

LIVRO DO CLÁ:

Malkanvão™



Recomendado para maiores



L I V R O D E C L Ā :

Malkavahn™

ESCRITO POR ETHAN SKEMP



LIVRO DE CLÁ : **Malkavian**™

SUMÁRIO

UM PROCEDIMENTO RÁPIDO	4
CAPÍTULO 1: A TORRE DE BABEL	12
CAPÍTULO 2: DENTRO DE BEDLAM	40
CAPÍTULO 3: FRAGMENTOS DE UM ESPelho QUEBRADO	80



Um Procedimento Rápido

Era a consumação de um casamento.

O votos não tinham sido feitos, é claro. A corte tinha acontecido há muito tempo, na linguagem das doações e internações em vez da poesia clichê. Foi de modo paciente e profissional, ganhando confiança aos poucos enquanto ele me deixava penetrar mais e mais no grande trabalho de sua... vida. Primeiro a benção de vitae, depois a da responsabilidade — sempre em doses perfeitamente racionais e controladas.

E agora...

Seria pouco profissional tremer quando ele entrou na sala de operações, então, naturalmente, eu não fiz isso. Apesar de ter certeza que ele não interpretaria como medo — por que eu temeria esse local, quase um velho amigo? — isso certamente não seria adequado. A luz fluorescente era a mesma, a mesa de aço polido era a mesma de vários anos de procedimentos, estudos de caso e experiências. O catéter, o balão de plástico — novos, é claro, mas dificilmente preocupantes.

Não, a diferença dessa vez era a antecipação. Prazer, quase. Mas uma demonstração de tal emoção o deixaria embarulado, e isso seria imperdoável.

O som de seus passos no chão ecoava nas paredes. Enquanto removia meu avental, baixei minha cabeça e fechei os olhos; era a hora do jogo começar de novo. Ele me ensinou o truque da audição sobre humana há algum tempo — e eu fiquei tão nervosa pela dificuldade de aprendê-lo que achei que ele me abandonaria antes que eu entendesse o segredo. Mas quando eu finalmente *ouvi* pela primeira vez, então o jogo começou.

Claque. Claque. Ele estava começando seu passeio pela sala — sempre prestando atenção aos menores detalhes, à menor possibilidade de erro. *Claque. Claque.* Do lado esquerdo do espelho de observação, olhando as linhas. *Claque. Claque.* Quase do outro lado agora. Será que ele consegue ver através do reflexo a sala de observação do outro lado? Ele nunca disse, mas ele *deve* ser capaz disso. *Claque. Claque.* Lá no fim da sala agora. *Claque* — e uma pausa. Meu sorriso desapareceu. O que ele encontrou? E então lá estava — uma esfregada de pano, certamente seu lenço, sobre o metal. *Claque. Claque.* O circuito continuou.

Eu estaria me enganando se pensasse que a amplificação sensorial induzida por Vitae possibilitasse um mecanismo tão complexo quanto a localização por ecos. Mas essa sala era minha casa, mais agora que aquela na qual eu cresci ou que o apartamento no qual eu dormia; para ser franca, acredito que ano passado dormi tantas noites no laboratório quanto consegui ir até uma cama de verdade. Nós fizemos tantas experiências aqui que eu conheço cada canto, cada centímetro do equipamento melhor que meu próprio quarto. E eu observei o Dr. Netchurch andar pela sala deste mesmo modo antes de cada estudo, de cada procedimento.

Esse era o jogo. Vê-lo como ele deve ser, observar cada passo com meus olhos bem fechados, vê-lo enrugar a testa um pouco a cada parada, cada possível imperfeição.

Correndo o risco de deixar de lado a objetividade, era simplesmente ótimo.

Mais dez passos, e ele estará ao meu lado mais uma vez. *Claque. Claque.* Seus passos acelerando-se agora, vendo que nada está errado. *Claque. Claque. Claque.* Ao lado do armário agora — e lá, o pequeno toque de seus dedos nas portas de metal, quase sem perceber seu ato. *Claque. Claque.* Quase aqui. *Claque.* E — uma pausa? Ele está me testando, pensei. Não abra seus olhos ainda. Ele precisa dar mais um passo, só um.

Claque.

Abri meus olhos e levantei minha cabeça, com um pequeno sorriso. Sua face estava imóvel, uma estátua com olhos de vidro — e então um pequeno movimento em um dos olhos. Eu poderia ter disparado a rir, mas somente movi minha cabeça aproximadamente um centímetro para o lado, e levantei minhas sobrancelhas. Controle absoluto. Comunicação precisa. Esse era o coração de nosso relacionamento.

“Muito bem,” ele limpou a garganta. “Se você está preparada, Doutora, nós vamos começar o procedimento.”

“É claro.” Forcei minhas mãos a permanecerem ao meu lado, apesar delas quererem coçar os ferimentos nos meus braços.

Ele pegou meu casaco, dobrou rapidamente e o colocou de lado. Sentei na mesa e me deitei de costas. O frio do metal passou através de minhas roupas, e era tão refrescante — a temperatura controlada do laboratório (exatamente 18 graus — eu poderia sorrir só de pensar nisso) não estava me resfriando. Eu devia ter parecido com febre; que típico dele, tão cortês e preocupado, não mencionou nada. Tiras de metal e couro foram presas em meus braços, testa e canelas; era um sentimento interessante. O sentimento de estar presa crescia com a antecipação — sim, era um apetite, mas maior que simplesmente sexual, muito maior.

Sexo, apesar de tudo o que dizem, é somente intimidade física. Somente através de ilusões psicológicas ele parece mais que isso — uma lição que aprendi com meu trabalho. Observando-o cortar através dos tecidos e sangue até os ossos do paciente — a mesma coisa, realmente. Intimidade só importa até onde alguém deixa importar.

Mas isso — só de pensar nisso. Intimidade de corpo e intelecto, e tamanho intelecto...

“Está confortável, Doutora?”

Tão reservado. De maneiras tão cavalheirescas. Eu concordei rapidamente, evitando sorrir como uma adolescente embarracada.

“Muito bom.” Seu dedos, fortes e gelados como a própria mesa, fecharam-se em torno de meu braço. Fechei os olhos. O rápido toque do algodão umedecido — força do hábito, ou carinho? Certamente o último — então a pontada da agulha. Como uma boa paciente, mantive meu braço perfeitamente imóvel enquanto o metal deslizava em minha carne. Como uma boa paciente, eu passei a me doar.

Não era a primeira vez que eu deixava alguém tirar sangue, é claro. Eu participava sempre que pediam doações na universidade; há muito tempo eu não tinha medo de doutores e agulhas. Era absurdo desenvolver qualquer tipo de apego pessoal com meu sangue, então o problema de “violação” não era relevante. Muito simples.

Desta vez, porém, eu estava ficando mais fria e mais sonolenta que nunca. Houve um momento no qual eu pensei sobre meu sangue, todo meu sangue, sendo drenado para um plástico esterilizado. Me deixando imóvel e sem vida, e eu quis entrar em pânico. Mas a letargia, juntamente com a disciplina, comandava aqui. Uma simples soneca, bem rápida, eu me lembrava. Ele tem tudo sobre controle; não acontecerão acidentes. Relaxe. E, sobretudo, lembre-se — nós jamais vamos ter outra chance de fazer uma observação profissional da transformação de carniçal para... Cainita.

E então relaxei, e tentei me lembrar.

Porém não me era mais possível a observação científica. Eu ficaria desapontada, mas enquanto a sonolência crescia, eu não conseguia sentir nenhuma emoção. Meu coração batia mais lentamente, minha pulsação caiu. Minha mente viajava, e eu a deixava assim.



Intimidades. Elas apareciam tão facilmente, enquanto estava nesse estado semi-consciente. E nesse estado era fácil me observar de outro ponto de vista, me analisar objetivamente. Meu desejo de conexão íntima com outra pessoa era tipicamente normal, suponho. Era até perdoável confundir intimidades como relações de sangue ou sexo com uma conexão entre mentes, sobretudo considerando-se a influência de hormônios ou aprendizado. Então, finalmente, pude me perdoar por agir tão naturalmente. Mas quando vista do lado de fora, sendo um paciente a ser estudado, essa vontade de me conectar e de agradar aos outros ... Novamente, pude me perdoar e não ficar envergonhada, e estava grata pela minha perspectiva mais ampla.

E talvez essa condição alterada tenha tornado possível a observação do momento em que a impressão induzida por vitae tomou forma. Eu nunca tinha me analisado assim antes; incrível como aquilo que eu nunca tinha pensado veio até mim intuitivamente, como uma peça de quebra-cabeça que se encaixa. Seis meses depois que Lee tinha me pedido em casamento, e no meio do projeto Stauffer. Um mês antes de entrar permanentemente para a equipe do Dr. Netchurch. A manhã de domingo em que eu acordei e fui de Lee tão depressa que ele acordou confuso. A manhã de nossa primeira briga de verdade.

Dois dias antes de eu rejeitar minha necessidade de intimidade. Dois dias antes de eu descobrir como ia passar o resto de minha vida.

Há uma sensação de formigamento em meu braço — certamente o catéter está sendo retirado. Eu o ouço suspirar, o pequeno suspiro de alguém finalmente cedendo à tentação...

E seus dentes entram em meu braço.

Tremendo sobre a fria mesa de metal, eu caio na escuridão.

* * *

Não estou sozinha.



LIVRO DE CLÁ: *MalkAvâno*

O vazio me cerca. Sinto como se fosso uma criança no centro de uma cama gigantesca, procurando as bordas, mas nunca chegando a elas. Não há nada para me segurar, nada para me tirar dessa escuridão imensa. É como um pesadelo — não posso ver nada, tocar nada, e ainda assim eu ouço e sinto vozes, não mais que vibrações distantes. Não estou sozinha, e ainda assim não posso chamar quem quer que esteja próximo. Não ouço o que dizem. Não estou sozinha, mas também não estou com ninguém e isso me deixa aterrorizada.

Em algum lugar, bem acima de mim, está o cheiro de sangue. Então eu passo de pequena e perdida para grande e pesada — sou um mar de águas geladas enchendo uma grande concha. Minha garganta, agora um vazio por si só, está em chamas.

Com um som que não consigo ouvir, mas sinto, eu volto à vida.

Não existem palavras.

Por que usariamos palavras, de qualquer modo? Tão imperfeitas — cada palavra boa somente para o propósito microscópico para o qual foi criada e nada mais. Tentar expressar o sentimento dessa transição utilizando palavras é como tentar emoldurar uma maçã.

Sem poesia, só sensação. Um número infinito de cores, tudo negro — as cores vibrantes da dor através de olhos fechados. Um muro de pele me tocando — fogo dentro do meu cérebro — calor, escuridão e barulho.

Engulo, e nesse engolir ele penetra em minha alma.

A pele se rompe. Eu passei, e somos um — minha mente gira em torno da dele, está unida à dele. Sua mente é fria e dura, como uma jóia. Eu me aperto nela, saboreando seu frio no calor da escuridão. Ele fica em silêncio — mas não há silêncio a ser quebrado, mesmo se ele tivesse razão para isso. Um sussurro passa por nós. É quente, também — vem dele o calor que sinto? Com ele vem uma dor aguda.

E depois? Outros? Ali está seu criador, escondido nas frestas de meu cérebro. Talvez eu esteja tendo alucinações. Porém, não estou em condições de fazer diagnósticos. Eu sei que não devia confiar em meus sentidos — porém *sou* meus sentidos agora. Apesar de ter certeza de que não vejo ninguém, sinto a presença de outras pessoas, outros pensamentos, como uma respiração em meu pescoço.

Mais alguma coisa está lá, também — uma sombra como a de uma chama. A dor aumenta se me concentro nisso. Preciso recuar.

Está tão quente. O calor é imenso, mas não sufocante — eu sinto espasmos de energia, não a pressão de ser sufocada. O calor pulsa atrás de meus olhos. Como eu esperava, meu corpo está gelado contra o metal, mas o calor —.

Um corpo. Tenho um corpo. Choques de dor o atravessam. Sou imensa de novo, uma massa fria presa a uma placa de metal. Meus olhos se abrem e eu tento gritar quando vejo a luz. Minha boca se abre silenciosamente e a dor piora. Não sinto meus membros — só a dor e o calor em minha cabeça e o vazio no tórax. Sou uma vítima de gangrena colocada ao lado da fogueira — a agonia da necessidade, da vida, é imensa. Tento gritar de novo, mas não emito nenhum som.

A correia em torno de minha cabeça afrouxa e eu me mexo tanto quanto posso. Os gritos dentro de minha cabeça são ensurdecedores. Sinto asas de morcegos rasparem em meus olhos e os fecho desesperadamente, mesmo sabendo que são somente cachos de meu cabelo. As correias rangem enquanto me debato contra elas, e o som é como uma colisão de iceberges. O metal que toca minha pele é gelado, mas não é nada comparado à fome que sinto.

Ele coloca meu próprio sangue em meus lábios, e eu engulo com tanta vontade quanto um recém-nascido. A cacofonia diminui um pouco com cada gole, e sinto o líquido ainda morno fluir em meus tecidos sedentos. Cada célula se regozija enquanto o sangue se espalha dentro de mim, trazendo um calor doloroso com ele. Finalmente, eu fico sugando um tubo vazio, tentando sorver as últimas gotículas. Então o tubo é removido e um pano limpa meus lábios. Abro meus olhos e o mundo aparece, frio e brilhante em tons de branco e metal. A claridade dá medo. Ele está a meu lado, e eu vejo a riqueza dos tons de mármore e das águas do oceano sobre ele, perfeitamente, como um fotógrafo. Quero fazer algo, mas não sei o quê. Eu não deveria estar tentando respirar? Não, não, sua tola...

Sua voz, ecoando com a mesma clareza inumana. "Como você se sente?"

Meu corpo ainda está frio, mas isso não importa. Minha mente queima de calor. Minha língua está formigando e minha primeira tentativa de falar falha — é óbvio, nenhum ar nos pulmões. Inspiro. Então...

"Eu... eu sinto... frio." Os sons sumiram, mas o calor permanece, insistente e ritmado.

Ele balança a cabeça, do modo breve e econômico típico dele. "Mmm. Mmm-hmm. Admito que estava preocupado se você ia ou não conseguir passar lúcida por isso — tão poucos conseguem — mas sabia que você possivelmente tinha força bastante. Se não se importar, Doutora, gostaria de mantê-la imobilizada só mais um pouco; uma precaução formal, você sabe."

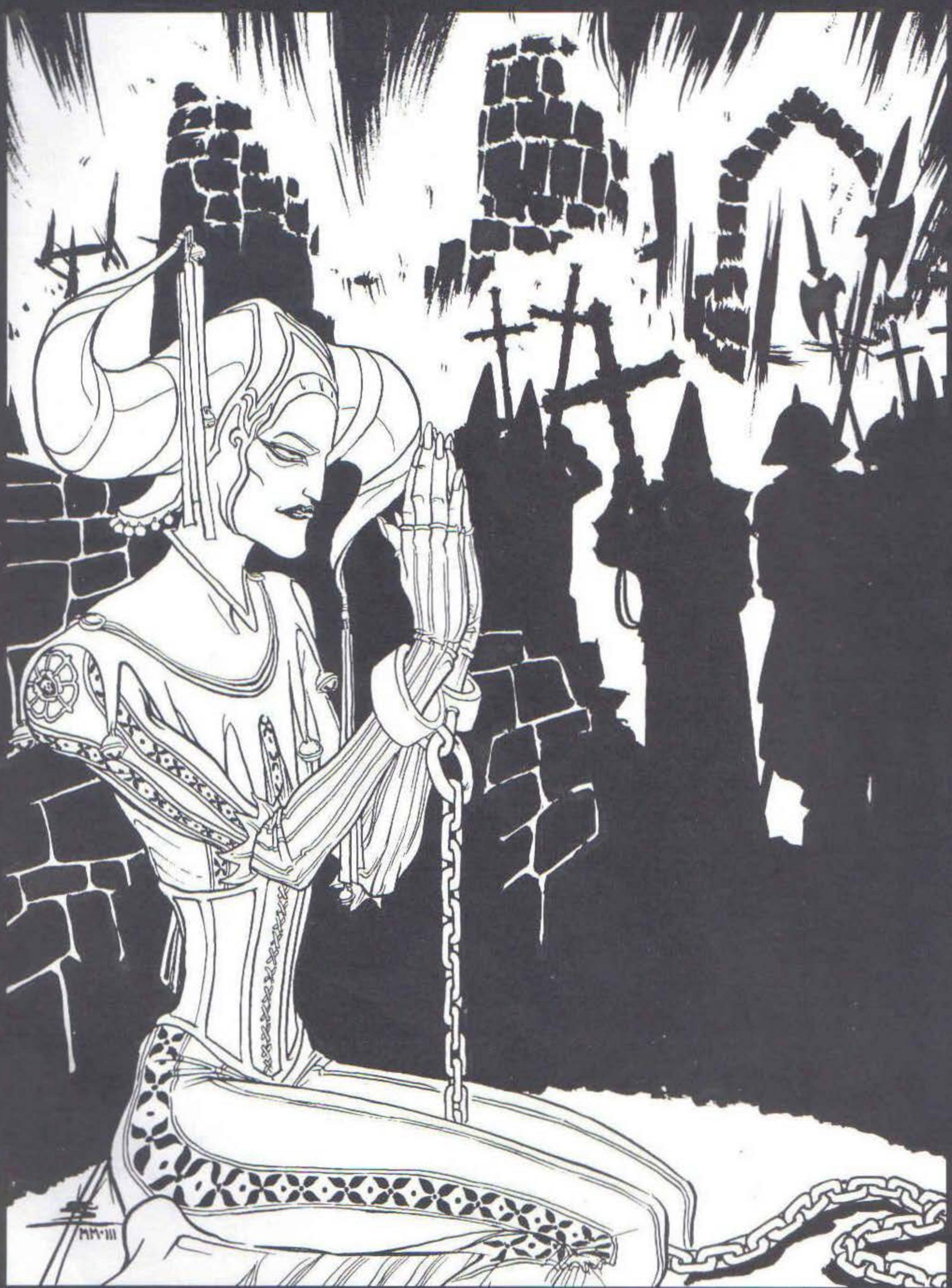
"Eu entendo." Um leve sorriso aparece em meus lábios — tento impedi-lo, mas não consigo. Sinto como se estivesse bêbada — mas está tudo bem. Melhor estar bêbada na companhia de quem você confia, alguém que jamais tiraria vantagem de você. "Esperarei tanto quanto você achar necessário."

"Ótimo." Ele se levanta. Seu dedos gelados tocam minha testa, penteando meus cabelos. Imagino o gosto destes dedos. "Se tiver alguma necessidade, uma enfermeira vai estar no quarto ao lado; chame se precisar. Eu voltarei logo."

E então acontece a coisa mais maravilhosa. Ouço o Dr. Netchurch deixar o quarto, o som de seus sapatos no piso, a porta se fechando e sendo trancada — e ainda assim é como se ele não tivesse saído. O quarto está tão silencioso que posso ouvir seus sussurros, como folhas que caem. Fecho meus olhos para protegê-los das luzes fluorescentes e afundo na escuridão; e sua voz aumenta de volume um pouco. Talvez existam outras vozes lá. Não sei ainda. Mas eu tenho tempo para ouvir na escuridão, até que ele volte e me liberte das correias, me levante e me leve para fora do laboratório, para esta incrível nova existência, esse casamento de mentes cercado pelo calor de nosso Sangue.

Palavras não conseguem expressar.

Mas, quem precisa de palavras?





*Outra (flecha) era chamada Loucura, e
enquanto ela atingia a terra
eu vi cada um preso em uma febre
E as coisas em seu sangue
Que eram mais maléficas
Tiveram seus poderes multiplicados por mil*
— dos Fragmentos Ericyes do *Livro de Nod*

Ele mancou, depois balançou, então se moveu como se estivesse bêbado. Um pé à frente do outro, arrastando Daniel para a frente, pela longa e lúgubre faixa de asfalto. Uma vez ele caiu para o lado, seus pés escorregando de debaixo dele, e seu ombro atingiu o parapeito — mas ele se segurou no metal, se levantou e voltou a andar.

Ocasionalmente, um par de luzes vinha cuidadosamente de uma curva da estrada, passava por Daniel e depois acelerava até desaparecer.

A voz continuava a provocá-lo, dentro de sua cabeça.

Ouça.

Daniel apertou suas têmporas, como se tentasse impedir o som. Mas não havia sangue sob sua pele, e não havia nada para impedir. Seus dentes rangiam com o som de porcelana se quebrando.

Ouça.

Ele apertou as palmas das mãos em seus olhos, esfregando com força, mas não adiantou. Ele chorou sangue, e isso sujou suas mãos. E a voz ainda pulsava dentro de seu crânio.

Ouça.

Tudo que fiz, fiz por você. Você tem que continuar isso.



Levei noites — noites e mais noites — para filtrar as visões, os escritos, os gritos. Anos. Décadas. Mais. Milhares de noites para fazer nossa história tomar forma. Você tem uma noite para ouvir. Você tem que ouvir.

Chorando, Daniel sentou-se em um banco e se encostou. De modo quieto, ele balançava para frente e para trás enquanto a voz pulsava em torno de sua cabeça.

Agora.

Existem 13 famílias como nós, cada qual com seu próprio progenitor.

De todas elas, só três se definem pelo sangue de seu ancestral, mesmo sabendo que assim fortalecem o nome daquele deus do mal. Só três escolheram não seguir o nome de um simples antepassado, ou usar uma palavra secreta criada por um ancião para esconder seus nomes. Só três podem ser chamadas de verdadeiros filhos de seu progenitor divino. Existem os progênitos de Hassam, que partilham da doença do sangue de seu avô. Existem os progênitos de Set, que partilham a doença da crença de seu avô.

E existimos nós.

Somos uma família em decadência. Somos mais antigos que qualquer linhagem de reis, porém mais incestuosos que qualquer aristocracia morta. Somos fragmentados, espalhados, pequenos pedaços de um espelho quebrado que reflete mal a realidade. Somos filhos de um deus louco. Somos Malkavianos.

Os olhos de Daniel se abriram. O tremor passou. Um pouco de calor, não mais que uma miragem, passava na base de seu crânio.

Você *sabe* o que somos. Você sabe as palavras, as chaves para o poder — mesmo não tendo aprendido, você as reconhece. Mas você não sabe porque somos assim, porque temos a maldição do conhecimento.

Você tem que aprender mais. Uma época horrível está por vir, quando ele — a criatura e deus em nosso sangue, escondido em nossa mente — quando ele vai se tornar uno de novo. E você deve estar preparado.

Daniel voltou a tremer. Apesar da estrada sem iluminação e de tudo em volta estar mergulhado na escuridão, uma escuridão maior pareceu pairar sobre ele.

Não. Ainda Não. Você ainda não sabe porque eu o escolhi. Você tem que se preparar primeiro.

Seu dedos se cravaram na terra.

O NASCIMENTO DA LOUCURA

Nossa história, obviamente, começa com Malkav.

Sim. *Isso* gruda dentro de seu peito, prende na sua garganta, faz você tremer. Malkav. O nome de um deus que se tornou carne. O nome lhe dá arrepios. A você e



a mim e a todos nossos irmãos e irmãs, mesmo aqueles que não ouviram o que o nome significa — todos trememos quando o nome é invocado e é tudo por causa *dele*.

Ouça. Raramente invocamos o poder do nome de Malkav; talvez você já saiba porquê. Não devemos discuti-lo em coquetéis como outros falam de Platão ou Hitler. O que existe para ser dito para aqueles como nós? Você pode muito bem descrever uma dor de fome ou um desejo de luxúria, porque é *isto que ele é*. Parte dele vive em você, naquela fenda escura que divide seu cérebro — aquela pulsação quente e úmida que você não é capaz de entender, só tolerar. A pulsação que ecoa a cada palavra que eu falo, a cada imagem que envio através de nosso conhecimento mútuo. Falo com você através dele.

Suponho, porém... suponho que ele nem sempre foi assim. Não, de modo algum. O deus desmembrado já foi inteiro, apesar de tudo.

MALKAV

A história de Malkav Nosso Pai Nossa Sangue começa com Caim. Todas as nossas histórias começam com Caim. Elas têm que ser assim. Caim foi a primeira criatura que, tendo sido criada com as limitações de sentidos humanos, se libertou deles e ousou visualizar outro nível da criação. Você acredita em Adão e Eva? Ambos escravos. Acredita em Lilith? Mais tolo ainda. Acredita em evolução? Uma história bem contada, mas não consegue nos explicar o fato de existirmos, consegue?

Não, não importa em que você acredite, Caim foi o primeiro a colocar um pé no túmulo e ficar entre a vida e a morte, observando ambos os mundos de uma só vez. Alguém tinha que atravessar primeiro. Foi realmente o primeiro homem a arar a terra, semear e esperar sua comida nascer? Seu nome era mesmo Caim, assassino do próprio irmão? Ou seu nome era Utanapishtim, o homem amaldiçoado com a imortalidade? Ou outra coisa?

Nenhum de nós se lembra; nenhum de nós viu esse tempo. E é... provavelmente melhor assim. Se seu verdadeiro nome fosse falado, o poder dele ia grudar em nossa mente e corroê-la...

Não. Esqueça isso. Caim. Chame-o de Caim. Ele foi o Primeiro.

O Primeiro foi uma besta de cinzas, úmido de sangue, louco de sede e pesar. Ele não possuía alma e estava sozinho. Ele estava doente, e queria partilhar sua doença com outros, porque não queria sofrer sozinho. Então construiu uma cidade, em terras que teriam ainda que ver as águas do Dilúvio, e lá ele descansou e criou três progênitos. Com o tempo, eles também se sentiram solitários e criaram descendentes próprios.

Malkav... Malkav era mais que um simples homem em sua vida, assim dizem os textos. As informações são... conflitantes, mas alguma coisa se parece em todas as

fontes. Alguns fragmentos mencionam um anjo, um mensageiro, um escolhido — e talvez ele fosse isso. Ele fora escolhido para levar uma visão dada por seu criador, ou talvez tenha sido escolhido *devido* a sua visão.

As informações se tornam ainda mais divergentes quando se referem ao criador de Malkav. Eu já ouvi dizer que seu criador era Ynosh, o Juiz, que amava Malkav pela sua sabedoria e o sentou a sua direita, proclamando-o seu vizir. Li tabuletas que indicavam que Irad, o Forte, acolheu Malkav como um dos seus, escondendo assim um progénito de alma e corpo fortes para se equiparar a ele. Ouvi dizer que Zillah, a Bela, viu uma luz brilhar nos olhos de Malkav comparável à do desejo de Caim, e então o atraiu para si na ausência de Caim. As lendas sobre Malkav falam de amor e de uma busca por sabedoria, mas não concordam entre si — de modo algum.

Eu acho que, no fim, o criador de Malkav o odiava. Talvez porque soubesse que Malkav era capaz de ver o que aconteceria. Um fragmento de verso proveniente de Nínive me deu uma pista que segui até 300 anos antes, e os pedaços encontrados indicavam que um dos Três havia tomado um dos Treze, e o estava torturando devido a algo que ele havia dito... ou se recusado a dizer. E então, de acordo com este fragmento, foi quando os Treze se ergueram contra seus criadores.

O resto... é bem mais fácil de descobrir. Os Três foram vencidos e destruídos; as informações não são claras se eles foram eliminados de uma vez ou se algum de seus progênitos bebeu suas essências. E os Treze fizeram um pacto, e ficaram um ao lado do outro. Por algum tempo.

A MALDIÇÃO

Vozes, muitas delas, passaram pelos ossos de Daniel.

...Caim amaldiçoou Malkav, quando este desrespeitou sua imagem

e o condenou à insanidade, para sempre...

... Caim aprendeu muito com Lilith, mas ela não lhe ensinou tudo que sabia. Quando ele a abandonou, ela foi com raiva até o seu primeiro descendente, e contou a ele um segredo que o enlouqueceu, que destruiu sua mente e contaminou seu sangue...

... Observa meu descendente mais tolo, aquele que aprecia a loucura como prazer. Que ele fique realmente louco, para que todos temam sua companhia...

... Então [Malkav], escondido de seus irmãos, bebeu profundamente do sangue estocado dos Três. Mas foi demais para suas veias e seu coração quase explodiu. Seu olhos se abriram e a Verdade o penetrou...

... [Malkav] pegou seu pai com suas mãos, mãos que podiam quebrar pedras,



e ele mordeu seu pescoço como um cão.
E [o ancião] gritou como mil lobos,
Como o urubu que morre com uma flecha no peito,
Como o leão que mata seu filhote,
E [Malkav] absorveu o grito,
E começou a chorar.
Ele chorou por muitas noites,
E gritava e se descabelava como uma mulher..."

Quando a maldição foi invocada? Quem deu a Malkav as visões que queimam? Eu gostaria — eu *tentei tanto*, e ainda assim a resposta, a verdadeira resposta, continua a me escapar. Todas as nossas memórias estão contaminadas. Seja qual for o evento que dilacerou a mente de Malkav e provocou esse imenso ferimento, a deixou tão marcada que ele nunca foi capaz de contar a mesma história a quaisquer dois de seus progênitos. As únicas vezes em que a história se parece é quando a narrativa de um progênito concorda com a de seu criador, ou quando um sábio cita o *Livro de Nod* — mas mesmo o *Livro de Nod* pode não ser verdadeiro. Certamente, se qualquer outro dos netos de Caim estivesse com Malkav naquele momento, teria sofrido as mesmas consequências. O poder daquela coisa...

O poder da Visão é o próprio poder do mundo. É mais que uma doença do sangue — é uma conexão com o caos que existe no mundo invisível. É a capacidade de enxergar o mundo como ele é na verdade, de ver através de ilusões.

Muitos mitos concordam que Malkav já tinha descendentes antes da Visão, e que quando ele foi tocado, assim eles também foram. Existem outras histórias — histórias de Nosferatu e todos seus descendentes se tornando deformados ao mesmo tempo; do Matusalém sem nome oferecendo almas, ou restos de almas, sua e de todos os seus para os demônios do Inferno; da obsessão que atingiu Arikel e todos os seus de uma só vez. Os poderes que existiam no mundo antigo podiam facilmente afetar uma família inteira; o Novo Despertar é só um efeito colateral de —

Eu me adiantei.

A Visão, então, certamente veio para todos os descendentes de Malkav quando ele a ganhou, e cada novo membro que é abraçado desde então, já acorda com ela pulsando atrás de seus olhos. O sangue de Malkav, seja lá o que ele for, estava infectado com uma... proximidade com as correntes de loucura que percorrem o mundo. A Visão afetava suas previsões, em alguns casos tornando suas profecias mais acuradas que nunca — mas também era um peso imenso.

A LOUCURA NOS TEMPOS ANTIGOS

Considere-se um sortudo, filho, que os humanos sejam mais misericordiosos hoje em dia. Eles têm orgulho





de seu conhecimento e gostam de demonstrar sua compaixão. Nas terras do ocidente, o louco, se não é tolerado, ao menos não é perseguido com correntes e estacas. Um lunático na rua, louvando a Mãe Lua, é ignorado por seus irmãos e irmãs. Quando tentam curá-lo, é com remédios e jogos.

Não era assim antigamente. Os loucos não eram "doentes" então, estavam "possuídos." O melhor, eles diziam, era expulsar o demônio por espancamento, ou deixar de alimentar o possuído até que os demônios ficassem fracos e escapassesem para procurar outro mais saudável.

Essa era nossa sina. Muitos dos descendentes de Malkav eram mortos se safam de sua proteção. Os outros anciões da Terceira Geração poderiam ter matado Malkav — mas não o fizeram. Talvez Caim não o tenha permitido. Talvez a Maldição tenha aproximado Malkav de alguns deles, e então Malkav não estava completamente sozinho. Sozinho, sim; mas não completamente.

IRMÃO SAULOT E IRMÃO SET

Uma parábola:

Dois entre os Antediluvianos eram irmãos de Malkav. Um era Saulot, que em vida havia amado seu corpo e o corpo de outros, e queria atingir a perfeição em sua carne imortal. O outro era Set, que em vida desejava a imortalidade, para si mesmo e para aqueles que amava, e tentava controlar sua alma sombria. Como irmãos eles iam até Malkav, e tentavam consolá-lo, apesar de nada curar seu ferimento, nada diminuir sua febre. Então, não conseguindo seu objetivo, eles ficavam conversando, sobre longas noites e as fraquezas humanas, da vida, da morte e dos segredos que as cercam.

E acontecia que Malkav dizia coisas que irritavam Set, que revidava com palavras duras, tentando irritar Malkav. Porque Malkav dizia que tudo seria revelado, em pequenas e contraditórias visões, mas reveladas realmente pela mente e sua percepção, como uma tocha tremeluzente iluminando a parede rugosa de uma caverna. Mas Set dizia o contrário, que somente na profundez da alma de cada um a verdade podia ser conhecida, e que os humanos em suas imperfeições eram capazes de observar um pouco da grandeza do universo, mas que somente os mortos vivos podiam perceber coisas que estavam escondidas.

Finalmente, os dois se entreolharam e se voltaram para seu irmão Saulot, pedindo que ele julgasse seus argumentos. A resposta não é, perguntou Set, que o homem é mais sábio em seu desespero, e no fim encontra as respostas em sua alma? A resposta não é, replicou Malkav, que a sabedoria vem de fora, dos olhos que observam, e depois da mente?

E Saulot coçou sua sobrancelha, balançou sua cabeça, e admitiu que não sabia. E se envergonhou daquela resposta, pois se a resposta não havia sido dada por ele e ele não a tinha, ele certamente ansiava por ela.

Então Saulot se levantou e disse: "Apesar de não ter resposta para vocês, encontrarei uma." Dizendo isso, deu sua espada a Set, pedindo que a guardasse para ele; e Set ofereceu-lhe em troca um cajado de madeira e lhe desejou uma boa viagem. A Malkav, Saulot deu sua coroa, mas Malkav não tinha nada para lhe oferecer em troca — então ele mordeu seu dedo e desenhou um olho na testa de Saulot com seu próprio sangue, e lhe desejou uma boa viagem. E Saulot, sabendo que uma viagem segura não lhe daria respostas, partiu na direção do horizonte, e não foi mais visto por Malkav de novo antes de Malkav ser despedaçado.

OS MATUSALÉNS

De Malkav vieram pesadelos. Ele tinha o poder de criar, mas como todos os vampiros, ele só era capaz de criar coisas à sua própria imagem.

E com sua própria imagem distorcida do que era, e com seus olhos abertos para coisas que seus descendentes não conseguiam ver, ele sabia que suas criações não mais lhe pertenciam. Já não eram sua própria imagem.

Nem ao menos um foi capaz de resistir a ele. Nem mesmo um.

O sangue que conhecemos, os deuses e heróis e monstros de nossa espécie — todos vêm de Malkav depois de sua quebra. Pergunte aos fantasmas da terra, ouça as vozes da mente de Malkav, pergunte até mesmo aos mais velhos de qualquer clã, e você sempre encontrará a mesma resposta. Os que vieram antes foram destruídos. Os que vieram depois — somos nós.

Ele escolheu um número para seus descendentes. Não sabemos qual foi. Foi oito, ou doze, ou vinte, ou 36. Foi um desses números. E seus progênitos diretos não ultrapassaram este número, porque foram escolhidos um a um e todos juntos.

Eu temo — e você também teme, porque você deve — eu temo a hora em que um desses seus descendentes seja completamente destruído. Porque os números são sagrados, e *ele* pode acordar para completar a conta.

A NOIVA DA PESTE

Quem nós sabemos que são *dele*? Poucos. Uma aparece — sem nome — em fragmentos de conhecimento e lembranças, uma voz distante que ressoa vinda da Mesopotâmia.

Ela era bela e bondosa. Ela era uma sacerdotisa que cuidou de Malkav quando Shamhat adestrou a besta selvagem. Ela refrescou sua testa com água e óleos; ela lhe deu comida quando ele precisava.



Uma velha canção que menciona Zillah como senhora de Malkav, diz que ele a amava, e que ele acabou por unir-se aos outros para destruí-la. Se isso for verdade, então talvez ele tenha visto algo de sua amada, ainda que inatingível, criadora nesta doce mulher. E ele a tomou como dele... e, mais tarde, pois essa era sua maldição, ele a descartou. A mente dela foi destruída pelo seu toque e ele a afastou arrependido — se é que Malkav era, na verdade, capaz de sentir arrependimento.

Mas a história dela não termina aqui. Existem muitas histórias de nosso ancestral despedaçando seus próprios descendentes em ataques de fúria. Mas ele não fez isso com ela. Eu vi lembranças fugazes de sua face, sua gentileza, sua fome. Sua voz cerca as histórias da Noiva da Peste, uma Matusalém que usa a febre dele como uma coroa.

Foi ela, sabe, que espalhou a crença na infecção. Ela amava muito nosso Pai, e passou a amar a parte dele que estava com ela e com todos nós. E seu senso de caridade nunca diminuiu.

Ela é a Noiva da Peste. Ela aparece em nossas histórias e memórias como uma santa, levando a benção da doença de Malkav para aqueles de quem tem pena, apesar disso destruí-los. Ela visita recém-nascidos às vezes, e os acalma. Ouço as histórias de Jane, a Louca, e imagino se Jane Pennington, há muito desaparecida, é a responsável, ou se a noiva rejeitada de Malkav é que está em nossas visões. Como no caso de todos os progênitos de Malkav, nunca ouvimos falar — nunca sentimos — a morte de sua noiva.

NISSIKU, O PRÍNCIPE ESPERTO

Outro era uma criatura de Uruk, um homem que conheceu Enkidu, o homem selvagem, e que se encontrava com Ninurta, o guerreiro, e Erra, o pestilento. Era uma criatura de grande esperteza e humor, que se destacava entre os Igigi, que governavam a terra entre os rios à noite. Nissiku era seu nome, que significava “o príncipe esperto.”

O nome foi bem escolhido — ou talvez o nome o tenha escolhido. Nissiku nasceu um saltimbanco, ou assim se diz. Ele era um charlatão que dizia ter habilidade de oráculo, ou talvez fosse um nobre que gostava de delirar, ou talvez somente um louco charmoso. As lendas são tão vagas, mas concordam em tantas coisas...

Ele entrou para a família; foi um dos primeiros. Quando bebeu de Malkav e renasceu... talvez tenha bebido demais. Sua Visão ultrapassava a realidade, e seus dedos hábeis eram capazes de segui-la. Eu ouço histórias do Príncipe Esperto atravessando as fronteiras da realidade e pegando as coisas gélidas e cortantes que estão por trás desta bela miragem. Malkav o abandonou pouco depois de seu renascimento; penso que talvez o pai se visse por demais refletido neste filho.





Milhares de nomes e faces seguem o nome de Nissiku. Ouço os Gangrel murmurarem "Iktomi" e penso em Nissiku. Ouço os Nosferatu grunhirem "Malk Content" e penso em Nissiku. Iktomi, Malk Content, Parte do Demônio, o Babilônico, Comedor de Tolos, Ódio dos Anciões — todos se referem à mesma lembrança. Estou certo de que o Príncipe Esperto sobrevive nos tempos modernos; apesar de não ter provas, posso sentir sua garraflada na minha nuca. Em algum lugar aí fora, ele está calmamente se dirigindo para seu próximo destino, seus olhos fixos na nuca de seu próximo alvo, esperando para tomar a Mentira em suas mãos e despedaçá-la, liberando tudo que ela contém. Ele tem muito trabalho a fazer.

O DEVORADOR

Nomes. Sempre, tudo gira em torno de nomes. *Malkav* — o nome da loucura. Caim — uma palavra para um monstro cujo nome é a maior maldição já dita, um nome tão terrível que queimaria sua pele pior que o sol e devoraria seu corpo se o pegasse algum dia.

Saiba que você tem sorte, criança. Somos privilegiados entre as linhagens, pois para nós os nomes têm menos poder. Uma coisa que tem um só nome em todo mundo pode ter um nome diferente para você, ou para seu primo. Somos mais livres dos nomes, de ser uma só coisa sempre, de ser lógicos resistentes e imperecíveis. Ser dependente de nomes como outros são, isso é uma fraqueza.

Um dos progênitos atacou essa fraqueza. O poder que ele roubou, que ele passou a ter, que ele *devorou*, foi o segredo de comer nomes — de engoli-los inteiros e dominar o poder que eles tinham. Ele podia comer o nome de uma pessoa, e aquela pessoa ia enfraquecer e morrer, e tudo que existiu naquela pessoa *e/ele* ia digerir e incorporar.

Eu sei que essa história é verdadeira, porque já o ouvi. Às vezes, no silêncio de sua mente que aparece quando você procura por uma palavra específica e não consegue encontrá-la, você pode ouvi-lo. Eu ouvi. Outros ouviram. Nós o ouvimos, bem distante, mastigando coisas que foram esquecidas; ouvimos o barulho dos dentes como facas perfurando a pele de papel dos nomes.

Não o tenho ouvido nos últimos anos. Talvez ele tenha me visto observando, e recuou para se alimentar mais tranquilamente. Talvez ele esteja adormecido agora, digerindo o poder de um nome que todos deveríamos saber mas agora não podemos mais lembrar. Talvez ele tenha tentado devorar um nome muito grande, ou muito mau, e tenha se engasgado. Não sabemos, é claro. Não há como encontrá-lo, a menos que ele queira encontrar você. Porque, é claro, quando ele descobriu o segredo de devorar nomes, de comer pedaços de realidade do mundo e engoli-los — o primeiro nome que ele certamente devorou foi seu próprio.

O DESMEMBRAMENTO DE MALKAV

E novamente as vozes voltaram, flutuando com asas de papel.

"... Apesar de sua cidade ser tão grande quanto a de Caim, com o tempo

Ela ficou velha.

E como acontece com todas as coisas vivas, ela lentamente começou a morrer..."

A Crônica de Caim fala a verdade aqui. As cidades são coisas vivas, e adoecem com o tempo. A Segunda Cidade ficou doente, e o veneno de nosso sangue, em todas as 13 linhagens, frutificou. Os governantes ficaram inquietos e seu povo estava enlouquecendo de tanto trabalhar. Rachaduras apareceram no coração da cidade... e finalmente ele se partiu. Ele se partiu porque, mais uma vez, um descendente se ergueu e devorou seu criador.

E então a guerra começou.

O cheiro de sangue, esperdiçado, coagulando na terra — do fogo queimando pele, carne, gordura e ossos — tamanho cheiro e ainda...

As memórias são... apagadas, muito vagas sobre isso. Nenhuma imagem completa da guerra pode ser encontrada na Teia. As informações não concordam se os Antigos guerrearam uns contra os outros, ou se os humanos se ergueram contra eles, ou se finalmente um terceiro grupo como as Bestas da Lua penetrou a cidade. Os Treze fugiram, cada qual para um lado. Nunca mais se sentariam e beberiam uns com os outros; agora eram rivais e inimigos.

Foi nesta fuga, próximo à cidade de Petra, que *Malkav* se perdeu.

O mundo de Daniel escureceu. Só havia uma grande, vasta, escuridão —

Então o mundo voltou, e a voz com ele.

Não sabemos dizer de quem era a mão que alcançou *Malkav* enquanto ele fugia. Era um de seus parentes — Set, talvez, ou um Toreador invejoso, ou talvez Assam cometendo um assassinato pela primeira vez? Foram os zangados Filhos de Set? Ou monstros que desde então se esconderam adormecidos sob a terra? Impossível dizer, porque qualquer um que estivesse com ele foi apanhado junto e...

Ele foi atacado, rasgado por garras, cortado por facas de bronze, perfurado por dentes. Seu sangue escorreu sobre a terra, porque seja lá quem o atacou temia o seu sangue e o que estava nele, e tinha medo de bebê-lo. Mas tomaram sua carne e a despedaçaram, e os pedaços de seu corpo foram atirados em rios, lançados aos mares e enterrados sob pedras.



O CRESCIMENTO DO CLÃ

Obviamente, qualquer um que tenha conhecimento das lendas do Egito lhe dirá que não se pode matar um deus dessa maneira.

Não, Malkav não morreu. Seu sangue penetrou a terra e estava cheio de vida. Disseram-me que seus descendentes foram até a pedra onde ele foi despedaçado e lamberam o sangue lá derramado, e o levaram com eles. E, de algum modo, ele cresceu dentro deles — ele cresceu dentro de todos eles, todos nós. Sua mente, em frangalhos, se uniu à de seus descendentes. Seus nervos, não mais físicos, ligam aqueles de seu sangue um ao outro.

Só vi esta história em contos, em visões e em rabiscos frenéticos, mas os narradores quase sempre a terminam dizendo que a carne de Malkav nunca foi tocada pela luz do sol, portanto ele jamais teria sido realmente destruído. Nisso eu acredito — pois eu podia senti-lo dentro de mim enquanto eu tinha um corpo, e posso senti-lo tocar meus pensamentos agora que já não o tenho mais. Ele não nos abandonou.

Lembre-se. Essa é uma história, um conto, um mito. Mas isso não a torna verdade, ou mentira. Essa é uma história que veio até mim em murmurios de sangue, ecoando em rumores da escuridão. Essa é a história que está dentro de você. Lembre-se.

E foi assim. Um ato brutal, e eles — nós — não éramos mais uma família unida, um grupo de filhos e netos agrupados aos pés de nosso patriarca. Nossa grande criador, foco de nossa sabedoria, se fora. Não podíamos mais contar com sua proteção e muitos foram logo destruídos. Era isso que iria para sempre nos assombrar — se antes era possível escolher descendentes à vontade, agora não era mais assim.

E, ao mesmo tempo, a morte de Malkav fez nascer a Família Malkaviana. Sem um semideus para nos proteger, sem seu comando — nosso criador, os Matusaléns se tornaram semideuses. Um chefe se tornou oito — 12, 20, 36? — e cada chefe escolheu subchefs próprios, cada qual de acordo com suas próprias idéias. O espelho estava partido, os cacos se espalharam em milhares de direções. Eles ouviam vozes; cada um seguia suas visões; eles Abraçaram progênitos, e deixaram esses descendentes fazer o que quisessem. Era o momento de ir até onde os humanos viviam — para todos os lugares onde humanos viviam.





AS CIDADES ANTIGAS

Mais que qualquer outra, nós somos criaturas das cidades. Eu disse antes que cidades são seres vivos. São mesmo. Elas batem e pulsam como mente vivas — as ruas são como os neurônios, as dobras do cérebro, enquanto pessoas correm como impulsos de um lado para outro. E quanto mais velha fica uma cidade, mais louca se torna. Elas são o nosso lugar.

Havia espaço para a família na Mesopotâmia, às margens do Mediterrâneo e na África do Norte. Os fortes ficaram gordos, e os fracos se viravam como podiam. Os primeiros, aqueles que descendiam de modo mais próximo de Malkav, eles se esconderam próximo a Uruk, se envolveram na névoa e observaram Sennacherib acumular crânios como pequenas colinas, roubaram segredos das mentes de sacerdotes de Mênfis e Tebas. Contavam histórias estranhas dos Pandavas da Índia; deixaram suas sombras cobrir as mesas dos príncipes da Pérsia. Eram poucos, mas seguiram os humanos onde quer que eles criassem cidades.

Grécia — a Grécia é um lugar que agita nossa memória. Ali os humanos começaram a remover a lama de seus olhos, para observar a verdade escondida deles por seus próprios sentidos mentirosos. Eles discutiam, observavam o universo com outros olhos, questionando a realidade como eles a viam, imaginando que talvez o Normal, o Visível, eram na verdade a Mentira. Hipócrates começou a caçar as doenças do corpo e chegou até mesmo a sugerir que a consciência residia no cérebro. Era... acredito que deva ter sido uma grande tentação dar aos maiores pensadores daquela época a Visão, e observar o que eles se tornariam. Mas essa era uma terra tocada pela Lua, na qual muitos descendentes de Caim haviam se escondido e onde... outros filhos da Lua também se escondiam procurando caça. Logicamente, não houve oportunidade.

Éramos poucos naquela época, os avôs e avós do clã, mas éramos terríveis.

Quem eram eles — quem éramos nós então? Havia Cibele, aquela que usava a terra como cobertor e bebia o sangue de seus seguidores como se fosse chuva. Dionísio, também; ele dizia ser parte do mistério de Eleusis na época, guiando a população para trazer Perséfone de volta do Mundo Inferior, apesar de várias vezes ter mentido. Lamdiel, o profeta cego que tudo via, caminhava nos desertos próximos a Jerusalém. Com a força da febre em seu corpo e a sabedoria da Visão em seus olhos — eles eram aterradores.

Mas existiam outras coisas mais antigas no mundo também. Ouvi pequenas vibrações, sombras de seus movimentos que fazem a terra tremer. Você pode tê-las ouvido se moverem enquanto dormem; você ainda pode vir a ouvi-las algum dia.

Coisas mais antigas sobre a Terra. Elas são mencionadas nos gritos que perpassam a Teia, gritos sobre nossa fuga do norte da África.

Eu gostaria de saber mais desse êxodo — eu temo esse conhecimento, mas o desejo mesmo assim. Ouvi dizer que em Cartago, uma pequena família de Malkavianos desapareceu, foi para as fogueiras de Baal, dizem. Lembro-me daqueles que foram expulsos do Egito, falando a língua dos pesadelos. Os gritos de terror falam de algo que nos atacou, que enfiava seus dentes afiados em nosso crânio para devorar nosso cérebro doente. Era isso — esse ancião, essa besta — era isso algo que nos odiava por nossa percepção alterada, que temia que pudéssemos descobri-lo? Seria um dos mais velhos entre nós — um dos descendentes diretos do próprio Malkav, tentando tomar toda a doença só para si?

Eu não sei. Ninguém com que já falei sabia. As longas garras cortando na noite, o arrepio na nuca — não sabemos mais nada de nosso perseguidor. Ou perseguidores.

A família fugiu da África. Poucos podem nos repreender por isto.

ROMA

É óbvio que a família não podia ficar fora de Roma. Como eu disse, somos criaturas da cidade, das mentes de pedra viva. Roma era uma mente ordenada, uma grande mente, com um pouco de podridão em seus becos. Os mais velhos entre nós adoravam andar pelas ruas, observando Roma sonhar com aquilo que as cidades sonham.

Talvez Roma sonhasse com sangue.

O cheiro de sangue e fumaça encheu as narinas de Daniel. Ele balançou a cabeça, tentando afastar o cheiro, mas seu corpo se recusava a se mover.

O nome Camilla aparece novamente quando sonho, observo ou vejo a época de Roma. Camilla... o príncipe. Suas mãos eram de ferro — assim como suas leis. Mas ele era esperto o bastante para manter alguns da família próximos a ele, e dar-lhes a liberdade de que precisavam. Como todos os bons príncipes, ele precisava de adivinhos — seria bom que Julius tivesse aprendido com esse exemplo. Nós prosperamos e pudemos tomar muitos descendentes, e assim o fizemos. A família foi... muito bem recebida em Roma.

Tudo que um vampiro, estivesse ele cheio de sangue de nobres ou esfomeado como um leopardo do Coliseu... tudo que um vampiro quisesse, o Império oferecia. Cidadãos tão variados e cheios de sabor quanto alguém pode desejar em qualquer cidade, e outros que chegavam todos os dias das províncias. Existe... existe uma impressão de conforto antes da ruína acontecer. Tudo começou a decair depois que humanos e vampiros começaram a ficar por demais satisfeitos com suas leis e



atos. Não há nada que a paciência não possa curar. Algo tinha que mudar mais cedo ou mais tarde.

CARTAGO

Enquanto informações cruzavam o Mediterrâneo sobre a cidade dos Brujah e dos descendentes de Hassam, um medo começou a crescer entre os vampiros de Roma. Medo... ou inveja talvez. Seja lá qual fosse, era... foi o bastante.

Cartago... seu nome escorre dos lábios de qualquer ancião Brujah que aconselha voltar a um acordo com os humanos e de todo rígido ancião Venttrue com avisos quanto ao inaceitável. Mais de dois mil anos já se passaram e nós ainda nos lembramos de Cartago. Foi mais que uma briga entre clãs, entre príncipes rivais. Foi a primeira guerra dos vampiros uns contra os outros.

Medo e inveja. Esses sentimentos incomodavam os vampiros da grande Roma. Eles atingiam seus corações e, pouco a pouco, as premonições de um conflito terrível tornaram-se tão densas que até mesmo o Cainita mais cego podia ver o que aconteceria.

O Príncipe de Roma foi a uma visionária chamada Tryphosa, que era uma de nós. Camilla acreditava nos poderes dela como oráculo, como bem devia; sua visão era mais forte que a de qualquer outro. Ela o recebeu em seu salão em ruínas, rabiscou o chão, procurando respostas, e então falou:

"Desgraça para ti, Camilla, se ficas protegido em teus muros e não atacares a colméia que é Cartago! Lá da boca do pai escorre o sangue de seus filhos, e a mão dos filhos está suja com a carne da mãe! Os deuses de Baal-Haamom, Tanit e Melkart demandam as vidas dos filhos de Set, oferecidas em chamas! Destrói a cidade, pois se ficar pedra sobre pedra, eles derramarão tanto sangue que até mesmo Roma afogará!"

Suas palavras são tudo que temos. Por mais que procure, não consigo enxergar a visão que ela teve; talvez esteja enredada tão profundamente nos recônditos da trama que somente um ancião seja capaz de alcançá-la, ou talvez tenha se apagado com sua morte.

Mas suas palavras foram o bastante. Camilla atacou como se fosse destruir a própria Gehenna. E os corvos carniceiros da família Malkaviana o seguiram — não o precederam.

A exceção, segundo ouvi, foi Dionísio. Se estes fragmentos estão corretos, Dionísio foi para Cartago bem antes da guerra terminar. Talvez até mesmo antes dela começar. Mas é quase certo que seu poder estava espalhado por lá, incentivando a loucura de humanos e vampiros. Ele tinha o poder de fazer uma cidade inteira enlouquecer — e usou esse poder. Os defensores de Cartago ficaram loucos e perdidos enquanto ele passava de muro em muro, e no fim eles caíram.



Nós observamos as fogueiras do cerco arderem; nos alimentamos e fizemos descendentes dentre aqueles que se tornaram escravos, e descansamos nas ruínas como corvos depois que os soldados tinham terminado seu trabalho.

E, talvez, isso tenha deixado Tryphosa feliz.

Mas não Scipio. O líder das forças romanas era um homem estranhamente astuto, alguém que atacaria durante uma trégua se isso lhe trouxesse benefício. Sua percepção foi, no mínimo, mal vista no final. Pois, quando ele estava cansado e triste por ter queimado Cartago, olhou por sobre as ruínas ensanguentadas e queimadas e murmurou para si: "E algum dia assim ficará Roma."

Sua observação de certo modo contradiz a idéia de que os mortais são cegos por natureza.

A MORTE DE UM IMPÉRIO

Os humanos eram populosos, unidos e arrogantes. A sua doença estava crescendo rapidamente; era muito tarde para tentar curá-la sem libertar uma praga maior. O império do filho do lobo estava condenado, e sua condenação podia ser observada nos rostos da linhagem de Tibério.

Aqueles de outro... sangue olham para nós e pensam que vêem uma linha em comum. A infecção de Malkav está em nossas veias e a loucura infestou a linhagem do imperador; então, eles argumentam, Calígula e Nero e todos os seus devem ter se relacionado conosco. Eles vêem o padrão, sim, mas perdem a visão do todo. Os loucos imperadores, os tribunos e os soldados — ou você pensa que só a elite de Roma tinha a febre? — se ligaram a nós, mas não foram obrigados, pelo menos não todos eles. Existiam... jogos, sim. Mas é muito fácil dizer que Nero e Calígula eram dos nossos. Muito mais verdadeiro do que isso, eu creio — eu quase me lembro — era que os outros tentavam de tudo para manter a dinastia em suas mãos, somente para vê-los, corrompidos e meio enlouquecidos, escapar deles e cair na rede criada pela simples existência de nossa família.

Calígula. A chaga humana. Ele foi o primeiro sinal do fim de Roma; o primeiro a desafiar a Mentira, mas que o fez sem nenhuma visão. Ele era cego, e sua cegueira era contagiosa. Nero e o fogo foram outro síntoma do crescimento daquele câncer; o ano dos quatro imperadores foi o terceiro. Ainda existia vida no velho governo, mas ela estava se esvaindo rapidamente. O ninho de sombras Cainitas tentava recuperar o poder, mas suas guerras silenciosas eram ainda outro tumor neste império canceroso. O Chamado foi feito para a família muitas vezes durante o tempo sangrento de Commodus no trono, e nós vimos o exército diminuir. Mais de duas dúzias de imperadores mortos em menos de cinco décadas — todos, com exceção de um, assassinados! Uma chama de esperança se acendeu no coração dos patrícios

quando Constantino e Diocleciano pareciam ter *quase* conseguido controlar o Império — mas não. No fim, tudo foi em vão. Ainda posso sentir a futilidade... como cinzas molhadas que grudam na língua.

Alguns gritos de dor ecoam em nossa história, lamentações sobre o último encontro em Roma. A queda da grande cidade, eu descobri, foi o motivo de uma reunião, mas uma que teve um final triste. Os Malkavianos que responderam àquele Chamado final foram exterminados onde se reuniram, queimados. Talvez Cainitas rivais que imputavam a eles a responsabilidade por Calígula, Commodus e todo o resto fizeram disso um vingança fútil. Talvez houvesse... lobos entre os Vândalos. Essa parte da Teia está queimada e escura, e seja lá o que for que eles tentaram em conjunto obter, guardar ou esconder escapa de nosso conhecimento.

