquirem novas habilidades sob a tutela de um senhor antes de se tornarem neófitos livres. De fato, o próprio Abraço parece aumentar as capacidades das pessoas. Talvez seja parte da maldição, ou talvez o choque de se tornar um morto-vivo simplesmente force as pessoas a exigirem mais de si mesmas. Isso não é verdade no caso dos de sangue fraco. É bem provável que seus senhores os tenham escolhido por razões frívolas e não se preocuparam em treiná-los meticulosamente. São como as pessoas comuns. Os personagens de sangue fraco podem alcançar à mesma competência de qualquer outro vampiro neófito — se sobreviverem —, mas são criados com menos pontos em suas Características do que os neófitos "normais". Contudo, em geral, as regras de criação de personagem para vampiros de 14^a e 15^a Gerações são praticamente as mesmas que para os personagens "normais" de **Vampiro**.

Os Narradores devem estar cientes de que os personagens de sangue fraco, sob os auspícios destas regras, fazem uso de certas Qualidades e Defeitos. Narradores, se vocês não permitem Qualidades e Defeitos em suas crônicas, devem abrir uma exceção especial para os personagens de sangue fraco. No entanto, se *todos* os personagens de uma crônica forem de sangue fraco, pode ser que vocês queiram invalidar completamente as Qualidades e Defeitos inerentes, pois todos os personagens dos jogadores terão essa peculiaridade em comum, eliminando assim a necessidade de tais distinções mecânicas.

PASSO UM: Conceito do Personagem

O primeiro passo na criação de um vampiro de sangue fraco e exatamente o mesmo para um vampiro "normal", ou, na verdade, para qualquer personagem de jogo. Primeiro, você precisa decidir quem é essa pessoa. Comece com sua vida mortal. Quem era essa pessoa antes de se tornar um vampiro? Qual é o seu passado, como ela ganhava a vida, quem eram seus amigos, e assim por diante.

A seguir, quem Abraçou o personagem e por quê? O senhor do personagem tinha alguma razão, por mais frívola ou deturpada que fosse, para Abraçar uma pessoa e não outra. Na Camarilla, os vampiros tem poucas oportunidades de gerar uma prole com a bênção de seus anciões; assim, escolhem seus progênitos cuidadosamente. Muitos Membros selecionam uma criança da noite em função das habilidades especiais ou da influência social que ela possui. Uma criança da noite pode ser uma pupila, uma namorada ou um mero bibelô, mas também representa seu senhor diante dos outros Membros. Os vampiros da Camarilla raramente sentem uma emoção tão intensa a ponto de gerar uma criança da noite sabendo que esta irá desgraçá-lo. O Sabá também seleciona sua prole por razões estratégicas (ao menos quando não estão criando grandes quantidades de carne de canhão com vistas a um ataque).

Os vampiros de sangue fraco e seus senhores raramente tomam esses cuidados. Por exemplo, Abraçam casualmente seus grandes amores na expectativa de uma afeição "eterna", ou tentam salvar um parente enfermo concedendo-lhe a vida na morte. Por outro lado, um vampiro pode Abraçar um inimigo para fazê-lo sofrer. Em raras ocasiões, os vampiros podem até Abraçar por engano ou devido a acidentes bizarros: "Ah, meu



Processo de Criação de Personagens

• Passo Um: Conceito do Personagem

Escolha o Arquétipo, a Natureza, o Comportamento e o histórico geral do personagem. Quem é essa pessoa?

Escolha o clã (se for o caso) e a geração (se for o caso)

• Passo Dois: Escolha Atributos

Escolha as categorias primária, secundária e terciária (6/5/3)

Escolha as Características Físicas: Força, Destreza e Vigor.

Escolha as Características Sociais: Carisma, Manipulação e Aparência

Escolha as Características Mentais: Percepção, Inteligência e Raciocínio

• Passo Três: Escolha Habilidades

Escolha as categorias primária, secundária e terciária (12/8/5)

Escolha os Talentos: suas aptidões naturais. Escolha as Habilidades: o que você treinou para fazer

Escolha os Conhecimentos: o que você estudou.

• Passo Quatro: Escolha Vantagens

Escolha as Disciplinas (2)

Escolha os Antecedentes (5)

Escolha as Virtudes (7)

• Passo Cinco: Toques Finais

Anote as Virtudes, a Força de Vontade, a Humanidade e os pontos de sangue. Acrescente Qualidades e Deseitos (se for o caso).

Deus; tirei sangue demais, ele 'tá morrendo! Talvez ele melhore se eu devolver um pouco...".

Quanto tempo o senhor do personagem ficou por perto? Se o senhor dele ainda está por ai, que tipo de relação eles tem? Se não, por que o senhor partiu? E quanto o senhor explicou sobre o vampirismo e o mundo dos Membros? É provável que não tenha sido muita coisa: a rale responsável pelos de sangue fraco geralmente não sabe muito.

Então o personagem se transformou em vampiro... E agora? Como o personagem se sente sendo um morto-vivo? O que ele ganhou e o que perdeu? Quais são suas esperanças e ambições e os obstáculos que encontrará no caminho?

Certifique-se de que seu personagem apresente alguns "ganchos" para que o Narrador possa envolvê-lo nas historias: amigos e parentes de seus dias como mortal com os quais ele ainda tem obrigações; inimigos que ele ainda odeia (Ou teme); objetivos e desejos fortes o suficiente para colocá-lo em perigo; coisas que ele tem e que outras pessoas desejam, ou coisas que ele queira e que outras pessoas possuam. Esses são os ganchos clássicos.

(Estranhamente, alguns jogadores tentam criar personagens completamente sem "ganchos", sem fraquezas nem laços com o resto do mundo. Qual é a graça de interpretar um personagem que nunca se envolve em coisa alguma, exceto quando alguém tenta matá-lo? Além do mais, isto é **Vampiro!** Seu personagem *vai* se ver enredado em intrigas alheias, não importa o que você faça. Você pelo menos pode garantir que as coisas aconteçam de um jeito divertido. Os Narradores adoram jogadores que dão sugestões.)

Depois de conhecer bem o seu personagem, será moleza decidir qual é a Natureza e o Comportamento dele.

Por último, considere a aparência do personagem. Como ele é fisicamente? Como ele se veste?

GERAÇÃO

Decida se o vampiro é de 14^a ou de 15^a Geração. Isso determinará a quantidade de pontos de sangue do personagem e os limites de suas Disciplinas. Os vampiros de 14^a e 15^a Gerações têm limitações e fraquezas inatas diferentes. Pertencer a essas gerações é um Deseito (veja os detalhes a seguir).

CLÃ

Cerca de metade de todos os vampiros de 14^a Geração se torna Caitiff. O resto, naturalmente, pertence aos clãs de seus senhores. Ao criar um personagem de 14^a Geração desde o começo, você pode decidir se o vampiro tem um clã ou é mais um Caitiff.

Pode acontecer de um personagem de 13^a Geração dar origem a uma criança da noite no decorrer de uma historia. O novo vampiro tem 50 por cento de chance de se tornar um Caitiff. O Narrador lança um dado (ou emprega algum outro processo aleatório): se o resultado for par, a cria pertence ao clã de seu senhor; se for ímpar, é um Caitiff. É claro que os Narradores sempre podem exercer seus poderes divinos e simplesmente tomar a decisão, mas a estatística dos 50 por cento é real no Mundo das Trevas e deve ser considerada.

Todos os vampiros de 15^a Geração são Caitiff. Sem exceção! A Maldição de Caim se enfraqueceu tanto que, a partir dessa geração, o Sangue não é mais capaz de ratificar as afinidades especiais que definem os clãs.

Obs: Não de muita atenção aos estereótipos dos clãs. Não são parâmetros confiáveis para os de sangue fraco. Os integrantes dos clãs de vampiros tendem a selecionar crianças da noite que se assemelhem a eles, assim como eles espelham seus próprios senhores. Portanto, os Toreador tem fama de artistas porque os membros artísticos do clã Abraçam outros estetas há gerações; do mesmo modo, os doutos Tremere selecionam outros eruditos, os ricos Ventruce escolhem outros líderes da sociedade e assim por diante. Apesar de todo clã apresentar inúmeras exceções, ainda faz sentido falar de um "Gangrel típico" ou de um "Tzimisce clássico". Em contraste, nenhum planejamento rege o Abraço de vampiros de sangue fraco, nem mesmo estatisticamente. A estirpe pode indicar um Toreador, mas o senhor provavelmente não sabia que "deveria" Abraçar um artista de boa aparência em vez da ratazana de bar, bonitinha mas insossa, por quem ele se sentiu atraído. A associação a um clã é o aspecto menos importante de um personagem de sangue fraco.

Arquétipos Especiais

O personagem é um vidente ou um precursor? Nesses casos, tais características determinam muitos outros aspectos do personagem. Ele quer se juntar a Camarilla ou ao Sabá (ou acaso conhece, essas seitas)? Ele se juntou a rebelião anarquista ou trilha o caminho solitário dos autarcas? Ou será que ignora a política e se concentra nas relações mortais como um Cleaver?

PASSO DOIS: ATRIBUTOS

Os personagens vampiros iniciantes de 14^a e 15^a Gerações recebem apenas seis pontos para distribuir em sua categoria primária de Atributos, mas ainda recebem cinco pontos para os Atributos secundários e três para



os terciários. Já que nenhum planejamento rege o Abraço de vampiros de sangue fraco, a probabilidade dos Atributos físicos, sociais e mentais serem os primários é a mesma. Lembre-se também de que os de sangue fraco ainda tem direito a um ponto "grátis" em cada Atributo, o que reflete o fato de que um dia foram humanos.

PASSO TRÊS: HABILIDADES

Os neófitos das gerações mais altas começam com doze pontos na categoria primária de Habilidades, oito na categoria secundária e cinco na terciária. Mais uma vez, os Talentos, as Habilidades ou os Conhecimentos podem ser primários. Como acontece com todos os vampiros iniciantes, nenhuma Habilidade pode ter um nível superior a 3 pontos neste estagio da criação do personagem.

PASSO QUATRO: VANTAGENS

Como todos os vampiros, os de sangue fraco tem Disciplinas, Antecedentes e Virtudes.

Disciplinas

Os de sangue fraco são criados com apenas *dois* pontos em Disciplinas. Podem comprar mais com os pontos de bônus. Observe, porém, que os vampiros de 14^a Geração nunca conseguem elevar uma Disciplina acima dos quatro pontos, e os vampiros de 15^a Geração ficam limitados a três pontos em cada Disciplina.

Os vampiros de 14^a Geração que pertençam a um clã podem designar esses pontos iniciais somente as Disciplinas de seu clã. Os Caitiff podem ter qualquer Disciplina, desde que consigam justificar o aprendizado da mesma.

Antecedentes

Assim como todos os personagens iniciantes de Vampiro, os de sangue fraco recebem cinco pontos em Antecedentes. Aqui, fatores positivos e negativos se contrabalançam. Por um lado, a posição fragilizada desses Membros na sociedade vampírica impede-os de desenvolver a influencia social de que desfrutam os vampiros mais velhos e de sangue mais forte. Por outro lado, ainda não estão mortos há tempo suficiente para se desligarem completamente dos vínculos que tinham enquanto eram mortais. Os de sangue fraco raramente encontram oportunidades para submeter o prefeito a um laço de sangue ou controlar grandes empresas. Contudo, é mais provável que mantenham boas relações com um irmão na polícia, com o padre da família ou com um velho colega do escritório.

Obviamente, os vampiros de 14^a e 15^a Gerações não podem investir pontos em Geração. Mas podem comprar um Antecedente que nenhum outro vampiro pode ter: Visão Interior (consulte a pág. 74)

VIRTUDES

Não se pode limitar os de sangue fraco em tudo. Eles recebem sete pontos para comprar suas Virtudes. A maioria dos vampiros de sangue fraco adere as Virtudes da Consciência, do Autocontrole e da Coragem, assim como praticamente todos seguem os preceitos da Humanidade. É possível, apesar de extremamente improvável, que um vampiro de sangue fraco comece a jogar seguindo uma Trilha da Sabedoria. Esses personagens recebem apenas cinco pontos para investirem nas Virtudes e não ganham um ponto "grátis" em nenhuma delas, a não ser Coragem. Mas os Narradores não precisam permitir que os jogadores criem personagens de sangue fraco para seguir Trilhas da Sabedoria. Somente

o Sabá e os clãs independentes adotam as Trilhas da Sabedoria, assim como os raros e anormais vampiros que tem razões bizarras para tanto em seus históricos. Pouquíssimos vampiros de sangue fraco tiveram tempo ou oportunidade para abraçar um código moral alternativo.

PASSO CINCO: TOQUES FINAIS

Os passos finais na elaboração de um personagem envolvem o cálculo dos pontos de Força de Vontade e Humanidade, o investimento dos pontos de bônus (e a possibilidade de conseguir mais alguns por meio de Defeitos) e a determinação do número inicial de pontos de sangue.

Força de Vontade

Como no caso de qualquer outro personagem vampiro, o número de pontos de Força de Vontade é igual ao nível de Coragem.

HUMANIDADE

O nível inicial de Humanidade do personagem é definido exatamente do mesmo modo que no caso de outros personagens vampiros (Consciência + Autocontrole). A maioria dos vampiros de 14^a e 15^a Gerações segue a Humanidade. Embora nada proíba totalmente um vampiro de sangue fraco de seguir uma Trilha da Sabedoria, esses "códigos morais alternativos" exigem um treinamento especial (e geralmente desagradável) ao longo de anos e anos.

PONTOS DE SANGUE

Como foi explicado no Capítulo Um, o uso dos pontos de sangue é um pouco complicados no caso dos vampiros de sangue fraco. Eles carregam consigo um máximo de dez pontos de sangue, da mesma maneira que um vampiro de 13^a Geração. Por outro lado, não conseguem empregar todos esses pontos de sangue para cicatrizar ferimentos, aumentar Atributos Físicos ou ativar Disciplinas. Um vampiro de 14^a Geração só é capaz de gastar oito de seus pontos de sangue nessas coisas. Um vampiro de 15^a Geração só consegue gastar seis de seus pontos de sangue em qualquer outra coisa que não seja sobreviver ao seu sono diário.

Mas, para começar, lance um dado para ver com quantos pontos de sangue um personagem de sangue fraco inicia o jogo.

Pontos de Bônus

Como compensação parcial, os personagens iniciantes de 14^a e 15^a Gerações recebem dezoito pontos de bônus. Com exceção das Disciplinas, todas as outras Características têm o mesmo custo que no caso de um vampiro normal: os pontos adicionais das Disciplinas custam mais por causa da falta de treinamento dos vampiros de sangue fraco.

Qualidades e Defeitos

As Últimas Gerações têm acesso a todas as Qualidades e Defeitos dos outros vampiros. (Há que se admitir que algumas dessas coisas não fariam muito sentido. É improvável que um humilde e desprezado Caitiff de 15^a Geração tenha alguma influência significativa num domínio ou reivindique um senhor de prestígio.) Também apresentam três Defeitos que os definem: 14^a Geração, 15^a Geração e Sangue Fraco. Um personagem iniciante pode ter no máximo sete pontos em Defeitos e nada mais, já contando os três especiais. É claro que um personagem pode ter mais Defeitos se o jogador achar que os mesmos ajudam a defini-lo. O personagem sim-



plesmente não recebe pontos de bônus adicionais por eles. Além disso, as Qualidades e os Defeitos ficam a critério do Narrador. Narradores: se vocês não gostam dessas coisas, não usem.

NOVAS CARACTERÍSTICAS

Com o aumento de vampiros de alta geração no Tempo do Sangue Fraco, certas Características novas surgiram entre os mortos vivos. Como sempre, o Narrador tem a palavra final quanto a permitir ou não novas Características em sua crônica, mas estas se prestam muito bem aos personagens de sangue fraco.

Novo ANTECEDENTE

VISÃO INTERIOR

— Mostre respeito ao nosso príncipe, cria!

O vampiro cabeludo que se intitulava algoz jogou Ray no chão acarpetado com um tecido que o jovem Membro nunca tocara antes. Ray fulminou-o com o olhar: era tudo o que podia fazer dadas as circunstâncias.

Atrás de Ray, alguém limpou a garganta, um gesto curiosamente mortal. A mulher usava um deslumbrante vestido de gala, como se essa ninfaria fosse impedir-lá de fazer o que havia planejado para aquela noite. Ela disse:

— Ah, meu jovem. Vejo que já conhece Bernard. Sou a príncipe dele, e sua também.

Ray inclinou a cabeça e seus olhos se embaciaram momentaneamente.

— Você não é o príncipe — ele sussurrou rispidamente. — Você matou a antiga príncipe e assumiu a aparência dela.

Alguns vampiros de 14^a e 15^a Gerações tem uma intuição excepcional a respeito das tramas e intrigas dos vampiros mais velhos. Tem estranhos palpites e sonhos proféticos, deixam escapar nomes que não deveriam conhecer e, às vezes, chegam a ter visões inquietantes da Gehenna..

Visão Interior é só o nome mais popular para essa aptidão. Outros nomes variam do pretensioso e pseudo-erudito "Prognosticação" ao casual e coloquial "sentir as vibrações". Os vampiros dotados de Visão Interior são chamados videntes (ou, mais raramente, oráculos, délficos ou sibilinos; também sonhadores, médiuns, bisbilhoteiros e leva-e-traz).

A Visão Interior tem origem na experiência de quase-morte do Abraço. Os vampiros de sangue fraco geralmente passam um bom tempo a beira da Morte Final e da inconsciência. Ao se debaterem para voltar a terra dos (não) vivos, alguns novos vampiros tem visões do passado e do

Custo em Pontos De Bônus

Atributo	5 por ponto
Habilidade	2 por ponto
Disciplina	10 por ponto
Antecedente	1 por ponto
Virtude	2 por ponto
Humanidade	1 por ponto
Força de Vontade	1 por ponto

Tabela de Pontos de Experiência

O incremento de muitas Características tem o mesmo custo em pontos de experiência que no caso dos vampiros normais. As Disciplinas e as Trilhas Taumatúrgicas constituem uma exceção notável. Devido ao sangue fraco das altas gerações, as Disciplinas e as Trilhas Taumatúrgicas custam aproximadamente o dobro em pontos de experiência, quando comparadas com as gerações mais baixas.

Característica	Custo
Nova Habilidade	3
Nova Trilha (Taumaturgia ou Necromancia)	10
Nova Disciplina	15
Atributo	nível atual x 4
Habilidade	nível atual x 2
Disciplina do Clã	nível atual x 10
Outras Disciplinas	nível atual x 14
Trilha Secundária (Taumaturgia ou Necromancia)	nível atual x 8
Disciplinas dos Cairiff (sangue fraco)	nível atual x 12
Virtude	nível atual x 2*
Humanidade	nível atual x 2
Força de Vontade	nível atual

* Aumentar uma Virtude por meio de pontos de experiência não aumenta as Características baseadas nessa Virtude (Humanidade, Força de Vontade)

futuro dos Membros e descobrem segredos da Jyhad. Ao despertar, esquecem quase tudo o que viram, assim como os mortais esquecem a maioria dos seus sonhos, mas o conhecimento pode voltar na forma de visões ou pressentimentos espontâneos. Se por acaso perceberem o que está acontecendo, esses videntes podem tentar se reconectar a fonte e provocar deliberadamente essas visões.

Como todos os Antecedentes, a Visão Interior opera numa escala de um a cinco pontos.

- A estranha sensação ocasional
- Intuitivo
- Visionário
- Sobrenatural
- Ninguém mais, além de você e dos próprios Antigos, enxerga tão bem os movimentos da Jyhad.

Observe, porém, que a Visão Interior não é uma máquina de respostas mágicas para todos as ocasiões. Na maioria das vezes, a Visão Interior é vaga ou as profecias são obscuras e simbólicas. Quanto mais poderosos forem os vampiros envolvidos, menos direta será a Visão Interior. Até mesmo os episódios mais bem-sucedidos de Visão Interior só se referem aos Antediluvianos por meio de símbolos e metáforas.

Exemplo: Ajoelhada diante do príncipe, Tisha, a Caitiff, experimenta um intenso episódio de Visão Interior. Ela vê a garganta do príncipe rasgada por outro vampiro e deixa escapar, "Cesar, temei os idos de março!". Ela não sabe que o senhor do senhor do príncipe se chama Brutus. Ela viu a morte do príncipe durante a Gehenna pelas presas de seu próprio ancestral Matusalém.

E mais, a Visão Interior revela somente informações sobre tramas e



conflictos promovidos por vampiros, o que não necessariamente envolve o caminho para a Gehenna... Ao menos não diretamente. Os Matusaléns e os Antediluvianos não controlam *todos* os vampiros, nem mesmo todos os anciões. A maioria dos conflitos entre vampiros não tem um significado mais amplo.

Por outro lado, as guerras insignificantes entre os anciões garantem que os Membros não formarão uma resistência unificada quando os Antigos despertarem para devorar seus descendentes. Apesar de os Antigos não estarem por trás de todas as intrigas e disputas, eles se beneficiam dessas pequenas versões da Jyhad. A Visão Interior também detecta essas tramas secundárias (e causa bastante ressentimento entre os anciões cujos segredos são revelados).

Os sonhos, os pressentimentos e as visões espontâneas ocorrem a critério do Narrador. O Narrador pode usar a Visão Interior espontânea para fornecer informações ao personagem e mete-lo em enrascadas (há... *histórias*). O Narrador decide quando ocorre a Visão Interior espontânea. Nessas ocasiões, ele lança um dado para cada ponto de Visão Interior que o personagem possuir contra uma dificuldade igual a 6. O número de sucessos determina a clareza das informações:

Falha Crítica	Informações convincentes, mas inteiramente falsas.
Falha	Nada.
1 sucesso	Uma vaga sensação de que há ali um significado obscuro.
2 sucessos	A noção de que uma pessoa, um objeto ou um acontecimento é importante. Um nome, um rosto ou a imagem simbólica de uma pessoa, mas sem explicações.
3 sucessos	Pistas de tramas obscuras, mas em símbolos e enigmas confusos. Pelo menos um detalhe significativo é revelado com clareza.
4 sucessos	Informações significativas reveladas com clareza, mas não completamente. Quem sabe uma cena breve sobre as atividades de um Antigo, ou o destino de alguém quando a Gehenna chegar.
5 sucessos	Detalhes perigosos. As motivações de uma pessoa são reveladas em sua totalidade. Os principais participantes de um conflito são identificados, mas sem explicações.

Quem tiver o dom da Visão Interior pode tentar provocar deliberadamente um pressentimento ou uma visão a respeito de uma pessoa ou situação. Em geral, esse tipo de coisa fornece informações menos detalhadas e pode falhar completamente. Em termos de regras, o jogador que interpreta o personagem pode fazer um teste de Visão Interior (um dado para cada ponto no Antecedente) contra uma dificuldade igual a 8. É muito fácil enganar a si mesmo e tomar um pensamento desgarrado por um lampejo mediúnico.

Se o resultado do teste de Visão Interior for decepcionante, o jogador pode refazer o teste numa outra cena, só que contra uma dificuldade igual a 9. O jogador pode tentar de novo em cenas posteriores, mas contra uma dificuldade igual a 10. Nesse ponto, uma falha crítica se torna tão provável quanto um sucesso. Um vidente não pode implorar continuamente por pistas sobre um outro vampiro ao Grande Além. A dificuldade do teste deliberado de Visão Interior volta a cair para 8 somente no inicio de um novo capítulo da historia.

O jogador que interpreta um vidente pode fazer testes deliberados de Visão Interior para quantos assuntos quiser, desde

que os mesmos não estejam relacionados. Cabe ao Narrador determinar se duas perguntas são genuinamente distintas ou são uma tentativa de abordar um mesmo assunto de ângulos diferentes.

Se um personagem falhar ou sofrer uma falha crítica em dois testes de Visão Interior na mesma cena, ele ficará exausto e incapaz de usar os poderes de Visão Interior durante o resto da historia (e não da cena). Além disso, só os vampiros de 14^a e 15^a Gerações podem ter Visão Interior.

VISÃO INTERIOR GRUPAL

Um grupo de videntes pode tentar uma Visão Interior deliberada em conjunto para obter mais informações. Em termos de regras, exclusivamente, isso é fácil. Cada vidente faz um teste de Visão Interior contra uma dificuldade igual a 8, e depois agrupam-se os sucessos. (Agrupam-se também os 1s obtidos, pois a Visão Interior deliberada ainda não é completamente confiável.) Contudo, para participar, cada vidente precisa gastar um ponto de Força de Vontade. Esse gasto, no entanto, não acrescenta sucessos automáticos ao teste de Visão Interior, apenas permite que cada vidente possa contribuir com seus sucessos.

Em termos de narrativa, a Visão Interior grupal é um pouco mais difícil. A simples tarefa de reunir um grupo de videntes pode ser um desafio. Mesmo que dois videntes se encontrem, não vão necessariamente confiar um no outro. Em algumas regiões, algozes espertos podem雇ar falsos videntes como chamarizes para desentocar os verdadeiros e então aprisioná-los ou mata-los. A tarefa de reunir um grupo de videntes pode se transformar numa historia.

Além disso, os videntes precisam entrar em acordo quanto a um tipo de ritual para orientá-los em sua tentativa. As verdadeiras crenças ocultistas fornecem muitos exemplos de rituais divinatórios, dos tabuleiros de *ouija* e cartas de taro a leitura das entradas de animais sacrificados. Sem algum tipo de estrutura ritualística, os videntes não conseguem agrupar seus sucessos.

Isso não significa que o ritual tenha algum poder mágico real. Qualquer ritual aceito pelo grupo deve servir. O ritual só precisa fazer com que os participantes acreditem que conseguiram extraír algum conhecimento do nada).

A princípio, os personagens não devem ter idéia de como funciona a Visão Interior grupal. Quando ouvirem falar que tal coisa é possível, ou especularem entre eles mesmos, o Narrador poderá criar mais historias sobre as tentativas de aprender o funcionamento da Visão Interior grupal. Os personagens podem procurar outros videntes que executaram o procedimento com sucesso (ou acham que sim...), consultar ocultistas e mágicos, ou estudar textos arcana em busca de orientação. Se os personagens decidirem que obter uma visão em grupo requer o sacrifício de um deles na mais profunda câmara da Grande Pirâmide, o Narrador não tem a menor obrigação de informá-los de que conseguiriam a mesma coisa sentados em volta de um tabuleiro de *ouija*.

Depois de todas essas dificuldades, as recompensas podem ser grandes. Os participantes podem muito bem descobrir um dos grandes segredos da Jyhad, como o verdadeiro objetivo de um certo Matusalém. Assim como no caso da Visão Interior deliberada e individual, eles podem fazer varias tentativas, mas a dificuldade também aumenta a cada tentativa.



VISÃO INTERIOR E Auspícios

Auspícios e Visão Interior funcionam bem juntos. A Disciplina Auspícios algumas vezes pode dar origem a episódios espontâneos de Visão Interior; a Visão Interior pode informar quando alguém deveria usar Auspícios.

As vezes, Sentidos Aguçados (Nível Um de Auspícios) podem advertir aquele que os possui da proximidade do perigo, desde ameaças imediatas (como uma arma apontada para o personagem) a outras mais sutis (como o plano de um inimigo para assassina-lo). Detectar por meio de Auspícios uma ameaça que porventura esteja ligada às intrigas dos anciões da cidade pode desencadear uma Visão Interior espontânea sobre as motivações por trás dessa ameaça.

Exemplo: Tisha percebe um franco-atirador apontando-lhe um fuzil bem a tempo de evitar que sua cabeça seja despedaçada. O Narrador decide que, ao fugir, ela tem um lampejo espontâneo de Visão Interior: ela tem o pressentimento de que um líder de gangue Brujah está envolvido. Como ela teve apenas dois sucessos em seu teste de Visão Interior, ela não sabe se o velho Brujah é realmente o mandante. Ele também poderia estar "envolvido" porque alguém teme que Tisha venha a ajudá-lo, ou porque qualquer outra razão.

O Toque do Espírito (Nível Três de Auspícios) complementa a Visão Interior se o objeto examinado tiver alguma importância numa Jyhad. Da maneira mais simples, um lampejo espontâneo de Visão Interior pode informar o personagem de que vale a pena investigar um objeto.

Exemplo: Visitando o refúgio de um contato na Camarilla, Brody se enche de um temor obscuro ao ver o controle remoto da TV (um sucesso num teste de Visão Interior espontânea). Brody pede permissão a amiga para usar Toque do Espírito e obtém dois sucessos. Ele vê um anel de logo em volta do controle remoto e ouve um cântico fantasmagórico. Assim que Brody relata sua visão, a amiga despedaça o controle com um martelo e o joga no lixo. Ela se explica com uma palavra, uma palavra nova para Brody: Tremere! Mas que encantamento nefasto o Tremere lançou sobre o controle remoto, e por quê?

Um personagem também pode usar a Visão Interior deliberada em conjunto com Toque do Espírito para obter mais informações sobre pessoas que tenham interagido com um objeto no passado. Normalmente, o Toque do Espírito fornece somente informações básicas a respeito de uma pessoa que utilizou um objeto, como a idade, o sexo, a cor do cabelo ou o estado emocional naquele momento. Talvez o usuário de Auspícios visualize um "instantâneo" de uma cena do passado, mas sem explicação. A Visão Interior deliberada pode acrescentar detalhes sobre motivações que o Toque do Espírito não conseguiria detectar. O melhor de tudo é que, a cada dois sucessos obtidos com Toque do Espírito, reduz-se em um ponto a dificuldade do teste deliberado de Visão Interior (divida o número de sucessos por dois e arredonde para baixo).

Exemplo: O primôgeno Ventrue estima sobremaneira sua imagem de Caim como Príncipe da Primeira Cidade. Quando Brody usa Toque do Espírito na pequena placa pintada, descobre que o primôgeno recebeu a imagem de um homem de meia-idade vestido como um nobre da Renascença (Brody conseguiu bons resultados nos dados para obter informações de quatrocentos anos atrás). A Disciplina Auspícios não mostra que o homem era o senhor do primôgeno, mas pode ser que a Visão Interior explique tudo. Com um bom resultado no teste de Visão Interior, Brody pode até descobrir que o homem deu a imagem ao primôgeno.

Ventrue para fazê-lo lembrar a quem deve lealdade, e que este agora planeja se tornar príncipe como parte dos planos de seu senhor.

Todos esses resultados pressupõem que o objeto tem mesmo alguma conexão com a Jyhad. A maioria dos objetos não tem, nem mesmo quando seus proprietários estão atolados em intrigas ate o pescoço.

Exemplo: O emprego de Toque do Espírito sobre o peso de papel de bronze do príncipe revela que alguém o utilizou para matar outra pessoa. A historia toda é que o príncipe usou o peso de papel para esmagar o crânio do carníval desbocado de um líder anarquista. Mas a Visão Interior não detectara isso porque o príncipe cometeu o assassinato num acesso de raiva, e não como parte de uma intriga de longa data.

VISÃO INTERIOR E DEMÊNCIA

O Nível Três de Demência pode revelar informações secretas do mesmo modo que a Visão Interior (apesar de Olhos do Caos não se limitar as atividades da Jyhad). Os Olhos do Caos podem complementar a Visão Interior tanto quanto Auspícios. Para cada sucesso num teste deliberado de Visão Interior, a dificuldade de um exame com Olhos do Caos cai em um ponto ou vice-versa, dependendo de qual poder o personagem usar primeiro.

CHOQUE PÓS-VISIONÁRIO

A Visão Interior grupal pode revelar coisas demais. É possível que os videntes obtenham tantas informações, de uma natureza tão chocante e de maneira tão intensa que suas mentes venham a se desligar devido a sobrecarga.

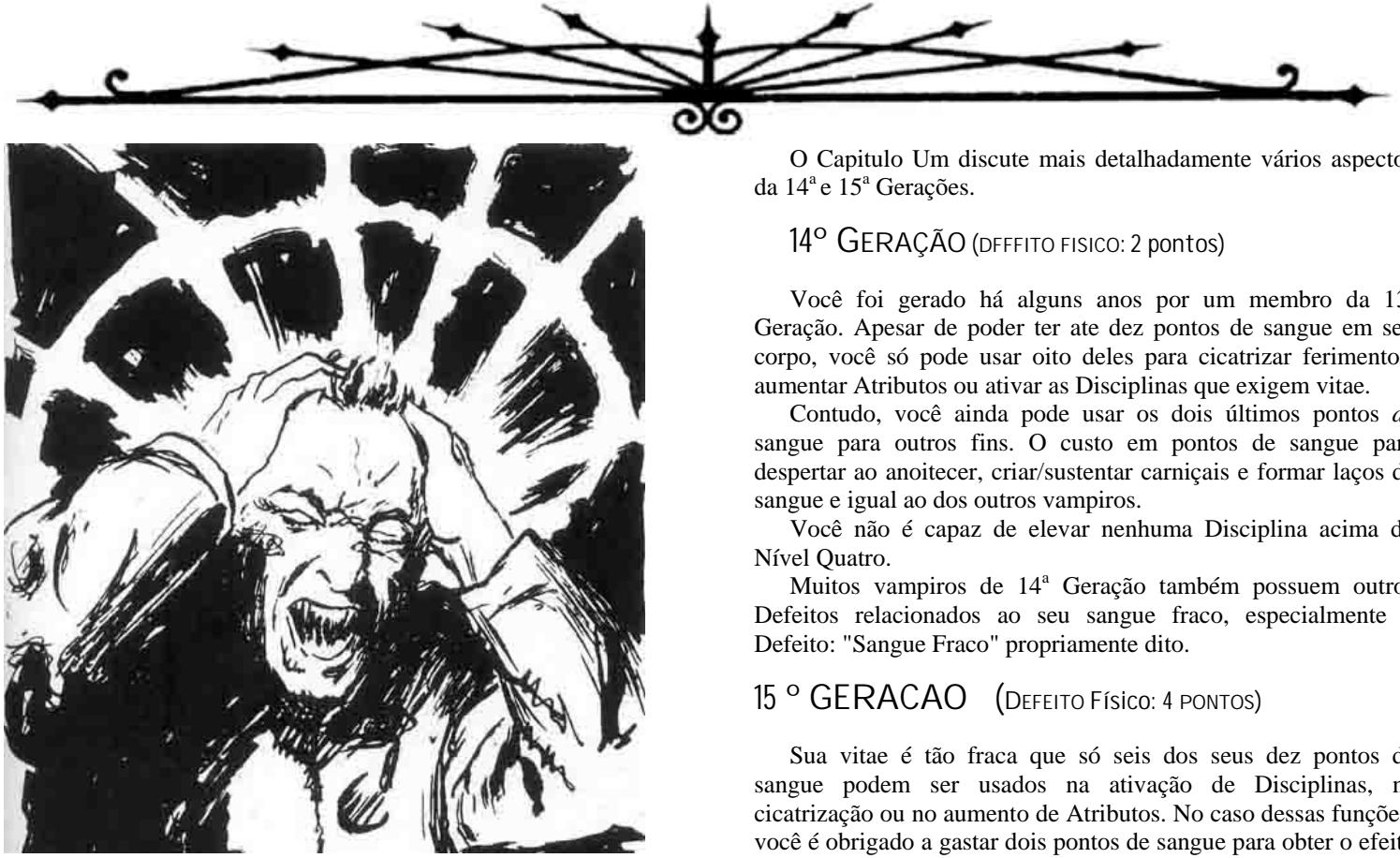
Se a Visão Interior grupal obtiver 6 ou mais sucessos, todos os participantes precisam fazer um teste de Força de Vontade, tendo como dificuldade o numero de sucessos da Visão Interior grupal. Se um participante tiver sucesso nesse teste, ele fica abalado, mas sai ileso. Se falhar, ele entra em torpor involuntário (consulte **Vampiro: a Mascara**, pág. 216, para saber a duração do torpor).

