

Gigantos



THE WORLD OF
DARKNESS

Mundo das Trevas: **Ciganos**

O Estranho Interior

*Uma mulher soltou seu longo cabelo
E tocou sussurros musicais naquelas cordas
E morcegos com rostos de bebês na luz violeta
Silvavam, e batiam suas asas...*
— T.S. Eliot, *The Waste Land*

Um grupo pode sobreviver deslizando pelas cidades, viajando pelo país, e em todos os mundos entre eles. Um grupo apareceu em todos os momentos decisivos na história, desempenhando seu papel quieto e sutil antes de fugir novamente. Estes são os ciganos, um povo nunca aceito em lugar nenhum, ainda que encontrado em todos os lugares.

Eles têm uma história única, este povo especial, e uma única voz para contá-la. Nenhum grupo viu o que eles viram. Nenhum grupo conseguiu o que eles conseguiram. E nenhum grupo pode desempenhar o papel que os ciganos desempenharão.

por Teeuwynn

Créditos:

Escrito por: Teeuwynn
Editado por: Erin Kelly
Desenvolvido por: Andrew Greenberg
Diretor de Arte: Richard Thomas
Layout e Composição: Aileen E. Miles
Arte: Tom Berg, Robert MacNeill, E. Allen Smith, Anthony Tabbold
Arte da Página: Brian Le Blanc
Arte da Capa: Drew Tucker
Design da Capa e Contracapa: Robert Dixon

Agradecimentos Especiais a:

Andrew “Chaves Por Favor” Greenberg, por se assegurar que todas as viagens da White Wolf fossem tão fáceis e indolores quanto possível.

Ken “Bo” Cliffe, por transformar seu cabelo num 10.

Bill “Graficamente Seu” Bridges, por abnegadamente se voluntariar para trabalhar na HQ de Lobisomem.

Phil “Escorregadio Quando Seco” Brucato, por nos contar mais sobre aquela câmara do que precisávamos saber.

Mike “Fantasma de Presente” Tinney, por todo dinheiro que gastou com o presente de aniversário de Mike Chaney.

Ian “Wyldling” Lemke, por realmente se voluntariar a trabalhar em Changeling.

Jennifer “Dedicatória” Hartshorn, pelo que escreveu no presente de Tinney.

Cynthia “Vinda de Ohio” Summers, por suas histórias sobre o Meio-Oeste.

Erin “Aprendiz Lenta” Kelly, por ainda gostar de seu trabalho. Ela aprenderá mais.



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

© 1997 por white Wolf, Inc. Todos os direitos reservados. A reprodução sem permissão por escrito do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas e a planilha de personagem, que pode ser reproduzida apenas para uso pessoal. White Wolf, Vampiro a Máscara, Vampiro a Idade das Trevas e Mago a Ascensão são marcas registradas de White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Aeon, Lobisomem o Apocalipse, Aparição o Limbo, Changeling o Sonhar, Lobisomem o Oeste Selvagem, Mundo das Trevas e Mundo das Trevas Ciganos são marcas registradas de White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Todos os personagens, nomes, lugares e texto aqui mencionados são marcas registradas de White Wolf Publishing, Inc.

A menção de ou referência a qualquer companhia ou produto nestas páginas não são uma afronta à marca ou aos direitos autorais dos mesmos.

Este livro usa o sobrenatural como cenário, personagens e temas. Todos elementos místicos e sobrenaturais são ficcionais e visam somente o entretenimento. Recomenda-se discernimento aos leitores.

Créditos da Tradução:

Tradução: Tradutor
Revisão: Revisor
Diagramação: Diagramador



1º esforço
dezembro de 2008

Comunicado

Este material tem como objetivo servir de referência para consulta digital e apreciação do trabalho dos autores originais, e não uma forma de quebra de direitos e coisa que o valha. Sendo assim os Jogadores de Papel anunciam a NÃO FINITUDE desta tradução, sendo que ela se encontra aberta para quaisquer modificações e adaptações que possam ser sugeridas pelos fãs coerentes deste hobby.

Ainda, os Jogadores de Papel acreditam na capacidade de livre iniciativa e do faça-você-mesmo, mesmo não sendo esta uma obra original, mas uma TRADUÇÃO de uma. Se está querendo ter acesso a determinado material, INVENTE-O ou ADQUIRA-O dos devidos proprietários, e a partir daí crie sua versão. Não seja um consumidor bovino e incapaz dependente da boa-vontade de ESPECIALISTAS no assunto. Organize-se, articule-se, seja agente ativo de suas relações e não mero espectador.

Os jogos de papel oferecem um espaço de abertura à criatividade, à leitura e à escrita. Depende de você dar um passo adiante e começar a protagonizar estas interações.

Made yourself.