A LONGA NOITE

Enquanto Roma queimava, eu acredito... eu descobri que alguns se lamentavam. Alguns de fora da família, quero dizer. Só de pensar...

Devem ter sido lágrimas de crocodilo, imagino. Sim, a imensa festa de recursos e prazeres já tinha sido toda devorada. Uma nova era teve início. Aqueles que foram espertos o bastante para viajar pela terra procurando outras cidades, novas ou antigas, aquelas que cresciam por toda a Terra — estes se tornaram reis, e algumas vezes até mesmo deuses. Tenho certeza de que até mesmo os mais tristes acabaram por superar as perdas, deixaram seus esconderijos para se unir à longa época de prosperidade que se seguiu.

Prosperidade. Não é a palavra certa. A Igreja tinha muito poder e esticava seus longos braços para abraçar todo o continente. Mas em sua sombra, nossa raça conseguiu se sair bem.

O que posso dizer da Longa Noite? Essa foi minha era, minha época. Foi uma era de todos nós. Os descendentes de Caim governavam reinos como achavam melhor, só dando satisfações a seus criadores e a mais ninguém — e só se seus criadores estavam próximos. Existiam milhares de reinos pela terra, e milhares de lordes para governá-los. Eu... um lorde fazia um simples gesto, e as pessoas entregavam seus irmãos, irmãs e filhos. Um simples comando e as tochas que iluminavam a noite se apagavam. Ele podia pedir seu cavalo e cães e as caçadas passavam pela floresta e vales, o sangue de nossa... da presa dele brilhando negro na escuridão da noite.

Mas... essa não é uma avaliação muito acurada sobre nós. Sobre o nosso papel. Nós quase nunca éramos lordes e mestres. A luz era muito intensa, muito forte; sempre foi nossa maneira governar sob a luz de nossa Lua. Por que governar se você pode conduzir os lordes com enigmas e até mesmo gestos? Nosso papel era ir até a corte



quando chamados ou não, indo até onde outras pessoas não ousavam, perguntando aquilo que outros temiam perguntar.

E nós... nós vimos muitas coisas. Eles nos deixavam à margem da corte, temendo que se nos aproximássemos demais eles poderiam se infectar com nosso sangue. Mas... como os Leprosos vão confessar se você os pressionar, viver à margem da sociedade é um ótimo lugar para observar tanto quem está dentro quanto fora dela.

Então nós observamos. Eu observei. E nós lembramos.

Tantas histórias... tantas histórias para analisar. Foi minha época, e mesmo eu não consigo me lembrar de tudo que ouvi sobre a Longa Noite. Os relatos de reis nas mãos de cortesãs mortas-vivas... de catedrais inteiras feitas de pele viva e morta, sedentas de sangue... de velhas bruxas com pergaminhos inscritos com os segredos de Lilith... de demônios dominando mentes de humanos e de Cainitas... de cultos heréticos pregando a palavra de Caim, o Salvador... de uma taça cheia com o sangue de Malkav... de velhos deuses dormindo sob pântanos, devorando os sacrifícios a eles oferecidos e esperando chegar o momento de acordar...

Basta! Lendas demais, que se misturam com fatos — tanto os fatos como nos lembramos deles, quanto aqueles escritos por seres humanos mortais a partir de sua percepção limitada. Essa mistura é... dolorosa. Nos confunde.

Aqui. Aqui está um fato para você.

Eu ouvi, muito tempo depois, que em 1243, alguns parentes seguiram um chamado muito discreto a Londres, para observar a fundação do Priorado de Santa Maria de Belém — a própria Bedlam. Eles devem ter ficado confusos a princípio, sem entender porque tinham sido chamados àquele lugar. Os sobreviventes só iriam descobrir na virada do século XV, ou talvez só depois, porque o local era tão importante. Não que fosse grande inicialmente — mas cresceu e cresceu. Gostaria de saber quando os canais foram construídos para drenar o poder da febre...

Talvez eu tenha falado demais de governos e pouco de horrores. Você deve saber que essa era uma época de muitos. Perdemos muitos primos naquele tempo, bestas que ficaram gordas e prepotentes. Eles confiaram demais em sua visão, desafiaram sacerdotes e nobres muito abertamente. Os humanos capturaram e acabaram com alguns deles, descendentes de outras linhagens erradicaram outros. Alguns foram empalados em estacas para agradar demônios; outros se perderam na floresta, apesar dos avisos sobre as feras que lá viviam.

Foi... uma época em que os vampiros podiam matar como desejassem. E, em tempos como esses, acontecem fatos de grande repercussão.

Elmolech, o imortal

Os Malkavianos não falam muito de combates com forças infernais. Seja lá qual for a personalidade que leva um vampiro a estudar demonologia ou magia negra, isso não é comum entre o Clã da Lua, ou assim nos parece. Porém, ao menos uma história da Longa Noite nos indica que os Malkavianos já tiveram encontros com seres nascidos no inferno e que a marca disso ainda está no mundo.

Segundo a história, um demônio chamado Elmolech resolveu perseguir a alma de um Lunático — presumivelmente devido a uma aposta com outro demônio, que argumentava que a alma de um louco seria difícil de conseguir. Como desafio, Elmolech escolheu para seu alvo uma freira enclausurada, Geneviève de Limoges, que era uma anciã da linha de Malkav. Ele a visitou por seis noites, tentando-a com visões e atormentando-a, com a certeza de que seu já frágil espírito ia se partir.

Na sétima noite, porém, Elmolech entrou pela janela do convento — e encontrou uma reunião do clã. Ele tentou escapar, mas a força dos poderes e da loucura deles o manteve preso ali. E apesar de ninguém saber com certeza como — mas provavelmente um Matusalém deve ter respondido ao Chamado de Geneviève — os Malkavianos o aprisionaram em um corpo humano.

Os Malkavianos que conhecem a história de Elmolech dizem que ele ainda anda pela terra, como um missionário do inferno. Visões, sempre muito curtas, passam pela Teia falando sobre onde foi avistado. Vozes relatam que aquele que já foi um demônio dormiu em um abrigo em Dresden, foi visto se arrepiando ao ouvir risos de crianças no Rio de Janeiro, ou que estava como pedinte em Johannesburg. Aqueles que efetivamente falam com Elmolech dizem que descobrem profecias escondidas e conhecimentos obscuros em suas palavras, coisas que não podem ser encontradas na Teia. Mas esses Malkavianos também — ou assim eles dizem — se tornam incapazes de discutir ou partilhar esse conhecimento com os outros. Tudo que podem fazer é agir em cima desse conhecimento — como se o clã precisasse de alguma outra desculpa para realizar atos que parecem sem sentido.



A MORTE DO IRMÃO SAULOT

Alguns dizem que Malkav previu a morte de seu amado irmão, Saulot, o Viajante. Eu... eu não consigo ver isso. Os gritos em várias línguas que vêm de antigamente, aqueles que falam dele — só revelam uma parte. Se nosso pai fez tal profecia, as palavras que ele usou se perderam. E ainda assim, eu acho fácil acreditar que Malkav *viu* a morte na testa de seu irmão.

Algumas de nossas... histórias, nossas lembranças, falam das crianças de Ceoris. Elas eram quietas, viviam escondidas em sua infância. Seus olhos queimavam quando olhavam para nós, mas elas nunca nos olhavam — elas eram só crianças, e nós *somos* horripilantes para os jovens. Em vez disso, essas criaturinhas espertas seguiram as pistas de nosso tio-avô, seguiram-no até a cama — uma cama onde ele havia ficado inviolado, sem mácula de nenhuma outra linhagem — e então o devoraram.

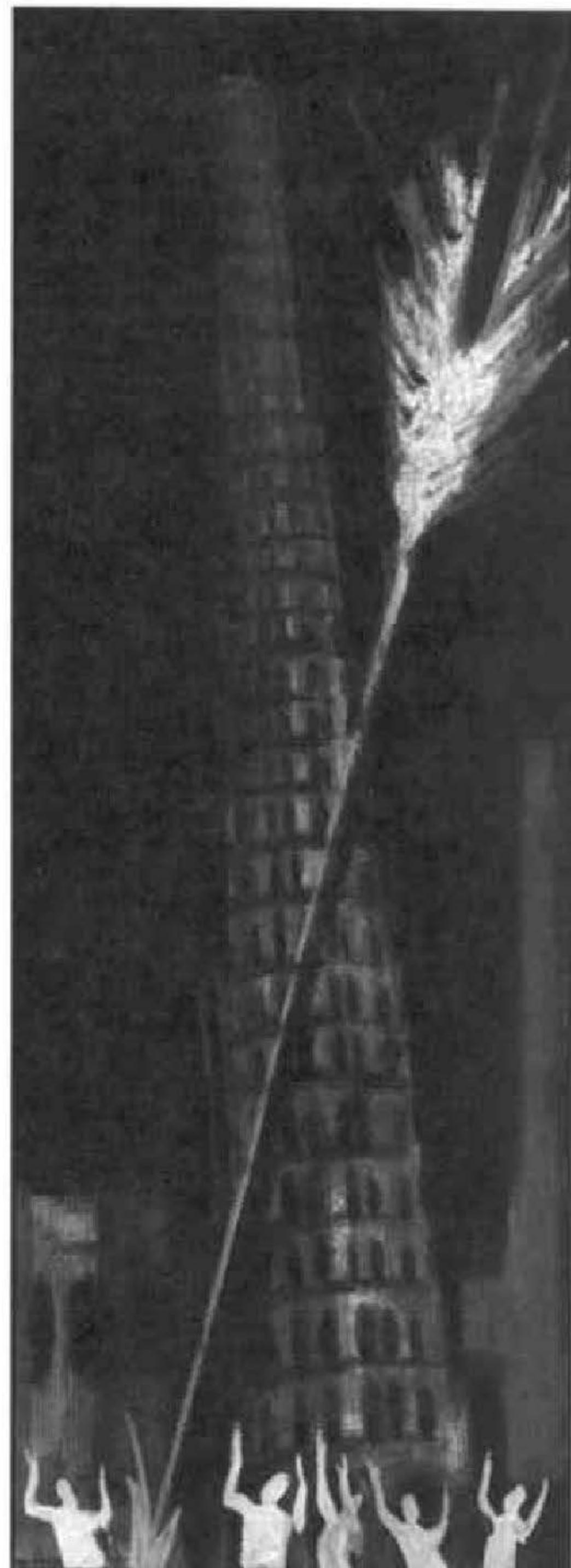
Ou talvez também tenham sido devoradas. As informações são vagas, e as vozes conflitantes.

Parece uma contradição, mas ainda assim... eu fico pensando. Alguns ecos falam de Saulot em palavras e impressões que me inundam com pensamentos sobre o Devorador — ecos que mostram Saulot como um devorador, como uma coisa que era capaz de se alimentar da própria terra, ou de almas. Ele sempre teve uma imensa fome de conhecimento.

E os descendentes de Ceoris? Sua fome os invadiu e... pode ser que continue dentro deles desde então. Existem alterações na aura dos Tremere que são inexplicáveis, até mesmo invisíveis para a maioria. Me preocupa pensar que seja lá qual fome Irmão Saulot tinha... pego em suas viagens para o Leste, agora está dentro de nosso mais novo irmão.

É por isso que o crime de Tremere e seus descendentes nunca nos levou à guerra. Embora Saulot fosse como da família para nós, a família se absteve da união com Gangrel e Tzimisce que pediam o sangue dos usurpadores. Alguns participaram das batalhas, é claro; mas eu, e alguns outros, simplesmente nos envolvemos em capas e nos sentamos nos contrafortes dos Montes Cárpatos, testemunhas do derramamento de sangue e nada mais. Eu... eu achei presunçoso condenar os Usurpadores. Como criaturas sábias que eram, os Tremere eram os herdeiros ideais para o legado de Irmão Saulot. Eles eram o que ele iria se tornar.

Talvez eu estivesse errado. Talvez eu sempre tenha estado errado. Mas, se os Tremere deviam realmente ser destruídos pela sua afronta, eles já não deveriam ser somente uma memória agora?





A PRIMEIRA CRUZADA

Deus quis assim, ou foi o que eles disseram. Deus quis que eles se erguessem e retomassem Jerusalém dos muçulmanos. Deus quis que eles deixassem suas casas e fossem descalços em direção à morte. Deus quis que eles matassem judeus em Rhineland como aperitivo para a sua guerra. Deus quis que eles saqueassem a cidade sagrada e violassem seus habitantes.

Se Deus quis tudo isso, talvez exista alguma verdade na história que Deus quis que *nós* existíssemos também.

A queda de Jerusalém em 1099 — os gritos da cidade ecoam em nossas mentes até hoje. O derramamento de sangue, os estupros, a loucura — tudo isso marcou até mesmo a terra. E como vinho derramado, o sangue de Malkav, sua loucura, penetrou nesses canais e ficou estocado neles. Tanto sangue, tanta insanidade — sim, até mesmo a terra gritou, e nós a ouvimos. O Chamado havia sido enviado e nós fomos conferir.

Os outros, progênitos de outros clãs, nos observaram chegar. Até hoje, dizem que o próprio Malkav deve estar enterrado sob a Terra Santa, e que seus sonhos, sua febre é que acende toda a loucura da região. Eles são... ignorantes, até mesmo tolos, ao acreditar que o alcance de Malkav é tão curto — mas é uma doce ilusão para eles, então por compaixão nós deixamos tudo assim.

A PESTE

Você viu, em seus sonhos, uma era na qual um terço da população européia morreu?

Um cheiro sufocante de podridão, de inimaginável podridão misturado a suor, excremento e vômito saiu da escuridão, inundando a boca, narinas e estômago de Daniel. Ele tentou desesperadamente vomitar, mas seu corpo parecia não saber como.

Me... desculpe. Eu não queria trazer isso tão forte...

Não. Você deve saber. As pestes que atacaram todo o mundo que conhecemos — elas podem voltar quando a lua sangrar e a terra se rachar. Elas já vieram duas vezes; os números exigem uma terceira. Você deve saber.

Lembre-se — existem conexões, padrões, externas além de internas. A peste do século XIV foi mais que morte. Ela infestava o espírito dos humanos assim como seus corpos. Ela fez com que se auto-flagelassem, mortificassem sua carne na esperança de que a penitência gerasse piedade no duro coração de Deus e O levasse a suprimir a peste. Ela fez com que se voltassem contra seus vizinhos com bastões e lâminas, punindo os estrangeiros dentre eles pelo suposto crime de envenenar poços. Ela levou servos a se erguerem contra seus senhores e mestres como cães raivosos, só para serem selvagemente punidos.

Essa era a natureza da peste. Se a terceira peste vier na sua época — e não posso acreditar que não venha — ela pode não destruir seu corpo. E ainda assim... ela pode, se o que meu criador diz é verdade, e uma peste que vai mortificar e destruir a carne dos mortos espera sob a terra para ser liberada na hora da Gehenna. Pode ser a própria maldição de Nosferatu...

Não. Escute. Se a praga vier... você pode escapar ileso de corpo. Mas é o veneno do espírito que ataca os humanos de modo mais forte. Perdi servos, companheiros e até mesmo um progénito na época da Morte Negra; ele bebeu de um humano enlouquecido pela peste, e a febre atingiu seu cérebro e o levou a sair no sol. Nós não somos imunes. Nós devemos ter medo.

OS ANARQUISTAS

E depois da peste... sim. A segunda onda de loucura.

Os jovens estavam convencidos que sabiam muito. Mesmo se seus olhos fossem costurados, tinham certeza de que sua juventude lhes dava uma percepção mais clara do mundo a seu redor. Isso — *esses* eram os anarquistas. Crianças ainda mornas, começando a aprender onde devem morder sua presa. Elas gritaram aos quatro ventos que não mais tolerariam as leis dos anciões. Eles se davam tapinhas nas costas se parabenizando pela sua perspicácia. E esticaram as mãos para nós, certos de que nós, anjos de iluminação e fervor, nos uniríamos a eles.

Não somos uma facção. Não somos uma unidade política. Somos a Família Malkaviana. E nunca... *nunca* nos comportamos como um enquanto grupo ou indivíduo, desde *sua* morte. Nunca.

Lembre-se disso. Seus primos vão atacá-lo e beber sua vitae se acharem necessário, necessário do ponto de vista deles. Os laços que nos unem são fortíssimos, mas não forçam nossa lealdade ou obediência fraternal, somente nossa... intimidade.

Então. Então foi assim que aconteceu na época. Sim, existiam primos e filhos e progênitos entre os anarquistas. Sim, existiam anciões que olharam para os anarquistas e viram um arranhão incômodo que devia ser curado. Mas a maioria de nós olhava para os anarquistas, os olhava de baixo, de cima e de todos os ângulos possíveis, e víamos um grupo de jovens vampiros que colocava toda sua fé em um saco vazio. Nós — digo *nós* porque eu estava lá, e fiz meu trabalho junto a outros que pensavam como eu — tentamos orientá-los, abrir seus olhos e lhes mostrar que o saco estava *vazio*.

Eu... não consigo me expressar melhor. Me desculpe.

E... eles ficaram nervosos. Se disseram traídos. Eles disseram que éramos hipócritas — *eles* disseram que *nós* éramos hipócritas — e nos sugeriram que fossemos dar atenção aos anciões.



Isso, é claro, me... nos deixou nervosos. Se existe alguma coisa que eu — e nós — não toleramos é a adoração da ignorância. Ninguém consegue viver com a Visão por anos e se manter generoso com aqueles que preferem não ver.

Se fossem descritos em um livro de História, um historiador bondoso poderia resumir os anos que se seguiram como um conflito entre nossa família e os anarquistas. Se você estivesse lá, porém, veria que era impossível observar tal propósito unificado. Como seria mais difícil para mortais observarem o quadro geral! Milhares de incidentes separados porém parecidos — algumas visões em Colônia, um brincadeira com fogo em Bonn. Aos poucos — bem aos poucos — um anarquista depois do outro começou a juntar todas as histórias sobre as... críticas Malkavianas que tinha ouvido. Um em particular — um imundo Gascon — cuspiu sangue e derrubou um estábulo sobre sua cabeça quando notou exatamente quanta energia havia sido desperdiçada por ele e seus companheiros no que era, afinal, uma pequena rivalidade. Se ele tivesse sobrevivido mais três anos, ficaria ainda mais assustado com o que viria depois.

A Camarilla.

Eu não enxergava as linhas da trama naquele tempo. Não havia como saber quão unida a família era, ou porque. Mesmo hoje, não posso afirmar com certeza. Talvez tenha sido uma coincidência, um ressentimento natural pela cegueira dos anarquistas que muitos de nossa família partilhavam. Talvez tenha sido um grupo de anciões, ou até mesmo um Matusalém, que enviou ondas de controle sobre nós, convencendo o clã a agir como um.

Nunca descobrirei, pois aqui a Trama fica marcada pelo fogo.

A QUEIMA

Finalmente chegou um tempo no qual os humanos não mais nos toleravam.

O fogo inundou os nervos de Daniel; suas costas enrijeceram e ele tentou gritar. Não havia ar em seus pulmões mas ele não conseguia pensar em inspirar.

Os vampiros haviam governado a noite por muito tempo, e os seres humanos acreditavam que não tinham mais nada a perder. Eles se rebelaram contra todos nós e,突itamente, a família se viu na linha de frente, sem ter onde se esconder.

Nosso sofrimento foi... bíblico. Que Inquisidor era capaz de distinguir uma possessão demoníaca de uma mente desintegrada, louca? Que Inquisidor se preocupava? Os idiotas mais inofensivos foram queimados ao lado dos assassinos mais diabólicos. No local onde antes estivemos seguros, entre os loucos e insanos, agora está-

vamos em grande perigo. Os loucos eram queimados, e nós com eles.

A Teia, os nervos de Malkav — somente isso nos salvou. Vozes se moviam na noite, falando em nossos ouvidos, fazendo premonições de madeira, ferro e fogo. Se não fosse o dom de Malkav, teríamos sido destruídos. Mas o pânico inundou a Teia, e, quando ele chegava até nós, nos levava a fugir. Ele nos salvou. Alguns de nós.

E ainda assim, por sua bondade, a Trama ardeu. Quando qualquer um da família, não importa quão jovem, queimava, uma de suas linhas se rompia para sempre. Anciões morreram em masmorras e estacas e, conforme cada um desaparecia, um grande rombo se abria na Rede. Nós sentíamos a dor; tentamos nos esconder, mas não éramos capazes de escapar da dor que enchia nosso sangue.

Precisávamos nos adaptar, ou fámos ser extermínados.

O NASCIMENTO DA CAMARILLA

Era impossível não notar o cheiro de medo que exala de nós, de todos nós. O cheiro se misturava com a fumaça das fogueiras, do incenso, do suor.

Algo aconteceu que poucos de nós observamos. Até mesmo eu tive que juntar as partes da história muitos anos depois, e levei muitos anos para conseguir. Enquanto os anciões, em pânico, lutavam contra a Inquisição como podiam e seus peões abandonados se uniam aos anarquistas, alguns com uma rara visão se uniram em torno de uma nova idéia. A nova idéia era, obviamente, unidade — mas, a essa altura, você provavelmente já percebeu o quanto os mortos-vivos são relutantes em aceitar esse conceito.

Posso imaginar as primeiras reuniões. Essas criaturas aterrorizadas, semideuses entre as ruínas de seus templos, nervosos como cães acuados, tendo que conviver uns com os outros para sobreviver. Imagine quantos "diplomatas" morreram, viraram pó para apoiar as bases da Camarilla. Devem ter sido muitos, pois a Camarilla — a poderosa Camarilla — quase falhou. Os anciões envolvidos eram teimosos e violentos, e tinham poucos motivos para confiar uns nos outros. E como os nossos fugiam tão constantemente e eram atirados ao fogo, quase fomos excluídos de seu segredo. Sim, o último de nossa linhagem (excetuando os descendentes diretos *dele*, é claro) poderia ter sido destruído pela Igreja, acabando com a família, com a Trama, com tudo.

Mas é sempre um erro subestimar a percepção concedida pela infecção.



UNMADA E VASANTASENA

Um cheiro fraco de tempero, misturado com fumaça de esterco queimado, flutuava em torno de Daniel...

Eles vieram do Oriente — um homem santo e sua bela discípula. Ele era um Brâmane, um visionário que toda noite flagelava sua carne morta para se tornar mais sábio. Ela era a filha de um Rajá, uma mulher que tinha fogo atrás de seus olhos. Eles agiam juntos, fossem eles pai e filha, amantes — ou mesmo algo maior. Foram eles que nos chamaram.

Os dois foram até os grandes de nossa família, intocados pela febre de seus anfitriões, e falaram com eles como primos fariam. Suas palavras eram doces e mostravam sua visão. Nenhum vampiro do Ocidente de fora de nossa linhagem teria sido capaz de argumentar com os Malkavianos deste modo; eles não entendem nossa linguagem, eles não *enxergam*. Mas Unmada e sua descendente também tinham a marca. Eles nos entendiam e nós, por nossa parte, os entendíamos. A família ficou ainda mais unida devido às suas palavras. Os Lunáticos anciões da Europa foram até os lorde dos outros clãs e ofereceram seu apoio. Os outros... hesitaram, e isso era compreensível. Eles temiam apertar as mãos, pois nossa Visão podia contaminá-los e queimá-los com nossa doença. Mas era melhor ter os Malkavianos do mesmo lado do que contra.

Segundo ouvi, existiam... anarquistas que viram os Malkavianos se unir e se encheram de raiva, ou talvez medo, e disseram que jamais teriam algo a ver com qualquer coisa que fizéssemos. Mas mesmo assim, abençoada seja a luz da inspiração, muitos aceitaram nossos pactos de apoio mútuo.

Talvez tenham pensado que se até mesmo monstros tão divididos e isolados quanto nós estávamos convencidos da gravidade da situação, então não havia outra saída.

Um juramento de sangue e lealdade, e pronto. Nascia a Camarilla. Os loucos do clã Malkaviano, os filósofos sem perspectiva do clã Brujah, os desesperados Toreador e Nosferatu, os selvagens Gangrel, os odiados Tremere e os enfraquecidos Ventre. Cem anos antes, e os salões de reuniões estariam cheios de vitae derramada e cinzas — agora uma época desesperada forçou uma aliança como jamais nosso mundo da noite havia visto. Quando os “Fundadores”, como você vai ouvi-los serem chamados, convocaram os Giovanni, Lasombra, Tzimisce e Ravnos para se unirem a eles, um tipo de... otimismo nasceu. Uma esperança que esse novo pacto não somente nos preservaria, mas com o tempo nos daria o controle completo dos humanos novamente.

É claro... que isso teria sido bom demais para ser verdade, e essa coisas nunca podem se tornar realidade.

A CONVENÇÃO DE THORNS

Eu estava lá. Isso eu vi.

Nós sabíamos que para a Camarilla sobreviver outra década teríamos que pegar os anarquistas à força e colocá-los na linha. Guerra — e guerra de verdade dessa vez, organizada e sangrenta. Os lorde da Camarilla prepararam uma caçada, com todos os seus seguindo o mesmo caminho. Eles observavam os anarquistas e os seguiam até seus esconderijos, capturando todos que podiam e matando todos que desejavam. Depois de alguns anos assim, os Fundadores já haviam atingido tantos líderes dos anarquistas e dos Assamitas — pois os Assamitas também estavam derramando sangue e causando mortes, mas isso tem pouco a ver com o que você precisa saber para que eu me detenha nisso — que conseguiram acabar com o caos. A guerra das sombras estava terminada e a única coisa que faltava, de um modo bem característico dos mortais, era fazer o acordo de rendição.

A reunião aconteceu em uma pequena cidade inglesa chamada Thorns, e o acordo ficou tão afiado e pontiagudo quanto espinhos. Nomes e acontecimentos nunca ficam muito diferentes. Os anciões escreveram o acordo e o ofereceram aos anarquistas (e aos Assamitas, mas, como eu já disse, isso não importa). É óbvio que o tratado obrigava os anarquistas a fazer um Laço de Sangue com os anciões. Eles não tinham escolha a não ser aceitar, pois ninguém falaria por eles.

E, ainda assim, alguém falou. Talvez movida por pena, talvez, dizem outros, iluminação. Vasantasena se ergueu e condenou a convenção e o tratado. Quando os anciões foram obrigar os anarquistas a fazer o Laço de Sangue, ela se dirigiu à Camarilla mais uma vez.

“Somos pessoas feridas, mas esse tratado não é um remédio para nós. Esse será sempre um espinho no coração de todos os vampiros.”

As palavras, com um tom de voz diferente, ecoaram no peito de Daniel. A fincada do espinho se fez sentir em seu próprio coração, e o músculo morto em seu peito, quase pulsou.

Foi isso que ela disse. Isso, e muito mais. Ela falou sobre derramamento de sangue que só leva a mais sangue, e de piedade que leva a piedade.

Eu estava lá. Eu vi tudo isso.

Quando ela terminou, sangue em seu olhos e face, os anciões a olhavam. Eles não sorriram. Frio... as fogueiras estavam acesas, mas tudo que lhe foi oferecido foi um olhar frio.

Alguns dizem que ela desapareceu da Teia lá mesmo — que nunca mais se ouviu falar sobre ela na Trama. Eu me recuso a acreditar que ela tenha conseguido romper sua ligação com o sangue; ela ainda deve estar um



A Heráldica dos clãs

Apesar do fato não ser bem conhecido (alguns diriam “suprimido”), os símbolos que representam cada clã foram escolhidos, há muito tempo, por Malkavianos.

O primeiro foi uma criança autista de Styria, um garoto chamado Pelinka. Daguienne o abraçou logo antes dele completar quinze anos, possivelmente por pena. Porém, talvez ela já tivesse conhecimento de sua rara capacidade antes de drenar seu sangue e presenteá-lo com o dom de Malkav.

Ele era mudo e analfabeto, e pode ter visto um escudo de cavaleiro uma ou duas vezes na vida. Mas ele sabia desenhar — de memória, ao que parece — símbolos maravilhosos que fariam um escriba chorar de inveja. Sua criadora lhe deu tinta, papel e sangue, e tudo que ele precisava e, em troca, Pelinka desenhava escudos de armas tão resplandecentes quanto qualquer rei poderia desejar.

Finalmente, como uma brincadeira, Daguienne lhe pediu para desenhar um escudo de armas para sua família. Sua resposta a deixou impressionada. Quando ela olhou para o desenho, não se viu representada nele — em vez disso viu algo que a refletia, refletia seu criador, e todo Malkaviano que ela conhecia. De algum modo, Pelinka havia visto sua *verdadeira* família, e captou uma simbologia que combinava sabedoria e loucura.

É claro que Daguienne não podia deixar uma oportunidade dessas passar. Um pouco para brincar e um pouco por curiosidade, fez um desafio a seu descendente — desenhar escudos de armas para cada clã, uma série de “presentes” para os anciões aliados.

Daguienne o visitou por doze noites seguidas, e a cada noite ele tinha um novo desenho pronto antes do amanhecer. Sem nunca ter visto um Brujah, Pelinka produziu um símbolo de guerra e correntes rompidas. Sem jamais ter visto nada egípcio, ele desenhou um símbolo com Set dentro. Cada vez que ela descrevia um clã nos termos mais gerais, ele se abastecia de alguma fonte de conhecimento e simbolismo desconhecida e produzia algo apropriado.

Quando estavam prontos, Daguienne os levou para uma conselho de anciões e os apresentou todos à assembleia. Todos ficaram impressionados e, apesar de não haver lá representantes dos treze clãs, os que lá estavam concordaram que todos estavam bem elaborados. O único que não gostou muito foi o representante Toreador, Rafael de Corazón, que não gostou da idéia de que um Malkaviano qualquer havia produzido uma obra capaz de concorrer com a de qualquer um de seus próprios progênitos. Mas a opinião geral não estava com ele e, logo, a criação de Pelinka se popularizou entre vários dos clãs.

Sua obra saiu um pouco de moda após a Convenção de Thorns, porque a separação entre “leais” e “antitribú” foi tão séria que muitos vampiros não queriam se lembrar da antiga união. Foi muito depois que outro Malkaviano decidiu marcar os lugares com um espelho quebrado aqui, uma rosa murcha ali, e assim por diante. Mas essa é uma outra história...

pouco ligada à Trama, embora nunca mais tenha se manifestado.

Ela abandonou o conselho, e não mais falou, mas — isso eu não vi com meus próprios olhos, mas senti o cheiro na noite — Vasantasena era, afinal, a filha de um Rajá. Ela não podia ser assim desconsiderada. Ela foi até o calabouço onde os anarquistas estavam presos e escondeu um grupo de discípulos dentre eles. Eles a seguiram em sua fuga como puderam, e —

Sim, eles se uniram aos Lasombra e Tzimisce, e foram alguns dos primeiros membros do Sabá.

A DIVISÃO

O acordo estava feito, mas ele não era capaz de extrair boa vontade de criaturas bestiais como nós. Cada descendente em nossa linhagem foi lembrado que éramos apenas tolerados pelos outros. Em alguns casos, o

ódio ficou ainda maior. Agora que os Cainitas tinham sido obrigados a se tornar uma Família, para trabalhar lado a lado e manter a Máscara, muitos anciões que antes haviam nos deixado de lado agora preparavam nossa morte.

Nossa história é cheia de Malkavianos que se arriscaram demais. A Trama está cheia de talhos superficiais, feridas que restaram da Morte Final de neófitos todos. Poucos anciões apreciam brincadeiras que os levam a reexaminar sua visão de mundo; nenhum aprecia brincadeiras mal feitas. Lembre-se disso. Um príncipe da Macedônia — não posso dizer seu nome — foi o alvo de um tolo de nosso sangue, um tolo que foi longe demais. Em resposta, o príncipe reuniu todos os Malkavianos que encontrou em seu domínio, os atirou em um poço e deram fogo sobre eles. Por muitos séculos, evitamos a Macedônia.



O assunto foi passado de um tio-avô para outro e, por fim, ficou decidido que era necessário algum gesto de boa vontade para melhorar o que os outros pensavam de nós. Discutimos o assunto através de sussurros e visões, os meios normais de comunicação da família, até finalmente obtermos uma resposta.

Atenção. Alguns pensavam que os *antitribu* desenvolveram seus poderes de loucura infecciosa como resposta à violência do Sabá. Talvez alguns ainda acreditam nisso, mas devem ser menos desde o... despertar. Outros agora acreditam que os Malkavianos da Camarilla romperam deliberadamente sua conexão com o poder de Malkav, atrofiando a loucura dentro deles como um gesto de amizade — que eles se separaram deste poder antes de entrar para a Camarilla.

Eles também estão errados.

Foi um sacrifício, entenda. Muitos anciões acreditavam que a Camarilla oferecia uma chance melhor de sobrevivência. E para sobreviver na Camarilla seria melhor que eles diminuíssem a virulência dentro deles.

Então foi isso que eles fizeram.

A história dos outros clãs não cita os dois meses nos quais a maioria dos Malkavianos desapareceu. Eles saíram de seus esconderijos e fizeram uma romaria, seguindo o grande Chamado que os levou a Domazlice. Eram muitos, pois os anciões haviam expedido o Chamado, e poucos eram capazes de resistir a ele.

Os anciões — eles eram fortes, sábios e terríveis.

Uma onda de calor... um som alto e agudo... dentes rangendo... luz de fogueiras e sussurros sem sentido...

Dionísio partira a terra sob a qual ele dormia, sua risada nos deixava felizes. Addemar, envolvido em seu manto de eremita, olhava o agrupamento. Tryphosa balançava para frente e para trás, fazendo charadas para o ar. A pele branca de Brude reluzia com desenhos e escritos sagrados e a Bruxa Negra estava assentada em uma pilha de ossos, roendo um fêmur. E entre eles estava o sábio, o mortificado, o Oriental — Unmada.

Seis Matusaléns.

Daniel se contorceu.

Seis Matusaléns. *Seis.* Um poder imenso os envolvia. Sua febre pairava no ar, e destruiria qualquer mortal azarado o bastante para se aproximar da reunião. Eles emitiram um Chamado que todos puderam ouvir. Então uniram suas forças, coletaram o poder da mente partida de Malkav...

Daniel, meio inconsciente, balançava para frente e para trás enquanto sucessivas ondas invisíveis o atingiam.

... e eles nos modificaram.

Eles nos modificaram.

Eles colocaram blocos nas mentes de todos os Malkavianos que estavam lá — e isso significa quase todos os Malkavianos do mundo. Quase.





Alguns... alguns haviam resistido ao Chamado — e alguns tinham ficado em outro grupo. Não podíamos renunciar à febre completamente, somente a alguns dons advindos dela. Mas não podíamos deixar esses dons morrerem. Alguns de nós, os mais fortes, deveriam manter a Visão completa. E, quer tenham sido escolhidos ou tenham escapado ao Chamado, eles se uniram ao Sabá. Aqueles que receberam os blocos, os que foram alterados, se uniram à Camarilla.

E...

E os outros nunca notaram realmente a diferença.

Impossível. Ainda parece impossível. O peso esmagador do poder, a dor... ainda parece impossível que conseguimos esconder isso, que ninguém descobriu. Mas, *eles nunca notaram*. Se os ligados à Camarilla tendiam a utilizar seus poderes para efeitos mais sutis... efeitos menos devastadores... os outros, em sua cegueira,creditavam que esse era um gosto recém-adquirido pela sutileza — *sutileza* — e nada mais.

Com esse grande trabalho realizado, a linhagem estava preservada. A maior parte de *nós* teria uma chance maior de sobreviver até que nossos dons fossem necessários de novo, e uma pequena parte com a grande Maldição seria capaz de sobreviver se necessário. Depois de algum tempo, a maioria se esqueceu que a reunião tinha acontecido.

Ainda assim, é melhor não confiar demais em uma só explicação. Alguns poucos têm uma pequena dúvida — o pensamento que isso pode ter sido uma tremenda brincadeira de Unmada e seus descendentes. Talvez estejam esperando algum de nós bater na cabeça e gritar que entendemos a piada.

No fim, porém, real ou não, foi uma imensa brincadeira. Os filhos do Sabá se proclamaram os hereges dos clãs, os “anti-clã”, as criaturas que trariam a ruína a seus próprios progenitores. E aceitaram sem condições os Malkavianos que se uniram a eles como “*antitribu*”, rebeldes — assim como a Camarilla aceitou que os Malkavianos que nela entravam, aparentemente livres das qualidades infecciosas de muitos dos seus, eram os “verdadeiros” descendentes de Malkav.

E agora a brincadeira foi revelada. Porém, ainda temos que ver se nossos primos distantes aprenderam alguma coisa com isso.

DEPOIS DA INQUISIÇÃO

A RENASCENÇA

Eu posso... imaginar que os vampiros ficaram um pouco surpresos quando as fogueiras da Inquisição se apagaram, e quando puderam... respirar (no sentido figurado) novamente, e notaram que a humanidade estava interessada em se aprimorar. Na Itália, Petrarca come-

A GRANDE BRINCADEIRA

O ato de substituir Demência por Dominação, quase em todo o clã, certamente não tem precedentes — só a maldição dos Tremere sobre os Assamitas é comparável, e isso envolveu rituais de magia como o mundo nunca viu. Certamente não teria sido possível se não existisse a Rede ligando Malkaviano a Malkaviano.

Mesmo assim, é bem provável que os seis Matusaléns que recebem o crédito por isso não fossem suficientes para operar tamanha mudança. Alguns dizem que isso só funcionou porque um — ou talvez até mais — dos representantes da Quarta Geração canalizou parte de seu poder através dos Matusaléns presente, para assegurar o sucesso.

Outra teoria, que nunca é comentada, é que o próprio Malkav sentiu o esforço dos seis e *desejou* que a mudança acontecesse. Mas essa teoria é mantida em segredo, porque suas ramificações são medonhas: um, que Malkav tenha tamanho poder mesmo estando “desaparecido”; dois, que ele estava *consciente* naquele momento; e três, que ele fosse capaz de fazer tamanha mudança em sua progênie enquanto adormecido. As implicações da última possibilidade... bem, se for verdade, então quando Malkav acordar, o clã inteiro é *dele*.

çou a perguntar mais sobre o passado de seu país e... subitamente papas, príncipes e imperadores estavam interessados nas respostas.

Eu falo sobre a Renascença... não porque foi uma época importante para a família, mas porque nossos parentes mais distantes como um todo adoram se lembrar daquela época, saboreando-a como um osso de sopa. Os anciões mais sofisticados afiaram seus dentes com Maquiavel, e descobriram que um tal de Alighieri estava compondo boas poesias. O mais notável — mais *frustrante* — de tudo era o modo incrível com que eles começaram a dizer que tinham participado nisso tudo — como se estivessem derramando vitae no estúdio de Boccaccio em vez de estar se escondendo sob pontes, se fugindo dos Inquisidores.

Eu morderia meus lábios com esse pensamento, se ainda tivesse dentes e lábios.



Aconteceu algo que... marcou a família nessa época porém. A instituição do hospício havia ganho um pouco de popularidade. Parecia que toda cidade importante tinha que ter um. Porretes, chicotes e correntes — os remédios escolhidos. Para aqueles que não viam o Normal devido às trincas em seus espelhos, a cura era uma sessão de espancamento para remover os maus fluidos e uma estada prolongada em uma cela imunda.

Os descendentes de Malkav abraçados nessa época... bem, existiam aqueles que nunca tinham visto o interior de um hospício e aqueles que tinham. Os privilegiados entre nós — na época, é claro — eram os artistas, visionários com preocupações estranhas de extrair arte de sua Visão. Eram muito populares nas cortes dos príncipes como um tipo de novidade. Se algum era Abraçado dentre os refinados, então ele passava a ter fácil acesso aos outros sábios, regalando-os com suas canções

estranhas sobre um mundo acima da visão até mesmo dos maiores pensadores da época.

Os outros... os outros eram selvagens. Como os piores da era anterior, os primeiros a queimar no fogo da Inquisição. Eles não viram as cortes dos príncipes, eles se arrastavam na sujeira e no pó, ao lado dos mortais mais pobres daquele tempo. Vários se tornaram matadores, como armas nas mãos de seus anciões, uma ferramenta apropriada para terminar uma intriga. Alguns foram descartados quando se tornaram inconvenientes — ou foram... mantidos. Acredito que sejam utilizados até hoje.

O Novo Mundo

Você nasceu depois que um mortal colocou os pés na lua, na nossa lua? Então você não pode imaginar como foi para os seres humanos quando eles subitamente viram além das paredes do que sabiam e descobriram que havia *mais*.

A Europa *balançou* com as notícias de um novo mundo, de dimensões além da imaginação. Ah, e nós trememos de excitação, também. Nossa sangue ferveu como não ocorria desde a Inquisição. Era como se tivéssemos um pequeno segredo e, de repente, todo o mundo o descobrisse. Os humanos haviam ousado ir até onde os dragões estavam, observar o que pensavam que sabiam e ver outra coisa, que sempre esteve lá. Para alguns de nós, os mundos que víhamos vendo sempre tinha tomado forma física. Existia um mundo além dos sentidos, além do imediato.

E a morte espreitava lá.

Impacientes e corajosos, alguns de nós seguiram os primeiros colonos. O novo país os chamava, um lugar com tanto para ver e tocar, e novas pessoas para ouvir e observar. E a tentação é que era seguro lá, um lugar onde uns poucos vampiros podiam vir a se tornar os senhores da terra.

Eles estavam certos. Nenhum vampiro os esperava. Mas no Novo Mundo não faltavam lobos.

Pouco tempo depois, nós resolvemos esperar as cidades.

GOVERNO DO Povo

Na segunda metade do século XVIII, o ódio e a raiva humanos estavam trazendo a loucura de novo, e novamente ela se acumulava na França. Homens famintos cortavam carne macia, arrancavam cabelos e unhas, estuprando, mutilando e executando todos que conseguiram capturar, todos da classe alta, é claro. E com isso veio o Chamado mais uma vez, e nos dirigimos a Paris. Eu estive lá. Eu me alimentei bem dos corpos que enchiham as ruas, de aristocratas e plebeus. Eu vi os primogênitos de Paris fugirem como cães, e peguei coisas que haviam sido deixadas para trás. Por fim, a febre

A Degeneração dos Antitribu

Se os Malkavianos da Camarilla eram os “verdadeiros” *antitribu* do clã, e se os do Sabá eram a linhagem “verdadeira”, uma pergunta nos vem à mente: Por que os Malkavianos do Sabá estão tão desgraçados? Eram os Malkavianos antes da divisão tão psicóticos e dementes; será que os “*antitribu*” representam o estado mais puro da linhagem de Malkav?

Essa resposta tem um pouco a ver com o próprio Sabá. As tradições do Vaulderie, os Ritos de Criação, o sofrimento de cada humano em um festim de sangue — com o tempo, as práticas do Sabá alimentaram a loucura dos Malkavianos até que ela crescesse além do que ela já era. Excesso de uma coisa boa, na verdade.

De certo modo, isso significa que nenhuma linhagem de Malkavianos hoje em dia é exatamente do mesmo sangue dos descendentes diretos de Malkav, ambos são, cada um a seu modo, *antitribu*, mesmo com o reaparecimento da Demência entre os Lunáticos da Camarilla. Mas também, com a natureza virulenta do clã, quem pode dizer quantas vezes o sangue se transformou entre criador e descendente?

Por outro lado, é perfeitamente possível que entre os Inconnu se escondam os Malkavianos “mais verdadeiros” de todos...



passou e o país voltou à... ordem, ao Normal. Mas as cicatrizes ficaram. Algo de nós — até mesmo *dele* — resta na Cidade Luz, e talvez a Gehenna a traga à tona de novo.

Inconscientemente, nós — ou um de nós com uma vontade mais forte — deve ter decidido que era um tempo adequado para um conclave. Coincidentemente — é claro — um médico parisiense, entre todo o caos, decidiu que talvez os pobres loucos sob seus cuidados podiam se sair melhor se tivessem mais liberdade. Como o Reino do Terror provou, lunáticos são muitos mais felizes e saciados quando deixados livres por algum tempo.

O SÉCULO XIX

“... teias de fumaça e aço vão encher o coração da terra em meio a chamas enquanto as pessoas gritam em seu trabalho...”

A roda parecia girar cada vez mais rápido. Quando as notícias sobre o Novo Mundo inundaram as cortes, o mundo pareceu subitamente tão maior — agora a humanidade estava dando o melhor de si para populá-lo. Energia e excitação, cidades inchando de vida mortal enquanto outros mortais carregavam sementes de novas cidades para o interior selvagem: As fronteiras estavam sendo definidas, e a humanidade estava determinada a preenchê-las.

Os integrantes do Sabá e da Camarilla começaram uma briga mais suja, mais enérgica, no oeste americano e no México. Era somente um gostinho das guerras de sangue que aconteceriam no século seguinte, mas sua violência era... notável na época. Primo combatia primo por espaço; senti a morte de três de meus parentes próximos, cortando minha consciência conforme os fios da Teia vibravam. Mas tivemos sorte, evitamos matar uns aos outros *em massa*. Nunca houve uma trégua prolongada entre os “tribu” e os “antitribu” — não se engane com essa história — mas existe um instinto em nós, um instinto para preservar os fios da trama. A lógica dita, é claro, que nunca se sabe ao certo se a visão de outro pode ser útil — mas quando a lógica falha frente a algo maior, o instinto é tudo que temos.

A Revolução Industrial se ergueu do solo como um carvalho de ferro que cresceu da noite para o dia. Cidades cresciam como câncer, cheias de gordura, óleo, fumaça e sujeira. Mais uma vez, os anciões dos outros clãs não estavam preparados para as mudanças rápidas do mundo. Vinte anos não era mais tempo para dormir e esperar uma nova geração — era tempo bastante para o mundo mudar completamente. Eu não seria capaz de dizer o número de vampiros, de todos os clãs, que acabaram tomando mais e mais descendentes, simplesmente para ter alguém que pudesse lhes explicar as últimas mudanças tecnológicas e culturais.

E, com o crescimento das cidades, os perdidos, anormais e insanos tinham ainda menos lugares para ir. O idiota da vila se saía bem — pelo menos sua comunidade era pequena o bastante para que os residentes sentissem que tinham alguma responsabilidade por ele, e podiam até mesmo ouvi-lo de vez em quando. Agora a população era grande e ocupada demais para permitir que ele fosse onde quisesse. O mundo tinha uma loucura pela construção de instituições — prisões, hospitais e hospícios, é claro. Era necessário, eles diziam, colocar os problemáticos e os dependentes... em outro lugar.

E então, é claro, aquela mulher mostrou ao público os hospícios. Americana, por incrível que pareça; quem imaginaria que uma mulher americana mudaria tanto o que os melhores médicos europeus tinham criado? Ela era uma professora e enfermeira, e finalmente decidiu ser uma reformadora. Ah, não foi tão casual quanto pode parecer — essa mulher catequizava prisioneiras, e assim descobriu quão fácil era para o Estado atirar loucos e prisioneiros no mesmo lugar para retirá-los da visão do público.

Ela foi um pouco diferente dos cruzados da outra era; ela realmente fez algum bem à família. Suas reformas dos hospícios foram benéficas — e muito — para os humanos doentes. Mas sua insistência, sua defesa da noção que os doentes mentais precisavam de um ambiente exclusivo para tratamento, aumentou o número de internos em cada hospício. Tão logo era reformado, cada um atingia sua capacidade máxima e a superava.

Isso foi... conveniente para aqueles que tinham interesses no negócio de hospícios.

A ERA VITORIANA

Mas, na Inglaterra, anos diferentes tinham começado, um tempo peculiar que se mantém no coração de todos nós. Mesmo hoje em dia, os humanos, com seus livros e filmes — mesmo eles reconhecem a Era Vitoriana como uma época na qual os vampiros apareceram, mesmo que, eles presumem, só em ficção.

A maioria assume que isso se deve a um só livro. Não. A ficção sensacionalista não é capaz de explicar as vibrações nos fios da Teia que soam com a febre da época. Não sei explicar porque a coletividade vampírica, criaturas de todos os clãs, adora se lembrar dessa época. Foi uma época dos vampiros de fato, mais que na ficção. Foi também a época dos Malkavianos.

Você deve entender que a humanidade queimava — silenciosa e vagarosamente, como fornalhas escondidas no sótão. Eles apreciavam o Normal, e o tinham aceitado e mimado até ele engordar. O Normal demandava que a humanidade se separasse de seu animal interior, que eles se submetessem às carícias frias e pétreas da ordem e propriedade.

Notável.



Mas eles estavam apenas se iludindo, isso sim. Eles fizeram o possível para esconder o animal sob sua calma — e enlouqueciam só quando estavam certos de que o Normal não observava. E quando decidiam sair do aceitável — o faziam com tamanho fervor que a febre os pegava, os envolvia como cinzas em torno de um fogueira. A poesia de Rosetti, Tennyson, Swinburne; os textos de Wilde e Pater — somente sombras do que queimava sob o busto de mármore vitoriano. A pressão... como um barril tampado e cheio demais. Quando as rachaduras começaram a aparecer e a emoção começou a escapar — era inacreditável o que os humanos eram capazes de fazer consigo mesmos — e com os outros. É por isso que nos lembramos. É por isso que essa época é como música para nós.

Tantas rachaduras, rombos... Jack fazia seu serviço sangrento, e tantos vampiros acreditavam que só porque ele era esperto, quieto e obviamente louco, ele devia ser um de nós.

Deus está morto, ou assim Nietzsche disse. O universo era somente um corpo que está esfriando, ou assim diziam as teorias de Clausius. Os ossos dos grandes dragões foram retirados das pedras, vastos e antigos de uma era que o senso comum — e você sabe que *comum* é muitas vezes outra palavra para *sem valor*, com a cegueira que...

Uma era que o senso comum dizia que não podia ter sido real. E tantos, tantos mortais disseram que as coisas que eles viam, os ossos das grandes bestas, foram colocados ali por Deus para confundir sua visão, testar sua fé no mundo invisível — que o *verdadeiro* caminho era não acreditar em seus sentidos, sua lógica, e seguir o que eles *sabiam*.

Se eu acreditasse em um Deus, seria nesse que eu acreditaria.

Lembre-se disso: Quando Nietzsche morreu, ele era considerado louco. As convenções sociais dizem que um homem mortal não pode se distanciar demais do aceitável e ainda ser considerado... são. Apesar do conhecimento adquirido com a passagem para a morte, nossos primos ainda aceitam tais convenções. Eles ainda acreditam que nossa infecção, nossa Visão é uma fraqueza — que por estamos acima do Normal, até mesmo para nossa espécie, nós somos de algum modo defeituosos e inúteis.

Não acredite neles.

Finalmente, a roda girou novamente, mas não, talvez, para o melhor lado. Ela girou para marcar um século de selvageria, crescimento e febre; o último século que restava para nós. O último século antes da... Gehenna.

As palavras vinham com um vento frio. O pânico atingiu Daniel e suas pernas começaram a tremer. Seus dedos procuravam apoio, mas só agarravam coisas que

se partiam. Mãozinhas invisíveis agarravam seus pulsos, suas canelas, seu coração morto. Ele lutava, desesperadamente, tentando fugir, entrar na escuridão, mas estava preso.

Calma! Você tem que ouvir o resto!

Calma!

Calma, Daniel!

Ele abriu sua boca e tentou, mas o grito não saía — estava agarrado em sua garganta, sufocando-o.

AS NOITES MODERNAS

Tantas mudanças em meros cem anos.

Um piscar de olhos após o homem criar asas de metal, e ele já as usava para matar. Arame farpado, gás venenoso, metralhadoras, granadas de fragmentação — os que morriam gritavam angustiados, e seus gritos ecoavam através da Europa. A Teia tremia.

O desespero floresceu. As ruas de ouro dos Estados Unidos escureceram e as costelas do mundo ocidental se quebraram. Um mundo que havia pensado que tinha superado a fome e a pobreza descobriu que não era bem assim. Como os poetas notaram, um grande vazio havia penetrado no coração da América e devorava o que encontrava lá. Muitos de seus primos de hoje foram criados então; algumas vezes pensávamos que era piedoso libertá-los das necessidades de sua carne faminta, outras porque éramos atraídos, como borboletas, pelo poder de sua emoção desesperada. Eu tenho... eu tive um descendente da Depressão.

Eu gostaria que a parte que se lembra dela não tivesse desaparecido. Tudo que me lembro é de sua face fina e desesperada.

Tão pouco tempo... Mesmo enquanto a América lutava para se reconstruir, soldar sua espinha quebrada, a pulsação do mundo batia mais rápida. Não posso culpar o Novo Mundo, ou mesmo os anciões daquela terra, por não reconhecer o que estava acontecendo.

Um pequeno homem tomou o poder no Velho País, um homem pequeno que você não notaria se o encontrasse em um café. Ele, como nós, era fácil de se subestimar. Quando o vimos pela primeira vez, o tememos, sem saber porque. Aconselhamos nossos amigos entre os clãs para manterem distância desse homem e de seu círculo, pois suas mãos respingavam sangue que ainda seria derramado e porque seus olhos brilhavam com uma loucura que não conseguíamos entender. E quando os tanques e os trens da morte começaram a se mover, nós gritamos de terror, temendo que sua febre, uma febre com o poder de um semideus, pudesse nos incendiar a todos. Nós temíamos por nós mesmos, pois víamos que estávamos



certos. Para nossa Visão, quase parecia que a Gehenna havia começado.

Mais uma vez, o Chamado veio — mas era um chamado de muitas vozes. Tantas casas de extermínio, tantas vidas perdidas, tanto sofrimento... muita sensação, e queimava como o sol. Em vez de irmos para a Alemanha, fugimos. A loucura estava se juntando lá, mas somente os mais fortes eram capazes de andar entre os monstros que já estavam lá reunidos — monstros humanos — e sobreviver.

Quando a guerra finalmente acabou, foi um implacável raio de luz. Um pilar branco... o céu se partiu, e a terra sob ele... parecia o início do fim, o início da Gehenna.

Se você fosse humano, podia acreditar que o sinal foi prematuro, pois quase uma vida já se passou entre aquele dia e hoje. Mas você é imortal, e uma década é como uma pulsação, e você pode ver.

O Novo Despertar

Por algumas décadas, nossas preocupações comuns estavam — de certo modo — aliviadas. O mundo continuava girando, mais rápido que nunca, e a humanidade explodia de fertilidade. As cidades ficaram mais cheias, mais densas e mais loucas que nunca e tudo que podíamos fazer era tentar acompanhar. A tecnologia se espalhou como uma epidemia no mundo ocidental, mudando o jeito das pessoas viverem de poucos em poucos anos. Nenhum dos vampiros foi capaz de ver os dentes da Gehenna quando começaram a se fechar.

Houve um tipo de revolta contra a institucionalização mais no final do século. A febre de reformar estava atacando de novo e mais uma vez a vida nos hospícios foi discutida em público. Os hospícios, desta vez, não foram os únicos alvos — casas de passagem, liberdade assistida, e tudo mais, tudo se desenvolveu com o novo desejo de “normalizar”, de trazer os mal ajustados de volta à “corrente”. Os cidadãos demandavam mais de suas instituições, e nem todas podiam cumprir as exigências. Então os criminosos, os retardados e os instáveis começaram a povoar as ruas — e foi uma coisa interessante se adaptar a essa mudança.

A medida real da compaixão humana foi quando os internos foram desalojados dos hospícios. Ainda incapazes de se manterem sozinhos, os doentes mentais foram enviados para casas de repouso e enfermarias, onde as pessoas que cuidavam deles eram mais... muito mais relaxadas. Os menos afortunados ficaram pelas ruas, ou em abrigos temporários — e existiam vários deles. No início da década de 1980, um presidente norte-americano decidiu que seu país estava gastando demais com doentes mentais, e então liberou outra onda deles pelas ruas. E a loucura cresceu e se multiplicou.





Os outros não reagiram tão bem a isso. Segundo suas idéias, cada meio louco jogado na rua era outra fonte de recurso potencial para nossa família. Começaram a suspeitar que tínhamos um plano para expandir nosso poder drasticamente. Vários príncipes e arcebispos discretamente permitiram que seus subalternos se alimentassem tão livremente quanto desejassem dos sem-teto e dos loucos — pois não apenas ninguém daria falta deles, como desse modo ainda poderiam atrapalhar o “grande plano Malkavian.”

Dada toda essa paranóia, não pareceu grande coincidência quando o Novo Despertar aconteceu.

1997. Foi como se nossas mentes fossem gravetos secos, esperando o fogo. Foi então que as conexões apareceram. Os blocos de condicionamento secretamente colocados após a Convenção de Thorns há tanto tempo se soltaram. A loucura fluiu de mente a mente, abrindo os olhos secretos em cada uma. A infecção tinha apenas ficado adormecida nos *antitribu* da Camarilla, e agora ela reaparecia ainda mais forte.

Nós dissemos aos da Camarilla que termos sido afetados por essa praga foi culpa dos *antitribu* do Sabá. Os poucos do Sabá que notaram alguma diferença não precisavam de tanta explicação. Eles já olhavam para a família como quase contagiosa — e corretamente, ao que parece. Somente outro surto de uma doença, controlado facilmente, só isso. E isso é tudo que eles precisam saber.

Por que o Novo Despertar veio? Talvez tenha algo a ver com Malkav se mexendo em seu sono. Talvez o grito de morte de Ravnos tenha sido tão forte que voltou no tempo para nos afetar a todos...

Sim, Ravnos. Você se lembra.

A SEMANA DOS PESADELOS

Você se lembra?

Um grito sem sentido de milhares de gargantas...

... sons úmidos e penetrantes como ossos úmidos e esponjosos se partindo...

... gritos de demônios com pescoços de macacos...

... imagens de fogo queimando pálpebras, delineando um gigante de pele negra que decepa nove de suas dez cabeças e devora cada uma...