VISÃO INTERIOR E TORPOR

Toda vez que um vampiro com Visão Interior entrar em torpor involuntário (inclusive devido ao choque pós-visionário) ele pode experimentar premonições espontâneas. Mais uma vez, sua alma caminha pela fronteira entre a inconsciência e a eternidade, tendo o passado e o futuro expostos diante de si. Assim como aconteceu durante o Abraço, ele esquece a maioria das coisas que vê em seus sonhos de morte... mas não tudo. Pode ser que ele desperte trazendo uma nova e valiosa pista sobre a Grande Jyhad.

O jogador que interpreta um vidente pode pensar em induzir um episodio de Visão Interior fazendo com que o personagem entre em torpor devido a ferimentos ou a inanição. Isso raramente funciona. Não se engana o Grande Além com essa facilidade. Como o torpor acontece pela vontade do personagem, ele não é realmente involuntário. O Narrador deve usar as regras para Visão Interior deliberada.

Depois de um episódio de Visão Interior induzido pelo torpor, o Narrador também deve recapitular com que propriedade o vidente foi interpretado. O jogador fez da Visão Interior um aspecto importante do personagem e da historia? (Se o personagem adora sua Visão Interior, odeia esse poder, deixa-se fascinar por ele ou enlouquece com a inconstância do mesmo, não faz diferença. Só importa a intensidade do envolvimento do personagem.) Em caso afirmativo, o Narrador pode recompen-



O Capítulo Um discute mais detalhadamente vários aspectos da 14^a e 15^a Gerações.

14º GERAÇÃO (DEFFITO FISICO: 2 pontos)

Você foi gerado há alguns anos por um membro da 13^a Geração. Apesar de poder ter até dez pontos de sangue em seu corpo, você só pode usar oito deles para cicatrizar ferimentos, aumentar Atributos ou ativar as Disciplinas que exigem vitae.

Contudo, você ainda pode usar os dois últimos pontos *de* sangue para outros fins. O custo em pontos de sangue para despertar ao anoitecer, criar/sustentar carniçais e formar laços de sangue é igual ao dos outros vampiros.

Você não é capaz de elevar nenhuma Disciplina acima do Nível Quatro.

Muitos vampiros de 14^a Geração também possuem outros Defeitos relacionados ao seu sangue fraco, especialmente o Defeito: "Sangue Fraco" propriamente dito.

15º GERACAO (DEFEITO Fisico: 4 PONTOS)

Sua vitae é tão fraca que só seis dos seus dez pontos de sangue podem ser usados na ativação de Disciplinas, na cicatrização ou no aumento de Atributos. No caso dessas funções, você é obrigado a gastar dois pontos de sangue para obter o efeito que um vampiro normal conseguiria com um. (O custo para despertar ao anoitecer continua a ser de um ponto de sangue). E mais, você não é capaz de criar nem de sustentar carniçais, formar laços de sangue ou gerar uma criança da noite. Você pode usar os quatro pontos de sangue remanescentes para sobreviver ao dia e despertar a cada noite, e nada mais.

Você não é capaz de elevar qualquer Disciplina acima do Nível Três. Todavia, o enfraquecimento da Maldição de Caim tem suas compensações (o que distingue este Defeito do Defeito: Sangue Fraco propriamente dito). A luz do sol inflige dano *letal* em você em vez de agravado, como acontece com os outros vampiros. Você consegue manter a comida e a bebida dos mortais no estomago durante cerca de uma hora; outros vampiros vomitariam imediatamente se tentassem (a menos que tivessem a Qualidade: Ingerir Comida). O mais estranho de tudo é que você pode até ter um filho à maneira humana normal... Só que o bebê não será uma criança humana normal!

SANGUE FRACO (DEFFITO FISICO: 4 pontos)

A Maldição de Caim no seu sangue é fraca. Apesar de sofrer todos os efeitos adversos do vampirismo, desde a necessidade de sangue ao dano agravado infligido pela luz do sol, você não recebe todas as compensações em termos de poderes sobrenaturais. Você é capaz de gastar pontos de sangue para cicatrizar ferimentos, aumentar Atributos ou ativar as Disciplinas que precisam deles, mas todos os custos em pontos de sangue são dobrados. Além disso, sua vitae não consegue sustentar carniçais nem formar laços de sangue. Ao tentar gerar uma prole, você tem apenas 20 por cento de chance de sucesso. Em caso de fracasso, o Abraço deixa você às voltas com um cadáver inconveniente.

OUTROS DEFEITOS

As Últimas Gerações também estão propensas a outros defeitos, o que reflete a fraqueza da maldição e da bênção de Caim no caso delas.



Anos Devastadores (Defeito Sobrenatural: 2 pontos)

A Maldição de Caim não lhe concedeu a imortalidade. Você ainda envelhece, só que bem devagar: talvez um ano mortal para cada vinte anos no calendário. Em geral, você nem ninguém consegue notar, mas você acabará envelhecendo e morrendo.

O processo de envelhecimento acelera às vezes. Como no caso de um carniçal, seu envelhecimento retardado pode recomeçar num segundo. Toda vez que cicatrizar ferimentos agravados, você envelhecerá um ano no decorrer de um único dia de sono. Pode até parecer pouco, mas fará muita diferença no decorrer de um século. É um grande incentivo para evitar a luz do sol, o fogo e as presas de um outro vampiro.

Aversão ao Sangue (Defeito Mental: 4 pontos)

A própria idéia de beber sangue é repugnante e deixa você enjoado... Bastante inconveniente para um vampiro. Para manter o sangue no seu sistema digestivo até absorvê-lo, você precisa passar num teste de Vigor contra uma dificuldade igual a 8. Uma falha leva à repentina, humilhante e *extremamente* nojenta perda de todos os pontos de sangue consumidos recentemente por meio de vômito (uma criatura realmente patética poderia carregar consigo um saco de vômito para tentar de novo). A única maneira de evitar a náusea é alimentar-se durante o frenesi. Nesse estado terrível, quando a Besta assume completamente o controle, você consegue manter o sangue. No entanto, além do constrangimento social, o frenesi tende a ameaçar a Máscara. Dá na mesma telefonar para o algoz da cidade e perguntar se ele entende em domicílio.

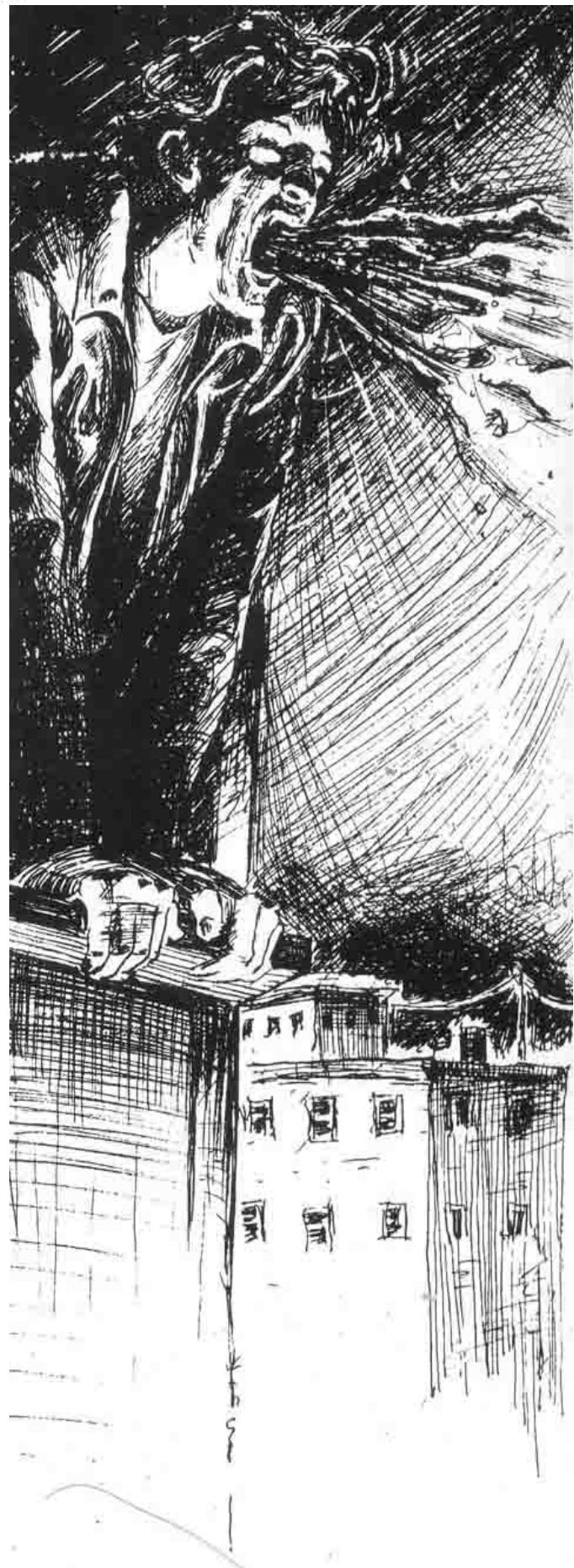
Fraqueza de Clã (Defeito Sobrenatural: 2 pontos)

Este é para os Caitiff. Mesmo que não tenha se tornado um membro integral do clã do seu senhor e não possa usufruir da redução no custo das respectivas Disciplinas, você ainda sofre da fraqueza natural do clã. E mais, alguns Caitiff simplesmente reproduzem uma fraqueza de clã espontaneamente, sem nenhuma relação com a ancestralidade. Apesar de ajudar um vampiro a fingir que pertence a um determinado clã, este defeito pode ser fatal caso o portador não saiba do que se trata ou desconheça o que outros vampiros possam pensar a respeito. (No território da notória fraqueza do clã Lasombra – pode se ver obrigado a responder perguntas desagradáveis).

Decrepitude (Defeito Sobrenatural: 3 pontos)

Nenhum vampiro de sangue fraco jamais sentiu a força total deste Defeito. Nenhum deles existe há tempo suficiente. Descobrirão todo o horror desta fraqueza quando chegar o momento.

A Maldição de Caim mantém a maioria dos vampiros numa estase intemporal, reparando qualquer dano que possam sofrer. No seu caso, a Maldição nem sempre tem sucesso total ao reparar os danos. Ao se recuperar de dano agravado, o jogador precisa fazer um teste de Vigor. A dificuldade é igual a 5 mais o número atual de níveis de dano sofridos. (Por exemplo, se você tiver recebido dois níveis de vitalidade em dano agravado, a dificuldade seria igual a 7. Depois de recuperar um nível, a dificuldade cairia para 6). Falhar significa que, apesar de recuperar o nível de vitalidade, seu corpo ainda demonstra sinais do ferimento. Pode ser que o cabelo queimado não volte a crescer ou uma ferida fechada deixe uma cicatriz. Uma falha crítica nesse teste implica na perda de um ponto em algum Atributo Físico ou em Aparência, à escolha do Narrador.





Você pode reparar esse dano se conhecer um cirurgião plástico habilidoso — ou um agente funerário — que saiba sobre a Máscara, mas isso não é fácil. Afinal de contas, o cirurgião também teria de fazer varias incisões. Por um lado, a dificuldade para se recuperar dos ferimentos provocados pelo cirurgião é de apenas 6 pontos. Por outro, você poderia sofrer outra falha crítica e ficar pior do que antes.

Com a passagem das décadas e a redução dos Atributos, a deterioração começa a se manifestar. Você acabará se tornando um cadáver ambulante e trôpego. A essa altura, a Morte Final pareceria uma bênção.

Consulte o Defeito Físico de 5 pontos "Pele Cadavérica" em **Vampiro: a Máscara** para conhecer uma versão ainda mais grave desta debilidade.

Sem Presas (Defeito Físico: 2 PONTOS)

Seu Abraço não deu certo: a Maldição de Caim fez de você um vampiro... mas não lhe deu presas! Você é obrigado a usar uma faca, uma seringa ou algum outro instrumento afiado para extraír o sangue de que precisa para sobreviver. Pouquíssimos mortais acham prazeroso esse método de extração de sangue, pelo menos até você levar os labios a ferida (dai em diante o Beijo procede como de praxe). Não possuir presas também priva você do único modo natural de provocar dano agravado.

Defeitos Supersticiosos (CUSTO VARIAVEL)

Muitas vezes, as Últimas Gerações tiram de livros e filmes suas idéias sobre o que significa ser um vampiro, inclusive sobre as coisas que são capazes de feri-las. Entretanto, o misterioso poder do Abraço pode tornar reais essas ilusões. Por exemplo, se um vampiro inexperiente espera ser repelido por cruzes, pode ser

que ele seja realmente ferido pelo toque de um crucifixo. Outros bons Defeitos Supersticiosos são: Cheiro do

Tumulo, Repulsa ao Alho, Imagem sem Reflexo e Incapacidade de Atravessar Água Corrente. (Consulte **Vampiro: a Máscara** para ver as descrições desses Defeitos).

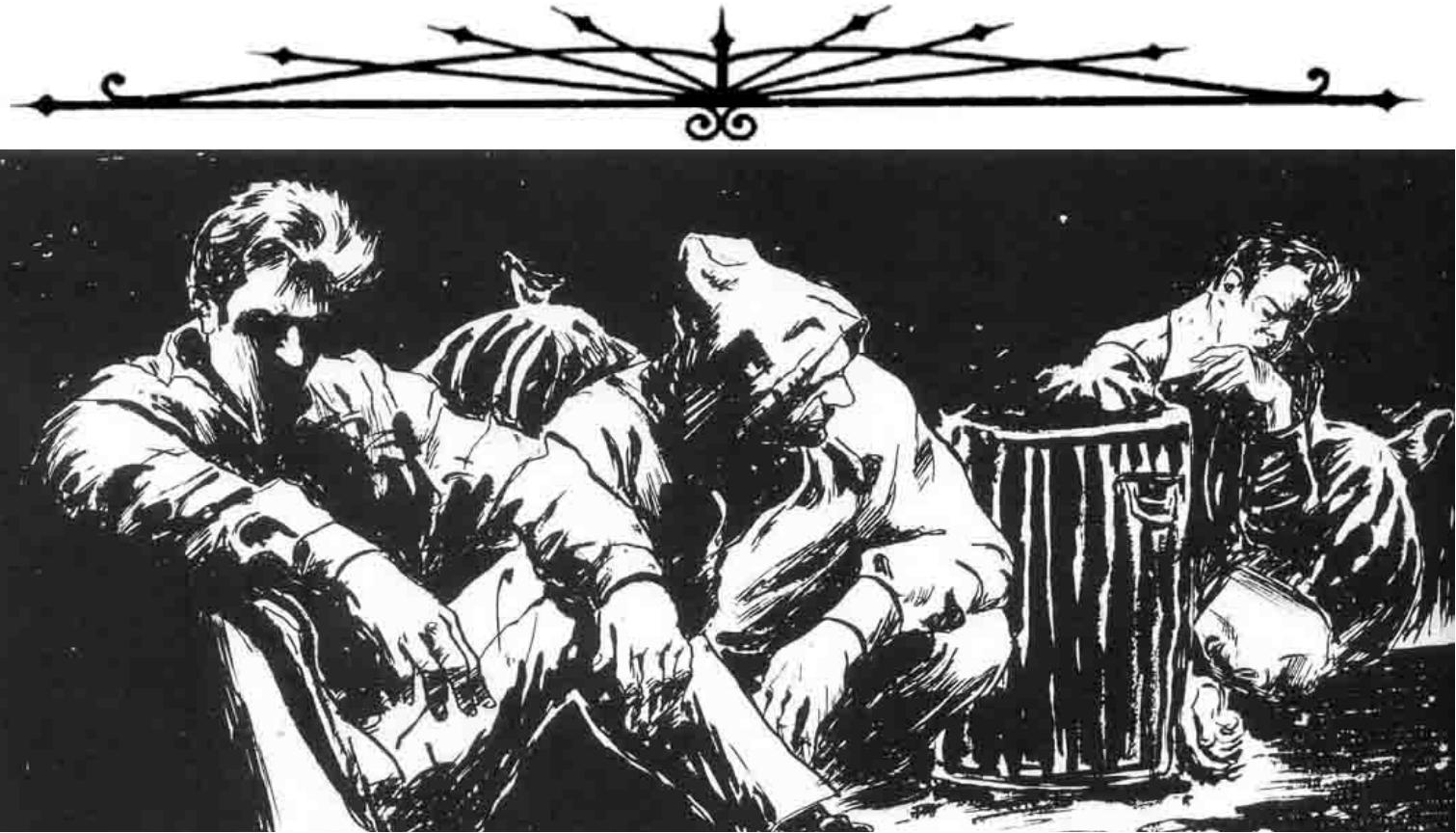
Fornecemos a seguir outros Defeitos Supersticiosos extraídos do folclore europeu:

- **Compulsão por Contar** (Defeito Mental: 2 pontos): Ao ver qualquer quantidade de objetos pequenos e idênticos (como um punhado de arroz espalhado ou bolinhas de gude), você se sente compelido a apanhá-los e contá-los. Você é capaz de resistir à obsessão se tiver sucesso num teste de Força de Vontade. A dificuldade depende da quantidade de coisas a ser contada: no caso de um punhado de arroz espalhado (centenas de grãos), a dificuldade é de apenas 6 pontos, mas um punhado de bolinhas de gude (mais ou menos uma dúzia) exigiria uma dificuldade igual a 9.

- **Aversão a Rosas Silvestres** (Defeito Sobrenatural: 1 ponto): Idêntico a "Repulsa ao Alho", só que é uma aversão a ramos floridos de rosas silvestres. O pilriteiro, a sorveira e a celidônia também são lendários repelentes de vampiros.

- **Fetiche Alimentar** (Defeito Mental: 1 ponto): Você se sente compelido a morder somente uma parte específica do corpo ao se alimentar. A tentativa de morder a vítima em qualquer outro lugar obriga você a um teste de Força de Vontade (dificuldade 6). O pescoço, naturalmente, é a parte mais tradicional, mas o lendário vampiro armênio Dakhanavar mordia apenas as solas dos pés de suas vítimas.

- **Fetiche de Poder** (Defeito Sobrenatural: 3 pontos): Você acredita que a maior parte de seu poder sobrenatural depende do simples fato de carregar um objeto específico (o *alp*, um espirito-vampiro alemão, precisava do chapéu). Sem esse objeto único, você precisa ter sucesso num teste de Força de Vontade (dificuldade 8) para ativar qualquer Disciplina.



Protegido (DEFEITO SOCIAL: 3 PONTOS)

Um mortal que você quer proteger depende de você de alguma maneira. Ele também precisa de muita proteção: os Protegidos tem o hábito de se meterem em situações incomodas, o que força você a alterar os próprios planos e até mesmo colocar-se em perigo. No entanto, não importa quantas pessoas dependam de você, só é possível adquirir este Defeito uma vez.

Um Protegido pode ser um parente, um namorado, um amigo ou simplesmente qualquer mortal com quem se tenha um vínculo forte. Os Protegidos não tem influência nem habilidades especiais que possam oferecer em troca (se tivessem, seriam Aliados ou Contatos).

O Protegido sabe que você é um vampiro? Manter um protegido na ignorância requer muito esforço. Você passa muito mais tempo com um Protegido do que com um amigo de ocasião, e as circunstâncias são mais exigentes. Cedo ou tarde, você terá de explicar acontecimentos e comportamentos estranhos: Por que ele nunca vê você durante o dia? Por que a bala de um assaltante foi capaz de derrubar você, mas não de fazê-lo sangrar? Entretanto, contar ao Protegido o seu grande segredo e uma ameaça a Máscara.

(AH É, QUALIDADES TAMBÉM)

O enfraquecimento da Maldição de Caim também pode reduzir algumas das fraquezas vampíricas típicas. Como descrito acima, os vampiros de 15ª Geração sofrem apenas dano letal da luz do sol. Algumas das Qualidades típicas também são particularmente apropriadas para as Últimas Gerações (ainda que, como sempre, as Qualidades sejam estritamente opcionais). Consulte **Vampiro: a Máscara** para ver a descrição completa dessas qualidades.

• **Ingerir Comida** (Qualidade Física: 1 ponto): Você ainda é capaz de consumir a comida e a bebida dos mortais. Você *não* consegue digerir-las, mas pelo menos é capaz de segura-las no

estomago durante algumas horas antes de precisar vomita-las. Você também ainda é capaz de apreciar os sabores. (Os vampiros de 15ª Geração ganham esta qualidade como uma característica intrínseca a sua geração).

• **Rubor de Saúde** (Qualidade Física: 2 pontos): Você ainda parece vivo, com uma pele natural, respiração regular e até mesmo batimentos cardíacos.

• **Sono Leve** (Qualidade Mental: 2 pontos): Diferente de outros vampiros, você desperta com facilidade quando ocorre um tumulto nas redondezas e ignora o limite de Humanidade imposto as paradas de dados durante o dia.

• **Temperamento Calmo** (Qualidade Mental: 3 pontos): Sua Besta é mais fraca, o que lhe confere dois dados adicionais nos testes para resistir ao frenesi.

O enfraquecimento da Maldição também apresenta outras Qualidades possíveis:

• **Inofensivo aos Animais** (Qualidade Sobrenatural: 1 ponto): Os animais geralmente odeiam e temem os mortos-vivos. A maioria dos vampiros precisa da força sobrenatural do Animalismo para sobrepujar essa aversão instintiva. No seu caso, porém, os animais ainda reagem como se você fosse mortal. Possuir esta Qualidade não significa que eles simpatizam automaticamente com você, só que eles não *antipatizam* automaticamente. Os cães não rosnam nem latem quando você passa; os gatos não chiam, nem bufam, nem fogem; os periquitos, tentando escapar à sua terrível presença, não se debatem contra as grades da gaiola.

O principal benefício desta Qualidade é que você pode interagir com pessoas que tem animais de estimação. A Qualidade também facilita o emprego de Animalismo: todos os testes envolvidos têm a dificuldade reduzida em um ponto.

• **Enfrentar as Chamas** (Qualidade Mental: 3 pontos): A fraqueza da sua Besta torna você menos suscetível ao pânico irracional quando enfrenta o fogo. Você recebe dois dados adicionais nos testes de Rotschreck.



Conceito do Personagem

A capacidade das Últimas Gerações de criar novas Disciplinas e extraír informações de lugar nenhum também pode tornar muitas Qualidades sobrenaturais apropriadas a alguns personagens. Uma Qualidade sobrenatural poderia até mesmo representar o primeiro passo no surgimento de uma nova Disciplina. Entre as Qualidades que já existem encontram-se:

- **Médium** (Qualidade Sobrenatural: 2 pontos): Apesar de não enxergar os espíritos, você consegue detectar a presença dessas criaturas, ouvi-las e conversar com elas. Se vocês vão ou não se dar bem é um outro problema.

- **Habilidade Oracular** (Qualidade Sobrenatural: 3 pontos): Você vê e é capaz de interpretar sinais e presságios. Assim como a Visão Interior esta Qualidade fornece pistas sobre o futuro e as atividades secretas do presente. Diferente do Antecedente, a Habilidade Oracular pode tratar de qualquer assunto, não só das ações dos vampiros.

Por ultimo, os de sangue fraco geralmente não sabem que seria melhor não falar com estranhos. Portanto, podem inocentemente criar laços com outros seres sobrenaturais. Em **Vampiro: a Mascara** já existe a Qualidade "Mentor Espiritual" (um espírito que às vezes aconselha e ajuda). Os Narradores podem estender essa Qualidade a outras raças sobrenaturais.

- **Contato Sobrenatural** (Qualidade Social: 3 pontos): Você conhece um lobisomem, um mago, uma fada, um Kuei-jin, um mágico limitado ou algum outro ser sobrenatural. Isso não significa que vocês sejam bons companheiros, só que não adotam a política bastante comum entre as criaturas sobrenaturais de matar ao avistar. Se os jogadores quiserem uma relação mais cordial entre personagens de diferentes raças, eles mesmos precisarão desenvolvê-la ao longo do jogo. Tenha sempre em mente que, apesar dos Contatos prestarem favores, eles esperam algo em troca. E mais, sem Contato Sobrenatural provavelmente e tão marginalizado na comunidade de onde veio quanto os vampiros de sangue fraco entre os Membros. Vocês dois, no mínimo, representam a possível ruína de suas respectivas comunidades.

Dhampir - Filhos dos Mortos-Vivos

Um vampiro de 15^a Geração de qualquer sexo pode ter descendentes meio-mortais, concebidos e trazidos à luz da maneira tradicional. No folclore cigano, essas crianças nascidas da união de um ser vivo e de um morto-vivo são chamadas *dhampir*.

Em termos de jogo, os dhampir são quase idênticos aos carniceiros. Na verdade, eles são carniceiros, exceto pelo fato de descenderem de vampiros em vez de carniçais (consulte **Ghouls: Fatal Addiction** (*Carniçaials: Vicio Fatal*) para obter mais informações sobre os carniceiros).

As diferenças mais importantes entre os dhampir e os carniceiros são culturais. Os carniceiros crescem numa monstruosa e aberrante subcultura de vampiros e carniçais. Apenas circunstâncias bastante incomuns permitiriam que um carniceiro crescesse entre seres humanos normais e contemporâneos. Um dhampir provavelmente passa a maior parte do seu tempo entre seres humanos normais. É possível que ele nem mesmo conheça sua herança sobrenatural. Descobrir o secreto Mundo das Trevas pode ser um choque.

Todos os dhampir são jovens, sem exceção. Os próprios vampiros de sangue fraco só apareceram nos últimos vinte anos. Muito provavelmente, um personagem dhampir será o primeiro de sua espécie, pelo menos na sua vizinhança. Nem ele nem ninguém mais sabem que poderes e armadilhas o aguardam. No entanto, qualquer dhampir pode esperar uma adolescência turbulenta. Muitos pais acham que seus filhos adolescentes são monstrinhos. Um dhampir carrega em sua alma a verdadeira Besta, mesmo que não seja tão forte quanto a Besta enfurecida de um vampiro.

- **Histórico Familiar:** Que circunstâncias levaram a sua concepção? Foi só uma noite de amor que acabou em gravidez, para a grande surpresa dos envolvidos? Ou seus pais tentaram manter um casamento normal, apesar de um deles ser um vampiro? Quem criou você e como? Sua infância foi feliz, atribulada ou terrivelmente trágica? Seus progenitores — humano ou vampiro — ainda estão por perto?

- **Descoberta:** Como você descobriu que tinha poderes sobrenaturais? Você já se deu conta? Ou será que tenta explicar racionalmente suas habilidades, como se fossem talentos excepcionais, mas mundanos? Sua natureza meio-vampírica já lhe trouxe problemas? (Se você entrou em frenesi, é bem provável.) Como você se sente fazendo parte do sobrenatural: é uma maldição, uma bênção ou você simplesmente aceita o fato?

- **Conhecimento:** O que você sabe a respeito do mundo sobrenatural? Supondo que seus pais ainda estejam vivos (hã... ainda existam), eles contaram a você o grande segredo? Ou você só achava que eles agiam de maneira estranha?

- **O Futuro:** De maneira geral, o que você quer fazer da sua vida? Especificamente, o que você pretende fazer com suas habilidades? Você entrou no Mundo das Trevas voluntariamente ou foi arrastado aos gritos? Agora que está do lado de dentro, você quer fugir e voltar a ilusão de uma vida normal?

Depois dessas considerações básicas, você escolhe a Natureza, o Comportamento e o Arquétipo do personagem. (Sim, até mesmo um adolescente deve ter um Arquétipo, com base em seus antecedentes sociais e no que ele espera da vida. Um Arquétipo como "Profissional" poderia ser entendido como uma declaração de intenções, em último caso.)

CARACTERÍSTICAS

Os dhampir recebem *seis* pontos em sua categoria primária de Atributos, *quatro* na categoria secundária e três na terciária (além do ponto grátil em cada Atributo, é claro).

A seguir, um dhampir recebe *onze* pontos para dividir entre as Habilidades primárias, sete para as secundárias e *quatro* para as terciárias. Nenhuma categoria de Atributos ou Habilidades tem maior probabilidade de se tornar primária; a escolha depende totalmente do jogador. Mas, neste estágio, nenhuma habilidade pode receber mais do que três pontos.

Assim como os carniçais, os dhampir começam o jogo com um ponto de Potencia. Eles também podem ter *um* ponto em qualquer outra Disciplina vampírica comum. Essa decisão deve ser tomada de acordo com o conceito do personagem: um dhampir autodidata provavelmente desenvolverá uma Disciplina adequada a sua personalidade e as suas necessidades, enquanto um dhampir com um Mentor vampiro poderia aprender uma das Disciplinas do mesmo. No momento de sua criação, um dhampir pode ser apenas um ponto em cada Disciplina.



Os dhampir recebem *cinco* pontos para comprar Antecedentes. Há que se admitir que os Antecedentes não são muito bons: quantos adolescentes são milionários ou possuem ligações políticas influentes? É óbvio que os Antecedentes puramente vampíricos, como Geração e Rebanho, não se aplicam. Por outro lado, jogadores e Narradores podem se divertir interpretando os Antecedentes de acordo com o estilo de vida adolescente. Por exemplo, a popularidade na escola pode justificar um ponto em Influência; o sucesso nos esportes traria Fama local (um único ponto de Potencia que seja já é *admirável* num campo de futebol americano).

Do mesmo modo que os seres humanos normais, os dhampir recebem um ponto grátis nas Virtudes Consciência, Autocontrole e Coragem, e ainda sete pontos para distribuir entre elas.

Força de Vontade e Humanidade são calculadas normalmente.

Por último, os dhampir ganham *dez* pontos de bônus para comprar mais Características ou Qualidades. Os Defeitos podem acrescentar até sete pontos de bônus. Mais uma vez, algumas Qualidades e alguns Defeitos obviamente não se aplicam a não-vampiros.

PONTOS DE SANGUE

Os dhampir produzem sua própria vitae, apesar de fraca. Eles possuem dez pontos de sangue, que se regeneram a razão de um ponto por dia. (Um dhampir também pode beber vitae vampírica para recuperar mais rapidamente os pontos de sangue gastos, ou para substituir parte de seus próprios pontos de sangue com uma vitae mais potente. Um dhampir que tenha pelo menos um ponto de sangue da verdadeira vitae vampírica em suas veias tecnicamente também é um carniçal. Um dhampir não ganha poderes adicionais por ser um carniçal, exceto pelo potencial de aprender poderes de Disciplinas de níveis mais elevados.)

Os dhampir levam vantagem sobre seus progenitores de 15ª Geração, pois podem gastar todos os seus dez pontos de sangue, ao custo normal, na cicatrização, nas Disciplinas ou na incriminação de Atributos. Os dhampir não conseguem estabelecer laços de sangue, criar carniçais ou gerar uma criança

da noite, nem precisam gastar pontos de sangue só para continuarem ativos.

INVESTIMENTO DE Pontos de BÔNUS

Disciplinas/Trilhas	10 por ponto
Atributos	5 por ponto
Habilidades	2 por ponto
Virtudes	2 por ponto
Antecedentes	1 por ponto
Força de Vontade	1 por ponto
Humanidade/Trilha	1 por ponto

Diferente do caso de um vampiro, a quantidade de pontos de sangue de um dhampir não tem nada a ver com o montante de líquido em suas veias. Em vez disso, seus "pontos de sangue" são simplesmente sobrenaturais. Os dhampir que gastam até o último ponto de sangue não perdem sequer uma gota de sangue de verdade, apesar de algumas vezes mostrarem sintomas de anemia. Ficam simplesmente exaustos, tanto física quanto sobrenaturalmente. Em poucos dias, o sangue irá recuperar sua "carga" sobrenatural e se transformar em vitae mais uma vez.

HABILIDADES E FRAQUEZAS DOS DHAMPIR

Os dhampir têm as habilidades-padrão dos carniçais. Podem usar o Vigor normal para absorver dano letal e por contusão, mas não dano agravado. Podem gastar seus pontos de sangue para aumentar Força, Destreza ou Vigor, ou para cicatrizar ferimentos. No caso de dano letal ou por contusão, cada ponto de sangue gasto recupera um nível de vitalidade em dano. Um dhampir pode até tentar regenerar um membro decepado, mas isso exige o gasto de um ponto de Força de Vontade e um teste de Vigor (dificuldade 8) bem-sucedido. Se falhar no teste, ele nunca mais poderá regenerar aquele membro. O custo da regeneração de uma parte do corpo varia de um único ponto de sangue, no caso de um dedo ou de um olho, a três pontos no caso de um membro inteiro, como um braço ou uma perna.

O CARNIÇAL DHAMPIR

Por si só, um dhampir nunca pode ter mais do que um ponto em qualquer Disciplina. Entretanto, se um dhampir se torna um carniçal, e seu responsável (ou "dominador") e de uma geração suficientemente baixa, ele pode aprender poderes das Disciplinas de níveis mais elevados. Quanto mais forte a vitae que o alimenta, mais poderosas serão suas Disciplinas... depois de um bom tempo.

Se um dhampir deixar de ser um carniçal, ele perde todos os poderes das Disciplinas de níveis mais elevados. Mesmo que mais tarde volte a se tornar um carniçal, com um dominador de geração suficientemente baixa, o personagem terá de reaprender os poderes de níveis mais elevados desde o começo (e o jogador precisará gastar de novo os pontos de experiência)

Geração do Responsável	Nível Máximo da Disciplina	Nível Máximo Opcional da Disciplina
13ª — 11ª	1	1
10ª — 9ª	1	2
8ª	1	3
7ª	2	3
6ª	3	4
4ª	5	5

Fornecemos o teto máximo opcional aos Narradores que queiram tornar mais comuns carniçais relativamente poderosos. Não vá presumindo que o seu Narrador utiliza esta opção. a não ser que ele tenha especificamente dito que sim.

A Escolha das Disciplinas

Tabela de Pontos de Experiência

Característica	Custo
Nova Habilidade	3
Trilha Taumatúrgica Nova	20
Disciplina Nova	20
Força de Vontade	nível atual
Humanidade	nível atual x 2
Virtude	nível atual x 2
Habilidade	nível atual x 2
Atributo	nível atual x 5
Trilha Taumatúrgica	nível atual x 15
Disciplina*	nível atual x 25

* Ao contrario dos carniceiros, os dhampir não tem um conjunto de Disciplinas "da família". Assim como os Caitiff, eles pagam com um custo mais alto em pontos de experiência sua falta de especialização nas Disciplinas.

Lembre-se, porém, de que um dhampir só pode ganhar dois ou mais pontos numa Disciplina caso tenha se tornado um carníal!

Entretanto, um dhampir também pode entrar em frenesi. Eles resistem ao frenesi com mais facilidade que os vampiros (a dificuldade é reduzida em três pontos), mas o fenômeno ainda acontece de vez em quando. O Narrador decide que situações podem provocar um frenesi. Vivendo no meio da sociedade humana, com todas as suas frustrações, um dhampir corre mais riscos de entrar em frenesi do que muitos vampiros.

Como sempre acontece quando o frenesi ameaça um personagem, o jogador que interpreta um dhampir precisa fazer um teste de Autocontrole. A dificuldade depende das circunstâncias que irritam ou frustram o personagem. Para o personagem superar completamente o frenesi, o jogador precisa acumular cinco sucessos. Cada sucesso obtido retarda o frenesi durante um turno. O jogador não pode usar um número de dados maior que a quantidade de pontos de sangue do dhampir.

Os dhampir nunca sofrem Rotschreck.