Mundo das Trevas: **Ciganos**

Sumário

Introdução	5
Capítulo Um: A História dos Rom	11
Capítulo Dois: O Povo	19
Capítulo Três: Os Ciganos	37
Capítulo Quatro: A Magia	53
Capítulo Cinco: Famílias de Poder	73
Capítulo Seis: Crônicas Ciganas	93



Introdução

...as pessoas, mesmo hoje, dez milhões de anos depois, ainda dizem que os ciganos sabem tudo. E é verdade. Eles vivem bem nestes dias, e nós vivemos ainda melhor.

— Lazaros Harisiadis, cigano grego (traduzido por Diane Tong), *Gypsy Folk Tales*

Os vampiros se escondem nas longas sombras de seu mundo imortal de política e dor. Os lobisomens conhecidos como Garou lutam desesperadamente, e talvez sem esperança, para salvar o mundo que chamam de Gaia. Os magos e fadas também, trabalham para moldar o mundo por seus próprios meios. Mas não os Rom, não os ciganos.

Aqueles do Sangue de Daenna sabem qual é seu lugar no Mundo das Trevas. Os ciganos reconhecem a conspiração e as batalhas por trás da Máscara dos vampiros, do Véu dos lobisomens, das intrigas dos magos, do Além dos fantasmas, e até mesmo dos sussurros dos vales feéricos. Conhecimento é tanto um dom quanto uma maldição para os Rom. Isolados para sempre de outros humanos por seu Sangue e caminhos, os Rom aguardam com curiosidade seu papel na vindoura Convergência. Desde que o primeiro cigano caminhou na terra, os sujeitos Romani têm desempenhado papéis críticos em importantes pontos da história. Como as cartas selvagens da Convergência,

os Rom esperam para se colocar numa posição particularmente impressionante.

Mundo das Trevas: Ciganos fornece detalhes completos sobre como criar e jogar com personagens ciganos. Ele também oferece a história dos Rom e informações sobre o atual papel dos ciganos no mundo punk-gótico. Enquanto o livro em si é escrito com personagens humanos ciganos em mente, ele também fornece informação de base úteis e novas Habilidades para aqueles jogadores que desejam jogar com Membros Ravnos ou Garou Peregrinos Silenciosos.

Por si só este livro não contém informações suficientes para jogar uma campanha mundial. **Ciganos** deveria ser usado em conjunto com um ou mais jogos de narrativa tais como **Vampiro: A Máscara**, **Lobisomem: O Apocalipse**, ou **Mago: A Ascensão** para adicionar profundidade à crônica.



Tema

O tema de **Mundo das Trevas: Ciganos** é a intimidade dos forasteiros. Ciganos são náufragos, desterrados sociais no Mundo das Trevas. Ninguém confia neles, são odiados, e até perseguidos por outros habitantes do mundo. Muitos povos provavelmente prefeririam esquecer que eles existem. Ainda assim, é este mesmo status de desterrados que ajuda os ciganos a preservarem sua cultura, e mais importante, abastece os Romani com sua visão de mundo unicamente penetrante.

Os ciganos podem reconhecer todas as forças que competem pelo poder no mundo, avaliam todos os ângulos, e assim desenvolvem percepções mais acuradas sobre os trabalhos do mundo. Diferente de outros grupos que lutam por poder e supremacia, os ciganos estão bastante afastados do combate para ver os padrões de política, a diminuição e o fluxo do conflito. Todas as coisas ficam claras à distância.

Embora eles possam parecer marginalizados para o mundo, os ciganos realmente compreendem muito mais sobre o Mundo das Trevas do que qualquer um dos chamados jogadores principais, e isso pode muito bem se provar sua salvação.

Ou sua danação.

Clima

O clima de **Mundo das Trevas: Ciganos** é destino. Os Rom são as crianças do destino, e todos os membros de todas *kumpania* de jovens Rom que festejam em viagens acreditam que desempenharão papéis-chaves no destino do mundo - e provavelmente estão certos. Cada cigano carrega dentro de si o potencial para a grandeza. O conhecimento do mundo está preso dentro de suas veias, dentro de sua alma. Diferente de outros povos que habitam o mundo, os ciganos *sabem* que são especiais.

Não importa quanta perseguição um cigano enfrente, não importa o quanto as disparidades são cruéis, o conhecimento de seu direito inato e a certeza em seu destino faz com que o Rom não desista, que realmente não perca a esperança. O brilho de sua crença é um farol na escuridão claustrofóbica do mundo, e não importa quanto deserto é o presente, um cigano sempre tem o futuro - e o passado.

Claro, o clima pode variar amplamente de crônica para crônica. Fica a cargo do Narrador determinar quais aspectos da realidade dos ciganos ele deseja enfatizar e qual ele irá deixar se apagar no fundo. Contudo, o conhecimento do destino dos ciganos está sempre presente, mesmo na mais sombria crônica.