... o cheiro de sangue e manteiga queimando em uma fogueira imensa...

Você se lembra da Semana dos Pesadelos? Lembra-se das notícias sobre o furacão na Índia? Ou são seus próprios sonhos que ficaram em sua mente?

O deus demônio da mentira acordou faminto na distante Cathay, se alimentou e finalmente morreu. Quando saiu da terra, ele estava sedento por sangue como o seu, fervia de fúria e estava enlouquecido. Tamanha insanidade e tamanha sede; seu clamor por sangue eco-





ava em nossas cabeças e fugimos dele. A criatura que chamamos "Ravnos" tinha acordado, e não havia quase nada que qualquer um pudesse fazer para resistir a seus pesadelos horríveis.

Nós segurávamos nossas cabeças e implorávamos para ficarmos livres de nossos pesadelos. Sua febre — um eco de sua febre — queimou através da Teia, tocando a cada um de nós com calor e fogo. Quão pior devem ter sido os de seus netos, pois eles morreram juntos, um nos braços enlouquecidos e ensanguentados do outro. Finalmente os gritos, as visões e a dor passaram e nós trememos de medo. Você tremeu de medo. Ninguém precisava explicar para você que algo terrível tinha acontecido.

Os Antediluvianos são reais. Um dos Treze acordou, se enraiveceu, se alimentou e finalmente morreu, e todos os seus morreram com ele.

Você não precisa de nenhuma explicação.

Você sabe o que virá.

A GEHENNA

*"Então, também, nossos Avôs vão se erguer da terra
Eles quebrarão seu jejum na primeira parte de nós
Eles nos consumirão inteiros"*

O tempo se aproxima cada vez mais. O olho horripilante se abriu no céu e sua horrível luz vermelha colore nossa visão. Vemos luas crescentes em todos os lugares — pois somos o Clã da Lua, afinal — e imaginamos qual delas marca a última Filha de Eva, e quais são armadilhas espalhadas para nós. O sangue corre como água, e sua potência diminui. A hora está chegando.

Somos assombrados por visões. Não se passa uma noite sem que algum primo acorde de seu sono diurno cheio de lágrimas de sangue, traumatizado pelos sonhos proféticos que teve. As visões o atingem, também — eu jamais poderia tê-lo encontrado se você não estivesse marcado. Nossa maldição nos atinge de modo muito maior nessas Noites Finais, pois nós somos aqueles forçados a ver o que virá.

O Profeta da Gehenna — ele nos avisou sobre isso. E agora ele está destruído, comido, consumido. A hora se aproxima.

Ele foi abençoado com a visão de Octavio, aquele que viu. Mas as lembranças que ele carregava se perderam em sua Morte Final. Ele foi extinto e suas visões se apagaram — desapareceram inteiramente da Teia. Quando chegamos para levar suas cinzas para casa, encontramos alguns de seus últimos rabiscos, partes de uma profecia que ele havia escondido em seus escritos —

Mas eles estão incompletos, e as profecias que restam estão nas mãos de um descendente de Set.

E, como você pode ver, as coisas estão girando e gemendo como rodas denteadas; e como tal, elas se encaixam mais uma vez.

Foi por isso que eu o escolhi. Por isso você tinha que ouvir tudo isso. Você deve estar preparado. Os Ravnos não estavam preparados e foram devorados. Os outros não estão preparados, e também serão devorados.

Você deve ver as linhas. Você deve aprender com o passado. Você tem que conseguir olhar o futuro e distinguir os sinais finais. Você — nós — nós temos a Visão.

Você não pode desviar os olhos.

Finalmente, ele relaxou; seus membros endurecidos rangeram e lutaram quando ele os libertou. Sua mente fervilhava; seus movimentos eram estranhamente e perfeitamente precisos. Um pequeno calor, uma febre fantasmagórica da qual ele não se lembrava bem pulsava em seu cérebro. Ele flexionou os dedos, e mal notava a estranha sensação pegajosa em sua pele; uma parte de sua consciência então notou que ele lambia com avidez o líquido ainda quente de suas mãos.

Daniel se sentou calmamente, não mais ele mesmo. Como um tipo de louva-a-deus de carne e osso, ele lambera cada um de seus dedos meticulosamente, então limpou os restos de sangue de sua face. Depois levantou-se de um salto, e então, como uma marionete nas mãos de um bêbado, cambaleou em seu caminho.



CAPÍTULO DOIS: DENTRO DE BEDLAM

Se você descobrir que está caindo na loucura — mergulhe.

— Provérbio Malkaviano

A FAMÍLIA MALKAVIANA

Vi Fitzgerald, dentre todas as pessoas, noite passada. Ele parecia melhor do que deveria estar, considerando tudo, mas havia algo em seus olhos. Não sei dizer realmente o que era, mas parecia... estranho. Posso distinguir um assassino em uma multidão a 20 metros de distância, e costumo observar isso em Fitzgerald; é sua natureza. Mas essa coisa extra não pertence a sua natureza como a conheço; era como um pedaço podre em uma batata, um toque de doença. Provavelmente algo que ele pegou nos últimos anos — Deus sabe que eu mudei, e muito. Porém, isso ainda me deixa preocupado. Eu sei que não posso confiar muito em Fitzgerald, e mesmo assim só em assuntos de família, mas essa nova característica é... perturbadora.

Foi uma idéia estúpida, pensando melhor, mas acabei perguntando a ele sobre sonhos e se eu devia ficar preocupado com eles ou não. Achei que ele fosse tirar de mim, mas ele ficou bem interessado. Talvez tenha dito a ele mais do que devia, porque, no fim, ele já estava adivinhando onde eu ia chegar, o que eu queria saber.

Vá para o coração, ele disse. Se existe algum tipo de doença no sangue, você só poderá descobrir no coração da família.

Continuo sonhando durante o dia. Pensei que isso ia acabar — não que qualquer um dos outros alguma vez fale sobre sonhos, por isso fundamentei essa suposição unicamente numa questão de bom senso. Ao menos, acho que seja bom senso. Eu estou morto há 20 anos. Eu não deveria mais sonhar.

Mas, não me parece que posso realmente chamar o que eu... nós fazemos durante o dia de "dormir". O sono é restaurador. Supõe-se que as pessoas acordam com mais energia, mas isso não acontece a menos que...

Isso é o que mais me chateia. Quando o sol se põe, posso sentir. Em parte pela volta de minhas forças, seja lá a quantidade dela que for; mas principalmente a fome. Acordar com fome... isso não melhorou com o tempo. Mas mesmo quando tudo que me resta são minhas entradas me incomodando, acho que ainda assim é melhor do que quando acordo lá pela meia-noite, e não sinto fome nenhuma.

Os outros vivem dizendo, pelo menos quando pensam que não posso ouvi-los, que todos em minha... família são insanos. Loucos. Nunca me imaginei insano, nem quando estava vivo nem quando me tornei... isso. Mas é tão difícil ter certeza. O que acontece quando sonho? Será que estou acordado, e fazendo coisas das quais não me lembro?

Eles estão certos?
Eu sou insano?



Então era isso que eu tinha que fazer. Eu *acho* que sou sâo. Não acredito que perdi minha racionalidade quando mudei. Qualquer coisa que tenha acontecido desde então não é nem mais nem menos do que aconteceu com qualquer outro de nossa espécie, sem contar as relações de sangue. Se alguém por aqui tem realmente alguma probabilidade de ser louco p'ra valer sâo nossos anciões, e isso também pode ser só senilidade. Então eu *acho* que sou sâo.

Tenho um pouco de medo, porém. Sei que não sou tão depravado quanto Becker, Drew ou seja lá quem fosse aquele amigo do Ringal em Waterfort. Posso ver que Fitzgerald e Pearl parecem ser um pouco diferentes, mas eles não são realmente piores que aquelas coisas acabadas que ficam zanzando pelo Elíso ou o Rack local. Mas, não há como saber quão velhos eles são... afinal, eles mentem. E eu sei que não há um vampiro entre nós que não espalharia calúnias, então não é como se eu tivesse que acreditar nessas histórias sobre o sangue de Malkav — só tenho que pensar nelas.

É um bom sinal, afinal. Se você questiona sua sanidade, é um bom sinal que você provavelmente é sâo. Não me lembro de onde ouvi isso.

O ABRAÇO

Comece pelas raízes. É a melhor coisa a fazer. Encontre uma ligação.

Infelizmente, é tão difícil encontrar ligações no que se refere à família. A maioria não fala sobre seus... Abraços. Alguns contam uma história diferente cada vez que você pergunta. É tão difícil ver o que existe de comum entre eles.

O pouco que consegui descobrir foi na Filadélfia, quando penetrei um pouco na mente do Pack. Ela era bem limpa, muito mais que a de qualquer desses clãs que se dizem "sâos" com os quais já tive a infelicidade de me associar.

Não gostei nem um pouco de ouvir sobre os "destruidores da realidade." Nunca encontrei um, mas só o fato deles existirem explica muitas coisas. Essas criaturas, seja lá porque razão, são caçadores como dos livros. Eles escolhem seus alvos com muita antecedência e, a seguir, começam a modificar sistematicamente a vida de suas vítimas (*vítimas*, sim, não tenho que me iludir aqui). Talvez eles começem reorganizando o apartamento da vítima. Depois passam a hipnotizar os amigos e parentes para que ajam de modo diferente ou para que esqueçam de sua presa. Às vezes também induzem alucinações. Basicamente, o objetivo é amaciar a vítima para o Abraço, para que eles se "acostumem" com a nova realidade. Para mim, parece besteira. Provavelmente, foi assim que Becker e Pearl ficaram abobados, pensando nisso. Pack não sabia onde essa tradição havia começado — odeio imaginar que algum guru começou tudo isso, instruindo seus descendentes para agir do mesmo modo. Não é de se espantar que tantos outros vampiros achem os Malkavianos insanos. Já viram o trabalho desses idiotas.

E também é fato que às vezes eles trabalham em grupo. Não tenho idéia se isso é comum — se os Brujah, ou seja lá quem for, têm "festa da morte" para seus novos descendentes, nunca fui convidado. Mas já ajudei em — acho que qua-

tro — criações nestes anos — nunca dando sangue para a cria, é claro, mas sempre dando apoio moral, ajuda extra, o que for. Parece certo; afinal, o Abraço é um evento familiar. Mas observe os detalhes — é um hábito comum, ou específico dos Malkavianos?

Espere. Não importa, de qualquer modo; é só metodologia. Já o motivo — nenhum padrão, nenhum que eu consiga observar. Se existir algum, tenho certeza de que não é específico de nossa linhagem. Ouvi falar de cultos de iluminação — não existe um termo melhor? — e como eles ficam tentando se focar em nossa percepção sobrenatural e coisas assim. Mas quão diferente isso é daquelas aberrações Tremere? Tudo o mais — bem, o melhor que pude descobrir —, tudo tem relação com atingir o objetivo específico de um senhor. Não há um objetivo comum para a família; se existe algum tipo de conspiração em nossa linhagem, não fui avisado disso.

ANTES E DEPOIS

O *Livro de Nod* diz que Caim proibiu o Abraço "nos que são doentes, insanos e naqueles cheios de maus fluidos, ou eles contaminarão o Sangue." Os Malkavianos, é claro, ignoram essa regra livremente. Por outro lado, não chamam a atenção para isso.

Basicamente, não importa se um candidato ao Abraço já é louco antes ou não, tanto do ponto de vista de regras quanto do clã. A Maldição é a Maldição e todos os Malkavianos estão no mesmo barco. Algumas vezes, a perturbação que você tinha em vida é a mesma que você mantém depois; outras vezes ela é substituída por outra, e algumas vezes você mantém a que tinha em vida e ainda ganha uma nova perturbação pós-Abraço.

O exemplo mais óbvio é o de desordens mentais derivadas de desequilíbrios químicos ou outros problemas que simplesmente não existem no corpo de um vampiro. Uma vez que o sistema endócrino de um vampiro simplesmente não funciona, faria sentido que todos os efeitos de um sistema endócrino com problemas não se manifestassem em sua nova forma. Porém, algumas vezes uma desordem do mesmo tipo se mantém depois do Abraço; seja lá qual for a marca que ela deixou no intelecto daquela pessoa, deve ser muito profunda. Em um vampiro, essas desordens podem tomar uma forma diferente da que teriam em um ser humano; por exemplo, um pedófilo pode vir a se tornar um Malkaviano com uma compulsão quase que Ventrué de se alimentar somente de crianças, ou um ciúme estranhamente avassalador que o leva a atacar vampiros que de algum modo "ameacem" crianças.

A diferença prática é que os Lunáticos que eram clinicamente insanos antes de se tornar vampiros tendem a sofrer um pouco mais que os que eram sâos antes do Abraço, mas isso não é realmente grande coisa, é?



... apesar disso, houve uma hora em que Pack começou a falar sobre a "infecção." Foi um modo estranho de falar nisso, você não pode criar um vampiro accidentalmente. Eu nunca criei um. Não existe nada contagioso nisso. Em nós.

Mesmo assim, ele tinha certeza. Se eu tivesse me concentrado para ver através dele e dentro de seus sentimentos mais profundos, tenho certeza que teria visto a mesma convicção. Ele tem certeza absoluta de que existe algum tipo de doença em nós, e que não podemos impedi-la de se espalhar. Ele diz que nós a espalhamos deliberadamente. E isso me deixou bastante nervoso.

Eu quero dizer, quando fui Abraçado...

Humm. Interessante.

Tenho que tentar dormir melhor. No momento não consigo distinguir bem entre meus sonhos e minhas lembranças.

Os Roídos

Eu fico pensando... Será que Pack estava falando sobre os que passaram pela mudança... erradamente?

Eu deveria ter pensado neles antes. Eu os deixei de lado como experiências que falharam; quero dizer, eu vi dois deles nascerem e serem levados embora, e suponho que não seja de estranhar que eu tente não pensar muito neles depois disso. Algumas vezes a mente simplesmente não quer isso.

Se existe algum tipo de doença latente em nós... vampiros, então talvez seja assim que ela é transmitida. Aqueles dois infelizes... A garota em El Paso, principalmente. Ela só gritava, e gritava, mesmo depois de a termos alimentado. Por horas. E lutava como um demônio também. Teve força bastante para me tirar do chão pelo menos uma vez antes de a segurarmos melhor. E ela simplesmente não parava — ela gritava e gritava, mesmo quando Fitzgerald parou na sua frente e olhou em seus olhos, e eu podia sentir a mente dele se projetando até mesmo de onde eu estava.

"Ela está Roída," ele disse. "Não resta nada além de ossos." E eu não perguntei mais nada. Eu a segurei enquanto ele enfiou a estaca, ajudei a colocá-la na perua e o vi levá-la embora.

Engraçado. Eles levaram o garoto embora também. Perguntei se teriam que matá-lo — afinal, como um catatônico iria se alimentar? — mas não, eles só balançaram a cabeça como resposta.

Para onde eles foram? Tenho medo de perguntar. Seria muito fácil drená-los novamente sem que nenhum príncipe jamais descobrisse, e o corpo não seria diferente do de um mortal. Seja lá porque, alguém deve precisar deles como eles estão. Talvez os estejam mantendo como alimento estocado





para os anciões; eu sei que já fiquei tentado pelo cheiro do sangue de outro vampiro. Mas continuo tendo algumas visões de grandes buracos com barras de ferro, meio jaula de zoológico, meio hospício. A idéia das mãos frias desses psicóticos arranhando as pedras, saindo entre as barras, implorando por liberdade... e por que eles seriam mantidos lá e não assassinados de uma vez, a não ser que alguém planejasse soltá-los algum dia?

Minha imaginação está voando alto demais. Deve ser falta de descanso. Se já tivesse visto algo assim, eu não esqueceria de modo algum.

REUNIÕES

O Chamado veio esta noite. Eu não precisava disso; já tenho muito o que descobrir sem ter que perder tempo com o resto da família nesta cidade. Seja lá que cidade for essa... é tão difícil dizer à noite, do chão. E meus sonhos continuam atrapalhando minhas lembranças, e assim eu não sei que cidade veio primeiro e qual depois.

Não foi a primeira vez, é claro. Quero dizer, não foi a primeira vez que o Chamado veio para essa reunião. Eu o ouvi há uma semana, baixo como um eco, a cerca de mil e quinhentos quilômetros de distância. No entanto, eu já estava a caminho — eu não vim aqui para a reunião, vim para resolver assuntos particulares. Mas o Chamado veio novamente há poucos dias. Estava mais alto, claro — tão alto quanto um sussurro pode ser, mas bem mais alto que antes. E esta noite — mais uma vez, um sussurro ainda, mas praticamente no mesmo quarto. Quero dizer, comparativamente; eu sei que não está no quarto, está no sangue —

Faltar à reunião seria uma imensa falha de etiqueta, mas só fui mesmo porque não queria ouvir o Chamado dentro de minha cabeça a noite toda. Se a reunião acontece na cidade em que você está, você pode ouvir o Chamado a noite inteira — provavelmente ele é reforçado pela presença de 10 ou 50 de nós em um só lugar. Eu sei que alguns de nós — Ringall, por exemplo — são capazes de ignorar o Chamado, ou não o ouvem tão alto quanto eu. Sortudos.

Becker havia convocado a reunião. O que significa que estamos em St. Louis. Engraçado como é mais fácil lembrar de cidades por quem manda nelas do que por seus pontos turísticos ou comida. Ainda não vi o Gateway Arch e, naturalmente, eu não como. Voltando, então, ao Becker... Por uma hora mais ou menos, tudo correu sem nenhuma direção, até que Becker se dirigisse a todos nós. Pelo menos, não apareceu ninguém dos outros clãs. Sim, sim, eu sei o que dizem — qualquer um que queira vir e observar é bem-vindo — mas eu simplesmente não me sinto bem com um Nosferatu meio decaído ou um Toreador empoladinho observando a família.

Imagino quanto fica sem ser dito nessas reuniões. Às vezes parece que as reuniões são convocadas por nada, exceto para alguns dos mais velhos contatarem uns aos outros e planejar tudo bem debaixo de nossos narizes. Jogos mentais, em cima da própria família. Quando somos chamados com algum propósito, em geral é uma cruzada ou outra — mostrar a esse príncipe o outro lado da realidade, destruir aquele an-

quia devido ao que ele fez, deixar aqueles mortais completamente acabados.

O engraçado é que não me lembro de ter visto alguma dessas cruzadas não ser aprovada. Parece que só as partes interessadas ouviram o Chamado, mas sei que isso é besteira. Eu já discordei dessas cruzadas algumas vezes. Só Deus sabe porque ainda assim fui com eles. Autopreservação, eu acho.

St. Louis tem suas aberrações também. Pelo menos não é Filadélfia.

A CAMARILLA

Tentando descobrir o que eu sou, parece que descobri muito do que *não* sou. Bem... isso não faz muito sentido, mas é difícil de...

Certo. De volta ao princípio. Passei a maioria de minhas noites em cidades da Camarilla, e isso não é nada estranho; a maior parte da família pertence à Camarilla afinal. Na verdade, para a maioria não é exatamente uma questão de escolha; quero dizer, você não pode escolher com que lado seu senhor ou o senhor dele se uniu em 1400 ou seja lá quando.

É como se... simplesmente fosse assim. Não é assim para mim — alguma vezes sinto aquela coceirinha atrás da cabeça quando estou em algum lugar há tempo demais, ou os sonhos começam a piorar, e eu simplesmente tenho que *ir*, você entende? — mas o sistema parece servir para eles. Existe muito mais conversa sobre comportamento, arte, pensamento e outras coisas humanas dentro da Camarilla — coisas que o Sabá não sabe apreciar, ou assim dizem. As pessoas são mais receptivas aqui, ao menos para conversar. Questione um príncipe e existe uma boa chance de que ele no mínimo o classifique como uma ameaça a sua autoridade, e isso normalmente acarreta alguma forma de retribuição. Mas pelo menos não é garantida.

Não sei se seria justo dizer que a Camarilla confia na linhagem de Malkav. O que eu capto é que eles preferem ter a família a seu lado do que contra eles. Não tem muita ligação com confiança, é um arranjo prático. Imagino que somos como os Tremere para os outros — não alguém que eles gostam de ter a seu lado, mas com talentos que podem ser utilizados.

Certamente, eles não gostam de príncipes Malkavianos, isso eu posso afirmar. É provavelmente aquela mesma discriminação quanto a uma alegada “falta de firmeza” — mas um Malkaviano no poder é visto como uma marionete, habilmente manipulada por alguém atrás do trono. Sim, mas nós somos instáveis demais até para isso; não podem confiar em nós nem para obedecer, então não somos bons nem mesmo como governadores marionetes. Bastardos.

Certamente é interessante quando alguém da família consegue o poder e faz um bom trabalho. Eles provavelmente não esperam que isso aconteça com freqüência — ou talvez eles *temam* que isso aconteça com mais freqüência do que eles esperam..

Eles não gostam de falar sobre Antediluvianos na Camarilla. Um detalhe de etiqueta? Ou medo? Porém, essa parece ser uma atitude quase que exclusivamente de Membros que



não pertencem à família. Pack não tem nenhum problema em discutir esses assuntos, nem Amy-Lynn. É difícil ignorar lendas do fundador quando você tem alguma coisa na cabeça que às vezes pulsa com o que você só pode interpretar como a consciência dele se movendo, ou lembranças dos velhos sonhos dele.

O SABÁ

Eu juro, eu podia ter muitos problemas por causa disso. Se espalhassem que eu estava conversando com o Sabá, então eu seria no mínimo banido da cidade, e no máximo devorado. Por outro lado, qualquer grupo do Sabá que me pegasse em seu território provavelmente pregaria meus intestinos em um poste e arrastaria o resto umas três quadras. Esta é uma clara marca de desespero, o que eu *não* encaro como um bom sinal.

Mas eu sou bom. Eu sei o que estou fazendo. E já fiz coisas piores antes.

Não sei o que o Sabá tem, mas os membros da família que estão do lado deles são os piores. Parece que os destruidores da realidade estão mesmo na cultura *antitribu*, porque eles realmente devem estar fazendo todos os que eles Abraçam ficarem loucos antes.

Tive sorte de encontrar Pearl, na verdade; talvez porque ela seja um pouco mais velha que eu (e tudo indica que é a nova geração que enche o Sabá, provavelmente porque existem tantos deles), mas ela é tão estável quanto se pode desejar. No que se refere ao Sabá, é claro. Foi muita sorte; isso, ou talvez ela tivesse espiões me observando. Acredito que o primeiro. Nós nos encontramos “acidentalmente” o bastante.

Tudo bem, pode ter sido um erro levar a conversa para assuntos políticos. Mas eu precisava abrir a porta, fazê-la começar. Depois de termos partilhado algumas histórias, e eu ter concordado com ela o bastante para ela relaxar (mas não demais para ela suspeitar de alguma coisa), então eu podia perguntar o que eu *realmente* queria saber. Tudo correu bem no final.

Ouvi nas entrelinhas, concentrando-me nas coisas que ela jamais falaria abertamente. Sua língua se dobrava de tal forma que deixava claro que aquilo que ela estava fazendo não havia sido autorizado por nenhum príncipe ou equivalente do Sabá. Algo secreto, entre primos... eu me aproximei, e ouvi mais atentamente.

Ela falou sobre a estupidez de grupos de vampiros guerreando uns com os outros, e por trás de suas palavras estavam as imagens de fogo e terra, de um Abraço ritualístico de 10, talvez 20 neófitos de uma só vez, todos da nossa família. Ela riu e falou da viagem a Amsterdã que ela queria fazer algum dia, e em sua risada estava a história de grupos inteiros, todos do clã, todos ligados a seus superiores mas acima de tudo ligados ao propósito dos *antitribu*. Ela comentou que às vezes sentia falta de comida chinesa e algo... imenso se escondia atrás daquela pequena brincadeira.

E então ela pareceu perceber que eu estava vendo o que ela não falava, e a conversa parou por ali.

Antes de nos separarmos de novo, porém, engoli em seco e perguntei diretamente se ela já tinha visto algum sinal de loucura em nosso sangue... coisas que não podem ser explicadas pelos ritos de Abraço.

Ela disparou a rir na minha cara.

Que vagabunda.

“Me desculpe,” ela disse, “Mas isso ficou tão engraçado vindo de você.” E ela deixou uma boa gorjeta na mesa e saiu.

O que *aquilo* significava?

OS AUTARCAS

Eu acho que tenho mais com que me preocupar.

“Você não sabe a sorte que tem,” me disse Hector. Ele continuou, “A maioria de nós precisa de proteção e um lugar de caça. Não sei como você faz isso, viajando de cidade em cidade assim.”

Ele está certo. Eu *sou* um dos sortudos. Normalmente, posso encontrar alguém para atestar por mim em qualquer cidade da Camarilla, e sei me manter quieto no território do Sabá. Tenho uma conta bancária grande o bastante para pagar um vôo noturno ocasional, ou para contratar alguém para dirigir um caminhão por uma ou duas cidades. (Não me lembro a última vez que depositei dinheiro lá. Sem dúvida escolhi os investimentos certos, ou talvez tenha um contador excelente acertando isso sempre para mim.)

Pelo menos não estou completamente sozinho. O nosso sangue parece mais grosso que... o sangue dos outros clãs, diria. Exceto talvez o dos Tremere, mas... É claro que alguns da família queriam acabar comigo logo depois que fomos apresentados, mas acho que estava recebendo o mesmo tratamento que qualquer pessoa. Nós nos damos um pouco melhor uns com os outros, provavelmente por dividir a mesma sina — quero dizer, o desprezo que os outros clãs têm por nós, com eles achando que somos todos loucos e coisa e tal.

(E eu? Eu ainda não acho que sou louco. Eu ainda me questiono.)

Não existem muitos autarcas por aí, porém. Você fica um pouco isolado do resto da família, e isso pode ser assustador. Além disso, existe um medo permanente que se você se isolar demais dos outros do clã, talvez um pouco demais da loucas qualidades sobrenaturais espalhadas pelo mundo possam acabar por se concentrar em você. Nós atraímos coisas estranhas; todos os tipos de lunáticos se aproximam da gente, e os acidentes mais estranhos acontecem perto de nós. É melhor ter companhia.

A TEIA

É como um pensamento óbvio. Eu digo: A maior parte de nossa má reputação deriva da Rede. Quero dizer, como foi que LeRoi a chamou? Sim. A “Rede da Loucura Malkaviana,” como se fosse uma estação de rádio ou televisão. Esse não é o nome que *nós* damos a ela, é claro.

Pensando bem, não temos realmente um nome para ela. A conexão é o clã, o clã é Malkav; Malkav é a conexão. Ou, pelo menos, é isso que dizem.



Bem, isso não é exatamente correto. Temos nomes para ela, mas são todos diferentes. Metatron; A Voz de Deus. A conexão. A Teia. Os nervos de Malkav. Babel. A Trama, dizem alguns. "Nosso nome é *Legião*, porque somos muitos" — e disso vem mente da Legião. Ouvi um papo gnóstico com histórias sobre uma memória genética tão avançada que nos permite lembrar de coisas que ainda estão acontecendo — na verdade, eu gosto dessa última. Memória racial — se for verdade, explica muitas coisas. Pelo menos para mim...

Quando se observa cuidadosamente, eu não ficaria surpreso se mais da metade de nós não tivesse a mínima idéia de que a Rede existe, ou pelo menos na forma como eu a entendo. Ela simplesmente não precisa de explicação, não se você está vivendo — humm, palavra errada — com ela.

Eu fico surpreso porque parece que nenhum outro clã tem algo assim — ou pelo menos, se eles tem, é estranho que ninguém jamais tenha deixado escapar essa informação. Parece tão óbvio que se todos estão conectados pelo sangue, que todos deveriam ter algum tipo de ligação assim. Como, eu diria, o laço de sangue. Humm — não tinha pensado nisso antes. Será que a Rede é algo parecido com isso?

As mensagens não vêm toda noite. Ouço uma voz em minha mente mais ou menos uma vez por semana; é mais comum quanto uma reunião se aproxima, é claro. O caso de Rosegarden é bem pior que o meu; ela diz que ouve essas vozes quase todas as noites. Ela *foi* a primeira a chegar na reunião em 92, então acho que ela diz a verdade. Por outro lado, pegue Becker; ele quase tem que ser arrastado para uma reunião. Completamente cego para a conexão, e cheio de problemas por isso.

Pack diz que isso é um modo de Malkav chamar nossa atenção; que ele nos ligou para sermos seu sistema de segurança, de tal modo que ele possa enxergar através de nossos olhos e que possamos fazer nossa parte na Jyhad de um modo melhor. Isso é besteira. Eu me recuso a acreditar que Malkav ainda está lá fora e acordado, menos ainda que ele está ligado a todos os nossos olhos. Se ele estivesse acordado, não teria jeito de nós *não* sabermos.

A menos... que ele tenha acordado durante aquele acontecimento de alguns anos atrás?

Acho que me sinto um pouco melhor — não, não, acho que não. Eu deveria me sentir melhor, já que essa coisa de "vozes dentro de nossas cabeças" são um fruto da conexão, e talvez seja por isso que tenhamos essa má fama. Mas não posso deixar de lado essa sensação de que estou me esquecendo de algo. Deve ser por causa daquele sorriso idiota do Becker, e do hábito que Drew tem de cortar pedaços de sua pele de vez em quando — enquanto eles forem parte da família, é difícil dizer com convicção que nós não somos todos tão ruins assim.

E, se eles não ficaram loucos por superexposição à Teia, de onde veio essa loucura?



DRÁTICAS MALKAVIANAS

FAZER BRINCADEIRAS

Tudo bem, relaxe: existe uma possibilidade que tudo isso — minha rotina de sono, essa “alimentação sonambulística” ou seja lá o que for — seja só uma brincadeira.

Se for verdade, não é engraçada nem apreciada. Suponho que seja lá quem for que a está fazendo — se é que tem alguém fazendo isso, não fique paranóico desnecessariamente — está querendo me fazer duvidar de minha sanidade, questionar meu lugar no clã, para descobrir porque eu estou aqui. Talvez esteja funcionando. Talvez.

Mas, não sinto como se estivesse sendo obtuso antes. A brincadeira — é algo que dirigimos a pessoas que são seguras demais de si mesmas e de sua percepção do “seu lugar na realidade,” — não a —

Ãän. Tudo bem, vamos analisar isso de novo. Talvez alguém esteja brincando *comigo*.

As melhores são sempre discretas, essa é a verdade. Questão de honra. Faça seu alvo pensar que ele está ficando louco, ou que talvez esteja vendo a verdade pela primeira vez. Faça-o pensar qual dos dois está acontecendo. Faça-o pensar que até mesmo ele é feito de carne e osso, e que pode queimar — dê a ele uma visão de sua própria mortalidade. Obrigue-o a pensar diferente.

“Pegadinha” também não é uma definição muito boa. Fica acima das piadinhos. Deus, como é que foi aquela bobagem que Netchurch fez com um dos seus aquele dia? Não tem nem mesmo que ser engraçada, nem mesmo para nós — bem, as melhores são, mas não é necessário. Pintar todo o mármore do Elídio em cores brilhantes como as que os gregos apreciam; você não faz isso só para ver a caras dos Toreador. Bem, talvez você faça, mas o objetivo é ver a lenta descoberta que eles se tornaram tão acomodados que eles —

Estou ficando impaciente agora. Estou sentindo aquela coceirinha, talvez porque tenho pensado demais nisso. Quem preparou isso para mim? Keslo? Talvez.

Exige muita coragem ir atrás de grandes alvos. Talvez eu seja mole, mas fico bastante nervoso quando um primo começa a aprontar para um clã inteiro. Só aconteceu duas vezes, pelo menos até onde eu sei — mas *que droga*, foi a mesma coisa cada vez — e em cidades distantes alguns milhares de quilômetros. Os primos estavam representando, por assim dizer, desde o momento em que entraram no local da reunião. Mesmo os locais foram um pouco atípicos, apesar de fazerem sentido se você pensar como um bastardo. A biblioteca infantil parecia um lugar idiota para uma reunião, mas quando todos começaram a agir como se fossem os demônios da região, foi engraçado.

Isso tem que envolver uma certa preparação anterior; não posso falar pelos outros, mas sei que Canterer nunca falou com aquele sotaque de Dover antes da reunião da Rua Oakwood, e nunca mais o usou depois daquilo. Ela não estava

imitando ninguém que vi no Elídio também — provavelmente alguém menos importante.

Porcaria, mas eu gostaria que eles tivessem fornecido alimento que não estivesse um pouco alterado. Realmente gostaria de me lembrar exatamente o que eu estava fazendo lá, e com quem fiquei conversando durante a reunião. Talvez eles tenham me levado a fazer um papel também, mas não me lembro de ninguém falando comigo sobre isso ou me dando instruções. Malditos lapsos de memória...

Ninguém comentou nada depois, ou chamou a atenção de alguém para aquilo, mas tenho a impressão de que em ambas as ocasiões em que isso aconteceu, alguém estava assistindo. Provavelmente um membro do clã apropriado. Isso faz sentido; qual o objetivo de fazer um show desses só para *nossa* diversão?

A questão é... se estão brincando comigo, muitos primos têm que estar envolvidos, e está ultrapassando as fronteiras da seita. Já tive desses sonhos e lapsos nas duas costas, e mesmo fora dos Estados Unidos. Tenho de me perguntar por que ele se preocupam assim comigo.

PROFÉCIA

LeRoi está começando a agir como um paspalho. Eu já *falei* para aquele idiota *várias* vezes que eu não vou voltar correndo para ajudá-lo em seus esquemas no Elídio, que estou em uma maldita *missão*. Eu *disse* a ele: “Só use esse número em caso de emergência, combinado?” E o que ele faz? Ele logo me liga, e não faz nem um ano que saí em minha missão de descoberta, dizendo que começou a ter uma má impressão, e que eu preciso fazer umas previsões para ele saber o que deve fazer.

“Veja bem,” ele disse, “eu não tenho mais ninguém em quem confiar. E você tem a Visão — é assim que você a chama, não é? Você tem a Visão, e ela é muito forte. Não sei se você se vê desse modo, mas você tem que acreditar em mim. Você pode ver. O você... o você interior tem uma visão que você ainda tem que captar. E eu preciso dessa visão.”

Tá. Eu vou admitir isso. Eu tenho a Visão. Eu sou da família, o que significa que não sou cego. Mas, juro por Deus, não sei porque ele pensa que subitamente me tornei o Oráculo de Delfos. Existem membros da família por aí que ganham a vida como adivinhos e oráculos, é claro. Acho que eles estão é brincando com os outros quase todo o tempo, e tenho certeza que não vou a nenhum deles para interpretarem meus sonhos para mim. Existe uma boa chance de que eles também estejam envolvidos na brincadeira que estão fazendo comigo, então isso seria inútil.

Acho que pode ter alguma coisa a ver com a história da família, mas ainda não entendo de onde vem essa bobagem de “Malkavianos são videntes”. Realmente, esse é muito menos disseminado que o outro rumor, aquele de loucura — ou talvez não, e as pessoas escondam a informação sobre os videntes para mantê-los só para si. Talvez seja por causa daquele tal de Umeda que começou a prever o nascimento da Camarilla, ou algo assim. Pode ter alguma coisa a ver com fisgar a informação na Trama, mas isso é simplesmente ridículo — como se pode fisgar o que se quer em algo que é essen-



BRINCADEIRAS E PRESTÍGIO

Ao contrário da crença popular, o objetivo das brincadeiras dos Malkavianos não é ganhar prestígio dentro do clã. Na verdade, não há garantia de que o arquiteto de uma boa brincadeira vai ganhar qualquer apreciação dos outros. Brincar é parte compulsão e parte exercício intelectual; para os Malkavianos, isso é tão natural quanto ensinar uma criança a ler ou apontar um belo pássaro para um amigo que não o tenha visto. É quase uma maneira de dividir — dividir a habilidade de ver mais do mundo como o que ele realmente é.

Qualquer vampiro que seja uma criatura de hábitos compulsivos é um bom alvo para uma brincadeira; por exemplo, se ele vai sempre caçar num ciclo de três clubes toda sexta-feira, um Malkaviano que o conheça poderia tentar fazer com que seu carro fosse rebocado, barrá-lo na porta de um clube ou quebrar sua rotina de outro modo. Vampiros que têm muita certeza de seus atos também são ótimas vítimas. A exceção é outro Lunático cuja demência o torna mais rígido quanto à ordem; um vampiro desses não merece uma brincadeira, pois ele já vê “alguma coisa além dos muros da caverna,” e seu comportamento é só uma reação à grande realidade que os outros clãs não vêem. É uma lógica distorcida, com certeza, mas nunca alguém acusou os Malkavianos de qualquer outra coisa.

Um lembrete final: Ser um Malkaviano, e brincar com outros de vez em quando, não fornece o equivalente a imunidade diplomática. Existe um acordo não explícito entre os anciões Malkavianos e os dos outros clãs de que há um limite a ser tolerado. Se um idiota decide que é uma boa idéia puxar as calças do príncipe no meio do Elísio, e o príncipe decide se vingar imediatamente, os outros Malkavianos provavelmente não vão mover um dedo em defesa do brincalhão. Até os Lunáticos mais perturbados sabem quando esperar.



cialmente um monte de vozes falando dentro de sua cabeça às vezes? Não é a maldita Internet.

Suponho que existam razões para que sejamos nós, e não os Toreador ou os Tremere. Os Toreador não se concentram o bastante no feio e no quebrado; a pouca Visão que têm é tão seletiva que não é útil. E os Tremere? Suponho que seja mais fácil confiar no "Lunático" mais próximo do que colocar sua fé nas entradas de um gato e alguns símbolos mágicos.

De qualquer modo, tenho de admitir que fico chateado — talvez mais do que LeRoi mereça, *talvez*, mas ele tem de entender que tenho algo a fazer aqui. Acho que foi um pouco de maldade minha falar aquilo sobre vê-lo em sua pira funerária, mas ele vai superar isso.

DESTRUÇÃO DA REALIDADE

Com tudo que Angheliki falou na outra noite, é quase tentador acreditar que as brincadeiras são parte do que dá a nossa família a sua... reputação. Mas as brincadeiras não explicam tudo. Talvez existam mais destruidores da realidade por aí do que eu pensava.

Não, não necessariamente. Não é preciso haver tantos assim para o boato correr — quero dizer, esses malditos Tremere ainda falam o tempo todo dos demônios Salubri, e por acaso *alguém* viu um Salubri nos últimos 200 anos? Se os Salubri são só o equivalente a uma lenda urbana entre vampiros — e se eles tem três olhos, acho difícil levar a história a sério — é possível que o rótulo de "Lunático" tenha saído de histórias de Malkavianos que gostam de deixar outras pessoas enlouquecidas.

Bem motivados eles, preciso reconhecer. Pelo menos se Ringall é um exemplo. Eles *estão* certos quanto a sermos capazes de ver coisas que os mortais e mesmo outros vampiros não são. Porém, eu duvido que a loucura seja o meio de abrir essas portas. Afinal, loucura é uma coisa interna, certo? Não está conectada com forças externas — os loucos humanos não ficam ligados na Teia, certo? — está somente na nossa cabeça. É algo tentando sair de você, não o mundo tentando entrar. Ringall discorda, é claro. E se eu não tivesse tanta certeza, diria que *ele* está louco.

Espere. Temos um problema aqui. A reputação de... loucura, é antiga. Ela teria que ter começado com os anciões, e nunca ouvi falar de um ancião fazendo esse tipo de coisa. Aposto que não significa que eles não fariam. Provavelmente eles fazem do jeito mais lento, com tempo. Se isso for verdade, acho que só os anciões conseguiram perceber isso acontecendo. Então isso faz sentido. Isso *realmente* faz sentido. Talvez eu tenha encontrado a resposta.

ANCIÕES E PROGÊNITOS

Deus, eu não sei *o que* aconteceu com Hoxha essa noite. Que sorte a minha que ele tinha aquele carniçal por perto.

Tudo bem, tenho que me esforçar para dizer, mas honestamente não me lembro de ter encontrado um ancião da fa-

A PERSPECTIVA DOS ANTITRIBU

Estamos divididos, divididos em dois. Existe um grande peso de lealdade filial em nosso peito; pois, afinal, as visões e iluminações não são dadas a nós por nosso pai coletivo Malkav?

E, ainda assim, se ele acordar, o dom que ele nos deu seria retirado de nossas cabeças, voaria de nossas veias. Ele uniria sua consciência, se ergueria de nossos corpos espalhados — mas onde ficaríamos nós? Mesmo se o que eles dizem for verdade, e seu corpo está inteiro e protegido em algum lugar, nós perderíamos parte de nós para alimentar sua atividade.

O dever sagrado que temos, a tarefa de todos os verdadeiros filhos de Malkav, é espalhar sua semente insana tanto quanto possível, entre tantos de nós quanto conseguirmos. Se formos produtivos e se formos fortes, então seremos capazes de espalhar e diluir tanto o seu sangue e a doença, que ele continuará dormindo. Se reduzirmos sua alma a pedaços microscópicos, tão pequenos que possamos vir a ser mestres da infecção em vez de escravos dela, então poderemos devorar sua essência, seu delírio, sua sabedoria, todos os fragmentos de sua divindade que estão em nosso sangue. Existe uma expressão, tão moderna e ainda assim tão acurada, que gostaria que tivesse sido criado antes:

Porções para uma mordida.

Mesmo os nossos filhos perdidos na Camarilla sabem de nosso objetivo e compartilham dele; afinal, porque eles não destróem cada um dos fracos entre eles? Não, eles concordam em manter a linha forte. Para cada tolo, abobado e louco que é condenado à Morte Final, eles Abraçam dois. Isso é sabedoria. Esse é o caminho a ser seguido.

Nós não somos tão diferentes, veja você. Todos somos descendentes de Malkav. E ainda seremos Malkav.

-Drozodny, sacerdote de bando, Malkaviano antitribu

mília que não fosse pelo menos um pouco perturbado. O tempo afeta os mais velhos, eu acho. Talvez não seja tanto insanidade como os outros falam, talvez seja mais senilidade. Ou talvez seja somente pela época na qual eles foram Abraçados. Ou até mesmo uma combinação dos dois.

Eles não se enquadram naquelas coisas de Freud/Jung que eu vi na faculdade. Anos e anos ouvindo outros dizerem que são loucos, sem qualquer termo da psiquiatria moderna — não me espanta que eles estejam distorcidos de tal modo que não me agrada. Se você ouvir os outros, provavelmente você ouvirá comentários sobre os videntes Malkavianos, fingindo que não acreditam nessas histórias mas não conseguindo convencer. Os anciões, é provavelmente daí que a reputação vem. Se você tem a Visão e você convive com ela toda noite por séculos, bem, isso o qualifica como um profeta ou algo assim. Não é de se estranhar que às vezes eles acreditam que suas



visões vêm de Deus ou algum equivalente. O senhor de Angheliki era mais ou menos assim, ou pelo menos ela disse isso. Isso a incomodava um pouco, de qualquer modo.

E existe o Marleybone, o Puritano. Ele tem uma fixação bíblica que realmente incomoda. Ouvi dizer que era a mesma coisa com a maioria dos mais antigos. Isso vem de ter crescido em um tempo no qual a Igreja estava no que você comia, bebia, dormia, respirava; não existia um estudo mostrando que o distúrbio hoje conhecido como personalidades múltiplas não foi registrado até um século atrás? E que antes disso, tudo o que fosse parecido era tachado como "possessão demoníaca."

Uugh. Esqueci do Mantius.

Os ancillae tendem a ser um pouco mais reconhecíveis. Suponho que seja fruto da medicina moderna; eles foram capazes de lidar melhor com a mudança mental de se tornar... *isso*... sem ter que acreditar que as vozes em sua cabeça são demônios ou algo assim. E os ancillae dos outros clãs gostam de citar Jung e Freud quando acham que não estamos ouvindo.

É aqui também, Deus nos ajude, que os assassinos em série começam a aparecer.

Tá bom, eu sei que eles não são uma exclusividade da família. Ouvi a história do Nosferatu coletor de órgãos em Detroit e do Gangrel que fatiava mães solteiras em pedacinhos. Para não falar do Sabá... mas sim, a família teve os seus. Drew está muito perto disso, mas duvido que ele tenha

a *necessidade* de matar — ele não fica procurando oportunidades para isso. Talvez tenha algo a ver com a Revolução Industrial e o que a vida na cidade se tornou; Jack, o Estripador, só apareceu depois de 1800, e ele é o primeiro assassino em série que eu consigo lembrar. Os anciões, quando eles matam — eles simplesmente pensam diferente. Produtos de uma outra época.

Sou completamente contra dar o Abraço a maníacos, mas parece que outros discordam. E, Deus, as histórias estão ficando assustadoras. As cidades são tão grandes e populosas, a TV continua inundando a cabeça dos seres humanos com estresse e superstições que eles não tinham antes, a religião combate a ciência e as pessoas não sabem *em que* acreditam — e é essa a nova geração de vampiros que temos. Com uma overdose de estímulos, com tantas visões diferentes do mundo, às vezes eles simplesmente estouram e começam a fazer seu próprio mundo — coisas que eu jamais podia imaginar. Os mais novos, eles me dão *medo*.

O que é mais engraçado é que o mundo moderno não vê a loucura como uma desvantagem. Está na moda ter um terapeuta. O Prozac vai fazer você se sentir melhor. Não há ênfase em tentar suportar, simplesmente *conviver* com isso. As pessoas estão preferindo admitir que são disfuncionais, reprimidas, oprimidas, quimicamente desbalanceadas — qualquer coisa para transferir a responsabilidade por seus atos para o bode expiatório de ser "um pouco fora do normal." E ficam contentes em tomar qualquer remédio ou fazer qual-



quer tratamento que não necessite de muito esforço delas. Daqui a pouco, as pessoas não vão mais aprender a conviver com nada — somente terão que tomar seus remédios de forma regular.

Eu não. De jeito nenhum. Não sou louco e, de qualquer modo, não seria uma desculpa.

BOLSÕES DE LOUCURA

Juro por Deus, acho que o beco lá fora está falando comigo. Não há ninguém lá, e observei tão bem que vi uma formiga urinando do outro lado. Talvez sejam fantasmas; dizem que nós os ouvimos de vez em quando. Nós os Vampiros. Não Malkavianos. Não somos uma espécie diferente de vampiros. Não como os Nosferatu.

Talvez eu não esteja inventando isso. Pack gostava de falar sobre como a doença de Malkav transcendia não só a distância e os corpos, mas mesmo o sangue. Ele dizia que ela podia penetrar numa casa, uma rua, uma cidade — que se acumulava em alguns lugares que tinham as marcas psíquicas necessárias. Como a água descendo a montanha.

Casa da Colina. De pé, sozinha, insana. Não me agrada esse pensamento.

Agora tenho que imaginar como seria esse lugar. Já ouvi falar do Poço de Mirth, mas presumi que suas águas causavam alucinações por causa de algum componente químico, embora isso não explique porque os primos alemães o consideravam quase que sagrado. Talvez eles saibam de algo não sei; talvez a água seja só parte da resposta.

Será que um lugar como esse, um lugar louco, será que ele beberia sangue que fosse derramado lá, se enchendo de poder de vitae? Será que ele precisaria? Como seu poder irradiaria seus delírios? Quero dizer, aquela rua de Paris para onde eu arrastei aquelas crianças e —

...

Eu estou lembrando disso?

TRADIÇÕES DO CLÃ

Apunhalando o coração do clã de novo. Fitzgerald, o bastardo, continua escondendo as respostas. Todo mundo está em alguma espécie de jogo gigante, mas não consigo descobrir qual o objetivo.

Tem tudo a ver com as ferramentas. A metodologia. Pensei que não tivesse importância, mas mudei de idéia. Agora. Eles têm objetivos. É claro que têm, todos temos, mas existem alguns padrões. Sempre os padrões.

Infecção. Eles gostam de usar essa palavra. É como se estivéssemos fazendo uma brincadeira mórbida com o resto do mundo. Como se quiséssemos ser o cara que rabisca “Bem-vindo ao Mundo da AIDS” no espelho do banheiro de alguém com quem você ficou ou algo assim. Parece uma brincadeira bem juvenil se você pensar bem. Mas quase todo mundo que conheço é esperto demais para cair nessa de “Abraçar todo mundo até que o mundo esteja cheio de vampiros e nós não tenhamos mais o que comer.” Drew. O bastardo. É isso que ele propõe.

O que mais? *Anarquia.* Sem governo, sem Sabá nem Camilla ou qualquer outra coisa. Autogoverno para cada vampiro do mundo. Só que isso é muito mais complicado do que esses adolescentes anarquistas consideram como metodologia apropriada.

E a destruição de tudo o que é sagrado — qual o nome — *Iconoclastas.* Despedaçar os tesouros das pessoas e forçá-las a procurar entre os pedaços o que realmente importa. Os enganadores se unem aqui, sob esse papel. Pearl. Ela é um desses. Ela está aqui para destruir.

E isso leva à *Illuminação.* A necessidade de ensinar. De abrir as portas da mente. Ringall, é isso que ele quer. E muitos outros com ele. Eles não desejam *me iluminar*, porém. Eles não querem me dizer a verdade. O que os faz pensar que de algum modo eu sei, só porque tenho o sangue da família?

Tantos primos, avós, tios e tias — tantas percepções e verdades. Deus, devo estar flutuando na Rede, não devo ter notado... tantas idéias, tantas tradições, tantos objetivos...

Calma. O que mais está lá? Sobre Rosegarden...? Sim... *Desapego.* Isso. Use os bens materiais, não deixe que eles o usem. Não fique apegado. Nem um pouco apegado. Recue. Quebre as correntes do corpo, da carne, de viver ou morrer. Você não pode transcender se estiver ligado às coisas; você não pode se tornar o nada também.

Lampejos. Vejo as divisões. Marleybone — ele defende a *Conexão Divina.* Ele e seus tios, tias e primos como ele encontram uma ligação entre eles e o sublime. Os anciões pedem para ser escolhidos, os jovens querem ser quem vai escolher.

Eu entendo demais...

Não consigo me desligar. É outra armadilha. *Ignorância.* Se decidir ignorar o que aprendi, me uno a esses. Psicóticos zen. Rejeição do pensamento e raciocínio, nada mais além de ação física. Malkavianos no piloto automático. Aterrorizante. Sem culpa, sem vergonha — sem escolha. Você não pode ser punido por suas escolhas, pois você não escolheu, só agiu. Não podem culpar seus reflexos. Sem idéias.

Nihilismo. A fronteira final. Posso senti-los lá fora. Não ouso tentar alcançá-los; são tão frios que meus dedos congelariam e cairiam. São os corvos esperando a Gehenna, os cães de guarda nos portões. Tantos mais nesses últimos anos antes do fim de tudo; eles devem sentir o fim que se aproxima, e se entregam a ele. A maioria bem jovem, mais jovem que eu; os anciões, porém, os que estão esperando há séculos e séculos, e estavam afiando seus dentes, eles estão começando a se mexer...

Vamos, pense! Onde tudo isso se encaixa? Qual é meu objetivo?

A VERDADEIRA TRADIÇÃO DO CLÃ

Tradições são legais, mas você realmente não precisa ter nenhuma.



SALVAÇÃO

É possível? Eu procurei tantas coisas. Encontrei tanto. Descobri que não sou completo. Não, eu *sou* completo! Mas me sinto tão fraco.

Não sei como classificar esses rumores de redenção. Quero dizer, você os ouve pela primeira vez e você quer acreditar neles. Então, depois, quando você já ouviu outras loucuras — não, não use essa palavra, não são necessariamente loucuras — mas quando você já ouviu algumas das teorias que se espalham entre a família, e algumas das piadas, você aprende a não acreditar muito em boatos.

Mas a palavra. O nome. Ele soa, e ele soa *bem* — como se já o tivesse ouvido antes. *Golconda*.

Isso vai acabar com a infecção, eles dizem. Se você se libertar da Fome, você se liberta das necessidades que sua mente coloca para você. (Quem são *eles*? Não tenho certeza. Vozes na Rede.)

Todos os poderes da Visão e a habilidade de captá-la toda de uma só vez. A capacidade de encarar o sol sem piscar.

Eu juro, eu gostaria de poder acreditar nisso agora.

O MUNDO LÁ FORA

Vinte anos morto. *Vinte*. Tenho certeza disso. É a Visão, é isso que está me dando problemas. Posso ver texturas — não podia antes. Sou quase capaz de adivinhar as cores com meus olhos fechados, só tocando as superfícies e sentindo quanto calor elas refletem. Viver — opa, palavra errada — com esse tipo de percepção é o que me faz lembrar de coisas que não haveria como eu me lembrar. Uma imaginação hiperativa. Como sonhos —

NÃO. Não posso pensar assim. Não sonho quando estou acordado. Não tenho alucinações.

Estou morto há somente vinte anos. Só posso me lembrar de 20 anos sem dias e 31 anos cheios de luz do sol antes deles. Não há como eu me lembrar do século XIX, ou qualquer época anterior. É minha imaginação.

Veja só. Estou racionalizando. Não acredito em tudo o que digo, acredito? Não. Não quero acreditar que sou louco, mas ainda penso nisso. É um bom sinal, pensar. Pensar se sou louco ou não. Por direito, isso devia significar que *sou* sâo.

Mas elas não são só memórias.

ASSAMITAS

Ouça-me, criança. Aqui vai um segredo. De graça.

Veja você, Assam, Hakeem ou Mustafá, ou seja lá como aqueles demônios sanguinários chamem seu pai primordial, ele é um deus desmembrado também. Como Malkav, ele foi cortado em pedaços e espalhado pela boca de seus jovens. A mesma coisa. Só que — e esse “só” você deve observar, meu caro — Assam não parou na mente de seus descendentes.

Para onde ele foi? Bem, do que um Assamita mais gosta? Aprenda isso e você entenderá onde seu ancestral está.

Por isso que eles não são mais os monstros que já foram. Ele está neles, assim como Malkav está em nós. E eu terei pena de nós quando os Assamitas começarem a regurgitar

seu pai-deus em um lugar comum de modo que ele possa vir a se erguer na noite mais uma vez.

BRUJAH

Bons animais os Brujah. Bons animais. Não são gado, de modo algum; nem lobos ou gatos. Cães. Cães raivosos, mas espertos. Eles podem ver você pegando sua chave e saber que você vai abrir a porta. Podem observá-lo destrancar a porta e girar a maçaneta, e entenderão o que você está fazendo. Mas jamais pensarão em girar a maçaneta eles mesmos. E provavelmente não têm dedos para isso, também.

Nós talvez fôssemos capazes de dar dedos a eles, mas teríamos problemas com os outros animais por causa disso.

Isso está me deixando com medo. Por que isso está vindo para mim?

CAITIFF

Acho que devemos começar uma coleção, e acho que deveríamos colecionar Caitiff.

Eles são crus, ainda não tomaram forma; estão intocados pelas Tradições, pelas correntes do sangue. Não têm confiança, nem preconceito. Eles sabem que são ignorantes. Eles têm necessidades.

SEGUIDORES DE SET

Encontre um Setita e você verá um vampiro com um ótimo olho para oportunidades. Encontre dois, e você verá uma parceria no vício. Mas olhe para todos eles, toda a linhagem, e o que você verá?

Nós.

Fé, loucura, a mesma coisa. Por uma boa razão, uma razão muito boa. Lembre-se: Entre sua morte e renascimento, enquanto você flutuava no nada, o sangue de Malkav o chamou. Você olhou para ver de onde vinha a voz. Para fazer uma metáfora simples, quando outros vampiros ainda apertavam seus olhos, se recusando a ver o que existia entre os mundos, você olhou para a esquerda, e viu.

Agora entenda, quando um Setita atravessa, o sangue de Set o chama. O não completamente morto, mas ainda não morto-vivo ouve a voz e olha para a direita.

E vê.

Lembre-se disso. Nenhuma linhagem nos entende melhor e a nossas visões que os Seguidores de Set, e nenhum clã consegue manter o coração de seu conhecimento tão secreto, escondido sob vários níveis de propaganda e desprezo vestidos como capas. Eles são os grandes conspiradores, mesmo que jamais admitam isso. Além disso, eles ficam... irritados se você menciona isso, então lembre-se de não o fazer.

GANGREL

Um bando de pré-adolescentes. Passeando com suas jaquetas de couro, legais demais para falar com qualquer outro. Legais demais para se preocupar. E se você não lhes dá atenção bastante, eles começam um show e batem o pé, ficam emburrados, tentando nos convencer que não precisam de nós, que eles são tão grandes, fortes e legais que não precisam de ninguém. E continuam olhando por sobre os ombros enquanto saem, mas só olhadelas para você não notar.



O que eles querem é que corramos atrás deles como garotas, dependurando-nos em sua manga enquanto lágrimas escorrem em nossas faces, implorando para que eles voltem, dizendo que se eles voltarem nós não os ignoraremos mais, que sempre seremos bonzinhos e verdadeiros.

Eles que se explodam.

GIOVANNI

Filhos de um deus morto. Comedores de mortos, de mortos que comiam cadáveres. Filhos da podridão. Eles passaram tempo demais mortos, mortos como pedras.

Os cadáveres têm medo? Deveriam ter. As pessoas do outro lado, aquelas pessoas que eles só deixam entrar quando querem, estão batendo forte no vidro. Eu os ouço batendo no vidro. Eu ouço o vidro rachar. Acho que eles estão entrando.

Os Giovanni deviam ter medo. O vidro está se rompendo. E as pessoas do outro lado os odeiam.

LA SOMBRA

Eles não sabem. Eles realmente não sabem.

Só posso achar que eles pensam que estão com o controle. Eles fazem um gesto, o Vácuo se move naquela direção, eles presumem que estão dando ordens.