Provocações Típicas	Dificuldade
Ameaça ou estilização verbal	3
Embriaguez, uso de narcóticos ou alucinógenos	3
Surrado, esmurrado ou prostrado	4
Ente querido em perigo	4
Humilhação pessoal	4
Humilhação pública	5
Tiro, ferimento a faca ou outro dano letal	5
Rejeição esmagadora por parte de um ente querido	6

Personagens dhampir no Mundo das Trevas

Fatalmente, alguém vai acabar perguntando se um dhampir poderia Despertar como um Mago Verdadeiro. Ou também ser um Parente dos Garou e aprender Rituais. Ou se tornar uma Múmia. E assim por diante, etc e tal.

Resposta curta: Não. Aliás *claro que não!*

Resposta longa: O jogo é seu. Se você *realmente* deseja permitir um dhampir cigano, Parente, Múmia e Mago, o problema é seu. Só não conte com a nossa ajuda. Os dhampir já são bem legais e não precisam se misturar com outras raças sobrenaturais... E, se tudo o que você quer é uma desculpa para um personagem mais poderoso, pode ser que esteja jogando o jogo errado. Os dhampir *não* foram criados para serem os melhores do mundo.

Em tese, os vampiros Caitiff e os dhampir conseguem aprender qualquer Disciplina com a mesma rapidez que qualquer outra pessoa. Na prática, não é tão fácil assim. Muitas Disciplinas exigem um professor — e, não custa repetir, os Caitiff não são exceção. Portanto, muito embora os dhampir e os Caitiff das Últimas Gerações paguem o mesmo custo em pontos para todas as Disciplinas, algumas delas são mais fáceis de se justificar do que outras.

Disciplinas Físicas

As Disciplinas "físicas" Rapidez, Fortitude e Potência são as mais fáceis de se aprender. Afinal de contas, elas só ampliam a capacidade intrínseca dos vampiros de incrementar seus Atributos Físicos com o uso do Sangue. Qualquer vampiro (de sangue fraco ou "normal") é capaz de aprendê-las por instinto, embora sejam mais fáceis para alguns clãs. É só uma questão de prática e também de querer muito, mas muito mesmo, ser mais forte, mais rápido ou mais robusto.

OUTRAS DISCIPLINAS COMUNS

As Disciplinas "psíquicas" comuns — Auspícios, Dominação, Ofuscação e Presença — também são muito fáceis de aprender. Elas não precisam de justificativas especiais. Como vários vampiros conhecem essas Disciplinas, é muito fácil encontrar um professor. De fato, muitos desses poderes são familiares, estão presentes nas descrições populares dos vampiros, graças às lendas antigas e as ocasionais violações da Máscara. Um dhampir ou Caitiff não vai realmente aprender uma Disciplina assistindo a filmes ruins de vampiro, mas pode tomá-los como inspiração, tentar imitar o que vê e acabar conseguindo.

A Metamorfose tampouco exige um tutor especial. Apesar de os Gangrel ainda serem os mestres e principais praticantes, muitos vampiros de outros clãs aprenderam a arte de mudar de forma. Mas o mais importante talvez seja que o conhecimento da Metamorfose já penetrou as lendas e a cultura popular. Até mesmo a criança da noite mais ignorante sabe que alguns vampiros são capazes de se transformar em animais. Mais uma vez, o esforço repetido pode levar ao sucesso..

A prática de habilidades mortais pode ajudar um personagem a desenvolver uma Disciplina. Livros sobre hipnose podem ajudar a aprender Dominação; passar muito tempo com animais pode levar ao Animalismo. A maioria das Disciplinas-padrão requer algum treinamento nas habilidades mundanas para que possam ser usadas com eficiência. Até certo ponto, as Disciplinas psíquicas simplesmente acrescentam força sobrenatural a Habilidades naturais: por exemplo, ampliar a persuasão ou a autoridade ao ponto da Dominação; ou a discrição ao ponto da Ofuscação.

Disciplinas Mágicas

Por outro lado, não se adquire Necromancia nem Taumaturgia por acaso. Essas Disciplinas exigem *de fato* orientação por parte de um vampiro que já as conheça, pois dependem tanto de complexas teorias ocultistas quanto do poder do Sangue. Infelizmente, os clãs de vampiros que se especializam nessa magia guardam zelosamente tais Disciplinas. Só um



As Lendas Sobre os Dhampir

Aos Narradores que quiserem ler mais sobre as lendas dos dhampir, indicamos o artigo de T. P. Vukanovic, "The vampire", no livro *Vampires of the Slavs*, de Jan L. Perkowski

De acordo com os ciganos da antiga Iugoslávia, os homens que morrem e voltam como vampiros anseiam por sexo tanto quanto por sangue. Mais especificamente, os homens casados retornam as suas esposas. Os ciganos chamam o filho de uma dessas uniões desnaturais de *Vampiric yf* ("Pequeno Vampiro"), *Vampijerovic/Lampijerovic* ("Filho do Vampiro") ou *Dhampir*. O termo pode até se tornar o nome da criança: *Vampir/Dhampir* para os meninos, *Vampiresa/ Dhampiresa* para as meninas.

Em algumas regiões, o suposto dhampir pode se tornar um membro altamente respeitado da comunidade. "Sem ele", dizem os ciganos do Alto Morava, "haveria muita maldade".

Primeiro, o dhampir fazia um reconhecimento da aldeia. Às vezes ele tirava a camisa e olhava pela manga esticada, como se fosse um telescópio. O dhampir descrevia o vampiro como um sérvio, um turco, um cígano, uma serpente ou um gato (todas formas comuns nas lendas balcânicas). Não era incomum ele lutar com o vampiro invisível antes de destruí-lo. Matar um vampiro podia ser uma tarefa tão simples quanto efetuar um disparo, ou exigir encantos e procedimentos elaborados no local do tumulo. Esses dhampir que caçavam vampiros continuaram atuando na região da atual Kosovo até a década de 1950; talvez ainda existam alguns.

Seriam essas lendas verdadeiras? Mesmo que só alguns dhampir tenham existido no passado, eles poderiam ter inspirado as lendas que os auto-proclamados "caçadores de vampiros" procuraram imitar nos séculos que se seguiram. Afinal, a região dos Balcãs é território dos Tzimisce. Séculos atrás, um Demônio poderia ter realizado experimentos bizarros e profanos que teriam levado a criação de um dhampir ou outro. E é verdade que os dhampir dão soberbos caçadores de vampiros, considerando-se sua capacidade de imitar muitos poderes vampíricos.

Mas, até ai, as lendas sobre os dhampir podem ser apenas isso: lendas. As histórias de vampiros dos Balcãs não correspondem exatamente aos fatos sobre os Membros. Os "vampiros invisíveis" podem andar durante o dia; surgem espontaneamente, sem precisar do contágio por um outro vampiro. As pessoas chegam a contar histórias sobre abóboras vampíras! As lendas sobre os dhampir poderiam ter surgido de encontros mal compreendidos com os carniceiros de estimação dos Tzimisce. Talvez não passem de desinformação para proteger a Máscara e enganar os mortais quanto as capacidades dos vampiros. Nesse caso, os anciões responsáveis estariam preocupados com *outras* mentiras que poderiam se tornar verdadeiras nas noites futuras.

Para os Narradores que querem dar um fundo de verdade as lendas balcânicas, seguem uma Qualidade e um Defeito somente para os dhampir:

Perceber Vampiros (QUALIDADE SOBRENATURAL: 2 ou 5 pontos)

Um dhampir com esta Qualidade sempre reconhece um vampiro. Esta Qualidade tem dois níveis de poder.

Ao custo de dois pontos, o dhampir reconhece um vampiro automaticamente apesar de maquiagem, Qualidades como Rubor de Saúde ou rituais Taumatúrgicos que permitam a um vampiro imitar um certo aspecto de vida. A Ofuscação só funciona parcialmente. O dhampir não enxerga o vampiro "invisível", mas sabe que há um deles por perto. Um dhampir vê a imagem falsa criada pela Máscara das Mil Faces, mas ainda sabe que a pessoa é de fato um vampiro.

Ao custo de cinco pontos, o dhampir desmascara automaticamente *qualquer* tentativa de disfarce. Nem mesmo a mais poderosa Ofuscação de um Matusalém funciona: o vampiro continua visível para o dhampir e sua natureza não-viva é reconhecida sem sombra de dúvida.

As lendas também dizem que um dhampir pode fazer com que outras pessoas enxerguem brevemente os vampiros "invisíveis" olhando pela manga de sua camisa ou por meio de algum outro encantamento simples. Contudo, os dhampir balcânicos advertem que os meros mortais podem sofrer um colapso nervoso, três anos de malaria ou alguma outra calamidade provocada pelo choque de ver o morto-vivo as claras. Se os dhampir forem capazes de compartilhar seu dom (é opção do Narrador permitir tal coisa), aumente o custo da Qualidade em dois pontos de bônus.

(O aspecto de maldição das lendas é obviamente falso. Afinal de contas, os mortais vêm vampiros Mascarados o tempo todo. Mas ha. que se admitir que ver um Nosferatu sem estar mentalmente preparado para isso poderia tirar o seu apetite durante dias).

Ossos Frágeis (DEFEITO FÍSICO: 5 PONTOS)

Algumas lendas dizem que os dhampir têm ossos finos e quebradiços. Por causa disso, eles não vivem muito tempo. Supõe-se que esses dhampir não se dediquem a caça aos vampiros.

No caso de um dhampir com este Defeito, o dano por contusão é tratado como dano letal



favor vital — e talvez nem mesmo isso — poderia persuadir um Tremere a ensinar Taumaturgia a um vampiro de fora do clã.

Isto não quer dizer que os de sangue fraco nunca possam aprender magia. Eles podem ler grimórios e praticar rituais de ocultismo, assim como um mortal. A magia inata do Sangue torna a magia limitada ainda mais fácil para os vampiros que para os mortais. Um Caitiff ou um dhampir interessado em ocultismo é capaz de aprender as Trilhas da magia limitada (veja **World of Darkness: Sorcerer**), ou inventar as próprias Disciplinas mágicas. Entretanto, o aprendizado desse tipo de magia segue as regras para criação de Disciplinas "pessoais" (veja a seguir).

DISCIPLINAS DF CLÃ "EXCLUSIVAS"

Quimerismo, Serpentis, Vicissitude e outras Disciplinas associadas a um único clã são praticamente impossíveis de se aprender sem um tutor. Mais uma vez, os clãs que conhecem essas Disciplinas raramente as ensinam aos demais. Não é uma coisa impossível — nenhum clã é realmente uma ilha — e, já que estamos falando disso, esses clãs também podem gerar Caitiff que levam a Disciplina no Sangue. Contudo, em geral, um Caitiff precisaria de um mentor para aprender uma Disciplina exótica. Esses mentores são muito raros e geralmente pedem favores em troca.

Disciplinas Pessoais

Todavia, as Últimas Gerações (Caitiff ou não) usufruem uma fonte de Disciplinas que nenhum outro vampiro possui: elas mesmas. Para todos os outros vampiros, criar uma nova Disciplina é um trabalho de séculos. Até mesmo a maioria dos Matusaléns não conseguem tal proeza, só os poucos e raros que fundaram novas linhagens. No entanto, os de sangue fraco são capazes de criar uma Disciplina em poucas décadas — em poucos anos, caso se dediquem com afinco. Nem todo vampiro de sangue fraco inventa uma Disciplina nova, mas isso é uma coisa que eles são capazes de fazer.

Os dhampir não conseguem criar novas Disciplinas. Podem, contudo, aprender Disciplinas "exclusivas" criadas pelos vampiros de sangue fraco caso encontrem quem os ensine.

Arquétipos de Personagens

Diferente do caso dos clãs de vampiros, os arquétipos dos Membros de sangue fraco não são definidos pelo Sangue (os dhampir constituem uma exceção importante). Muitos vampiros de sangue fraco não sabem se pertencem tecnicamente a um clã ou não, e muitos deles nem se importam. Um Ventrue de sangue fraco provavelmente tem mais em comum com um Caitiff do que com o próprio senhor de seu senhor. Os de sangue fraco são mais bem definidos por seus papéis sociais: alguns de sua própria escolha, outros impostos por suas habilidades especiais. Muitos arquétipos podem se sobrepor.

As gerações mais altas não detêm o monopólio desses arquétipos. Os vampiros não reconhecem as gerações uns dos outros só de olhar. Um vampiro de 13ª Geração pode ser um paria em relação aos clãs ou as seitas tanto quanto um Caitiff de 15ª. Nesses casos, os arquétipos exclusivamente sociais, como o arrivista ou o autarca, podem descrever o per-

Sangue Fraco: Quadro Sinótico

O personagem pode...

14 ^a	15 ^a	Dhampir
Pertencer a um clã?	Nunca: é sempre Caitiff	Mortal: sem clã
Gerar um membro?	Sim, a menos que o Personagem tenha o Defeito: Sangue Fraco	Nao
Conceber/gestar um filho mortal?	Não. Sim, às vezes	Sim
Criar Carnicais?	Sim	Não
Formar laços de sangue?	Sim, às vezes	Não
Ingerir comida/bebida?	Não	Sim, mas precisa vomitar Depois (outros vampiros Vomitam imediatamente)
Expor-se à luz do sol?	Não	Sofre apenas dano letal E consegue absorver
Inventar disciplinas?	Sim	Não
Alcançar o nível máximo das disciplinas?	Não; 4 no máximo	Não; 3 no máximo
Ter Visão Interior?	Sim	Não

sonagem melhor do que um clã arbitrário. Inversamente, um vampiro de 14ª Geração, Abraçado de maneira legítima e treinado adequadamente, deveria ser construído com base num dos arquétipos de clã.

AUTARCAS

Alguns vampiros escolhem uma existência solitária, optam por não pertencer a nenhuma seita, a nenhum clã e a nenhum círculo. Os Membros chamam tais vampiros de autarcas. Muitos vampiros das Últimas Gerações optam por esse caminho.

Alguns vampiros tornam-se autarcas por desgosto. Percebem que tanto o Sabá quanto a Camarilla são enxames de intrigas confusas e cruéis. Como não querem bancar o títere de ninguém, seguem adiante sozinhos.

Outros vampiros vivem sozinhos porque não querem competição. Numa cidade grande, como Chicago ou Londres, até mesmo um ancilla de duzentos anos pode ser relativamente jovem e precisar fazer medidas para vampiros muito mais velhos e poderosos. No entanto, num vilarejo qualquer, um vampiro pode fazer o que bem entender. Com algumas Disciplinas, laços de sangue e um pouco de paciência, um "príncipe Caitiff" e capaz de exercer um grau de influência surpreendente numa comunidade pequena. Para todos os fins, a cidade inteira e seu rebanho. Tudo bem, ele vai se ferrar se uma matilha de Lupinos chegar na cidade. Alguns vampiros acham que vale a pena correr esse risco.

Alguns vampiros não **conhecem** a Camarilla, nem o Sabá e muito menos os anarquistas. Seus senhores nunca lhes disseram nada. Eles não perdem por esperar.

E alguns vampiros estão simplesmente assustados. Sabem que haverá forças terríveis no mundo que poderiam destruir-lhos num piscar de olhos, por isso se escondem.

Estereótipos

Camarilla: Eles desafiam o príncipe e ameaçam a Máscara. Devem morrer.

Primeiro 'cês vão ter que me pegar, bando de fosseis.

Sabá: Covardes egoísticas. Temos a verdadeira liberdade, fruto de um objetivo comum, e um irmão leal para anos proteger.

Alerta! Zumbis fanáticos! Drogas, pelo menos a Camarilla esconde que ta te dando ordens.

Anarquistas: Cara, a gente sabe de onde 'cê vem, tá ligado? A gente também ta se rebelando!

Eu não sai de grandes gangue só para entrar numa pequenininha. Vão se danar!

Os vampiros autarcas dão bons personagens. O jogador precisa decidir por que o personagem se tornou autarca. Depois, ele precisa inventar um motivo para o autarca se envolver com outros vampiros, malgrado sua opção anterior pela solidão (um personagem que reage a toda e qualquer situação dizendo "não é problema meu" e então da as costas simplesmente não se encaixa muito bem numa crônica).

A princípio, é provável que um personagem autarca siga simplesmente suas motivações pessoais. Um amigo ou parente de seus dias como mortal, uma obrigação advinda de um código de honra pessoal, ou um interesse comum e restrito num projeto específico pode ser um começo. Um autarca também poderia trabalhar como mercenário para quem pagar melhor: a Camarilla, o Sabá, os anarquistas ou outros. Mas, com o tempo, o personagem poderia desenvolver um compromisso mais sério com um círculo, ou um objetivo mais abrangente.

Papéis: Os vampiros autarcas rejeitaram explicitamente todas as alianças políticas. Os outros personagens não saberão quanto confiar num autarca. Mas, até aí, quanto deveriam confiar uns nos outros? É bem possível que um autarca desafie os outros personagens a questionar sua fidelidade e suas relações com as seitas ou os clãs. Inversamente, um autarca poderia acabar se perguntando por que teimar tanto em continuar sozinho. Lealdade e independência são grandes temas para personagens autarcas.

Criação do Personagem: Os autarcas podem pertencer a qualquer clã e apresentar qualquer característica concebível. A única coisa que se pode dizer é que não são idiotas: um autarca estúpido não dura muito tempo.

Observe que, em seu território, um "príncipe Caitiff" autarca pode ter níveis assustadoramente elevados de Contatos, Aliados, Lacaios, além de outras relações com os mortais, o que faz dele um oponente muito mais poderoso do que seria de se esperar em função de seu Sangue. Imagine um daqueles clássicos vilarejos isolados das histórias de terror nos quais todo o mundo conhece o terrível segredo, ou faz parte dele. Lembre-se agora do que acontece aos visitantes que se intrometem demais. Um desses autarcas da um adversário a altura de um círculo, ou um valioso aliado.

Fraquezas: A sina de um vampiro autarca não é fácil. O outro lado da moeda de não se subordinar a ninguém e que ninguém virá ajudá-lo quando ele estiver com problemas. Os príncipes da Camarilla não gostam de vampiros que não estejam sob seu controle. O Sabá, apesar de todo esse papo de liberdade, tende a "recrutar" autarcas com uma pancada na cabeça e Ritos de Criação improvisados. Até mesmo os anarquistas podem se ressentir de um vampiro que não demonstra nenhum partidarismo. Um autarca não tem Status, nem o Prestígio do Clã e, muito provavelmente, nenhum tipo de aliança com outros vampiros.

Mote: Vão se danar no sol! Eu me garanto sozinho!





CLEAVERS

Alguns vampiros novos tentam arduamente manter uma existência humana. Eles não querem apenas sustentar uma ilusão de normalidade para preservar a Máscara (se é que conhecem a Máscara); querem conservar, tanto quanto possível, tudo o que tinham como mortais. Querem ter um trabalho normal, amigos... até mesmo uma família. *Especialmente* uma família. Não acreditam ser monstros. Numa era em que tantos estilos de vida e condições de saúde diferentes encontram pelo menos um pouco de tolerância, seriam um problema com a luz do sol e uma dieta de proteína líquida realmente tão inumanos?

Outros Membros jovens apelidam desdenhosamente esses vampiros de "Cleavers", sobrenome da típica família norte-americana do filme *Foi sem querer*. Os mais velhos meneiam a cabeça em desaprovação e citam a advertência de Caim no *Livro de Nod*: "Não Abraceis o Amor". Como se um Amaldiçoado pudesse realmente ter uma casa de subúrbio com uma cerca branca, um carro na garagem e 2 ou 3 filhos!

Os Cleavers estão dispostos a tentar.

Essas "famílias" podem variar. É possível que um novo vampiro, Abraçado depois de casado e de nascidos os filhos, não deseje abandonar sua família. Pode ser até que um vampiro construa um lar depois do Abraço. É tarde demais para ter filhos da maneira normal, mas ele pode recorrer a adoção ou a doação de sêmen. Se o vampiro pertencer a 15ª Geração, pode se surpreender ao descobrir que é capaz de ter filhos da maneira normal. Mas, até ai, alguns vampiros de sangue fraco são tão lamentavelmente ignorantes que nem mesmo sabem que isso é possível. Pode ser que dois vampiros se casem e vivam perpetuamente como "duas fontes de renda, sem filhos". Mas, até ai, um vampiro pode tentar permanecer em contato com seus pais, irmãos e amigos mortais, chegando até mesmo a compartilhar com eles o seu segredo.

Os Cleavers podem pertencer a qualquer clã. Na verdade, podem ser de qualquer geração também, mas geralmente não são vampiros há muito tempo. É provável que não tenham a menor relação com as seitas de seus senhores, ou então renunciaram a essas relações. Uma criança da noite bem treinada nunca tentaria algo tão arriscado e idiota.

Papeis: Os Cleavers contrastam totalmente com as ameaças épicas da Jihad e da Gehenna. Que os outros se preocupem com o destino do mundo: eles estão ocupados tentando manter um emprego e uma família unida. Suas vitórias e tragédias são pequenas, mas muito pessoais.

No entanto, é só uma questão de tempo ate um Cleaver não conseguir mais evitar os conflitos de outros vampiros. Não podem se escon-

der do Mundo das Trevas para sempre, não importa o quanto tentem. A cilada pode ser tão melodramática quanto à entrada bombástica do Sabá pela porta, ou tão simples quanto implorar um favor a um primônego.

Um Cleaver pode muito bem ser o único vampiro que fala e age em favor da humanidade. Os conflitos de poderes sobrenaturais tendem a revolver em torno de si mesmos e perder o contato com as questões mundanas... Isso vale tanto para os *jogadores* quanto para os personagens. Parte do papel de um Cleaver é retirar a crônica das alturas rarefeitas da intriga sobrenatural e devolve-la a Terra. Eles fazem com que os outros personagens se lembrem de que as pequenas guerras dos vampiros também tem consequências para as pessoas normais.

Criação do Personagem: Os Cleavers precisam de um elevado Autocontrole. Eles *realmente* não podem se dar ao luxo de entrar em frenesi. Um nível elevado de Humanidade e Força de Vontade também é uma boa idéia (supõe-se que o vampiro tente possuir uma família de verdade e funcional, e não uma parodia horripilante baseada em terror, co-dependência e laços de sangue). As habilidades comunicativas como Lábia e Etiqueta são úteis para explicar comportamentos estranhos a vizinhos e colegas de trabalho.

Fraquezas: As maiores fraquezas de um Cleaver são sua família e todos os mortais com quem ele se relaciona. Outros vampiros podem ameaçar os pais, os irmãos, os cônjuges, os filhos e os amigos do personagem (essa tática pode sair pela culatra caso o Cleaver tenha um círculo de Membros amigos... Eis uma boa razão para se juntar a um círculo). Na intimidade, o Cleaver mantém a própria humanidade como refém. Um frenesi na hora errada e ele pode matar todos os seus entes queridos. Os Cleavers se prestam ao sofrimento.

Em termos de jogo, os integrantes da família são representados pelo Defeito: Protegido. Não importa quantos mortais estejam envolvidos com o vampiro, o personagem só pode adquirir esse Defeito uma vez.

Mote: *Não 'tou nem ai se você é o Príncipe de Gales. Deixa a minha filha em paz!*

DESGARRADOS

Alguns vampiros rejeitam os vínculos de Sangue. Mesmo que conheçam a linhagem de seu clã, eles não se importam com isso. Ao estudar os clãs (da Camarilla, do Sabá, ou os independentes), só vêm tirania disfarçada de tradição. Não desejam um ancião maçante dizendo o que podem ou não fazer, seja com suas não-vidas ou com sua vitae. Disciplinas de clã? Bobagem! Os auto-intitulados "desgarrados" insistem que qualquer vampiro é capaz de aprender qualquer Disciplina. Tampouco acreditam nas fraquezas de clã. Os todo-poderosos anciões dos clãs só fizeram convencer seus descendentes a imitar suas neuróticas limitações. (Eles aceitam os Nosferatu como uma exceção. No entanto, muitos desgarrados consideram politicamente incorreto chamar as deformidades dos Nosferatu de "fraquezas".) Por que os Caitiff deveriam se envergonhar de não pertencer a um clã? Deviam ficar felizes por terem escapado a lavagem cerebral.

Os desgarrados irritam os vampiros mais velhos com sua estridente rejeição aos clãs, as seitas e ao respeito pelos anciões: os fundamentos da sociedade da Camarilla. Ao contrário do estereótipo anarquista, os desgarrados não são "rebeldes sem causa" ignorantes. Nada de gangues! Eles têm ideologias e planos de reforma. Alguns desgarrados pregam suas doutrinas com zelo missionário. Outros agem em silêncio para erigir novas sociedades vampíricas.

Estereótipos

Camarilla: Ah, as loucuras da juventude. Elas ameaçam a Máscara, não importa quanto tentem sustentá-la.

Escuta, cara, eu pago meus impostos e tenho meus direitos. Diga ao seu precioso "príncipe" que estamos nos Estados Unidos da América, não na Idade Média!

Sabá: (*som de vómito*)

Como é que ainda não jogaram esses bandidos na cadeia? A vizinhança não é segura com eles por ai.

Anarquistas: Covardes com medo de tomar uma posição...

Já não tivemos rebeldia suficiente na década de 1960? Vê se cresce, moleque, e então de uma boa olhada no mundo real.



Entretanto, os desgarrados não são um "movimento" tão unificado quanto a Camarilla. Apesar do surgimento de alguns líderes carismáticos, os desgarrados não tem nenhuma doutrina partidária além da rejeição a tradição e o desejo de mudança. Eles podem discordar encarniçadamente — e de fato o fazem — quanto ao tipo de mudança necessária.

Vivendo as margens da sociedade dos Membros, os desgarrados vêem coisas que outros vampiros deixam passar. Os Membros não são as únicas criaturas da noite. Arriscando-se a tentar o proibido, um desgarrado pode de fato procurar contatos entre os magos, os lobisomens, os espíritos, as fadas... e os mortais. Eles mantém a Máscara — por ora —, mas é claro que podem abrir uma exceção para o Tio Henry, que tem uma mente tão aberta. Ou o velho Pastor Smith, que os aconselhou tantas vezes em épocas atribuladas. E, se você não pode confiar na própria mãe, bem, em quem você vai confiar? Em geral, ultrapassar a esfera da sociedade dos Membros acaba na Morte Final do desgarrado. Mas, de vez em quando, um desgarrado estabelece relações que deixariam perplexos muitos vampiros mais velhos. Se os desgarrados algum dia organizarem os anarquistas para contra-atacar seus oponentes, eles não estarão sozinhos.

A maioria dos anarquistas ainda vê os desgarrados como sonhadores nada práticos. No entanto, agora que os auto-proclamados "estados anarquistas" são atacados pelos misteriosos e poderosos vampiros cataios, alguns anarquistas especulam se não Valeria a pena tentar um pouco de diplomacia inter-racial. A Camarilla sem dúvida mostra pouco interesse em colaborar com a resistência aos invasores Asiáticos.

Só recentemente é que muitos anciões ofenderam-se o suficiente para tentar exterminar os desgarrados. Essa mudança de atitude advém, em parte, da atmosfera geral de medo e, em parte, da desconfiança de que os desgarrados podem estar certos. Os vampiros investem séculos de egocentrismo em suas crenças: a idéia de que passaram esses séculos defendendo uma mentira deixa de fato um travo amargo na garganta. Ao rejeitar furiosamente a "heresia" dos desgarrados, os Membros provam que continuam muito humanos.

Papéis: Esses ativistas desafiam deliberadamente o *status quo* da sociedade vampírica. Muitas vezes, fazem as coisas somente porque séculos de tradição dizem que não podem ou não deveriam fazê-las. Alguns personagens desgarrados tornam-se exploradores, a procura da verdade por trás das lendas e das tradições; outros bancam os diplomatas e tentam reunir os vampiros em novas organizações sociais. Todo personagem desgarrado deve ter um sonho especial ou um programa a seguir.

Criação do Personagem: Os desgarrados não têm nada em comum, exceto a atitude acerca das restrições "tradicionalas". Contudo, se não for também um precursor, pode ser que um desgarrado tente aprender Disciplinas novas e bizarras só para provar que é capaz. Os desgarrados tendem a apresentar Naturezas inquietas e descontentes, como Arquiteto, Ranzinha, Visionário ou até Caçador de Emoções.

Fraquezas: Seus interesses especiais não impõem nenhuma fraqueza particular aos desgarrados. Eles mesmos já se metem em bastante encrencas sozinhos.

Mote: Você anda por ai de carrogem? Você escreve com pena de ganso? Então por que segue regras estabelecidas quinhentos anos atrás?

ARRIVISTAS

Alguns vampiros de sangue fraco tentam encontrar um lugar na sociedade da Camarilla. Talvez conheçam sua genealogia; talvez não, mas querem se juntar a um clã de qualquer maneira, pois apreciam sua cultura e seus ideais (ou ao menos que imaginam ser essa cultura, o que pode não corresponder exatamente à realidade). Por exemplo, um Caitiff ambicioso (ou um Malkaviano, um Gangrel, um Brujah...) poderia pedir inocentemente ao primônego Ventre da cidade para entrar para o "clube".

Esses "arrivistas" geralmente acabam se decepcionando. Mesmo que consigam provar sua genealogia, são muitas vezes desprezados pelos anciões do próprio clã e considerados um estorvo (poucas pessoas, vivas ou não-vivas, gostam de descobrir um bastardo na família). Para a maioria dos vampiros da Camarilla, os de sangue fraco não passam de competidores por territórios de caça, pois certamente não tem utilidade como aliados. Não importa o que os vampiros das Últimas Gerações façam, eles não podem esperar mais do que uma tolerância relutante por parte dos príncipes da Camarilla.

O Sabá tampouco lhes concede um tratamento melhor. O Sabá, acima de tudo, valoriza o poder de seus integrantes. Tanto a prole quanto os recrutas devem provar sua força e, apesar de toda a conversa fiada do Sabá a respeito de lealdade, poucos membros erguem um dedo sequer para ajudar um novato a sobreviver. Para o Sabá, os de sangue fraco sempre serão limitados. Se um vampiro das Últimas Gerações conseguir alcançar uma geração mais baixa e mais forte por meio de diablerie, ótimo; ele se mostrou digno de sobreviver. E se não conseguir? O Sabá não lamenta a Morte Final dos fracos.

Quer sua meta seja a Camarilla ou o Sabá, os arrivistas enfrentam obstáculos assustadores. A Camarilla tem uma obsessão com a idade, a geração e a legitimidade da progênie. O Sabá é obcecado pelo poder em estado bruto. Os vampiros de sangue fraco não tem nada disso. Um arrivista precisa dar muito mais duro que qualquer outro neófito para obter o mesmo reconhecimento, sem direito algum. E o que é pior, alguns vampiros vão se ressentir do sucesso que o personagem porventura venha a alcançar. Suponha que um jovem Caitiff consiga provar que é tão bom líder quanto qualquer Ventre, tão bom artista quanto qualquer Toreador, ou (Deus tenha piedade) tão bom... cientista... quanto qualquer Tzimisce. Os jovens integrantes dos clãs não gostam de ser desmascarados por estranhos. Os mais velhos se ressentem do desafio aos preconceitos de geração e linhagem.

Os clãs independentes tem seus próprios preconceitos e são bastante seletivos com relação a quem eles Abraçam. Ainda assim, os Assamitas, os Seguidores de Set e os Giovanni também dão grande valor as suas ideologias.

Estereótipos

Camarilla: *Tolos e loucos! Será que desejam que a Inquisição se abata sobre todos nós?*

Vampiros velhos e cansados e seus jogos antigos e aborrecidos. Por que se dão ao trabalho de acordar a noite? Mas alguns Brujah entendem.

Sabá: *Junte-se a nós! Temos o que você procura!*

Eles trocaram a opressão dos mais velhos pela escravidão recíproca.

Anarquistas: *Eles se arriscam estupidamente por sonhos impossíveis.*

A atitude é essa mesma, mas falta a eles um pouco de juízo ou orientação. É ai que eu entro.



gias. O estranho que demonstrar capacidades excepcionais e devoção aos objetivos do clã pode obter uma cautelosa aceitação como colega de trabalho, se não como um membro efetivo do clã. No entanto, poucos vampiros de sangue fraco até hoje ouviram falar desses clãs pequenos e muitas vezes reclusos. Isso poderia mudar no futuro.

Entretanto, os arrivistas mais audaciosos evitam todos os obstáculos com um simples estratagema: eles mentem. Um vampiro pode forjar uma linhagem falsa a fim de parecer mais respeitável, pode se mudar para uma nova cidade e se apresentar ao príncipe. Os vampiros tentam essas fraudes há séculos. Os mais velhos chamam esses mentirosos de rastaqueras.

O massacre dos vampiros de sangue fraco provocou uma nítida mudança no rastaquérismo, e para melhor. É quase certo, porém, um rastaquera enfrentar uma Caçada de Sangue se os anciões da cidade descobrirem a farsa. Se ha, uma coisa que os vampiros mais velhos odeiam e serem feitos de tolos.

Papéis: Os arrivistas são os intrusos que olham pela janela com o nariz colado no vidro. Um arrivista precisa ter ao menos uma razão para acreditar que pode ser aceito num clã ou numa seita, mesmo que tudo não passe de uma ilusão. Um personagem como esse pode proporcionar um novo ponto de vista a respeito de uma seita ou de um clã ao tentar aprender seus costumes e obter aprovação.

Criação do Personagem: Os arrivistas geralmente seguem um conceito de clã, só que ligeiramente adulterado. Um pretenso Ventre de 14ª Geração, por exemplo, poderia mostrar liderança e habilidade financeira, só que como líder de uma gangue de rua ou administrador de uma pequena empresa. Portanto, os arquétipos de clã podem orientar a criação do personagem, sem fazer qualquer referência à verdadeira linhagem do mesmo, as suas fraquezas de clã ou Disciplinas preferenciais.

Fraquezas: Os arrivistas possuem sejam quais forem às fraquezas intrínsecas impostas por sua linhagem. Ele não tem Status. Se um arrivista algum dia ganhar o primeiro ponto de Status ao se tornar um membro aceito (mesmo que humilde) da Camarilla ou do Sabá, ele deixa de ser um arrivista. Em vez disso, ele passa a ser o integrante de uma seita que simplesmente calhou de pertencer a uma geração alta e tratado como qualquer outro neófito.

Mote: *Julgue-me por minhas ações, não pelo meu sangue.*

PRECURSORES

No jargão arcaico, os vampiros que inventam uma Disciplina nova são chamados precursores. A maioria dos vampiros nunca conseguiu tal coisa. Nem mesmo os *Antediluvianos* são capazes de fazer isso a vontade: nenhum ancião jamais criou mais do que uma Disciplina original... e até mesmo esses casos são lendários, e não históricos. No entanto, uma vez a cada poucos séculos, um novo vampiro pode gerar espontaneamente uma nova Disciplina, normalmente um sinal de que o vampiro fundou uma nova linhagem. Portanto, e um choque para os anciões que a plebe de sangue fraco seja capaz de criar novas Disciplinas.

Os próprios vampiros das Últimas Gerações muitas vezes não tem idéia de que estão fazendo algo especial. Muitos deles tiram de livros e filmes, e não de seus senhores, suas idéias sobre o que os vampiros são capazes de fazer. Às vezes, eles tentam fazer algo que viram num filme e a coisa funciona. Talvez essa coisa lembre uma das Disciplinas tradicionais... Ou talvez seja algo

novo. As Disciplinas pessoais também podem surgir dos talentos e interesses do novo vampiro. Muitas "Disciplinas-padrão" constituem melhora-

Estereótipos

Camarilla: *Criaturas detestáveis. Mas, às vezes, são quase tão úteis quanto os carniçais. Quase.*

Pra ganhar o premio, tem que seguir as regras. Mas, vou te falar, se esses trouxas não fossem o único passatempo na cidade...

Sabá: *Fracotes. Cães implorando migalhas das mesas de seus mestres.*

Gozado, eu pensava que eles queriam direitos iguais para todos os vampiros, sem levar em conta a idade e a geração. Acho que eles ainda pensam que algumas gerações são "mais iguais" que outras.