Através de um Espelho

Sombrio

Os Romani que habitam o Mundo das Trevas têm uma semelhança com os ciganos do nosso mundo, mas eles são de uma linhagem distinta. Muita das perseguições infligidas sobre eles são as mesmas infligidas sobre os ciganos do nosso mundo. Similarmente, as palavras e filosofias de vida Romani, encontradas nesse livro, ecoam as filosofias e linguagem dos ciganos do nosso mundo. Contudo, os ciganos descritos dentro deste livro atravessaram o espelho e foram transformados no processo. Algumas partes de suas vidas foram magnificadas mil vezes, enquanto outras foram arrancadas fora, ou quase isso. A perseguição no Mundo das Trevas talvez seja pior, se isso for possível, e a magia que forma o vigamento de suas vidas é mais do que a magia da estrada – é a magia do Sangue.

Preconceito e dor permeiam tanto o Mundo das Trevas quanto o mundo “real”. Os ciganos receberam mais do que sua justa parte de injustiça de ambos. Enquanto você lê isso, os Romani de nosso mundo enfrentam a pobreza, ignorância e uma nova onda de ódio. Os ciganos de nosso mundo não são mártires canonizados; muitos provavelmente tratariam os *gaje* de maneira tão pobre quanto são tratados, se tivessem a chance. Infelizmente, nosso mundo oferece incontáveis exemplos de vítimas que, por sua vez, pegaram a faca da perseguição e a brandiram tão avidamente quanto seus perseguidores antes deles.

Os Rom de nosso mundo não têm a vantagem de saber que são uma raça protegida pelo destino, como os ciganos do Mundo das Trevas. Ao invés disso, eles enfrentam a assustadora tarefa de manter os restos de seu estilo de vida intactos frente aos crescentes esforços de governos hostis ou “interessados”, que recusam aos ciganos entrada em seus países, ou os colocam em comunidades segregadas semelhantes a prisões, ou tentam assimilar os ciganos em sua cultura, “para seu próprio bem”.

Existe muito pouca certeza sobre o futuro dos ciganos no nosso mundo. Contudo, a despeito de todo sofrimento e perseguição, os ciganos sempre retiveram um cintilante senso de humor, de equilíbrio, de vida. Isso leva um povo corajoso e livre-pensador a fazer seu próprio caminho, a tomar estradas menos viajadas. E os ciganos já fizeram isso.

Bibliografia

A lista a seguir conta com boas fontes de informação sobre os ciganos de nosso mundo e o folclore relativo aos ciganos e os povos vagantes de todos os tipos. Muitos desses livros são relativamente fáceis de encontrar. Os jornais da Sociedade de Cultura Cigana são difíceis de encontrar, mas





oferecem um olhar eclético e interessado dos ciganos pelos olhos de seus cronistas gaje.

Bettelheim, Bruno, *The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales*.

Cotten, Rena, *Russian Gypsy Tales*.

Ficowski, Jerzy, *The Gypsies in Poland*.

Hancock, Ian, *The Pariah Syndrome: An Account of Gypsy Slavery and Persecution*.

Tong, Diane, *Gypsy Folk Tales*.

Yours, Jan, *The Gypsies*.

Os jornais coletados da Sociedade de Cultura Cigana.

Léxico Romani

Romani é uma língua com literalmente centenas de dialetos. Ela também é uma língua oral: não existe uma versão escrita “oficial” do Romani. As palavras abaixo compõem um vocabulário comum tomado de uma variedade de dialetos Romani diferentes, desde o eslovaco até o brasileiro.

Amria – Uma maldição ou juramento violento.

Angustri – Um anel, muitas vezes de natureza mágica.

Baba – Velha mulher. Um termo de respeito.

Bater – Um termo que significa “assim seja” usado para concluir negócios ou outros acordos.

Baxt – Boa sorte.

Bujo – Uma fraude elaborada para ganhar algo, normalmente dinheiro, de um gaje.

Deltumnimos – Literalmente, “Abraço de Deus”, uma poção mágica que expande as habilidades da mente do usuário.

Dhartime – Um cigano tocado por, ou “clamado” pelo elemento da terra

Diklo – Um cachecol pesado muitas vezes usado como arma.

Dilo – Um idiota ou imbecil.

Dook – A Visão, ou magia em geral.

Draba – Amuletos e outros itens de poder mágico.

Drabarne – Magos ciganos habilidosos em criar *draba*.

Dukkerin – A arte do sortilégio ou o uso da Visão.

Gaje – Qualquer não-cigano.

Gorgio – Outro termo para não-cigano.

Jastima – Um cigano tocado por, ou “clamado” pelo elemento da água.

Jhanaki – Um cigano tocado por, ou “clamado” pelo elemento do ar.

Kumpania – Um grupo de ciganos que vivem e viajam juntos, freqüentemente, mas não sempre, uma família extensa.