Acho que a hiena pensa que ordena ao leão que mate a presa e a coma, só para que ela possa pegar os restos. Ela provavelmente gosta de pensar que o leão está obedecendo suas ordens.

É assim com os Lasombra. Cordões ligam suas mãos à escuridão, e eles acreditam que são eles que a estão controlando.

NOSFERATU

É difícil não gostar dos Nosferatu. Apesar de toda sua habilidade em se esconder e espionar, eles são tão completamente sinceros. Os mais novos me tratam com uma pena que não mereço, os anciões me tratam com respeito. Fazemos um joguinho juntos, um joguinho de conspiração. Não foi idéia minha, nem deles, começar com isso, mas como os outros gostavam de deixar-nos ambos de lado, começamos isso para ter alguma coisa para fazer.

É particularmente interessante quando eles tentam me seguir quando pensam que não os estou vendo, como se eu fosse deixar alguma coisa cair ou mostrar minha canela quando pulo uma poça de lama ou algo assim. Eles ficam muito magoados quando eu os noto, então normalmente finto que eles não estão lá.

Eles são um pouco apegados demais a sua carne, porém. É vaidade deles ficar se desfigurando assim. Talvez algum dia eles acabem por se chatear com essas mortificações e então poderemos conversar como adultos.

RAVNOS

Eu segurei a mão de Delizbieta enquanto ela morria.

Pobre criança. Seus únicos crimes eram ser descendente de um monstro que já tinha se tornado vazio há muito tempo e ser ignorante. Quando ele acordou, ela não estava preparada.

Deveria ter tentado alcançá-la antes. Se ela estivesse preparada, ela poderia ter sobrevivido. Mas ela não pôde suportar a dor das mentes partidas de seu clã. Ela não estava acostumada a isso.





A cruz está quebrada agora. A décima cabeça do demônio foi cortada. O demônio rei perdeu sua vida, e Golden Lanka caiu e foi queimada.

Cuidado. Cuidado. O destino de Delizbieta é o meu próprio. Temos que estar preparados — não podemos estar preparados — temos que estar preparados, ou morreremos por eles novamente.

TOREADOR

Se você tentar, não é difícil entender a obsessão dos Toreador. Acho — eles também têm a Visão, mesmo que suas lentes sejam mais fragmentadas. Eles vêem além dos sentidos humanos; eles passam seus dedos na trama que tantos outros ignoram cegamente. Até mesmo suas danças e jogos sociais — esses traçam uma padrão maior, o símbolo de sua própria identidade. Eles sabem quem são.

Infelizmente, sua falha está em sua fraqueza; um Toreador preferiria cortar sua própria carne que destruir uma parte bela da trama. Eles conseguem enxergar além da Mentira, mas tantos preferem a beleza da Mentira às coisas, feias ou não, que ficam atrás das paredes de papel da percepção.

Eu amei um Toreador uma vez, ardenteamente. Eu o amava porque ele podia falar comigo, porque ele entendia as compulsões que a Visão traz.

De todas as coisas que feneceram e se quebraram por ficar perto de minha forma amaldiçoada, é dele que mais tenho saudade.

TREMERE

Os feiticeiros estão semi-acordados. Ele esticam seus dedos de criança, sentindo a textura das coisas. Eles tocam, provam e cheiram as coisas do mundo, procurando as conexões. Eles vêem que a Lua muda, que as marés mudam, que o sangue das mulheres muda, e enxergam um padrão. Eles vêem a nova e brilhante estrela que cintila no céu e o sangue que derrama no concreto, e enxergam um padrão. Eles acreditam que todas as coisas estão conectadas.

É aí que eles estão aquém de nós. Eles acreditam. Eles não sabem. Ainda.

Vigie os Tremere. Eles não enxergam tão longe quanto nós, mas eles vêem coisas que estão tão próximas que podemos não notar. Vigie-os, e ouça o que eles acreditam que aprenderam. Pode ser que eles venham nos notar a imitá-los — e então podem ficar sábios o bastante para nos imitar.

Eles estão muito próximos.

TZIMISCE

Doentes. Imundas, doentes, coisas rastejantes. Empestados com a infecção da carne. Nojentos. Sujos. Doentes. Feridas abertas. Corte-os fora. Corte seus corpos antes que se percam na carne.

Não. Não toque sua carne. Deixe-os apodrecer em suas prisões. Não os toque, essa criaturas sujas. Mantenha distância deles. Eles partilham a infecção deles. Eles pensam que removeram seu câncer, mas ele cresce. Cresce dentro deles. Esperam até que a Gehenna chegue para comer sua carne. Para consumir a carne corrompida e mal cheirosa.

SERÁ QUE ELES NÃO ENXERGAM?

VENTRUE

Eles se assentam em tronos porque os tronos têm espinhos. Ganchos e arames saem da cadeira e penetram suas carnes, e nenhum deles vai ceder seu lugar. Se algum o fizesse, então os espinhos reteriam sua carne, e ele ficaria nu — e eles não temem que outros os vejam nus tanto quanto temem ver a si mesmos desmascarados.

Mesmo quando um trono está vago, seus ganchos, pontas e lâminas reluzindo com pedaços do último rei, os Ventrue vão competir pela cadeira vazia. "Somos os melhores," eles dizem. "Nós podemos governar vocês. Nós podemos protegê-los do Sabá e dos Lupinos. Nós podemos tornar as coisas mais seguras para todos vocês."

Não sei como eles podem me proteger se não conseguem nem mesmo proteger a si mesmos da cadeira.

LUPINOS

O que foi essa última coisa? Lupinos... Isso significa algum tipo de lobis... os... oh Jesus, é... eu... hrrk — AAH! Hnnnggggh...

...eles são os Lilin, os monstros gerados por uma mãe raivosa e os demônios do campo! Eles vêm nos destruir...

...meus braços! Meus braços! Por favor, me poupe! Por favor...

...tolos, todos eles... deveriam saber que se você constrói um muro, alguma coisa do outro lado vai querer derrubá-lo...

...AA-ANG! SYKORA! Do oeste ele se ergue, dos mares de corpos, o Waksha-water... envolto em preto, vestido de violeta! AA-ANG! Mestre de todo o profano! SYKORA!

...você pode ouvi-los rastejando sob a terra; você pode ouvi-los arranhando a porta, andando no teto. Eles estão em volta de nós. Eles querem nos matar. Oh Deus, porque eu estou aqui fora onde eles podem me encontrar?...

...Daisy? Henry? Não me abandonem. Não saiam. Por favor — NÃO SAIAM! NÃO VÃO —

...hhh...hkkh. Guh. Ufa. Deus. Se essas são as cicatrizes que eles deixam na Trama, como seria encontrar realmente um desses monstros?

MAGOS

Nunca dê ouvidos às arengas de um idiota. Só vai servir para deixá-lo nervoso. Estúpida, vaca estúpida, ou boi, touro, o que for. Não são diferentes do resto do gado. Tão convencidos de que a realidade é algo que se pode tocar, torcer e moldar como argila. Idiotas!

Entenderam tudo ao contrário. Tão prontos a aceitar que a realidade é aquilo que os outros dizem que é — pior, pior que isso! Estúpidos!

A realidade é imutável. Não existe mudança na realidade, só uma mudança em sua percepção. Mova sua mão o quanto quiser na frente do espelho — você não está movendo o espelho. Você não está nem mesmo movendo uma mão de verdade além da sua. Você só está engolindo o que o espelho lhe diz.

Quebre o espelho. Quebre o espelho, idiota. Você nunca vai chegar a lugar nenhum se pensa que mover o reflexo de um lado para o outro vai mudar alguma coisa. Você não pode mudar o reflexo.

Olhe além do espelho. Olhe o que o mundo é.



FANTASMAS

Os mortos já começaram a se erguer das fendas da terra?

Não consigo ver, mas tenho a certeza de que a essa altura eles já devem ter começado a se levantar. Eu tive... visões, a muito tempo atrás. Você pode me dizer se eles já se ergueram de seus túmulos?

Uma vez, eu conheci uma mulher morta. Ela era tão tristonha e tão translúcida, que pensei que se tremesse quando ela me tocasse seus dedos se partiriam e sumiriam. Ela estava sendo caçada, e eu podia sentir seus perseguidores — podia sentir o cheiro da obsessão deles. Os mortos são obcecados, você sabe. Eles esqueceram tudo que sabiam, perderam seu senso de perspectiva — só a obsessão importa.

Conheci uma mulher morta. Ela não me contou nada das fogueiras que queimam no inferno, mesmo quando eu perguntei sobre elas, quando eu disse que as via queimando.

Isso foi há tanto tempo.

Agora, até mesmo minha memória me engana. Não consigo ouvir sua voz — o que ouço é um uivo, um uivo tão alto que me ensurdece, faz com que eu queira me esconder. As vozes são muito altas; ela deve ter sido despedaçada, evapora da, apagada pela força deles. Certamente o uivo já partiu a terra; certamente os mortos estão caminhando de novo.

Você tem certeza que não pode me dizer? Eu quero saber...

FADAS

Elas se foram. E nós não podemos, jamais poderemos, segui-las.

CAÇADORES

Deus, para onde esse vai mundo? LeRoi está morto, e quem fez isso foi um mero funcionário do escritório com uma lata de querosene e um fósforo! Ele simplesmente ficou lá olhando enquanto o corpo queimava; ele deveria ter fugido muito antes de eu chegar lá. Não faz sentido. Em que ele pensava?

Ãän... eu estava tentando esquecer? Alguma coisa... alguma coisa flutuava sobre seu ombro. O que era aquilo? As criaturas do lado invisível das coisas estão atravessando para o lado das coisas tridimensionais?

Ou será que eu só estava tendo alucinações?

Droga! Deve ter sido uma noite realmente horrível se acho que ver coisas que não estavam lá seria o menor dos males.

E... espere... LeRoi morreu há mais de um mês...

O ELEMENTO HUMANO

Perdi cinco horas esta noite. Tem uma mala cheia de dinheiro no meu porta malás. Eu juro, eu realmente preciso falar com alguém que *não* seja da família, mas quem eu poderia encontrar que entenderia?

Eu... nós... a família, nem sempre somos muito bons com humanos. Não podemos nem mesmo falar como iguais com os outros, os de fora, os... (não diga os não infectados, não diga, não) ... os outros clãs. As outras famílias. Eles nos tratam como párias, e então fingem ignorar coisas que estão





acontecendo na frente deles só para nos fazer pensar que estamos tendo alucinações.

E os humanos? É ainda mais difícil.

Quero dizer, eu tive uma família. Uma família de verdade, por nascimento, não essa paternidade líquida. Eu sei que tive uma família. Perdi as fotos muito tempo atrás, tem umas pessoas estranhas na casa onde costumávamos viver, e eu mudei de nome tantas vezes que não consigo me lembrar onde dei-xei meus documentos de verdade, mas isso não quer dizer que não existo.

E eu ainda tenho... bem, amigos pode não ser a melhor palavra, mas tenho muitos conhecidos. Tenho que manter um pouco de distância. Eles sentem que há alguma coisa errada comigo, posso notar; é o modo como eles olham para mim quando estão imóveis, como um coelho que acha que se ele não se mexer a cobra talvez não o veja. Mas é uma coisa de vampiro, eu acho, apesar de não saber como pessoas como a Carmelita conseguem evitar essa reação de presa/predador. Deve ser algum segredo de Toreador; seja lá o que for, ela é boa, porque eu nunca a vi se esforçar para evitar a projeção "aqui estou eu... e vou matar você" que, aparentemente, o resto de nós emite. Nem mesmo um pouquinho.

Mas sim, eu tenho conhecidos. Eu ainda falo com pessoas, mesmo que elas prestem um pouco de atenção demais em mim. E não sou só eu. Veja Reeve; ela está em tantos círculos sociais que a princípio os outros chegam a pensar que ela é uma Toreador. Pack mantém uma namorada, ou cinco; não como se ele fosse mórmôn ou algo assim, ele simplesmente quer ter certeza de ter em quem se apoiar, porque é difícil manter as pessoas perto de você sem destruir a vida delas. É mais difícil ainda se você nem mesmo está vivo.

Bem, existem... opções, é claro. Eu não mantenho um carniçal, e nunca tive um. Rosegarden mantém quantos? Nove deles? Ela gosta de ser cuidada. Ou, pelo menos, é o que ela diz, apesar de não precisar nem um pouco de cuidados, a psicótica — *Não*. Não diga psicótica. Não seja obsessivo.

Carniçais. Certo. Você não pensaria que as pessoas gostariam de estar perto de nós, mas elas gostam e nem sempre é o sangue que faz a ligação. Algumas vezes é a síndrome do cachorro escorraçado; toda a vergonha e culpa que eles sentem, e eles sentem de algum modo que nós vamos dificultar suas vidas, e eles desejam isso. As mulheres do Pack são assim — bem, ou isso ou elas são atraídas por sua aura. Ele tende a projetar a imagem do "bastardo perigoso." Assim como Reeve, Pearl, Fitzgerald (maldito Fitzgerald, me colocou nessa busca maldita, me fazendo remexer em toda essa maldita história da família) — eles são todos perigosos. Você não precisa da Visão para sentir as pontas afiadas que os cercam, e algumas pessoas procuram isso. Algumas pessoas querem se cortar. A Pearl está certa. As pessoas podem ser como gado algumas vezes.

Não, cale a boca. Onde você estava? Carniçais. Não desejo um; me mudo demais. Um nova cidade mais ou menos a cada mês, ao menos quando não estou nesta busca. Mas, de novo, eu sou um tipo de exceção em várias coisas. Eu... tenho esses lampejos de memória, como se me lembrasse de uns

caras que faziam... mas isso é parte dos sonhos, e acho que posso estar captando isso pelas... ligações.

Mas carniçais são... populares entre o resto de nós. Somos uma família que gosta de adotar. Algumas vezes o seu servo acaba herdando a mansão; outras vezes ele é quase membro da família. É claro, Drew é um exemplo do outro lado da coisa — tenho pena dos pobres bastardos que mancam de volta para o lado dele. Você pensaria que os que sobrevivem aprenderiam alguma coisa, mas eles nunca aprendem. Realmente nunca aprendem.

ONDE OS MALKAVIANOS ESTÃO

Santo Deus. Eu não devia ter olhado aquele calendário. Não me lembro de dias, *semanas* da minha vida. (Vida?) Talvez sejam todas essas viagens. Nós não deveríamos viajar tanto de cidade em cidade. Não faça isso. Lupinos. Tradições. Talvez seja esse o efeito da diferença de fuso horário em vampiros. Talvez você durma demais se viajar como eu faço. E talvez você não fique com fome se você... não, *não é isso!*

Onde eu *estive* todo esse tempo?

Tudo bem. Uma coisa por vez. Estados Unidos. Muitas cidades lá. Muitos Malkavianos também. Tantas pessoas, tentando ir para os Estados Unidos e manter sua cultura, rejeitar sua cultura, manter tradições familiares, quebrar tradições familiares — é uma bagunça. Cidades sem controle; pessoas trocando seu senso de identidade por aquilo que a TV mostra. Uma colméia. Cheia de pessoas, e de nós. Pelo que os outros dizem, os anciões tendem a se concentrar na Nova Inglaterra — não sei o que tem lá que eles acham tão importante. Os Roídos, é para lá que eles são enviados. Os Roídos americanos, quero dizer. Existem príncipes entre a família por lá. É um bom lugar para um primo ser um príncipe, porque as cidades cresceram e começam a apodrecer por dentro, e algumas se acabam muito rápido. Existem arcebispos na família lá também; ouvi o Chamado pulsar em Miami vindo de milhares de quilômetros, portanto deve haver alguma coisa acontecendo por lá a favor de Contreraz. Sim, os Estados Unidos são um bom lugar para viver se você é da família. É fácil se enquadrar lá, não importa o quanto seus parentes sejam estranhos.

Europa. Já fui à Europa. Grande reuniões — mais comuns na Europa do que em qualquer outro lugar, e em locais variados. Nos jardins de St. Mary ou Bicetre; em Viena, à sombra da Torre dos Lunáticos; Marselha, nas ruínas do portão da Biblioteca de Valentinus; na velha Charenton; até mesmo em Thorns. Muitos lugares na Europa são quase sagrados para os primos europeus, e mesmo para todos nós. Os outros são supersticiosos e não permitem que membros da família atinjam posições de muito poder lá, mas existem umas poucas cidades com algum primo no comando, como em Ravenna. A Europa é boa para nós. As linhas — bem espaçadas, mas



fortes como aço. Os outros mantêm distância, mas estendem uma mão protetora sobre nós. Eles não querem que nos voltemos contra eles.

Africa... não. Ouvi dizer que algumas vezes o Chamado vem de lá, mas é fraco — provavelmente existem muito poucos de nós lá para amplificá-lo. Eu tenho... medo de ir à África, mas não sei bem porquê.

Não, não a África. Eu preferiria ir ao México, e é uma pena. Os primos lá — não há nada que os controle. Eles correm livres, mais livres que seria de esperar em uma cidade do Sabá. As coisas que ouvi por trás do discurso da Pearl... elas se incendeiam quando penso no México. E pressinto que existe algo mais antigo lá também, algo antigo e odioso. Talvez existam mais poças de loucura no solo; talvez seja um desses lugares que enlouqueceu.

Mais para o sul, para a América do Sul? Humm. Não é bem um território da família. Algumas vezes ouço ecos do sangue antigo derramado, e de fogo — mas é tudo muito velho e apagado. O Chamado não vem muito da América do Sul; rumores tanto da Camarilla quanto do Sabá dizem que alguns avós decidiram se estabelecer por lá. Não sobra muito espaço para novatos dominarem algum território.

Índia. É lá que eles estão combatendo por território, em todas as cidades que perderam seus príncipes na Semana dos Pesadelos. Eu sei que nunca estive lá. O Chamado foi emitido — não o ouvi daqui, mas conheço pessoas na Europa que ouviram. Deve ser um pesadelo se Malkavianos estão se dirigindo para lá de milhares de quilômetros de distância. Acho que Vasantasena está voltando para lá também — apesar de não saber *por que* penso isso. Não sei nem mesmo quem ela é. Me lembro de seu rosto, mas...

Ásia. Não. Fique *longe* da Ásia. Aquela realidade não pertence a nós. Ela está sendo moldada, dobrada, *devorada*...

Austrália... muitos fantasmas por lá. Muito sangue derramado. Uma loucura estranha fermenta nas cidades de lá, e ela vem do Agreste, eu acho. Quando eu... fui eu? Outra pessoa? Quando eu fui lá, não conseguia dormir tranqüilamente nem mesmo por uma hora. Os sonhos, incontáveis sonhos, sempre batendo dentro de meu crânio — não existe isso de um cochilo matinal tranqüilo na Austrália. Outros vampiros podem sobreviver bem lá, mas para nós que temos a Visão, nós da família, é mais difícil. Ouvi até mesmo uma coisa que parecia um Chamado lá, mas não estava certo. Era como se alguma coisa estivesse tentando imitar o Chamado, para me atrair para ela, mas *não* era alguém da família. Tenho certeza. Alguma coisa muito real vive nos sonhos lá. Imagino o que aconteceria se eu começasse a sonhar acordado lá, como aqueles que...

Deus. Oh, Deus. Eu não posso ter estado em todos esses lugares. Não posso ter todas essas lembranças. Algumas coisa está acontecendo aqui.

Estariam eles me alimentando com essas memórias? A culpa é do Pack? Do Fitzgerald? De Rosegarden? De onde isso está vindo?

* * *

Oh, Deus. Falta uma hora para o amanhecer, e a última vez que me lembro de estar acordado foi dez dias atrás. Acabei de *acordar*. Não sei onde estou — não reconheço essa mobília, nem esse quarto. Não sei quem é essa mulher no chão.

Tenho que ir embora e me esconder. O sol já vai nascer.

Mas tenho medo. Se voltar a dormir, posso nunca mais acordar de novo. Não quero voltar para a escuridão para sempre.

Por favor, seja lá quem você for. Por favor pare de fazer isso comigo. Por favor, me deixe ficar acordado, ver meus amigos, beber quando sentir sede e fazer o que preciso fazer. Só para continuar meu caminho, só isso. Eu não mereço isso. Eu sou tão jovem.

Por favor. Não me faça dormir de novo.

Por favor.

A ANATOMIA DA LOUCURA

Os Malkavianos são um clã muito incompreendido e, em parte, isso acontece porque as pessoas acreditam que se você já viu um Lunático, já viu todos. Isso não é verdade, é claro — o psicopata assassino não representa o cientista obsessivo, e *este* não reflete a artista sonhadora, e *ela* só se parece com o ancião religioso no sangue.

É isso que torna os Malkavianos tão difíceis de definir — e de representar também. Retratar de forma verossímil alguém que seja convincentemente instável e, ao mesmo tempo, representar uma loucura tão debilitante ou agravante que as pessoas ficam imaginando como esse Lunático ainda não morreu é um exercício difícil de equilíbrio. Obviamente, só Malkavianos funcionais sobrevivem à criação; mas, ao mesmo tempo, todos são distorcidos de algum modo. E, visto que isso é um jogo de representação, as perturbações de um personagem Malkaviano têm de ser não apenas verossímeis, como também passíveis de representação. Ninguém se preocuparia com um Malkaviano que pensa que a Terra é plana — isso não tem nada a ver com os temas relativos a Vampiro. Então, com tudo isso em mente, como você representa um vampiro insano de um modo que satisfaça a você, aos outros jogadores e ao Narrador?

A REALIDADE

Não existe uma causa única para a desordem mental. Muitas delas têm causas biológicas, seja por desequilíbrio químico, anormalidades do cérebro, idade, ferimentos, uso de drogas ou doença. A hereditariedade pode influir, assim como o acaso. Obviamente, desordens desse tipo não podem ser tratadas somente no nível psicológico; para obter melhoria, muitas vezes são necessários remédios e outros tratamentos.

Por outro lado, muitos distúrbios têm suas raízes em influências externas. Alguns são ligados quase exclusivamente ao ambiente externo — em geral, desencadeados por experiências traumáticas, como abuso sexual. Na verdade, os ci-



tistas acreditavam que todos os distúrbios mentais advinham de influências externas, e só recentemente ficou reconhecido que causas orgânicas e hereditárias também têm seu papel.

Tecnicamente, as perturbações mentais abrangem desde pequenos distúrbios relativos à ansiedade, passando por doenças mais sérias como o autismo e até mesmo distúrbios completamente incapacitantes como a catatonia. São variáveis demais para serem colocadas aqui, mas é importante entender a dimensão da psicopatologia.

REPRESENTANDO UM LUNÁTICO

É claro que, quando você está representando um personagem, particularmente um vampiro, o realismo tem que ficar subordinado ao drama e à história. A escolha e representação de uma perturbação não deve se basear no "que é mais provável" — deve depender do que é mais apropriado.

Em primeiro lugar, existem muitos distúrbios mentais que são simplesmente impossíveis de incluir no jogo; delírio, demência, catatonia e outras coisas do tipo não dão espaço para a criação de um personagem que seja funcional. (E o que é pior, do ponto de vista do cenário, o senhor daquele personagem poderia vir a encarar sua criação como mal produzida e começaria de novo — depois de dar cabo do material defeituoso, naturalmente.) Os distúrbios psicossexuais também são inadequados, tanto porque é muito fácil que isso venha a incomodar aos outros jogadores, como porque os Malkavianos, assim como a maioria dos vampiros, não têm quase nenhum desejo sexual como nós o entendemos. (É claro que alguns grupos podem se sair muito bem com esses tipos de perturbações no jogo — se for seu caso, use-os sem problemas.) Finalmente, alguns distúrbios simplesmente não têm impacto bastante. Uma fobia ao número 13 ou a árvores é tecnicamente aceitável, mas simplesmente não tem muito lugar em uma história de horror.

Naturalmente, poucos Malkavianos se vêem como "loucos", assim como poucos anciões de qualquer clã — não importa sua crueldade — se consideram "maus". Muitos membros do clã reconhecem que estão um pouco distantes daquilo que os seres humanos, e a maioria da sociedade dos vampiros, considera "normal". Porém, eles pressupõem que isso seja consequência deles possuírem uma... compreensão diferente do mundo e de tudo que ele contém, não de uma doença. Alguns até aceitam o fato de que essa sua perspectiva será caracterizada como loucura pelos outros, mas também tendem a considerar-se os únicos que enxergam e pensam claramente; é o resto do mundo que vive uma mentira.

(Ironicamente, alguns Malkavianos reconhecem que existe uma certa quantidade de loucura na linhagem, sobretudo no que se refere aos Matusaléns. Umas poucas lendas do clã dizem — com certa razão — que o poder e a visão de Malkav eram tão grandes que, quando ele gerava descendentes, suas mentes se deterioravam com a experiência. Só a contínua dissolução do sangue de Malkav e das visões que o acompanham permite que as gerações mais recentes sejam Abraçadas e consigam "manter sua sanidade" — ou pelo menos é isso que se pode pensar.)

É importante entender que a realidade de um Malkaviano é contextual: esse é o coração de sua insanidade. Não se pode classificar a ilusão de um esquizofrênico como um caso de fé ou crença; ele não *acha* que ele precisa arrancar os olhos de suas vítimas para que elas não sejam capazes de controlá-lo, ele *sabe* que isso é verdade. No contexto da loucura de um Malkaviano, a realidade é diferente. A realidade é *diferente* para eles porque eles a observam através de lentes partidas. Por isso, é bom evitar a palavra "acredito," tanto para descrever o personagem quanto para representá-lo. Tente evitar dizer coisas como "Meu Malkaviano acredita que o mundo é o corpo de Deus que está apodrecendo," diga algo como "Meu Malkaviano vê a podridão do mundo e sabe que todo o planeta é o corpo de Deus." Mesmo uma pequena mudança como essa fará maravilhas para demonstrar a convicção do personagem para os outros jogadores.

Além disso, também é bom evitar discutir sua perturbação com os outros personagens, a menos que isso seja absolutamente necessário. Deixe-os descobrir por si, no decorrer do jogo. Não se esqueça, porém, de um detalhe importante: mesmo que você não explique aos seus companheiros de jogo qual o tipo de loucura que acomete o seu personagem, é essencial que você converse sobre ela com seu Narrador, para ter certeza de que não irá criar conflitos desnecessários entre os jogadores. Conflitos entre *personagens* são normais — mas você não deve causar mal estar aos outros jogadores com sua loucura, pois isso vai contra o espírito do jogo.

Outra coisa para se ter em mente é a época em que o Malkaviano vivia, antes de ser Abraçado. Vampiros que tiveram vivido antes de Freud e Jung podem se comportar de modo apropriado para a psicologia moderna — mas existe uma forte probabilidade de demonstrar sinais de "possessão." Neófitos muito jovens, criados por pais problemáticos e Abraçados no mundo de alta velocidade e tecnologia do século XXI podem ser até mais loucos que seus anciões. Hannibal Lecter ficaria deslocado em uma história de Edgar Allan Poe; causa a mesma desorientação ter personagens que têm perturbações não compatíveis com a época deles.

Referências à cultura moderna também não são ideais. Teoricamente, é possível que um Malkaviano esquizofrênico acredite ser um personagem de uma novela policial, ou um Cavaleiro Jedi — mas se você tenta colocar um desses caras no jogo, ninguém vai levar seu personagem a sério e, pior ainda, ninguém vai levar *você* a sério. Um Jedi? Por favor...

Finalmente, nunca é demais enfatizar que um pouco de pesquisa e inspiração faz milagres. Mas isso não é uma sugestão para assistir *Matrix* e decidir que seu personagem será idêntico ao Lawrence Fishburne, com a mesma paranóia esquizofrônica de que toda a humanidade funciona como bateria viva para robôs ou outra bobagem do tipo. Leia um livro de psicologia de nível introdutório. Vá a uma exposição de arte surrealista, ou folheie um livro de história da arte — muitos artistas eram, no mínimo, *um pouco* loucos. Leia um pouco de filosofia; com poucas modificações e uma boa dose de fé, muitas doutrinas filosóficas (particularmente Nietzsche



e Decartes) fornecem ótimas perturbações esquizofrênicas. Teologia também oferece inspiração.

Qualquer um é capaz de representar alguém que acredita em algo estranho. O truque é fazer a personalidade combinar com a perturbação, para que os outros jogadores possam realmente acreditar que um Malkaviano como o seu pode existir.

PERTURBAÇÕES

Uma das coisas mais difíceis ao representar um Malkaviano é selecionar uma perturbação adequada, que seja fácil o bastante de representar para não ser monótono e que seja realista o bastante para fazer seu personagem parecer genuinamente louco. Um livro texto de psicologia pode ajudar, mas como foi dito antes, muitas das doenças lá apresentadas não são adequadas aos mortos-vivos.

Lembre-se que as notas a seguir não devem, de modo algum, ser consideradas estanques: são somente informações gerais para esclarecer algumas das perturbações descritas em *Vampiro* para possibilitar a criação de Malkavianos mais "realistas."

A esquizofrenia realmente implica num tipo de "divisão" na personalidade da vítima, mas não em personalidades múltiplas. A dissociação mais comum é entre idéias e sentimentos; um esquizofrênico é capaz de falar sobre uma tragédia de modo desprendido, ou se sentir muito triste quando fala de um momento feliz. Muitas pessoas falam esquizofrenia quando na verdade se referem ao distúrbio de "personalidades múltiplas", mas isso não significa que elas estejam corretas.

Personalidades múltiplas são muito mais comuns em mulheres do que em homens, e já foram desenvolvidas teorias de que muitos casos se originam de abuso sexual. As personalidades não precisam ter identidades separadas ao ponto de gênero e nome (apesar de existir essa possibilidade); um vampiro com esse problema pode ter três personalidades que atendem pelo mesmo nome, porém são muito diferentes. Uma das personalidades pode ser "mais forte" que as outras, aparecendo sempre em situações de maior tensão; normalmente, tal personalidade é mais nervosa e violenta do que as outras. Em geral, a mudança entre personalidades é abrupta, e costuma ser causada por uma situação estressante ou por algo no ambiente.

A desordem obsessivo-compulsiva não é apenas um comportamento compulsivo, embora isso também faça parte dela. O lado "obsessivo" aparece em pacientes com pensamentos obsessivos recorrentes, fortes o bastante para interferir em sua rotina diária. Os pensamentos obsessivos muitas vezes estão relacionados com violência ou contaminação, e tendem a penetrar na forma de pensar da vítima; não são uma experiência agradável. As compulsões, por outro lado, são repetitivas e mais intencionais. Muitas vezes, um indivíduo passa a ter uma compulsão (contar, limpar e organizar são as mais comuns) como resposta a um pensamento obsessivo. Pessoas obsessivas-compulsivas ficam muito tensas e agitadas quando impedidas de seguir suas manias; nos seres humanos, isso pode levar à depressão, mas em vampiros isso leva ao

frenesi. A patologia obsessiva-compulsiva é normalmente crônica, e é capaz de dominar a vida de uma pessoa.

O termo formal para a psicose maníaco-depressiva é "depressão bipolar". Uma pessoa com essa desordem pode ser predominantemente maníaca ou depressiva; nem todos os doentes têm "tempos iguais" entre suas mudanças de estado. A fala e gestos de um maníaco depressivo podem se acelerar ou ficar mais lentos de acordo com seu estado de espírito; em qualquer dos casos, ele está sujeito a sofrer também outros tipos de alucinações.

Finalmente, lembre-se que a probabilidade de um Malkaviano lutar contra sua perturbação é praticamente nula, mesmo temporariamente. A maioria nem sabe que não está bem — alguns talvez até percebam isso, no sentido mais abstrato, e até mesmo filosofam sobre isso, mas nunca chegam realmente a acreditar que são loucos. Gastar Força de Vontade para resistir aos efeitos de uma perturbação deveria ser uma atitude muito rara para os Malkavianos — tão rara quanto a decisão de uma pessoa normal de resistir a descontar seu salário, ou resistir ao jantar quando está com fome e não está fazendo regime. Eles simplesmente não vêm necessidade.

NOVAS PERTURBAÇÕES

FALTA DE SENSIBILIDADE

Um vampiro com esse problema é um aleijado emocional. Como perturbação, a falta de sensibilidade inibe a habilidade do vampiro de sentir qualquer tipo de emoção forte, seja ela tristeza, felicidade, raiva ou amor. O doente simplesmente não consegue fazer as conexões cerebrais necessárias (por falta de um termo melhor).

O poder de Dominação ou o Laço de Sangue continuam sendo capazes de afetar um vampiro com esse distúrbio, mas apesar de tais compulsões sobrenaturais governarem os atos do vampiro, elas têm menos efeito em suas emoções. Mesmo sob um Laço de Sangue, o vampiro cumpre seu papel de amor e devoção como um mau ator que desempenha seu papel só por obrigação. Ele ainda se atiraria na frente de um carro para salvar seu "amado", mas faria isso sem uma palavra, lágrima ou sorriso. Quando entra em frenesi, faz isso de modo assustadoramente silencioso e violento; quando atingido pelo Rötschreck, foge como uma barata correndo da luz.

Os vampiros portadores dessa perturbação têm dificuldade de acreditar em seus próprios ideais, por isso fazem todos os testes de Humanidade, Trilha, Consciência ou Convicção com +2 de dificuldade. Eles também sofrem uma penalidade de um dado para qualquer teste Social que requeira algum tipo de emoção, e não podem comprar a habilidade de Performance de modo algum.

GASTO DESCONTROLADO DE SANGUE

Uma das perturbações menos óbvias, essa doença afeta a habilidade do vampiro de controlar sua própria vitae. Vampiros com esse problema tendem a gastar pontos de sangue inconscientemente para aumentar seus Atributos de modo estranho e nos piores momentos — aumentar sua força enquanto bebe com amigos, aumentar sua velocidade de reação



enquanto tenta escrever uma carta, e coisas assim. Esses vampiros até mesmo gastam pontos de sangue enquanto dormem, acordando ainda mais famintos do que o normal sem saber porquê.

Se um personagem tem esse problema, uma vez por sessão o Narrador pode dizer que o vampiro gastou um ponto de sangue para aumentar um Atributo, ou que ele accordou com um ponto de sangue a menos. Ele pode até mesmo simplesmente informar ao jogador que ele gastou um ponto, sem especificar em que, já que o vampiro não sabe para onde o ponto de sangue foi. O jogador também pode representar esse problema, é claro (e pode ser divertido começar a gastar pontos de sangue no meio de uma cena tensa, só para deixar os outros ainda mais preocupados), mas o Narrador tem a palavra final quanto a transformar essa perturbação num obstáculo real ao invés de uma mera peculiaridade.

MASOQUISMO

Uma pessoa com esse problema associa a dor ao prazer. Nos vampiros, que já não apreciam o sexo por si só, o masoquismo tende a ser ligado ao prazer de beber sangue ou receber o Beijo. O masoquismo normalmente está ligado à vergonha, e os vampiros masoquistas costumam sentir repulsa do ato de se alimentar de mortais. Só se sentem completos quando estão sofrendo, presumivelmente como uma forma de penitência pelo prazer que sentem quando se alimentam.

Os vampiros que sofrem desse problema começam a ter dificuldade de agir quando feridos. Quando o nível de vitalidade de um vampiro masoquista cai abaixo de Escoriado, ele tem que fazer um teste de Força de Vontade com dificuldade 6; uma falha significa que ele não realiza nenhuma ação no próximo turno, e fica apenas apreciando a sensação de dor. Além disso, o masoquista tem de ser bem sucedido num teste de Auto-Controle, dificuldade 8, para poder utilizar pontos de sangue para se curar, não importa quão gravemente ferido esteja.

LAPSOS DE MEMÓRIA

Esse problema não é como a amnésia em seu sentido clássico. Não é que uma parte da memória do vampiro tenha sido permanentemente bloqueada — é que o vampiro tem a tendência a perder partes aleatórias da memória em momentos inoportunos. As lembranças vêm e vão, e podem voltar às vezes em alguns minutos ou não voltar por décadas.

Pelo menos uma vez por cena, um vampiro com lapsos de memória vai esquecer alguma coisa importante por algum tempo. Isso pode ser tão simples como esquecer onde deixou as chaves (o que pode ser um grande problema se você está trancado fora de seu abrigo e o sol está quase nascendo), ou tão complicado quanto esquecer por completo uma Habilidade — e até mesmo a noção de que já teve aquele conhecimento. (“Por que vocês estão olhado para mim? Eu jamais mexi com um computador na vida.”)

Já que essa perturbação exige atenção especial do Narrador, os jogadores devem se certificar de que seja apropriado criar um personagem com ela. Sim, o jogador pode inventar alguns lapsos de memória durante o jogo, mas em

algum momento eles devem se tornar mais sérios. Pode ser difícil determinar quando esquecer como usar uma arma é um recurso dramático e quando vai gerar um linchamento. Sugerimos que o Narrador utilize seu discernimento com atenção nesses casos.

FIXAÇÃO EM OBJETO DE PODER

O vampiro com esse problema investiu grande parte de sua autoconfiança em um objeto externo, ao ponto em que ele acredita que não é capaz de fazer nada sem aquilo. Esse problema normalmente está associado com uma situação traumática anterior, na qual o objeto foi importante — mas nem sempre de modo óbvio. Por exemplo, alguém pode se fixar no anel de noivado de sua noiva já morta se, durante muitos anos, sua única fonte de conforto foi segurar a mão dela; já outra pessoa pode se fixar no cinto com que seu pai batia nela como fonte de sua força.

As vítimas dessa fixação perdem dois dados de todas as suas paradas de dados se, por algum motivo, estiverem separadas do objeto. É difícil esconder essa fixação de observadores cuidadosos; em momentos de tensão, o vampiro precisa ser bem sucedido num teste de Força de Vontade para evitar abraçar o objeto, esfregá-lo em seu corpo ou se confortar com ele fisicamente de algum outro modo.

Com o tempo, essa perturbação algumas vezes gera outros problemas. A pessoa pode vir a desenvolver personalidades múltiplas relacionadas ao objeto — a vítima de abuso mencionada anteriormente pode desenvolver uma personalidade violenta parecida com a do pai, e assim por diante.

REGRESSÃO

Quando confrontado com situações de tensão, um personagem com esse problema tende a regredir para a idade mental de uma criança. Os regressivos são caracterizados pelo seu fraco senso de causa e efeito, interpretações falhas da moralidade e uma tendência a evitar confrontos. Eles não se enxergam, porém, como crianças que perderam seus pais — é mais comum eles continuarem a se ver como sempre foram. É óbvio que eles são notadamente mais egoístas, têm mais medo do desconhecido e se apegam demais a fortes figuras “paternas”, mas isso são coisas que os vampiros em questão tendem a não notar.

Os vampiros que sofrem dessa perturbação estão submetidos a um aumento permanente de +2 na dificuldade de todos seus testes de Auto-Controle e Instinto; as crianças têm pouco senso de disciplina só pela disciplina e não estão treinadas o bastante para controlar sua Besta interior. Os regressivos não são diferentes.

[Aviso aos Narradores: Essa perturbação, se usada de modo errado, pode levar a Malkavians que são bonitinhos em vez de arrepiantes; você conhece o tipo. Aqueles com ursinhos de pelúcia e pantufas de coelhinho. Quando utilizado corretamente, um regressivo deve ser horripilante — uma criatura imensamente poderosa sem a menor noção de certo ou errado — por isso, sinta-se livre para eliminar jogadores que tentam se utilizar dessa perturbação mais para dar risadas do que para dar medo.]



IMPUISSO DE AUTO-ANIQUILAÇÃO

Essa perturbação é mais comum entre vampiros mais velhos, apesar de nada impedir um neófito de adquiri-la. O vampiro atingido sente repulsa por sua carne, e está literalmente aterrorizado com a perspectiva de "viver" para sempre, ou de sua existência permanente nessa casca morta e fria. Essa repulsa é inconsciente, porém; no nível consciente, o vampiro não sabe que deseja morrer, apesar de ser um pouco mais mórbido que o normal.

Toda vez que um personagem é confrontado com uma evidência mais ou menos direta de sua imortalidade — como visitar o cemitério onde sua filha mortal está enterrada, ou ver um carníval morrer — ele deve ser bem sucedido num teste de Força de Vontade ou começar a adotar um comportamento potencialmente mortal. Este pode se manifestar num ato tão direto quanto invadir o Elfsio e dizer ao príncipe o que pensa dele, ou mais sutil, como revelar a Máscara a um repórter.

De qualquer modo, a busca da autodestruição não é consciente, e não pode ser discutida. O personagem vai persistir em sua tarefa escolhida até que a complete, resistindo a qualquer tentativa de convencê-lo a mudar de idéia. Ele pode até mesmo chegar a pensar que as ações que ele está realizando são completamente seguras. O comportamento compulsivo só dura mais ou menos uma cena; porém, dependendo do que ele faça, suas consequências podem durar bem mais.

SINESTESIA

Esse problema tem pouco a ver com lógica e mais com interpretação dos sentidos. A percepção sensorial do vampiro afetado é um pouco "embaralhada"; embora ele continue sendo capaz de receber informação sensorial, a informação de cada sentido é processada em termos de um outro sentido. Em resumo, o sinestésico "ouve" cores, "cheira" texturas, "saboreia" sons e assim por diante, e tem dificuldade para entender esses estímulos de outra maneira.

Apesar de um sinestésico estar presumivelmente acostumado a sua percepção alterada, seu maior problema reside em comunicar aos outros o que ele sente. Um personagem com essa perturbação tem dificuldade de expressar conceitos tão simples como "corte o fio vermelho" — ele possivelmente vai dizer algo como "corte o fio de orégano" ou algo assim — e tem dificuldades similares para compreender os outros. Como as associações sensoriais variam de vampiro para vampiro, nem mesmo outro sinestésico é capaz de compreender o vampiro.

Além dessas dificuldades na comunicação diária, o sinestésico está submetido a um aumento de +2 na dificuldade de qualquer teste de Expressão ou Performance que não envolva criar arte surreal ou coisa parecida. O sinestésico pode gastar um ponto de Força de Vontade para ligar seus sentidos de uma forma "normal" para um turno — ou para conseguir pelo menos se comunicar "normalmente" em ter-



PERGUNTAS SOBRE OS CAITIFF

"Se um Abraço Malkaviano carrega a perturbação com ele automaticamente, isso significa que não existem Caitiff criados por Malkavianos?"

Na verdade, não. Um Malkaviano tem tanta probabilidade (se não mais) quanto vampiros de qualquer outro clã de abandonar sua cria logo após o Abraço, e deixar esse descendente encontrar seu próprio caminho no mundo. Tais progênitos são normalmente tão insanos quanto qualquer Malkaviano, mas nunca desenvolvem seu talento para as Disciplinas do clã, e não têm nenhuma conexão com ele.

"Todos os Caitiff criados por Malkavianos são loucos?"

Não. Algumas vezes o sangue fica muito ralo, e um ou outro neófito passa pelo Abraço com sua sanidade intacta. Esses são sempre abandonados como Caitiff, pois seus senhores percebem que os recém-nascidos são, de certo modo, falhos e inadequados. Então, um jogador cujo Caitiff tenha sido criado por um Malkaviano pode optar por ter ou não uma perturbação — ou, mais interessante, pode deixar essa opção para o Narrador.

"Um Caitiff que herdou a perturbação de seu senhor pode acessar a Rede da Loucura?"

É possível. Porém, os Malkavianos não gostam de espiões. Então, qualquer Caitiff que demonstre conexão com a Rede da Loucura é caçado e morto, quase que instintivamente. Se o Narrador optar por permitir que um Caitiff criado por um Lunático tenha acesso à Teia, o Caitiff *tem* que ter uma perturbação, e não pode colocar nenhum ponto em Tempo Malkaviano (presume-se que ele tenha o Talento, mas só usa sua Sabedoria no teste). Um vampiro com um ponto ou mais em Tempo Malkaviano é, por definição, um Malkaviano, e está conectado às Disciplinas do clã e a sua rede de comunicação, tenha seu senhor ficado a seu lado para ensiná-lo ou não.

mos de cores, texturas, cheiros, sabores, temperatura ou som. O personagem ainda ouviria um som agudo e pensaria nele como um cheiro forte, por exemplo — ele somente estaria apto a se concentrar o bastante para associar o fato de que aquele cheiro que ele está sentindo é o que outras pessoas chamam de “agudo”.

A REDE DA LOUCURA

A menos que o Narrador opte por não utilizar essa regra, considera-se que todos os Malkavianos estão ligados (em

graus diferentes) à rede neural, sem corpo e sobrenatural que alguns chamam de Rede da Loucura (ou a Teia, a trama, e assim por diante). Isso não quer dizer que eles estejam em contato telepático constante, ou que eles sejam continuamente bombardeados por um sinal após o outro. Os Malkavianos passam uma pequena porcentagem de seu tempo ligados na Rede. Muitos só ouvem algumas vozes duas ou três vezes por ano. Na grande maioria de suas noites, a única companhia que um Malkaviano tem dentro de sua cabeça é sua própria demência.

A natureza exata da Rede é uma questão em aberto; os Malkavianos parecem acreditar que a mão de Malkav está por trás dela de algum modo, mas isso pode não ser verdade. A história de que Malkav ainda existe em forma psíquica na mente de todos os seus descendentes é uma teoria popular, assim como a de que ele criou a rede para poder espionar pelos olhos de qualquer um, mesmo enquanto dorme. Somente a Quarta Geração do clã deve saber com certeza, e eles não estão disponíveis para comentar o assunto.

A Teia não é algo que acompanha Demência — vampiros de fora do clã podem aprender Demência, mas serão jamais capazes de ouvir o Chamado. Alguns estudiosos têm comparado a Rede com o Laço de Sangue, teorizando tratar-se de uma ligação transmitida pelo sangue, com efeitos muito mais fortes (e diferentes); porém, como ela não afeta carniçais Malkavianos, essa comparação perde muito de seu valor.

Seja qual for sua verdadeira natureza, a Rede da Loucura é quase que completamente desconhecida, mesmo para os Malkavianos. Como tal, é o veículo perfeito para o Narrador fazer o que quiser — ela pode fornecer desde ganchos para tramas até revelações *deus ex machina*. Nós poderíamos encher um livro de regras explicando como a Teia funciona e, mesmo assim, muitas possibilidades ficariam de fora. No fim, a Rede está completamente sob controle do Narrador — se ele optar por utilizá-la de algum modo.

AS PARTICULARIDADES DE VISLUMBRE

Se o Narrador optar por não se envolver com o conceito da Rede da Loucura, outra possibilidade é permitir aos Malkavianos que comprem o Antecedente Vislumbre descrito no livro *O Tempo do Sangue Fraco* (pág. 74). Apesar de ter sido desenvolvido principalmente para vampiros de sangue ralo, é difícil não concordar que qualquer habilidade oracular que funcione bem com Auspícios e Demência seja perfeita para Malkavianos.

Alguns Narradores podem até mesmo permitir acesso simultâneo à Rede e ao Vislumbre, mas isso depende da disposição de cada um.



NOVO TALENTO

TEMPO MALKAVIANO

Gentry tentou lutar, mas a madeira enfiada em seu coração o imobilizava como uma droga. Seus olhos eram como pedras em suas órbitas quando ele os girou para observar a criatura que estava agachada a seu lado. "Como...?" ele finalmente gemeu.

A resposta do outro vampiro foi um pequeno levantar de ombros. Seu tom era frio. "Lita me disse que você estava aqui, e que você ia tentar matá-la."

Gentry olhou para o cano de escoamento, onde algumas das cinzas úmidas de Lita ainda escorriam. "Mas..."

Os dedos que se apertaram em torno de sua face eram bem frios.

Essa característica específica dos Malkavianos representa a conexão particular do Lunático com a subconsciência compartilhada do clã; nem é preciso dizer que, por natureza, trata-se de algo totalmente sobrenatural. Ela permite ao Malkaviano penetrar na Rede da Loucura e filtrar mensagens, impulsos, visões e conhecimento de reuniões do clã a serem realizadas.

O Narrador é quem normalmente faz todas as jogadas que se relacionam com reuniões de clã. Ele testa Raciocínio + Tempo Malkaviano em segredo, aproximadamente uma semana antes de uma reunião significativa. Com um sucesso, o Malkaviano recebe um impulso para ir imediatamente para um local específico — mas só quando a reunião já está começando. Três sucessos dão ao Lunático uma noite ou duas de aviso prévio e uma idéia geral do propósito da reunião. Cinco sucessos dão a ele o aviso com uma semana de antecedência e uma visão muito clara do foco da reunião. Seis ou mais sucessos podem ser até mesmo prejudiciais — nesse ponto, é bem possível que o pobre vampiro tenha ido fundo demais, e esteja começando a receber impulsos da perturbação de seus anciões...

Teoricamente, é possível enviar mensagens pela Rede, mas isso não significa que ela seja uma opção (nem mesmo um substituto fraco) para um telefone celular. Em sua maioria, as mensagens “enviadas” que conseguem viajar mais que alguns poucos metros são gritos inconscientes que expressam uma emoção ou dor extrema. Por essa razão, um Malkaviano com três pontos ou mais em Tempo Malkaviano é, muitas vezes, capaz de ouvir o grito de morte de alguém do clã, desde que esteja na mesma cidade.

Apesar da dificuldade, é possível enviar mensagens específicas de uma pessoa para outra através da Rede, mesmo sem Demência. É muito difícil, mas um Malkaviano pode tentar. Para tentar, o jogador testa Raciocínio + Tempo Malkaviano, dificuldade 9. Sucesso permite que o Malkaviano transmita uma mensagem para outro dentro da cidade (é possível que seja mais distante que isso, mas só se o Narrador assim desejar); a mensagem pode incluir uma ou duas palavras por sucesso.

Note que um Malkaviano não precisa de nenhum ponto em Tempo Malkaviano para receber essas horríveis mensa-

gens transmitidas pela rede neural do clã. Na verdade, os membros recém-abraçados do clã geralmente enlouquecem ainda mais quando as mensagens começam a penetrar em seus cérebros sem indícios de sua procedência.

- Seus “primos” normalmente ficam surpresos quando você consegue ir a uma reunião.
- Você já está acostumado com o Chamado ocasional.
- Você pode ocasionalmente ouvir mensagens que não lhe são dirigidas.
- Quando alguém da família morre, você sabe.
- Você é a autoridade local sobre o que é necessário.

Possuído por: Malkavianos. Somente Malkavianos
Especialidades: Nenhuma.

DISCIPLINAS

Os anciões Malkavianos não são diferentes daqueles dos outros clãs no que se refere a Disciplinas — eles também procuram expandir seus poderes sobre si mesmos e sobre o ambiente. Porém, os anciões do clã Malkaviano, por estarem tão conectados à loucura quanto estão, são capazes de produzir efeitos de Disciplinas que um vampiro normal jamais imaginaria.

O jogador pode optar por ser um dos poucos Malkavianos que não foram afetados pelo “novo despertar” global de Demência, e assim continuar com Dominação, Auspícios e Ofuscação como suas Disciplinas do clã. Até agora, os descendentes destes vampiros em sua maioria se dividem entre Demência e Dominação de acordo com suas afinidades — por isso existem muitas razões para jogar com um Malkaviano com Dominação se você assim desejar.

Alguns dos poderes de nível alto podem ser comprados como Demência ou como outra Disciplina. Esses são os poderes que têm a ver tanto com a Rede quanto com a personalidade do vampiro. Quando o poder de Demência foi bloqueado dos Malkavianos da Camarilla séculos atrás, eles aprenderam a improvisar, usando Auspícios e Ofuscação para imitar os poderes dos anciões especificamente relacionados à Rede. Eles podiam não ter Demência, mas mantinham a mente compartilhada.

As Disciplinas descritas a seguir são indicadas somente para Malkavianos; o efeito da Rede da Loucura acabaria por ficar prejudicado se um Toreador ou Tremere qualquer fosse capaz de tocá-la. Chame a isso um dos “benefícios” da Maldição de Malkav, se assim desejar — com certeza, os Malkavianos já perderam o bastante em troca.

[Nota: Quando o poder de uma Disciplina for compatível com a ação ao vivo, as regras para o seu uso em jogos do Teatro da Mente são apresentadas no final da descrição. Alguns desses poderes simplesmente não funcionam bem em um cenário de ação ao vivo, sendo mais adequados a um cenário de interação pessoal, com acesso direto a um Narrador.]



MURMURAR (AUSPÍCIOS NÍVEL 6 OU DEMÊNCIA NÍVEL 6)

Um dos poderes mais clássicos entre anciões Malkavianos, essa é a habilidade de se comunicar a grandes distâncias utilizando o poder da Rede. O Malkaviano com essa habilidade é capaz de fazer a ligação entre várias pessoas, permitindo que elas conversem à vontade — porém, todos envolvidos têm que falar em voz alta o que querem transmitir. Além disso, cada pessoa ouve a outra como se ela estivesse de pé a seu lado; então, se Rosegarden estivesse em seu tranquilo abrigo e Pack estivesse em um metrô lotado, Pack poderia sussurrar e ser ouvido, enquanto Rosegarden teria que elevar sua voz para poder ser ouvida em meio ao barulho.

Sistema: O Malkaviano pode se comunicar com tantas pessoas quantos forem seus pontos em Força de Vontade; para ligar-se a alvos relutantes, o jogador deve testar Carisma + Empatia, com dificuldade da Força de Vontade do alvo. Ele só pode acrescentar mais pessoas acima de sua Força de Vontade (até um número igual a seu nível em Empatia) se essas pessoas tiverem perturbações e não resistirem ao Murmúrio.

Sistema TM: Sem telefones celulares ou walkie-talkies, esse poder é dificílimo de simular em ações ao vivo. Considerando as dificuldades de disputas à distância, é recomendável que esse poder seja restrito ao uso do Narrador — por exemplo, um Narrador chega ao jogador com uma mensagem transmitida via Murmurar.

O CHAMADO (AUSPÍCIOS NÍVEL 8 OU DEMÊNCIA NÍVEL 6)

Apesar de muitas reuniões do clã acontecerem espontaneamente, com o Chamado partindo de uma necessidade subconsciente partilhada pela população Malkaviana de uma cidade, é possível enviar o Chamado deliberadamente. Tanto Auspícios como Demência oferecem a habilidade de enviar o Chamado, mas é muito mais fácil fazê-lo através de Demência.

Sistema: Para enviar o Chamado, um Malkaviano (e só um Malkaviano) testa Percepção + Empatia, dificuldade 6. Como sempre, outros membros do clã vão ouvir (e comparecerão se optarem por fazê-lo) somente se obtiverem sucesso em seus testes de Tempo Malkaviano.

Sucessos **Malkavianos Atingidos**

1	Todos num raio de 3 quadras
3	Todos num raio de 5 km
5	Todos num raio de 15 km
7	Toda a população Malkaviana da cidade
10	Todos na grande área metropolitana
13	Todos num raio de 500 km
15	Todos os Malkavianos do continente
20	Cada Malkaviano no planeta

A transmissão do Chamado não é um comunicado verbal; ele proporciona apenas uma impressão de lugar e hora. Não há senso de propósito, nem mesmo o nome do lugar de encontro; de qualquer modo, isso não é necessário. O Chamado é tão instintivo que um Malkaviano americano que não falasse uma palavra de francês estivesse na França e ou-

visse o Chamado, seria capaz de seguir suas impressões e vi-sões até o lugar de encontro como qualquer Lunático nativo.

Sistema TM: Em ambientes de ação ao vivo, esse poder envolve uma certa “demora”; em outras palavras, o personagem comunica ao Narrador sua intenção de enviar o Chamado e o Narrador, por sua vez, avisa aos outros Malkavianos. Afinal, talvez você não conheça todos os Malkavianos da cidade, mas mesmo assim eles vão ouvir o Chamado (via Narrador). Uma boa providência, nesse caso, é avisar o Narrador com alguns dias de antecedência, para que ele possa incluir uma anotação nas fichas de todos os Malkavianos antes de entregá-las a eles. O sucesso é automático, mas não é possível alcançar ninguém além da cidade — um Chamado que ecoe de cidade a cidade é mais conveniente como um artifício de trama nas mãos de um Narrador.

A LÍNGUA DE SIBILA (AUSPÍCIOS NÍVEL 6)

Os anciões Malkavianos têm uma bem merecida reputação como videntes e profetas. O poder da Língua de Sibila leva essa capacidade um passo adiante: o Malkaviano assim abençoado pode utilizar sua Disciplina avançada de Auspícios para procurar deliberadamente na Rede, a resposta para uma pergunta específica. Se algum Malkaviano em algum lugar souber a resposta, a sibila tem uma probabilidade de fazer a conexão com as lembranças desse Malkaviano e obter a informação.

Porém, uma falha traz consequências graves. Abrir-se deliberadamente para a Mente da Legião e nadar nu em suas águas turbulentas é uma coisa perigosa. Toda vez que um Malkaviano usa esse talento, corre o risco de que a loucura coletiva do clã invada sua cabeça. O processo é... profundamente desagradável.

Sistema: O Malkaviano tem que se concentrar um turno para se ligar à Rede. Então ele testa Raciocínio + Investigação, dificuldade 8. Se obtiver sucesso, ele recebe a resposta que deseja; quanto mais sucessos, mais clara é a resposta. Entretanto, a resposta deve ser algo que algum Malkaviano saiba (obviamente, Malkav não conta).

Se a jogada falhar, o Malkaviano ficará em apuros. As psicoses que flutuam na Rede penetram em sua cabeça, e ele não consegue filtrar o que quer. Ele imediatamente adquire duas perturbações adicionais até o final da cena. Se o teste resultar numa falha crítica, os efeitos são ainda piores — uma dessas novas perturbações instala-se permanentemente.