Anarquistas: *Vê se arranja o que fazer! Os velhos caquéticos nunca vão dar uma oportunidade justa.*

E vocês estão se saindo melhor?

mentos mágicos de habilidades naturais. Presença e Dominação, por exemplo, ampliam as habilidades sociais de evocar a obediência, o medo, a admiração ou a convicção. O Sangue poderia transformar outros pendores ou interesses de uma criança da noite de Última Geração numa Disciplina.

Ao esboçar um precursor, é preciso levar em conta se o personagem sabe que fez algo especial. Um verdadeiro *naif* pode não fazer idéia de que nem todo vampiro é capaz de voar (ou localizar objetos perdidos, trazer má sorte ou algo assim). Compreendendo que fez uma coisa especial, ele faz alarde de seu poder? Ele esconde sua Disciplina com medo de ser considerado esquisito?

Da perspectiva do Narrador, como reagem os outros Membros? Nem todos os vampiros a par conseguem simplesmente ignorar um precursor, não se a nova Disciplina parecer útil. Uma Disciplina interessante, e o modo como o personagem decide utiliza-la, pode se tornar o ponto de partida de muitas boas historias.

Papéis: Esses vampiros tem o que os demais desejam: poder. Não é um poder muito grande devido à juventude, a geração e ao sangue fraco do precursor, mas é um poder que ninguém mais possui. Os precursores não tem mais nada em comum. Suas aspirações e personalidades são tão diversas como as de qualquer mortal. Entretanto, quer o precursor goste disso ou não, suas habilidades anômalas atraem a atenção dos vampiros mais poderosos.

Outros vampiros podem tentar recrutar precursores como professores ou (mais provavelmente) asseclas. Os vampiros menos pacientes podem tentar diablerizar um precursor (muitos cainitas acreditam que a diablerie consome a própria alma da vítima e, assim, também transfere ao assassino uma afinidade as Disciplinas da vítima). O inventor de uma nova Disciplina não se torna um mero jogador nas Jyhads locais: ele se torna o prêmio.

Criação do Personagem: Existem precursores de todos os clãs. É mais comum os Caitiff criarem novas Disciplinas simplesmente porque não conhecem outro jeito!

Os jogadores tem duas escolhas ao esboçar um precursor. Podem criar um personagem com base em algum outro arquétipo (ou nenhum), depois dar ao personagem um poder de Disciplina que qualquer vampiro acharia útil. Como alternativa, podem começar com uma Disciplina intrigante e construir o personagem em torno da mesma.



Naturalmente, o ideal seria o "personagem vir primeiro", e não os poderes. No entanto, se a nova Disciplina de um vampiro de sangue fraco é consistente com a história, a personalidade e as aptidões do personagem, trata-se de um bom personagem. Não importa a ordem do processo de elaboração; o importante é que o personagem resultante tenha uma personalidade interessante e tridimensional, além de motivações.

Fraquezas: Esses vampiros não tem fraquezas intrínsecas especiais, exceto a geração e o sangue fraco.

Mote: *Ai, cara, desculpa! Eu não sabia que podia fazer isso!*

Videntes

Esses vampiros tem o novo Antecedente: Visão Interior. Os videntes provem de qualquer estilo de vida ou não-vida, de qualquer clã e também dos sem clã. Entretanto, servem involuntariamente de meio condutor para um conhecimento sobrenatural das atividades de outros vampiros. Por causa disso, todo vidente enfrenta dois desafios. Quanto maior sua Visão Interior, mais vivamente eles enfrentam as exigências e os riscos desse poder.

Primeiro, como um vidente reage a suas premonições e visões? Não importa como ele se sente sobre a Visão Interior, é impossível ignorá-la, mesmo que tente. As revelações oníricas amedrontam o vidente? O conhecimento é uma bênção, uma maldição ou só uma intrusão incompreensível? A Visão Interior virá de Deus, do Diabo ou de algum outro poder transcendental? Todo vidente precisa encontrar suas próprias respostas a essas perguntas.

Pode ser que um vidente tenha sentimentos complexos e confusos a respeito de seu poder. Apesar de temer suas visões, um vidente pode se esforçar para obtê-las por acreditar que sejam avisos de Deus que ele se sente na obrigação de transmitir. Outro vidente pode se deleitar com o conhecimento que possui sobre os vampiros mais poderosos, mas tenta esconde-lo com medo de represálias. Um terceiro vidente poderia pensar que suas premonições provem do Diabo, mas acaba por aceita-las, já que ele, afinal, é um dos Amaldiçoados.

O segundo desafio vem dos outros vampiros. Conhecimento e poder na sociedade cainita, especialmente quando se trata de saber o que os demais estão fazendo. Príncipes ou primôgenos, bispos ou arcontes, muitos vampiros influentes temem as conspirações dos anciões, dos rivais e dos subalternos. Também temem a exposição das próprias intrigas. Uma vez conhecido o poder de um vidente, este se torna o foco tanto da esperança quanto do medo. A maneira como um vidente escolhe usar seu

Estereótipos

Camarilla: É preciso vigia-los. Controla-los. E, se necessário, destruí-los para mantê-los longe das mãos de nossos inimigos.

Não confie neles. Eles vão te usar, dominar e depois jogar fora.

Sabá: Eles ultrapassaram os limites estabelecidos por nossos malditos ancestrais, mas são muito fracos para explorar os próprios dons. Mas nós somos fortes..

Não confie neles também. Eles não querem te usar, querem te devorar.

Anarquistas: É melhor esses bondes da Camarilla ficarem espertos! Agora temos poderes que eles nem conseguem imaginar!

Calma ai, peão! Quando foi que eu me alistei na sua guerra?

"dom" determina que papel ele representará na cultura dos Membros da cidade: o tratamento a um detetive cainita capaz de explicar plausivelmente suas "premonições" será muito diferente daquele dado a um "profeta Caitiff" que prega o juízo final.

Os videntes muitas vezes experimentam um hiato prolongado entre o recebimento do Abraço e o despertar como um morto-vivo. O Narrador pode fazer dos sonhos de morte do personagem uma parte importante de seu prelúdio. Naturalmente, o Narrador não deve fornecer nenhuma informação realmente importante... Mas imagens obscuras e pesadelares podem estabelecer que algo *ruiu* está em preparação e que o vidente está ligado a tudo isso de algum modo.

Papéis: O papel dos videntes é saber demais. São ganchos ambulantes para novas histórias e espalham pânico e admiração por onde passam. Entre os Membros, preservar o *status* que exige que todos guardem seus segredos. Intrigas que levaram décadas de planejamento podem se desfazer em questão de minutos quando um vidente não consegue se controlar e começa a dizer quem quer fazer o que com quem. Esse tipo de coisa tende a aborrecer terrivelmente a todos. Na escaramuça resultante, é comum os vampiros que temem o desmascaramento tentarem destruir o vidente ofensor. É melhor o jogador gostar de interpretar um personagem que será caçado, capturado, cortejado, ameaçado e manipulado um bocado.

Criação do Personagem: É claro que um personagem vidente tem o Antecedente: Visão Interior e, provavelmente, em níveis elevados (quanto mais informações o personagem receber, mais problemas — quer dizer, *dramaticidade* — ele trará). Quanto ao resto, vale tudo: os videntes podem ter qualquer tipo de Atributo ou Habilidade. Qualidades Sobrenaturais, como Médium ou Habilidade Oracular, podem ser apropriadas, pois se sobrepõem um pouco a Visão Interior. No entanto, dar a um vidente uma Disciplina pessoal já seria exagero.

Fraquezas: Fora as fraquezas de clã ou geração que porventura possuam, os videntes são mais propensos a Defeitos Sobrenaturais (como Amaldiçoados ou Assombrado) do que outros vampiros. Entretanto, nenhum desses Defeitos é obrigatório. Lembre-se de que "mais propenso" é uma expressão bastante relativa. Esses Defeitos não devem de fato ser comuns numa campanha; sua raridade torna-as crônicas mais dramáticas.

Mote: *Por favor, senhor, eu posso ajudar! Eu... sei de umas coisas.*

Dhampir

Um dhampir é algo que os cainita acreditavam jamais poder existir: o descendente de mortais e vampiros. A Camarilla e o Sabá, os anciões e os neófitos, todos sabiam que seus verdadeiros vínculos de sangue provinham da adoção, por meio do Abraço. Sabiam que os mortos-vivos jamais gerariam vida. Vampiros tem uma prole, e não filhos.

Mas, até ai, eles tampouco tinham vampiros de 15^a Geração antes. Os vampiros não podem fazer sexo, não de fato. Eles só imitam os movimentos, geralmente uma manobra para tomar o sangue enquanto o parceiro está distraído de paixão. Só o gosto do sangue da praça aos Membros. Um vampiro não produz esperma e uma vampiro não o recebe... exceto na 15^a Geração.

Esses vampiros não sentem prazer com o sexo, mas, às vezes, a vida se manifesta e o sistema reprodutor começa a funcionar de novo. Um vampiro pode ejacular e o sêmen será fértil. No entanto, a surpresa dele *não* é nada se comparada a de uma vampiro que descobre que seu namorado mortal a engravidou.



Estereótipos

Camarilla: *Capture um vidente, tranque-o no mais profundo calabouço, ouça suas palavras e não deixe mais ninguém saber que ele existe. Caso contrário, destrua-o!*

É um labirinto infinito. E... Ah, meu Deus, no centro do labirinto...

Sabá: *Como podemos acreditar que eles sabem alguma coisa sobre os Antigos quando continuam a dizer que ainda somos seus títeres? O Sabá não serve a ninguém!*

Lealdade? Liberdade? Lealdade? Então por que vejo nos seus lábios o sangue de seu irmão de armas?

Anarquistas: *Lunáticos balbuciantes! Ignore-os.*
Então não sabem? Vocês também são marionetes.

Portanto, na Última Geração de Caim, a maldição deu uma reviravolta irônica. Os mais fracos dentre os vampiros tem um poder que foi negado até mesmo aos mais fortes da raça: o poder de criar uma nova vida.

Mesmo sob as melhores circunstâncias, uma gravidez como essa tem somente 50 por cento de chance de chegar a termo. Metade das vezes, o feto é abortado e morre. As sobreviventes são um misto de características mortais e vampíricas: um dhampir. Assim como um vampiro, elas convertem sangue em vitae. Mas, assim como um mortal, produzem seu próprio sangue. Possuem Disciplinas, apesar de um dhampir normalmente não conseguir dominá-las além do primeiro nível. Podem ter seus próprios filhos mortais; não são feridos pela luz do sol. Embora tenham uma Besta capaz de levá-los ao frenesi, a dificuldade do teste para resistir ao mesmo é sempre dois pontos mais baixa do que no caso de um vampiro na mesma situação.

Já existem criaturas semelhantes no Mundo das Trevas. Quando as carniçais tem filhos que, por sua vez, são transformados em carniçais desde o útero, o poder da vitae se fixa no sangue depois de algumas gerações. No entanto, esses "carniceiros" se restringem a algumas famílias anômalas, todos elas dominadas completamente por vampiros (principalmente os do clã Tzimisce). Os vampiros mais velhos poderiam ignorá-los, e assim fizeram durante séculos. Poucos membros da Camarilla ouviram falar dos carniceiros.

A maioria dos carniceiros cresce cercada por vampiros, carniçais e outros carniceiros. Mal sabem da existência do mundo comum. Por outro lado, os dhampir geralmente crescem num ambiente relativamente normal, na companhia dos mortais. É bem possível que os dhampir nada saibam sobre o secreto Mundo das Trevas. Mas logo descobrirão...

Poucas coisas poderiam surpreender mais um ancião, devido a sua mera existência, do que um dhampir. A arvore seca de Caim deu frutos vivos. É um sinal de Deus? Será que os dhampir desenvolverão habilidades inimagináveis, assim como seus pais de sangue fraco? Será que vão gerar outros dhampir e disseminar os

poderes vampíricos por toda a rale mortal? O Mundo das Trevas nunca mais será o mesmo.

Papéis: Para os Membros, os dhampir são a incógnita definitiva. As tradições milenares dos Membros afirmam que tais criaturas não poderiam existir. Os dhampir ainda são tão raros que a maioria dos vampiros nunca ouviu falar deles, a menos que um deles tenha aparecido na vizinhança. Mesmo assim, pode ser que os vampiros levem um bom tempo para reconhecer a verdadeira natureza do dhampir. A princípio, podem confundi-lo com um carniçal sem mestre. Portanto, os dhampir não tem um papel estereotipado entre os elas e as seitas.

Mas não é difícil predizer algumas reações comuns aos dhampir. Alguns vampiros irão odiá-los e temerão, assim como odiariam e temeriam qualquer novidade. (Essa reação parece especialmente plausível no caso dos vampiros do Sabá. Um dhampir desafia sua crença de que se acham absolutamente a parte da humanidade). Outros vampiros podem reagir com admiração e talvez considerar o dhampir um sinal do perdão de Deus: os mortos deram à luz; a criança tem os poderes dos Amaldiçoados, mas não suas fraquezas (ou assim pode parecer no caso de um exame superficial). Sem dúvida, muitos Membros insistirão que todo dhampir é uma fraude: e só um carniçal cujo dominador se esconde, ou algum elaborado embuste dos Malkavianos. Com toda a certeza, outros deixarão passar por alto a singularidade do fenômeno e simplesmente ponderarão como explorar esse novo recurso.

Criação do Personagem: A única regra inviolável a ser lembrada ao criar um dhampir é que eles são todos jovens. Os vampiros de 15^a Geração só existem há uns vinte anos. Qualquer personagem dhampir será um dos primeiros da espécie. Até onde qualquer personagem dhampir saiba, ele é o primeiro e único da espécie. Os dhampir são tão diversos quanto os adolescentes mortais. **Fraquezas:** Ao contrário dos carniçais ou carniceiros, os dhampir não aprendem com mais facilidade Disciplinas de clã preferenciais.

Mote: Quem é você? O QUE é você? Me deixa em PAZ! (ESTRONDO!)

Estereótipos

Camarilla *Não sei como 'cê vai fazer, mas me traga aquela aberração. Vou arrancar a verdade dele.*

Seja lá o que fizer, não deixe que eles te descubram. A Camaluna é dona de tudo e de todos, e, se te descobrirem, 'cê tá morto

Sabá: *Impossível! 'Cê tá mentindo! É besteira, e eu vou abrir um buraco na sua maldita cabeça por causa disso!*

É a Família Manson da seita dos vampiros psicóticos... Ah, meu, Deus, isso tá ficando cada vez pior.

Anarquistas: *Ah, essa é boa. O que aconteceu com os "anciões sabe-tudo", hein?!*

Então, o que você quer comigo?





CAPÍTULO Quatro: ESCRITO EM VERMELHO

Deixai que desfrutem da música dos Membros
— "A crônica das sombras", *O Livro de Nod*

Uma crônica ambientada nas Noites Finais é um empreendimento considerável. Os jogadores, tanto quanto os personagens, esperam a Gehenna desde seu primeiro contato com o Mundo das Trevas. Esse é o momento decisivo para os Membros, uma oportunidade rara e emocionante de passar por cima das disputas banais por território ou prestígio e influenciar de fato o rumo das coisas, para o bem ou para o mal. Em tempos de apocalipse, ninguém sabe quem ou o que será o fator decisivo. Os atos mais insignificantes e inocentes podem colocar acontecimentos grandiosos em movimento. Está em jogo o destino de todas as criaturas conscientes da terra: não só os próprios vampiros como também os mortais e outros seres sobrenaturais.

Aquele seu jogador que anda escrevendo os próprios capítulos d'*O Livro de Nod* e aquele outro que vasculha febrilmente as livrarias especializadas em busca de suplementos esgotados para tentar "juntar todas as peças" esperando um espetáculo de pirotecnia.

Mas nada tema: se precisar de ajuda, você a encontrará aqui. Este capítulo fornece informações e sugestões para os Narradores que desejam conduzir crônicas no Tempo do Sangue Fraco.

TEMA

Fornecemos a seguir alguns temas que podem servir de inspiração. Os dois primeiros são especialmente apropriados para crônicas com personagens de sangue fraco; os demais, porém, aplicam-se a qualquer crônica ambientada as vésperas da Gehenna.

• **Ignorância:** Este é o principal obstáculo para os vampiros de sangue fraco, até mais do que a falta de força no Sangue. Quase sem exceção, eles são jovens e sem instrução. Para outros Membros mais privilegiados, o período logo depois do Abraço é assustador, mas

controlável. Têm lições a aprender, habilidades a adquirir, aliados e inimigos a identificar. Não é necessário *gostar* do próprio senhor nem das censuras sufocantes da sociedade vampírica para se beneficiar desse apoio.

Muitos vampiros de sangue fraco, entretanto, não conhecem nenhum outro Membro além deles mesmos e talvez seus senhores (não no inicio, pelo menos; naturalmente, a crônica seria algo estranha se não aparecessem outros vampiros *cedo ou tarde*). Não fazem idéia da luta entre a Besta e a Humanidade. Não há ninguém para lhes dizer que a vida de um único indivíduo do rebanho é muito breve para eles se preocuparem com isso, ou que o amor mortal só leva a tragédia. Não tem outra escolha a não ser cometer erros e aprender com eles, caso sobrevivam.

Mesmo que tenham a oportunidade de se unir a outros vampiros, é possível que os novatos não encontrem as respostas que procuram. As rivalidades e traições da política dos Membros são quase incompreensíveis até mesmo para os velhos participantes, e os de sangue fraco logo aprendem que ninguém lhes diz a verdade, exceto quando for conveniente. Além disso, depois de entrar em contato com a sociedade dos Membros, os de sangue fraco podem ter dificuldade para se desembocar da mesma quando tiverem vontade. Atraídos pela inocência como os tubarões pelo sangue, os Membros vem até eles com ofertas, ameaças e lisonjas. Naturalmente, os vampiros de sangue fraco com habilidades especiais representam uma tentação duas vezes maior para esses manipuladores.

Numa crônica sobre vampiros de sangue fraco, é especialmente importante observar rigorosamente a distinção entre o conhecimento *do* jogador e *o do* personagem. Supõe-se que até mesmo um personagem



novo em folha de **Vampiro**, criado segundo as regras-padrão, já tenha vários anos ou algumas décadas de experiência como morto-vivo. No entanto, a maioria dos vampiros de sangue fraco foi Abraçada recentemente. Os personagens dhampir, sendo filhos dos de sangue fraco, também tendem a ser jovens: adolescentes ou crianças. Sua ingenuidade é opressiva, até mesmo paralisante, mas também proporciona uma oportunidade única de interpretação. Dentre todos os Amaldiçoados, as gerações mais altas são, sem dúvida alguma, as que mais perto se encontram da raça humana, assim como de sua própria Humanidade.

• **Liberdade:** É um corolário da ignorância. Apesar de limitativa, tamanha inocência pode ser também libertadora. Os de sangue fraco descartam as velhas regras com extraordinária bravata. Tem liberdade para explorar até mesmo às soluções mais extravagantes para o problema do vampirismo. Podem aparecer a porta de um hospital universitário. Podem invocar a proteção das leis de direitos civis. É bem provável que paguem caro por sua indiscrição, mas também podem fazer aliados inesperados e descobrir estratégias inusitadas para rechaçar seus tacanhos progenitores.

Essa liberdade é uma ameaça muito maior para o resto da sociedade dos Membros do que muitos vampiros de sangue fraco imaginam. Os anciões da Camarilla prevêem a destruição da sociedade organizada que se empenharam durante tantos séculos para erigir. O Sabá teme que, não supervisionados, os vampiros de sangue fraco inevitavelmente chamarão a atenção dos Antediluvianos e darão inicio a contagem regressiva da Gehenna antes que a seita esteja preparada. Os dois grupos muitas vezes têm como alvo até mesmo aqueles vampiros de sangue fraco que estão simplesmente tentando cuidar das próprias vidas. Nem sempre é fácil ser livre.

Ainda assim, os jogadores devem apreciar a oportunidade dar revolucionar o saber convencional dos Amaldiçoados. Os vampiros de sangue fraco de clãs definidos, por exemplo, normalmente não fazem a menor idéia de sua herança cultural e, muitas vezes, acabam por desafiá-la sem querer. Imagine um círculo no qual o Brujah coleciona aparelhos de chá japoneses e o Toreador arruma briga em bares de motoqueiros (enquanto isso, o Nosferatu, depois de ter criado um jogo de máscaras lindamente pintadas, está prestes a realizar sua volta triunfal aos palcos como tenor). As gerações mais altas pertencem a marginalidade do mundo vampírico. Como já foram deserdadas, não precisam agradar a ninguém, a não ser a si mesmas.

• **Caos:** Apesar de toda a especulação infundada, a maioria dos Membros só tem uma vaga compreensão da Gehenna. Tudo o que "sabem" é que o fim agora parece perigosamente próximo. Muitas mudanças profundas estão ocorrendo no Mundo das Trevas. Há um padrão sinistro a ser reconhecido nessas alterações? Ou são sintomas sem sentido da confusão geral? Aqueles que acreditam que os Antigos já começaram a despertar alegam ter boas razões para culpar as discretas manipulações dos Antediluvianos por cada reviravolta da moderna política cainita. E o que acontecerá quando os Antediluvianos despertarem o suficiente para agir por conta própria?

Os psicólogos entre os Membros tem uma interpretação mais científica para a atual dissolução de clãs e seitas, tréguas e tratados. Apesar de sua total carência de processos biológicos propriamente ditos, é possível que os Membros ainda apresentem algum tipo de programação evolutiva intimamente ligada a sua natureza vampírica e bestial. É essa programação que reage aos sinais cada vez mais comuns do ciclo da Gehenna que se aproxima do fim. Percebendo que chegou a hora de lutar ou perecer na definitiva batalha darwiniana, os Membros se lançam fins sobre os outros com mais violência do que nunca, abandonam todas as suas cuidadosas elaborações e mergulham num caos que parece completamente contraprodutivo ao observador externo e até mesmo aos participantes. Todavia, é um estagio totalmente previsível no desenvolvimento da espécie. Essas teorias racionalistas ganharam pouco terreno até.





hoje. Os cainitas, como raça, são extremamente suscetíveis à fantasia. Paranóicos por natureza, não acham nenhuma teoria rebuscada ou improvável demais para ser considerada. Agora, olham ao redor, vêem a desintegração de tudo com o que contavam e sentem uma necessidade ardente de encontrar a moral de sua história. Essa também é uma resposta essencialmente humana: procurar um motivo até mesmo para catástrofes sem sentido como dilúvios e guerras. No entanto, por mais inventivo que seja o rebanho, poucos seriam capazes de chegar às explicações delineadas por Membros apavorados.

Numa atmosfera como essa, os demagogos florescem. O algoz é só a manifestação mais visível do impulso opressivo de impor à ordem aquilo que é ingovernável. Seitas e sociedades secretas de todos os tipos brotam do nada como sinistras ervas daninhas, prometendo respostas e proteção. Profetas e pregadores do juízo final elevam a histeria a alturas vertiginosas. As manias religiosas estão em alta, e não só entre os anciões. Os agnósticos das gerações mais jovens, até então insatisfeitos, também são afetados.

Os de sangue fraco, especialmente os videntes, geralmente descobrem serem os focos involuntários dessa histeria. Os excêntricos com objetivos secretos imploram seus favores. Os radicais sanguinários os perseguem. É bem possível que os jovens começem a pensar que são as únicas criaturas sensatas numa raça de lunáticos. O Narrador nada deve fazer para minorar essas crenças.

As histórias construídas em torno de um pânico milenar tendem a apresentar alguns elementos principais em comum. Em geral, a grande ameaça se manifesta por meio de sinais, mas só se revelam seus contornos imprecisos. Pistas falsas surgem constantemente, e teorias diferentes e igualmente verossímeis competem para explicar os fatos. O mundo parece habitado por uma quantidade incomum de psicóticos, fanáticos religiosos e obcecados. Abundam inconsistências bizarras e coincidências estranhas, muito embora as leis da natureza e da probabilidade não pareçam tão rígidas. Se o Narrador conseguir equilibrar o caos e a intriga, os personagens dos jogadores chegarão ao ponto de não terem a mínima idéia do que está acontecendo, mas saberão *com toda a certeza* que o destino do mundo exige que eles façam *alguma coisa*. Em algum momento será necessário livrar a cara dos personagens para que a crônica possa chegar a uma conclusão satisfatória, mas esse suspense é a principal fonte de diversão e frustração.

• **Fanatismo:** Este tema poderia muito bem ser considerado um sub-tema de Caos. Contudo, os otimistas podem se animar: não importa o que mais os presságios tenham preparado, ao menos os Membros foram arrancados de sua inércia e apatia. As vozes na imensidão finalmente foram ouvidas. É o momento para causas radicais e reformas extremas.

Os líderes de grupos fanáticos, geralmente fanáticos também, muitas vezes cultivam uma fé inabalável na própria integridade — bem como na justiça de sua causa — e convencem seus seguidores a adotar o mesmo ponto de vista. Numa atmosfera como essa, os erros trágicos são inevitáveis, assim como os feitos heróicos. Aqueles que ansiam por ver a retórica transformada em ação podem finalmente ter sua oportunidade.

• **Bodes Expiatórios/Caça as Bruxas:** Pelo fato de se sentirem impotentes diante da verdadeira ameaça — a Gehenna e os Antediluvianos —, muitos Membros tendem a dar vazão a sua hostilidade contra alvos mais próximos e fáceis. Os cainitas mais velhos geralmente tratam as populações de vagabundos, especialmente os de sangue fraco, da mesma maneira que os cidadãos de um país tratam os imigrantes indesejados. Os vampiros

de sangue fraco são considerados ignorantes, indisciplinados e perigosamente estranhos: uma enorme horda de bárbaros, por assim dizer. Seus misteriosos poderes são invejados, porém temidos. De acordo com as teorias mais paranóicas, eles só desejam a subversão definitiva da ordem social; Portanto, eles precisam ser impedidos pelo bem de todos os verdadeiros Membros.

Enquanto conseguirem se mostrar úteis, alguns vampiros de sangue fraco podem se deixar explorar com sucesso para não serem destruídos imediatamente. Mas, não importa o que façam, a hora da expiação há de chegar. O tratamento dispensado aos judeus e aos ciganos por várias nações ao longo dos séculos talvez seja o exemplo mais arquetípico desse fenômeno no mundo real.

ATMOSFERA

Encare os fatos: não há por que contar uma história sobre o fim dos tempos se você não conseguir que os jogadores realmente se sintam num ambiente apocalíptico. A atmosfera é uma das chaves para se criar esse ambiente. De bastante atenção não só aos acontecimentos que apresentar, mas também a maneira como o fará.

• **Paranóia:** Esta atmosfera é a característica distintiva de todo bom apocalipse. Também funciona razoavelmente bem com o tema Ignorância, citado anteriormente. Para os de sangue fraco, como para o vampiro infeliz que anda por ai nestas noites arriscadas, aquilo que se desconhece pode ser um perigo mortal.

Já foi mencionado antes, mas não custa repetir: os vampiros são criaturas naturalmente paranóicas. A traição faz parte de sua cultura. Muitos vampiros nada podem fazer quanto a Gehenna e, portanto, só lhes resta elaborar teorias e conjecturas. Não será nenhuma surpresa se as teorias inventadas por eles forem tão rebuscadas e complexas quanto suas mentes tortuosas.

A paranóia das gerações mais altas também tem seus motivos. Muitos desses vampiros, especialmente aqueles que ainda conseguem tolerar a luz do dia e os passatempos mortais, consideram-se essencialmente humanos. Eles não se afastam das pessoas comuns de quem gostam nem dos valores que aprenderam em vida. De seu ponto de vista, até mesmo um neófito de 12ª Geração é uma criatura ameaçadora. Os inimigos, como os algozes, perseguem-nos constantemente sem qualquer razão discernível, castigam-nos por ofensas misteriosas, depois voltam a desaparecer nas trevas. Não importa por onde ande, o vampiro de sangue fraco sempre pisa nos calos de alguém.

A paranóia pode ser tanto absurda quanto apavorante. Apesar da atmosfera de uma crônica assim ser extremamente sombria, ela também pode dar origem a momentos absolutamente ridículos. A malkaviana cujos conselhos proféticos os personagens vem seguindo poderia revelar de repente, aos sussurros, sua teoria secreta de que os Antediluvianos transmitem mensagens subliminares aos vampiros por meio da presa esquerda, e depois sair arrancando o suposto receptor de todos os presentes. Uma seita religiosa de vampiros poderia decidir tomar um prédio residencial inteiro como refém porque um de seus integrantes "viu" Caim no saguão. Mas o que constitui uma crença insana quando os próprios tempos são insanos? Os personagens de uma crônica as vésperas da Gehenna devem acabar percebendo que *tudo é possível*.

• **Angustia:** (Você sabia que não daria para escapar disso.) Talvez não seja justo dizer que os de sangue fraco vivem necessariamente *mais*

angustiados que seus irmãos mais fortes, mas eles certamente sofrem de uma variedade única.

O dilema central do vampirismo é equilibrar a natureza bestial, instintiva e horripilante, e o que resta da natureza humana. Em alguns aspectos, essa luta é mais branda no caso dos vampiros de sangue fraco. Eles não precisam confrontar a própria monstruosidade tão de imediato ou tão intensamente quanto os outros que pertencem ao Sangue. Muitos conseguem desfrutar dos prazeres mortais. Aqueles que não conseguem ainda mantêm estreitas ligações com a sociedade humana e misturam-se com muito mais facilidade que aqueles cuja atenção precisa se dividir entre a cultura mortal e a vampírica. Como seus poderes sobrenaturais não são tão fortes, são também mais fáceis de se ignorar tanto por eles mesmos quanto pelos demais. O jogo da recusa foi arranjado para favorecê-los.

Entretanto, isso pode ser uma terrível desvantagem. Quanto mais perto você ficar de seus entes queridos mortais, mais fácil será eles se verem envolvidos nos aspectos mais bizarros e perigosos de sua existência. Quanto mais livremente você caminhar pela sociedade humana, maior a probabilidade de que alguém hostil venha a descobrir seu segredinho, e pode ser que ele compreenda o significado desse enigma melhor do que você. O mais importante é que quanto mais você negar a própria monstruosidade, mais devastadora ela será quando finalmente escapar ao seu controle.

Em outras palavras, o tormento particular dos vampiros de sangue fraco é, ironicamente, estarem mais perto da humanidade do que os outros vampiros. Os Narradores devem tentar tranqüilizar os personagens e leva-los a complacência. Imagine a situação de um Caitiff de 14^a Geração. Durante algum tempo, a existência depois do Abraço surpreendentemente não tem nada de infernal. Ele passa a trabalhar a noite no restaurante (ele ainda é capaz de provar a comida). Ele revela o segredo à noiva, a irmã e, é claro, a avó. Elas ficam perplexas, mas não o abandonam. As duas mulheres mais jovens chegam a se oferecer como doadoras de sangue (afinal, é melhor ele contar com seus entes queridos para atender a suas necessidades, em vez de estranhos relutantes). Ele não sabe por que foi escolhido para essa estranha provação, mas sabe que tem um potencial inimaginável. Talvez ele tenha se metido numa ou outra enrascada de vez em quando, mas até agora sempre conseguiu escapar ileso. Ele já está pensando em se tornar um mágico profissional.

O Narrador deixa que ele leve isso adiante durante algum tempo, então começa a mudar as coisas aos poucos. Um frenesi na casa da avó por pouco não mata a pobre velhinha — ainda bem —, mas ela fica tão assustada que acaba se confessando com o pároco. A senhora do Caitiff aparece e traz, mas notícias: o Abraço ilícito foi descoberto e só será perdoado se ela destruir a própria criança da noite. Quanto a noiva... Bem, ela sempre disse que gostaria de ter um filho...

E se isso não for angústia suficiente, imagine todos os problemas de se criar uma criança dhampir.

É verdade que os personagens normais de Vampiro podem experimentar boa parte dessa angústia, mas a ruptura geralmente ocorre de maneira mais rápida e mais limpa. Entre os clãs, muitos senhores insistem que suas crias deixem de lado os adornos da mortalidade e juntem-se a sociedade dos Membros o quanto antes. Pouco depois, eles se encontram tão imersos no jogo da sobrevivência que não percebem que sua antiga vida lhes escapou... ou pelo menos não até ser tarde demais. Os vampiros de sangue fraco, em grande parte órfãos ou a progénie de parias, não contam com essas distrações em seus primeiros anos e estão livres para experimentar todo esse processo doloroso.





• **Horror:** Muito já se escreveu sobre o assunto do horror era Vampiro, mas, correndo o risco de nos repetirmos, algumas palavras ainda precisam ser acrescentadas aqui. Geralmente, o horror se apresenta aos vampiros de sangue fraco em formas familiares: todos têm uma Besta; a Besta algumas vezes os leva a cometer atrocidades. Eles passam suas existências lutando com a cruel ironia do paradoxo: "Um monstro devo ser para um monstro não me tornar". Quanto mais Humanidade conseguirem manter, mais estarrecidos ficarão quando o lado negro de suas novas naturezas emergir.

Se o horror pessoal e o mesmo, o horror *externo* é outro assunto. Muitos Membros consideram seus anciões relativamente anormais, mas, para os de sangue fraco, que tendem a circular mais pela sociedade mortal do que pela imortal, todos os vampiros são anormais. Ser caçado por uma sociedade de predadores implacáveis, muitos dos quais se orgulham de sua posição moral exótica é realmente uma coisa apavorante. Não deixe passar a oportunidade de demonstrar essa distinção aos personagens.

CONFLITOS

O Tempo do Sangue Fraco é uma época de intensa polarização. Nenhum dos grupos cainitas tradicionais consegue reprimir a crescente desunião em suas fileiras. Muitos dos conflitos-padrão de Vampiro seguem com a mesma ferocidade de sempre (seita contra seita, clã

contra clã, geração contra geração), mas também surgiram alguns novos.

• **Vampiros de sangue fraco contra Membros "normais":** Os de sangue fraco são considerados perigosas aberrações por outros de sua raça. Na melhor das hipóteses, sofrem discriminação, são forçados a viver a margem da sociedade; na pior, tornam-se alvos dos algozes e de outros perseguidores. O Narrador pode extrair uma quantidade surpreendente de drama dessa busca fútil por um lar. Ao fugir de uma Caçada de Sangue numa cidade, eles provavelmente ficarão gratos (inicialmente) por encontrar um príncipe mais transigente em outro lugar. Seu entusiasmo pode azedar tão logo descubram o preço que terão de pagar. Em troca da legitimidade, o príncipe pode exigir que eles se tornem espiões ou, pior ainda, carne de canhão. Podem ser relegados aos mais pobres e distantes rincões do domínio. Naturalmente, protestar contra esse tratamento certamente só faria com que as perseguições recomeçassem...

• **Vampiros de sangue fraco contra outros vagabundos:** Ninguém melhor que os anarquistas, os autarcas e os Caitiff para saber o significado de paria. Contudo, eles geralmente dão as costas a suas proles fracas. Desgostosos com o próprio fracasso e temendo a ira dos algozes, eles rejeitam os de sangue fraco com mais veemência que seus próprios senhores nas seitas. Às vezes, chegam a tomar providências para expulsar os competidores **indesejados**. Esse é um dos conflitos mais pungentes do Tempo do Sangue Fraco: tornar inimigos aqueles que deveriam ser aliados (e vice-versa).