Kumpaniyi – Plural de kumpania.

Kuyan – Um cigano tocado por, ou “clamado” pelo elemento do fogo.

Marhime – Sujo ou impuro. Qualquer um que tenha manchado seu Sangue. O oposto de *wuzho*.

Mule – Um fantasma ou espírito dos mortos.

Mule-vi – Um meio ou um item capaz de alcançar o mundo dos mortos.

Paramitsha – Contos de fadas ciganos.

Patteran – A Afinidade do Sangue especial dos Phuri Dae, ou um símbolo importante ou outro pedaço de informação.

Pena – Irmã.

Phral – Um cigano de Sangue puro, ou Rom verdadeiro.

Phuri Dae – Uma das famílias ciganas de poder. Também qualquer sábia ou mulher com poderes mágicos.

Posta – Um sacrifício, normalmente ritual na natureza.

Prala – Irmão.

Prikaza – Má sorte.

Rom – A raça cigana ou um indivíduo de Sangue cigano.

Romany – A língua cigana, em todos os seus dialetos.

Satarma – Estrela. Também um cigano tocado por, ou “clamado” pelo elemento do espírito.

Shilmulo – Um vampiro. Um dos “mortos frios”.

Talith – Uma arma Romani que consiste de um lenço pesado (*diklo*) e farpado em cada ponta, ou a arte de usar uma destas armas.

Tsurara – A Tribo Faca dos Ciganos. Uma das famílias de poder mais novas e mais radicais.

Tumnimos – O abraço vampírico.

Vardo – Uma carroça, picape, utilitário Romani.

Wuzho – Puro, intocado. O oposto de *marhime*.

Zapaderin – Uma forma de dança Romani única e hipnótica e Afinidade do Sangue.





Capítulo Um: A História dos Rom

*Para aquele que perseverar eu darei de comer da árvore da vida.
— Revelações 2:7, The King James Bible*

Entre, pequeno. Entre. Você não deve arranhar a porta como se fosse algum filhote idiota pedindo migalhas. Você é Rom, e o Sangue das eras flui em suas veias.

Ah, vejo que minha vulgaridade lhe assusta. Esta noite nós devemos falar de muitas coisas muito mais assustadoras do que certos fluidos corporais. Hoje você deve aprender muito mais de sua herança do que muitos de nossa raça agora sabem ou se preocupam em lembrar. Os jovens também muitas vezes são distraídos pelo que minha bisneta chama de “neon e brilho”, e não olham além do óbvio. Mas esqueça, quando chegar o tempo faremos o que devemos fazer. Você também, pequeno.

Traga-me aquela manta lá do canto... Sim, você é bom. Agora sente-se e eu realmente começarei. Está se sentindo bem? Bom. Você não ficará assim por muito tempo.

Nós somos um povo antigo, e temos muitos, muitos clãs. Nosso povo viajou pelo mundo. Nós testemunhamos a ascensão e a queda de incontáveis civilizações, grandes e pequenas, mesmo que sempre tenhamos permanecido afastados. É o nosso destino. Nosso caminho. Os gaje freqüentemente nos acusam de sermos ladrões e vigaristas, mas isso é só porque eles acreditam que alguém pode realmente “possuir” algo

para sempre. Nós sabemos que ninguém realmente possui algo; então nós simplesmente pegamos algumas coisas emprestadas por um tempo.

Atualmente, outros tentaram nos pegar para que nos estabelecêssemos e nos tornássemos parte de sua cultura sedentária. Às vezes eles coagem, às vezes usam de tentações, e freqüentemente recorrem à força bruta. Isto é simplesmente uma tentativa sutil de nos destruir. Hitler e seus parceiros, e outros como eles, foram mais diretos. Mas embora eles nos massacrassem aos milhares, eles não conseguiram destruir os Rom.

Por que somos tão odiados, tão temidos? Por que os gaje são tão suspeitos de nós? Eles certamente têm mais medo de seu próprio povo do que poderiam nos temer. Isso porque eles sentem nossa alteridade, nosso poder. No final é o Sangue que nos faz o que somos: guardiões do conhecimento.

Me interrompa se quiser, faça questões. Isso é bom. Mas por enquanto deve ser paciente e permitir que uma velha mulher viaje. Se ouvir atentamente, aprenderá muito esta noite, e amanhã você poderá voltar com suas questões. É certo que eu já as ouvi antes.

Os Phuri Dae, nosso clã, são os verdadeiros guardiões do conhecimento entre os Rom. Nós afiamos a magia de nosso Sangue, aprendendo mais sobre o



futuro e o passado do que as outras famílias. Nós somos os verdadeiros magos e os guardiões da cultura, embora muitas outras famílias tenham seu quinhão de ambos.