A critério do Narrador, quaisquer perguntas particularmente perigosas podem causar uma perturbação extra mesmo que a jogada tenha sido bem sucedida, e sofrer penalidades ainda mais sérias em caso de falha. Este é um risco verdadeiro no caso de questões que envolvam penetrar a mente de um Matusalém — um lugar a que ninguém, não importa quão bem preparado, deseja ir.

Sistema TM: Para ativar esse poder, o jogador precisa gastar uma ou mais Características Mentais; quanto mais Características gasta, mais acurada a resposta, de acordo com a interpretação do Narrador. Faça um teste simples (qualquer um serve, você não tem que dizer ao outro jogador o que está fazendo). Se você vencer ou empatar, seu Malkaviano conse-



guiu penetrar na Teia e encontrar a informação que você procura. Se perder, porém, seu Malkaviano fica perdido nas psicoses e ganha mais duas Perturbações pela próxima hora de jogo ou cena — uma boa opção é simplesmente pegar duas cartas de um baralho de Perturbações do tipo que você usaria para Demência (veja Leis da Noite, pág. 146). De qualquer modo, as Características Mentais foram gastos.

Se não houver um Narrador disponível para narrar esse poder, ou se você quiser acelerar o jogo, o Malkaviano pode utilizá-lo para ter acesso a uma Cultura especial e a informações que ele não obteria de outro modo. Gaste duas Características Mentais e faça um teste como descrito acima. Se obter sucesso, você ganha acesso um nível a mais da Habilidade de Cultura acima do seu normal. Assim, se você usar este poder com uma Habilidade de Cultura de Nod x2, você pode aumentá-lo temporariamente para Cultura de Nod x3 — o bastante para você compreender alguma informação importante ou fazer uma disputa. Essa variação das regras deve ser aprovada pelo Narrador, é claro.

RABISCAR (OFUSCAÇÃO NÍVEL 6)

O Malkaviano consegue tocar o cerne de sua loucura e codificar seus pensamentos irracionais de forma escrita. Sua escrita não parece diferente de qualquer outro grafite (apesar de poder ser distintamente irracional, como os escritos nas paredes da cela de um louco); porém, outros Malkavianos são capazes de olhar para isso e entender a mensagem escondida ali. Em essência, a loucura contagiosa do sangue de Malkav

funciona como meio de comunicação. Se o escritor preferir, ele pode deixar uma mensagem para ser lida por todos os Malkavianos ou por um Malkaviano específico.

Sistema: Nenhum teste é necessário para escrever mensagens criptografadas; porém, se um Malkaviano está deixando uma mensagem específica para outro, ele deve conhecer pessoalmente o leitor, o senhor do leitor ou um de seus progênitos. Também não é necessário teste para ler a mensagem.

Personagens não Malkavianos com Auspícios 6 ou acima podem tentar entender o rabisco, caso suspeitem que existe uma mensagem escondida; para tanto, devem testar Percepção + Ocultismo, dificuldade 9. Porém, uma falha causa uma perturbação temporária no leitor, pois ele absorve um sentido errado dos escritos.

Sistema TM: Esse poder pode ser difícil de simular em ações ao vivo. Se você confia na honestidade dos jogadores, você pode deixar um cartão especial de Rabiscar (um médio serve — de outra cor para diferenciar “Rabisco” de um objeto ou anotação comum) com a palavra “Rabisco” na frente e sua anotação atrás. Um método um pouco mais seguro, mas mais trabalhoso, é deixar um cartão escrito “Rabisco” com uma nota para procurar um Narrador; isso impede que não-Malkavianos leiam, mas pode demorar mais se os jogadores tiverem que sair procurando por Narradores.

Se Rabiscar gerar muitas dificuldades durante o jogo, os Narradores não devem hesitar em restringir seu uso para sessões entre jogos (para passar mensagens secretas entre Malkavianos), ou não permitir seu uso.





Aparição Fantasmagórica (Ofuscação Nível 8)

Essa habilidade horripilante penetra na auto-imagem da vítima e fornece ao Lunático o poder ali encontrado. O Malkaviano que estiver utilizando a Aparição Fantasmagórica é capaz de entrar na mente de sua vítima, buscar a imagem da pessoa que mais moldou (ou deturpou) a auto-imagem do alvo e se tornar aquela pessoa. Se a vítima foi mais traumatizada pelo seu Abraço, o Malkaviano pode aparecer como seu senhor; se foi mais afetada por sua mãe dominadora, então sua mãe a confronta; se um padre amigável a convenceu a não se autodestruir, o Lunático pode aparecer com o rosto daquele padre. A aparição não é necessariamente idêntica à pessoa; já que ela é moldada a partir das memórias da vítima, a aparição pode ser até mesmo uma caricatura da figura real.

Apesar da mudança ser em grande parte ilusória, é um pouco mais profunda. Uma vez que o Malkaviano tenha assumido a personalização do fantasma, ele ganha todo o conhecimento sobre a vítima que ela pensa que o fantasma teria. Se a vítima acredita que seu pai suspeitava que ela fugia para fazer sexo com o namorado nas manhãs de domingo, então o Malkaviano sabe desse hábito, e pode usar esse conhecimento de modo natural. Já que o conhecimento do fantasma depende da crença da vítima, o Malkaviano pode acabar não sabendo muitas das coisas que a pessoa real saberia, mas pode também adquirir conhecimento sobre coisas que ela não saberia. Tudo depende do que a vítima *pensa* que o fantasma sabe.

É claro que assumir outra forma e falsas memórias exige bastante de um Malkaviano. Passar tempo demais agindo (e pensando) como um fantasma de alguém pode impingir, temporariamente, ao Malkaviano comportamentos que não lhe pertencem.

Sistema: Esse poder exige um teste de Manipulação + Empatia, dificuldade igual à Força de Vontade do alvo. Cada sucesso permite ao Malkaviano assumir a forma do fantasma por um turno. Enquanto esse poder estiver ativo, o Malkaviano pode destruir a autoconfiança do alvo utilizando o conhecimento secreto adquirido; qualquer tentativa de uso de Demência, Presença ou Dominação sobre a vítima tem -3 de dificuldade, e a vítima perde um ponto temporário de Força de Vontade para cada turno no qual o "fantasma" continue a atormentá-la.

Porém, para manter o controle, o Lunático deve ser bem sucedido num teste de Força de Vontade, dificuldade 6, a cada turno após o primeiro. Falhar em uma jogada dessas significa que o Malkaviano ficou saturado com as idéias daquele fantasma e continua a ser assombrado pelos hábitos e preconceitos do fantasma pelo resto da noite. Isso pode ser considerado um caso médio de múltiplas personalidades ou de esquizofrenia; de qualquer modo, o Malkaviano perde temporariamente um pouco de sua auto-imagem para a personalidade do fantasma. Se o teste resultar numa falha crítica, a personalidade do fantasma permanece por um mês ou mais. Em qualquer dos casos, o Malkaviano não tem mais acesso à

aparência ou "memórias" do fantasma; as impressões de sua personalidade são tudo que resta.

Sistema TM: A Aparição Fantasmagórica é uma Disciplina particularmente difícil de usar em ações ao vivo, porque depende da boa representação da pessoa com quem você está jogando. Se ela não quiser cooperar, você não conseguirá obter nenhuma informação sem a intervenção de um Narrador — o que deve ser evitado. Se ambas as partes aceitarem representar os efeitos dessa Disciplina, os jogadores certamente serão encorajados a fazê-lo.

Em termos de jogo, o uso de Aparição Fantasmagórica requer que você obtenha sucesso em uma Disputa Social com a vítima. Se vencer, você pode fazer um novo teste gratuito de seu próximo uso de Demência, Dominação ou Presença contra a vítima. Uma vez utilizado o reteste, você pode optar por deixar o poder e o conhecimento obtidos acabarem, ou gastar uma Característica de Força de Vontade para manter o poder ativo para mais um teste. (Isso é caro em termos de Força de Vontade, mas é mais seguro do que fazer outra Disputa Social depois para reativar o poder). Note que, através deste poder, você só pode reivindicar *um* reteste em *uma* única disputa de qualquer das Disciplinas acima.

Exemplo: Uruq decide atacar mentalmente sua antiga inimiga Anya. Ele a vence em uma Disputa Social e tenta atacá-la com a Disciplina Avançada de Demência, *Insanidade Total*. Ele falha em seu teste para ativar a Insanidade Total, repete o teste com Aparição Fantasmagórica e obtém sucesso. Ele gasta uma Característica de Força de Vontade para manter o poder ativo e sob controle; ele continua, dessa vez com um comando subconsciente de Dominação através do Mesmerismo. Ele falha em seu teste inicial, reivindica uma repetição através de Intimidação, falha *também* (noite ruim), então tenta mais uma vez através da Aparição Fantasmagórica. Ele falha nessa também, então não pode fazer outro teste através da Aparição Fantasmagórica e precisará gastar outra Característica de Força de Vontade se desejar mantê-la ativa.

Mente Infantil (Demência Nível 7)

Essa habilidade permite ao Malkaviano fazer em outra pessoa o equivalente a uma lobotomia psíquica. Por meio da focalização do poder de Demência, o Lunático consegue remover muito da capacidade de raciocínio do alvo, reduzindo a vítima a um estado infantil.

Sistema: Para usar esse poder, o Malkaviano tem que olhar nos olhos da vítima. Uma vez que esse contato esteja estabelecido, o jogador testa Inteligência + Empatia, dificuldade do Auto Controle ou Instinto da vítima.

O jogador pode optar por reduzir os Atributos Mentais da vítima em até sete pontos, mas a vítima tem que manter ao menos um ponto em cada. Porém, o Narrador não tem obrigação de revelar os Atributos da vítima; o jogador tem que decidir quais Atributos diminuir e em quantos pontos. Enquanto o estado de mente infantil durar, a vítima também ganha a perturbação chamada Recessão.

Por exemplo, Hoxha, personagem de Ben, usa Mente Infantil em Lauren-Bess. Hoxha (representado por Ben) sabe que ela tem uma reputação de ser inteligente e esperta, então



Ben anuncia que vai diminuir sua Inteligência em 3, seu Raciocínio em 3 e sua Percepção em 1. Lauren-Bess normalmente tem Inteligência 5, Percepção 3 e Raciocínio 3; ela é mais inteligente e menos esperta do que Ben pensava. Sua Inteligência cai para 2, assim como sua Percepção. Seu Raciocínio vai para 1, já que o poder não é capaz de reduzir nenhum Atributo para zero. Lauren-Bess ainda retém parte de sua acuidade e é tão inteligente quanto uma pessoa média, mas sua capacidade de decisão está bastante prejudicada e, com os estímulos adequados, ela regredirá para atitudes infantis. Pelo menos ela ainda está mais ou menos funcional parte do tempo...

O número de sucessos determina a duração dos efeitos de Mente Infantil

1 sucesso	Um turno
2 sucessos	Uma noite
3 sucessos	Uma semana
4 sucessos	Um mês
5 sucessos	Um ano
6+ sucessos	Um ano por sucesso acima de 5

Sistema TM: Faça uma Disputa Mental contra o seu objetivo, após ter estabelecido o contato “olho no olho”. Se você vencer, pode apagar as Características Mentais do alvo com sua própria força de vontade. Cada Característica Mental que você gasta, até sete, remove automaticamente uma das Características Mentais do alvo. As Características perdidas desse modo reduzem os níveis atuais e totais das Características Mentais do objetivo pelo resto da noite. Desse modo, o alvo não pode recuperar essas Características através do uso de Força de Vontade ou métodos similares, e seu estado mental geral é determinado pelo seu novo total da Características Mentais. Assim, um Tremere — geralmente brilhante, com 12 Características — poderia ser rebaixado a uma capacidade mental média pela remoção de sete de suas Características, deixando-o com apenas cinco. Se o Tremere já tivesse utilizado várias Características Mentais anteriormente, ele pode se ver sem nenhuma Característica Mental temporária. Mesmo que ele gaste uma Característica de Força de Vontade para recuperar suas Características Mentais, ele só obterá cinco de volta e não as doze normais.

SONO DA RAZÃO (DEMÊNCIA NÍVEL 7)

Esse poder macabro tem o nome de uma pintura de Goya que atingiu uma popularidade considerável dentro do clã. O Malkaviano com essa habilidade pode penetrar a mente da vítima, convocar todos os duendes que encontrar lá e fazê-los atacar.

Sistema: O jogador testa Raciocínio + Intimidão, dificuldade 6. O Malkaviano tem que gastar um ponto de sangue para cada duende que criar, até um número máximo, determinado pelo número de sucessos na jogada. Então, se Fitzgerald obtivesse cinco sucessos em seu teste de Raciocínio + Intimidão, ele poderia criar até cinco duendes ao custo de um ponto de sangue cada.

Os duendes podem ter praticamente qualquer aparência, mas costumam ser caricaturas de quaisquer inseguranças ou más recordações do alvo. Já que eles são gerados a partir das

fraquezas da vítima, a resistência mental dela determina quanto poderosos eles são.

Os parâmetros de cada duende são:

Força: 10 – Força de Vontade da vítima

Destreza: 13 – Força de Vontade da vítima

Vigor: 12 – Força de Vontade da vítima

Nível de Vitalidade: 13 – Auto Controle + Coragem da vítima

Os duendes não têm Atributos Mentais ou Sociais próprios e, como são criações da mente da vítima, são imunes a qualquer poder mental que ela use contra eles. A vítima não pode usar Ofuscação para se esconder deles, nem Dominação para convencê-los a deixá-la em paz. Outros vampiros podem usar esses poderes contra os duendes, mas a dificuldade é a mesma de utilizar esses poderes contra a vítima. De qualquer maneira, os duendes vão ignorar todos os outros seres além de seu alvo a menos que sejam obrigados a agir de outro modo, e não podem causar dano em outra pessoa que não a vítima.

Um duende pode atacar com uma mordida, um soco, um arranhão de garra ou qualquer maneira que seja aceitável para sua forma. Todos esses ataques provocam Força + 1 de dano agravado, mas esse dano é somente psíquico e desaparecerá no final da cena. Essas pequenas bestas malignas são capazes de voar tão rápido quanto a vítima pode correr, e de encontrá-la onde quer que ela se esconda. Se não forem destruídos até o final da cena, eles voltam ao éter de onde vieram.

Sistema TM: A ativação do Sono da Razão demanda o gasto de uma Característica de Sangue e de uma Característica Mental para cada duende que você conjurar, até o máximo permitido pelos limites de gasto de sangue de sua Geração. Os duendes incomodam e às vezes atacam seu alvo e possuem os seguintes parâmetros:

Características Físicas: 5 + (Total de Características Físicas Negativas da vítima)

Nível de Vitalidade (todos “Saudáveis”): 13 – Autocontrole/Instinto da vítima + Coragem (dividida por dois se for utilizada a escala comprimida)

Ataque: Golpes causam dois níveis de dano letal

Os duendes criados com esse poder afetam somente a vítima. Eles se desvanecem em uma hora ou depois de destruir seu alvo.

DENEGAR (DEMÊNCIA NÍVEL 8)

Esse poder perturbador é um bom argumento para a teoria de que os Malkavianos enxergam melhor a realidade que qualquer outro. O Malkaviano que usar o poder de Denegar é capaz de ignorar um objeto tão completamente que o objeto deixa de existir para sua percepção. Porém, o poder da Demência é tão forte que, para todos os efeitos, o Malkaviano está *certo*. O Malkaviano pode atravessar uma porta fechada que ele “não vê” como se ela realmente não estivesse lá; uma espada que ele não acredita que esteja lá não irá cortá-lo e atravessará seu corpo. Os poucos anciões de outros clãs que já viram esse poder em ação não entendem exatamente como ele funciona. Talvez o plano astral esteja envolvido, ou talvez os anciões Lunáticos simplesmente funcionem em mais de três dimensões — quem pode dizer? Certamente, os Malkavianos não vão dar explicações...



O poder não pode ser usado para negar a existência de criaturas vivas, mortos-vivos ou espíritos; só funciona em objetos inanimados. Alguns fragmentos de histórias antigas indicam que o Devorador e Malkav, também, talvez tenham a habilidade de usar um poder similar contra criaturas vivas, mas tal poder está acima das capacidades da maior parte dos anciões dos dias de hoje.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue e testa Força de Vontade, dificuldade 8. Se obtiver sucesso, o Malkaviano não pode reconhecer nem interagir com o objeto de jeito nenhum por toda a duração da cena. É como se o objeto não existisse para o Lunático. É claro que isso pode ter uma ou outra desvantagem; se um Malkaviano conseguiu denegar a existência da arma de seu oponente, ele não entenderá porque seus amigos agem como se o adversário estivesse armado. (Provavelmente devem estar tendo alucinações.)

A aura de “não interferência” não ultrapassa o alcance de qualquer coisa que o Malkaviano esteja segurando. Ele pode utilizar um machado para acertar alguém do outro lado da porta fechada que não existe para ele, mas se ele atirar com uma arma de fogo, as balas atingiriam a porta (possivelmente deixando o Lunático consternado). O Malkaviano não pode ajudar outros vampiros ou seres vivos a “desligarem” o objeto ignorado, mesmo que os toque; o poder só beneficia o Malkaviano e seus efeitos pessoais.

Sistema TM: Você simplesmente gasta uma Característica de Sangue e uma Característica de Força de Vontade para denegar a existência de qualquer objeto material pela próxima hora ou cena. Se você denegar uma espada, por exemplo, ela não pode feri-lo; uma estaca não o paralisaria; uma armadura não impediria seu punho de atingir quem está dentro dela. Você só pode Denegar um objeto por vez.

QUALIDADES E DEFEITOS

Existem, é claro, muitas qualidades e muitos defeitos que são particularmente apropriados para Malkavianos. A maioria dos Defeitos Mentais do livro básico funcionam bem para Lunáticos, assim como Sentidos Aguçados, Senhor Indigno, Amaldiçoado, Médium, Prever o Futuro (*particularmente* apropriada). Ainda assim, os descritos a seguir podem também oferecer uma ou outra idéia para complementar o personagem que você quer.

AURA IMACULADA (QUALIDADE: 1 PT)

Seja devido ao seu controle ferrenho ou algum golpe de sorte, sua aura não deixa transparecer sua insanidade. A aura nunca muda, mesmo quando você está confuso, em frenesi ou em um ataque psicótico.

SANGUE BENEVOLENTE (QUALIDADE: 1 PT)

Seu sangue ainda carrega a Maldição de Malkav, mas seus efeitos são um pouco mais fracos. Os carniçais que você criar não sofrem nenhuma das penalidades normais por beber sangue Malkaviano — eles podem beber seu sangue à vontade, sem que aumentem as chances de ganharem uma perturbação. (Eles ainda podem ficar loucos por viver com você, dependendo do seu comportamento.) É claro que qualquer des-

ABANDONANDO A CARNE

Como o narrador do Capítulo Um sugere, é possível para um Malkaviano fazer um “download” de si próprio, incorporar sua consciência na rede de loucura compartilhada. Não se trata exatamente de uma forma de imortalidade, pois o que resta na Rede só possui uma consciência rudimentar, um reflexo da personalidade do vampiro. Não existe evidência de que os remanescentes da personalidade de um Malkaviano na rede tenham qualquer tipo de ambição desmedida ou de autoconsciência, além de ser uma coleção de idéias e memórias que aparecem quando os estímulos apropriados se apresentam. Qualquer “inteligência” que resta é incompleta, truncada e difícil de dialogar — pois não tem mais um corpo e um conjunto único de memórias. Está um pouco além da realidade, sem corpo e indistinto.

E, é claro, bastante louco.

A Diablerie, é claro, pode funcionar teoricamente como uma passagem para a Rede. Isso só é realmente possível se o diablerista for um Malkaviano, embora os Narradores possam permitir que um ancião particularmente poderoso passe para a Rede através de um diablerista de sangue fraco, provavelmente infectando-o com a Maldição de Malkav em toda sua glória enquanto ele passa. É claro que sempre existe a possibilidade dele ser consumido inteiramente.

No entanto, não existe um sistema estruturado para esse processo; nenhum personagem deve ter a chance de escapar da Morte Final a menos que a história se beneficie com isso. Por essa razão, um Malkaviano pode se incorporar na Trama *somente* quando o Narrador achar conveniente — e o Narrador é enfaticamente aconselhado a tratar isso com todo o respeito e carinho devidos, por exemplo, à Golconda.

Além disso, o conhecimento sobre esse artifício é privilégio para poucos; ele é preservado como um dos maiores segredos do clã e não pode ser acessado nem pela própria Rede. Qualquer um que desejar dar este último mergulho deve primeiro ter a idéia de algum modo, e depois trabalhar para torná-lo necessário. Nada é fácil para os Malkavianos. *Nunca.*

cendente seu ainda ganha uma perturbação depois do Abraço como de hábito — apesar de sua vitae ser facilmente diluída com sangue mortal, o material puro ainda carrega a Maldição normalmente.

NERVOS AMORTECIDOS (QUALIDADE: 4 PT)

Seja por algum problema em vida ou resultado inesperado do Abraço, faltam algumas conexões no seu sistema nervoso. Você tem pouquíssimo senso tático, seja de prazer ou dor. O prejuízo é óbvio: um de seus sentidos está seriamente prejudicado, o que pode impedi-lo de receber avisos importantes (uma lâmina em suas costas, por exemplo — ou dentro delas.) Você tem +3 de dificuldade em todos os testes de Per-



cepção relacionados ao tato, e o Narrador pode pedir um teste até mesmo para você reparar no óbvio; você pode não notar que foi atingido por uma bala a menos que ela o derrube de um vez.

Porém, seus nervos mortos também o protegem da dor, permitindo que você ignore seus ferimentos até que sua carne seja literalmente separada de seus ossos. Todas as penalidades por ferimentos são divididas pela metade, arredondadas para baixo; em outras palavras, você não sofre penalidades até atingir o nível Ferido Gravemente, no qual você reduz só um dado de sua parada de dados e, mesmo no nível Aleijado você ainda é capaz de agir, submetido a uma penalidade de apenas dois dados.

Se o Narrador desejar, pode ser interessante que só ele tenha controle do nível de vitalidade do personagem e não deixar o jogador saber exatamente quão ferido seu personagem está. Mesmo que o Malkaviano pare para uma rápida avaliação de seu estado, o Narrador descreve sua situação nos termos mais gerais (por exemplo, "Existem alguns buracos no seu peito, mas você não tem idéia se as balas estão lá dentro ou não," "Seu braço esquerdo se recusa a se mover, apesar de você não entender porque," e assim por diante. Isso dá uma quantidade extra de trabalho para o Narrador (sobretudo se para manter sigilo o Narrador fizer os testes do Malkaviano em segredo), mas pode aumentar a tensão e veracidade do jogo.

Sistema TM: Personagens com essa Qualidade que estiverem Machucados mantêm seus níveis de Características completos em todas as disputas empatadas. Quando Feridos, eles não precisam arriscar Características adicionais para tentar disputas, mas então perdem automaticamente todos as disputas empatadas.

MENTOR INCORPÓREO (QUALIDADE: 5 pt)

As vozes em sua cabeça falam com você mas, por Deus, elas falam coisas importantes. Você tem um guia e conselheiro individual (comprado pelos meios habituais através do Antecedente: Mentor) que existe em grande parte dentro de sua própria cabeça. Ele pode ter sido um Malkaviano que se incorporou à Rede, ou talvez seja só um ser imaginário que tem acesso às memórias compartilhadas do clã. De qualquer modo, é tremendamente difícil para seus inimigos separá-lo de você e é muito fácil pedir seu conselho quando necessário. Infelizmente, às vezes essa Qualidade também tem suas desvantagens; seu mentor é capaz de encontrá-lo onde você estiver e isso pode ser muito inconveniente se você está querendo fazer algo que ele acha irrelevante. Você também não está livre de suas obrigações como pupilo; você deverá fazer trabalhos para seu mentor tanto quanto qualquer outro, e talvez até um pouco mais.

Sistema TM: Esta Qualidade não é apropriada para ação ao vivo, pois necessitaria da atenção constante de um Narrador.





LIGAÇÃO RECÍPROCA (5 PT QUALIDADE)

Por alguma razão você causa, inconscientemente, uma reação sobrenatural de reciprocidade através do Laço de Sangue. Apesar de não ser imune ao Laço de Sangue (e não poder ter a Qualidade Imunidade ao Laço de Sangue), se você ficar ligado a alguém, este alguém também ficará ligado a você do mesmo modo. Mesmo que ele já esteja ligado a outro vampiro, ele ficará na desconfortável posição de estar ligado a dois vampiros ao mesmo tempo. Isso pode levar a relacionamentos de interdependência muito estranhos e não planejados.

ESTIGMATA (DEFEITO: 2-4 PT)

Você sangra constantemente de ferimentos fantasmais; apesar de sua pele ficar intacta, você sangra. O sangramento é fraco, mas constante, custando a você um ponto de sangue extra por noite (contado logo antes do amanhecer). Se você sangra de locais visíveis (como das palmas da mão, um lugar comum em estigmatas), todos os seus testes Sociais têm a dificuldade aumentada em +1, apesar de alguns vampiros levarem mais a sério a sua reputação como vidente.

A versão de 4 pontos deste Defeito significa que você sangra das órbitas de seus olhos; isso obviamente faz com que seja quase impossível transitar entre os seres humanos normais sem ser notado e é incômodo para os outros Cainitas (a dificuldade é aumentada em +2 ao invés de +1 nos testes Sociais). Além disso, o sangramento constante interfere com sua visão, aumentando em um a dificuldade de todos os testes de Percepção visual.

Sistema TM: Esse Defeito vale duas ou quatro Características. Em ambos os casos, você perde um ponto de sangue adicional a cada noite, logo antes do amanhecer. O Defeito de dois pontos também lhe dá uma penalidade de uma Característica em disputas Sociais; o Defeito de quatro pontos lhe dá uma penalidade de duas Características nessas disputas e uma Característica em disputas de percepção visual. Não é nem preciso dizer que esse Defeito, sobretudo a versão de quatro pontos, é provavelmente mais adequado a um jogo que ocorra no Dia das Bruxas ou bem longe de outras pessoas; se você acha que os outros não aceitam bem pessoas fantasias como vampiros, imagine a reação a alguém com sangue falso escorrendo no rosto.

INFECCIOSO (DEFEITO: 3 PT)

Sua mordida transmite a loucura de seu clã. Toda vez que você se alimenta de um mortal, o poder do Beijo o mantém imóvel como de hábito. Porém, o mortal ganha uma perturbação temporária para cada três pontos de sangue que você tira dele; essa loucura dura aproximadamente uma semana. Os Malkavianos com esse Defeito costumam ser aqueles sobre os quais você ouve falar que atacam em hospícios; é o local mais seguro para eles se alimentarem.

FONTES RECOMENDADAS

Para sermos honestos, existem inúmeros livros, histórias e filmes por aí que lidam com louro e percepção; a maioria desses dá alguma idéia de como é ver as coisas que ninguém mais vê. Essas fontes são particularmente recomendadas por mostrarem, de modo satírico ou não, o que é viver em um estado alterado de realidade.

• Filmes

I Shot Andy Warhol — Comportamento anormal e obsessivo aos montes; além disso, bem representado.

Jacob's Ladder — Cheio de surrealismo e alucinações; algo que os candidatos a esquizofrênicos deveriam conferir.

Um Estranho no Ninho — O livro também é ótimo, mas o filme é aclamado merecidamente. Uma coisa é certa: a vida entre os loucos não é algo para se invejar.

O Iluminado — Assista esse filme. Agora.

O Sexto Sentido — Além de ter uma abordagem do sobrenatural, esse filme mostra bem o poder da auto sugestão, com uma surpresa no final.

Os Doze Macacos — Bem, a maioria dos filmes de Terry Gilliam são ótimos estudos de "mudanças de realidade," mas esse em particular mostra as várias ligações e influências externas que afetam a vida de um Malkaviano. Em quê você pode acreditar?

• Livros

Bradbury, Ray. *O País de Outubro*. Embora seja raro a palavra "loucura" aparecer em qualquer uma dessas histórias, isso nem é necessário. A atmosfera é de mestre, e ninguém retrata melhor aquelas pessoas que estão — ou tornar-se-ão — firmemente (ainda que de modo sutil) convencidas de alguma coisa totalmente irracional. Idéias excelentes para representar um esquizofrênico.

Burroughs, William S. *Almoço Nu*. Se você não tiver algumas idéias para representar um Malkaviano alucinado depois de ler esse livro, então não há o que possa ajudá-lo.

Chase Truddi. *When Rabbit Howls*. A autobiografia de uma vítima de distúrbio de personalidade múltipla; vale a pena ser lido é dá ainda mais calafrios porque é uma história verídica.

Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (Manual de Diagnóstico e Estatístico de Distúrbios Mentais). Este manual define a linguagem comum das psicopatologias; altamente técnico, é claro, mas com quilos de informações sobre diagnósticos, sintomas, vários distúrbios e assim por diante. Com certeza, você encontrará *alguma coisa* interessante.

Ellis, Bret Easton. *American Psycho*. Psicologia barata, com certeza, mas ao mesmo tempo é desagradável e brutal o suficiente para render inspiração para pelo menos um Malkaviano homicida.



Eco, Humberto. *O Pêndulo de Foucault*. Uma viagem muito envolvente em um mundo de misticismo, paranóia e loucura. Sim, é um livro denso, mas assim são a maioria das psicoses Malkavianas.

Faulkner, William. *O Som e a Fúria*. Muito material sobre famílias decadentes e personagens que estão à beira do precipício — totalmente desestruturados, mas ainda funcionais.

Heller, Joseph. *Ardil-22*. Uma sátira sobre a loucura e a guerra; não se trata da abordagem mais séria sobre doenças mentais, mas ainda assim uma boa leitura que resume a futilidade de se manter são num mundo que não tem nenhuma utilidade para a sanidade.

Jackson, Shirley. *The Haunting of Hill House*. O que parece a princípio mais uma história de casa mal-assombrada, acaba se transformando numa exploração sobre a psique e sua fragilidade. Leitura obrigatória para todo Malkaviano principiante. 1^a versão cinematográfica — 1958 - *Desafio do Além*. 2^a versão cinematográfica — 1999 - *A Casa Amaldiçoada*.

Joyce, James. *Ulysses*. Mesmo que você não vá muito longe no livro, não é preciso muito para captar o estilo de fluxo de consciência. Provavelmente mais útil para Narradores do que para jogadores, já que seria muito difícil se expressar desse modo por uma sessão inteira.

Kafka, Franz. Seu trabalho mais famoso, "Metamorfose", é um estudo excelente do que é acordar uma manhã e

não mais ser parte do mundo normal. Porém, existe mais em Kafka do que essa história e a maior parte de seu trabalho é apropriada.

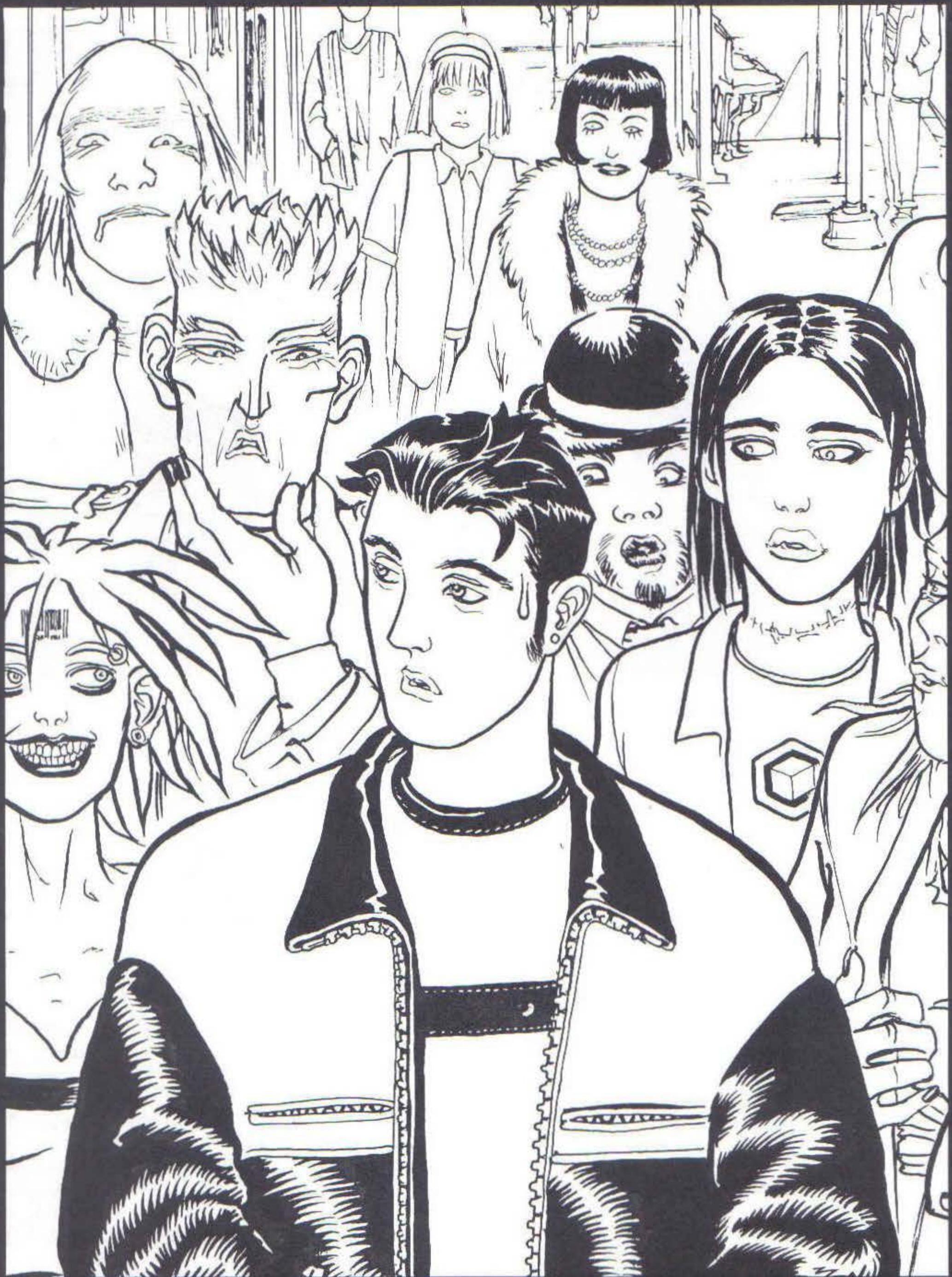
Poe, Edgar Allan. A própria vida de Poe é uma boa fonte sobre obsessão e deterioração, mas sua ficção é igualmente útil para inspirar anciões góticos em sua demência.

Sayers, Dorothy. *Gaudy Night*. Um livro de mistério e assassinato baseado na curiosamente simples teoria de que se todos à sua volta esperam que você seja uma pessoa instável é virtualmente impossível convencê-los de sua estabilidade.

Shaffer, Peter. *Illuminatus Trilogy*. Tá. É bobo e engraçado, mas ainda assim, não é de todo mau como referência para as "brincadeiras".

Shaffer, Peter. *Equus*. Esta peça teatral é obrigatória. Para ler ou assistir. Ela explora a obsessão e a sanidade limítrofe, jogos mentais sérios entre médico e paciente, além de um interessante ponto de vista sobre como os Malkavianos provavelmente enxergam aquilo que o resto do mundo chama de "normal".

Thompson, Hunter S. *Fear and Loathing in Las Vegas*. Uma espécie de guia de campo para os estados de consciência alterada; embora ele se concentre mais em drogas do que nas boas velhas psicoses, a maioria das pessoas no livro "simplesmente não bate bem".



CAPÍTULO TRÊS.

FRAGMENTOS DE UM ESPELHO QUEBRADO

O Normal é um sorriso bondoso nos olhos de uma criança — está certo. É também o olhar morto de um milhão de adultos. Ele sustenta e mata — como um Deus. É o Ordinário transformado em belo; é também o Médio transformado em letal. O Normal é o indispensável, assassino deus da Saúde, e sou seu Sacerdote. Meus instrumentos são delicados. Minha vontade é honesta. Eu atendi honestamente crianças neste quarto. Eu removi seus temores e aliviei suas agoniias. Mas também — de modo inquestionável — eu removi delas partes de individualidade repugnantes aos olhos desse deus, em ambos seus aspectos. Partes sagradas para deuses mais raros e maravilhosos.

— Peter Shaffer, *Equus*

Não existem estereótipos entre os Malkavianos. Eles são mais difíceis de classificar que os internos de qualquer instituição para doentes mentais — porque, afinal, a instituição não possui internos que não possam ser facilmente identificados como insanos. Os Malkavianos, por outro lado, vão desde os obviamente psicóticos aos discretamente perturbados. Alguns são benevolentes, outros sociopatas; alguns são medrosos, outros agressivos. A única coisa que une os membros dessa família decrépita — além de seu sangue demente — é o fato de que eles se mantêm estoicamente funcionais, ainda que só por uma pequena margem. O

Malkaviano que consegue sobreviver nas noites perigosas da Jyhad é uma criatura perigosa. Os que não conseguem... bem, você nunca ouve falar deles.

Os Malkavianos que se seguem, sejam mortos-vivos recentes ou terrivelmente antigos e espertos, são todos sobreviventes. Cada um luta contra forças dentro de sua própria mente; cada um tem acesso a conhecimentos e talentos que lhe permitem se defender ou mais que isso na sociedade vampírica. Como o resto de sua espécie, não devem ser subestimados. Afinal, você nunca sabe que maneira eles escolherão para abordar alguma coisa — incluindo-se aí o seu pescoço.

NEGOCIANTE DE ARTES

Mote: É muito visceral, não é? O artista, coitado, é claramente muito perturbado. Com certeza não foi muito fácil para seus pais — mas tenho certeza que você concordará que o mundo das artes se beneficiou tremendamente. Vai lá, não seja tímido — observe atentamente.

Prelúdio: Desde que se conhece como gente, você ama as artes. Você tentou com giz de cera, modelagem de gesso, tinta e todos os tipos de arte — mas você não nasceu com talento. Em vez disso, você tem inteligência e olhar crítico — e uma boa dose de teimosia. Então, o que não possuía de visão, você reforçou com educação. Mesmo que não consiga criar arte que se comunique com a alma das outras pessoas, você faz o seu melhor para apresentar aquelas que o fazem.

Com sua dedicação e inteligência, você batalhou por uma bolsa de estudos em uma universidade com um renomado curso de belas artes. É claro que sua família poderia ter pago sem a bolsa, mas se seu pai tivesse que abrir a carteira para você estudar, ele escolheria seu curso. Você se graduou em História da Arte (tentando o curso de pintura algumas vezes em vão), com algumas matérias eletivas, por estranho que pareça, de psicologia. Enquanto seus estudos avançavam, você

ficava cada vez mais fascinada com o modo como os artistas — normalmente pessoas perturbadas — utilizavam as artes para comunicar coisas que jamais poderiam dizer. Infelizmente, suas notas não foram tão boas quanto você esperava; os professores não aceitavam bem suas idéias sobre inconsciente coletivo e coisas do tipo.

Você não tem idéia de quando sua senhora começou a segui-la; você consegue se lembrar de algumas noites no prédio da escola quando se sentia um pouco paranóica mesmo não estando bêbada. Ela finalmente a pegou em uma das recepções, arrastando você para um dos banheiros e levando-a embora. Ela se explicou depois — nas noites que ela achava que devia explicar algo — em longos monólogos sobre consciência compartilhada, linhas de comunicação da mente e tentativas frustradas de comunicação. Para você, isso foi emocionante — finalmente, alguém que era capaz de entender.

Conceito: O sangue de Malkav só aumentou sua crença no nível de consciência coletiva humana, um nível que não pode ser utilizado em termos comuns. Com a ajuda de alguns amigos antigos da família, você abriu o que se tornou uma das galerias de arte de maior sucesso, ainda que controvérsia, da América do Norte. Você só trabalha com arte criada por doentes mentais — afinal, só os instáveis têm acesso aos níveis mais profundos de consciência. Com sorte, isso ajudará outros a encontrar algo novo, ainda que perturbador, sobre eles. No mínimo, isso dá aos psicopatas alguma outra coisa a fazer.

Dicas de Representação: Sempre em frente — o tempo, a maré e a moda não esperam ninguém. Fale com autoridade paciente e um entusiasmo calmo — ao contrário de muitos negociantes, você acredita no que seus artistas fazem. E sempre, sempre tente ficar no topo. Sempre vai existir algum Toreador estúpido que acha que seu clã detém o monopólio da comunicação visual, e você deve estar preparada para colocá-lo em seu devido lugar.

Equipamento: Roupas de vanguarda, telefone celular, portfólio de reproduções, cigarros e revistas do mundo das artes.

Perturbação: Bulimia.

VAMPIRO A MÁSCARA		
Nome: Jogador: Crônica:	Natureza: Comportamento: Clã:	Geração: 11ª Refúgio: Conceito: Negociante de Artes
Atributos		
Físicos	Sociais	Mentais
Força Destreza Vigor	Carisma Manipulação Aparência	Percepção Inteligência Raciocínio
Habilidades		
Talentos	Perícias	Conhecimentos
Prontidão Esportes Briga Esquila Empatia Expressão Intimidação Liderança Manha Líbia	Emp/Animais Ofícios Condução Etiqueta Armas de Fogo Armas Brancas Performance Segurança Furtividade Sobrevivência	Acadêmicos Computador Finanças Investigação Direito Lingüística Medicina Ocultismo Política Ciência
Vantagens		
Antecedentes	Disciplinas	
Contatos Geração Recursos Locaços Status	Auspícios Demência	Consciência / Convicção Autocontrole / Instintos Coragem
Qualidades/Defeitos		
• • • • • • • •		
Humanidade/Traços		
• • • • • • • •		
Vitalidade		
Escoriado Machucado -1 Ferido -1 Ferido Gravemente -2 Espancado -2 Aleijado -3 Incapacitado		
Força de Vontade		
• • • • • • • •		
Pontos de Sangue		
□ □ □ □ □ □ □		
Experiência		
[]		



TRÍLOGA / HUMANIDADE



Físicos

Resistente

Robusto

Firme

SOCIAIS

Enganador Magnético x2

Carismático

Insinuante

MENTAIS

Atento Paciente

Disciplinado Pensativo

Intuitivo

Observador x2

HABILIDADES

Acadêmicos Ciência(Química)

Investigação

Medicina

ANTECEDENTES

Geração x1

Recursos x4

INFLUÊNCIAS

DISCIPLINAS

Auspícios (Sentidos Aguçados, Percepção da Aura)

Ofuscação (Manto das Sombras)

QUALIDADES & DEFEITOS

EMOÇÕES

CAGADOR DE

ARQUITETO

Idade

12a

GERACAO

MALKAVIANO

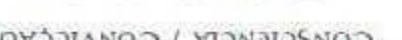
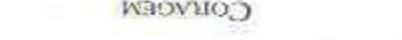
Cia

CRONICA

COLLECTIONADOR

Personagem

Nome



TRÍLOGA / HUMANIDADE



Físicos

Habil

Enérgico

Tenaz

SOCIAIS

Encantadorx2

Diplomático

Expressivo

MENTAIS

Criativo

Sagaz

Criterioso

Versado

HABILIDADES

Acadêmicos

Empatia

Expressão

QUALIDADES & DEFEITOS

ANTECEDENTES

Contatosx3

Geraçãox2

Influênciax3 (alta sociedade)

INFLUÊNCIAS

DISCIPLINAS

Auspícios (Sentidos Aguçados, Percepção da Aura)

O toque do Espírito)

Demência (Paixão)

QUALIDADES & DEFEITOS

COMPORTAMENTO

GALANTE

Natureza

Inane

CELEBRANTE

FORÇA DE VONTADE

Graça

11a

MALKAVIANO

CHRONICA

NEGOCIANTE DE ARTES

PERSONAGEM

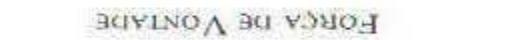
NAME

Pontos de Sangue

CORAGEM

AUTOCONTROLE / INSTINTO

CONSCIENCIA / CONVICÇÃO





COLECCIONADOR

Mote: Já viu tudo aqui? Não, acho que não tem muita coisa lá atrás; é só meu escritório, e está uma bagunça agora. Nada a ver, de verdade... a menos que você se interesse por sapatos de criança? Não... é achei que não.

Prelúdio: Você era bem introvertido enquanto crescia; não que tivesse outra escolha. Sua mãe, sempre preocupada com sua saúde, não deixava você sair — ela lhe dava aulas em casa. Como resultado, você passava todo seu tempo no andar de cima, em seu quarto imaculado. Ela sempre estava em casa também, com todo o dinheiro da herança do seu pai, tudo era entregue a domicílio, e ela não precisava sair.

A coisa mais excitante de que se lembra sobre sua infância foi quando você conseguiu ir até o sótão, pouco depois da morte da sua avó. Você passou horas lá, olhando tudo que existia naqueles baús e armários de coisas antigas, até que sua mãe o encontrou e mandou descer de uma vez, sempre reclamando da poeira. A excitação continuou com você, porém — você nunca tinha visto tanta coisa diferente de uma só vez. Se ao menos você pudesse ter ficado mais um pouco observando, poderia ter aprendido tanto...

Quando sua mãe morreu subitamente, seu mundo caiu. Ela o havia ensinado tanto, mas nada sobre como agir no mundo exterior. Você passou os dias após sua morte passeando pela cidade, aproveitando a vista. Existiam tantas coisas a serem vistas, tanto que você nunca tinha ouvido falar — e isso foi demais para você. As pessoas do serviço social logo o internaram e, em algum momento, você



foi notado. Seu senhor e seus ajudantes foram bondosos o bastante para ensiná-lo os fundamentos de interagir com outras pessoas e manter um refúgio — mas, é claro, eles não podiam lhe ensinar *tudo*. Você sabe o básico — para entender todo o resto, vai ter que ser seu próprio professor.

Conceito: Você passa o tempo todo tentando entender o mundo ao redor e, para tanto, as coisas devem estar organizadas. Você não é capaz de ordenar o mundo todo sozinho, mas ao menos você pode escolher algum tipo de coisa e observar todas as suas variações. Porém, você ainda precisa conseguir colecionar algum objeto específico por mais que alguns meses — se você não consegue logo as respostas que procura, parte para outra. Como resultado, você está sempre mudando de uma obsessão para outra, sejam insetos, moedas, folhas de carvalho com formatos estranhos, mãos esquerdas humanas, ou o que for. Certamente você vai conseguir descobrir mais com sua próxima coleção do que com a anterior.

Dicas de Representação: Dicas de representação? Você é uma pessoa completamente normal — uma pessoal normal com um hobby, só isso. Você não passa todo tempo acordado pensando sobre seu hobby e você não o discute com pessoas que não se interessam por ele. É assunto pessoal e você não quer incomodar outras pessoas.

Equipamento: Estúdio, última “coleção”, lupa de joalheiro, vários tipos de caixas e arquivos e instrumentos de pesquisa.

Perturbação: Obsessivo/Compulsivo.

VAMPIRO A MASCARA			
Nome:	Natureza:	Arquiteto	Geração: 12 ^a
Jogador:	Comportamento:	Criador de Enigmas	Refúgio:
Crônica:	Clã:	Malkavian	Conceito: Colecionador
ATRIBUTOS			
Físicos	Sociais	Mentais	
Força	Carisma	Percepção	● ● ● ○ ○
Destreza	Manipulação	Inteligência	● ● ● ○ ○
Vigor	Aparência	Raciocínio	● ● ● ○ ○
HABILIDADES			
TALENTOS	PERÍCIAS	CONHECIMENTOS	
Prontidão	• ○ ○ ○	Esp. c/Animais	Acadêmicos
Esportes	○ ○ ○ ○	Ofícios	Computador
Briga	○ ○ ○ ○	Condução	Finanças
Esquila	○ ○ ○ ○	Eritiqueta	Investigação
Empatia	● ○ ○ ○	Armas de Fogo	Direito
Expressão	● ○ ○ ○	Armas Brancas	Lingüística
Intimidação	○ ○ ○ ○	Performance	Medicina
Liderança	○ ○ ○ ○	Segurança	Ocultismo
Mimica	○ ○ ○ ○	Fortitude	Política
Lâbia	● ● ○ ○	Sobrevivência	Ciência
VANTAGENS			
ANTECEDENTES	DISCIPLINAS	CONSCIÊNCIA / EMBRIGADO	
Geração	● ● ○ ○	Auspícios	● ● ○ ○
Recursos	● ● ● ○ ○	Ofuscação	○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○		Autocontrole / Instintos
	○ ○ ○ ○		● ● ● ○ ○
	○ ○ ○ ○		Coragem
+ QUALIDADES/DEFEITOS +		+ HUMANIDADE/TRAIT +	
● ● ● ● ● ○ ○ ○		VITALIDADE	
		Escorregado	□
		Machucado	-1 □
		Ferido	-1 □
		Ferido Gravemente	-2 □
		Espancado	-2 □
		Aleijado	-5 □
		Incapacitado	□
+ FORÇA DE VONTADE +		+ PONTOS DE SANGUE +	
● ● ● ● ○ ○ ○		EXPERIÊNCIA	
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○		EXPÉRIENCIA	
		EXPÉRIENCIA	

COMPOSITOR

Mote: Você poderia... você poderia por favor falar mais baixo?
Estou tendo um pouco de dificuldade para ouvir.

Prelúdio: Era o caso clássico de um talento que demandava imortalidade. Sua infância foi dedicada à música desde que você consegue se lembrar; seu recital na quinta série foi o bastante para garantir fundos para o programa musical da escola. Até o seu último ano do ensino médio, você já tinha obtido bolsas de estudo, era o assunto da redondeza e até mesmo os mais chatos da classe não ousavam incomodá-lo por medo do que poderia acontecer com eles.

Seu talento comovia pessoas de todas as idades. Ele atraiu seu senhor, um imortal que já havia esquecido o que era *realmente* arte, para você. Como músico, você era talentoso; mas suas composições eram geniais. Alguém tinha que preservar sua habilidade para sempre.

Infelizmente, o vampiro que escolheu fazer isso era louco.

O Abraço gerou milhares de rachaduras em sua alma. Até que você conseguisse ser coerente e funcional novamente, eles já estavam realizando seu enterro com o caixão vazio — as coisas tinham que parecer reais, é claro. Você nem notou — a música que inundava sua cabeça tinha aumentado de volume e velocidade, estava de certo modo... diferente, quase *errada*. Mas ao mesmo tempo, estava mais clara e mais insistente que antes.

Seu senhor adorou isso. Ele se tornou o melhor dos patronos: forneceu a você um refúgio e um ajudante, arranjando recitais e recrutando músicos para tocar suas composições e finalmente deixando o caminho livre para lhe permitir trabalhar livremente.

Agora seus concertos ocasionais trazem vampiros de toda a cidade e além, e existe uma conversa sobre fazer um filme sobre uma trilha sonora que você está criando. Você entretém todos polida e seriamente, mas sempre só com parte de sua atenção.

Conceito: Como qualquer compositor que merece o título, você é assombrado pela música. É possível que o que você ouve sejam fragmentos de memórias filtrados pela Rede de Loucura; mas talvez sejam só inspiração.

Você não se sente muito atraído pela corte da sociedade vampírica, mas você normalmente tem que justificar sua existência para o príncipe, fornecendo diversão para ele e seus amigos. Por sorte, sua habilidade é tanta que você nunca o deixou enfadado — perturbado, pensativo e cansado, talvez, mas nunca enfadado.

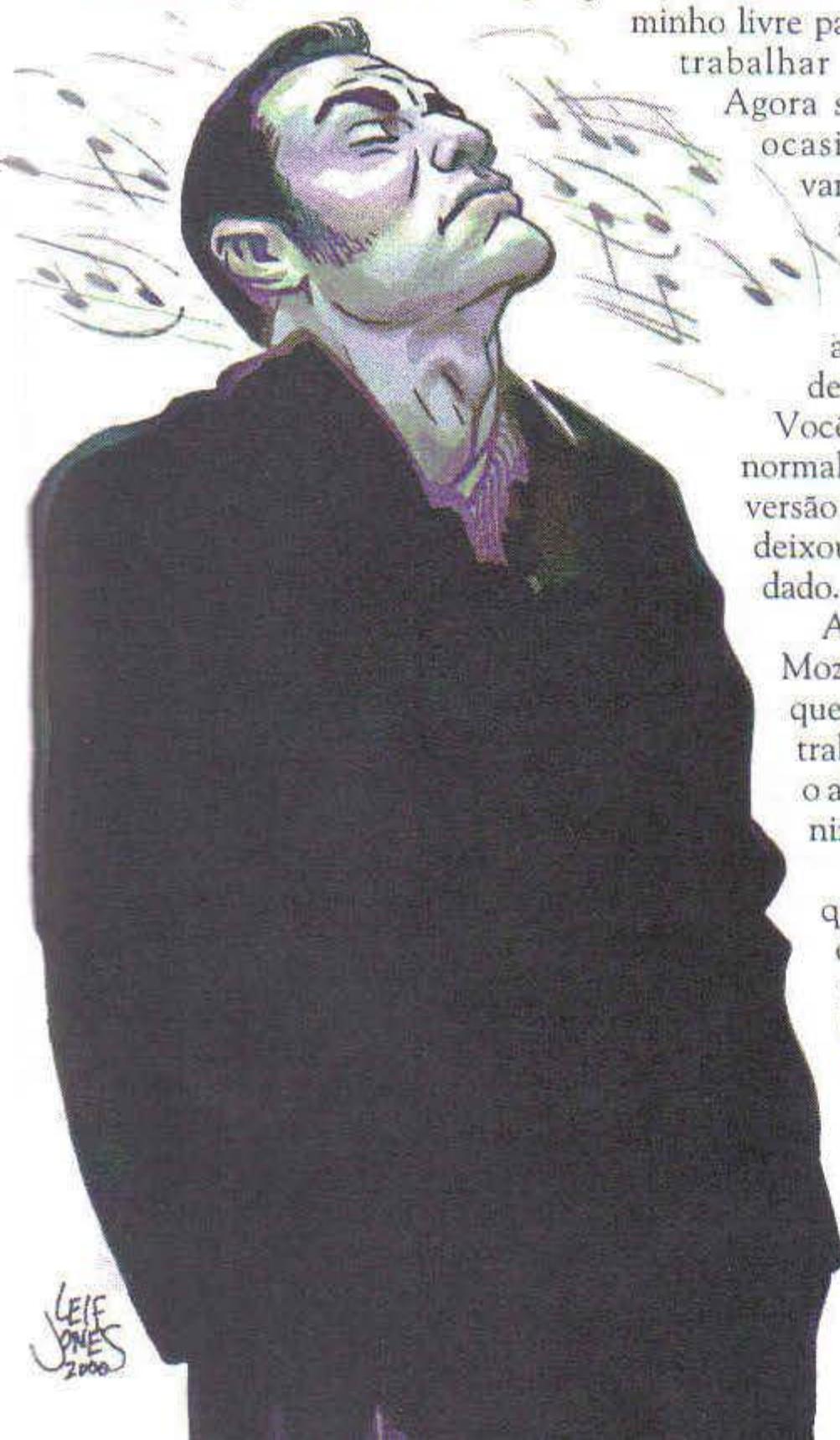
A música que você cria está longe de ser comum; é o trabalho de um Mozart louco. Aqueles que a ouvem ficam completamente expostos a notas que são, por assim dizer, subversivas. De modo discreto mas sem piedade, seu trabalho se insinua na mente do ouvinte, penetrando em seu crânio e nunca o abandonando completamente. Tenha pena do pobre coitado que se sintonize em algum de seus recitais com Auspícios...

Dicas de Representação: Não preste muita atenção nas pessoas que estão falando com você; sempre mantenha um pouco de sua atenção em você mesmo. A música flui e muda; quando está na "maré baixa," ou por assim dizer, você é tão acessível quanto qualquer vampiro, mas quando está em alta, você precisa de papel e uma caneta e ignora as consequências de tudo mais. Sorria polidamente, seja gentil e ranja os dentes com esperança que seus admiradores vão embora e o deixem à mercê da música.

Equipamento: Sacola a tira-colo cheia de pautas musicais, apartamento de cobertura à prova de som, sintetizador.

Perturbação: Maníaco-Depressivo.