• **Vampiros de sangue fraco contra mortais:** Mesmo quando os de sangue fraco não tem a menor idéia sobre a Máscara, isso não significa que



tenham menus medo dos mortais. É exatamente o oposto: como os de sangue fraco geralmente mantém seus laços mortais por muito mais tempo que outros neófitos, o risco de exposição é dramaticamente maior. E eles não possuem tanta artilharia sobrenatural a sua disposição para rechaçar os caçadores de bruxas. De maneira inversa, os destemidos matadores de vampiros, treinados nos métodos tradicionais de detecção e destruição dos mortos-vivos, podem se preparar para algumas surpresas no tocante aos de sangue fraco, algo que personagens espertos podem facilmente usar em vantagem própria.

• **Videntes contra anciões:** A clarividência dos videntes geralmente fornece dicas sobre as tramas e os segredinhos sujos dos participantes mais antigos da Jyhad. Compete aos videntes decidir se vão utilizar essas informações, mas, assim que perceberem — o que é raro no caso dos demais — a importância de seu papel no grande projeto, provavelmente se sentirão obrigados a dizer ou fazer *alguma coisa* (saber que suas ações podem ajudar ou impedir o juízo final é a origem de todo o sentimento de culpa). Portanto, os videntes tendem a se encontrar em desavença com os poderosos. Tem de ser cautelosos e procurar sempre uma rota de fuga e novos aliados. Se um vidente se tornar um inimigo especialmente poderoso, poderá acabar sendo recrutado por alguém que tenha jurado vingança contra o mesmo ancião: um líder anarquista local, talvez, ou um antigo rival no clã.

• **Rebeldes contra colaboracionistas:** Uma situação comum é não haver um foro para discussões, e os próprios vampiros de sangue fraco têm muitas diferenças de opinião, especialmente no tocante a sociedade dos Membros. Muitos vampiros de sangue fraco, talvez a maioria, almejam aceitação por parte de sua própria espécie. Outros, politizados pelo tratamento severo que receberam, afirmam que a assimilação e a ferramenta do demônio. Adotam deliberadamente uma posição contra cultural e, caso não consigam persuadir os colegas a se unirem a causa, podem recorrer a métodos mais ríspidos. Então, aqueles teimosos acham que a gente vai deixar eles em paz se não incomodarem ninguém? Bom, talvez a gente deva mandar uma carta anônima com o endereço deles e uma foto de sua filhinha dhampir para a harpia da cidade. Ai eles vão ver que é inútil esperar pela paz!

• **Grupo religioso contra grupo religioso:** As seitas religiosas não são exatamente um fenômeno novo entre os Membros, mas raras vezes na história existiram tantas ao mesmo tempo. Em lugar de uma batalha titânica entre o bem e o mal, considere a possibilidade de dar aos seus jogadores uma vingançazinha suja a satisfazer. Até mesmo as menores diferenças ideológicas já bastam para lançar uma seita da Gehenna contra outra. Afinal de contas, o destino do mundo depende disso.

CRÔNICAS NO TEMPO DO SANGUE FRACO

Conforme mencionado na Introdução, o Tempo do Sangue Fraco não é o fim do mundo, apenas o começo do fim. Ainda assim, o espectro da Gehenna assombra todas as crônicas ambientadas nessa época perigosa. A ameaça deve ser obscura, mas totalmente plausível. Quanto a Jyhad, bastante acentuada no momento, é um mistério que desafia toda e qualquer investigação. Mas investigar é preciso caso os personagens dos jogadores tenham esperança de sobreviver, que dirá influenciar o rumo dos acontecimentos.

É uma tarefa e tanto para os Narradores, especialmente já que não adianta pesquisar os suplementos do Mundo das Trevas, pois não existe uma resposta definitiva para o que *realmente* se passa nas mentes nauseantes e letárgicas dos Antigos. Essa ambigüidade é proposital. Afinal, quem é capaz de compreender os deuses? Bem, você é. É o seu apocalipse.

Desnecessário dizer, os jogadores devem continuar desorientados pela maior parte do épico. O Narrador, entretanto, precisa ter uma visão clara do panorama. Muitas pistas e teorias diferentes foram disseminadas no material publicado sobre o Mundo das Trevas, para não citar as várias (e quase sempre vociferantes) comunidades de fax. É sua tarefa escolher algumas delas ou criar as próprias, depois entrelaçar os elementos que os jogadores, se não os personagens, provavelmente conhecem numa conspiração coerente que venha a intrigá-los e surpreende-los. Oferecemos a seguir uma série de sugestões para a construção de uma crônica as vésperas da Gehenna.

PASSO UM: AJUSTE O FOCO

Em parte, isso significa tomar algumas decisões elementares sobre a atmosfera, o tema, os conflitos etc., como você faria em qualquer outra crônica. Uma outra questão importante é a escala. Uma crônica as vésperas da Gehenna tende a assumir (pigarro) proporções bíblicas, mas não precisa ser esse o caso. Com a mesma facilidade, a campanha pode se restringir aos conflitos entre as seitas, os grupos religiosos, os clãs etc. Assim que você tiver se decidido quanto a verdadeira escala de sua crônica, pode decidir em que momento gostaria de revelar essa magnitude aos personagens. Eles vão se ver imersos de repente em acontecimentos que não podem controlar? Ou será que vão se dar conta aos poucos das implicações de seus atos?

PASSO DOIS: QUAL É O ASSUNTO?

Mesmo que sua crônica aconteça numa escala modesta, pode ser útil ter ao menos uma idéia básica dos verdadeiros objetivos dos antagonistas (sejam lá quem forem). A Jyhad é tão misteriosa e multifacetada quanto os indivíduos que a promovem, e não espere conseguir mostrar com total clareza mais do que uma parte do quadro numa única crônica. Apresentamos aqui algumas questões que o Narrador deve considerar ao elaborar sua teia de intrigas:

• **Até o Último Homem:** Muitos Membros acham que a Jyhad é um gigantesco jogo de estratégia, fadado a terminar com a usurpação do patriarcado de Caim (e talvez até de seu Sangue) por um dos Antediluvianos. Eles estendem esse mesmo princípio a todas as gerações. Os vampiros são predadores solitários, cada qual em busca de uma vitória solitária. Nessa louca corrida pelo poder individual, todos os vínculos de confiança, fé e até mesmo de Sangue tornam-se em ultima instância sem sentido. Assim, a Jyhad é a maior expressão das imposições brutais e egoísticas da Besta.

• **Guerra Santa:** A ambição pessoal não é a única força propulsora do canibalismo. A ideologia também tem um papel importante. A própria palavra *Jyhad* faz referenda a dedicação entusiástica a uma causa sagrada, e os Antigos certamente são seus criadores. Sim, a Primeira e a Segunda Cidades foram monumentos ao orgulho cainita, mas também a visão cainita. Em algumas lendas nodistas, os Antediluvianos discordam



quanto a Deus, a Golconda é tudo o mais que existe sob o céu, mas especialmente quanto a melhor maneira de administrar o reino abandonado de seu ancestral. Estudiosos eminentes entre os Membros identificaram o que acreditam ser as principais facções dos fundos dotes dos clãs. Os detalhes podem ter se perdido nas brumas da tradição oral, mas o quadro geral é claro: houve realmente uma controvérsia metafísica milenar, e os Antigos de fato formaram partidos. Sem dúvida, eles sonharam com seus deslizes e fracassos enquanto dormiam. Sem dúvida, tem toda a intenção de consertar as coisas *dessa vez...* Quer dizer, assim que os hereges forem removidos.

• **Quando as Estrelas Estiverem em Posição:** Com ou sem "Guerra Santa", os receios dos Membros em relação a Gehenna tendem a girar mais em torno do que os Antigos fazem quando despertarem do que de teus planos futuros. Depois de milênios em torpor, sua fome terá atingido uma intensidade inconcebível para os de Sangue inferior. Suas Bestas poderosas terão suplantado todos os traços remanescentes de pensamento e sentimento humanos. Como rolos compressores alienígenas, eles atravessarão o mundo para consumir as almas de suas proles, e quem será capaz de resistir ao seu avanço? Talvez suas progêniens sejam a última esperança, as poucas crianças da noite a sobreviver com resquícios intactos de sanidade. Eles precisam se lembrar de *alguma coisa* que possa ajudar seus descendentes a suportar a catástrofe. Mas será que revelarão a solução? Ou tem a intenção de colocar o resto da raça cainita entre eles e seus senhores?

• **Conflito de Gerações:** Num outro plano, a Gehenna serve a um propósito semelhante ao das queimadas nas florestas de sequóias. Apesar do fogo devastar as árvores adultas, o grande calor também quebra as pinhas e permite que as sementes se desenvolvam. É um mecanismo natural, criado para impedir a superpopulação. Da mesma maneira, o festim dos Antigos abre espaço para a continuação da raça cainita. Os Antediluvianos despertam, selecionam a população excedente e voltam ao torpor. Supostamente, isso já ocorreu diversas vezes na história (ou na pré-história) humana. A Gehenna é o clímax inevitável de um ciclo ecológico, nem mais, nem menos.

• **A Grande Mentira:** A Gehenna é um mito, como seu senhor da Camarilla sempre disse. Não importa o que tenha realmente acontecido naqueles remotos primeiros milênios, tudo foi soterrado irremediavelmente pelas mentiras e meias-verdades dos Matusaléns. Todos os versículos nodistas, todos os cânticos a Lilith, todas as páginas dos pergaminhos históricos dos Brujah foram desvirtuados para servir aos propósitos dos Antigos. Ainda hoje, os misteriosos Membros da Quarta e da Quinta Geração esperam empregar o medo que suas progêniens têm do apocalipse para jogar as gerações mais altas umas contra as outras e preservar suas próprias posições no topo da hierarquia agora e para todo o sempre. Vamos lá, escolha uma mentira, qualquer uma. Não faz diferença.

• **O Rei Pescador:** *O Livro de Nod* e outras escrituras vampíricas geralmente retratam Caim como uma figura trágica, uma espécie de deus ferido. Sua maldição não consiste apenas na realidade física do vampirismo, mas também em sua desavença com Deus, com a humanidade e consigo mesmo. Acha-se eternamente mutilado por sua incapacidade de se arrepender e perdoar. E talvez esse seja o problema que mais mereça a atenção dos Membros. Afinal, Caim é a única e verdadeira fonte do Sangue, o legítimo pai dos vampiros. Portanto, o sofrimento de Caim é o sofrimento dos cainitas. Os atimateianos buscam o Santo Graal para levá-lo aos lábios do Pai Sombrío nas Noites Finais e remover, assim, a marca de Caim de toda a sua raça. Os defensores da Golconda dizem que, se conseguissem encontrar e ensinar Caim, tanto ele quanto suas obras

voltariam ao equilíbrio. Por que se preocupar com os Antediluvianos?

• **A Mãe Sombria:** Os vampiros das grandes seitas muitas vezes esquecem a rainha-demônio ao se debruçar sobre o tabuleiro de xadrez da Jyhad para considerar o estágio final do jogo. Outros lembram muito bem que a rainha é a mais poderosa de todas as peças. Caim tornou-se o pai dos vampiros pela maldição de Jeová, mas foi Lilith quem supostamente concedeu-lhe o poder verdadeiro. Ela o criou; ela pode destruí-lo. E assim será feito por causa do que ele e sua prole beligerante fizeram a ela. Lilith provoca um medo avassalador e eficaz em tudo o que toca. Como Kali, a deusa hindu, ela é tanto a força da destruição quanto o princípio criativa da maternidade versada no grande e sangrento mistério que nenhum homem é capaz de compreender. Com a multiplicação de suas Bahari, que se deleitam e se fortalecem com o sofrimento de uma raça destinada a se destruir, quem garante que o último lance não caberá a ela?

PASSO TRÊS: Os Oponentes

Assim que tiver decidido qual será o foco da Jyhad em sua crônica, você pode começar a elaborar os antagonistas importantes. Alguns deles permanecerão ocultos durante boa parte da crônica. Afinal, toda conspiração precisa de manipuladores. No entanto, até mesmo as ações desses oponentes nos bastidores devem causar um impacto considerável na sucessão dos acontecimentos. E os personagens dos jogadores quase certamente vão interagir com os aliados e os partidários desses manipuladores. Todos esses personagens podem ser criados conforme a necessidade.

De vida a suas nemeses com o mesmo carinho que os jogadores interpretam os personagens deles. E o que é mais importante conheça as motivações dos antagonistas: ninguém, nem mesmo um lunático, existe com o simples propósito de fazer o mal. Além do mais, essas motivações devem ser tão épicas quanto os próprios vilões: ideologias nobres, vinganças abrasadoras. De um modo geral, eles devem agir de acordo com seus interesses, embora as vezes seja necessário, para o bem da história, que eles cometam erros de cálculo. Uma dica: antagonistas com defeitos trágicos são muito mais flexíveis...

PASSO QUATRO: O ENREDO

Embora a iniciativa dos jogadores seja absolutamente essencial ao andamento da crônica, cabe a você despertar-lhes o interesse, dando aos personagens a oportunidade de se envolverem, e depois orientar o processo de descoberta.

A descoberta é especialmente importante numa crônica situada as vésperas da Gehenna porque os mistérios sagrados e a intriga frenética do fim dos tempos praticamente exige um enredo investigativo. Não importa o que os personagens busquem — a revelação ou a vingança, os tesouros terrenos ou a bênção da Golconda —, eles só o encontrarão coletando e reunindo pacientemente as pistas. A seção a seguir discute detalhadamente vários padrões clássicos de construção de enredos que podem ajudar o Narrador a dispor essas pistas.

• **A Boneca Russa:** Você já viu a boneca russa *Matryoshka*? Cada boneca se abre e revela outra em seu interior. Um enredo de conspiração pode ser assim. Os personagens começam vendo-se enredados numa intri-



ga. Acabam descobrindo quem está fazendo o que a quem, mas percebem que a intriga local é apenas parte de uma conspiração mais abrangente que envolve forças muito mais poderosas. Ao compreenderem essa trama, descobrem um poder ainda maior em ação. Será que encontraram os verdadeiros "mestres secretos"? Talvez sim, talvez não.

O ponto de partida pode ser um conflito entre as facções da primigênie de uma cidade que emprega neófitos e ancillae como marionetes. Essa é a primeira camada, a "boneca" mais externa. Os personagens acabam descobrindo que uma das facções aliou-se ao princípio de uma outra cidade que deseja desacreditar um rival. Descobriram um nível mais profundo do conflito, o embate entre príncipes da Camarilla. Essa é a segunda "boneca". Seguindo cautelosamente em meio a essa Jyhad, ficam sabendo dos Matusaléns e de como eles usam sua progénie como joguete em suas contendas: uma terceira, quarta ou outra camada ainda mais profunda dessa intricada conspiração. Por trás dos Matusaléns jaz o terrível poder dos Antediluvianos e a Grande Jyhad que motiva todas as outras intrigas (e os personagens terão sorte se sobreviverem tempo suficiente para chegarem tão longe...).

Em suma, o modelo da boneca russa pressupõe diversas camadas de enredo. Conforme os personagens vão se aprofundando, aproximam-se do centro da boneca e dos principais jogadores da Jyhad. A boneca é um bom modelo para crônicas épicas, pois promete grandes revelações é uma oportunidade de se envolver nos conflitos mais importantes do Mundo das Trevas. Também funciona bem no caso de demandas místicas, como a busca pela Golconda.

A desvantagem da boneca russa é a falta do que fazer depois de revelados os últimos mistérios. O modelo funciona bem no caso de crônicas com final definido. Também é a melhor opção quando for impossível envolver muitas viagens na crônica. Como demonstram as *Chicago Chronicles*, uma cidade grande pode conter todos os protagonistas e antagonistas de uma série de intrigas, até mesmo um ou dois Matusaléns beligerantes.

• **O Quebra-cabeça:** Em contrapartida, o modelo do quebra-cabeça é bem menos estruturado. Neste caso, os personagens são obrigados a esperar um bom tempo até vislumbrarem o panorama da Jyhad — supondo-se que um dia cheguem lá. Numa crônica desse tipo, os personagens enxergam apenas as pequenas intrigas locais. Nenhuma das pistas tem qualquer relação obvia com a outra. Os personagens não têm como saber quais acontecimentos apresentam um significado mais profundo. Entretanto, à medida que aprendem cada vez mais coisas sobre o Mundo das Trevas, encontram relações e padrões nos acontecimentos. Um quadro sinistro começa a aparecer. Por fim, eles terão reunido informações suficientes para entender o pavoroso segredo da Jyhad.

Os conflitos entre clãs e seitas são particularmente adequados as crônicas do tipo quebra-cabeça (mas o Narrador precisa tomar cuidado para não aplicar o modelo com *muito* zelo; os integrantes dos clãs e das seitas quase *nunca* agem de comum acordo, nem de "parcial" acordo). Por exemplo, numa cidade após a outra, os personagens descobrem o envolvimento dos Tremere nos conflitos locais. O que os Feiticeiros andam realmente tramando? A guerra entre a Camarilla e o Sabá se presta naturalmente ao modelo do quebra-cabeça, pois as grandes estratégias de cada seita surgem da confusão das conspirações e contra conspirações menores.

O quebra-cabeça tem uma dimensão ilimitada: os personagens sempre podem encontrar novas peças. No entanto, observe que os personagens precisam de razões e oportunidades para viajar com frequência. Os jogadores também podem ficar impacientes se o Narrador adiar perpetuamente a grande revelação, de modo que talvez não seja uma boa idéia acrescentar peças demais ao enigma. O

Narrador enfrenta o desafio de manter os jogadores interessados enquanto o quadro do conflito lentamente ganha forma.

Por outro lado, assim que os personagens vislumbrarem o panorama, a paranóia correrá solta. Eles investigarão tudo minuciosamente para ver se algo se encaixa na teoria da conspiração. E, no universo do RPG, poucas coisas se comparam a emoção de finalmente juntar todas as peças do quebra-cabeça.

• **A Corrente:** O modelo da corrente é um pouco mais estruturado que o do quebra-cabeça e mais flexível que o da boneca russa. Neste caso, cada luta, intriga ou mistério local contém pistas que levam ao próximo problema.

Uma crônica encadeada é bastante episódica, com as vantagens e desvantagens inerentes. Por um lado, os personagens sempre tem ganchos convenientes que levam a próxima historia. Esse tipo de crônica se presta a inimigos recorrentes. De fato, a perseguição a um arquinimigo pode ser o elo de ligação entre as aventuras. As correntes também funcionam bem com caçadas a tesouros nos quais o "premio" consiste de varias partes (como, por exemplo, a busca por capítulos perdidos d'*O livro de Nod*). Muitas séries de televisão usam o modelo da corrente. Como nesses programas, porém, uma crônica encadeada as vezes pode pender mais para a ação que para o horror. Portanto, tome cuidado.

Por outro lado, a corrente pode ser frustrante caso pareça não levar a parte alguma. Em última instancia, a corrente precisa ter um fim. Os personagens devem sentir que se encaminham para algum tipo de desfecho, seja capturar o vampiro de um braço só que armou uma cilada para que fossem acusados de assassinato, seja para reunir todo o texto d'*O Livro de Nod*. O Narrador pode adiar o desfecho indefinidamente, mas, a menos que sintam que seus personagens estão progredindo, os jogadores provavelmente ficarão entediados.

• **Combinação:** É possível contrabalançar as fraquezas dos modelos ao combiná-los. Por exemplo, um enredo do tipo boneca russa pode parecer um pouco metódico demais — e o Mundo das Trevas pode começar a parecer um pouco controlado demais. E, se for muito fácil desvendar a camada seguinte da conspiração, os jogadores podem se perguntar — e com toda a razão — por que outros vampiros mais poderosos ainda não haviam frustrado toda a trama. A solução? Faça com que os personagens montem um quebra-cabeça de pistas ou sigam uma sequência de acontecimentos para penetrar cada camada da boneca.

Inversamente, quando os personagens compreenderem o "quadro geral" formado por um quebra-cabeça de pequenos acontecimentos, ou seguirem uma corrente até seu final, pode ser que venham a descobrir uma outra boneca russa cheia de mistérios. O que pensavam ser o fim é apenas o inicio de algo muito maior.

Eles podem descobrir que a guerra entre a Camarilla e o Sabá é manipulada por um poderoso grupo de Matusaléns que joga de ambos os lados. As últimas palavras do vampiro de um braço só podem obrigar-lhos a reexaminar os acontecimentos passados que, na ocasião, não pareciam ter relação um com os outros, mas agora constituem as peças de um quebra-cabeça. Só depende do grau de complexidade que você deseja dar ao seu enredo, do nível de interesse dos jogadores e da duração da crônica.



PASSO CINCO: ARME O PALCO

Depois de tomadas todas essas decisões (se não antes), é bom você dar uma olhada nos possíveis personagens dos jogadores. Boa parte do progresso da crônica dependerá da natureza e dos objetivos deles. Não tenha medo de proibir ou encorajar certos tipos de personagens se você achar que isso ajudará o desenvolvimento do enredo ou a coesão do grupo (e é claro que você vai deixar isso bem claro para os jogadores antes que eles construam os respectivos personagens). Interprete os prelúdios — dando atenção especial ao desenvolvimento dos Antecedentes —, depois volte a prancheta de desenho. Trabalhe um pouco os detalhes antes da próxima sessão. O planejamento da história de abertura e dos primeiros antagonistas deve se basear na situação dos personagens, que a essa altura já deve estar firmemente estabelecida. A curiosidade natural não vai levá-los muito adiante, especialmente no inicio. De a eles uma oportunidade de verdade de influenciar o rumo dos acontecimentos. Mesmo que você esteja contando com um determinado personagem para proporcionar boa parte do andamento dessa primeira história, certifique-se de ter alguma coisa para todos os outros. É muito fácil perder as pessoas no começo, e igualmente difícil reconquistá-las mais tarde.

CÍRCULOS SOCIAIS

Apresentamos aqui várias idéias diferentes para círculos de personagens no Tempo do Sangue Fraco.

O Círculo de Sangue Fraco

Quando procuram consolo em meio às trevas, os vampiros de sangue fraco ocasionalmente têm a sorte de encontrar uns aos outros, e não os incontáveis predadores que os aguardam. Os vínculos de lealdade nesse tipo de círculo em geral são extraordinariamente fortes. Afinal, quem mais pode realmente compreendê-los? Tudo o que possuem no mundo é um ao outro. Para sobreviver, é possível que os jovens vampiros se vejam obrigados a partilhar não só rebanhos e refúgios como toda a experiência e a sabedoria que possam ter.

Os vampiros de um círculo de sangue fraco provavelmente precisarão dedicar quase toda a sua atenção a sobrevivência. A busca por um refúgio seguro onde possam viver em relativa paz pode tomar boa parte de uma crônica. Entretanto, a necessidade de um propósito vai assombrá-los quase que com a mesma insistência. Como não possuem uma cultura vampírica herdada, estão fadados a procurar uma. Isso pode leva-los a descobrir a sociedade dos Membros ou até mesmo as sociedades de outros seres sobrenaturais; ou pode ser que sejam vitimados pela filosofia sedutora de uma seita religiosa apocalíptica. Como alternativa, podem criar a própria seita, deixando-se guiar por algo que viram num filme ou pelas palavras de um guru mortal. Aos Membros das grandes facções só resta menear a cabeça de espanto diante dos excêntricos estilos de não-vida que proliferam entre os vagabundos.

Uma crônica extremamente mística pode ser construída, por exemplo, em torno de um círculo de videntes de sangue fraco (e talvez um ou dois seguidores). Além de todas as outras razões para formar alianças, os videntes experimentam uma grande amplificação de sua clarividência quando trabalham em grupo. Um círculo de videntes poderia ter sido escolhido a dedo e reunido por um vampiro poderoso e obcecado com a Gehenna, ou seus integrantes poderiam ter se encontrado depois de atraídos a um mesmo lugar por

premonições a respeito da mesma catástrofe. Os videntes geralmente viajam pelo mundo a procura de objetos, locais e pessoas que possam inspirar suas visões. Se compartilharem seus talentos com a sociedade dos Membros, provavelmente vão atrair uma platéia considerável, e muitos continuarão interessados neles mesmo entre um presságio e outro. Os videntes podem achar essa atenção bem-vinda ou problemática, mas, no mínimo, suas não-vidas serão interessantes. É claro que eles sem dúvida farão alguns inimigos também.

O CÍRCULO MISTO

Um personagem de sangue fraco num círculo de vampiros normais geralmente é visto como um fardo. Ele é muito mais fraco, particularmente em combate, e pode precisar de proteção, especialmente se o algoz fizer uma visitinha. Por outro lado, ele pode contribuir com perícias e habilidades únicas, além de uma maneira nova (alguns diriam ingênuas) de ver as coisas. Se tiver charme suficiente, pode ser que ele consiga se estabelecer como um tipo de "mascote" ou "irmão caçula" do círculo. Caso contrário, deve estar preparado para ser alvo de zombarias constantes e até mesmo maus-tratos.

No atual clima de intolerância e incompreensão, o cenário mais plausível para um círculo misto e aquele no qual os integrantes de sangue fraco são a prole dos outros personagens. No entanto, essa não é a única possibilidade. Os neófitos de um círculo (ou de um bando, ou de uma gangue, por falar nisso) nem sempre estão numa posição suficientemente segura para recusar ajuda externa, mesmo que minúscula. Se um membro das gerações mais altas conseguir fazer com que os outros lhe devam favores, pode ser que estes o deixem se esgueirar atrás do grupo, como um gato de rua que tem permissão para comer na varanda, mas não pode entrar na casa. Nas cidades que ainda não tem um algoz a caça de vampiros ilegítimos, é possível que os anarquistas e os Caitiff estejam dispostos a acolher uma criança fraca, desde que ela não esteja obviamente em fuga. Por último, as habilidades dos videntes são tão valorizadas (e temidas) que o personagem que as possui tem menos problemas para ser aceito num círculo que outros vampiros de sangue fraco. Naturalmente, o dito círculo pode muito bem ter motivos nada altruístas ao apresentar um convite tão generoso, mas a não-vida está cheia desses pactos faustianos.

Sempre que um círculo misto se formar, e independente da maneira como o fizer, é bem provável que a crônica em questão terá de lidar extensivamente com o preconceito. O círculo pode lutar por aceitação entre os cainitas, ou acabar renegando esse sonho inatingível e retirar-se para um eremitério, mas, enquanto a batalha durar, a crônica terá inúmeros dramas menores. Outro ponto positivo dos círculos mistos é a oportunidade de inverter a sucessão normal das coisas. Muitas crônicas sobre os vampiros de sangue fraco acabam explorando o ponto de vista de um deles à medida que vão descobrindo os hábitos bizarros dos outros vampiros. Mas as provações enfrentadas por um círculo misto geralmente acabam por *afastá-lo* da sociedade dos Membros, mesmo quando a maioria dos integrantes do círculo e de vampiros legítimos dos clãs correntes. No primeiro caso, o processo é de assimilação; no segundo, de alienação. Quando as duas coisas acontecem ao mesmo tempo — isto é, o vampiro de sangue fraco do grupo se acostuma com o ponto de vista dos Membros, enquanto o resto do grupo vai ficando cada vez mais enojado com o comportamento cruel e temerário de seus antigos colegas —, é algo especialmente fascinante de se assistir.





CAPÍTULO Cinco:

SANGUE Novo

*Venham a mim os exaustos, os pobres,
as massas aglomeradas e ansiosas por respirar a liberdade...*
— Emma Lazarus, "The New Colossus"

Os modelos que veremos a seguir tem a intenção de fornecer inspiração, bem como mostrar a variedade de tipos de personagens que podem ser criados com as regras do Tempo do Sangue Fraco. Além disso, também podem ser usados como personagens prontos para os jogadores.

GATA BORRALHEIRA

Mote: *Não, na quinta-feira não vai dar. Nicodemos quer que eu tire os piolhos dos ratos-guardiões e dê uma varrida na biblioteca. Ah, também não posso. Nicodemos diz que os Toreador odeiam a gente. E, de qualquer maneira, olha só pra mim...*

Prelúdio: Você sempre foi o garotinho tímido de óculos. Os outros garotos caçoavam de sua dedicação aos estudos e, quanto mais eles zombavam, mais você se afastava, até que a única vida que conhecia passou a existir somente na sua imaginação, nas histórias emocionantes e aventureiras que mais o comoviam. *Os três mosqueteiros, Le Morte d' Arthur, O Senhor dos Anéis, A ilha do tesouro...* Você devorara todos eles e muito mais antes de terminar o ensino médio. Ninguém se surpreendeu quando você decidiu se especializar em história medieval e literatura.

Faltavam sé dezoito créditos-aula para você se formar quando Nicodemos o encontrou. A princípio, você só o conhecia como o velho esquisito que de vez em quando aparecia na sua sala de estudo tarde da noite. A pessoa dele

era repugnante, mas seus primeiros comentários improvisados revelaram uma profunda compreensão da obra de Victor Hugo, que por acaso era o tema da monografia em que você estava trabalhando. Conversar com aquele estranho acabou se tornando um hábito.

Vocês até se envolveram num amigável jogo entre cavalheiros: toda semana, cada um de vocês propunha uma questão obscura e estranha sobre cultura geral para o outro pesquisar, e aquele que descobrisse a resposta primeiro era declarado o vencedor. A princípio, Nicodemos vencia todas as vezes, mas, a medida que refinava suas habilidades de pesquisa, você logo se equiparou a ele. Você não desconfiou que estava sendo *treinado ate* ser tarde demais. Alguns meses depois do primeiro encontro, enquanto você estudava desesperadamente para as provas finais, Nicodemos o convidou para dar uma espairecida e tomar uma xícara de café. Era uma coisa inesperada, mas havia muito tempo você chegara a conclusão de que ele era inofensivo. Erro seu.

Agora você sabe para que o seu senhor o estava preparando. Sob as ruas da sua cidade existe uma imensa colônia de Nosferatu, e dentro dela uma biblioteca, muito maior que as bibliotecas da cidade e da universidade juntas. As datas dos livros vão do século VIII até o mês passado. Murais ao estilo de



Pompéia, visíveis somente aos olhos dos "Membros", cobrem as paredes numa gigantesca tapeçaria histórica. E realmente uma beleza, mas precisa desesperadamente de bibliotecários, especialmente desde que um certo vampiro Nosferatu recentemente começou a exigir relatórios de pesquisa sobre os assuntos mais bizarros e obscuros.

Nicodemos havia escolhido você para ser um dos guardiões da biblioteca. Ele havia reparado no seu intelecto, na sua inabilidade social, no seu amor pelos livros e decidiu que você nunca sentiria falta da sua vida mortal. Ele subestimou você. Pior ainda, superestimou a si mesmo. Quando ele Abraçou você, o sangue fraco dele estimulou uma resposta desprezível no seu. Apesar de seu senhor ser um Nosferatu, você se tornou um Caitiff, pois o Sangue dele não provocou em você nenhum dos desfiguramentos característicos. Você é tão ingênuo, não entende realmente por que Nicodemos o odeia tanto, mas com certeza e assim que ele se sente. Ele o insulta constantemente e deprecia seu intelecto. Ele se dá ao trabalho de tornar a sua existência desagradável, fornecendo-lhe somente os trapos mais imundos e infestados de vermes para vestir e as presas mais esqueléticas das quais se alimentar (você ainda não se qualificou para uma dieta de sangue humano, nem deve deixar a segurança dos esgotos até ganhar um pouco mais de idade, seja lá quando for isso para um vampiro). Ele enche a sua agenda tanto com afazeres domésticos quanto com verdadeiros projetos de pesquisa.

Certa noite, quando sua Disciplina Auspícios evoluiu a tal ponto que os óculos de fundo de garrafa se tornaram desnecessários (ler todos aqueles textos antigos no escuro foi uma prática maravilhosa), você os jogou fora. Nicodemos viu seus olhos amendoados e verdes como o mar a luz do abajur e ficou furioso. Ele cortou fora a maior parte do seu cabelo em tufo desiguais e destrocou seu rosto com um canivete. Desde então, ele repetiu varias vezes o corte e a cirurgia plástica, punindo-o toda vez que você ousava tentar curar os ferimentos.

Conceito: Você nunca se viu como uma pessoa bonita. De fato, durante toda sua vida, você se considerou sem graça. Mas a verdade é que você só era desajeitado, usava óculos e não sabia se vestir. Perto dos outros Nosferatu, você parece um modelo das passarelas, e eles se ressentem disso. Apesar de ser vigiado de perto, você conseguiu fazer amizade com alguns Membros e mortais fora dos esgotos: um cordial missionário e um pequeno círculo de anarquistas que estão sempre incentivando você a criar coragem e se juntar novamente a sociedade. Você tem relutado um pouco, pois sabe o que aconteceria se o pegassem, mas de vez em quando você se deixa persuadir e sai as escondidas. Você ouviu histórias maravilhosas sobre um poder chamado Rapidez que certamente o ajudaria a terminar todos aqueles afazeres inconclusos antes do nascer do sol.

Dicas de Interpretação: Você é uma alma bondosa, faz seu trabalho com zelo e paciência e espera um dia ser aceito por sua serventia. Contudo, quanto mais você aprende e se supera, mais rancorosos se tornam seus companheiros de colônia. Você é submetido a insultos e comentários maliciosos desde a infância, e agora também a violência, de modo que você se tornou dolorosamente tímido. Encolha-se caso as pessoas façam movimentos bruscos ou tentem tocar o seu corpo imundo. Você é uma criatura sem valor. Apesar de seu coração sonhar com aventuras e feitos nobres, falta-lhe a coragem para deixar os limites de seu mundo enclausurado por períodos prolongados. Sua verdadeira Natureza é quase que completamente suprimida. Note que você raramente aproveita todos os benefícios de seu Atributo Aparência, pois geralmente anda por ai imundo e desfigurado pelas mutilações de seu senhor. Só permitem que você mantenha as mãos limpas para manusear os livros.

Equipamento: bloco de notas, uma bela caneta-tinteiro (presente de formatura antecipado), biblioteca pessoal de edições baratas dos clássicos, maço escondido de dinheiro retirado de sua antiga conta por meio de um caixa eletrônico.



VAMPIRO

A MÁSCARA

NOME: _____

NATUREZA: Galante

GERAÇÃO: 14^a

JOGADOR: _____

COMPORTAMENTO: Penitente

SENHOR: _____

CRÔNICA: _____

CLÁ: Caitiff

CONCEITO: Gata Borralheira

ATRIBUTOS

FÍSICOS

SOCIAIS

MENTAIS

Força _____

Carisma _____

Percepção _____

Destreza _____

Manipulação _____

Inteligência _____

Vigor _____

Aparência _____

Raciocínio _____

HABILIDADES

TALENTOS

PERÍCIAS

CONHECIMENTOS

Prontidão _____

Emp.c/Animais _____

Acadêmicos _____

Esportes _____

Ofícios _____

Computador _____

Briga _____

Condução _____

Finanças _____

Esquiva _____

Etiqueta _____

Investigação _____

Empatia _____

Armas de Fogo _____

Direito _____

Expressão _____

Armas Brancas _____

Lingüística _____

Intimidação _____

Performance _____

Medicina _____

Liderança _____

Segurança _____

Ocultismo _____

Manha _____

Furtividade _____

Política _____

Lábia _____

Sobrevivência _____

Ciências _____

VANTAGENS

ANTECEDENTES

DISCIPLINAS

VIRTUDES

Aliados _____

Auspícios _____

Consciência/Convicção _____

Contatos _____

Animalismo _____

Auto-Controle/Instinto _____

Coragem _____

HUMANIDADE/TRILHA

14^a Geração (Def. 2pt.)

Escoriado _____ 0

Machucado _____ -1

Ferido _____ -1

Ferido Gravemente _____ -2

Espancado _____ -2

Aleijado _____ -5

Incapacitado _____

PONTOS DE SANGUE

EXPERIÊNCIA



DHAMPIR ABANDONADA

Mote: Essa é a foto dela. É bonita, né? Papai dizia que tenho os olhos dela... Ah, eu não saio com estranhos. É mesmo? Bem, se você tem certeza que viu ela por lá.