Você sabe que nossa família foi nomeada pela mulher que foi a mãe dos Rom? Foi. Seu nome era Daenna. Mesmo hoje “Dae” significa mãe na maioria dos dialetos Romany. Ela foi a mãe de todos nós, e é sua história que você ouvirá agora.

Daenna foi uma mulher de grande beleza, tanto espiritual quanto física. Forte e alta, ela tinha uma mente tão aguçada quanto a lâmina mais afiada. Ela viveu em uma das primeiras cidades já construídas, um grande lugar de construções brilhantes e pessoas risonhas.

Uma noite Daenna encontrou um homem alto com olhos tão brilhantes quanto diamantes – e com uma mente tão aguçada quanto a sua. Em pouco tempo eles se tornaram os melhores amigos, e mais. Embora ele pudesse ter estado com qualquer mulher na cidade, Daenna o intrigava mais; e então o homem, Dracian, presenteou os pais dela com a mais fina seda e especiarias, e os dois se tornaram um.

Na manhã de seu casamento, o único irmão de Daenna a enfrentou, dizendo que ele não confiava no formoso noivo que havia tão facilmente a comprado da família. Sorrindo, Daenna abraçou seu irmão mais jovem, Sarrath, e segurou o garoto que ainda tinha vergonha de sua maturidade. Envergonhado de suas lágrimas e inexplicável fúria, Sarrath voltou para sua irmã. Palavras raivosas seguiram enquanto Sarrath discutia com Daenna para ficar em casa. De sua parte, Daenna pedia a seu irmão que fosse razoável e aceitasse seu amor por Dracian.

Percebendo que Daenna não mudaria de opinião, Sarrath gritou que ele não poderia permanecer na casa de seus pais, ou mesmo na cidade, a menos que fosse com Daenna. “Viva conosco, então”, Daenna desafiou, mas um olhar de medo e fúria se abateu sobre o semblante de Sarrath e ela teve que desviar o olhar. Quando voltou, Sarrath havia partido. Daenna esperava que Sarrath voltasse em breve, mas ele não voltou. Embora sua família procurasse por meses, eles não encontraram nenhum sinal de Sarrath.

A despeito do estranho estampido de Sarrath, a cerimônia de união prosseguiu. Dracian levou Daenna para sua casa, um solar palaciano de pedra entalhada. Naquela noite, a noite de seu casamento, Dracian veio a Daenna e sentou-se junto a ela nas almofadas sedosas do quarto. Dobrado sobre seu corpo perfumado, Dracian começou a sussurrar segredos ao ouvido de Daenna.

Naquela noite, e nas noites que vieram, Daenna aprendeu muito de Dracian. Mas ela não aprendeu de seu marido a única coisa que ela esperava que fosse dita. Esperava que Dracian sussurrasse a ela de sua morte e renascimento, pois que seu marido era um dos *shilmulo*, os vampiros, uns dos poucos que residiam na cidade.

Naquele tempo antigo, vampiros e mortais viviam juntos e em paz, diferente dos dias atuais. Tendo aprendido a verdadeira natureza de seu amor, Daenna de

boa vontade permitiu que Dracian bebesse de seu sangue. Contudo, ela nunca bebeu do seu, não importasse quantas vezes ele oferecesse. Até então, no início, nosso povo já era cauteloso da potência do Sangue.

Dracian contou a Daenna muitas coisas; ele falou dos lobisomens e das fadas, e dos fantasmas dos falecidos que permaneciam ainda próximos aos residentes do mundo dos vivos. Ele também contou a ela da mágica e da ciência. Todas estas coisas e mais Daenna aprendeu. Se diz que seus debates e discussões muitas vezes ecoavam pelos corredores de mármore do solar do crepúsculo até o amanhecer.

Dracian era especialmente fascinado com experimentos desenhados para controlar seus desejos e necessidades físicas. Então, como hoje, muitos vampiros tentavam alcançar um estado de paz, um estado no qual eles viriam a termos com a Besta furiosa em suas almas. Então Dracian procurou.

Mas em muitos anos, Dracian descobriu uma forma de não fazer mal a ninguém mais, mortal ou imortal. Através de trabalhos esotéricos e intelectuais que podemos apenas supor, Dracian criou uma árvore.

Não ria, pequeno. Ele não criou uma árvore comum, não um simples arbusto ou pinho – embora eu o desafie a criar até uma lâmina de grama do nada, eu não minto quando digo que ele criou uma árvore. Esta árvore era a mais bonita e mais perfeita árvore já criada; e um dia Dracian mostrou a Daenna a árvore.

De pé no jardim, entre as palmas arqueadas e flores cheirosas, Daenna fitou por muito tempo a pequena e rugosa árvore da qual Dracian era tão orgulhoso. Seus galhos ásperos eram adornados com folhas delicadas e emplumadas da cor da espuma do mar mescladas com veios dourados. A casca era dura, mas dava a impressão de transparência e delicadeza, lembrando Daenna das asas frágeis da libélula. A árvore era a personificação do vida e conhecimento, completo em sua idade e beleza.