VAMPIRO				
Nome: _____	Natureza: _____	Solitário	Geração: 13 ^a	
Jogador: _____	Comportamento: Visionário	Refúgio: _____		
Crônico: _____	Clã: Malkavian	Conceito: Compositor		
ATRIBUTOS				
Força	●●○○○	Carisma	●●○○○	
Destreza	●●●○○	Manipulação	●○○○○	
Vigor	●●●○○	Aparência	●●○○○	
HABILIDADES				
TALENTOS	PERÍCIAS	CONHECIMENTOS		
Prontidão	●●○○○	Emp/Animais	○○○○○	
Esportes	○○○○○	Ofícios	●●○○○	
Briga	○○○○○	Condução	●○○○○	
Esquila	●●○○○	Etiqueta	●●○○○	
Empatia	●●●○○	Amis de Fogo	●○○○○	
Expressão	●●●●○	Amis Brancas	○○○○○	
Intimidação	○○○○○	Performance	●●●●○	
Liderança	●○○○○	Segurança	○○○○○	
Manha	○○○○○	Furtividade	○○○○○	
Lúbia	●●○○○	Sobrevivência	○○○○○	
VANTAGENS				
ANTECEDENTES	DISCERNIMENTOS	CONSCIÊNCIA / EMBRIGAMENTO		
Aliados	●●○○○	Auspícios	●○○○○	
Rebanho	●●○○○	Demência	●●○○○	
Mentor	○○○○○	Ofuscação	●○○○○	
Recursos	●●●○○		Autocontrole / Instintos	
Status	○○○○○		●●●●○	
	○○○○○		Coragem	●●○○○
QUALIDADES/DEFFITOS				
HUMANIDADE/TRÍPLA				
VITALIDADE				
Escoriado _____				
Machucado -1 □				
Ferido -1 □				
Ferido Gravemente -2 □				
Espancado -2 □				
Aleijado -5 □				
Incapacitado □				
FORÇA DE VONTADE				
PONTOS DE SANGUE				
EXPERIÊNCIA				



TRIENA / HUMANIDADE		ANTECEDENTES		TRIENA / HUMANIDADE		ANTECEDENTES	
  Físicos Veloz _____ Firme _____ Rijo _____		Contatos x1 Recursos x2 INFLUÊNCIAS DISCIPLINAS Demência (Paixão, Truques Mentais) Ofuscação (Manto das Sombras, Presença Invisível)		  Físicos Resistente _____ Ligeiro _____ Veloz _____		Aliados x2 Rebanho x2 Influência x1 (Alta Sociedade) INFLUÊNCIAS DISCIPLINAS Auspícios (Sentidos Aguçados) Demência (Truques Mentais, Paixão) Ofuscação (Manto das Sombras)	
SOCIAIS Diplomático _____ Empático _____ Amigável x2				SOCIAIS Atraente _____ Expressivo _____ Magnético _____			
MENTAIS Esperto _____ Dedicado _____ Determinado _____ Racional _____		QUALIDADES & DEFETOS DISCIPLINAS Demência (Paixão, Truques Mentais) Ofuscação (Manto das Sombras, Presença Invisível)		MENTAIS Criativo x2 _____ Disciplinado _____ Criterioso x2 _____ Pensativo _____		QUALIDADES & DEFETOS DISCIPLINAS Auspícios (Sentidos Aguçados) Demência (Truques Mentais, Paixão) Ofuscação (Manto das Sombras)	
HABILIDADES Acadêmicos _____ Empatia _____ Medicina _____				HABILIDADES Lábia _____ Empatia _____ Performance _____ Expressão x2 _____			
  CONFORMISTA Natureza _____ Natureza SAMARTIANO SMARTIANO Idade _____ Idade 13a MALKAVIANO ANTITRIBU Crônica _____ Crônica PARMEDICO PARMEDICO Nome _____ COMPOSTOR Personagem _____ Nome _____							
  VISIONARIO Natureza _____ Natureza SOLITARIO SOLITARIO Idade _____ Idade 13a MALKAVIANO Crônica _____ Crônica DONTOS DE SANGUE DONTOS DE SANGUE Coragem _____ Coragem CONVICÇÃO CONVICÇÃO Nome _____ AUTOCONTROLE / INSTITUTO Coragem _____ Coragem CONSCIENCIA / CONVICÇÃO CONSCIENCIA / CONVICÇÃO Nome _____							



PARAMÉDICO

Mote: Primeiramente, jamais causar dano. Primeiramente, jamais causar dano. Primeiramente, jamais causar dano.

Prelúdio: Você conviveu com a violência enquanto crescia, apesar do seu pai tentar manter seus "negócios" longe de você. Ele não desejava que você tivesse que fazer as coisas que ele precisava fazer para viver, ou que tivesse sua cabeça a prêmio, então ele trabalhava duro para que você ficasse protegido dessas "obrigações de família". Mas nem tudo funcionou como ele queria; quando tinha 10 anos, você viu o Tio Julie ser assassinado. Foi nesse dia que você ficou envergonhado de quem você era.

Não havia refúgio a ser encontrado com sua família, então você procurou a Igreja. Você necessitava desesperadamente acreditar em um mundo onde paz, compaixão e piedade tivessem algum significado, por isso você *acreditou*. Você se formou em medicina, pois parecia apropriado dar algo de volta à comunidade que sua família atrapalhava tanto. Quando você acabou sua residência, seu pai estava muito, muito orgulhoso — mas isso não significava nada para você.

Foi num turno da madrugada na emergência que você foi Abraçado. Você diagnosticou o indigente como morto antes de chegar ao hospital — imagine sua surpresa quando ele entrou no banheiro, vindo do nada, e abriu sua garganta. Quando você acordou, estava em seu apartamento, e ele estava com você, um pouco que desculpando-se. Igualzinho ao seu pai.

Desde então, você fugiu da cidade onde havia crescido; você está tentando desesperadamente se esconder de seu senhor e de sua família. Você conseguiu um emprego de paramédico, onde dá o melhor de si para ajudar as pessoas. Você se alimenta usando Ofuscação para entrar no necrotério do hospital em vez de atacar as pessoas que você tem a responsabilidade de salvar. Cada vez que coloca um corpo ferido e sangrando dentro de uma ambulância a tentação é terrível — mas você continuará a resistir. Sua alma está em jogo.

Conceito: Tudo o que você sempre quis fazer era ajudar pessoas. Agora você é uma criatura que ataca as pessoas para sobreviver. Bem, não se você puder evitar. Seu alto nível de Humanidade indica que você está sempre em conflito com sua natureza predatória, mas quando há vidas em jogo, sua consciência normalmente vence. Nas vezes em que você se alimentou de sangue humano fresco, você podia ouvir as vozes das pessoas de quem se alimentava ecoando dentro de sua cabeça — isso o perturbou muito e você se força a engolir sangue velho ao invés de devorar o que uma pessoa viva é.

Dicas de Representação:

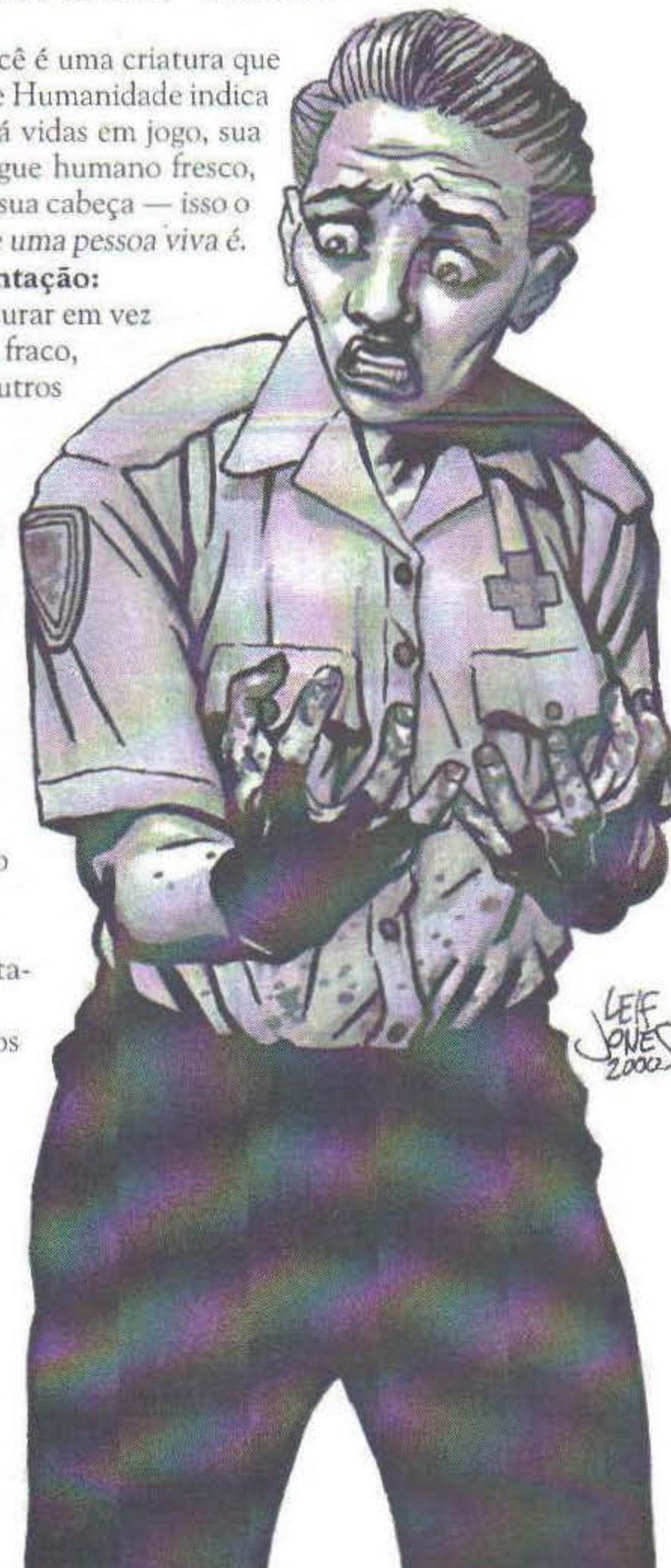
Trabalhe sempre para curar em vez de ferir. Você não é um fraco, não importa o que os outros pensem — você tem compaixão, e isso é diferente. Você tem vergonha do que é, mas se recusa a acreditar que é incapaz de fazer o bem mesmo na sua condição atual. De tempos em tempos, você pensa em tentar encontrar sua família e se reconciliar com eles — mas esse pensamento sempre passa.

Equipamento:

Cartão de Médico, apartamento pequeno, livros médicos, kit de primeiros socorros.

Perturbação:

Animista sanguinário



VAMPIRO			
Nome:	Samaritano	Geração: 13º	
Jogador:	Comportamento: Conformista	Refúgio:	
Crônico:	Clini Antitribu Malkavian	Conceito: Paramédico	
ATRIBUTOS			
FÍSICOS	SOCIAIS	MESTAIS	
Força	●●○○○	Carisma	●●○○○
Destreza	●●○○○	Mimicaria	●●○○○
Vigor	●●○○○	Aparência	●●○○○
HABILIDADES			
TALENTOS	DESCRIÇÕES	CONHECIMENTOS	
Prontidão	●●○○○	Emp/Animais	○○○○○
Esportes	●●○○○	Ofícios	●○○○○
Braig	●○○○○	Condução	●○○○○
Esquiva	●○○○○	Etiquete	○○○○○
Empatia	●●○○○	Armas de Fogo	○○○○○
Expressão	○○○○○	Armas Brancas	○○○○○
Intimidação	○○○○○	Performance	○○○○○
Liderança	○○○○○	Segurança	○○○○○
Manha	●○○○○	Furtividade	○○○○○
Lábia	○○○○○	Sobrevivência	●●○○○
VANTAGENS			
ANTECEDENTES			
Contatos	●○○○○	Demência	●●○○○
Recursos	●●○○○	Ofuscação	●○○○○
	○○○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○
QUALIDADES/DUERRITOS			
	●●●●●●●●○	HUMANIDADE/THRETA	●●●●●●●●○
FORÇA DE VONTADE			
	●●●●○○○○○	VITALIDADE	●●●●○○○○○
	●●●●○○○○○	Escruido	□
	●●●●○○○○○	Machucado	-1 □
	●●●●○○○○○	Ferido	-1 □
	●●●●○○○○○	Ferido Gravemente	-2 □
	●●●●○○○○○	Esparrado	-2 □
	●●●●○○○○○	Aleijado	-5 □
	●●●●○○○○○	Incapacitado	□
PONTOS DE SANGUE			
	●●●●●●●●●●	EXPERIÊNCIA	■■■■■■■■■■

PEÃO DE MATUSALÉM

Mote: Não é minha culpa. Não foi minha decisão. Existe... existe mais alguma coisa acontecendo por aqui. Você tem que acreditar em mim.

Prelúdio: Você cresceu em uma grande família. Com quatro irmãos, e você sendo o do meio, teve que trabalhar muito duro para chamar a atenção deles. E, mesmo assim, ela nunca foi exclusiva — você sempre tinha que dividir com os outros.

No ensino médio, você tentava ainda mais que as pessoas o ouvissem. Você foi voluntário em projeto atrás de projeto, principalmente em coisas como o jornal da escola e livro do ano. Seu professor ficou impressionado e sugeriu uma carreira como jornalista, e você ficou feliz em seguir esse caminho.

E o jornalismo poderia ter funcionado bem para você; você foi bem na faculdade, foi bem em seu primeiro emprego em um jornal e rapidamente já estava na televisão. Infelizmente, você foi muito meticuloso ao investigar uma série de desaparecimentos estranhos, e o grupo responsável notou. A coisa — e você só consegue pensar sobre isso desse modo — decidiu que seus talentos de investigação e comunicação poderiam lhe ser muito úteis, principalmente se você agisse como agente dele no meio da sociedade vampírica. O resto não precisa ser dito.

Você sempre desejou inconscientemente ser importante para alguém, que alguém finalmente prestasse atenção em você, que o desejasse a seu lado. Atualmente, você gostaria de nunca ter sido notado.

Conceito: Você é uma marionete capaz de enxergar seus próprios cordões — você sabe que não está no controle, mas não pode fazer nada quanto a isso. Seu senhor o escolheu para agir em seu benefício na sociedade vampírica; apesar de você ter um pouco de liberdade para perseguir seus objetivos, as ordens dele têm



Nome: _____	Natureza: _____	Diretor: _____	Geração: 8 ^a
Jogador: _____	Comportamento: Fanático	Refúgio: _____	
Crônica: _____	Cla: Malkavian	Conceito: Peão de Matusalém	
ATRIBUTOS			
Físicos	Sociais	Mutuais	
Força _____	• • ○○○	Catismo _____	Percepção _____
Destreza _____	● ● ○○○	Manipulação _____	Inteligência _____
Vigor _____	● ● ○○○	Aparência _____	Raciocínio _____
HABILIDADES			
Talentos	Perícias	Conhecimentos	
Prontidão _____	● ● ○○○	Emp/Animais _____	Acadêmicas _____
Esportes _____	○○○○○	Ofícios _____	Computador _____
Briga _____	○○○○○	Condução _____	Finanças _____
Esquiva _____	● ● ○○○	Etiqueti _____	Investigação _____
Empatia _____	○○○○○	Armas de Fogo _____	Direito _____
Expressão _____	● ○○○○	Armas Brancas _____	Lingüística _____
Intimidação _____	○○○○○	Performance _____	Medicina _____
Liderança _____	○○○○○	Segurança _____	Ocultismo _____
Manha _____	○○○○○	Furtividade _____	Política _____
Lúbia _____	● ○○○○	Subsistência _____	Ciência _____
VANTAGENS			
Antecedentes	Disciplinas	Consciência / Convicção	
Contatos _____	● ● ○○○	○○○○○	● ● ○○○
Geração _____	○○○○○	○○○○○	
Mentor _____	○○○○○	○○○○○	Autocontrole / Instintos
Recursos _____	○○○○○	○○○○○	● ● ○○○
	○○○○○	○○○○○	Coragem _____
QUALIDADES/DEFETOS			
HUMANIDADE/TRÍTIA			
VITALIDADE			
FORÇA DE VONTADE			
PONTOS DE SANGUE			
EXPERIÊNCIA			

prioridade. Você não vê pessoalmente a coisa anciã que o criou com regularidade, mas de quando em vez seus pensamentos inundam sua cabeça. Quando isso acontece, você não tem escolha a não ser obedecer.

Dicas de Representação: Mais do que qualquer outra coisa, você deseja tempo para você mesmo, mas sempre que pensa estar sozinho, aquela presença horrível e poderosa invade sua mente. Quando estiver seguindo ordens, fale com a voz forte que as pessoas tendem a associar com jornalistas de televisão; quando é você mesmo, sua voz tende a falhar um pouco e sua defesa fica baixa. Você realmente deseja conhecer alguém que o entenda, alguém em quem possa confiar — você tem uma queda por pessoas que acha que podem lhe dar algum consolo.

Equipamento: Blocos de notas, gravador de bolso, boas roupas, um Mondeo quatro portas, apartamento espaçoso, furador de gelo.

Perturbação: Impulso de Auto-aniquilação.

TRÍLIA / HUMANIDADE

● ● ○ ○

FÍSICOS

Flexível x2 Rígido

Duro x2

Tenaz x2

SOCIAIS

Carismático Vivaz

Insinuante

Intimidante x2

MENTAIS

Perspicaz

Intuitivo

Paciente

HABILIDADES

Briga

Manha

Intimidação

Sobrevivência

Armas Brancas

ANTECEDENTES

Fama x1 Lacaios x1

Rebanho x1 Recursos x1

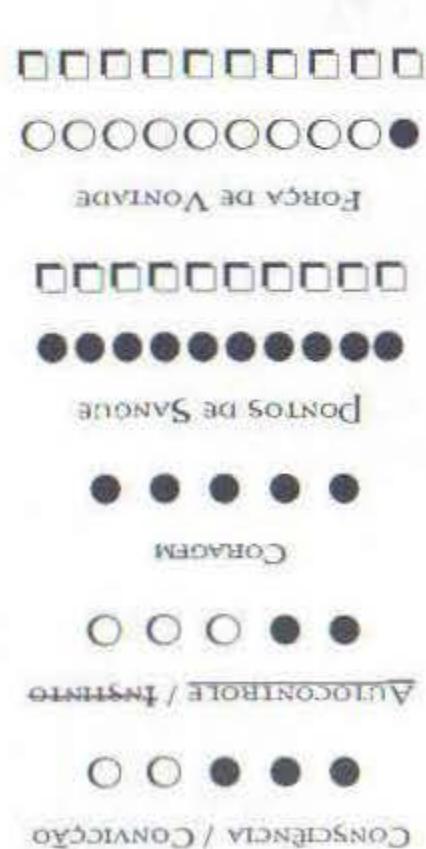
Influência x1 (Ruas)

INFLUÊNCIAS

DISCIPLINAS

Auspícios (Sentidos Aguçados,
Percepção da Aura)
Fortitude (Resistência)
Ofuscação (Manto das Sombras)

QUALIDADES & DEFEITOS



TRÍLIA / HUMANIDADE

● ● ● ○

FÍSICOS

Ágil Corpulento

Gracioso

Saudável x2

SOCIAIS

Comandante x2

Digno

MENTAIS

Perspicaz

Versado x2

Observador

Paciente

HABILIDADES

Acadêmicos

Etiqueta

Investigação

QUALIDADES & DEFEITOS

ANTECEDENTES

Contatos x4

Geração x5

Mentor x3

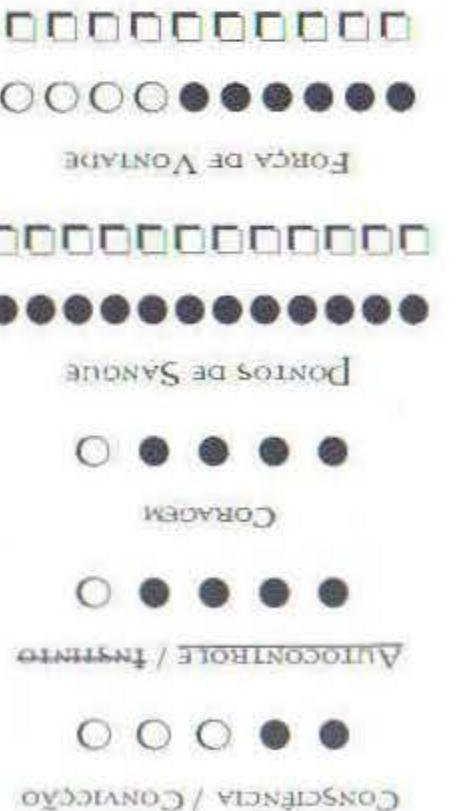
Recursos x2

INFLUÊNCIAS

DISCIPLINAS

Demência (Truques Mentais,
Paixão, Visão do Caos)

QUALIDADES & DEFEITOS



MORTIFICADOR DA CARNE

Mote: Isso é tudo que você tem?

Prelúdio: Você sempre foi do tipo atlético e passou a maior parte de sua infância correndo em parques, áreas vazias, até mesmo em pátios de construção e pedreiras. Quando descobriu a roda na forma de skates e patins, você ficou ainda mais difícil de ser alcançado. Nada parecia melhor que exercícios e velocidade, nessa ordem. Escaladas, skateboarding, hóquei nas ruas — você estava viciado em esportes radicais antes dos esportes radicais virarem moda.

Com eles vinham as brigas, é claro. Os paspalhos que pensavam que futebol americano, basquete e luta livre eram os únicos esportes reais ficavam felizes de bater em quem discordava deles. Apesar de nunca ter muitas chances, você ficava feliz em descontar quando pegava um deles sozinho. Com o tempo eles entenderam a mensagem e resolveram deixá-lo de lado — o que quase o desapontou. Mesmo dando, uma boa briga era outra grande maneira de se encher de adrenalina.

Entretanto, uma das quedas estava fadada a acabar sendo séria — e foi. Skate e trânsito pesado simplesmente não se misturam. Deitado de costas, tentando respirar dentro de uma ambulância, você imaginava se seu tempo tinha se acabado. Você nunca chegou ao hospital — você foi interceptado.

Quando você acordou, foi horrível. Em algum lugar entre sua vida anterior e seu estado atual, você perdeu sua sensibilidade. Isso não só tornava impossível alcançar aquele estado de adrenalina anterior, também impossibilitava quase que qualquer sensação. Você poderia ter ficado inútil se seu senhor não lhe desse alguma coisa para fazer imediatamente. Para a surpresa dele, você voltou da missão tendo obtido sucesso e ainda descobriu um pouco mais sobre você mesmo. Ainda existia um pouco de sensibilidade — ela só precisava de um tipo de... estímulo extremo para aparecer.



VAMPIRO		
Nome: _____	Natureza: _____	Valentão Geração: 13º
Jogador: _____	Comportamento: Masoquista	Refúgio: _____
Câmara: _____	Clã: _____	Conceito: Mortificador da Carne
ATRIBUTOS		
Físicos	Sociais	Mentais
Força _____	Carisma _____	Percepção _____
Destreza _____	Manipulação _____	Inteligência _____
Vigor _____	Aparência _____	Raciocínio _____
HABILIDADES		
TALENTOS	PERÍCIAS	CONHECIMENTOS
Prontidão _____	Emp/Armais _____	Acadêmicos _____
Esportes _____	Ofícios _____	Computador _____
Briga _____	Condução _____	Finanças _____
Esquila _____	Etiqueta _____	Investigação _____
Empatia _____	Armas de Fogo _____	Direito _____
Expressão _____	Armas Brancas _____	Lingüística _____
Intimidação _____	Performance _____	Medicina _____
Liderança _____	Segurança _____	Ocultismo _____
Manha _____	Furtividade _____	Política _____
Lâbia _____	Sobrevivência _____	Ciência _____
VANTAGENS		
ANTECEDENTES	DISCIPLINAS	VITALIDADE
Fama _____	Auspícios _____	Consciência / Corrificação _____
Rebanho _____	Ofuscação _____	Autocontrole / Instintos _____
Recursos _____	Fortitude _____	Cortagem _____
Lacaio(s) _____		
Status _____		

+QUALIDADES/DEFEITOS+ +HUMANIDADE/TRIBUTO+ ← → VITALIDADE		
██████████████████		
← FORÇA DE VONTADE →		
██████████████████		
← PONTOS DE SANGUE →		
██████████████████		
← EXPERIÊNCIA →		
██████████████████		

Conceito: Quando vivo, você era um viciado em adrenalina. Morto-vivo, você procura sensações um pouco diferentes. Quando perdeu os prazeres da carne, você teve que recorrer a medidas mais radicais para fazer seu corpo reagir. E embora a automutilação seja uma boa maneira de começar sua noite, é sua reputação como capanga e lutador de rua que lhe proporciona maneiras de ser ferido com criatividade. O problema é encontrar um modo de evitar que sua reputação o preceda — as pessoas que ouviram falar de você pensam que, considerando as coisas que faz a si mesmo, você vai ser muito pior com elas. Elas desistem fácil demais, e isso está errado.

Dicas de Representação: Eles dizem que você é mais suicida que homicida; isso não está cem por cento correto. Você quer vencer suas lutas, mas depois quer se sentir como se tivesse lutado. Deixe seu oponente atirar primeiro, então acabe com ele. Seja tão brutal quanto necessário, mas lembre-se que você não é sádico, é um profissional. Os experimentos sobre dor você pode deixar para sua própria carne morta.

Equipamento: .38 automático, navalha, martelo, pregos de carpinteiro, sal de cozinha, fita isolante, soco inglês, rolo de arame farpado, motocicleta.

Perturbação: Masoquismo

OCULTISTA

Mote: Observe o mapa. É muito simples. Ele sai do apartamento aqui, no ponto Keter. Ele vai chegar aqui, no ponto de Malchut. O que temos de fazer é pegá-lo logo ao lado do posto de gasolina na Celarwood, aqui no ponto de Gevurah. Ou, se tivermos sorte, a influência será Pachad. De qualquer maneira, tudo estará contra ele. Entendeu?

Prelúdio: Você nem ao menos gostava de ler quando estava viva. Você era uma típica criança dos anos 90, com um poder de concentração que não entendia nada que não pudesse ser apresentado em colo-ridos 30 segundos. Seus pais deixaram de se preocupar se você se tornaria alguém na vida, depois deixaram de se preocupar com você completamente. Você gostava disso; tudo que você queria era música, TV e namoros, tudo numa velocidade que não a chateasse.

Os Ritos do Abraço mudaram tudo — *tudo*. Você e suas amigas estavam voltando do cinema tarde da noite quando foram atingidas. Um carro simplesmente trombou no de vocês a toda velocidade; você foi arremessada para fora, e talvez por isso tenha sido levada em vez deles simplesmente se alimentarem de seu corpo — como fizeram com as outras. Você estava semiconsciente quando eles a levaram embora e nunca saiu realmente de seu delírio.

As coisas que você viu nos Ritos do Abraço — elas a mudaram. Você se levantou finta, mas não importava quanto sangue eles lhe dessem, a fome continuava. Quando os outros descobriram o quanto

você desejava aprender as coisas, eles a apresentaram para um templário que possuía uma grande biblioteca. E sob sua tutela, seu talento único floresceu.

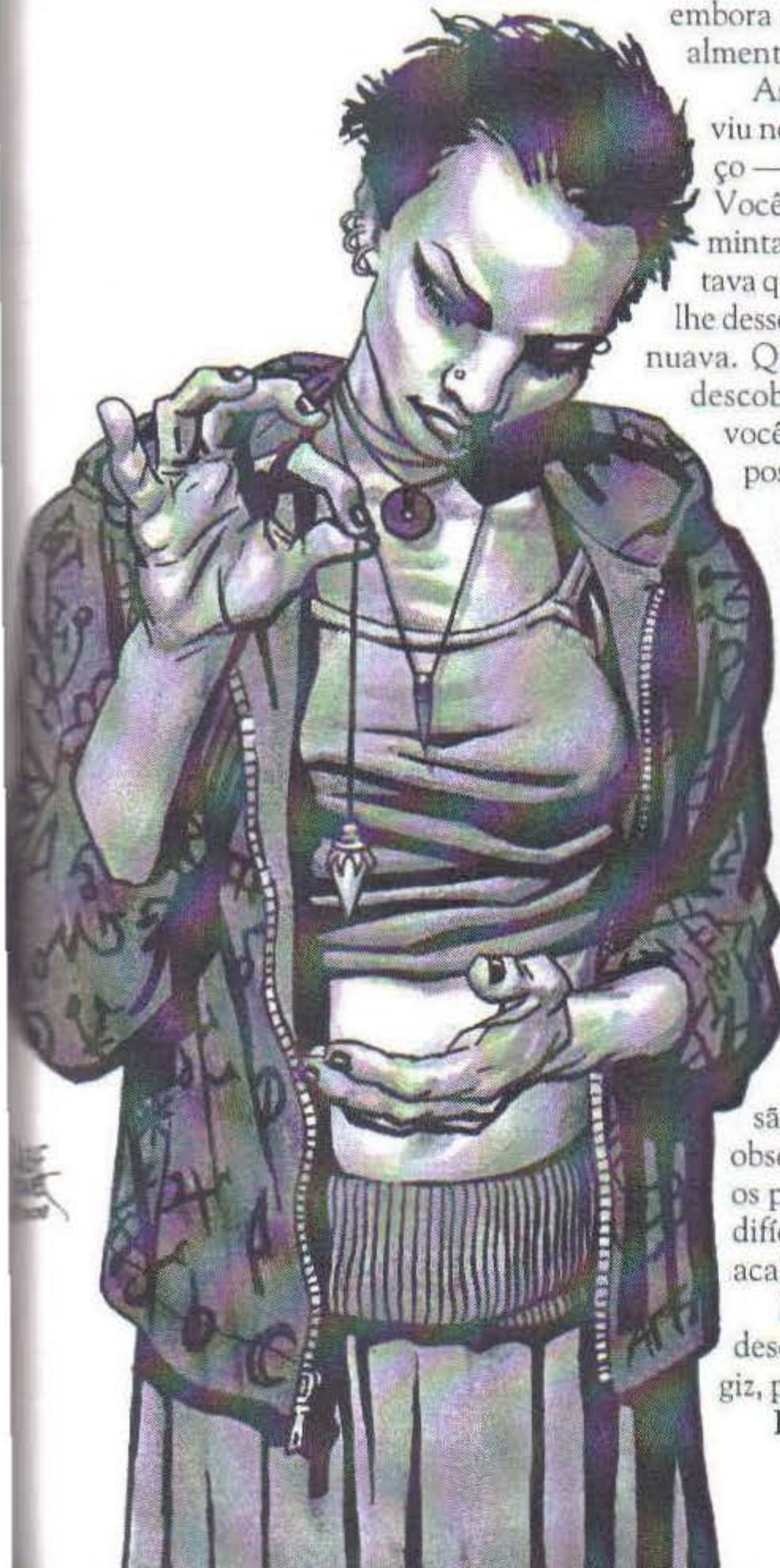
Agora você devora todo esoterismo e ocultismo que consegue encontrar, assimilando-o tão rápido quanto possível, enchendo sua mente aleatoriamente e cuspindo “resultados” quando necessário. Seu conhecimento demonstrou ser útil e inútil na mesma proporção. Algumas vezes você está perfeitamente correta, outras completamente errada. Porém você não pode ser convencida de que sua lógica é falha. Não é problema seu se o universo não consegue acompanhá-la.

Conceito: Suas noites são dedicadas à busca por conhecimento oculto, mas o modo como você o aplica é... no mínimo, excêntrico. Você vê padrões onde outros ocultistas diriam que elas não existem e ignora outros, facilmente visíveis. Mesmo que alguém tentasse lhe ensinar Taumaturgia, seu “conhecimento” enciclopédico mas deturpado do universo poderia lhe dar um grau elevadíssimo nesse poder — ou impedi-la até mesmo de entender o básico. Você está quase *além* dessas mágicas na verdade.

Dicas de Representação: Os padrões estão todos aí em volta. Muitos são evidentes, mas muitos mais não podem ser encontrados sem estudo, observação e as perguntas certas. Você tenta explicar para seus companheiros os padrões que vê, mas seu hábito de pular direto para as conclusões a torna difícil de entender. Se eles pensarem mal de você, não se importe. Eles vão acabar superando isso.

Equipamento: Pequeno apartamento cheio de livros, baralho de tarô desenhado em cartas comuns, pilhas de blocos de notas com textos ilegíveis, giz, pêndulo.

Perturbação: Obsessivo/Compulsivo.



VAMPIRO		
Nome: _____	Natureza: Excêntrico	Geração: 13 ^a
Jogador: _____	Comportamento: <i>Cegador de Emoções</i>	Refúgio: _____
Crônica: _____	Clã: <i>Antitribu Malkavian</i>	Conceito: Ocultista
ATRIBUTOS		
FÍSICOS	SOCIAIS	MENTAIS
Força _____	Carisma _____	Percepção _____
Destreza _____	Manipulação _____	Inteligência _____
Vigor _____	Aparência _____	Raciocínio _____
HABILIDADES		
TALENTOS	DEFLÉTIOS	CONHECIMENTOS
Prontidão _____	Emp / Animais _____	Acadêmicos _____
Espíritos _____	Ofícios _____	Computador _____
Briga _____	Condução _____	Finanças _____
Esquivar _____	Etiqueta _____	Investigação _____
Empatia _____	Armas de Fogo _____	Direito _____
Expressão _____	Armas Brancas _____	Lingüística _____
Intimidação _____	Performance _____	Medicina _____
Liderança _____	Segurança _____	Ocultismo _____
Manha _____	Furtividade _____	Política _____
Lâbia _____	Sobrevivência _____	Ciência _____
VANTAGENS		
ANTECEDENTES	DISCIPLINAS	Consciência / Envioção
Contatos _____	Auspícios _____	Autocontrole / Instintos
Mentor _____	Ofuscação _____	Coragem _____
Recursos _____	Deméncia _____	
Rituais _____	_____	
Status no Sabá _____	_____	
_____	_____	
_____	_____	
_____	_____	
QUALIDADES/DEFEITOS		
HUMANIDADE/TRISTEZA		
VITALIDADE		
Escoriado _____		
Machucado _____		
Ferido _____		
Ferido Gravemente _____		
Esparrado _____		
Aleijado _____		
Incapacitado _____		
FORÇA DE VONTADE		
PONTOS DE SANGUE		
EXPERIÊNCIA		

TRÍLIA / HUMANIDADE	
● ● ● ○	
FÍSICOS	
Musculoso x2	Hábil
Corpulento	Incansável
Vigoroso	Flexível, Veloz x2
SOCIAIS	
Digno	
Intimidante	
MENTAIS	
Disciplinado	
Paciente	
Vigilante x2	
Sábio	
HABILIDADES	
Esportes	Briga
Armas Brancas	Direito
Sobrevivência	

ANTECEDENTES	
Geração x2	
Rebanho x1	
Recursos x1	
Lacaios x2	
INFLUÊNCIAS	
Auspícios (Sentidos Aguçados)	
Ofuscação (Presença Invisível, Manto das Sombras)	
QUALIDADES & DEFEITOS	

TRÍLIA / HUMANIDADE	
● ● ● ○ ○	
FÍSICOS	
Ágil	
Hábil	
Resistente	
SOCIAIS	
Enganador x2	Magnético x2
Digno	Sedutor
Expressivo	
MENTAIS	
Atento	Racional
Esperto	
Sagaz	
Observador	
HABILIDADES	
Armas de Fogo	
Investigação	
Armas Brancas	
Ocultismo x2	
QUALIDADES & DEFEITOS	
Auspícios (Sentidos Aguçados)	
Demência (Truques Mentais, Paixão)	
Ofuscação (Manto das Sombras)	

Nome _____
SENSEI
Personalidade: _____
Cognição: _____
Crônicas: _____
Malkavian: _____
Clã: _____
Grau: _____
Todade: _____
Natureza: _____
Pedagogo: _____
Galante: _____
Comprometimento: _____

Nome _____
CONSCIENTE / CONVICÇÃO
Autocontrole / Instinto
Coração: _____
Cognição: _____
Pontos de Sangue: _____
Personalidade: _____
Cognição: _____
Crônicas: _____
Grau: _____
Todade: _____
Natureza: _____
Pedagogo: _____
Galante: _____
Comprometimento: _____

Nome _____
OULTISTA
Personalidade: _____
Cognição: _____
Crônicas: _____
Malkavian Antitribu: _____
Grau: _____
Todade: _____
Natureza: _____
EXCENTRICO
Personalidade: _____
Cognição: _____
Crônicas: _____
CAGADOR DE
Personalidade: _____
Cognição: _____
Crônicas: _____
EMOCÕES
Personalidade: _____
Cognição: _____
Crônicas: _____
FORÇA DE VONTADE
Personalidade: _____
Cognição: _____
Crônicas: _____
DONTOS DE SANGUE
Personalidade: _____
Cognição: _____
Crônicas: _____
AUTOCONTROLE / INSTINTO
Personalidade: _____
Cognição: _____
Crônicas: _____
CONSCIENCIA / CONVICÇÃO
Personalidade: _____
Cognição: _____
Crônicas: _____



SENSEI

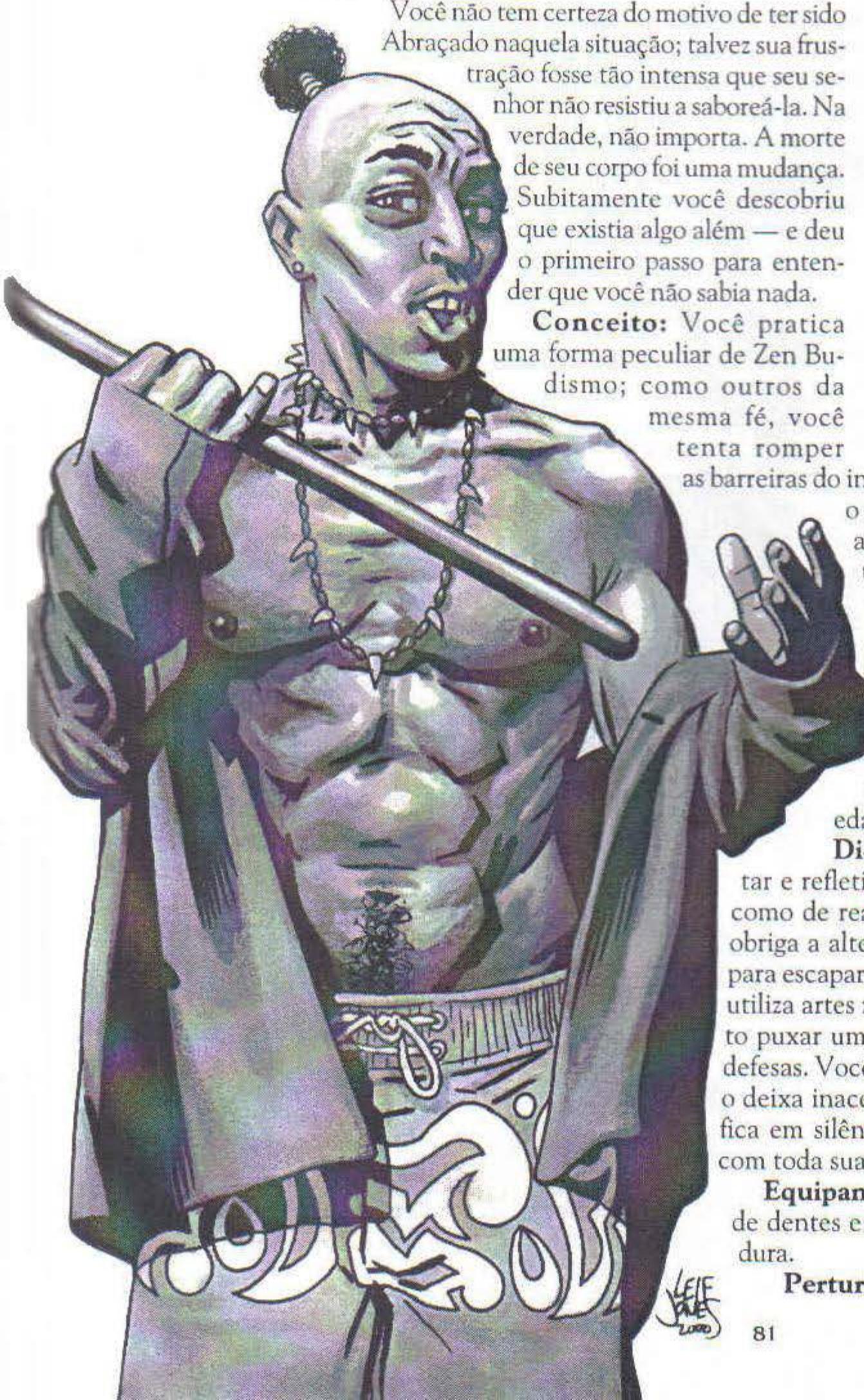
Mote: É claro que acertei ele com o carro. Nem que ele fosse o Buda. Ele ainda está se movendo? Então vou dar ré.

Prelúdio: No seu bairro, não existiam muitas opções para se aprimorar. Você tentou algumas, mas nenhuma o agradou até que começou a ter aulas de autodefesa no Y. Subitamente, ali estava o estilo de vida que você desejava — força combinada com sabedoria. A força para tomar o que merecia, e a sabedoria para instruí-lo como.

Quando tinha idade suficiente para trabalhar meio-período, você entrou em um dojo para aprender com um mestre. Porém, você ainda estava longe de chegar a faixa preta quando atingiu uma barreira. Seu sensei disse que você não possuía espírito e autodisciplina para prosseguir; sua frustração também não ajudava muito. Você tentou colar para aprender as respostas “certas” a todas as questões filosóficas dele, mas nem mesmo *isso* adiantou.

Você não tem certeza do motivo de ter sido Abraçado naquela situação; talvez sua frustração fosse tão intensa que seu senhor não resistiu a saboreá-la. Na verdade, não importa. A morte de seu corpo foi uma mudança. Subitamente você descobriu que existia algo além — e deu o primeiro passo para entender que você não sabia nada.

Conceito: Você pratica uma forma peculiar de Zen Budismo; como outros da mesma fé, você tenta romper as barreiras do intelecto para atingir a iluminação, mas meditação não é o suficiente para você. Você pratica deliberadamente ações e pensamentos irracionais que qualquer praticante Zen vivo acharia extremos. Mas quanto mais pratica, mais capaz de enxergar você se torna — e mais você se impede de ver. Você não consegue decidir se a Visão é o caminho para o entendimento ou se é uma âncora presa a seu pescoço. Até que a resposta seja descoberta, você não tem escolha a não ser agir. Como resultado, você está longe de ser o eremita, mas um ativo — ainda que incompreendido — jogador na sociedade vampírica da cidade.



Dicas de Representação: Você tanto é capaz de meditar e refletir durante um relaxamento ou no curso de uma ação, como de realizar uma ação irrefletida; e sua convicção pessoal o obriga a alternar entre uma e outra tão depressa quanto possível, para escapar completamente da racionalidade. Você já nem mesmo utiliza artes marciais regularmente; elas são tão importantes quanto puxar uma arma e dar um tiro em seu oponente após algumas defesas. Você tem vontade de ensinar, mas sua luta interior às vezes o deixa inacessível; algumas vezes você fala racionalmente, outras fica em silêncio e outras ainda você simplesmente ataca o aluno com toda sua força. Esse é o caminho para o conhecimento.

Equipamento: Apartamento sobre um pequeno dojo, amuleto de dentes e sementes, carro compacto, bastão *hanbo* de madeira dura.

Perturbação: Falta de Sensibilidade

SENSEI		
VAMPIRO A MÁSCARA		
Nome: _____	Natureza: Pedagogo	Geração: 11ª
Jogador: _____	Comportamento: Galante	Refúgio: _____
Crônica: _____	Clã: Malkavian	Conceito: Sensei
ATRIBUTOS		
FÍSICOS	SOCIAIS	MÍNTIAS
Força _____	Carisma _____	Percepção _____
Destreza _____	Manipulação _____	Inteligência _____
Vigor _____	Aparência _____	Raciocínio _____
HABILIDADES		
TALENTOS	PRATICAS	CONHECIMENTOS
Prontidão _____	Emp/Animais _____	Acadêmicos _____
Esportes _____	Ofícios _____	Computador _____
Briga _____	Condução _____	Finanças _____
Esquila _____	Etiqueta _____	Investigação _____
Empatia _____	Armas de Fogo _____	Direito _____
Expressão _____	Armas Brancas _____	Lingüística _____
Intimidação _____	Performance _____	Medicina _____
Liderança _____	Segurança _____	Ocultismo _____
Manha _____	Furtividade _____	Política _____
Lâbia _____	Sobrevivência _____	Ciência _____
VANTAGENS		
ANTECEDENTES	DISCIPLINAS	VITALIDADE
Geração _____	Auspícios _____	Consciência / Convicção _____
Rebanho _____	Ofuscação _____	Autocontrole / Instintos _____
Recursos _____	_____	_____
Locais _____	_____	Coragem _____
QUALIDADES/DEFEITOS → HUMANIDADE/THESA → ← VITALIDADE ←		
Escoriado _____		
Machucado _____		
Ferido _____		
Ferido Gravemente _____		
Espancado _____		
Aleijado _____		
Incapacitado _____		
PONTOS DE SANGUE → EXPÉRIENCIA ←		



LOCUTOR DE PROGRAMA DE RÁDIO

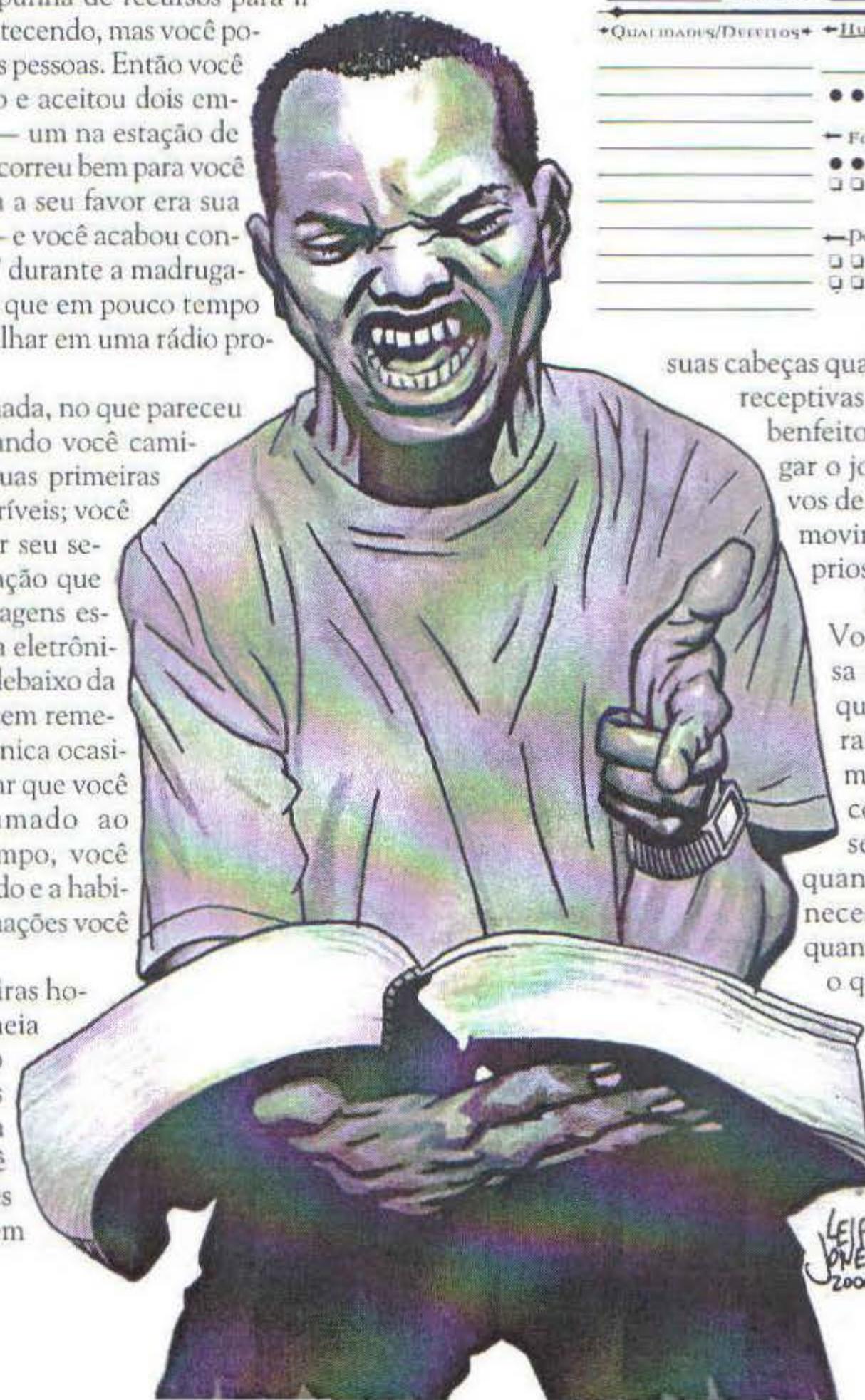
Mote: Bem, ouvinte, eu não queria te interromper, mas você não acha que está sendo um pouco inocente? Observe o mundo à sua volta — observe tudo que foi feito para te manter no seu lugar. Agora, talvez você esteja feliz de viver nessa falsidade que eles te forneceram, mas eu quero mais. Eu quero a verdade!

Prelúdio: Você teve muitos privilégios enquanto crescia — escola particular, empregados domésticos, pais pagando suas multas de trânsito — tudo isso. Ninguém nunca brigou com você ou o forçou a ter alguma disciplina, e você nunca sentiu fome em sua vida. Somente na faculdade você foi dar de cara com o mundo real.

De repente, seus pais não podiam mais pagar para resolver seus problemas, e suas notas começaram a cair. Ah, os rumores eram inumeráveis. A maioria dizia que sua família havia perdido muito dinheiro no jogo, ou no mercado de capitais... todo tipo de coisa. Você, por outro lado, não acreditava em nada disso. Não era possível que seus pais fossem responsáveis pelos problemas deles. Alguém devia ter feito isso com eles. A princípio você culpou o governo neoliberal, mas quanto mais você penetrava na literatura sobre teorias de conspiração, mais possibilidades se abriam. Você não dispunha de recursos para ir fundo no que estava acontecendo, mas você podia ao menos avisar outras pessoas. Então você deixou o orgulho de lado e aceitou dois empregos de meio período — um na estação de rádio da faculdade. Tudo correu bem para você — se havia alguma coisa a seu favor era sua capacidade de oratória — e você acabou conseguindo um "talk show" durante a madrugada. Ele ficou tão popular que em pouco tempo você foi chamado a trabalhar em uma rádio profissional.

Seu Abraço veio do nada, no que pareceu um ataque aleatório quando você caminhava para seu carro. Suas primeiras noites foram tensas e horríveis; você nem mesmo voltou a ver seu senhor. A única comunicação que você recebia eram mensagens estranhas em sua secretaria eletrônica, instruções colocadas debaixo da sua porta em envelopes sem remetente, uma ligação telefônica ocasional — não é de estranhar que você não tenha se acostumado ao vampirismo. Com o tempo, você aprendeu a caçar; o segredo e a habilidade de esconder informações você já conhecia.

Conceito: As primeiras horas da madrugada, a "meia noite da alma", o tempo no qual as mentes das pessoas mais devaneiam — esse é seu tempo. Você chega às pessoas através de seu show, penetra em



VAMPIRO		
Nome: _____	Natureza: Fanático	Geração: 13 ^a
Jogador: _____	Comportamento: Malandro	Refúgio: _____
Crônica: _____	Clt: Malkavian	Conceito: Locutor de Rádio
ATRIBUTOS		
FÍSICOS	SOCIAIS	MENTAIS
Força ●●○○○	Carisma ●●●●○	Percepção ●●○○○
Destreza ●●○○○	Manipulação ●●●●○	Inteligência ●●●○○
Vigor ●●○○○	Aparência ●●○○○	Raciocínio ●●●○○
HABILIDADES		
TALENTOS	DESCRIÇÕES	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 ●●●●○
Munha ●●○○○	Furtividade ○○○○○	Política ●●●●○
Lúbia ●●○○○	Sobrevivência ○○○○○	Ciência ○○○○○
VANTAGENS		
ANTECEDENTES	DISCIPLINAS	CONSCIÊNCIA / EMBRIGADA
Contatos ●○○○○	Demência ●○○○○	●●●●○
Fama ●●○○○	Ofuscação ●●○○○	●●●●○
Recursos ●●○○○	●○○○○	●●●●○
●○○○○	●○○○○	●●●●○
●○○○○	●○○○○	●●●●○
●○○○○	●○○○○	●●●●○
●○○○○	●○○○○	●●●●○
- QUALIDADES/DEFEITOS -		
- HUMANIDADE/TRILHA -		
- VITALIDADE -		
Escoriado <input type="checkbox"/>		
Machucado <input checked="" type="checkbox"/>		
Fendo <input checked="" type="checkbox"/>		
Ferido Gravemente <input checked="" type="checkbox"/>		
Esparracado <input checked="" type="checkbox"/>		
Aleijado <input checked="" type="checkbox"/>		
Incapacitado <input type="checkbox"/>		
- FORÇA DE VOLTADE -		
- PONTOS DE SANGUE -		
- EXPERIÊNCIA -		

sus cabeças quando elas estão particularmente receptivas. Você não sabe quem são seus benfeiteiros, mas por enquanto vai jogar o jogo deles e promover os objetivos deles — até ser capaz de fazer um movimento próprio e seguir seus próprios objetivos.

Dicas de Representação:

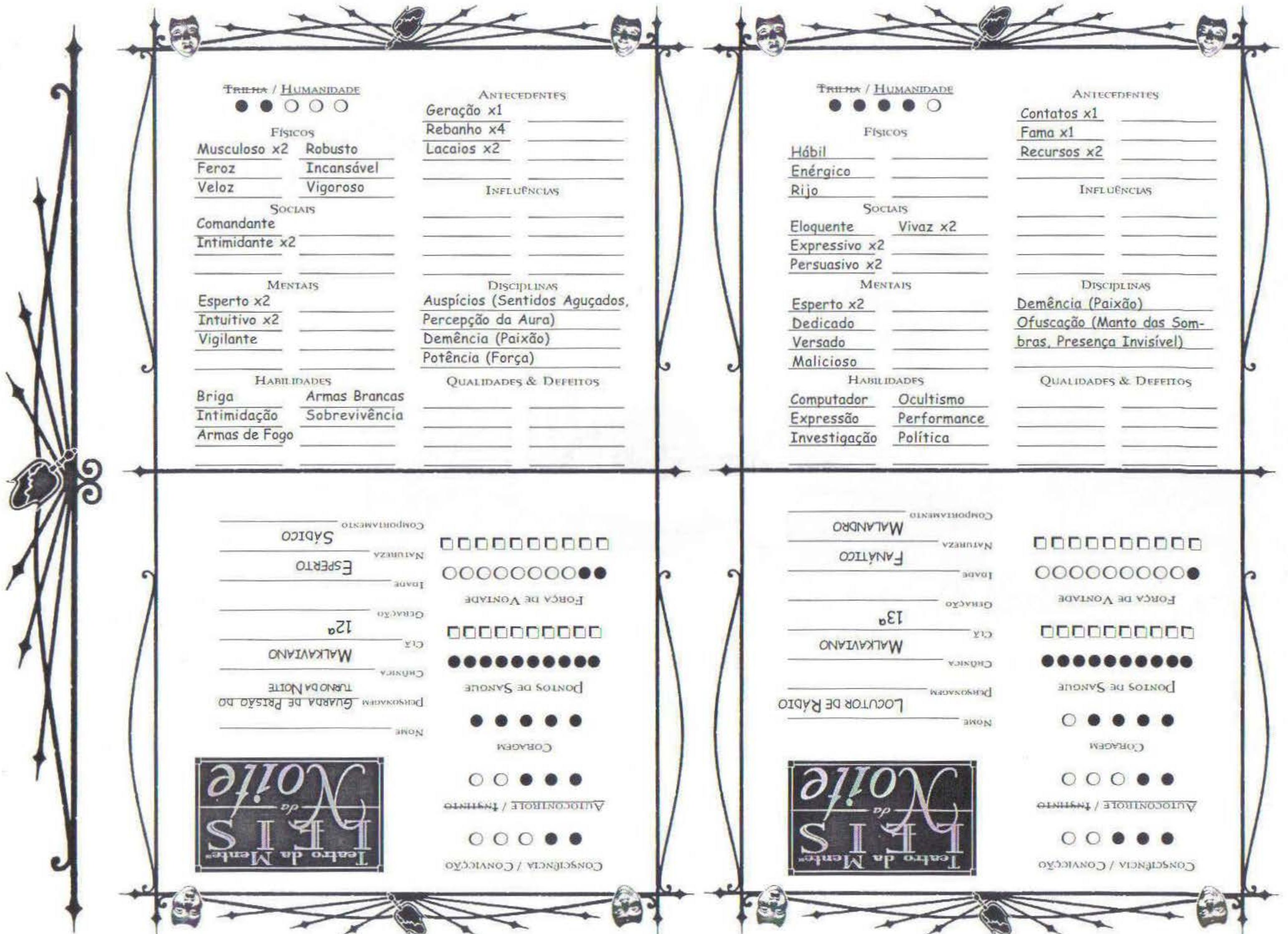
Você sente uma necessidade imensa de educar, de fazer as pessoas questionarem as grandes mentiras que os Poderes no Controle mostram a elas. Seja direto e confrontador, provocativo mas sem ser grosseiro. Use humor quando possível, insultos quando necessário e sua lógica distorcida quando apropriado. Dê a seu público o que ele deseja — e mais alguma coisa.

Equipamento:

Apartamento desarrumado, pilhas de literatura e jornais sobre conspiração, pequeno gravador para entrevistas.

Perturbação:

Paranóia.





GUARDA DE PRISÃO DO TURNO DA NOITE

Mote: Você me parece um cara esperto; esperto o bastante para não criar problemas. Acho que posso usar alguém como você. Você deveria pensar sobre isso; existem alguns grandes benefícios em ter alguém como eu te protegendo por aqui.

Prelúdio: Você cresceu forte, e mais que um pouco torto. A pequena cidade sulista na qual você cresceu nunca lhe pareceu grande o bastante; após provar que era capaz de bater em qualquer um lá, era hora de partir para a cidade grande.