Prelúdio: Mesmo quando se esforça para recuperar suas recordações mais antigas, você não consegue lembrar nada sobre sua mãe. Seu pai sempre disse que ela morreu de AIDS. Depois ele mesmo morreu da doença. Você teve sorte — HIV negativo —, mas os assistentes sociais que passaram a controlar sua vida tratavam você como se fosse mesmo doente. Ninguém queria adotar uma criança de oito anos, mestiça, banguela e desengonçada. Você foi e voltou entre orfanatos e lares adotivos mais vezes do que era capaz de contar.

Na escola, você conseguiu levar pau em quase todas as matérias, mas era tão obstinada e voluntaria que os professores geralmente passavam você de ano só para se verem livres. Apesar de logo ganhar fama de valentona em todas as escolas que frequentou, na verdade você estava só se defendendo em pelo menos metade das vezes. Por isso, os garotos se irritavam quando descobriam que você era mais forte do que eles. Ai que medo! Na próxima, talvez eles pensem duas vezes.

Então, um belo dia, sua tia veio buscá-la. Ela disse que procurava você havia anos, mas seu pai havia se mudado tantas vezes que ela perdera o contato. Ela e o marido eram tão bons que você quase se sentiu mal quando roubou uns trocados da bolsa dela. Eles a alimentavam direitinho e até a levaram ao dentista para colocar aparelho, mas não podiam lhe dar o que você mais queria: histórias sobre sua mãe morta. Diziam não saber nada sobre ela. Era só uma vagabunda qualquer que seu pai encontrara por acaso. Você se recusou a acreditar, por isso começou a revistar as coisas deles quando não estavam por perto.

Até que um dia, numa gaveta trancada da escrivaninha de seu tio, você encontrou o que estava procurando: cartas de seu pai para sua tia. Ele contava como havia conhecido uma mulher bela e angelical que o amava e iria ajudá-lo a largar as drogas e a bebida. Ele até mandara uma foto dela, uma daquelas instantâneas baratas. Ela era branca como o leite, exatamente como você sempre a imaginara, com faces encovadas e uma fileira de sardas sobre o nariz. Mesmo assim, havia nela um quê de beleza desperdiçada.

As cartas ficavam cada vez mais tristes e breves. O teste dele dera positivo. Ele não conseguia mais trabalho. Ela estava infeliz. Não, estava grávida. Várias cartas pediam dinheiro. Seu nascimento foi descrito numa oração curta, e a frase seguinte continha uma verdade terrível: mamãe não morreu, ela foi embora. Deixou você aos dez dias de idade com seu pai doente e miserável. Para onde ela fora? Ele não sabia, mas ela costumava dizer que tinha família em Chicago.

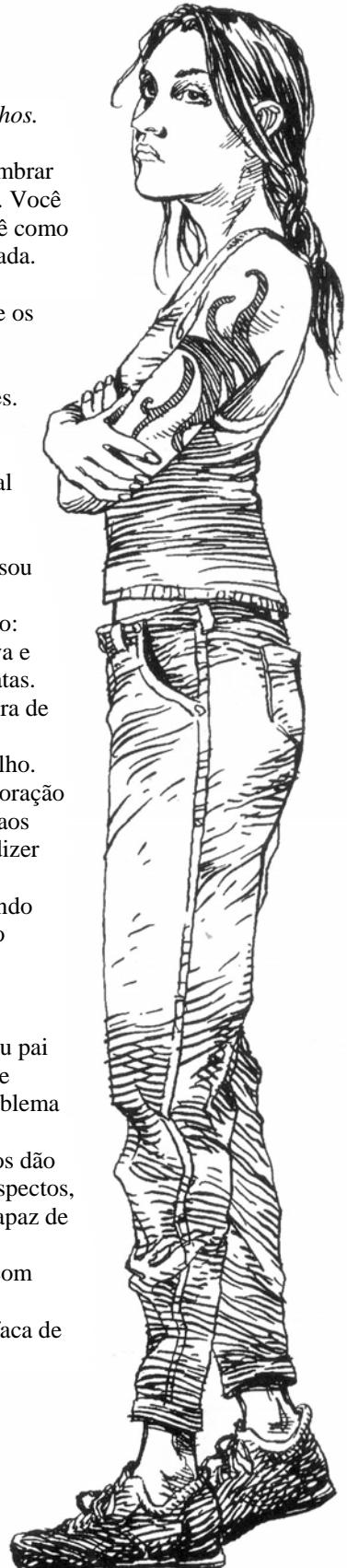
Você sabia o que era preciso fazer. Escreveu um bilhete para os tios com a sua melhor caligrafia, explicando aonde ia e por que. Você até os perdoou por terem mentido. Depois, com a foto na mão, pegou o primeiro ônibus para Chicago.

Conceito: Você praticamente não tem idéia de sua herança sobrenatural. Os poderes que possui desenvolveram-se por instinto, e você geralmente só os utiliza numa briga ou em outras situações tensas.

Mesmo assim, você está aprendendo rápido. De fato, você anda relembrando umas coisas curiosas que seu pai disse nos últimos estágios da demência, o que alterou o rumo das suas investigações. Embora não tenha se dado conta ainda e malgrado sua educação deficiente, você está se tornando uma pequena detetive. O problema é que provavelmente você topará com algumas coisas muito antes de estar preparada para enfrentá-las.

Dicas de Interpretação: Aos treze "anos", você ainda não perdeu toda aquela fofura de criança. Os adultos dão uma olhada nas suas tranças e nas suas bochechas gordinhas e a tomam por uma inocente. E, em vários aspectos, você é; mas também carrega consigo muita tristeza e sofrimento para uma vida tão curta e, desde que é capaz de se lembrar, é você quem toma conta de si mesma. Coopere com os adultos, seja doce e educada até eles contrariarem você. Então, levante o queixo, cruze os braços fortes e mostre a eles a pequena endiabrada com quem estão lidando.

Equipamento: Foto meio apagada, *pochette* invertida cheia de fotocópias de diários oficiais, *Walkman*, faca de combate, número de telefone da tia (que está desesperada a sua procura!)



VAMPIRO

A MÁSCARA

NOME: _____

NATUREZA: Fanático

GERAÇÃO: Nenhuma

JOGADOR: _____

COMPORTAMENTO: Criança

SENHOR: _____

CRÔNICA: _____

CLÁ: Caríss

CONCEITO: Dhampir Abandonada

ATRIBUTOS

FÍSICOS

SOCIAIS

MENTAIS

Força _____ 

Destreza _____ 

Vigor _____ 

Carisma _____ 

Manipulação _____ 

Aparência _____ 

Percepção _____ 

Inteligência _____ 

Raciocínio _____ 

HABILIDADES

TALENTOS

PERÍCIAS

CONHECIMENTOS

Prontidão _____ 

Esportes _____ 

Briga _____ 

Esquiva _____ 

Empatia _____ 

Expressão _____ 

Intimidação _____ 

Liderança _____ 

Manha _____ 

Lábia _____ 

Emp.c/Animais _____ 

Ofícios _____ 

Condução _____ 

Etiqueta _____ 

Armas de Fogo _____ 

Armas Brancas _____ 

Performance _____ 

Segurança _____ 

Furtividade _____ 

Sobrevivência _____ 

Acadêmicos _____ 

Computador _____ 

Finanças _____ 

Investigação _____ 

Direito _____ 

Lingüística _____ 

Medicina _____ 

Ocultismo _____ 

Política _____ 

Ciências _____ 

VANTAGENS

ANTECEDENTES

DISCIPLINAS

VIRTUDES

Contatos _____ 

Aliados _____ 

Recursos _____ 

_____ 

_____ 

_____ 

Potência _____ 

Fortitude _____ 

_____ 

_____ 

_____ 

Consciência/Convicção _____ 

Auto-Controle/Instinto _____ 

Coragem _____ 

→ QUALIDADES/DEFEITOS →

→ HUMANIDADE/TRILHA →

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○

→ FORÇA DE VONTADE →

● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○

□ □ □ □ □ □ □ □ □

→ PONTOS DE SANGUE →

□ □ □ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □ □ □ □

→ VITALIDADE →

Escoriado _____ 0

Machucado _____ -1

Ferido _____ -1

Ferido Gravemente _____ -2

Espancado _____ -2

Aleijado _____ -5

Incapacitado _____

→ EXPERIÊNCIA →

VIDENTE

Mote: Cuidado, poderoso príncipe! Sua ruína está no horizonte. Três cabeças ela têm, cinco pernas e duas línguas. Virá para a sua cidade e ajudará seus inimigos, que sabem... que sabem como... Maldição. Perdi contato. Posso tentar de novo mais tarde, se meu príncipe assim desejar.

Prelúdio: Você sempre quis acreditar em PES. De fato, você passou boa parte de sua adolescência dedicando-se amadoristicamente ao sobrenatural com seus amigos e os amigos deles, presidindo sessões com tabuleiros de ouija e lendo cartas de tarô. Todos queriam que você fizesse as leituras porque você parecia ser tão extraordinariamente precisa.

Você nunca teve coragem de revelar suas dúvidas. Certo, as cartas geralmente formavam os padrões apropriados, mas seus significados simples eram vagos o suficiente para se prestarem a várias interpretações. Você tampouco sentia uma força misteriosa a preencher a lacuna. Até onde era capaz de dizer, você simplesmente "entendia" bem as pessoas. Você se esforçava para acreditar no sobrenatural da mesma maneira que todos os seus amigos esquisitos; mas o céptico em você ainda exigia provas.

Enquanto isso, você crescia. As preocupações mundanas acabaram esgotando toda a energia de que você dispunha para o misticismo. Sua compreensão das pessoas serviu-lhe muito bem num emprego maçante como aeromoça.

Então, uma noite, você estava trabalhando na ponte aérea e havia só três passageiros. Dois deles, homens de negócios de olhos remelentos, caíram no sono cinco minutos depois da decolagem. O outro era um rapaz de bigode, muito atraente, com um ligeiro sotaque irlandês. Você conversou com ele por falta de algo melhor para fazer. Ele disse que era um pesquisador da paranormalidade. Você ficou fascinada com as histórias dele. Aparentemente, ele achou seu interesse divertido e estimulante. Ele disse ter uma reunião naquela noite, mas, se você estivesse planejando ficar acordada até tarde, ele adoraria sair com você para tomar alguns drinques. Você aceitou.

Cinco ou seis horas depois, você estava num quarto de hotel, meio bêbada, tentando fazer o teste das cartas de Zener. Você não tem idéia de como se saiu — não muito bem, você acha —, mas, de qualquer maneira, vocês foram para a



cama em vez de terminá-lo. Ele foi incrivelmente terno no sexo. Por fim, algo estranho começou a acontecer. As lembranças da sua vida passaram pelos seus olhos e você sentiu a presença dele em sua mente, compartilhando essas memórias. Isso desviou sua atenção do prazer físico, mas a experiência de estabelecer uma relação tão íntima com outra pessoa foi bastante compensadora. Pouco antes de você perder a consciência, ele murmurou as palavras que você tinha desejado ouvir toda a sua vida: "Você tem o dom."

Pesadelos vagos assombraram seu sono, e você dormiu durante todo o dia e a noite seguintes. Você acordou e viu-se metida num saco de lixo tamanho família e largada na lixeira de um beco.

Você estava nua e, pelo jeito, também deveria ter congelado sob a chuva torrencial. Conseguir algumas roupas revelou-se uma aventura e tanto. Por sorte, alguém finalmente chamou os tiras. Eles deram uma olhada em sua pele fria e pálida e decidiram que você não poderia estar fazendo aquilo de propósito. Você foi levada a delegacia, onde lhe deram um cobertor e um suéter velho para vestir. Você deu a sua declaração, mas uma sensação engraçada na boca do estômago disse-lhe para recusar tratamento hospitalar. Apesar dos alertas sobre os riscos da hipotermia, você saiu para procurar uma cabine telefônica e cancelar seus cartões de crédito. A vida ou, para ser mais exato, a não-vida foi ficando cada vez mais estranha desde então.

Conceito: Você é uma comunicadora nata. Tem um jeitinho extraordinário para interpretar as pessoas, agora complementado pela incerta mas poderosa força de suas visões. O mais importante é que você sabe quem está por cima em qualquer situação. Quando acreditar ter informações valiosas, venda-as pelo melhor preço.

Você foi abordada por várias pessoas esquisitas desde o Abraço. Até agora, você recusou educadamente todas as ofertas para servir como sacerdotisa de uma seita ou messias de aluguel. Você faz seu próprio horário e é livre para ir e vir. As vezes, uma pequena chantagem ou falsa sedução é necessária para preservar sua independência, mas não há razão para você se sentir mal por causa disso. Afinal, eles são vampiros terríveis que só querem usar os dons que você tem em suas conspirações malignas. É até divertido fazê-los brigar entre si. A maioria dos Membros despreza você como uma aberração da natureza, mas e daí? Vários príncipes competem entre si para contratá-la como conselheira pessoal. Apesar de você ainda esperar que seu senhor apareça, as chances disso acontecer são bem pequenas. Obviamente, ele achou que você tivesse morrido, do contrário não teria se livrado de você da maneira como fez.

Dicas de Interpretação: Aja com um pouco de excesso de confiança. Você realmente não tem idéia do tamanho da encrenca em que está se metendo. Mas, até aí, você com certeza não quer aborrecer um bando de vampiros poderosos, de maneira que você procura cair nas graças de quem quer que pareça ser o chefe. Você nunca admite estar manipulando as pessoas e expressa tudo o que faz como uma de suas "mensagens do além". Não que você *minta* sobre o que vê nas visões: seria abusar de seu precioso dom. Você só escolhe o que dizer de vez em quando. Ei, você precisa se defender. Sempre que está sozinha, você mantém diários complexos sobre seus sonhos proféticos. Você está certa de que tem a resposta... em algum lugar.

Equipamento: espelho divinatório, cristais, incenso, baralho de tarô embrulhado em veludo, cigarros de cravo.

VAMPIRO

A MÁSCARA

NOME: _____

NATUREZA: Sobrevivente

GERAÇÃO: 15^a

JOGADOR: _____

COMPORTAMENTO: Visionário

SENHOR: _____

CRÔNICA: _____

CLÃ: Caitiff

CONCEITO: Vidente

ATRIBUTOS

FÍSICOS

SOCIAIS

MENTAIS

Força _____ 

Destreza _____ 

Vigor _____ 

Carisma _____ 

Manipulação _____ 

Aparência _____ 

Percepção _____ 

Inteligência _____ 

Raciocínio _____ 

HABILIDADES

TALENTOS

PERÍCIAS

CONHECIMENTOS

Prontidão _____ 

Esportes _____ 

Briga _____ 

Esquiva _____ 

Empatia _____ 

Expressão _____ 

Intimidação _____ 

Liderança _____ 

Manha _____ 

Lábia _____ 

Emp.c/Animais _____ 

Ofícios _____ 

Condução _____ 

Etiqueta _____ 

Armas de Fogo _____ 

Armas Brancas _____ 

Performance _____ 

Segurança _____ 

Furtividade _____ 

Sobrevivência _____ 

Acadêmicos _____ 

Computador _____ 

Finanças _____ 

Investigação _____ 

Direito _____ 

Lingüística _____ 

Medicina _____ 

Ocultismo _____ 

Política _____ 

Ciências _____ 

VANTAGENS

ANTECEDENTES

DISCIPLINAS

VIRTUDES

Visão Interior _____ 

Contatos _____ 

_____ 

_____ 

_____ 

_____ 

Auspícios _____ 

_____ 

_____ 

_____ 

_____ 

_____ 

Consciência/Convicção _____ 

Auto-Controle/Instinto _____ 

Coragem _____ 

HUMANIDADE/TRILHA

15^a Geração (Def. 4.pt.) _____

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○

FORÇA DE VONTADE

● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

PONTOS DE SANGUE

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Escoriado _____ 0

Machucado _____ -1

Ferido _____ -1

Ferido Gravemente _____ -2

Espancado _____ -2

Aleijado _____ -5

Incapacitado _____

EXPERIÊNCIA

--



PAPAI VAMPIRO

Mote: *Filho, acho que vamos precisar ter uma conversinha sobre guardar segredos de família.*

Prelúdio: Ela se chamava Dona Felisa. Quando você atendeu a porta naquela noite, ela sorriu encantadoramente, levantou-o do chão e fez você voar pela sala. Quando você voltou a si, ela tinha amarrado sua esposa e filhos como perus de Natal. Dona Felisa explicou que o Sabá queria a sua cidade. Como você era o melhor corretor de imóveis da região, deveria cuidar das acomodações. Lamentou que você não pudesse passar pelos verdadeiros Ritos de Criação, mas ela precisava de sua mente lúcida nas noites que viriam. Quem sabe depois. Enquanto sua esposa assistia, Dona Felisa drenou todo o seu sangue e fez de você um vampiro. Você acordou faminto... mas esse havia sido o motivo pelo qual a criatura deixara sua família viver. Com um supremo esforço de vontade, você não matou nenhum deles. Dona Felisa riu. "Quem sabe mais tarde, quando a Vaulderie garantir a sua lealdade", ela disse. Se você se mostrasse um bom servo, ela prometeu, o bando ao qual ela pertencia o promoveria de escravo a igual por meio de uma coisa chamada *ritus*.

Graças a Deus, seu vizinho Phil apareceu para devolver o cortador de grama. Achando que não havia ninguém em casa, ele abriu a porta da garagem com a chave que você lhe dera no verão passado para ele alimentar Buster, o cachorro. O sol do fim da tarde brilhou com toda a força sobre Dona Felisa. Ela despertou a tempo de gritar uma única vez e queimar até se transformar em cinzas.

Por sorte, você estava dormindo atrás da bancada e o grito o acordou. Você disse a Phil para fechar a porta e subir para libertar sua família. Phil tinha muitas perguntas. A princípio, você tentou explicar. Depois, você só pediu que Phil olhasse em seus olhos. Dona Felisa sabia hipnotizar as pessoas. Ela o demonstrara enquanto... brincava... com sua esposa. Acontece que você também sabia. Você disse a Phil para esquecer a coisa toda, e ele esqueceu.

De algum jeito, você conseguiu recompor sua — vida? — novamente. Um pouco mais de hipnose e os piores pesadelos de sua família foram apagados. Você convenceu seu chefe na imobiliária a deixá-lo mostrar casas durante a noite. Na verdade, alguns clientes adoraram a idéia, pois trabalhavam durante o dia. Buster teve de morrer, mas algumas gaiolas de coelhos no quintal permitiram que você parasse de alimentar da sua esposa e dos clientes.

Foi então que sua esposa teve uma crise de nervos. Você não poderia deixar que ela contasse ao médico o motivo, não é? Mais hipnose e, quando isso deixou de fazer efeito, você a alimentou com seu sangue três vezes, como Dona Felisa quisera fazer com você.

Sua esposa voltou a sorrir quando você entrava no quarto. Então, a namorada de Bobby viu coisas demais e você teve que hipnotizá-la para fazê-la esquecer. Isso irritou Bobby. Talvez seja por isso que ele tenha tentado enfiar uma estaca em você. Foi a vez de Bobby ser hipnotizado. Agora, a professora do pequeno Justin quer conversar com você sobre as histórias malucas que ele anda contando na escola. E quantas explicações esfarrapadas você já não deu aos curiosos vizinhos da casa ao lado? Talvez eles precisem dar uma "boa olhada nos seus olhos" também. é difícil se passar uma semana sem alguma situação nova e absurda.

As vezes você é obrigado a rir da própria existência porque a única outra alternativa seria gritar. E, se você começar a gritar, pode ser que nunca mais pare.

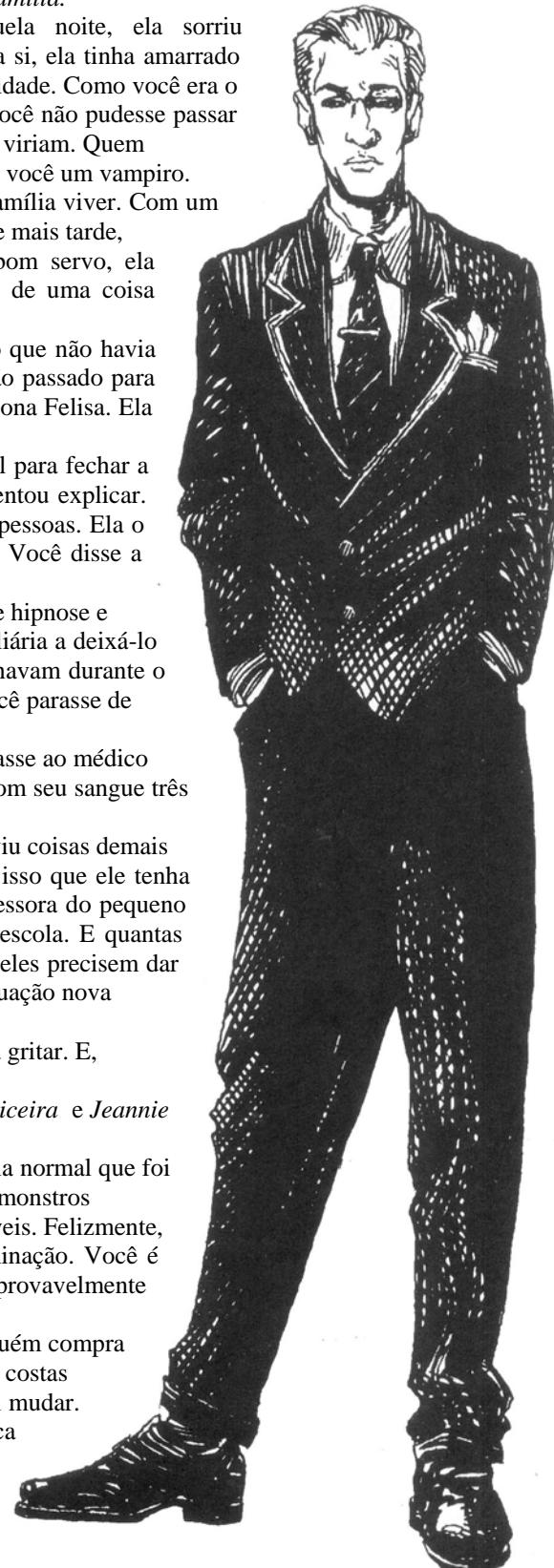
Conceito: Você se lembra daquelas comédias sobrenaturais dos anos 1960, como *A feiticeira* e *Jeannie e um gênio*

Sua não-vida poderia se chamar *Papai vampiro*. Você é um pai de família de classe media normal que foi transformado num vampiro. Tudo o que mantém você neste horrível e secreto mundo de monstros são seu raciocínio e as habilidades que desenvolveu como um talentoso corretor de imóveis. Felizmente, você é um excelente vendedor, o que lhe confere uma incrível aptidão para a Dominação. Você é capaz de fazer quase todo o mundo acreditar em quase tudo... por algum tempo. Você provavelmente vai precisar desse talento quando os amigos de Dona Felisa aparecerem.

Dicas de Interpretação: Você é um cara legal. Certo, faz parte do seu trabalho: ninguém compra uma casa de um resmungão. Você está sempre apertando mãos, distribuindo tapinhas nas costas e sorrisos largos como um cilindro vazio. Mas você realmente é amável, e isso nunca vai mudar.

Cara legal, emprego legal, casa legal numa vizinhança legal, família legal. Você fica realmente incomodado quando é obrigado a violar a mente de alguém para preservar seu segredo, mas, um dia desses, de algum modo, você vai voltar a transformar esse horrível arremedo de vida doméstica numa família de verdade e feliz.

Equipamento: paletó de corretor, mostruário de casas, prêmios por vendas, cachimbo (jamais aceso) e uma casa encantadora no subúrbio. Armas? Que armas?



VAMPIRO

A MÁSCARA

NOME: _____

NATUREZA: Dirutor

GERAÇÃO: 14^a

JOGADOR: _____

COMPORTAMENTO: Celebrante

SENHOR: _____

CRÔNICA: _____

CLÁ: Caríss

CONCEITO: Papai Vampiro

ATRIBUTOS

FÍSICOS

SOCIAIS

MENTAIS

Força _____

Carisma _____

Percepção _____

Destreza _____

Manipulação _____

Inteligência _____

Vigor _____

Aparência _____

Raciocínio _____

HABILIDADES

TALENTOS

PERÍCIAS

CONHECIMENTOS

Prontidão _____

Emp.c/Animais _____

Acadêmicos _____

Esportes _____

Ofícios _____

Computador _____

Briga _____

Condução _____

Finanças _____

Esquiva _____

Etiqueta _____

Investigação _____

Empatia _____

Armas de Fogo _____

Direito _____

Expressão _____

Armas Brancas _____

Lingüística _____

Intimidação _____

Performance _____

Medicina _____

Liderança _____

Segurança _____

Ocultismo _____

Manha _____

Furtividade _____

Política _____

Lábia _____

Sobrevivência _____

Ciências _____

VANTAGENS

ANTECEDENTES

DISCIPLINAS

VIRTUDES

Recursos _____

Dominação _____

Consciência/Convicção _____

Contatos _____

Auto-Controle/Instinto _____

Coragem _____

HUMANIDADE/TRILHA

14^a Geração (Def. 2pt.) _____

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○

Escoriado _____ 0

Machucado _____ -1

Ferido _____ -1

Ferido Gravemente _____ -2

Espancado _____ -2

Aleijado _____ -5

Incapacitado _____

PONTOS DE SANGUE

□ □ □ □ □ □ □ □ □

EXPERIÊNCIA



PRECURSOR

Mote: *Tô inventando a coisa agora.*

Prelúdio: Você sempre foi subestimado. Pais, professores, amigos: nenhum deles parecia imaginar que você chegaria a algum lugar. Verdade seja dita, você achou que eles provavelmente estavam certos. Mas sua velha cidade natal estava crescendo rápido quando você se formou no ensino médio e, se um cara tinha músculos e sabia usá-los, havia lugar para ele na construção civil. Você gostava do trabalho. Você não usava um terno alinhado nem passava o dia todo no ar condicionado, mas quando colocava uma coisa no lugar, essa coisa ficava lá. Melhor ainda, você sabia que a coisa ainda estaria lá muito depois de ter sido esquecida.

Um dia o trabalho acabou. Você começou a andar por ai, mas a oferta também era escassa em outros lugares. Os empregos eram cada vez piores e o sindicato continuava a levar boa parte do seu salário. Até que um dia você estava trabalhando numa construção quando, um pedaço de andaime frouxo desabou e três homens foram parar na UTI. Saiu na quarta página do jornal. Revoltado, você pediu demissão.

Seus amigos disseram que havia trabalho no leste, então você decidiu viajar de carona.

Você ficou surpreso quando uma linda garota num trailer encostou quando você fez sinal. Você perguntou se ela não tinha medo que você fosse algum estuprador maluco, mas ela apenas deu risada.

Vocês acabaram parando num *camping* a beira da estrada. Ela tinha uma televisão no *trailer* e vocês se aconchegaram na cama minúscula para assistir alguma coisa e falar sobre a vida. Ela tinha milhões de histórias. Pelo jeito, ela andara por todo o país nos últimos três anos. Você disse que dividir o volante com alguém seria mais fácil. Ela riu de novo. Quando você tentou seduzi-la, ela disse que só gostava de transar a luz das estrelas. Tudo bem, você disse.

Você mal havia começado quando ela enterrou as presas na sua garganta. Foi incrível, mas ela o exauriu tão devagar que você ficou enjoado. Depois, ela simplesmente se levantou e começou a se afastar, toda séria. Quem ela achava que era para deixar você ali quando provavelmente o que você precisava era de um pronto socorro? Você se levantou com dificuldade e se arrastou atrás dela com a intenção de ensinar-lhe uma lição, mas ela o deteve como se você fosse uma criança. Por fim, ela sacudiu a cabeça e disse que iria fazer algo de que provavelmente se arrependeria.

Foi assim que você se tornou um vampiro. Ela ficou com você só até lhe ensinar o básico e depois disse adeus. Ela garantiu que os Gangrel — sabe-se *lá* que droga é isso — se reuniam de vez em quando e que você a veria novamente. Mas, quando isso acontecesse, era melhor você ter algumas boas historias para contar.

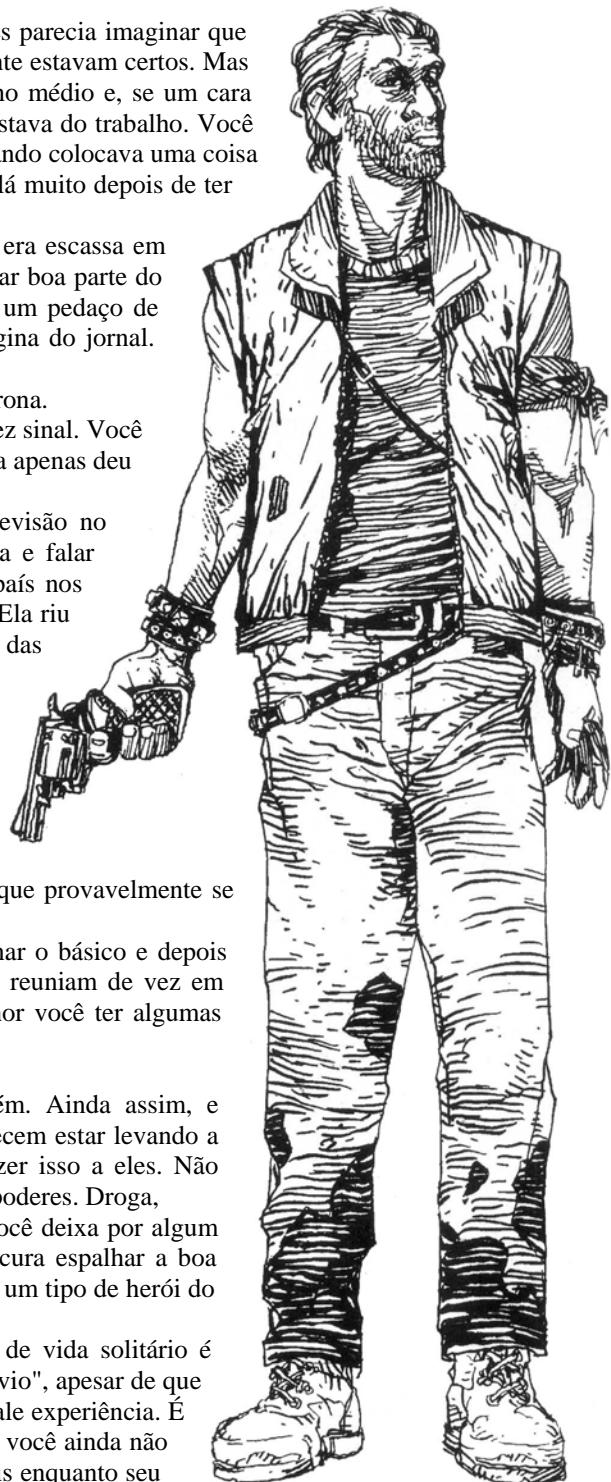
E a sua intenção.

Conceito: Você é do tipo auto-suficiente e nunca pediu arrego para ninguém. Ainda assim, é impossível deixar de notar que em todo lugar aonde vai os vampiros jovens parecem estar levando a pior. Você não tem idéia de por que toleram esse tipo de coisa e costuma dizer isso a eles. Não precisam daqueles anciões encarquilhados; podem aprender sozinhos a usar seus poderes. Drogas, você fez isso. As vezes os mais entusiasmados pedem para se juntar a você, e você deixa por algum tempo... até entenderem do riscado e conseguirem se virar sozinhos. Você procura espalhar a boa nova de todas as maneiras possíveis. A dúvida recompensa? Você está se tornando um tipo de herói do povo Caitiff na região onde vive.

Dicas de Interpretação: Você não faz idéia de que é um Caitiff. Seu estilo de vida solitário é idêntico ao dos Gangrel de quem você descende. Nem eles têm noção de seu "desvio", apesar de que não ficariam nada felizes se descobrissem. Ande e fale com serena confiança. Exale experiência. É claro que você ainda se sente um pouco ansioso com essa coisa toda de vampiro: você ainda não se aventurou dentro de uma igreja, por exemplo, e tenta se limitar a presas animais enquanto seu auto-controle permitir. Mas você é paciente. Sabe que a resposta virá na hora certa e do jeito certo.

(Obs.: A Disciplina marcada em sua planilha como "Meu Poder" é.. Bem, é isso mesmo: um poder exclusivo que você, como o jogador que interpreta um precursor, precisa detalhar. converse com seu Narrador e chegue a um acordo sobre o que essa Disciplina faz em cada um dos quatro níveis que você pode alcançar, que tipo de testes você precisa fazer para usá-la etc. Seja lá o que for esse "seu poder", você conseguiu ensinar o primeiro nível a alguns Caitiff que conheceu em suas jornadas. Você também bancou o irmão mais velho para outros sem ela que andavam desenvolvendo novas Disciplinas. Consulte o Capítulo Três para obter mais informações sobre personagens precursores.)

Equipamento: Saco de dormir, mochila, carteira do sindicato (você ainda trabalha nos turnos da noite), motocicleta, pistola calibre 45.



VAMPIRO

A MÁSCARA

NOME: _____

NATUREZA: Sobrevivente

GERAÇÃO: 14^a

JOGADOR: _____

COMPORTAMENTO: Filantropo

SENHOR: _____

CRÔNICA: _____

CLÁ: Caitiff

CONCEITO: Precursor

ATRIBUTOS

FÍSICOS

SOCIAIS

MENTAIS

Força _____

Carisma _____

Percepção _____

Destreza _____

Manipulação _____

Inteligência _____

Vigor _____

Aparência _____

Raciocínio _____

HABILIDADES

TALENTOS

PERÍCIAS

CONHECIMENTOS

Prontidão _____

Emp.c/Animais _____

Acadêmicos _____

Esportes _____

Ofícios _____

Computador _____

Briga _____

Condução _____

Finanças _____

Esquiva _____

Etiqueta _____

Investigação _____

Empatia _____

Armas de Fogo _____

Direito _____

Expressão _____

Armas Brancas _____

Lingüística _____

Intimidação _____

Performance _____

Medicina _____

Liderança _____

Segurança _____

Ocultismo _____

Manha _____

Furtividade _____

Política _____

Lábia _____

Sobrevivência _____

Ciências _____

VANTAGENS

ANTECEDENTES

DISCIPLINAS

VIRTUDES

Recursos _____

meu Poder _____

Consciência/Convicção _____

Contatos _____

Rebanho _____

Auto-Controle/Instinto _____

Coragem _____

HUMANIDADE/TRILHA

14^a Geração (Def. 2pt.)

Escoriado _____ 0

Sangue Fraco (Def. 4pt.)

Machucado _____ -1

FORÇA DE VONTADE

Ferido _____ -1

PONTOS DE SANGUE

Ferido Gravemente _____ -2

EXPERIÊNCIA

Espancado _____ -2

Aleijado _____ -5

Incapacitado _____



LOCKE
99



Apêndice: A SEMANA DOS DESADELOS

*Chegará uma época
Quando as cabeças de três Príncipes
Observarão a ardência do amanhecer
Num pilar branco.
"O despertar do Pai Sombrio", O Livro de Nod*

Há muitos anos o Mundo das Trevas oscila a beira do caos. Bem, finalmente aconteceu. Os vampiros deram o nome de Semana dos Pesadelos ao momento em que a Gehenna deixou deser uma possibilidade remota para se tornar um medo real e imediato. O fim do mundo se aproxima. E já esta a caminho...