Se aproximando, nossa mãe percebeu um único fruto dourado que era protegido e cercado pelas maiores folhas, como uma mãe abraça seu filho recém-nascido no peito. O fruto vibrava um pouco, sua cor dourada tão forte e verdadeira. A boca de Daenna ficou úmida enquanto ela contemplava ardentemente a perfeição suculenta do fruto.

Instintivamente, ela alcançou o belo fruto. Com a velocidade natural de sua espécie, o marido shilmulo de Daenna pegou sua mão e girou Daenna para fitá-lo. Seu rosto de alabastro e olhos de diamante possuíram o olhar de Daenna enquanto Dracian dizia a ela do Fruto da Árvore do Conhecimento.

Mesmo nós, os Phuri Dae, sabemos pouco do que Dracian disse a Daenna sobre a maravilhosa árvore. Mas o que nós sabemos agora lhe direi.

Dracian disse a Daenna que o único fruto que agora amadurecia na árvore em breve seria poderoso o suficiente para permiti-lo cessar sua sempre presente sede por sangue. Seu corpo e alma estariam para sempre





livres da poderosa fome da Besta interior. Dracian também falou de outros poderes e habilidades que ele poderia ganhar ao ingerir o fruto. Infelizmente, nós não sabemos os poderes exatos que Dracian falou naquela noite, mas podemos supor alguns deles baseados em nossas próprias experiências enquanto Rom.

Ao ouvir estas novas maravilhosas, Daenna chorou lágrimas de felicidade e assombro por seu marido. Se abrigando no chão, envoltos em seus mantos, Dracian e Daenna passaram o que restou da noite falando sobre o futuro.

Enquanto os primeiros dedos do amanhecer vertiam sobre os muros do jardim, Dracian afundou na terra úmida para dormir ao lado de sua árvore até que noite e sombra mais uma vez se deitassem sobre o jardim. Pondo seu rosto contra o chão no qual seu amado descansava, Daenna hesitou na frieza do jardim, ouvindo o barulho da água nas fontes e o canto dos pássaros nas árvores. Foi então que ela ouviu os primeiros sons lânguidos de uma luta. As maldições, gritos, golpes e pancadas surdas foram as precursoras da destruição do mundo pacífico e sereno de Daenna e o nascimento de uma nova era.

Nossa mãe não teve tempo nem mesmo de entrar em sua casa antes do primeiro golpe atingir a porta de madeira que levava do pátio de seu jardim para a estrada além. Por um longo momento, o terror agarrou Daenna, e ela congelou, tão incapaz quanto Dracian de se mover naquele instante eterno. Assistindo com fascinação horrorizada, Daenna viu estalos começarem a surgir na porta, e seu corpo vacilou em simpatia com cada golpe.

Naquele momento, ou assim se diz, o vento soprou muito suave, trazendo o cheiro doce da Árvore do Conhecimento a sua consciência. Percebendo que ninguém deveria possuir o imenso poder da árvore e seu fruto, Daenna cuidadosamente colheu o fruto e colocou-o dentro de um bolso de sua saia farfalhante. Trazendo uma tocha ainda acesa do muro do jardim, Daenna hesitou mais um momento, seus olhos correndo involuntariamente para o canteiro de terra sob o qual seu marido imortal descansava, ateando fogo à Árvore do Conhecimento. Enquanto os galhos delicados pegavam fogo, murchando ante seus olhos, Daenna se afastou lentamente da destruição do trabalho de seu marido, muitas vidas de labuta perdidas em apenas alguns instantes de chamas.

Voltando e fugindo, Daenna conseguiu alcançar as sombras do salão de entrada arqueado de sua casa antes que a porta do jardim cedesse ao clamor dos golpes violentos. Correndo até as cozinhas, Daenna procurou desesperadamente por algum lugar para se esconder. Ela já podia ouvir as vozes dos estranhos, quebrando a frágil tranquilidade e privacidade acarpetada de seu lar.

Se movendo mais profundamente no edifício, Daenna caminhou ligeira nas pedras frias do pavimento do corredor, vindo finalmente à sua comitiva pessoal de quartos. Fechando e trancando sua porta, nossa ancestral começou a reunir uns poucos itens para levar consigo na fuga. Foi então que ela viu o animal

esperando ante sua cama.

Enquanto o batimento de seu coração trovejava em seus ouvidos, Daenna se preparou para lutar contra o enorme lobo, o qual estava levantando de suas grandes pernas para atacá-la. As presas enormes da fera e seu cabelo escuro, opacos com o sangue, encheram os sentidos de Daenna, mas ela não fugiu.