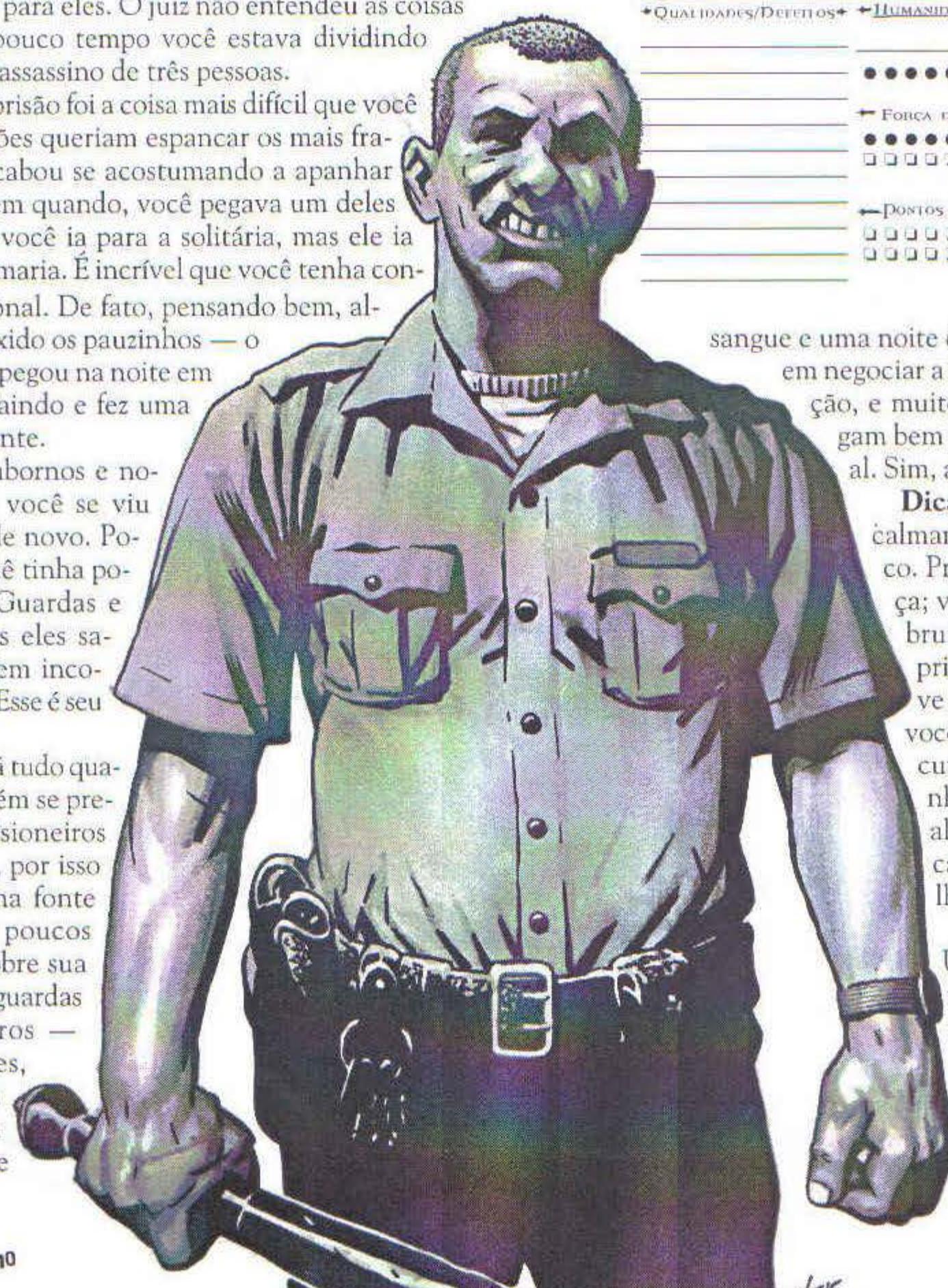
Infelizmente, quando chegou lá, você notou que não era tão grande coisa afinal. Mudar-se e criar um esquema não foi tão fácil quanto você imaginava — apesar de seus competidores terem tão pouca educação formal quanto você, eles sabiam muito mais sobre o território. Você teve sorte de sair só com alguns espancamentos em vez de uma bala na cabeça. É claro que você não via as coisas deste modo. Para você, alguém tinha que morrer por ter feito aquilo com você.

Teria funcionado bem se os policiais não tivessem aparecido. Você já estava pronto para pegar sua vítima e, veja bem, matá-la era um problema a menos para eles. O juiz não entendeu as coisas desse jeito e em pouco tempo você estava dividindo uma cela com um assassino de três pessoas.

Sobreviver na prisão foi a coisa mais difícil que você já fez. Muitos brigões queriam espancar os mais fracos, então você acabou se acostumando a apanhar bastante. De vez em quando, você pegava um deles sozinho — certo, você ia para a solitária, mas ele ia direto para a enfermaria. É incrível que você tenha conseguido a condicional. De fato, pensando bem, alguém deve ter mexido os pauzinhos — o mesmo cara que o pegou na noite em que você estava saindo e fez uma oferta muito atraente.

Com alguns subornos e novos documentos, você se viu dentro da prisão de novo. Pôrém, desta vez você tinha poder de verdade. Guardas e prisioneiros; todos eles sabem que não devem incomodar você agora. Esse é seu domínio.

Conceito: Está tudo quase perfeito. Ninguém se preocupa com os prisioneiros sob sua jurisdição, por isso eles são uma ótima fonte de alimento. Os poucos que sabem algo sobre sua natureza — tanto guardas quanto prisioneiros — são seus ajudantes, felizes em fazer sua vontade em troca de um pouco de



VAMPIRO		
Nome:	Natureza:	12 ^a
Jogador:	Manipulador	Refúgio:
Crônica:	Sádico	Geração:
Cla:	Malkavian	Conceito:
Guarda de Prisão do Turno da Noite		
ATRIBUTOS		
Físicos	Sociais	Mentais
Força	Carisma	Percepção
Destreza	Manipulação	Inteligência
Vigor	Aparência	Raciocínio
HABILIDADES		
TALENTOS	DIFÍCIL	CONHECIMENTOS
Prontidão	Emp/Animais	Acadêmicos
Esportes	Ofícios	Computador
Briga	Condução	Finanças
Esquivar	Etiqueta	Investigação
Empatia	Armas de Fogo	Direito
Expressão	Armas Brancas	Lingüística
Intimidação	Performance	Medicina
Liderança	Segurança	Ocultismo
Manha	Furtividade	Política
Lâbia	Sobrevivência	Ciência
VANTAGENS		
ANTECEDENTES	DISCIPLINAS	Consciência / Convicção
Contatos	Auspícios	Autocontrole / Instintos
Fama	Demência	Conagem
Recursos	Paténcia	
• QUALIDADES/DEFEITOS •		
• HUMANIDADE/TRÍFICO •		
• VITALIDADE •		
Escoriado		
Machucado		
Ferido		
Ferido Gravemente		
Espancado		
Aleinado		
Incapacitado		
• FORÇA DE VONTADE •		
• PONTOS DE SANGUE •		
• EXPERIÊNCIA •		

sangue e uma noite de folga. Você é muito bom em negociar a força que tem à sua disposição, e muitos dos outros vampiros pagam bem pelos serviços de seu pessoal. Sim, a não-vida é doce.

Dicas de Representação: Fale calmamente e exagere só um pouco. Projete uma aura de confiança; você não tem que recorrer à brutalidade para manter seus prisioneiros na linha. Observe cada pessoa que encontrar; você é muito bom em avaliar recursos potenciais. Nunca tenha medo de fazer um favor a alguém com potencial, e nunca os deixe esquecer que eles lhe devem uma.

Equipamento:
Uniforme, cassetete, revólver, plantas da prisão, chaves e códigos da prisão, cigarros, drogas e pornografia escondidos.

Perturbação:
Megalomania



EXEMPLO DE GRUPO: OS MOIRAI

Eles têm um dos nomes das Fúrias Gregas, e seguem os passos delas. Eles são videntes que oferecem avisos quando menos se espera, mas que ficam em silêncio quando alguma pergunta lhes é feita. Eles são criadores de caso que procuram os segredos mais sujos dos anciões e os expõem à sociedade vampírica. Ninguém gosta deles e alguns até mesmo os odeiam, mas mesmo assim todos concordam que são quase indispensáveis.

Eles são a epítome do que muitos vampiros considerariam um "Malkaviano".

Os Moirai são apresentados como um recurso extra para o Narrador, para aparecerem como suporte para a história, fornecer ganchos para a aventura, ou até mesmo na história de algum personagem. Não existem aqui referências a nenhuma cidade específica; o Hyde e seus ocupantes podem ser colocados em qualquer cidade que você desejar. E apesar de apresentados de modo orientado para a Camarilla, os Moirai podem ser facilmente modificados para se encaixar no Sabá ou em crônicas independentes.

Venha conhecê-los.

HISTÓRIA

Os Moirai são um fenômeno novo na cidade da crônica; eles estão ativos há poucos anos, mas já provaram o valor de suas visões várias vezes desde então. O que não é muito conhecido é que a tradição Malkaviana de pequenos grupos dedicados a fazer "brincadeiras" esclarecedoras e profecias já existe há muito tempo, provavelmente por mais de um milênio. Todo vampiro está acostumado com Malkavianos dizendo alguma coisa idiota e sábia ao mesmo tempo, mostrando coisas que mais ninguém havia visto. O que torna os Moirai diferentes, porém, é que eles o fazem em conjunto. Quando uma visão deve ser compartilhada, todo o grupo se esforça para adaptar a visão de modo que outros vampiros conseguam entendê-la.

Esse grupo em particular se uniu cerca de 25 anos atrás, quando o viajante Emanuel Moncrief e seu progênito responderam a um Chamado. Quando encontraram a jovem Lunática que estava enviando o Chamado, ficaram surpresos ao saber que ela não tinha idéia que os tinha convocado. Depois de uma longa noite de conversas tensas, os três deduziram que o Chamado não tinha sido enviado por nenhum deles — foi só instinto e destino que os uniu.

Os três fizeram um pacto de cooperação até que descobrissem porque eles tinham sido reunidos — mas em

pouco tempo os três já tinham se esquecido de que já haviam se preocupado com essa resposta. Eles estavam juntos, trabalhavam bem juntos e recebiam visões conjuntas através da Teia — isso não era o bastante? E eles ainda tinham um propósito — um propósito que os escolheu em vez de ser escolhido. Moncrief forneceu o nome "Moirai" como explicação, como se induzido a fazer isso. Faye ainda imagina se o nome, e até mesmo o propósito, não seria algo que Moncrief herdou de seu senhor. Não existe resposta para isso; nem mesmo Moncrief sabe com certeza.

Depois de mais ou menos 10 anos, os Moirai tiveram que se mudar. Eles foram para outra cidade do outro lado do continente, onde tocaram seu negócio de avisos e revelações até serem forçados (ou compelidos?) a se mudar novamente. No caminho, um novo membro entrou no grupo, o enigmático jovem Jack. Assim como Lizzie, Jack pareceu simplesmente cair no colo deles e, assim como Lizzie, encaixou-se bem no grupo.

Oito anos atrás, Moncrief, Faye, Lizzie e Jack se mudaram para a cidade da crônica para exercer seu ofício. Eles estabeleceram seu refúgio em um velho teatro, e em nove meses já haviam feito duas profecias para o príncipe. O príncipe ignorou o primeiro aviso, considerando-o bobagem de Malkavianos — e nove noites depois dois dos anciões mais conhecidos da cidade haviam desaparecido. Eles foram vistos pela última vez no aeroporto, seguindo um Giovanni de fala mansa que havia convencido todos que realmente queria se mudar para a cidade. Quando o segundo aviso dos Moirai veio, o príncipe fez um tremendo esforço para decodificar a mensagem; ele obteve sucesso e conseguiu impedir uma guerra entre dois dos clãs mais fortes da cidade antes dela estourar.

Um ano depois, os Moirai apresentaram sua primeira biografia, um curta metragem sobre os hábitos escandalosos de um dos primógenos da cidade. Ele não gostou nada daquilo e foi alvo de gozações das harpias por meses, mas o príncipe proibiu que fosse tomada qualquer atitude contra os Moirai. Os anciões concordaram que o filme tinha menos mau gosto que o assunto sobre o qual ele tratava, e concordaram que os Moirai eram úteis demais para puni-los por fazerem... bem, por fazerem o que todos sabem que Malkavianos fazem.

Desde então, os Moirai continuam a oferecer avisos importantes ou notícias escandalosas, usualmente para audiências que não as esperavam. Eles também aceitaram um novo membro três anos atrás, um novato chamado Garcia que possuía uma imensa capacidade de visão. Eles continuam a observar a cidade bem de perto, e parece que poucos escapam de sua observação ou de suas visões. Ninguém sabe se eles vão se mudar logo ou se decidiram ficar na cidade para observar a chegada da Gehenna. Na verdade, nem mesmo os próprios Moirai sabem com certeza.



REFÚGIO: O HYDE

O Teatro Hyde fica em uma das seções antigas do centro, em uma quadra que a prefeitura fica falando em reconstruir e restaurar mas nunca chega a fazer mesmo alguma coisa. O lado externo está todo pichado e nas molduras onde cartazes de filmes eram afixados estão anúncios de clubes noturnos. Ele já foi uma bela construção, mas hoje existem poucos vestígios de sua antiga glória.

O Hyde foi construído no fim dos anos 40 por um empresário que queria subir na sociedade associando seu nome às artes. Porém Jonathan Hyde não era tão rico quanto desejava e seu teatro — criado para exibição de peças, não filmes — teve que ser mais modesto do que ele esperava. O teatro obteve algum sucesso em seus primeiros anos, porém mais devido a ser novidade que qualquer outra coisa. Quando chegaram os anos 50, o teatro começou a decair rapidamente, já que até mesmo grupos de teatro amador tinham dificuldade de recuperar o dinheiro investido em uma peça. Finalmente, Hyde teve que vender o teatro e assumir o prejuízo. O novo dono decidiu que, mesmo o Hyde não sendo a maravilha que poderia ter sido, ele seria um bom cinema — e com algumas pequenas modificações e uma tela nova de cinema, ele estava pronto para funcionar.

Isso deu certo por algum tempo, mas no final o Hyde também se mostrou incapaz de atrair multidões ao cinema. Ele simplesmente não estava apto a concorrer com os cinemas mais novos — conforme as novas salas múltiplas de exibição começaram a aparecer, menos público existia para os cinemas mais velhos. A gerência (que já havia mudado algumas vezes desde a primeira compra) tentou lutar, exibindo filmes estrangeiros de “arte” que não passavam mais em lugar nenhum da cidade, mas o público não mostrou interesse. Finalmente, o Hyde fechou suas portas em 1988; e, com exceção de uma tentativa de restauração por uma pequena sociedade de preservação histórica, ele ficou esquecido.

Esquecido por todos menos por Emanuel Moncrief.

Oito anos atrás, quando Emanuel Moncrief e seus discípulos entraram na cidade, eles foram quase que diretamente para o teatro abandonado. Ele os chamava. Moncrief comprou o Hyde a um preço mínimo, o dono ficou felicíssimo de vender e não perguntou nada ao novo dono.

Ele se mostrou perfeito como refúgio. Existem poucas janelas no andar principal; a entrada foi lacrada muito tempo atrás e, mesmo que um buraco fosse feito nos tijolos, a luz do sol não percorreria o longo corredor (cheio de molduras para cartazes de filmes) até a bilheteria. Existe espaço à vontade para um vampiro dormir no palco, na sala de projeção, nas poltronas do teatro, até mes-

mo atrás da bilheteria — o sol não é uma preocupação na maior parte do prédio.

Moncrief e seus amigos lacraram quase todas as saídas de incêndio. A que restou fica trancada e bloqueada exceto quando eles têm visitas. Para entrar e sair, o grupo normalmente passa por um par de janelas nos banheiros; em caso de emergência, eles também cavaram um buraco no chão do banheiro feminino que leva para debaixo da rua. O Hyde não tem eletricidade nele todo — uma ou duas seções estão sempre sem luz — mas a maior parte da fiação está em bom estado. O mais importante é que o sistema contra incêndio está funcionando bem; Moncrief certificou-se de que o teatro não se tornasse uma armadilha.

Só existe um anfiteatro no prédio todo, mas é de bom tamanho, com um balcão respeitável e pesadas cortinas ainda penduradas ao longo das paredes. A tinta dourada já começou a descascar, mas as cortinas vermelhas de veludo que forram as paredes internas estão mais ou menos intactas (ainda que um pouco sujas e mofadas). As poltronas são velhas, mas não são completamente desconfortáveis; o espaço para as pernas é pequeno, mas pernas de mortos-vivos não ficam dormentes. O palco está bem velho, e range quando alguém anda por ele; por outro lado, os Moirai mantiveram a iluminação em bom estado, com alguns holofotes ainda funcionando lá em cima. A tela está rasgada em alguns pontos, mas ainda pode ser utilizada.

Os camarins são fora dos limites, mesmo quando os Moirai estão com visitas. Somente amigos muito próximos podem ir aos camarins. Faye e Lizzie dormem em uma das alas dos camarins, cercadas pelos objetos abandonados por meia dúzia de antigos proprietários. Lizzie chegou até mesmo a coletar vários manequins e os vestiu com peças de figurinos que encontrou estocadas nos fundos do teatro. Mas por alguma razão, o senso dela de disposição deles é um tanto... inquietante. Os manequins parecem estar bem arrumados, mas os visitantes começam a observar que os ângulos e posições estão simplesmente... errados, incompletos em alguns pontos. Lentamente, sutilmente, os olhares vazios dos manequins causam uma sensação de claustrofobia, até mesmo paranoia. Lizzie e Faye não parecem se importar com isso. Mas qualquer um que Lizzie atraia para um canto, por trás das inúmeras dobras de veludo velho, para alguma “encenação” tem grande chance de sair de lá assombrado, e pode vir a sofrer algumas sensações de terror noturno por um bom tempo.

A sala de projeção é onde Jack passa seus dias; é cheia de latas de filme e papel rasgado, parecido com o ninho de rato que um Nosferatu utilizaria como refúgio. Um projetor velho e sujo — mas que ainda funciona — fica no centro do quarto; Jack não fica satisfeito só com seus projetos de “arte” e passa alguns filmes no



teatro. Sua coleção deixa a desejar e faltam algumas partes de vários filmes — mas o grupo não se importa, pois eles não estão mesmo interessados em passar o tempo todo vendendo filmes.

Moncrief descansa em um dos minúsculos escritórios escondidos em uma passagem no fundo do teatro. Quase todos esses escritórios estão cheios de engradados e acessórios embolorados de “projetos” anteriores, e entre eles há algumas armas de verdade — espadas, machados, estacas, uma foice e até mesmo uma ou outra granada — escondidas nesse meio. O quarto de dormir de Moncrief está cheio também, mas ele conseguiu desobstruir uma mesa para trabalhar e um espaço no chão atrás dela para dormir. Moncrief tem um apartamento do outro lado da rua que ele usa para tomar banho, lavar roupa e entreter convidados (ou seja, se alimentar) sempre que necessário, mas prefere manter seu refúgio sempre pronto.

Por seu lado, Garcia ainda tem que escolher algum lugar específico do Hyde como seu. Ele normalmente joga seu saco de dormir atrás do pequeno balcão da bomboniére ou entre fileiras de poltronas no balcão. Para ele, dá na mesma.

Quanto a medidas de segurança, o Hyde tem as portas lacradas e seladas já citadas, bem como uma variedade de armas escondidas. A qualquer momento, existem uma ou duas outras medidas defensivas preparadas, mas essas variam de acordo com a vontade deles. Os Moirai podem estender fios de arame farrapado sob as janelas de acesso durante o dia. Podem existir carniçais humanos ou animais patrulhando. É até mesmo possível que algum dos Roídos tenha sido pego por Moncrief para agir como cão de guarda. É esse elemento de imprevisibilidade que torna o Hyde — bem como qualquer refúgio Malkaviano — perigoso para os intrusos.

INFLUÊNCIA

A influência dos Moirai sobre a sociedade humana não ultrapassa a influência individual de cada um de seus membros. Eles têm alguns contatos que mantêm a eletricidade e a água funcionando no Hyde e alguns policiais no bolso para patrulhar a região. Além dessas necessidades básicas, os Moirai não tendem a interferir na estrutura de poder humana — simplesmente não estão preocupados com ela.

É claro que a influência do grupo é muito maior no que se refere à sociedade vampírica. Apesar de sua relação ser distante com o príncipe e com Elísio, os Moirai desfrutam de um status muito bom junto aos vampiros da cidade. Eles são um pouco como harpias, um pouco como oráculos e um pouco como um coro grego — seu papel é fornecer informação e críticas sobre assuntos externos e internos. É claro que eles oferecem seus “conselhos” se-

gundo seus próprios critérios, e seus critérios são influenciados por sua lógica distorcida — outros vampiros devem ser aconselhados a não contar com a ajuda deles.

Como muitos outros Malkavianos, os Moirai são notáveis por divulgar segredos de outros vampiros, bem como fazer previsões. Porém, eles ganharam uma certa fama por divulgarem suas descobertas e visões de modo conjunto. Se um dos integrantes do grupo tem algo a dizer aos Membros locais, os outros também adicionam à dele as suas vozes. Mas, se há algo pelo que eles são particularmente famosos é seu hábito de criar “projetos de filmes”.

O “estúdio” dos Moirai não produz filmes freqüentemente, pois esse é um processo que demanda muita atenção; embora eles sejam capazes de montar uma apresentação em algumas noites, eles preferem trabalhar em seus projetos com calma. Os filmes podem ser tão simples quanto um único narrador — como um contato importante de outro vampiro — sozinho em um quarto vazio, ou podem ser surreais e cheios de simbolismos. Porém, os próprios Malkavianos não têm muito controle sobre que forma o filme vai tomar, ou assim eles dizem. Aparentemente, o assunto e o “estilo” do filme aparece para eles em uma visão, uma visão que eles têm de seguir — ou serão atormentados por pesadelos e obsessões.

Quando os Moirai estão com algum novo filme pronto para ser exibido, ele colocam um cartaz na frente do teatro. Esses cartazes são tão simples quanto os que ficam pregados lá normalmente e são escritos em linguagem figurada. Porém, eles normalmente se referem a uma casa de espetáculos da cidade e ao vampiro que vai alugar o local para uma “festa particular”. O anfitrião sempre tem alguma relação com o assunto do trabalho mais recente (e pode até ser o alvo da sátira) e, até hoje, o anfitrião sempre concordou em pagar a conta. Deixar de fazê-lo indicaria que ele tem algo a esconder, sem dúvida; ou, ainda pior, a recusa em participar atrairia a ira do grupo de Malkavianos, o que poderia ter efeitos muito desagradáveis mais prolongados.

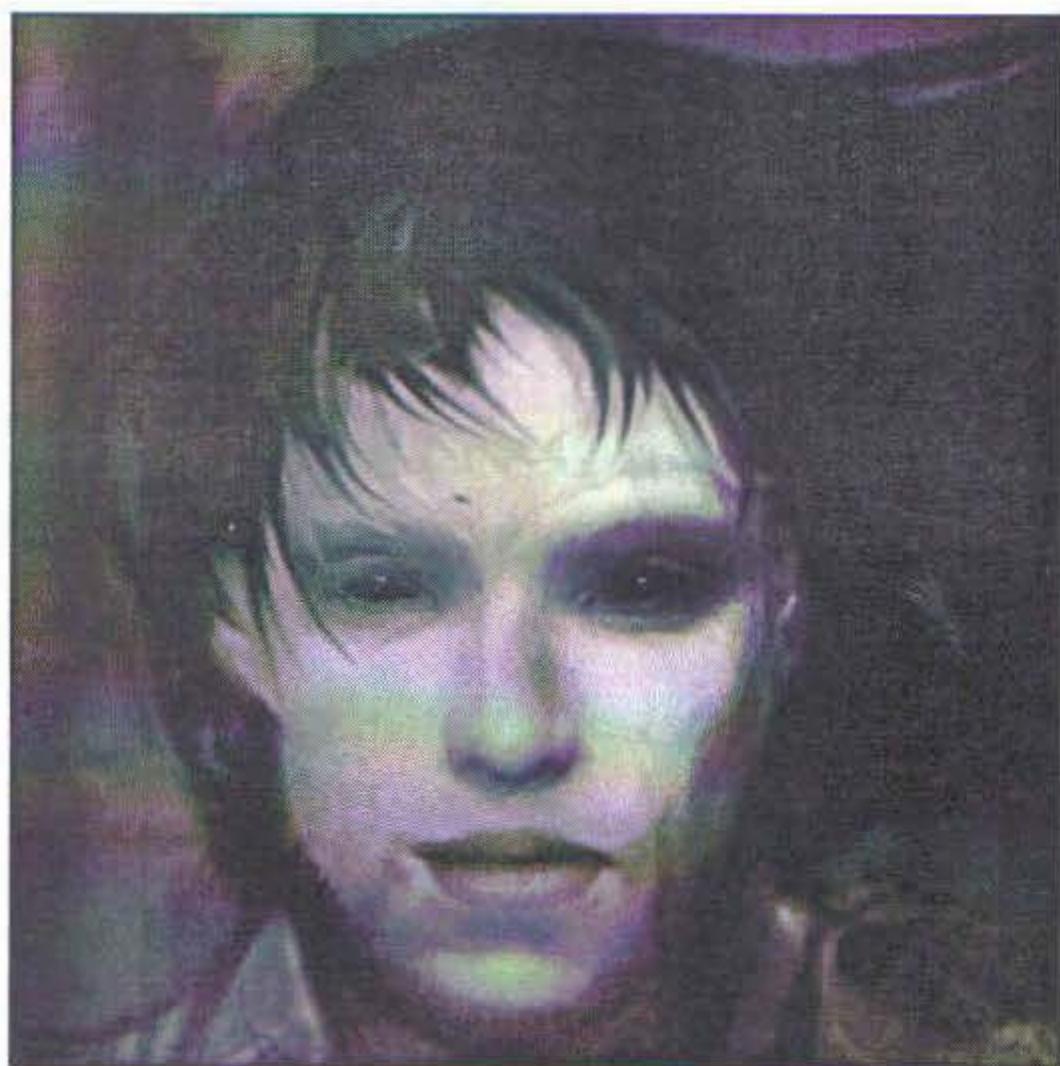
As produções dos Moirai não são tão comuns; tipicamente uma a cada seis meses aproximadamente, embora possam ser menos espaçadas se eles tiverem algo em particular a dizer. Além disso, às vezes o grupo inteiro aparece e declara seus últimos pronunciamentos em pessoa — algumas vezes o jeito antigo é melhor ou mais conveniente.

Mas apesar dos Moirai desfrutarem de bastante influência, seu poder está longe de ser absoluto. Cada coisa que fazem traz o risco de sobrecarregar a paciência dos anciões da cidade — de modo potencialmente letal. Eles caminham sobre uma corda bamba, o que assegura que eles só se manifestem quando não conseguem mais se segurar.



OS VAMPIROS

Os cinco Malkavianos que formam esse grupo são quase tão unidos quanto se pode esperar. Suas ligações são em sua maior parte não declaradas e não têm a potência de pactos de sangue — mas são fortes o bastante para enervar os de fora. As Testemunhas são unidas por um conjunto de visões que passam de um para o outro como um contágio, impelindo no grupo uma necessidade compartilhada de observar — e revelar suas descobertas.



EMANUEL MONCRIEF

História: As origens de Emanuel Moncrief são difíceis de discernir — o que é estranho, já que Moncrief se tornou um vampiro há menos de dois séculos. Presume-se que ele foi Abraçado na Europa pouco antes de partir para a América em meados do século XIX, ou que pertencia à primeira geração de americanos antes do Abraço. Sua referência ocasional ao “velho Rufino” indica que seu senhor foi Rufino Olevarez, um Malkaviano notoriamente neutro que atuou dos dois lados na disputa Sabá-Camarilla neste século. É sem dúvida questionável se seu nome verdadeiro é mesmo Emanuel Moncrief — mas nunca se soube que ele tenha utilizado outro nome e certamente tem uma reputação de ser escrupulosamente honesto.

Moncrief demonstrou as habilidades de um bom médico, um sábio erudito e de um poeta bem dotado. Aparentemente, ele tem acesso a um suprimento constante de recursos, seja através de truques ou de bons investimentos no passado. Ele não é muito adepto das novas tecnologias — mas poucos anciões o são. E, é claro, ele

pareceu desenvolver um gosto interessante por filmes de curta-metragem. Curiosamente, Moncrief nega já ter estado em Hollywood e até mesmo ter estudado com algum mestre humano. A maioria das pessoas pensa que isso é provavelmente uma questão de ego, mas...

A coisa mais interessante sobre ele é que possui os sentidos aguçados como um corvo. Talvez seja sua percepção Malkaviana que o conduza, mas ele esteve presente em vários pontos chaves nos últimos cento e cinquenta anos. Ele esteve presente em várias grandes batalhas da guerra civil americana e em ambas as Guerras Mundiais; ele estava em Lawrence, Kansas na noite em que enterraram seus mortos e estava em Memphis na noite que em Martin Luther King Jr. morreu. Em todos os casos, ele parece ter sido um simples observador. Os vampiros que ficam sabendo disso ficam um pouco preocupados pois, se for tudo verdade, o que será que Moncrief veio observar na cidade *deles*?

Imagem: Moncrief tende a fazer as pessoas se lembrarem de um cozinheiro de Mefistóteles; apesar de suas orelhas não serem pontudas e seu cabelo escuro não ser escorrido, ele transmite uma certa aura de senso teatral levemente sádico. Ele fala um inglês quase sem sotaque, embora seja conhecido por empregar uma fala um tanto arrastada quando apropriado. Ele evita usar roupas antigas, preferindo se vestir com ternos da moda de uma brancura imaculada, em geral com uma camisa ou gravata colorida. Seu comportamento é sempre civilizado — e, mesmo assim, parece estar sempre rindo *de alguém*. A maior parte das pessoas que se relacionam com ele têm esperança que não seja *delas*.

Dicas de Representação: Seja quieto, modesto e educado quando necessário; você conhece sua posição e não vê necessidade de alardear seu poder. Você prefere utilizar eufemismos quando se refere aos Moirai e a seu trabalho — “nossa pequena projeto”, “uma pequena informação”, “algo possivelmente de seu interesse” — você prefere deixar que o trabalho fale por si mesmo. Do mesmo modo, quando estiver avisando alguém pessoalmente em vez de através de uma “produção”, você fala sem exageros; se ela não entender a importância de seu aviso, a culpa é dela, não sua. Aproveite as “biografias” quando tiver a oportunidade de fazê-las; alguma coisa em você adora observar o incômodo que causa em outros vampiros, e você não vê nenhum motivo para não se satisfazer com isso.

Senhor: Rufino Olevarez

Natureza: Valentão

Comportamento: Comediante

Geração: 9^a

Abraço: 1830

Idade aparente: Entre 35 e 40 anos

Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 4

Sociais: Carisma 3, Manipulação 5, Aparência 3

Mentais: Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4

Talentos: Prontidão 3, Esportes 1, Briga 1, Esquiva 3, Empatia 4, Expressão 5, Intimidação 4, Liderança 3, Tempo Malkaviano 5, Manha 2, Lábia 4

Perícias: Reparos 3, Etiqueta 3, Armas de Fogo 3, Armas Brancas 2, Performance 4, Segurança 1, Furtividade 4

Conhecimentos: Acadêmicos 4, Finanças 3, Investigação 3, Direito 3, Lingüística 5 (Francês, Espanhol, Italiano e Alemão, dentre outros), Medicina 4, Ocultismo 2, Política 3, Ciência 2

Disciplinas: Auspícios 3, Rapidez 1, Demência 3, Ofuscação 4, Presença 2

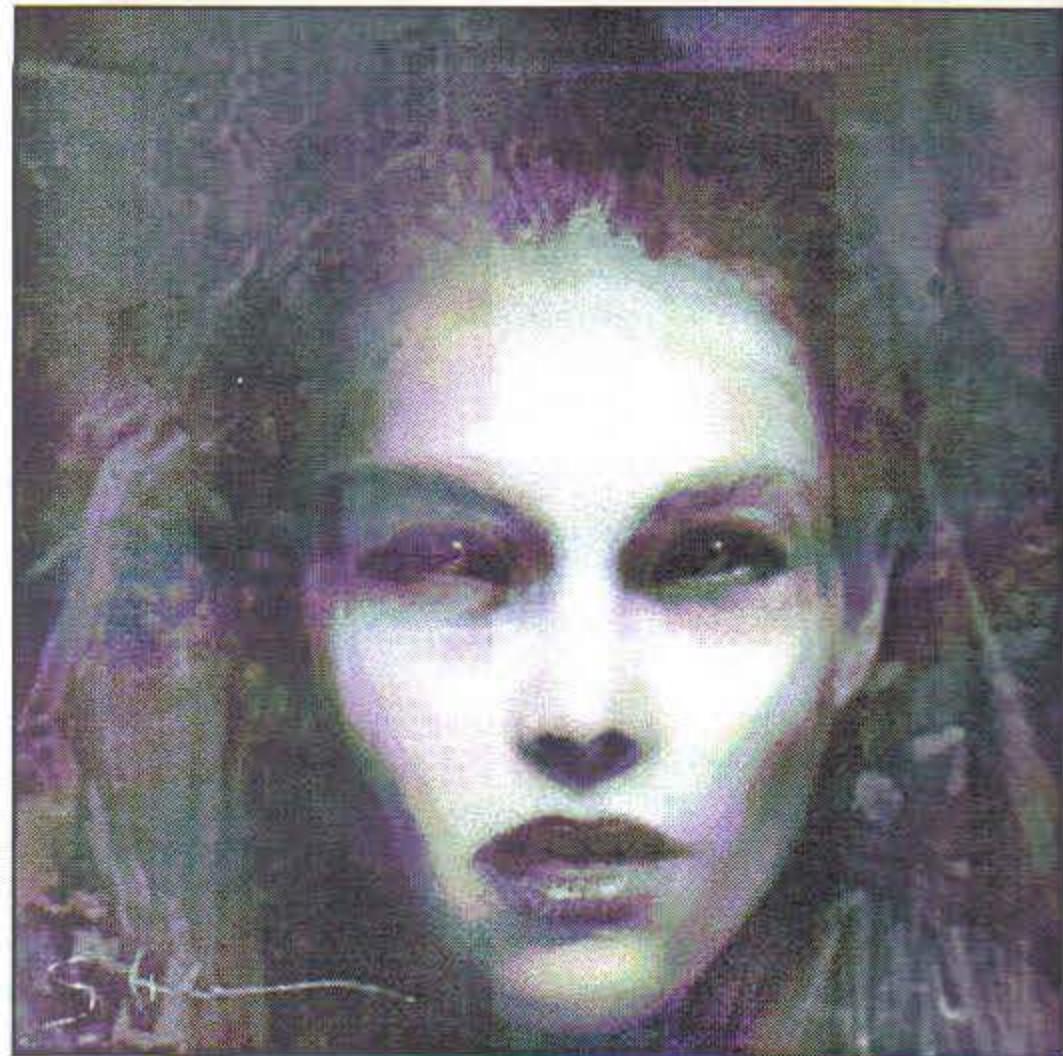
Antecedentes: Aliados 2, Contatos 4, Geração 4, Influência 1, Recursos 3, Status 3

Virtudes: Consciência 3, Autocontrole 4, Coragem 3

Moralidade: Humanidade 6

Perturbações: Esquizofrenia (alucinações), Fantasia

Força de Vontade: 7



FAYE

História: Qualquer vampiro com mais de uma semana de Abraço sabe a bobagem que é confiar em primeiras impressões. Quando encontra uma vampira com aspecto infantil como Faye, um Cainita sabe que não deve pensar que ela é tão nova quanto aparenta. A maior parte dos vampiros que conhece Faye passa algum tempo vigiando-a, observando seus hábitos, e chega à conclusão de que ela tem, provavelmente, algumas décadas de idade — quase uma ancilla, mas uma que não tem experiência bastante para pensar como uma ancíia. Afinal, ela ainda está sob a proteção de seu senhor.

visões partilhadas

A peculiar tendência dos Moirai de receber visões compartilhadas é o que os torna tão efetivos. Na verdade, eles têm uma ligação pouco usual, provavelmente por permanecerem longos períodos de tempo expostos às demências uns dos outros. Em termos de jogo, quando um Moirai recebe uma visão ou mensagem através da Teia, os outros fazem imediatamente um teste de Tempo Malkaviano com um bônus de -1 na dificuldade para partilhar a visão.

É possível que outros grupos só de Malkavianos sejam capazes de desenvolver essa habilidade com o tempo. Esta é uma decisão inteiramente a cargo do Narrador — embora seja muito improvável que isso venha à tona. Não existem muitos grupos por aí nos quais todos os jogadores representam Malkavianos, afinal... ou pelo menos, não que nós saibamos disso.

Seria maldade desqualificar os observadores devido a seus erros. A maioria das pessoas *tem* a tendência de subestimar Faye.

Faye Sharpless nasceu em 1886 em São Francisco, bem a tempo de ver o *fin de siècle* com seus próprios olhos. Apesar de sua família ter feito o possível para protegê-la do mundo exterior, isso só aumentou sua curiosidade. Enquanto o fim do século se aproximava, Faye ficava cada vez mais ansiosa para ver como as pessoas expressariam suas paixões e medos sobre o início do século XX. Na véspera do Ano Novo, ela fugiu de casa e começou a andar pelas ruas para ver tudo com seus próprios olhos.

Ela nunca voltou. Seu belo rosto a levou para o tipo exatamente errado de festa e ela só percebeu tarde demais porque o cavalheiro na porta a tinha convidado a entrar. Porém, justamente quando as celebrações atingiram seu ápice à meia noite, ela foi salva de seus “companheiros” por outro convidado, um que não conseguiu resistir a essa jovem garota de Providence. Emanuel Moncrief matou Faye Sharpless logo antes da primeira badalada da meia noite e quando a décima segunda ainda soava ao longe, Faye já tinha renascido. Todos os sentimentos e medos que tanto a excitavam se foram, e só um sentimento gelado com uma ponta de ódio permanecia.

Pelo século XX inteiro Faye foi a companheira e parceira silenciosa de Moncrief no crime. Seu senhor a libertou do Laço de Sangue décadas atrás, como um favor pessoal, mas ela decidiu que não tinha objetivos que a levassem a buscar outro caminho. Ela participou em várias das peças de Moncrief e pregou algumas por si mesma, embora não tenha nenhum tipo de senso de humor,



Ela serve aos Moirai por obrigação e tem as mesmas visões porque acha isso normal. E, para falar a verdade, os outros gostam que as coisas continuem assim — eles não desejariam que Faye tivesse ambições próprias.

Faye é uma dos Moirai em todos os sentidos, mas quando age por conta própria, ela é uma criatura muito perigosa. Enquanto Moncrief se contenta em jogar bombinhas dentro de um formigueiro para observar as formigas fugindo, Faye prefere esmagar os insetos um a um quando eles saem dele. Sua última mostra de emoção foi na virada de 1999, quando a chegada do Ano Novo lhe trouxe lembranças distante e dolorosas da noite de seu Abraço. Ela resolveu se vingar das pessoas que a haviam machucado, ainda que tivesse que escolher outros alvos como substitutos. A polícia abandonou o caso após três meses de investigações infrutíferas.

Imagem: Faye se parece com um “brinquedo de ancião”; ela se veste como outros esperariam que Emanuel a vestisse, e transmite com perfeição a imagem de seguidora dele. Seus cabelos negros estavam cortados na altura dos ombros quando foi Abraçada, e elas os usa em tranças juvenis, soltos ou em coques conforme a ocasião. Nas “aparições públicas” dos Moirai, ela fica ao lado de Moncrief, com uma das mãos dele em seu ombro de modo paternal (ou possessivo).

Ela é bastante magra e sua pele é tão fina que é possível observar os detalhes de seu pescoço que os vampiros acham excitante. Ela é normalmente bem reservada em público e só sorri quando Emanuel está radiante. Quando está trabalhando ou caçando, porém, ela deixa transparecer um olhar adulto logo antes de conseguir o que deseja.

Dicas de Representação: A festa já acabou e para você só restaram as sobras a serem divididas com os ratos. Mas já não há muito o que escolher e você ficará mal se deixar um bando de ratos pegarem o que quiserem. É isso que eles são — ratos. E algumas vezes você tem que entrar em suas tocas com eles, e ser gentil com o rei rato deles, e sorrir um pouco, só para que eles não a ataquem todos de uma vez. Mas eles são ratos — só ratos. E você vai matar um rato se tiver a oportunidade. A única exceção é seu pequeno círculo, os Moirai — que são ratos como todos os outros (exceto você), mas são *seus* ratos. Você vai protegê-los dos outros. Enquanto eles não te morderem.

Senhor: Emanuel Moncrief

Natureza: Monstro

Comportamento: Criança

Geração: 10^a

Abraço: 1900

Idade aparente: 12 ou 13

Físicos: Força 3, Destreza 5, Vigor 4

Sociais: Carisma 2, Manipulação 3, Aparência 3

Mentais: Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 3, Esportes 2, Briga 2, Esquiva 4, Expressão 3, Intimidação 4, Tempo Malkaviano 4, Manha 2, Lábia 2

Perícias: Reparos 2, Etiqueta 2, Armas de Fogo 3, Armas Brancas 4 (faca), Performance 3, Segurança 2, Furtividade 5, Sobrevivência 3

Conhecimentos: Acadêmicos 1, Investigação 3, Direito 1, Lingüística 1 (Francês), Medicina 2, Ocultismo 1, Ciência 1

Disciplinas: Auspícios 3, Rapidez 2, Demência 3, Fortitude 1, Potência 1, Ofuscação 4,

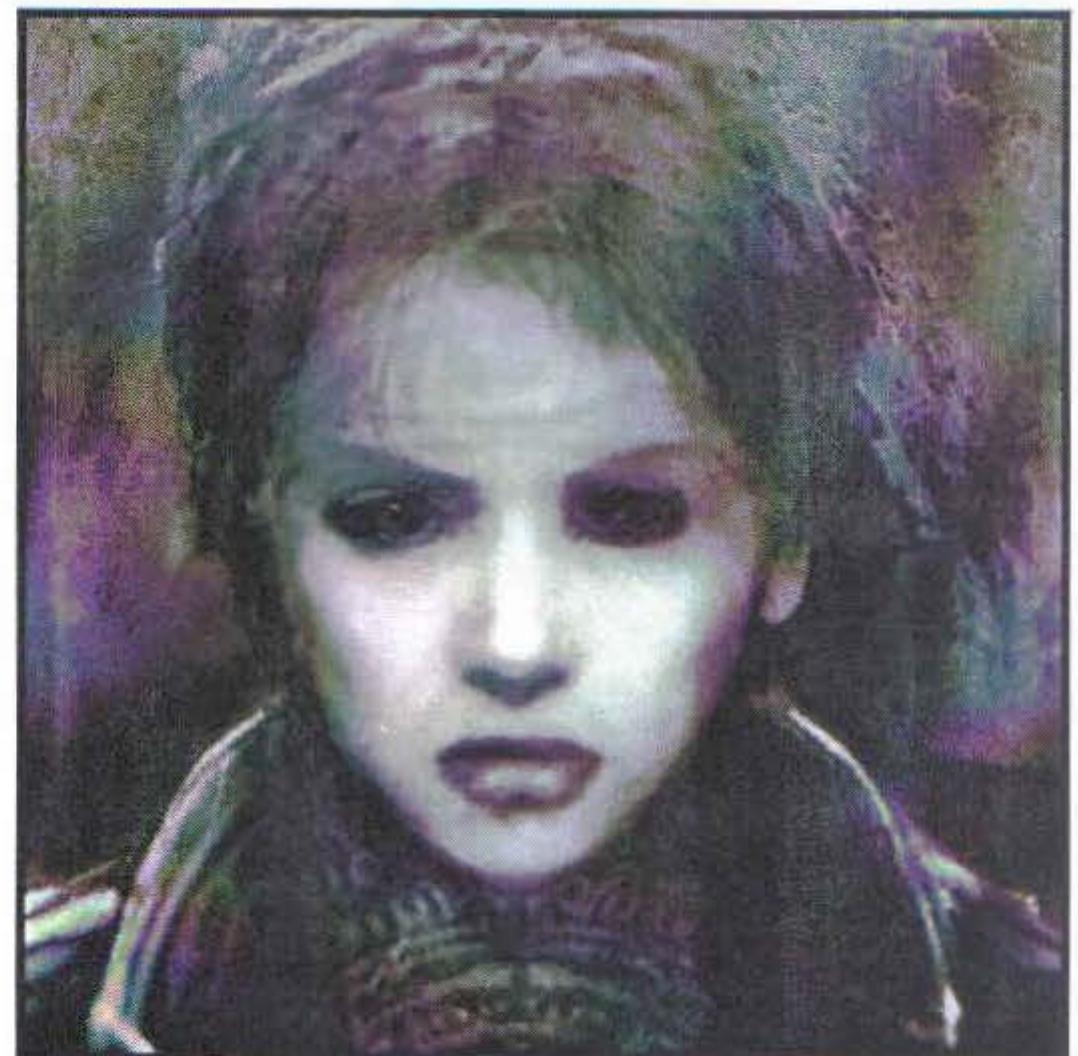
Antecedentes: Geração 3, Rebanho 1, Mentor 3, Status 2

Virtudes: Consciência 1, Autocontrole 3, Coragem 5

Moralidade: Humanidade 4

Perturbações: Falta de Sensibilidade

Força de Vontade: 8



LIZZIE

História: Nem todos os Malkavianos são Abraçados para servir a um propósito maior. Nem todos os Malkavianos são criados pela raiva, desejo ou piedade. Algumas vezes, a única causa é a proximidade.

Filha de um militar de carreira, Elizabeth Ann Morrow cresceu em todos os cantos dos Estados Unidos. Seu pai era distante e frio, sua mãe fraca e pouco ambiciosa; se não fosse por seu irmão David, ela provavelmente jamais teria muitos motivos para sorrir. Ainda assim, as constantes mudanças de cidade e de escola prejudicaram sua



infância. Ela poderia ter desistido muito antes, mas nem seu pai nem seu irmão a deixaram desistir com tanta facilidade.

Como a maior parte do país, Lizzie não estava pronta para o Vietnã. Ela não estava pronta para ver David se alistar como seu pai queria. Ela não estava pronta para ele ser enviado à frente de batalha. E na noite em que seu pai ligou para dizer que David fora morto, ela se despedaçou.

Lizzie não consegue se lembrar dos detalhes do que aconteceu depois; tudo que ela sabe é que fugiu de casa na noite em que recebeu a notícia e que não estava nem um pouco preparada para o mundo lá fora. Ela se lembra de paradas de caminhão e caronas e lampejos de dor e tristeza — mas nada mais. Ela não se lembra bem do estranho que começou a segui-la obsessivamente, não importa quanto ela tentasse escapar. E ela se lembra de um pequeno hotel a trinta quilômetros de Austin, onde ela teve sua vida sugada e renasceu.

Mesmo em seu estado, Lizzie conseguiu aprender a maior parte do que era ser um vampiro — e um Malkaviano. Apesar de jamais ter recuperado completamente a lucidez, atualmente ela tem um razoável controle de si mesma. Seu tempo com os Moirai elevou um pouco sua autoestima apesar dela ainda ser muito vulnerável emocionalmente e ter a tendência de se agarrar a outras pessoas que encontre como apoio. Por essa razão, os outros Moirai têm a tendência a protegê-la; a simples idéia da emocional Lizzie envolvida em um Laço de Sangue é por demais apavorante.

Como um dos Moirai, Lizzie teve inúmeras oportunidades de aprimorar suas habilidades de atriz, ainda que uma produção dos Moirai esteja muito mais para a arte performática do que para o drama. Ela recebe as visões tão instantaneamente quanto qualquer um do grupo e, sua facilidade em fazer as pessoas sentirem-se à vontade, é muito útil para arrancar-lhes informações.

Além do mais, Lizzie normalmente tem a incumbência de levar comida ao refúgio; é muito fácil para ela convencer bêbados a entrar no velho teatro para curtir. Seu poder de Dominação também a torna responsável por fazer a vítima esquecer o quê exatamente aconteceu lá — ela gosta de implantar imagens de ratos gigantes com dentes afiados. Sua habilidade em atrair presas para seus amigos lhe deu o apelido de "Anzol", dado por Jack. Em sua opinião, o apelido é engraçadinho.

Imagen: Lizzie é muito charmosa. Seus traços são tão expressivos que, quando ela sorri, as pessoas se apaixonam e quando ela chora, as pessoas fariam qualquer coisa para fazê-la sentir-se melhor. Ela tem o dom de ser completamente convincente; quando ela presta atenção em alguém, essa pessoa se sente como a mais importante do universo. Quando ela não quer fazer alguma coisa e

diz isso, as pessoas são convencidas de que aquilo não deve ser feito.

Por todas essas razões, não é de se admirar que duas pessoas jamais vejam a mesma coisa quando olham para Lizzie. A maior parte concorda que ela tem um lindo cabelo castanho — exceto quando ela o pinta para festas — ou em seu porte delicado — exceto quando ela está nervosa, quando parece crescer vários centímetros. Seus olhos são exatamente naquela tonalidade que as pessoas podem chamar de azul, verde, cinza ou até mesmo castanho claro, dependendo do que quem observa espera.

Dicas de Representação: Você é genuína e honestamente sincera em suas emoções. Você não pode fingir felicidade ou tristeza; não é de sua natureza. É claro que você *usa* suas emoções em vez de ser controlada por elas, mas está realmente dizendo a verdade quando pede desculpas ou diz que está feliz. É por isso que você é tão convincente. Isso pode ser desconcertante, particularmente porque você pode ser um camaleão emocional às vezes — se algum dos seus amigos está deprimido, você também fica deprimida com muito facilidade. Você tem sede de ligações emocionais, e espera constantemente a oportunidade de vir a ter um vínculo especial com alguém que vai estar sempre ao seu lado. Seu grupo é maravilhoso, mas você ainda deseja... mais.

Senhor: Mourning Ivan

Natureza: Conformista

Comportamento: Bon Vivant/Mártir

Geração: 12^a

Abraço: 1970

Idade aparente: Qualquer uma entre uma jovem madura de 14 até uma mulher de 35 bem conservada.

Físicos: Força 2, Destreza 3, Vigor 2

Sociais: Carisma 4, Manipulação 5, Aparência 4

Mentais: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 1, Esquiva 2, Empatia 3, Expressão 3, Intimidação 1, Tempo Malkaviano 3, Manha 3, Lábia 4

Perícias: Condução 1, Etiqueta 2, Armas de Fogo 1, Performance 4, Furtividade 4

Conhecimentos: Acadêmicos 2, Computador 1, Linguística 2 (Francês, Espanhol), Política 2, Ciência 1

Disciplinas: Auspícios 1, Demência 2, Dominação 3, Ofuscação 1

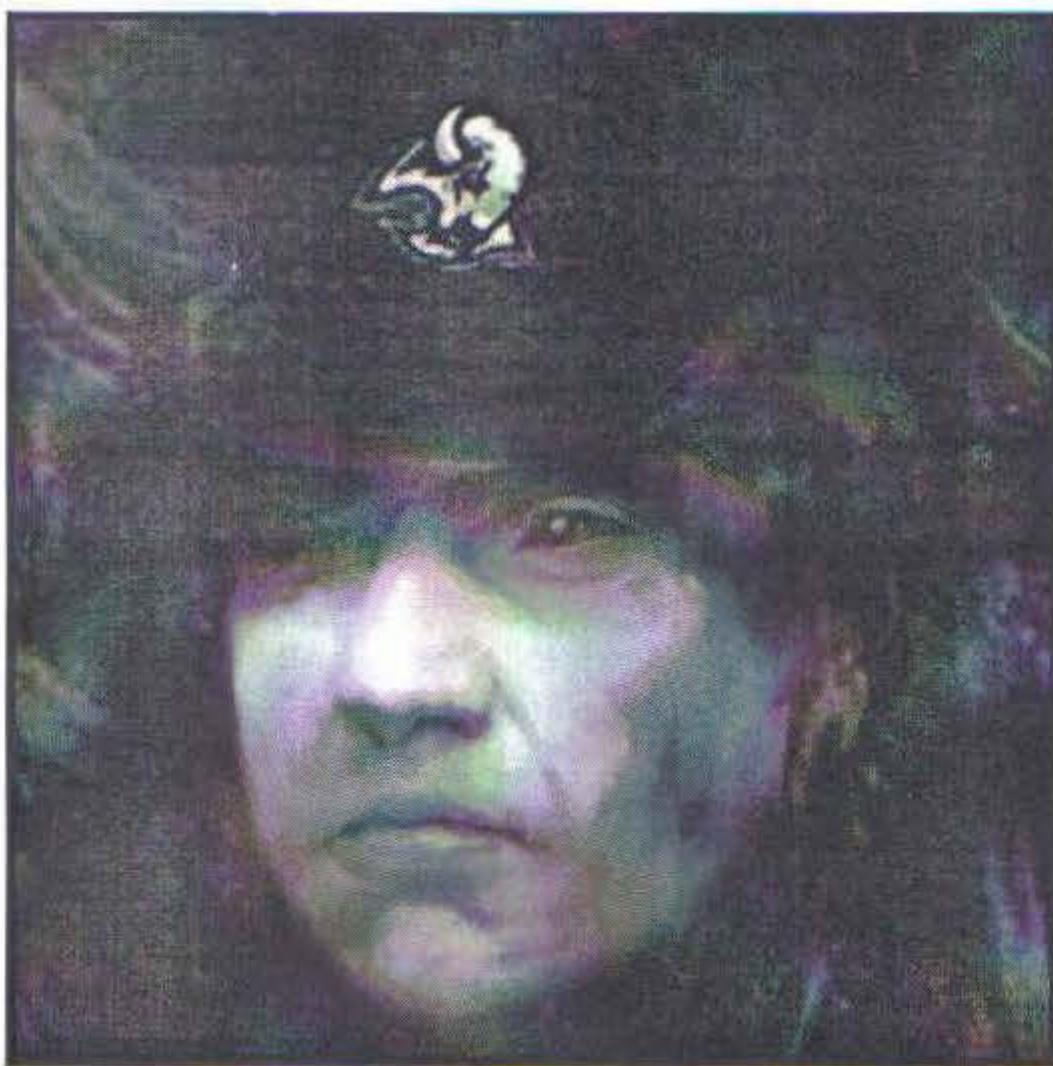
Antecedentes: Aliados 2, Contatos 4, Geração 1, Rebanho 3, Recursos 2

Virtudes: Consciência 3, Autocontrole 4, Coragem 3

Moralidade: Humanidade 7

Perturbações: Maníaco-Depressiva

Força de Vontade: 6



JACK

História: A vida humana de Jack não está aberta a discussões. Mesmo seus companheiros não sabem muito sobre quem ele costumava ser antes do Abraço. Sempre que eles traziam o assunto à tona, ele cortava falando algo sobre ter “nascido morto e morrido de novo”. Quando pessoas de fora tentam perguntar demais, recebem apenas um olhar frio. Ele nunca falou seu sobrenome, nem detalhes sobre seu senhor — ele simplesmente apareceu na porta de Moncrief uma noite, dizendo ter ouvido um Chamado. Acontece que Moncrief, Lizzie e Faye também haviam ouvido algo parecido com um Chamado já há três noites — só que sem palavras. Então eles aceitaram Jack, assumindo que isso era o que devia acontecer.

Apesar da reserva de Jack, Moncrief descobriu algumas coisas sobre seu passado. Parece que Jack foi Abraçado recentemente, mas mostrou tamanha resistência a tentativas de Dominação que ele claramente é de sangue forte. Ele deve ter recebido uma educação básica sobre vampirismo, porque sabe dizer que é um “Malkaviano” desde antes de encontrar os outros e entrou no esquema duplo dos Moirai de visões e brincadeiras como se tivesse sido treinado para isso. Os estados de alienação ocasionais de Jack levam Moncrief e Faye a pensar se ele não tem algum tipo de conexão ainda vigente com seu senhor — na verdade, eles estão começando a imaginar quanto do conhecimento de Jack foi aprendido e quanto está sendo implantado em sua mente por uma fonte externa. É uma teoria paranóica, é claro — mas, entre o clã, tudo é possível.

A coisa mais perturbadora sobre Jack não é facilmente visível: Jack não tem nenhum tipo de ambição particular além de sobreviver. Isso pode parecer inofensivo

frente aos assassinos megalomaníacos e obsessivos do clã — mas já que Jack não tem outra motivação além de sua teimosia, não existe nada que ele não possa fazer. Se Faye pedir, ele pode preparar uma armadilha para ela matar alguém, ou pode matar ele mesmo — afinal, o que importa? A princípio, Moncrief encarou a falta de objetivos de Jack como um aspecto positivo, algo que tornaria Jack fácil de moldar em um Moirai perfeito. Agora ele já não tem tanta certeza e fica pensando se Jack não é uma bomba prestes a explodir.

Imagen: Jack tem uma cara comum para combinar com seu nome comum. Ele se enquadra na idéia de qualquer vampiro mais velho sobre um jovem rebelde — roupas jeans e de couro, cabelo em desalinho, um ou outro piercing e coisas do tipo. Para falar a verdade, sua aparência lembra o início dos anos 90, mas normalmente ninguém comenta isso. Porém, seus traços e comportamento são tão discretos que muitos vampiros pensam que ele é só um carniçal dos Moirai, ainda que tenha um pouco mais de liberdade do que os carniçais costumam desfrutar. É muito fácil ver Jack como um rebelde sem causa ou sem idéias próprias — e isso é exatamente o que ele deseja.

Dicas de Representação: Você é muito ambicioso, apesar de não admitir isso nem para si próprio. Sério. Está apenas tentando sobreviver. É só isso que lhe resta, não é? Você faz o que eles esperam de você — ajuda a manter os equipamentos funcionando, opera as câmeras e o som e contribui com conhecimentos sobre equipamentos modernos que Moncrief e os outros parecem não ter. Você gosta de se considerar um vampiro normal, mas sabe bem lá no fundo que não existe nada normal sobre vampirismo, que você é um monstro manipulado por alguma força invisível. Não é bom pensar nisso e é por isso que evita pensar. Você só age como parece melhor no momento. Às vezes as coisas ficam complicadas mas... bem, aí é hora de resolver pela força.