O DESPERTAR DO HORROR

O acólito ajoelhou-se diante de Tieh Ju, o Crisântemo de Ferro, e rapidamente encostou três vezes a testa no chão de mármore. Impassível, ela percebeu a ligeira falta de decoro, mas perdoou-a no mesmo instante. Conhecia seus pupilos. Eles não se apressavam sem necessidade. Ela respondeu com uma inclinação da cabeça um pouco mais acentuada que de costume, dando permissão para que se dirigissem a ela sem a pompa de seus títulos honoríficos.

O acólito não desperdiçou palavras.

— Venerada professora, chegaram notícias da Corte de Luoyang. O ancestral afirma que a Mestra dos Oito Trovões deixou sua montanha.

A Mestra dos Oito Trovões. Não foi uma total surpresa para o Crisântemo de Ferro. Ela perguntou:

— O mensageiro disse qual direção a mestra tomou?

— Oeste — respondeu o acólito.

Como ela esperava. Todos os presságios indicavam um desfecho para a longa guerra com os falsos vampiros da Índia. Duas noites atrás, ela ouvira os gritos da terra quando uma força terrível e faminta despertou e rasgou o solo para se libertar. Na noite anterior, ela sentira o cheiro distante de sangue e pânico no vento oeste. Sim, a Mestra dos Oito Trovões acolheria com prazer uma batalha como essa. Era seu costume.

— Venerada professora, o que fazer? — o acólito perguntou. Ele também compreendia a gravidade da batalha que estava prestes a acontecer.

— Fazer? — Tieh Ju repetiu. — Vamos observar. Descobrir o caminho que esses acontecimentos seguirão. E então, quando chegar o momento... nada faremos e, assim, confundiremos nossos inimigos.

O acólito fez outra reverência, consolado pela familiar sabedoria da filosofia de sua escola. Ele murmurou algumas formalidades até ela dispensá-lo e correu espalhar a notícia. No entanto, na hora da meditação, o Crisântemo de Ferro exerceu a invocação da forma demoníaca e dos poderes de sua alma inferior. No Caminho Universal que ela seguia, a cada ação correspondia uma reação; tudo se equilibrava no fim. Contudo, ela não queria que o fim fosse o dela...



A BATALHA DOS Pesadelos

Fotografias de homens e mulheres caíram ao chão quando os sujeitos experimentais levantaram-se num salto, fitando o vazio.

— Encontre o Dr. Netchurch! Agora! — a Dra. Reage silvou para o assistente. Ainda bem que a câmera de vídeo estava preparada.

— Ele partiu a montanha! — foi o grito agudo da mulher. — O rei partiu a montanha! Ele invoca os príncipes e as princesas. Eles correm, mas o rei envia seus pesadelos para buscá-los!

A Dra. Reage segurou a mulher pelos ombros, indiferente às presas expostas da vampira.

— Quem é o rei? — a psicóloga indagou — Descreva o rei!

* * *

A mulher mais jovem só fez balbuciar numa língua que a Dra. Reage não conseguiu reconhecer.

Chou Li e os quatro companheiros estavam reclinados nas almofadas de seda e admiravam o modo como o templo, os salgueiros e as lanternas se refletiam no lago. Ele acabara de criar um botão de lótus e agora era a vez de Shangguan. O sorridente homem-macaco recitou seu breve poema e o botão de lótus se abriu, revelando um sapinho todo feito de jade verde-esmeralda. A jia piscou os olhos de pedra e gorjeou o último verso do poema. Todos aplaudiram languidamente a criação de Shangguan.

Então a jia explodiu. O sangue de um ferimento provocado por uma lasca de jade pingou no olho de Chou Li. Os salgueiros se retorceram, estalaram e gritaram. As flores de lótus estremeceram, e as carpas branco-douradas saltaram da água para se debaterem no chão do templo. A própria terra verdejante se elevou. Os cinco correram para salvar suas não-vidas quando seu templo favorito veio abaixo.

* * *

Num hospital psiquiátrico da Virginia, médicos, enfermeiras e auxiliares corriam de ala em ala para conferir os pacientes. Enquanto um auxiliar segurava um paciente aos berros, o outro apertava as amarras. O Dr. Melliot reviu a ficha do paciente: John Riddick, distúrbio paranóico agudo, última medicação três horas atrás. Assim que o médico injetou o tranquilizante, Riddick parou de se debater.

— O rei acordou — ele disse calmamente. — Ele acordou com fome, doutor. Agora ele está devorando todos os seus filhos e netos. Eles não gostam, mas não conseguem escapar dos sonhos que ele manda.

O doente olhou ansiosamente para o médico e os auxiliares.

— 'Cês não tão com fome, né? Porque, se estiverem — ele fez uma pausa dramática —, eu não sou da família.

O Dr. Melliot passou ao quarto seguinte. Jane Kellner, esquizofrenia catatônica do tipo passivo. Ela estava sentada na cama, o braço esticado para um lado. Ao menos estava quieta. No entanto, enquanto era examinada, Jane falou:

— O rei caminha com seus pesadelos. Eles trazem os filhos do rei até ele. Ela devia ter ouvido o Sr. Riddick. Claro, era isso. O Dr. Melliot continuou sua ronda. Essas pobres almas eram altamente sugestionáveis, de um jeito mórbido e masoquista. Sem dúvida, ele pensou, muitos outros pacientes teriam delírios com reis e canibalismo. Eles não o decepcionaram.

Schiavelli deixou cair a micro sonda, assustado com o alarme de seu *palmtop*. Durante 0,43 segundo, ele amaldiçoou seu pânico instintivo; depois, durante 0,28 segundo, ele amaldiçoou a própria irritação. Então ele se deu conta do potencial infinito de retrocesso daquela auto censura e livrou-se dela. *Coragem*, ele disse a si mesmo. Ao desligar o alarme, sentiu-se mais uma vez calmo e preciso.

Ao toque de um botão, seu *palmtop* projetou no ar uma rápida série de fotos de satélite, dados de telemetria MANAR, mapas e gráficos. Schiavelli sentiu sua mente acelerar ao Maximo, correlacionando as leituras anômalas com informações de todos os cantos do mundo compiladas no ano anterior, até sua intuição chegar a uma conclusão. O incidente que se desenrolava em Bangladesh era muito pior do que a análise do computador indicava. Seu pequeno projeto teria de esperar. Schiavelli tecou uma sequência complexa em seu computador portátil. Ele dobrou a esquina e pulou para o banco de trás de um sedã cinzento de fabricação norte-americana que momentos antes não estivera ali.

— Os docentes da universidade identificaram a língua — disse o Dr. Netchurch a Dra. Reage. — É sânscrito.

O vampiro cientista andava de lá para cá, batendo o lápis nas mãos.

— Sânscrito! Agora estão falando em várias línguas!

Com uma violenta torção das mãos, ele fez o lápis em pedaços e jogou o que restou na lata de lixo.

A psicóloga observou atentamente seu dominador. Raramente via o Dr. Netchurch tão agitado. Qualquer frustração agora poderia provocar um frenesi, e ela não conseguia suportar a idéia de presenciar aquele magnífico intelecto sobrepujado pela Besta. Enquanto o cientista caminhava e examinava as transcrições dos delírios dos videntes, ela apanhou uma garrafa no refrigerador, encheu um bêquer com o conteúdo e o levou ao forno de microondas.

— Dez cabeças... dez braços... corta as próprias cabeças uma a uma e as devora... — resmungava o Dr. Netchurch.

Quando o microondas apitou, ele se deteve e farejou o ar. Agarrou o bêquer de sangue requentado e bebeu de um trago só, como se fosse uma dose de uísque.

— Ah! — Ele franziu o cenho. — Isso era...?

— O sangue com tranquilizante, sim. — disse a Dra. Reage — Estava precisando, senhor. O senhor anda... irritadiço.

— Sim. Sim, eu sei. Obrigado.

— Assim como todos os outros Membros. Os que não estão delirando. O Dr. Netchurch estacou antes de completar o passo.

— Todos eles?

— Todos eles. Os sinais de estresse são inconfundíveis. Netchurch parou para refletir.

— De a cada um deles dez miligramas de Librium em solução sanguínea — ele disse. — E sódio pentotal intravenoso para os videntes. — Ele tirou os óculos de aro de metal. — Vamos até o fundo disto, doutora!

* * *



A moça rodopiou e Johnny Pula-pula passou-a de um braço para outro. A orquestra tocava atrás deles. Às vezes, ele via o vulto fantasmagórico dos músicos ao redor do *CD player*, empoleirado incongruentemente no alto do trono de seu suserano. Sua excelência fingia desprezar o "suingue" e afirmava permitir aqueles bailes por pura generosidade. Mas Johnny vira Cassidan marcar o ritmo com o pé muitas vezes! Agora, porém, Johnny só tinha olhos para a beldade de cabelos negros que, em seus braços, girava pelo salão. Bem-humorado, ele rufou os cascos em contraponto a musica. As faces coradas e os olhos brilhantes de Aronwy diziam-lhe que naquela mesma noite ela seria sua. *Um plebeu comum, pois sim!* Ela veria que não havia nada de comum a respeito dele.

Até mesmo o fogo da lareira parecia acompanhar a dança, crepitando e estalando no ritmo certo. Aos olhos dos mortais, a corte de Cassidan não passava de um miserável salão alugado, decorado com cartazes de filmes antigos e apertado entre uma loja de penhores e um mini-mercado. Somente os *changelings*, ou os mortais encantados por eles, enxergavam o piso de mármore, as tapeçarias, as palmeiras douradas e os pássaros de cristal vivo que se aninhavam nas folhas... Os mortais tampouco enxergavam as verdadeiras formas do Bom Povo. Não viam as orelhas pontudas e as sobrancelhas maliciosamente arqueadas de Aronwy, nem os chifres e os cascos de Johnny. Para eles, a camisa de brocado que Johnny trazia aberta não passava de uma peça de poliéster comprada numa loja de saldos. O próprio fogo pareceria apenas um rescaldeiro.

De repente, as chamas rugiram, assumiram um tom vermelho-sangue, dividiram-se e enovelaram-se. Durante um momento, dois vultos se digladiaram entre as chamas: um homem (ou pelos menos algo de forma mais ou menos humana) e um gato enorme

sobre as patas traseiras. Os jatos de fogo fustigavam a esmo, destocaram o bufe e incendiaram as tapeçarias.

Todos correram para a porta da rua. Johnny agarrou Aronwy pela cintura. Ao grito de "E lá vamos nós!", Johnny deu um salto mortal, passando por cima dos outros convivas com Aronwy em seus braços. Assim que o último *changeling* alcançou a rua, uma grande labareda irrompeu do telhado do salão.

— Você está bem? — Johnny perguntou a companheira.

— Acho que sim — ela respondeu.

— *Demônio!* — gritou o panfleteiro desde a esquina, a poucos metros dali. Johnny o via naquele mesmo lugar todos os dias, esfregando seus folhetos na cara dos pedestres, exortando-os a aceitarem Jesus em seus corações. Ele discursava para os *changelings* toda vez que havia um baile e nunca desconfiara de suas verdadeiras identidades. Agora, porém, Johnny via o homem brandir sua cruz de madeira barata contra... contra ele?

— Vai-te *daqui, Satanás, e leva tua meretriz contigo!* — vociferou o panfleteiro.

A cruz começou a brilhar. Chamas fumegantes brotaram ao redor de Johnny. Ele saltou para longe daquele fogo infernal, estapeando freneticamente as pernas chamuscadas. As pessoas normais não faziam aquilo! Johnny correu. Pelo menos Aronwy o acompanhou. Os outros *changelings* também fugiram, fustigados pela fúria do pregador de rua. Atrás deles, irromperam gritos de alegria, surpresa e pânico assim que os outros mortais viram realizados todos os seus sonhos... E pesadelos...

* * *

Frater Siderius esmurrhou a mesa, fazendo saltar os mapas, as canetas e os transferidores espalhados.

— Eu não disse? — ele cantou vitória. — Eu não disse que isso aconteceria em 1999?





— Você disse que *algum* distúrbio importante aconteceria em 1999. Assim como previu uma catástrofe que abalaria o mundo em 1979.

O tom de Ashmole era de ceticismo, mas ele se inclinou para olhar a bola de cristal novamente. O orbe balançou ligeiramente sobre o suporte de prata coberto de runas, solidarizando-se um pouco com a violência que mostrava. Ashmole viu nuvens densas e agitadas, iluminadas间断地 por relâmpagos comuns e pelas estranhas descargas de força sobrenatural.

O pequenino Siderius se levantou.

— Eu predisse uma *mudança drástica* em 1979 — disse ele.

— E continuei a defender minha previsão.

Bateu de leve num de seus astrolábios.

— Quando Plutão, o terrível planeta da entropia e do apocalipse, passou por dentro da órbita do místico Netuno, planeta do infinito e do indefinido, uma porta se abriu e alguma coisa nova entrou. Não necessariamente uma coisa ou um ser, mas uma nova possibilidade: o inimaginável tornado real. — Ele bufou. — Meu Deus, homem, confirmei minhas descobertas astrológicas com a geomancia e a Sagrada Cabala. Como é que você pode duvidar das descobertas de três ciências exatas? Não é *minha* culpa se a ordem não se deu ao trabalho de descobrir que novo fenômeno entrou no mundo.

Siderius bateu de leve no outro astrolábio.

— Agora que Plutão se aproxima novamente de Netuno, dessa vez por fora, a porta se abriu outra vez. Já se vêem os resultados!

Ele arrastou Ashmole até a janela e apontou um dedo acusador para a estrela rubra e brilhante que ardia no céu.

— Algo mais entrou. Algo que você não pode ignorar.

Então Siderius mordeu o lábio e toda a sua empolgação passou num instante. Voltou a olhar para a bola de cristal.

— É acho que algo igualmente grande e poderoso está prestes a *deixar* a realidade. Mas não sem resistência.

* * *

— O dragão ascende, o grou cai e o tigre faz a volta — Wendy murmurou.

— Eles atacam os pesadelos do rei — disse um outro vampiro.

— Os pesadelos contra-atacam — acrescentou um terceiro.

— Isso faz algum sentido pra você? — um assistente camical sussurrou para outro. O Dr. Netchurch pediu silêncio.

— Segurem-se! — Stepperfellt gritou desnecessariamente, pois todos os passageiros agarrraram-se ao costado ou ao mastro do esquife tão logo a onda os atingiu. Ondas negras e lustrosas, uma após a outra, chocavam-se contra o pequeno barco, fazendo-o girar. O Desvio que eles seguiam pareceu se desfazer em redemoinhos, um rosto ininteligível no centro de cada um deles.

— O que... é... aquilo!? — gritou um dos passageiros.

— É um temporal, seu idiota — resmungou Stepperfellt. — É por isso que é chamado a Tempestade.

Então ele viu o que o passageiro queria dizer.

Quatro vultos enormes e transparentes lutavam acima do Mar sem Sol e emitiam ondas de turbulência em todas as direções. Um deles parecia mais ou menos humano... mas homem nenhum jamais teve unhas tão longas nem uma boca tão dilatada e cheia de presas. Os outros três vultos tremeluziam e mudavam. Ora pareciam humanos, ora eram um dragão, um tigre e um tipo de ave — uma cegonha, talvez? —, logo depois assumiam a forma de grotescos e fantásticos demônios. O dragão e o tigre atacavam o homem com

susas garras, e este, por sua vez, retaliava com as unhas enormes. Então a ave se precipitou dos céus, bateu na cabeça do homem com suas asas, e um trovão ribombou por toda a extensão do mar.

Stepperfellt lutava com o leme, tentando virar o esquife. Um clarão de luz brilhante o distraiu. O homem-tigre segurava um dardo de chama branca e o arremessou contra a figura central. Um enorme escudo negro apareceu no braço do homem e o dardo flamejante explodiu contra ele. Mesmo de tão longe, Stepperfellt sentiu o calor.

Drogadrogadrogadrogadraga! Se ao menos... *ali*. Stepperfellt obrigou o esquife a dar a volta. Agora, as ondas afastavam o barco da batalha. Um dos redemoinhos ergueu-se do mar. Na extremidade do sorvedouro, uma mancha cinzenta de luz inconstante apareceu. Stepperfellt forçou o esquife a atravessar o mar bravio com um misto de perícia e força de vontade. Então, foi-se todo o controle e só lhe restou agarrar-se a alguma coisa quando o vórtice engoliu o pequeno barco. O esquife desapareceu do mar tempestuoso e foi expelido de um lago negro e revolto bem no meio de uma floresta morta e arruinada.

Stepperfellt e os passageiros se refizeram.

— Nossa, quem disse que a morte era o fim do sofrimento? — um deles reclamou.

— Não faz mal — Stepperfellt respondeu. — Precisamos encontrar abrigo. A força da tempestade vai aumentar muito em breve. Quando acabar... — Stepperfellt suspirou. — Vamos descobrir onde estamos.

* * *

O Dr. Melliot massageava o pescoço enquanto os auxiliares arrastavam o Sr. Riddick de volta para a cama e o amarravam. Drogá, dessa vez o homem tentara *morde-lo*.

— Deixa eu terminar! — Riddick gritou.

Melliot fitou a parede e a pintura a dedo de Riddick, feita com o próprio sangue e as fezes: quatro figuras humanas de traços simples, bocas enormes e cheias de presas no lugar das cabeças, redemoinhos e nuvens de sangue ao redor delas.

Definitivamente, Riddick precisava de um sedativo mais forte... Ele e metade da ala.

— Código Ragnarok. Isto não é um exercício. Repito. Código Ragnarok. Isto não é um exercício.

Os reles levaram a voz dele a todos os cantos do planeta e além, a uma centena de outras instalações, onde centenas de homens e mulheres interrompiam o que estavam fazendo e corriam para seus novos postos.

— A análise indica várias presenças, força de oito a dez no centro da perturbação. Monitorem todas as posições em busca de atividades paralelas.

Ao lado de Schiavelli, um outro homem e uma mulher davam suas próprias ordens.

— Ativar os painéis solares dois a cinco — a mulher disse. Milhares de quilômetros acima da Terra, quatro cilindros negros do

tamanho de refrigeradores abriram-se lentamente como margaridas espelhadas, cada qual com quase dois quilômetros de extensão. Mais uma ordem da mulher e os imensos espelhos voltaram-se para o sol e refletiram a luz lá para baixo, em direção a escura Bangladesh. O outro homem falava ao próprio microfone:

— Precisamos dos Caçadores de Tornados lá, *agora*, para romper a cobertura de nuvens. Utilizem todo o armamento de terra ou aerotrans-



portado disponível para protege-los. — Uma pausa. — Isso mesmo, é uma missão suicida.

Diante dos três, os protocolos de operação apareceram na tela do computador.

»» **CÓDIGO: RAGNAROK**

»» **ORÇAMENTO DA OPERAÇÃO: ILIMITADO**

»» **ARMAS ADMISSIVEIS: ILIMITADAS**

»» **VITIMAS ADMISSIVEIS:**

»»» **HABITANTES LOCAIS: 100%**

»»» **PESSOAL ASSOCIADO: 100%**

»»» **AGENTES ILUMINADOS: 100%**

Schiavelli digitou códigos de acesso em seu teclado. Um *laser* verificou suas impressões digitais e os padrões da retina. Um microfone confirmou sua identificação vocal.

Código Ragnarok. Ameaça global. Se os controladores do tempo não conseguissem atravessar o tufão, Schiavelli tinha outra maneira de levar a luz do sol a Bangladesh e as *coisas* que duelavam na tempestade. Ele digitou mais alguns códigos e, novecentos quilômetros acima da Terra, outros três satélites negros se abriram para revelar baterias de mísseis.

Algumas dezenas de milhares de vidas para salvar seis bilhões agora e outros tantos bilhões no futuro, ele disse para si mesmo. *Uma transação racional.*

* * *

Os policiais arrastaram a mulher aos gritos para dentro da cela.

— Maldição, como e que ela agüenta? — um deles reclamou.

— Drogas, provavelmente — o outro policial deu de ombros. —

Sabe como é, esse maldito "pó de anjo"*. Viagem ruim e coisa e tal.

— Ei, essa vadia doida não fica aqui comigo, não! — o outro residente da cela gritou. Era um trombadinha que havia sido preso um pouco antes. — Vou contar pro meu advogado!

Os policiais o ignoraram.

— Quem e ela, afinal? — perguntou o sargento da recepção.

— Vamos ver — respondeu o primeiro policial. Ele folheou o relatório de prisão. — A carteira de motorista diz que ela é V. Harriet Bakos, do estado da Califórnia. Ta bem longe de casa.

Naquele instante, a mulher parou de gritar e começou a balbuciar:

— Ah, meu Deus, estão despedaçando o céu, estão despedaçando a terra! Os mortos clamam pelos mortos!

Balançando os longos cabelos castanhos e lisos no ritmo das palavras, ela começou a entoar um cântico:

— Dragões, tigres e grous! Dragões, tigres e grous! Ah, meu Deus!

— Que foi que eu disse? — o segundo policial falou, servindo-se de um copo de café. — Drogas.

Então, o trombadinha começou a gritar. Todos os policiais se voltaram e viram o tigre sair da cela, depois de atravessar as barras como um fantasma. Todos sacaram as armas. Dois deles atiraram. O tigre desapareceu, e o trombadinha caiu no chão com um gemido úmido e gorgolejante, o sangue a manchar-lhe rapidamente a camisa. Uma trovoada ribombou pela delegacia, e os policiais sentiram um vento forte passar por eles, apesar de não perturbar os papeis sobre as escrivaninhas. Começou a chover dentro da cela.

*N. do E.: "Pó de anjo" e o nome popular nos Estados Unidos para a fenciclidina, também conhecida como PCP ("PeaCe Pill", ou "pílula da paz"), um anestésico de uso veterinário empregado ilegalmente como alucinógeno.





Tremulo, o segundo policial levou o copo de isopor aos lábios e o atirou longe em seguida, enojado com os vermes que se retorciam dentro dele. Entretanto, quando o copo se chocou contra a parede, não havia verme nenhum. Seu parceiro nem notou: percebendo de repente que estava nu em pelo, estava ocupado demais se escondendo atrás da escrivaninha. Os outros policiais logo encontraram suas próprias preocupações.

* * *

O Tenente Roderick Crowe queria que seus batedores retomassem. Queria estar de volta em seu bombardeiro, bem acima do tufão, e não debaixo dele, molhado e tremulo. Já que estava nisso, desejou que a tempestade desaparecesse, levando consigo fosse lá o horror que fizera suas sentinelas espirituais gritarem mesmo a milhares de quilômetros dali.

Como se essas pessoas miseráveis já não tivessem problemas suficientes, ele pensou. Com a chuva e o ímpeto do tornado, metade de Bangladesh devia estar debaixo d'água. Milhares morreriam, mesmo sem o alvoroço dos malditos Sanguessugas.

Os espíritos do ar, seus batedores, apareceram diante dele em pequenas baforadas de nevoa. *Aves de metal atacar nuvens! Ruim!*, disse um espírito. *Tempestade vem*, exclamou outro dos excitáveis ele mentais. *Ir para casa? Casa vir para cá?* «

Crowe logo entendeu o que o espírito queria dizer. Um fulgor bruxuleante de cor verde e amarela apareceu ao longe e agora parecia brilhar timidamente através da tempestade. Ele farejou o ar e, mesmo do outro lado da tempestade, sentiu o cheiro intenso de vida transbordante. *Casa vir para cá!*, anunciou o pequeno ele mental. Uma erupção do mundo espiritual neste aqui? O xamã jamais imaginara que viveria para presenciar tal coisa. Recobrou animo. Os espíritos certamente ajudariam sua matilha contra a criatura mortífera que se achava no olho do furacão.

Então seus pelos se eriçaram, e ele rosnou. Raios negros atravessaram a tempestade. Lembravam o gelo negro que se acumulava nas estradas, ansioso para tirar a vida de um motorista descuidado. Alguma coisa bateu de leve em seu ombro e caiu na enxurrada de lama. Uma falange? Ele e os companheiros de matilha fitaram a chuva de ossos.

A tempestade de vida e morte se expandiu e precipitou-se sobre o pequeno grupo de guerreiros.

* * *

— Correntes de água — Kellner disse com sua voz monótona. Ela já não resistia mais as amarras. — A água o de tem. É por isso que eles invocaram a tempestade. Entendeu, doutor?

Melliot ignorou as palavras dela e injetou-lhe o sedativo Maldição, a ala ficaria *quieta* de um jeito ou de outro!

Mujibur e a família estavam ajoelhados no andar superior da casa, nos arredores de Khulna. Três outras famílias também estavam ali. Quase dois metros de água cobriam o andar térreo. Juntos, rogavam aos deuses que aplacassem a fúria dele e permitissesem que os fieis sobrevivessem a tempestade. O choro e o bramido do tufão quase disfarçaram o som provocado pelo desabamento da construção ao lado. Mujibur sabia que sua própria choca já devia ter sido destruída havia muito tempo.

Três das crianças choravam, e as mães não conseguiam consolá-las.

— Tem fantasmas lá fora — disse uma garotinha, aos soluços.

A mãe a silenciou, dizendo que era apenas o vento. Durante um momento, Mujibur achou ter visto um rosto ameaçador projetar-se de um dos cantos do quarto... Não, era só a luz bruxuleante do único lâmpião pregando-lhe uma peca.

— Papai, nós vamos morrer? — o filho caçula de Mujibur perguntou pela décima ou décima primeira vez naquela noite.

Mujibur rilhou os dentes. O moleque não ia parar? De repente, Mujibur sentiu uma fúria abrasadora insinuar-se em sua alma.

— Sim! — ele retrucou. — Vamos todos morrer!

Ele agarrou o cabo de uma frigideira que estava na trouxa com os poucos pertences de sua família. Ele bateria no garoto só uma vez para faze-lo calar a boca...

* * *

Ao entrar, Cyprian encontrou dois policiais mortos e os demais histéricos. Um deles apontava a arma para a moça na cela e gritava para ela parar. Enquanto ele gritava, um dos seus dentes não resistiu a tensão e quebrou. Muitos outros já haviam quebrado. Com voz grave e penetrante, Cyprian disse:

— Atenção.

Todos os policiais olharam para ele.

— Preciso de ajuda.

Vários policiais arrumaram apressadamente os uniformes.

— Isso mesmo — continuou o homem grisalho. — Decência, procedimento-padrão. Como mandam as regras.

Um homem andou vagarosamente até sua escrivaninha e sentou-se. Sob o olhar do recém-chegado, os outros policiais retornaram aos seus postos — os que ainda eram capazes de faze-lo, pelo menos.

— Ótimo. Agora, destranquem a cela e tragam a mulher para mim. Um dos policiais obedeceu bem devagar, andando por entre um emaranhado de cobras ilusórias. Cyprian segurou a cabeça da mulher entre as mãos pálidas e forçou o olhar distante dela a encontrar o seu.

— *Durma* — ele ordenou. — E não sonhe. Durma.

As pálpebras da moça tremeram e se fecharam. Ela caiu nos braços do estranho. As cobras e as outras ilusões desapareceram. Ele a colocou sobre uma escrivaninha. Cyprian voltou a se dirigir aos policiais:

— Obrigado. Agora limpem este lugar. Quando terminarem, vocês não se lembrarão dela, nem de nada disso.

Ele inspecionou os corpos do trombadinho e dos dois policiais mortos, lambeu os lábios, depois estremeceu ligeiramente. Tirando um lenço do bolso, ele cuidadosamente apanhou a arma de um dos policiais mortos e a colocou na mão do ladrão.

Ao comando de Cyprian, os policiais se perfilaram diante dele. Fitou-os nos olhos, um a um, e disse:

— O criminoso agarrou a arma e começou a atirar. Naturalmente, vocês foram obrigados a revidar.

Todos os policiais assentiram e depois voltaram as suas escrivaninhas.

Assim que terminou, Cyprian ergueu a garota como um saco de farinha e a carregou até seu carro, um Lincoln Continental. Sentou-se ao lado dela no banco de trás.

— Para casa — ele disse ao motorista, depois suspirou. Proteger a Máscara ficava mais difícil a cada ano. *Por que eu me dou ao trabalho?*, ele se perguntou. Olhou para a moça e torceu para encontrar uma razão para não mata-la.

* * *

Lars cravou a imensa faca na garganta do ultimo monstro escrofuloso com cabeça de ave. Passado o ardor da batalha, os lobisomens encharcados olharam ao redor. Havia chegado tarde demais para salvar os homens e as mulheres de macacões alaranjados. Em meio à lama jaziam inutilizadas armas que Crowe jamais vira antes. No centro do campo de



batalha, preso ao chão por meio de cabos e estacas, havia um cilindro de plástico com uma antena parabólica em cima e alguns mostradores e medidores na lateral. Em volta disso tudo, pairava o cheiro frio e intenso de estase e lógica, um odor que se sentia com a alma.

Um dos homens caídos gemeu baixinho. Os guerreiros se amontoaram ao redor dele. As orelhas de todos se abaixaram, tamanho o choque quando viram a pele derretida escorrer pelos olhos do homem.

— Um medico! — Crowe gritou. Velhos hábitos custam a morrer. O homem se mexeu debilmente.

— Capitão? — ele crocitou. — Secundário... neutralizado... Unidade posicionada... Mande... os aviões. — Tossiu. — Conseguimos, Capitão. Nós... conseguimos...

Crowe verificou o pulso do homem. Ele não viveria muito tempo. O xamã sentiu a alma do homem se agitar, preparando-se para abandonar seu invólucro de carne. Uma alma poderosa, capaz de impor ordem ao mundo só com a força de sua vontade.

Um lobisomem apanhou um dos estranhos fuzis e o ergueu acima da cabeça, pronto para despedaçar a parabólica com a coronha.

— Não! — ordenou o xamã — Deixa isso quieto!

— 'Cê sabe quem são eles. Querem matar a gente! Dois anos atrás, alguns deles mataram meu primo!

— Eu disse pra deixar isso *quieto* — grunhiu Crowe. — Eles não são problema nosso. Não agora, pelo menos. E, se estas coisas atacaram eles — chutou um dos cadáveres das feras com cabeças de ave que estavam se decompondo rapidamente —, não podem ser de todo mal. Tenho a impressão de que esta máquina foi feita pra conter o dano de alguma maneira, ou para ferir seja lá qual for o monstro que viemos até aqui pra matar. Vamos deixar onde está!

Os dois lobisomens encararam-se durante alguns segundos, mas o mais jovem logo abaixou a cabeça.

— Continuo não gostando — ele resmungou.

— 'Cê não precisa gostar — Crowe retrucou. — Agora, a gente ainda não viu o que tá provocando tudo isso. *Movam-se!*

MORTE FINAL

Tieh Ju e Chou Li observavam a tempestade sobrenatural a um quilômetro de distância. Uma tempestade natural dificilmente os incomodaria.

— É o Mundo Yomi. — Tieh Ju explicou ao curioso homem-serpente

— O Inferno na Terra. Se nada o detiver, e logo, vai cobrir todo o mundo. Pode ter sido uma imprudência dos Bodhisattvas abrir portas para os Mundos Yin e Yang.

Ao redor deles, os acólitos do Crisântemo de Ferro rechaçavam os fantasmas e demônios. Contudo, ela sentia sua atenção cada vez mais atraída para as espessas e agitadas nuvens que os encharcavam a todos. Não era só a batalha que perturbava aquelas nuvens. Ela ampliou seus delicados sentidos e percebeu uma aeronave em movimento acima das nuvens, empurrando-as com uma aragem mágica. *Os Cinco Dragões de Metal.* É claro que estariam aqui. Ela acalmou sua mente e sentiu o Caminho sussurrar em sua alma. *Cedo demais*, ele dizia. Ela se virou para o homem-serpente e perguntou:

— Honorável senhor, seria possível adensar as nuvens? Chou Li devolveu-lhe um olhar perplexo.

— Já parecem bastante densas... Ah! Estão *realmente* tentando se separar! Curioso. — Ele fez uma reverencia. — Farei o que puder, venerada anciã, em memória a favores prestados ao meu povo no passado.

O homem-serpente se concentrou, então vacilou.

— Tão forte... — ele murmurou. — Uma força poderosa combate a tempestade. Não sei por quanto tempo conseguirei mantê-la.

— Eu o ajudarei — disse o Crisântemo de Ferro. Com as unhas laqueadas, ela habilmente cortou as palmas de suas mãos e pousou-as sobre os ombros do homem-serpente. Imediatamente, ele se aprumou.

— Você me lisonjeia, venerada anciã — ele disse. — Não vou decepcioná-la.

* * *

— Alguma coisa está lutando contra nós! — Schiavelli ouviu o piloto dizer. — Alguma coisa deve estar mantendo o tufão.

Schiavelli engoliu em seco. Agora que o momento se aproximava, ele não se sentia um empedernido instrumento de precisão. Lembrou a si mesmo que, muito provavelmente, as pessoas próximas ao campo de batalha já estavam todas mortas. Ele voltou a digitar comandos e disse algumas palavras ao microfone. A milhares de quilômetros dali, um satélite recebeu as instruções e fez pontaria. Um após o outro, os foguetes emergiram em silêncio e precipitaram-se sobre Bangladesh como estrelas cadentes.

Crowe rezava e lutava. Antes de morrer, um demônio com orelhas de elefante matara os dois membros da matilha que lhe davam combate. Agora eles lutavam contra fantasmas que murmuravam provocações e terríveis promessas, o que aumentava a fúria e o medo de Crowe. Às vezes, ele conseguia rasga-los com suas garras ou esmaga-los entre as mandíbulas antes que desaparecessem, mas, para cada um que ele — matava? —, outro aparecia no lugar. Ele invocou todos os espíritos que um dia o ajudaram, todos os espíritos que conhecia, e implorou para que um deles salvasse seus camaradas, se não a si mesmo.

Um clarão inacreditável tingiu o mundo de preto e branco. Para sua surpresa, Crowe também percebeu a explosão, com seus sentidos espirituais. Era como a aura que circundava os lugares sagrados de sua gente. Todos os fantasmas desapareceram naquele fulgor branco-azulado. Então, um bramido idêntico ao de uma avalanche atingiu o xamã em cheio. Num instante, a cegueira passou. Soprava um vento quente e novo que estalava com radiação profana. *Não, não pode ser...* Outra bomba explodiu alguns quilômetros a sua esquerda. *Bombas nucleares?* *Bombas nucleares espirituais?* *Meu Santo Cristo, agora sim eu já vi de tudo!*

A bomba seguinte caiu muito perto dele. Crowe sentiu apenas um instante de deslocamento quando seu corpo se vaporizou, e então seus pensamentos viraram história.

* * *

Todos os cinco videntes gritaram:

— Ele esta em chamas! Ele está em chamas! O sol caiu do céu e o rei está em chamas!

A Dra. Reage empunhava a câmera de vídeo enquanto o Dr. Netchurch lutava para fixar os eletrodos do EEG na testa de Wendy. O EEG nunca funcionara com vampiros antes, mas, no caso de vampiros como aqueles, nunca se sabe...

* * *

A mulher estava deitada no sofá, acordada, mas de olhos fechados. Dois carniçais corpulentos a seguravam. Cyprian, abatido, estava sentado na poltrona ao lado. O sol já nascera havia horas. Ele queria desesperada-



mente dormir, mas os sonhos terríveis continuavam a acordá-lo. E o fato de não conseguir se lembrar do conteúdo dos pesadelos o frustrava ainda mais. Já que era assim, ele podia ao menos fazer *alguma coisa*. Ele fitou a jovem e indagou:

— Qual é seu nome?

— V. Harriet Bakos — a mulher respondeu. — Vampiresa Harriet Bakos.

Vampiresa? Os pais de hoje em dia...

— Quantos anos você tem... Harriet?

— Quase vinte.

— Onde você mora, Harriet?

— Estacionamento de *trailers*... Até ali tudo bem.

— O que são esses sonhos que você tem, Harriet? Como você faz as outras pessoas verem essas coisas?