Mas, enquanto se levantava para cortar sua garganta, a coisa mudou. Membros fluindo como manteiga numa frigideira, a fera se tornou ao mesmo tempo algo mais e algo menos do que era: um humano.

Ofegando em pânico, Daenna fitou o homem grande que agora a enfrentava, lágrimas que ela nunca havia pensado ver caíam por seu rosto. Ali, de pé diante dela, estava o próprio irmão de Daenna, Sarrath. Sarrath havia desaparecido há uma década atrás, mas não havia confundido sua identidade.

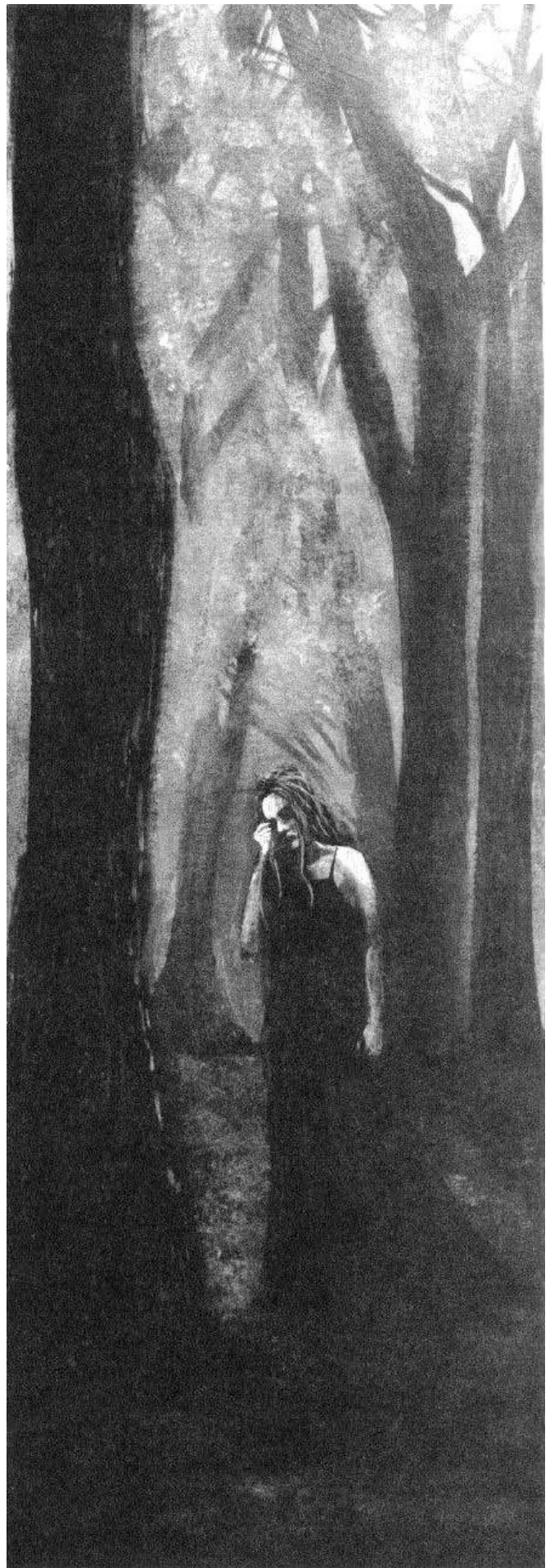
Muitos momentos se passaram enquanto Sarrath rapidamente contava a Daenna o conto de descoberta, negação, terror, e difícil aceitação de sua herança. Daenna poderia ter um pouco de tempo para questões enquanto os sons da busca se aproximavam dos irmãos reunidos. Mas ela não ajudaria exceto perguntando duas coisas a Sarrath: Como ele a encontrou? E por que ele estava ali agora?

Se aproximando tanto de Daenna que seus sentidos eram inundados por seu odor rude e almiscarado, Sarrath quietamente explicou como ele havia procurado por ela nas ruas da Cidade de Marfim. Com o passar do tempo ele a encontrou, mas não queria se aproximar da esposa de um shilmulo, pois vampiros e lobisomens já estavam em guerra uns com os outros. Neste tempo, lobisomens estavam sendo mortos com impunidade pelos mestres shilmulo da cidade. Sarrath queria evitar a angústia de Daenna de que ou ele ou Dracian morressem nas mãos um do outro.

Em resposta à segunda questão de sua irmã, Sarrath contou sobre como ele havia se tornado amigo de certos soldados a mando de Amriat, um poderoso vampiro. Amriat sabia que a cidade em breve cairia no caos e que Dracian estava perto de alcançar sua meta de criar um único fruto que daria a qualquer vampiro poder nunca antes visto. Então Amriat instruiu seus soldados a atacarem ao amanhecer deste dia. Sabendo que Daenna seria atacada e então assassinada pelos soldados, Sarrath decidiu que deveria vir ao seu socorro.