Senhor: Desconhecido

Natureza: Sobrevidente

Comportamento: Conformista

Geração: 8^a

Abraço: Desconhecido, provavelmente nos últimos 15 anos

Idade aparente: 18

Físicos: Força 2, Destreza 3, Vigor 2

Sociais: Carisma 2, Manipulação 4, Aparência 3

Mentais: Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 4

Talentos: Prontidão 1, Esportes 2, Esquia 1, Expressão 2, Tempo Malkaviano 4, Manha 3, Lábia 3

Perícias: Reparos 4 (eletrônicos), Condução 3, Armas de Fogo 3, Armas Brancas 1, Performance 2, Segurança 4, Furtividade 3

Conhecimentos: Acadêmicos 2, Computador 2, Investigação 2, Medicina 1, Política 2, Ciência 3

Disciplinas: Auspícios 3, Demência 2, Ofuscação 2
Antecedentes: Contatos 2, Geração 5, Recursos 1
Virtudes: Consciência 1, Autocontrole 4, Coragem 4
Moralidade: Humanidade 5
Perturbações: Fantasia
Força de Vontade: 6



GARCIA

História: Garcia foi o último a entrar para os Moirai e, de certo modo, ele é o único que tem algo a perder. Ao contrário dos outros, Garcia ainda tem um família viva, nesta mesma cidade, e ainda está ligado emocionalmente a eles. Ele é o mais humano de um grupo que vive para interferir em assuntos vampíricos. O pior é que ele pode ver um pouco o seu futuro — e ele gostaria de não poder.

Eduardo Antenio Garcia teve uma infância feliz; seu pai era dono de uma construtora e pôde prover do bom e do melhor para sua família. Apesar de seu pai ser severo, as responsabilidades exigidas de seus filhos não pesavam tanto, porque existiam seis para dividi-las. Eduardo escapou um pouco, escondendo-se em sua própria imaginação enquanto seus irmãos tentavam atender as expectativas de seu pai. E, para aproveitar melhor sua imaginação, ele começou a pintar.

Infelizmente, sua obra nunca demonstrou todo seu talento. Não importa o quanto ele tentasse, ele jamais conseguia trabalhar em um pintura até que ela ficasse pronta — a inspiração vinha e sumia logo depois, e o deixava com um monte de obras inacabadas. Seu pai o proibiu de perder mais tempo e Eduardo saiu de casa. Ele continuou lutando com suas pinturas, tentando capturar uma

de suas visões antes que ela desaparecesse, mas sempre sem sucesso.

Talvez sua obsessão tenha atraído os Malkavianos — pois eles o encontraram rápido. Ele conheceu Lizzie em uma noite e de algum modo, ele a marcou. Por razões que ela ainda não entende bem, Lizzie o Abraçou e o levou para casa, para a “família”. Ele se mostrou mais amigável que a maioria dos novos vampiros e, em poucas semanas, já estava contribuindo para o grupo.

Naqueles dias, Garcia — já desligado de seus outros nomes — teve um pouco de sossego das visões que o assombravam. A cada vez que os Moirai terminam um projeto ou anunciam uma nova profecia de coisas a acontecer, Garcia dorme um pouco melhor por alguns dias. Mas as visões estão mudando ultimamente e Garcia começou a acordar com a mística sensação da Gehenna pairando em sua mente. É apenas uma questão de tempo até que as profecias e brincadeiras deixem de libertar sua mente — e o que ele vai fazer então?

Imagen: Garcia é um hispânico comum, um pouco baixo e forte mas sem nenhum traço de destaque. Ele tende a usar roupas simples e casuais e gosta de usar um boné de beisebol dos Buffalo Sabres. Na base de seu pescoço ele tem uma tatuagem de um crucifixo, resquício de sua vida humana. Ele fala baixo, quase um murmurio; alguns anciões racistas dizem que deve ser porque ele não sabe falar inglês direito, mas é só um traço de sua personalidade fraca.

Dicas de Representação: Tudo é muito confuso. Você até entende essa coisa de vampirismo, mas é difícil entender essas visões que você tem. As vezes você confunde seus companheiros com sua família biológica — você sabe que tem uma família, mas as imagens aparecem e somem e é difícil dizer quem são eles. A coisa que o incomoda com mais persistência é um sentimento de que algo ruim está para acontecer, mas você não consegue saber o que é. Isso o deixa nervoso e você não gosta de falar sobre o assunto. Ninguém entenderia mesmo. Eles nunca entendem.

Senhor: Lizzie

Natureza: Visionário

Comportamento: Fanático

Geração: 13^a

Abraço: 1997

Idade aparente: 20

Físicos: Força 3, Destreza 2, Vigor 3

Sociais: Carisma 1, Manipulação 2, Aparência 3

Mentais: Percepção 5, Inteligência 2, Raciocínio 4

Talentos: Prontidão 2, Esportes 1, Briga 1, Empatia 1, Expressão 4, Tempo Malkaviano 5, Manha 1

Perícias: Empatia com animais 2, Reparos 2, Condução 2, Armas de Fogo 1, Furtividade 2



Conhecimentos: Acadêmicos 1, Computador 1, Línguística 1 (Espanhol), Medicina 2, Política 1, Ciência 2

Disciplinas: Auspícios 4, Ofuscação 1

Antecedentes: Aliados 1, Contatos 2, Recursos 1, Status 2

Virtudes: Consciência 4, Autocontrole 4, Coragem 2

Moralidade: Humanidade 8

Perturbações: Lapsos de Memória

Força de Vontade: 6

UTILIZANDO OS MOIRAI

Apesar dos Moirai terem sido apresentados aqui como enquadrados em uma cidade da Camarilla, não existe razão que impeça a sua adaptação para servir como um grupo de apoio a um arcebispo do Sabá. Os Malkavianos *antitribu* são conhecidos por criarem muitos grupos tribais e, nesse caso, seria muito simples assumir que o arcebispo tolera os Moirai porque eles são úteis.

Um dos principais usos dos Moirai é como chantagistas ou intermediários de segredos; como um coro grego, eles podem aparecer no início de uma história e dar um aviso a um ou mais personagens. Eles também podem contar um segredo de um ancião para os personagens, seja por necessidade ou curiosidade. De qualquer modo, existe uma probabilidade maior deles aparecerem quando não são chamados; eles parecem pensar que seu papel é mostrar as coisas sobre as quais ninguém está comentando. Apesar de alguns dos Moirai poderem ser bons aliados ou contatos para os personagens, as Testemunhas, enquanto grupo, se recusam a dar informações a pedido de outro vampiro. Eles respondem a uma autoridade maior.

Os personagens Malkavianos têm mais opções abertas para eles; qualquer um do grupo pode ser o senhor de um personagem, ou talvez um “irmão” com um senhor comum. Lunáticos com um nível suficientemente alto em Tempo Malkaviano podem até mesmo ser considerados como candidatos potenciais para se unirem aos Moirai. Contudo, como os Moirai são mais leais entre si do que a estranhos, um personagem não conseguiria manter ligações fortes com os demais personagens dos jogadores. Mas a não-vida entre as Testemunhas é uma existência muito difícil e o Malkaviano do jogador ficaria melhor se recusasse a oferta. *Polidamente*.

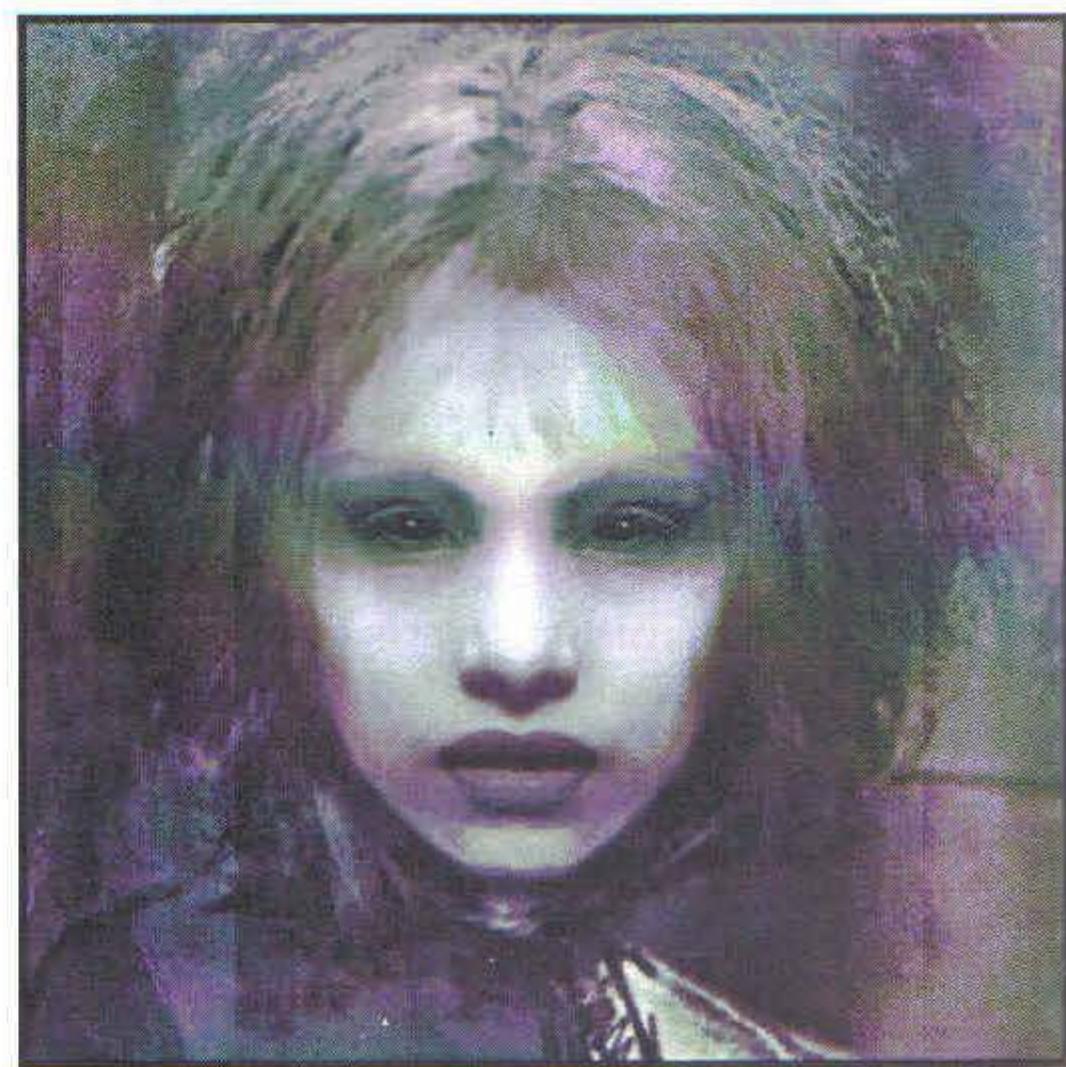
É claro que, de tempos em tempos, os Moirai podem agir de modo horripilante enquanto grupo — mas eles são indivíduos e não são desalmados. Qualquer um deles pode desenvolver um interesse romântico passageiro por um dos personagens — embora exista uma probabilidade maior de que um personagem venha a ter uma experiência muito mais interessante (e perigosa) caso se envolva num flerte com Jack ou Faye. Lizzie, sobretudo, sente uma grande necessidade de atenção durante seus ciclos maníacos e é muito receptiva a carinho e aproximação quando está de-

primida. Isso pode gerar uma série de relações interessantes com o resto do grupo; o que aconteceria se outro Moirai ficar com ciúme, ou achar que o personagem não merece ser tão “chegado” às Testemunhas?

De qualquer modo, uma relação romântica não impede que o personagem seja alvo de um dos “projetos” biográficos ou aviso dos Moirai, se eles acharem que ele precisa disso. Não importa quão próxima seja a relação, é impossível convencer esse vampiros de que o que eles estão fazendo não seja bom para todos os envolvidos.

Ainda sobre ganchos românticos, também é possível que um Moirai se torne um rival romântico de um dos personagens. E não há nada que indique como essa disputa pode acontecer; os Malkavianos são capazes de disfarçar muito bem as coisas, e os Moirai não são exceção. Se Jack ou Faye começarem a seguir o amante de um personagem, não é provável que eles deixem uma mensagem de “Dê o fora” escrita para o personagem — é mais possível que uma série de pequenos acidentes comecem a acontecer quando os dois estiverem juntos. A idéia é fazer o(a) “intrometido(a)” associar, inconscientemente, seu(sua) amante a má sorte e acontecimentos estranhos, acabando por separá-los. Se isso não funcionar, outras coisas podem começar a acontecer — tão criativas ou nojentas quanto o Narrador achar adequado.

GRANDES NOMES



DAWN NAKADA, ARCONTE

História: Dawn ainda era uma criança quando seus pais foram enviados para um campo de concentração pelo crime de serem descendentes de japoneses durante a



Segunda Guerra Mundial. Ela chegou à puberdade no campo, infelizmente chamando a atenção de um guarda sem muito senso de dever. Quando ela desapareceu do campo dois meses depois, sua família culpou os oficiais, chegando até mesmo a abrir um processo contra eles depois da guerra. O guarda em questão foi finalmente julgado e condenado. Ninguém nunca suspeitou que ele tivesse sido somente uma isca involuntária para esconder o verdadeiro raptor de Dawn, o vampiro Julius Abrogard.

Dawn foi reeducada por seu senhor na arte de representar, em etiqueta e na manipulação pessoas; ele planejava visitar o Japão depois que a guerra acabasse e queria usá-la como outra isca potencial. Infelizmente, seus planos nunca tiveram chance de se tornar realidade; enquanto caçava em São Francisco, um rival Tremere o matou com magia e escondeu rapidamente as evidências. Dawn ficou esperando no refúgio de Abrogard, mas como ele não voltou em três dias, ela decidiu aplicar suas novas habilidades recém-descobertas em benefício próprio.

Embora a etnia de Dawn fosse um problema para sua livre movimentação na América do pós-guerra, não era nada que um pouco de Ofuscação não conseguisse disfarçar. Sendo audaciosa onde outros eram tímidos e cuidadosa onde outros eram confiantes demais, ela conseguiu criar uma respeitável rede de contatos e favores ao longo da Costa Oeste. Em cada nova reunião do clã a que comparecia atendendo ao chamado, ela se descobria reconhecendo cada vez mais dos membros ilustres presentes. Foi numa dessas reuniões que ela encontrou Maris Streck, que ficou bastante impressionada com a jovem inteligente e bem relacionada. As duas se deram muito bem e Dawn ficou feliz em expandir a rede de informações de Streck na Costa Oeste.

Quando Streck fez sua jogada por poder e ganhou o cargo de Justicar dos Malkavianos, ela naturalmente escolheu Dawn para ser um de seus primeiros arcontes. Mesmo nos círculos nos quais ela ficou conhecida após ser nomeada arconte, Dawn é conhecida (e odiada) como "cachorrinho da Streck". Ela é os olhos e ouvidos da justicar na Costa Oeste dos Estados Unidos e, se necessário, pode contar com a caridade de Maris de um modo muito maior que qualquer outro arconte errante.

Hoje em dia, Dawn viaja de cidade em cidade como costumava fazer, porém agora está normalmente a serviço da justicar. Ela já notou que é facilmente subestimada nessas ocasiões; a maioria dos anciões não costuma conviver com descendentes de japoneses e pensa que ela foi Abraçada recentemente. Dawn nunca os corrige — ao menos até ter que revelar sua posição e propósito.

Apesar de não ser particularmente poderosa em uma briga, ela é letal quando o assunto é mexer pauzinhos e arranjar "acidentes". Ela também não anda sem proteção física; apesar de não se destacarem, seus guarda-co-

tas nunca se afastam dela. Ambos trabalharam na CIA e são carniçais de Dawn há 20 anos. Não é preciso destacar que são perigosos; ambos estão bem armados e são bem treinados o bastante para dar cabo de quaisquer três ancillae que quiserem criar problemas. Resumindo, Dawn é um grande problema para qualquer cidade ou príncipe que necessite sua atenção — e qualquer vampiro ou mortal que lhe fizer algum mal terá grandes problemas, pois se Maris Streck descobrir... bem, o resultado seria bem doloroso.

Imagem: Dawn é uma descendente de japoneses magra e baixa, com a idade aparente de uma adolescente. Ela tenta seguir sempre a moda que os adolescentes estão usando, conseguindo assim manter aquela impressão de "Abraçada seis meses atrás". Seus movimentos são calculados para dar a impressão de uma adolescente autoconfiante demais; a única alusão sobre sua verdadeira natureza só aparece quando já tem seu alvo na mira e quando seus olhos brilham de sabedoria.

Dicas de Representação: Nunca diga tudo que você sabe. Recheie seu vocabulário de gírias de adolescente, mas fale nervosa e polidamente quando na presença de outros vampiros, como se desejasse impressioná-los. Mantenha a imagem de vampira novata até que o momento certo aconteça. E se alguém descobrir quem e o que você é, utilize o conhecimento deles de sua posição e clã em sua vantagem. A maioria dos vampiros tem muito medo de um Malkaviano com poder — e estão certos em temer.

Senhor: Julius Abrogard

Natureza: Manipulador

Comportamento: Caçador de Emoções

Geração: 10^a

Abraço: 1943

Idade aparente: 14

Físicos: Força 2, Destreza 4, Vigor 4

Sociais: Carisma 3, Manipulação 5, Aparência 3

Mentais: Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 3, Esquiva 3, Empatia 2, Intimação 2, Manha 4, Lábia 5

Perícias: Condução 2, Etiqueta 3, Armas de Fogo 2, Armas Brancas 1, Furtividade 4

Conhecimentos: Acadêmicos 2, Investigação 5, Direito 3, Lingüística 3 (Japonês, Inglês, Espanhol, Cantonês, Alemão), Medicina 1, Ocultismo 1, Política 4, Ciência 1

Disciplinas: Auspícios 4, Demência 3, Dominação 2, Ofuscação 4

Antecedentes: Aliados 2, Contatos 4, Geração 3, Mentor 5 (Maris Streck), Recursos 3, Lacaios 2, Status 4

Virtudes: Consciência 4, Autocontrole 5, Coragem 3

Moralidade: Humanidade 6

Perturbações: Gasto de Sangue Descontrolado

Força de Vontade: 7



ALESSIO RINALDI, O PRÍNCIPE PAVÃO

História: O príncipe de Ravenna não é o que alguém esperaria se o visse sem que ele notasse. Ele parece uma criatura fraca porém bela, tão delicada que alguém poderia imaginar se ele chora enquanto se alimenta de sangue. Ele parece em boa forma e se veste bem, mas não exala a aura de comando e força que as pessoas associam a um príncipe.

Mas a máscara... ah, a máscara. A máscara é outra criatura completamente diferente.

Quando Alessio coloca a máscara de porcelana que ele chama de "a face do Pavão", sua personalidade muda dramaticamente. Sua personalidade reticente dá lugar a uma arrogância tranquila; sua compaixão se esvai em uma sede de sangue imensa e pulsante. Seu porte fica tão majestoso e aristocrático que agradaria qualquer Ventru europeu. Onde Alessio é tímido e incerto, o Pavão é a imagem do príncipe vampírico: elegante, decadente, incisivo e imponente. As festas do Pavão são assunto em toda a Itália, bem como seu modo de governar seus domínios; poucos esperariam que alguém tão jovem se saísse tão bem como príncipe. Ele é príncipe há apenas trinta anos, desde que o príncipe anterior desapareceu em uma peregrinação inútil em busca de rumores dos Inconnu e nomeou Alessio seu sucessor. Poucos sabiam quem era esse "Alessio", mas quando o Pavão assumiu o poder, eles notaram. Ele tem demonstrado ser muito resistente a influências externas (um fato que muitos atribuem a seu clã), seu charme é inconfundível e seus aliados são bastante leais. Alguns poucos tentaram derrubá-lo durante seu reinado, mas até agora toda tentativa terminou em

um duelo diante de toda a corte. O Príncipe Pavão venceu todos.

O detalhe mais cruel de tudo é que Alessio vive com medo do dia em que a sede de sangue do Pavão o sobrepuje enquanto está diante da corte. Pois se o Pavão retirar a máscara para beber, Alessio ficará sozinho e indefeso frente à corte, vítima do que eles quiserem fazer. Só esse pensamento é o bastante para fazer Alessio ter pesadelos o dia inteiro e ele muitas vezes acorda com lágrimas de sangue escorrendo por sua face. Mas não importa a dimensão de seu medo, ele ainda assim coloca a máscara todas as noites.

Imagem: Alessio é um homem muito belo, com cabelos longos até o ombro e uma pele que rivaliza com a porcelana da máscara do Pavão (que é pintada com penas de pavão em um olho e em um lado da face). Quando não está na corte, ele se veste de modo simples e confortável, normalmente com roupas já bem gastas. Como o Pavão, porém, ele não pode mostrar sua face perfeita e compensa usando as roupas mais destacadas, sejam ternos de corte impecável ou roupas de estilo das cortes do século XVII. A exceção é durante os duelos, quando ele fica sempre sem camisa — é melhor que o sangue de seu oponente tenha a honra de cair sobre seu corpo perfeito. Sangue no mármore mais fino — que beleza.

Dicas de Representação: Como Alessio, você é humilde, submisso e muito empático; você tem um charme em sua vulnerabilidade que faz muito sucesso. Quando Pavão, você é arrogante, vaidoso e sedento por sangue e ainda assim tremendamente refinado ao mesmo tempo. Você tenta ser o anfitrião perfeito, sempre entretenendo seus convidados e sendo magnânimo com seus oponentes — até que eles o irritem, é claro. Você adora mostrar sua habilidade contra oponentes inferiores, seja através da espada ou da política; é bem possível que você não ficasse tão entusiasmado se tivesse uma luta justa. Por sorte, você ainda não teve que enfrentar nenhuma.

[Nota: A informação depois das barras representa as características do Pavão. Obviamente, a perturbação de Alessio tornou real demais a sua dependência da máscara.]

Senhor: Lyra

Natureza: Manipulador / Autocrático

Comportamento: Conformista / Bon Vivant

Geração: 8^a

Abraço: 1788

Idade aparente: início da casa dos 20

Físicos: Força 4, Destreza 4/5, Vigor 4

Sociais: Carisma 2/5, Manipulação 4/5, Aparência 5

Mentais: Percepção 4, Inteligência 3/4, Raciocínio 2/5

Talentos: Prontidão 3, Esportes 2/4, Esquiva 2/5, Empatia 4/1, Expressão 1/3, Intimidação 1/4, Liderança 3/5, Tempo Malkaviano 2, Lâbia 4



Perícias: Condução 1, Etiqueta 3/5, Armas Brancas 2/5, Performance 1/4, Furtividade 3

Conhecimentos: Acadêmicos 4, Finanças 2, Direito 2, Lingüística 3 (Inglês, Latim, Francês, Grego), Política 2/4, Ciência 2

Disciplinas: Auspícios 3, Demência 1, Ofuscação 2, Presença 2/4, Rapidez 4

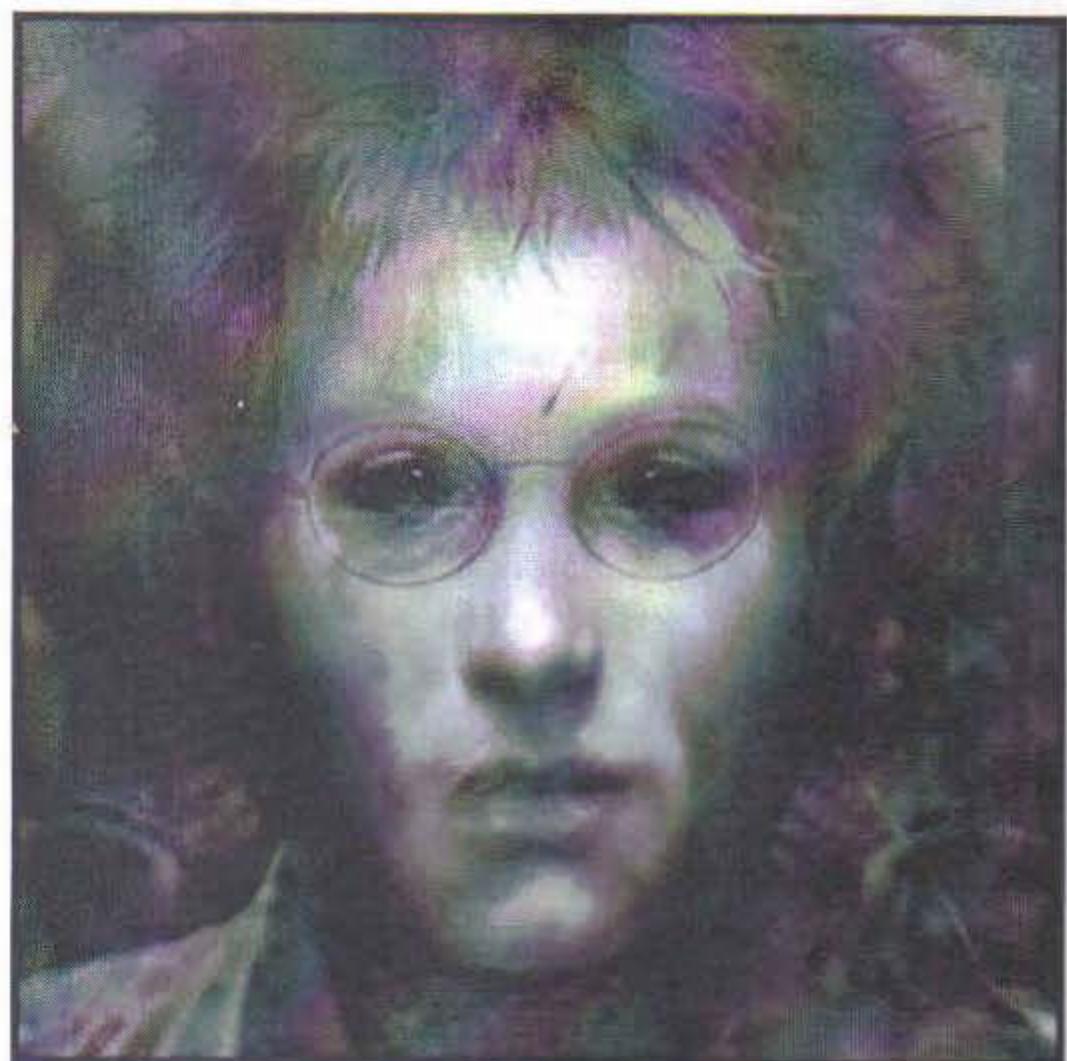
Antecedentes: Aliados 4, Contatos 5, Geração 4, Recursos 4, Lacaios 1, Status 5

Virtudes: Consciência 3/1, Autocontrole 2/4, Coragem 2/5

Moralidade: Humanidade 7/Humanidade 4

Perturbações: Personalidades Múltiplas, Fixação em Objeto de Poder

Força de Vontade: 4/9



DR. DOUGLAS NETCHURCH

História: Algumas pessoas podem achar estranho que o maior especialista em patologia vampírica, hematologia e nova biologia seja na verdade um Malkaviano. Essas pobres almas obviamente jamais encontraram o Dr. Netchurch. Apesar da loucura do clã existir em sua mente, o gênio científico do bom doutor é incrível.

Douglas Netchurch nasceu antes da virada do século em uma família da Nova Inglaterra, destacada pela longa linhagem de médicos que havia produzido. Apesar de seu irmão mais velho ter sido um desapontamento para a família, Douglas foi a resposta aos sonhos dela, passando pela escola com notas máximas. Várias universidades lhe ofereceram generosas bolsas de estudo, mas ele não escolheu nenhuma; ao invés disso, ele preferiu desenvol-

ver sua formação em várias delas, inclusive em algumas do exterior.

Quando a Primeira Guerra Mundial irrompeu, o Dr. Netchurch decidiu deixar seus estudos em Boston e partir para a Europa, para ajudar os hospitais locais a tratar dos soldados feridos do melhor modo possível. Ele veio a conhecer as doenças e as infecções das trincheiras em primeira mão, assim como os horrores da guerra química — e ele não se chocou.

Foi então que ele atraiu a atenção de Trimeggian, um poderoso Malkaviano e também estudioso das artes médicas. Trimeggian, que havia sido atraído para a Grande Guerra por curiosidade, ficou impressionado com a vontade e resolução do doutor americano. Nada parecia mais adequado que tal prodígio da medicina moderna ser aplicado para estudar não só as condições humanas, mas também as vampíricas. E ele não ficou desapontado — Douglas superou o Abraço com a dedicação e a racionalidade que alguém esperaria de um Netchurch.

Hoje em dia, o Dr. Netchurch coordena um laboratório secreto (mas muito profissional, horas) na região de Raleigh-Durham, onde ele transforma "doações" de sangue, dinheiro e voluntários em descobertas de grande importância e credibilidade acerca de vitae, carniçais, mortos-vivos e outros assuntos de interesse. Ele tem como assistente sua progénita, Dra. Nancy Reage, uma psicóloga brilhante cuja fixação por seu senhor e antigo orientador sobreviveu — e aparentemente ficou fortalecida — pelo seu Abraço. Netchurch parece não notar essa obsessão amorosa; ou talvez ele saiba, mas a tenha classificado como um comportamento aceitável e que não cria problemas. Seja qual for o caso, o comportamento dela junto aos pacientes é certamente mais... afável que o dele: mais um detalhe que a torna valiosa para as pesquisas.

Imagem: O Dr. Netchurch é um homem sempre bem barbeado, com cabelos grisalhos cortados curtos e óculos redondos (o que, considerando seu elevado nível em Auspícios, com certeza se deve a afetação ou hábito obsessivo). Ele se move de modo rápido e eficiente e fala em um tom de voz controlado o tempo todo; qualquer tentativa de irritá-lo não encontra resposta. Dentro de seu laboratório (o lugar onde se sente em casa) ele se veste como o cientista que é; quando forçado a sair pelas circunstâncias, ele veste um terno imaculado, ainda que um pouco fora de moda.

Dicas de Representação: Você é consumido pelo desejo de entender a condição dos vampiros em todos os detalhes. Infelizmente, não parece que vá atingir esse objetivo logo, mas você *tem* todo o tempo do mundo. Você não acredita nas crenças "ocultas" dos outros vampiros e certamente duvida da Gehenna; até mesmo sua conexão à Rede é fraca. Porém, apesar de considerar Taumaturgia, Necromancia e outras coisas do tipo como bobagens supersticiosas, você tem tato suficiente para não



mencionar isso na frente dos outros. Seja reservado, fale somente quando tiver algo a dizer e fique fora da política sempre que puder; no fim das contas, só a busca por conhecimento científico sobre os vampiros importa e todo o resto é distração.

Senhor: Trimeggian

Natureza: Visionário

Comportamento: Diretor

Geração: 7^a

Abraço: 1915

Idade aparente: cerca de 30

Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3

Sociais: Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 2

Mentais: Percepção 4, Inteligência 5, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 5, Esquiva 2, Empatia 2, Expressão 2, Intimidação 4 (Olhar vazio), Liderança 2, Lâbia 3

Perícias: Condução 1, Etiqueta 2, Armas de Fogo 1, Segurança 2, Furtividade 2

Conhecimentos: Acadêmicos 4, Computador 1, Investigação 4, Direito 2, Lingüística 4 (Latim, Grego, Espanhol, Francês, Alemão, Italiano), Medicina 5 (Patologia de vampiros e carniçais), Ciência 5 (hematologia de vitae)

Disciplinas: Auspícios 4, Rapidez 2, Demência 1, Dominação 4, Fortitude 1, Ofuscação 3, Potência 1, Presença 1, Vicissitude 1

[Nota: Os estudos de Netchurch já o expuseram a muitas linhagens de sangue e ele aprendeu o bastante sobre várias Disciplinas "semi-intuitivas" em suas experiências. O Narrador pode desejar dar a ele um ponto em qualquer Disciplina semi-física que ele estiver estudando; porém, Netchurch considera a Taumaturgia e outras Disciplinas "ocultistas" como de natureza "mística" e não tem nem a inclinação nem o talento para estudá-las.]

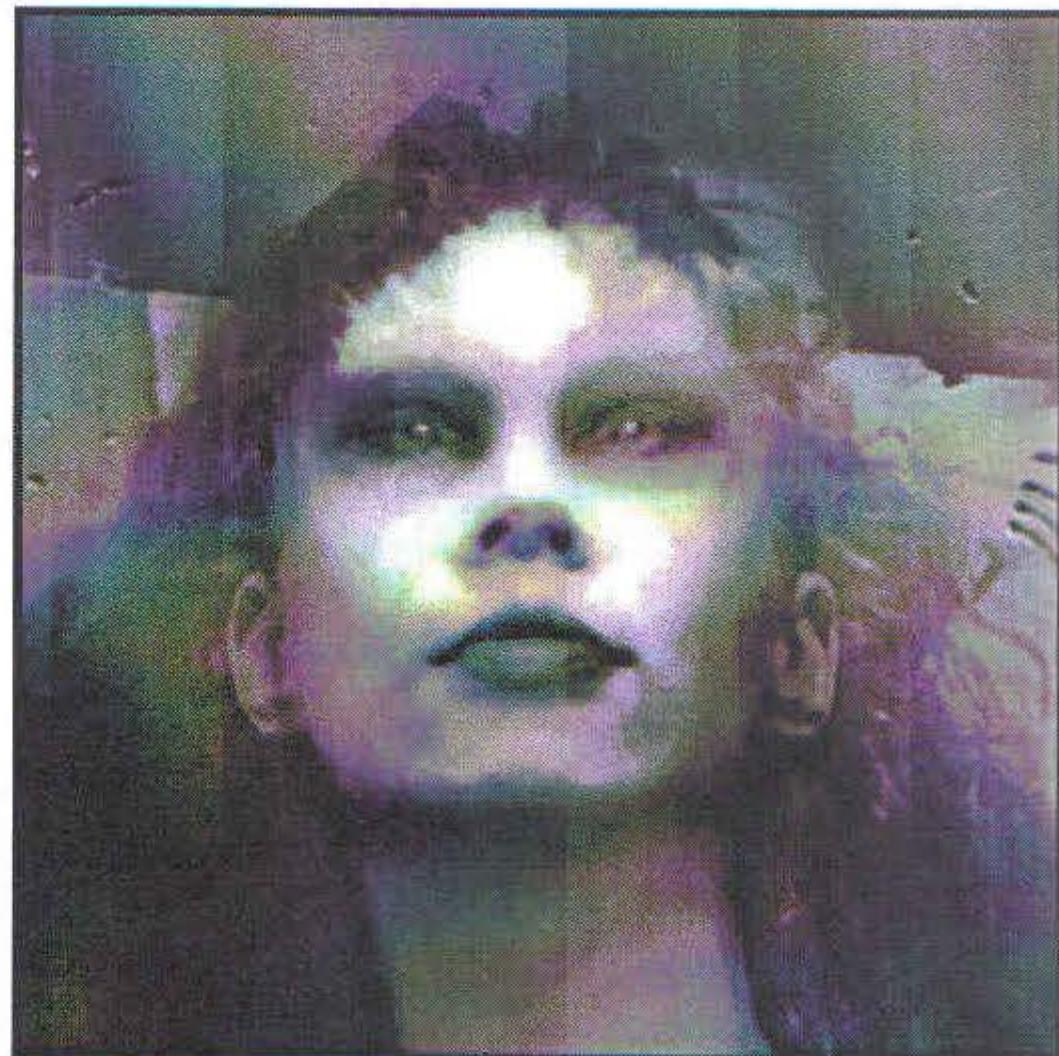
Antecedentes: Aliados (Dr. Reage), Contatos 3, Geração 6, Rebanho 3 (empregados e voluntários de pesquisa), Mentor 4, Recursos 3, Lacaios 2, Status 2

Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 5, Coragem 4

Moralidade: Humanidade 6

Perturbações: Obsessivo/Compulsivo

Força de Vontade: 9



mal, sibila guia dos círculos internos do Sabá — ela é uma figura terrível e assustadora tanto em mito quanto na realidade.

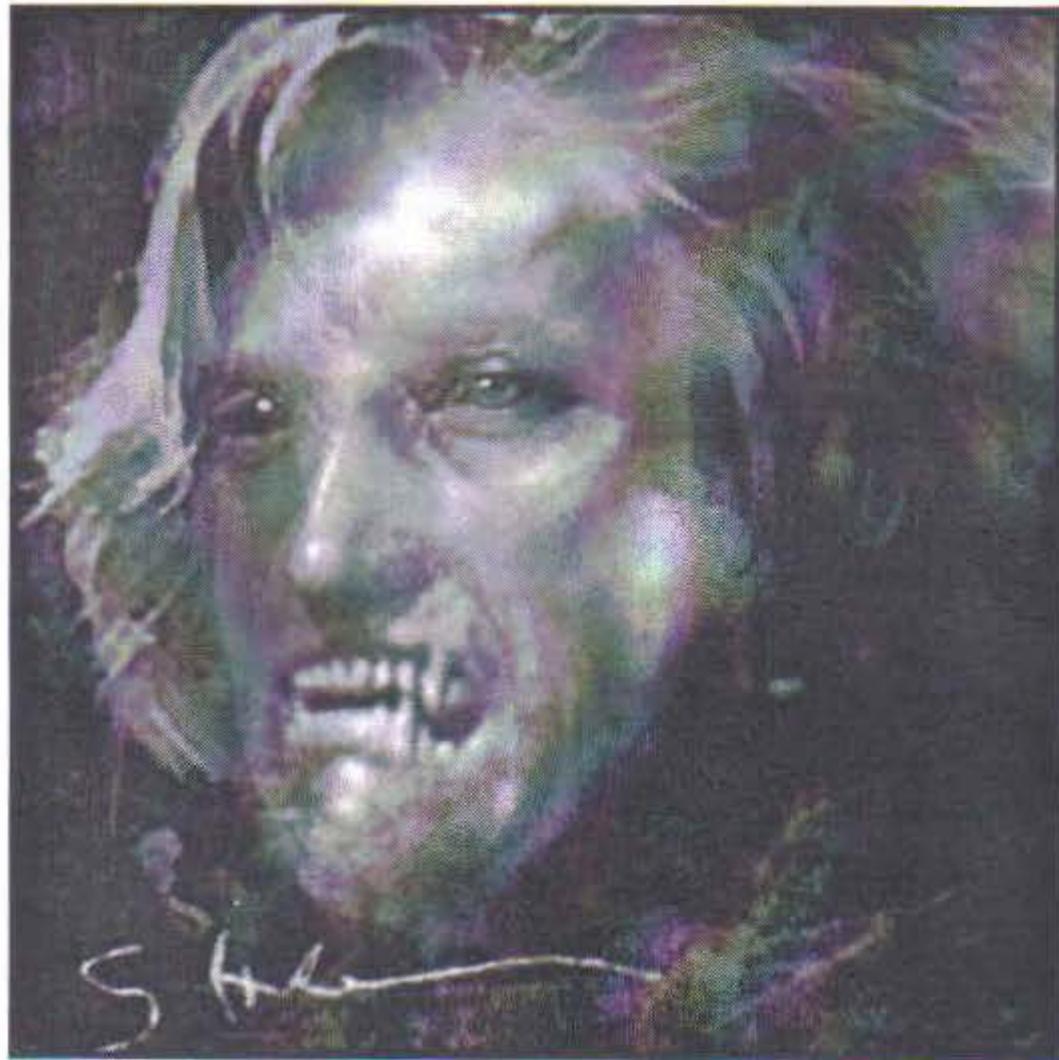
Vasantasena era, segundo as histórias, uma princesa nascida em uma grande casa real indiana logo antes do fim do primeiro milênio d.C. Seu senhor foi um Malkaviano viajante, um homem santo, tanto na vida quanto na morte. Os dois eram inseparáveis e se dirigiram para a Europa durante a Inquisição. Eles foram essenciais para a formação da Camarilla, a chama que atraiu o clã para a seita recém-formada.

Ainda que somente por isso, Vasantasena já seria famosa. Mas ela logo se decepcionou com a Camarilla e sua aparente recusa em acreditar nas histórias dos Antediluvianos. Assim, ela e um grupo de anarquistas se desligaram para vir a tornar-se uma pedra de sustentação para o também recente Sabá. Se não fosse pelo conhecimento que ela possuía acerca das táticas e da formação da Camarilla, com certeza o Sabá teria sido mais afetado, e talvez não sobrevivesse até as noites atuais.

Até hoje Vasantasena é uma lenda dentro do Sabá. Mesmo os que não sabem nada sobre sua contribuição já ouviram histórias da poderosa Malkaviana que diz que os Caminhos da Iluminação são pobres substitutos para o entendimento verdadeiro. Dizem que seu poder de Auspícios é tão grande que ela vê tudo o que acontece no Sabá; certamente, nem mesmo o mais antigo arcebispo consegue se lembrar dela ter sido surpreendida. Ela é assumidamente obcecada sobre a questão dos Antediluvianos, a quem teme profundamente, mas ainda assim é uma das mais perceptivas e sábias vampiras do Sabá. Embora a seita certamente seja capaz de sobreviver à sua perda, parte de seu espírito se esvairia.

VASANTASENA

Provavelmente, não é um pensamento reconfortante para os pilares da Camarilla que Vasantasena, uma das influências chave para a criação tanto da Camarilla quanto do Sabá, ainda caminhe na noite. Primeira dos Malkavianos *antitribu*, profetisa da iluminação do



ANATOLE

Talvez tenha sido só coincidência, talvez houvesse mais alguma coisa acontecendo. Certamente existem argumentos a favor da mão da Providência ter agido — afinal, de que outra forma poderia um pobre soldado francês com um pouco de fé e pouca sabedoria tornar-se o Profeta da Gehenna?

O último nome de Anatole se perdeu em sua jornada; tudo que se sabe sobre ele é que era um guarda em Paris que foi Abraçado por Pierre L'Imbecile na segunda metade do século XII. Sua fé humana em Deus e na Igreja sobreviveu ao Abraço, porém não incólume; o jovem vampiro passou a ver sinais e ter premonições que, ele dizia, eram enviadas pelo Pai como avisos da chegada da Gehenna. (Se por Pai ele queria dizer Deus ou Caim, ninguém sabia dizer.)

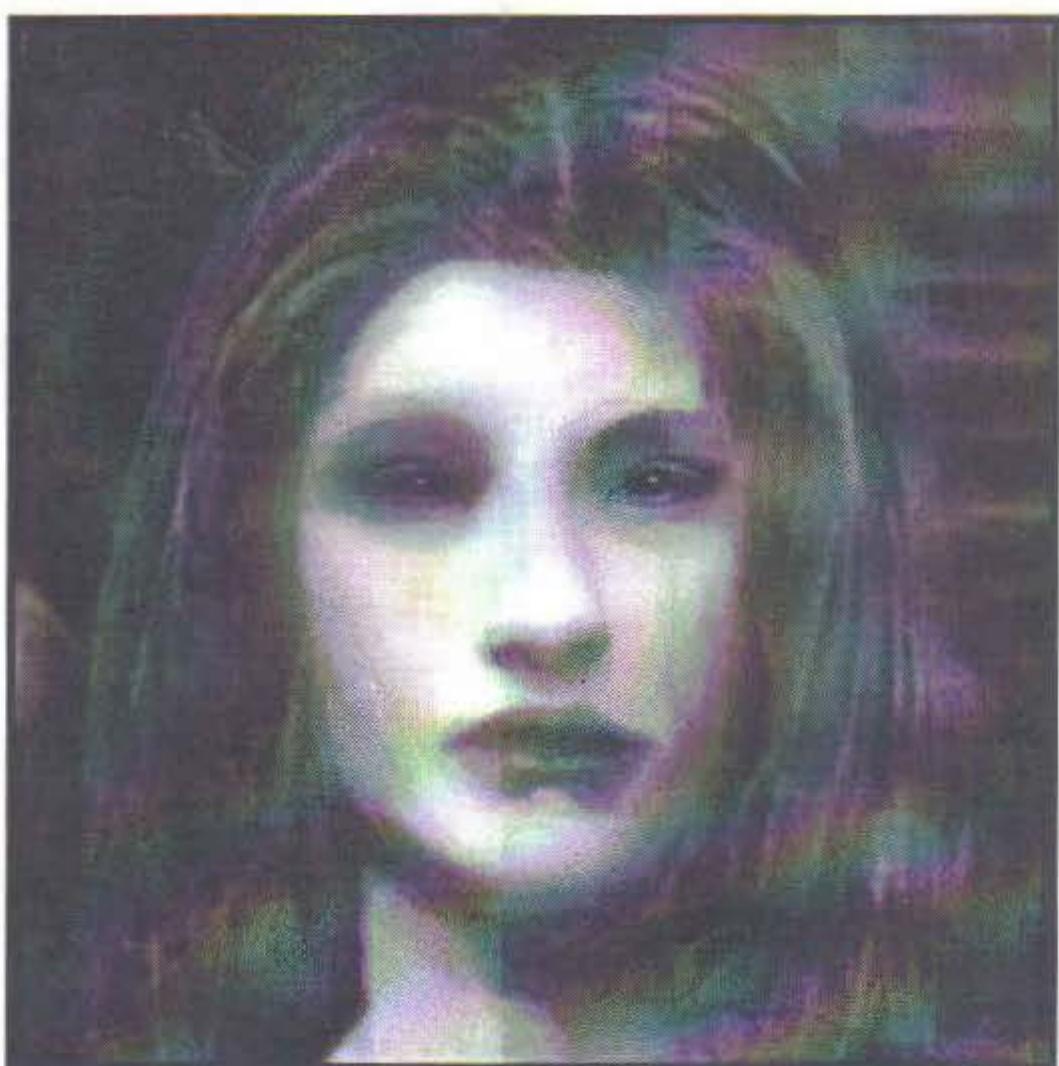
Com os séculos, Anatole ganhou tanta fama quanto desonra. Apesar de muitos príncipes suspeitarem que ele diablerizasse anciões (como uma forma de “comunhão”, ou assim diziam), seus avisos proféticos lhe proporcionaram escapatória das execuções. Ele mantinha como companhia aliados “perigosos”, tais como a Lasombra *antitribu* Lucita e o sábio Nodista, Beckett. Com a ajuda deles, Anatole viajava pela América e Europa, muitas vezes aparecendo em meio a eventos estranhos e cheios de significado para dar avisos aos outros vampiros.

Infelizmente, a história da maioria dos profetas envolve mártires, e a de Anatole não é exceção. Na Semana dos Pesadelos, Anatole começou a receber impulsos que indicavam que a hora se aproximava e que uma última coisa tinha que ser feita antes que a Gehenna começasse e se espalhasse. Ele seguiu suas visões até uma caver-

na ao norte de Nova York, onde encontrou uma escultura blasfema de carne e pedra, pulsando com poder bastante para pertencer a um Antediluviano. O Profeta da Gehenna sabia o que aconteceria em seguida e ofereceu-se para unir-se à horrível escultura, juntar sua carne à dela.

Suas últimas noites, fundido com esse estranho trabalho — e conectado de algum modo ao poder por trás dele — foram noites de delírios maiores que nunca. Seja lá quais tenham sido suas visões, o que quer que ele tenha visto nas horas em que esteve semiconsciente o levou a rabiscar suas últimas palavras nas paredes da caverna, escrevendo milhares de palavras de profecias enlouquecidas e conhecimento acerca da Gehenna com seu próprio sangue. Por fim, ele pereceu para sempre, sua tarefa cumprida.

Mas embora Anatole e seu conhecimento acumulado tenham sido perdidos para Teia, seus últimos desvarios não passaram desapercebidos. Alguns de seus escritos foram reunidos por membros de seu próprio clã; dizem que outros fragmentos estão nas mãos dos Setitas, que sem dúvida estão cruzando estas informações com suas próprias profecias sobre a Gehenna. E se a sincronicidade seguiu seu caminho, a parte final de sua visão deve estar nas mãos dos Salubri, ou dos Tremere que os sucederam. Mas, por enquanto, ninguém sabe ao certo.



FABRIZIA CONTRERAZ, ARCEBISPO DO SABA

Ninguém esperava que ela obtivesse sucesso; ela foi apontada com rancor, não respeito. Ninguém esperava que essa neófito louca conseguisse segurar as rédeas do



poder. Ninguém esperava que ela fosse capaz de controlar Miami, muito menos coordenar a conquista de muitas outras cidades da Camarilla.

Mas os descendentes de Malkav são cheios de surpresas.

Fabrizia era uma indefesa e louca prisioneira em uma penitenciária mexicana quando foi Abraçada, escolhida como bucha de canhão para um combate em Houston. Porém, o sangue de Malkav, apesar de contaminado pela loucura, lhe deu lucidez. Ela se tornou a amante e não o peão de seu senhor Licero e os dois ficaram famosos entre os vampiros do sudoeste como Bonnie e Clyde. Quando Licero foi destruído no cerco a Miami, seu regente, Galbraith, culpou Fabrizia por ser uma distração. Em vez de se vingar diretamente da jovem (o que pareceria pequenez), Galbraith a apontou como arcebispo na esperança de que as responsabilidades do cargo a destruiriam. O regente ficou muito desapontado — Fabrizia se mostrou muito alerta, excepcionalmente organizada emeticulosamente paciente. Ironicamente, Galbraith não poderia ter pedido um arcebispo mais dedicado ou eficaz que ela.

E Fabrizia só era uma vampira há quinze anos.

Hoje em dia, Fabrizia é mais que um simples espinho incomodando a Camarilla da Costa Leste — ela é a ponta de uma lança. Ela planeja loucamente capturar mais e mais cidades da Camarilla e colocou agentes em várias cidades chaves antecipando movimentos futuros. A recente queda de Atlanta nas mãos do Sabá causou comoção tanto entre a Camarilla quanto entre o Sabá, enquanto os vampiros tentam entender quanto daquela conquista se deve aos planos de Fabrizia.

É realmente trágico. Tudo o que ela sempre desejou foi passar o resto de suas noites com seu amado Licero. Agora a Costa Leste vai sangrar devido a sua perda.

O ANKOU

Tanto na Camarilla quanto no Sabá, todo clã tem suas histórias de terrores antigos controlando as noites, matando seus descendentes sem remorso ou piedade. Uma dessas lendas, ao menos entre os Malkavianos, é o Ankou.

O Ankou é a própria encarnação da Morte — uma coisa de terra de tumba e pó, putrefata e destruída. Onde essa lenda se infiltrou na cultura humana, ele aparece como um monstro sem remorso ou vida, que caminha por trilhas escuradas com um carro de bois e uma foice, aproxi-



mando-se de suas vítimas como uma doença, tirando-lhes suas vidas e atirando os corpos na carroça. E é nessa forma que ele aparece nos sonhos ou visões dos Malkavianos, sempre envolto em névoas.

Os Malkavianos que sabem sobre o Ankou tratam suas lendas com reverência e medo. Alguns dizem que ele foi o primeiro dos assassinos em série, ou possivelmente o santo patrono deles. As visões mais confiáveis indicam que ele é um Matusalém — não um dos filhos diretos de Malkav, mas um descendente e servo fiel de um parente da 4ª geração (que, por sorte, nos é desconhecido). Se pudermos confiar nos rumores, ele foi criado quando a agricultura estava florescendo e talvez tenha até mesmo sido assassinado e oferecido a alguma deusa da terra. Porém, seu serviço para a terra não acabou com sua morte.

Seus poderes parecem tão grandes que ele penetra no território dos Lupinos sem ser molestado e pode até desaparecer de um lugar e aparecer a quilômetros de distância. E, se as histórias forem verdadeiras, ele também pode viajar com sua carroça espectral de modo invisível e intangível mesmo no centro de uma cidade moderna — só aparecendo para as suas vítimas e mesmo assim só como um cheiro apodrecido e um golpe por trás. Sabe-se de vampiros, sobretudo Malkavianos, que desaparecem de seus redutos de caça sem deixar vestígios — mas algumas vezes após um desaparecimento, a palavra que aparece na Teia, repetida em sussurros neurais, é “Ankou”.

MalkAvahō

NOME: _____
JOGADOR: _____
CRÔNICA: _____

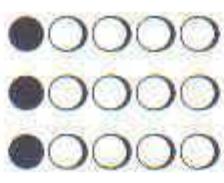
NATUREZA: _____
COMPORTAMENTO: _____
CLÃ: _____

GERAÇÃO: _____
REFÚGIO: _____
CONCEITO: _____

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força _____
Destreza _____
Vigor _____



SOCIAIS

Carisma _____
Manipulação _____
Aparência _____



MENTAIS

Percepção _____
Inteligência _____
Raciocínio _____



HABILIDADES

TALENTOS

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



PERÍCIAS

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



CONHECIMENTOS

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



VANTAGENS

ANTECEDENTES

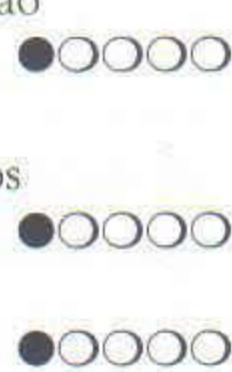


DISCIPLINAS



VIRTUDES

Consciência / Convicção _____
Autocontrole / Instintos _____
Coragem _____

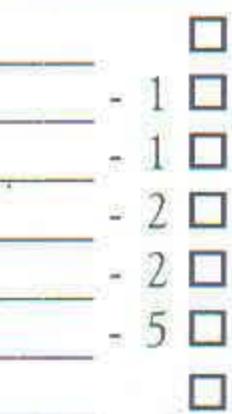


QUALIDADES/DEFEITOS

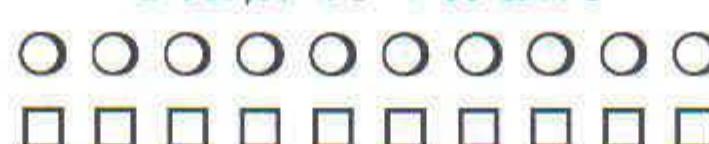
HUMANIDADE/TRILHA

VITALIDADE

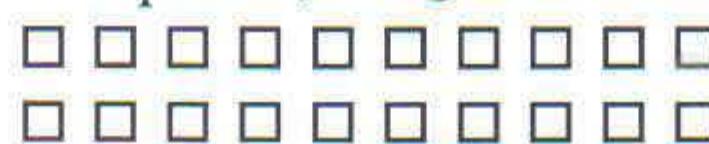
Escoriado _____
Machucado _____ - 1
Ferido _____ - 1
Ferido Gravemente _____ - 2
Espancado _____ - 2
Aleijado _____ - 5
Incapacitado _____



FORÇA DE VONTADE



PONTOS DE SANGUE



FRAQUEZA

Perturbação Incurável



MalkAvjahn

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

OOOOO

RITUAIS

NOME

NÍVEL

EXPERIÊNCIA

TOTAL:

TOTAL GASTO:

GASTO EM:

PERTUBAÇÕES

LAÇOS DE SANGUE/VINCULI

LIGADO A

NÍVEL

NÍVEL

COMBATE

ARMA

DANO

ALCANCE

CdT

MUNIÇÃO

OCULT

ARMADURA



MalkAvjaho

DESCRÍÇÃO DOS ANTECEDENTES

ALIADOS

MENTOR

CONTATOS

RECURSOS

FAMA

LACAIOS

REBANHO

STATUS

INFLUÊNCIA

OUTROS

PERTECENES

ACESSÓRIOS (CARREGADOS)

EQUIPAMENTOS (POSSuíDOS)

CAMPOS DE CAÇA

VEÍCULOS

REFÚGIOS

LOCALIZAÇÃO

DESCRIÇÃO



MalkAvjahn

HISTÓRIA

PRELÚDIO

APARÊNCIA

IDADE _____

IDADE APARENTE _____

NASCIMENTO _____

MORTE _____

CABELOS _____

OLHOS _____

COR DA PELE _____

NACIONALIDADE _____

ALTURA _____

PESO _____

SEXO _____

VISUAIS

TABELA DO CÍRCULO

ESBOÇO DO PERSONAGEM



FEITO POR: THIAGO ACODESH E CAROL Z.

Msn: Uchiahthiago123456@hotmail.com

***Obs.: Se ninguém comprar os livros, a Devir não vai ter mais
mercado e não vai haver mais lançamentos em português!
Comprem ao menos os livros que gostarem!!!***



L I V R O D O C L Ā :

Malkaviano™

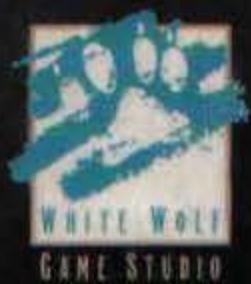
O Círculo do Caos

Os descendentes de Malkav carregam duas maldições: a imortalidade e a loucura. De sociopatas sem emoções até lunáticos ensandecidos e tudo entre esses dois extremos, os Malkavianos possuem, apesar de tudo, uma visão de mundo impressionante. Será que o que eles sabem os deixa loucos ou será que é sua insanidade que permite que eles enxerguem um mundo que tememos observar?

O Livro do Clã·Malkaviano Apresenta:

- Uma visão atualizada de um dos principais clãs da Camarilla
- Uma discussão detalhada sobre as personalidades fragmentadas do clã e novas dicas de representação.
- Descrições de novos segredos, perturbações, poderes de Disciplinas e cultura do clã.

VAMPIRO®
A MÁSCARA



WHITE WOLF
GAME STUDIO



WORLD OF
DARKNESS



DEVIR LIVRARIA

ISBN 85-85443-97-9