Harriet tentou se livrar das mãos fortes dos carniçais.

— Todos mortos! Os três mestres, todos morreram quando as estrelas caíram!

Os olhos dela se abriram. A sala toda se iluminou quando cinco esferas de uma terrível luz branca brilharam acima da moça e formaram cogumelos nucleares em miniatura. Cyprian berrou de dor quando sua pele se encheu de bolhas e correu para fora da sala. Os carniçais hesitaram durante alguns instantes entre as ordens recebidas e suas emoções, depois correram atrás de seu mestre.

Harriet levantou-se com dificuldade e saiu cambaleando por uma outra porta. Por fim, ela descobriu como sair da casa.

* * * *

Os acólitos gritaram e correram quando a violenta luz branca crestou-lhes a pele, mas o Crisântemo de Ferro resistiu. Somente duas bombas haviam caído perto o suficiente para queimá-la. Chou Li ficou ao lado dela, prendendo as nuvens com sua vontade. Os redemoinhos de ossos e sangue desapareceram quando as colunas de fogo se ergueram para perfurar as nuvens.

— Mais um pouco — Tieh Ju sussurrou para o homem-serpente. — Só mais um pouco.

O Caminho ardia em seu coração morto havia muito tempo, e o universo procurava restaurar o próprio equilíbrio. O momento de parar de agir se aproximava rapidamente. Ela mordeu a mucosa da boca e deixou o vento carregar um pouco de seu próprio sangue.

Minutos depois, um vulto vagamente humano cambaleou em sua direção através da chuva. Parecia ser um homem, mas ela não tinha certeza. Flocos de cinzas negras cobriam os restos de seu corpo nu e encarquilhado. Um dos braços fora reduzido a um coto de carne estraçalhada. A figura irradiava alucinações de dor, como a luz interior e vibrante de uma enxaqueca. Sobrevivera a ira de três Bodhisattvas e a uma chuva de fogo nuclear. Tieh Ju sabia que não conseguiria combater a criatura, mesmo ela estando enfraquecida. Se ela tentasse, o monstro recuperaria suas forças consumindo o chi do Crisântemo de Ferro.

Apesar de não ter olhos — somente as órbitas que vertiam sangue negro —, a coisa se virou para encarar os dois. As mandíbulas cheias de presas se moveram e a coisa disse com voz rouca:

— Sangue. Comer. Fome.

Falava sânscrito, a antiga língua da Índia. O Crisântemo de Ferro conhecia o idioma razoavelmente bem. Ela soltou os ombros de Chou Li e acenou-lhe com a cabeça. O homem-serpente foi ao chão.



Tieh Ju saudou a figura vacilante com uma reverencia.

— Boa noite, irmão de Zao-Lat — ela disse. — Ou quem sabe... bom dia? Em todo caso, adeus.

Quando a figura carbonizada saltou sobre ela, Tieh Ju afundou no solo. A criatura sibilou e voltou-se para o homem-serpente. Chou-li confiou sua alma ao Céu...

...E, livres do poder de Chou Li, as nuvens se abriram de um horizonte a outro. Uma fila de quatro sois dominou o céu. A figura, incendiada pela luz quadruplicada do sol, gritou. Chou Li pensou que o mundo inteiro devia ter ouvido aquele grito agudo e inumano. A coisa deu apenas alguns passos, e então caiu. Um minuto depois, restavam apenas cinzas pegajosas que já começavam a se dissolver na lama.

Consequências

Cyprian arrancou o portão das dobradiças e entrou pisando duro no estacionamento de *trailers*, seguido por seus carniçais. Dane-se a Máscara! Se não conseguisse algumas informações ali, depois de tudo pelo que passou, ele quebraria alguns pescoços. Segundo a lista telefônica, a família Bakos vivia ali. Olhando ao redor, ele viu diversos *trailers* e casas moveis.

Onde estavam as pessoas? Por que as luzes não estavam acesas? Cyprian estacou. *Sangue*. De um dia atrás, no mínimo, mas o cheiro era inconfundível para um vampiro. Ele encontrou o primeiro cadáver logo em seguida.

Tinta preta cobria as janelas do *trailer* dos Bakos. Estranho, para seres humanos. Mandou um dos carniçais entrar primeiro.

— Dois mortos, senhor — informou o carniçal.

Então Cyprian entrou. Os traços morenos e marcantes da mulher morta no chão explicaram o mistério. Ciganos, é claro. Ela provavelmente servia a um vampiro, um dos nômades Gangrel ou Ravnos... E aquela massa informe de carniça semidesfeita devia ser o vampiro. Cyprian deu um sorriso escarninho. Ele ouvira falar de alguns vampiros — crianças rebeldes e de sangue fraco — que tentavam retornar a suas famílias mortais. Supostamente, os Gangrel e os Ravnos ficavam com seus parentes ciganos.

Gangrel ou... Ravnos. Ele se lembrou das ilusões e dos pesadelos bastante reais que cercavam a garota, e do poder ilusionista do clã Ravnos. O que *era* ela?

Retornando ao carro e tentando responder essa pergunta inquietante, Cyprian foi atacado por um vampiro em frenesi. A coisa não conseguia falar, só guinchar e urrar sua fúria. Os cartuchos incendiários dos carniçais deram cabo da criatura em pouco tempo.

Bem, aquilo explicava as mortes. Sem dúvida, um dos parentes vampiros dos ciganos havia sucumbido a Besta e atacado a família, matando o outro vampiro. Uma ponta solta a menos. Agora, ele só precisava encontrar Harriet de novo. Cyprian não via outra alternativa. Não importava o que aquela garota esquisita fosse, ela tinha de morrer. Ele instruiu um de seus carniçais a ficar no estacionamento e esperar por ela.

* * *

O Dr. Melliot engoliu sua dose de uísque e bebericou a cerveja. Ainda bem que convencera o diretor a mandá-lo para aquele

congresso. A última semana fizera com que sentisse saudade dos bons e velhos tempos do eletro choque e da lobotomia.

— ...e, na ala inteira, os pacientes balbuciavam coisas sobre um rei canibal e animais selvagens. Juro, todos os malditos lunáticos pegaram isso.

Melliot virou a cabeça para ouvir a conversa que acontecia a alguns bancos dali, no mesmo balcão de bar.

— Os meus também pintaram o sete. Não paravam de falar de uma fenda no mundo que deixava entrar fantasmas e demônios. Ei, alguém sabe se era lua cheia na semana passada?

Melliot se levantou e andou ate os outros psiquiatras. Primorosamente casual, ele perguntou:

— Os animais selvagens... Eram um tigre, um dragão e um tipo de ave?

Os psiquiatras se entreolharam. Depois, voltaram-se para o bar, pediram mais alguns drinques e fizeram comentários oportunos a respeito dos seios da *barman*.

* * *

Uma figura imponente de manto e capuz murmurou uma palavra e traçou uma serie de linhas curvas sobre a grande porta de ferro, desativando a ultima armadilha. Enfiou a chave na fechadura, girou-a três vezes e abriu a porta. Depois, virou-se para os seis companheiros.

— Então, quem quer contar para ele? — perguntou.

Os seis trocaram de pé e olharam para as paredes ou para os próprios pés.

— Ah, conte você, Etrius — a mulher respondeu. — Todos nós sabemos que ele gosta mais de você.

Etrius aprumou os ombros e andou devagar até o imenso sarcófago de pedra no meio da câmara. Ele afastou a tampa da tumba do mestre e estacou. Os outros seis também ficaram imóveis. Ali, numa câmara 150 metros abaixo das ruas de Viena, eles ouviram uma tosse abafada vinda de dentro do sepulcro, e um jato de sangue atingiu o teto.

Etrius deu um passo para trás e sussurrou:

— Acho que ele já sabe.

Juntos, os sete fecharam e trancaram as portas, e deram inicio a longa caminhada de volta a superfície.

* * *

Schiavelli concedeu a si mesmo um momento de discreto orgulho pelo que ele e seu esquadrão fizeram. O simpósio considerara a operação Bangladesh um total sucesso. As bombas acabaram com todos os problemas que afigiam o centro e o sul de Bangladesh.

As investigações continuaram para determinar se foram as bombas ou a batalha entre as criaturas que haviam realizado a façanha. Em todo caso, o mundo foi salvo e a bomba, totalmente justificada.

O numero de mortos obviamente era uma coisa a se lastimar, sendo a estimativa de 1,3 milhão de vítimas. A maioria, de acordo com o relatório, provocada por vampiros e outros monstros que assolaram a região (Schiavelli omitiu a analise estatística das mortes por ataques diretos, manias homicidas ou suicidas induzidas, contagio parafísico ou danos colaterais). O tufão provocou cerca de 115.600 mortes por meios estritamente naturais, pois inundou Bangladesh. Como foi projetado para acontecer, o deslocamento de ar provocou mortes e prejuízos graves somente na vizinhança imediata da explosão, apesar de ainda destruir criaturas sobrenaturais a muitos quilômetros de distância. Apenas 60.800 bengaleses morreram em função das explosões e da radiação.

Evitar que a população tomasse conhecimento da batalha seria difícil, mas não impossível, se o grupo usasse seus recursos com eficiência. Felizmente, Bangladesh era pobre em meios de documentação e comuni-



cação. As mortes provocadas pelo tufão ocultariam as mortes por outras razões. Os agentes iluminados logo removeriam todos os indícios físicos de mortes não naturais e ajustariam algumas lembranças se necessário. Os agentes na mídia garantiriam que o resto do mundo não desse muita atenção ao fato. A faxina não levaria mais de um mês.

* * *

O Príncipe Marcus Vitel, de Washington, dirigiu-se aos colegas num raro e secreto conclave:

— Apresentamos todos os indícios disponíveis a cada um de nós: as fotos adulteradas do tufão tiradas pelo satélite meteorológico; os vilarejos massacrados no leste da Índia, Bangladesh e Burma; os relatos sobre corpos exangues; a destruição de todos os Membros de Calcutá; e a loucura que levou os Ravnos ao redor do mundo a atacarem uns aos outros. Só vejo uma explicação para esses incidentes.

— Um Matusalém? — perguntou a Rainha Anne.

— Os Matusaléns não fariam o clã inteiro *enlouquecer* — objetou Francois Villon.

— Correto — Vitel disse vivamente. — De acordo com a tradição, só *um* tipo de vampiro é capaz de transmitir seus poderes ao mundo todo. Assim como todos os Ravnos, espalhados em pelo menos três continentes, tem somente uma coisa em comum.

— Um Antediluviano — Anne disse com voz cavernosa. — Jesus, Maria e José, tem de ser o fundador do clã!

— Mas... eles *devem* estar todos extintos — disse Mustafa, de Istambul. — Meu senhor sempre jurou que eles eram reais e que reinavam sobre todos nós, e ele nunca me contou a verdade sobre *coisa alguma*.

— Há sempre uma primeira vez — disse Guilbeau, da Riviera, dando de ombros.

— Então eles existem. E um deles acordou. O que vamos fazer a respeito? — perguntou o príncipe de Amsterdã.

— “Fazer”? — Roma gargalhou. — O que você “faz” a respeito do nascer do sol?

Vitel esmurrou a mesa.

— *Já chega!* — ele disse. — Não vou oferecer o pescoço a ninguém, nem ao próprio Caim. Tempos atrás, na Revolução Anarquista, os Tzimisce e os Lasombra supostamente destruíram seus Antediluvianos. Se eles conseguiram, nós também podemos.

Os príncipes ficaram sentados em silêncio durante um bom tempo. Villon olhou para Vitel.

— Não faz mal — Roma disse enfim. — O que vamos dizer aos outros Membros? “E isso conclui a reunião do Elsio. Ah, a propósito, os Antediluvianos são reais e estão despertando. O primeiro assunto da pauta da próxima reunião será a preparação para o fim do mundo.” Eu acho que não! Teríamos um tumulto!

— Não diremos *nada* — Vitel respondeu. — Contamos apenas a nossa primigênie, a outro s príncipes de confiança e aos justicaires. Revelar



a verdade aos nossos subordinados s faria assustá-los. E o que é pior, a notícia daria maior credibilidade ao Sabá.

— Nossa autoridade depende do quanto somos temidos — Vitel concluiu. — Se nossas progêniés temerem os Antediluvianos mais do que temem a nós, deixarão de nos obedecer. Mandem seus xerifes e algozes baterem com mais força do que antes. Vamos impor a ordem! E enquanto distraímos nossas proles com expurgos, buscaremos meios de matar nossos progenitores... e construir abrigos impenetráveis para nós mesmos.

Se as coisas piorarem ainda mais, atiraremos nossas proles as presas dos Antigos e esperaremos que isso lhes sacie a fome. — Vitel sorriu. — Eu me preparei para uma guerra nuclear. A Gehenna poderia ser pior?

Se algum dos outros príncipes pensava que sim, achou prudente não responder, exceto Villon, que sussurrou:

— De novo?

* * *

Aturdida, Harriet andava a esmo pelas ruas. Sentia apenas uma terrível desolação. Ela vira bombas, vira quatro sois no céu, depois ouvira um grito interminável que ecoava em sua alma. Era como se algo tivesse se rompido dentro dela; como se tivesse perdido algo precioso sem que jamais soubesse o que seja, e ela o queria de volta.

Estava diante do *trailer* em que seus pais moravam. A porta pendia aberta. Ela entrou. Sua mãe jazia morta, um cadáver inchado. Seu pai... aquelas cinzas espalhadas seriam seu pai?

Harriet fugiu do trailer. Agora ela tinha uma dor identificável que afastou a dor desconhecida e a lembrança daquele grito. Ela voltou a reconhecer o mundo. Percebeu que estava sentada ao lado de outro cadáver, morto recentemente. Ela se lembrava vagamente de tê-lo visto antes, numa... casa? Sim, ele havia segurado seus braços enquanto ela se debatia e delirava. A arma estava caída perto do corpo. Quando acabou de vomitar, Harriet chorou. Quando parou de chorar, ela verificou a arma. O pente estava vazio, mas ela levou a pistola assim mesmo. Talvez, se ela a penhorasse, conseguisse dinheiro suficiente para comprar uma passagem

de ônibus para outra cidade. Independente de quem ou o que tivesse matado seus pais, ela sabia que nunca mais estaria segura naquela cidade. No mínimo, a polícia ia querer falar com ela, e Harriet não queria mesmo falar com eles.

Ela fitou o céu noturno, e a prece por seus pais esmoreceu em seus lábios. Uma estrela rubra e cintilante atraiu seu olhar. Ao olhar para o astro, a estrela pareceu tornar-se ainda mais brilhante. — A culpa é sua! — ela gritou para a estrela. — Você fez tudo isso! Ela sabia, com uma certeza absoluta e inexplicável, que a estrela era maligna e que iria destruir o mundo.

* * *

Chou Li esperou sentado durante três dias e três noites no local onde Tieh Ju afundara no solo. Como ela não retornasse, ele ofereceu incenso pela alma dela e começou sua longa Jornada de volta a China. Ele tinha um templo a reconstruir. Não se importava se o novo templo duraria mil anos ou só uma noite. A idéia de reconstruí-lo já lhe dava propósito suficiente.

O QUE ACONTECEU?

Certo, chega de dicas obscuras e boatos contraditórios. E o famoso e o *seguinte*: o serviço todo, a *verdade* sobre um grande acontecimento do atual Mundo das Trevas.

Narradores, nós evitamos especificar uma data para a Semana dos Pesadelos para permitir que vocês a introduzam em sua crônica como acharem melhor. Quem quiser adotar a cronologia e o

cenário canônicos de Vampiro deve implementar esses incidentes em julho de 1999. Outros suplementos levam esses acontecimentos em consideração.

A GEHENNA COMEÇA CEDO

Eis o que aconteceu. O clan Ravnos veio originalmente da India, onde inspirou muitas lendas sobre demônios ilusionistas e mortíferos vampiros vigaristas. Os Ravnos que vieram para o Ocidente com os ciganos eram só uma pequena parte dessa poderosa fonte: alguns parentes humildes passeando longe de casa.

A India também se situa na orla da área de influencia dos vampiros cataios. Os misteriosos cataios, que se intitulam "Kuei-jin," há milênios disputam com os Ravnos o direito de existir na fronteira ocidental do Reino Médio.

Os Ravnos saíram-se muito mal nas últimas décadas. Desesperados, adotaram uma estratégia do Sabá e Abraçaram verdadeiros exércitos de crianças da noite para lançá-los contra os invasores cataios. Os sobreviventes geralmente criavam as próprias ninhadas, grandes e sacrificáveis.

Nos últimos cinco anos, esse processo levou a criação de um grande número de Ravnos de sangue fraco... e, o que é mais importante, a Morte Final de um grande número de cainitas, fossem de sangue fraco ou não.

A mera presença das hordas de vampiros de sangue fraco não significa nada. Os anciões que acreditam que eles causarão a Gehenna estão enganados. Entretanto, o grande número de Mortes Finais *realmente* apressa a Gehenna. Perturba o sono dos antigos Matusaléns e Antediluvianos. Os de sangue fraco morrem com muita facilidade, pelos padrões dos vampiros (sim, os príncipes da Camarilla que acham que conseguirão prevenir a Gehenna com o extermínio das Últimas Gerações estão provocando o próprio acontecimento que Tanto temem).

No inicio, vários Matusaléns do clan Ravnos despertaram de seu gélido torpor, perturbados pelos conflitos incessantes dos vampiros que guerreavam na superfície. Isso ajudou o clan: assim que os vampiros antigos saciaram sua sede (com outros Ravnos, há que se admitir), eles acabaram com os Kuei-jin indianos em pouco tempo.

Então, o Antediluviano Ravnos despertou, sentindo o cheiro da vitae derramada dos... Matusaléns. A medida que os vampiros envelhecem, precisam se alimentar com sangue cada vez mais potente. Primeiro, o sangue dos animais não mais os sustenta. Depois de vários séculos, só a vitae de outros vampiros é capaz de saciar sua sede. Os verdadeiros Antediluvianos tem mais *de 10 mil anos*. Eles já passaram da fase da "Sede de Matusalém" há muito tempo.

Teria o Antediluviano devorado completamente seus descendentes diretos e indiretos, ou destruído suas mentes, transformando-os em meros recipientes de sangue, desprovidos de alma e vontade própria? Não importa: na India, a Gehenna começou antes da hora.

O poder devastador de um Antediluviano ativo ecoou por toda a Terra. No mundo inteiro, médiums, videntes e lunáticos perceberam o despertar do Antigo, muito embora nenhum deles fizesse idéia do que estava realmente acontecendo. O Antigo atormentou os sonhos de todas as pessoas da Terra, transformando-os em pesadelos, mas algumas pessoas, vivas ou não-vivas, não se livraram deles ao acordar.

Outros poderes e principados sobrenaturais também perceberam o que acontecia e precipitaram-se sobre o Antediluviano. Travaram combate



na região onde a Índia dos Ravnos e a Indochina dos cataios se encontram: as planícies aluviais de Bangladesh.

Três dos mais antigos e poderosos cataios (conhecidos como Bodhisattvas entre os de sua espécie) atacaram o Antediluviano. Um deles criou um furacão tanto como arma quanto como defesa: as nuvens densas bloquearam a luz do sol, permitindo que os vampiros lutassem durante o dia. Os Bodhisattvas também usaram seus poderes para abrir fendas que levavam a estranhos mundos espirituais, desconhecidos pela maioria dos vampiros ocidentais. Essa tática provocou uma segunda tempestade, uma tempestade sobrenatural de mundos em colisão. A batalha ecoou em todos esses mundos: os mundos dos sonhos, dos espíritos, dos demônios e dos mortos.

O maior e mais poderoso grupo de feiticeiros do mundo também tomou parte na batalha. Esses magos empregam mágica na forma de tecnologia para promover essa mesma tecnologia e proteger os seres humanos comuns da ameaça do sobrenatural. A superciência dos magos identificou os vampiros como as entidades mais poderosas envolvidas na tempestade infernal, de modo que tentaram usar a luz do sol contra o cainita e os Kuei-jin. Como não conseguiram separar as nuvens para refletir a luz do sol sobre a batalha, os feiticeiros empregaram suas armas mais poderosas contra a tempestade infernal: bombas de nêutrons, construídas para emitir uma radiação letal aos seres sobrenaturais. Elas funcionaram. As bombas destruíram todas as criaturas sobrenaturais, com exceção do próprio Antediluviano, mas as explosões e um dia e uma noite de batalha com os Bodhisattvas enfraqueceram o Antigo o suficiente para que, quando as nuvens se separaram, a luz refletida do sol destruiu o velho cainita, cumprindo assim a maldição bíblica de Deus.

Nesse momento, a maioria dos Ravnos do mundo enlouqueceu, impelida para as garras da Besta pela repentina onda de ódio que varreu a linhagem do Antigo morto. Parece que a profecia era verdadeira: o vampiro de Terceira Geração queria realmente destruir sua prole traiçoeira. Os Ravnos de todo o mundo sentiram uma fome insana e insaciável pela vitae dos colegas de clã. Quando a loucura assassina passou varias noites depois, restaram pouquíssimos Ravnos, talvez uns cem no mundo todo, e nenhum ancião poderoso. De um golpe só, os Ravnos foram destruídos.

COMO NARRAR A SEMANA DOS PESADELOS

Talvez os Narradores queiram incorporar a Semana dos Pesadelos diretamente a suas crônicas. Eis como os vários incidentes funcionam em termos de jogo. Percebem que, apesar dos incidentes mais importantes acontecerem à noite, horário de Bangladesh, podem acontecer durante o dia europeu ou norte-americano. No caso da Europa, a diferença de fuso horário é de três a seis horas; no caso da maior parte da América do Norte, é de mais de dez horas. Portanto, meia-noite em Bangladesh é fim de tarde na Europa e por volta de meio-dia nos Estados Unidos.

PRIMEIRA E SEGUNDA NOITES: O Antediluviano Desperta

A maioria dos vampiros simplesmente se sente nervosa, ansiosa e irritadiça. Pesadelos perturbam seu sono, mas eles não conseguem se lembrar do que sonharam. Todos os videntes, no entanto, tem um

episódio espontâneo de Visão Interior, com três dados adicionais no teste que determina os sucessos. Pode ser que sofram de choque pós-visionário. E tem mais: o transe da Visão Interior não termina por conta própria. Para se libertar do transe durante o resto da noite, os personagens videntes precisam gastar um ponto de Força de Vontade.

Como sempre, as visões dos videntes são expressas por meio de simbolismo. Eles percebem o Antediluviano Ravnos como Ravana, o rei de dez cabeças dos demoníacos *rakshasa*.

Os mortais são afligidos pelos mesmos pesadelos que os vampiros. Os médiums mortais, os doentes mentais, as crianças sensitivas e os artistas visionários precisam ter sucesso em testes de Força de Vontade (dificuldade 6) para não entrar no mesmo transe delirante e pesadelar dos videntes. Contudo, suas visões são consideravelmente menos informativas (para fins de jogo, suponha que cada mortal afetado tem três pontos de Visão Interior).

TERCEIRA NOITE: COMEÇA A BATALHA

Quando os três anciões cataios atacam o Antediluviano Ravnos, a loucura e o caos tomam o mundo sobrenatural. Os efeitos da batalha sobre outras raças sobrenaturais não precisam ser detalhados: afinal de contas, este é um suplemento de **Vampiro**.

Os videntes continuam a delirar. Os mortais e muitos vampiros continuam a ter pesadelos. Entretanto, os vampiros Ravnos "se sintonizam" com seu ancestral e captam o poder e a fúria excessivos do Antigo.

Durante toda a batalha, todos os Ravnos recebem de um a três pontos de Quimerismo. Se isso elevar o nível de Quimerismo de um personagem acima de 5, que assim seja. Ignoram-se as limitações de geração durante a batalha. Todavia, a onda de fúria e loucura torna pouco confiável o Quimerismo dos Ravnos nesse período: os poucos sobreviventes Ravnos acreditam que o Antediluviano consumiu todo o poder místico durante o conflito. Todas as dificuldades associadas ao Quimerismo devem variar ao acaso na terceira noite, fixadas entre 1 e 10 pelo Narrador a cada mudança de cena.

Além disso, os Ravnos também se tomam muito propensos ao frenesi. Os personagens Ravnos enfrentam dificuldade +2 nos testes de resistência ao frenesi durante a terceira noite... e, com o nervosismo generalizado de mortais e imortais, o Narrador tem amplas justificativas para muitos testes de frenesi. Enquanto um Ravnos estiver em frenesi, seus poderes ampliados de Quimerismo não tem custo em pontos de Força de Vontade.

QUARTA A SÉTIMA NOITES:

MORTE FINAL E CONSEQUÊNCIAS

O Antediluviano morre nas primeiras horas da manhã, horário de Bangladesh. Na Europa é fim de tarde; nos Estados Unidos, a hora varia entre o final da manhã e o inicio da tarde.

No momento em que o Antediluviano encontra a Morte Final, os videntes e outros visionários saem bruscamente do transe. Os vampiros Ravnos perdem os pontos adicionais de Quimerismo.

Todos os Ravnos, acordados ou não, *anticribu* ou não, ouvem o grito agonizante do Antediluviano e sentem a fome, a fúria e o medo do Antigo. Sentem imediatamente uma fome extraordinária, não importa a quantidade de sangue que tenham em seus corpos: estão famintos de vitae, a vitae de outros Ravnos. Numa ultima tentativa de expurgar o mundo de sua prole, o Antediluviano amaldiçoou seus descendentes com uma irresistível ânsia canibal.



Para resistir a essa fome e evitar o frenesi, um personagem Ravnos precisa acumular cinco sucessos num teste de Autocontrole (ou Instinto). A dificuldade para os Ravnos de 12^a a 15^a Gerações é igual a 8; ao passo que a dificuldade para os Ravnos de 8^a a 11^a Gerações é igual a 9; e, para os Ravnos de Sétima Geração ou mais baixa, a dificuldade é igual a 10. Um Ravnos precisa fazer mais um teste de frenesi provocado pela fome toda vez que acordar a noite ou encontrar um outro Ravnos (mesmo que o personagem não reconheça o indivíduo como um companheiro de clã, o Sangue o atraí).

Esse banho de sangue continua durante três noites. Se um personagem Ravnos conseguir sobreviver a essas noites, a fome vai desaparecendo à medida que o Antediluviano se perde nas lendas.

CONFRONTANDO A GEHENNA

A maioria dos vampiros não tem idéia do que aconteceu durante a Semana dos Pesadelos. Sabem que pesadelos atormentaram seu sono durante vários dias, mas não conseguem se lembrar dos sonhos. Talvez saibam que videntes, lunáticos e vários outros mortais "sensitivos" entraram em transe e viram uma batalha misteriosa (estranhamente, os Malkavianos não foram particularmente afetados). Talvez até saibam que os Ravnos praticamente se exterminaram.

Em resumo, a maioria dos Membros sabe que alguma coisa grande e ruim aconteceu. Muitos acham ser um antegozo da Gehenna, talvez porque os vampiros tenham a tendência de tomar *qualquer* catástrofe que não possam explicar como um sinal da Gehenna.

Desta vez, no entanto, os pregadores do juízo final estão absolutamente certos. Os Antediluvianos *estão* acordando, eles *são* tão poderosos e destrutivos quanto dizem as lendas, e a Gehenna *já* começou. Se os esforços combinados de todas as forças poderosas do Mundo das Trevas mal foram capazes de deter a primeira onda desse revolto oceano apocalíptico, o que acontecerá quando *todos* os Antediluvianos restantes se erguerem um atrás do outro? De fato, quantos Antediluvianos *existem* Quando chegará a Gehenna?

Alguma coisa será capaz de detê-la?

A ESTRELA RUBRA

Algo novo apareceu no céu do Mundo das Trevas. Os simples mortais não a enxergam. Para as criaturas sobrenaturais, como vampiros e os carniçais, parece uma estrela vermelha razoavelmente brilhante, mas fácil de não se notar. Entretanto, para os seres com pelo menos dois pontos em Auspícios, a Estrela Rubra parece bem diferente. Brilha tanto quanto Vênus — portanto é difícil não notá-la — e é cercada por uma bruma ou aureola rubra, como o halo de um cometa. Os Membros que tiverem a Qualidade: Habilidade Oracular também a enxergam dessa maneira. A Estrela Rubra também pode aparecer em episódios de Visão Interior. A Estrela Rubra não tem relação *direta* com a Semana dos Pesadelos. Todavia, aqueles que enxergam seu halo sabem instintivamente que ela profetiza o mal. O brilho infernal da Estrela Rubra desperta outros males. O Antediluviano Ravnos teria acordado de um jeito ou de outro, mas a Estrela Rubra o despertou alguns meses antes do previsto



ÍNDICE ANALÍTICO

A	
Abactor	32
Algoz,	66-69
Anarquistas	32
Antecedentes	
Visão Interior.....	74-76
Arquétipos de personagem	
Arrivistas.....	88
Autarcas.....	85
Cleavers	87
Desgarrados.....	87
Dhampir.....	90
Precursors.....	89
Videntes	90
Autarcas.....	32, 43
Avetrol.....	32
B	
Bahari, As	52
Bisbilhoteiro.....	32
C	
Cleavers.....	32,43
Crônicas no Tempo do Sangue Fraco	
Assuntos.....	98-99
Atmosferas	95-97
Círculos de personagens.....	101
Conflitos.....	97-98
Enredos.....	99-100
Foco	98
Oponentes	99
Temas.....	93-95
Criação de Personagem	
Dhampir.....	81-85
Investimento de pontos de bônus	82
Pontos de experiência.....	83
Vampiro de sangue fraco	71-74
Custos em pontos de bônus.....	74
Pontos de experiência.....	74
Resumo do processo de criação.....	72
D	
Defeitos	
14ºGeracao	77
15ºGeracao	77
Anos Devastadores.....	78
Aversão ao Sangue.....	78
Decrepitude	78
Defeitos Supersticiosos.....	79
Aversão a Rosas Silvestres.....	79
Compulsão por Contar.....	79
Fetiche Alimentar	79
Fetiche de Poder.....	79
Fraqueza de Clã	78
Ossos Frágeis.....	84
Protegido.....	80
Sangue Fraco	77
Sem Presas	79
Desgarrados.....	32, 43
Dhampir	
Camical dhampir	82
Criação de personagem	81
Definição	23, 48
Dona de casa.....	32
E	
Estrela Rubra, A	54,60, 118, 127
F	
Fâmulo.....	32
Ficções	
Para entender a Camarilla	
e as alternativas	38-45
Relatório Netchurch sobre	
a Síndrome do Sangue Fraco.....	15-30
Semana dos Pesadelos, A.....	115-127
Sinais da Gehenna: uma exegese, Os.....	50-54
Uma criança nos nasceu.....	2-7

L	
Leva-e-traz.....	32
Livro de Nod, O.....	12, 24, 30, 50, 57, 59, 62, 87, 93, 99-100
Epigrafes.....	7, 37, 93, 115
M	
Médium.....	32
Movimentos de penitencia	61
O	
Ordem da Wyrm, A.....	60
P	
Parlapatão	32
Personagens prontos	
Dhampir abandonada.....	106
Gata Borracheira.....	103
Papai vampiro.....	110
Precursor.....	112
Vidente	108
Precursor	21, 32
Prometeu	32
Q	
Qualidades	
Contato Sobrenatural.....	81
Enfrentar as Chamas	81
Habilidade Oracular.....	80
Inofensivo aos Animais	80
Médium.....	81
Perceber Vampiros.....	84
Rubor de Saúde	80
Sono Leve.....	80
Temperamento Calmo.....	80
R	
Rastaquera.....	32, 46, 89
Regras para vampiros de sangue fraco.....	30-31, 33-35
Abraço	33
Atividade biológica anômala	31
Envelhecimento	31
Gravidez e concepção.....	31
Ingestão de alimento	31
Criação de novas Disciplinas.....	34-35
Tabelas-padrão para Disciplinas.....	35
Estaqueamento	33
Luz do Sol.....	33
Uso de sangue.....	31
Carnícias.....	31
Custos.....	31
Despertar	31
Disciplinas.....	31, 33
Geração	31
Laço de Sangue.....	31
Visão Interior.....	33
Revelações da Mãe Sombria.....	50, 59
S	
Seitas da Gehenna.....	55
Arimateianos, Os.....	58
Ordem Imperial dos Mestres	
Jardineiros do Éden, A.....	55
Ordem Real dos Jardineiros do Éden, A	55
Seita do Crepúsculo, A.....	57
Seita do Esclarecimento, A	57
Seitas dos videntes	
Arautos da Estrela Rubra, Os.....	60
Seitas lilithianas	59
Servos de Irad, Os	56
Tradição dos Antigos Legisladores, A	56
Síndrome do Sangue Fraco.....	15-30
Sonhador.....	32
Sortudo	32
V	
Vagabundos	13
Vidente	32

ÍNDICE ONOMÁSTICO	
A	
Addemar	20,22,30
Anne, Rainha	124
Aronwy	117
Ashmole	118
Ayisha	50
B	
Baba Yaga	53
Bakos, V. Harriet	60,119,122
Beckett dos Mnemósinos.....	50-54
C	
Cassidan	117
Chou li	116, 121, 122-123,125
Crisântemo de Ferro, O Veja Tieh Ju	
Crowe, Tenente Roderick	120-121
Cyprian	120-123
D	
De Laurent, Aristotle	50
E	
Etrius	123
F	
Felisa, Dona	110
G	
Graco	64-65
Guilbeau	124
H	
Hepraestus	50
Hermia	64-65
K	
Kellner, Jane	116,120
L	
Lamdiel	22,30
Laocoonte	64
Leila	2-6
Lucita	50-54
M	
Maxius, Prof.	16-18
Melliott, Dr.	116, 118, 120, 123
Mestra dos Oito Trovões, A	115
Mustafá.....	124
N	
Nahir	50-54
Dr. Douglas.....	13,15-30,32,49,116,118,121
Nicodemos	103
P	
Pete	2-6
Pula-pula, Johnny	117
R	
Ravnos, Antediluviano	115-127
Reage, Dra.	19-21,23, 26-29, 116, 121
Riddick, John	116, 118
Roma	124
Schiavelli	116, 118, 121, 123
Siderius, Frater	119
Stepperfelt	118
T	
Tieh Ju.....	115, 121-122, 125
Trimeggian.....	19-20, 22, 30
V	
Veddartha	65
Villong, François	124
Vitel, Príncipe Marcus	124
W	
Wendy	21, 28, 118,121

Tempo do Sangue Fraco

Quando o Sangue de Caim Enfraquecer

A Maldição de Caim existe há tanto tempo que finalmente começou a enfraquecer. O sangue dos anciões, passado de uma criança da noite a outra há gerações, já não tem mais a potência de outrora. Uma prole extremamente numerosa foi Abraçada nas Noites Finais e muitos prestarão contas por esses vampiros ilegítimos. Caso contrário, pode ser o fim do mundo.

A Gehenna logo virá

O **Tempo do Sangue Fraco** permite aos jogadores retratar a prole perseguida dos vampiros das gerações mais altas. Além disso, as Noites Finais estão chegando, e este livro oferece aos Narradores um vislumbre de um dos primeiros incidentes da Gehenna que se aproxima. Fecundo em histórias e personagens, **O Tempo do Sangue Fraco** é o primeiro passo rumo à derradeira extinção do mundo... ou à sua salvação.

O Tempo do Sangue Fraco contém:

- Regras para a criação de vampiros de 14^a e 15^a Gerações e seus filhos
- Uma profusão de informações sobre o cenário que permite aos Narradores trazer as Noites Finais para as suas aventuras.



VAMPIRO®
A MÁSCARA

DEVIR LIVRARIA
www.devir.com.br

DEVWW2101
ISBN: 85-7532-019-X



9 788575 320198

INADEQUADO PARA MENORES DE 18 ANOS