Enquanto Sarrath narrava sua breve história, as memórias de sua infância compartilhada inundaram Daenna. Sarrath era família e ela devia confiar nele. Nada importava mais do que aquele simples fato. Assim decidida, Daenna levou seu irmão a uma escada secreta que levava ao subsolo da cidade sobre a qual sua própria Cidade de Marfim foi construída. Os dois mal conseguiram evitar a captura.

Sarrath levou Daenna à morada de seus primos distantes, onde ele havia ficado quando retornou à cidade. Parentes dos lobisomens, e mesmo alguns Garou, eles permitiram que os irmãos caçados se



refugiassem até o furor passar.

Assim Daenna e Sarrath chegaram à pequena casa de tijolos de barro de seus primos, onde eles passaram a noite. Caído de exaustão, os dois dormiram juntos pelo escasso fogo, de costas um para o outro como era apropriado. Daenna adormeceu ouvindo a respiração calma de seu irmão, um som estranho para alguém que costumava deitar sua cabeça contra o peito silencioso de seu amado shilmulo.

Infelizmente para Daenna e Sarrath, não era dia ainda quando os gritos exigentes de soldados despertaram a casa toda. Furioso com a inabilidade de seus soldados em encontrar algo além dos restos queimados da árvore, Amriat ordenou uma busca casa por casa. Ah! Que maligno! Não me surpreende que amria hoje signifique maldição em nossa língua, pois Amriat foi certamente uma maldição para nossa mãe.

Como muitos infelizes descobriram em pouco tempo, os soldados guardaram os portões das cidades, tentando evitar que os primeiros refugiados deixassem o que em breve seria o local de uma destruição em massa. Como aqueles que viviam atrás dos muros descobriram, sua então chamada proteção muito prontamente se tornou sua prisão.

Antes que Daenna, Sarrath, e seus primos pudessem fazer mais nada além de se sentar, a porta se abriu e vários soldados entraram pela pequena abertura. Instintivamente Sarrath manobrou seu corpo massivo

entre sua irmã e os estranhos. Daenna podia ouvir o rosnado baixo de desafio na garganta de Sarrath enquanto ela procurava desesperadamente em sua saia pelo fruto dourado.

Pegando o tesouro, Daenna o retirou de seu bolso. Mesmo enquanto os soldados ordenavam a todos aqueles dentro da casa a se submeterem à busca, Daenna olhou uma última vez para o brilho fraco do fruto. Sua pele parecia quase líquida em sua beleza ígnea enquanto Daenna cuidadosamente cortou-o em dois e colheu cinco sementes redondas de sua carne de veios prateados. Colocando-as num medalhão que usou sobre seu coração, Daenna trouxe o Fruto da Árvore do Conhecimento aos seus lábios e mordeu em sua glória. Uma vez provado, o fruto foi rapidamente consumido e naquela união do Fruto da Árvore e a carne de nossa mãe nasceram os Rom.

Eu não ouvi nenhum contador de contos ou fiandeiro de histórias tentar descrever o que Daenna deve ter sentido quando o fruto queimou seu esplendor em seu corpo e alma. Nem mesmo Ellen Negra, que pode fazer com que seus ouvintes sintam o coração das chamas ou a dor do amor com nada mais do que algumas palavras, tentaria descrever aquele momento. Está além de todas as palavras, além de todas descrições.

Muito depois, Daenna despertou para se encontrar sendo carregada nos braços de seu irmão pela multidão de refugiados que esperavam para fugir da cidade.





Olhando o desespero silencioso da multidão, Daenna queria que andassem, que fossem livres. E eles foram. De uma vez, os refugiados surgiram diante dos portões, repentinamente comovidos e capacitados por sua necessidade de serem livres.

Chocados pela mudança repentina na multidão, os guardas foram rapidamente sobrepujados, e assim Daenna e Sarrath passaram despercebidos pelos portões da cidade condenada.

Daenna e Sarrath nunca pararam de viajar daquele dia em diante. Com os anos, Daenna escolheu outros para se juntarem a eles. Daenna viveu muitos anos, tantos quanto muitos shilmulo, se diz, e ela foi a mãe de, alguns dizem dez e outros dizem dez dezenas, de ciganos. E cada um de seus filhos foi especial, pois em cada um queimava o mesmo Sangue fervoroso e mágico de sua mãe. Muitos tinham habilidades fantásticas, embora nenhum fosse tão poderoso quanto Daenna.

Um dia Daenna, ainda jovem e bela, tomou uma de suas próprias bisnetas aparte e a presenteou com o medalhão e as Sementes. Contando à escolhida que os ciganos sempre seriam os Guardiões das Sementes do Conhecimento, Daenna instruiu sua descendente a manter as Sementes seguras, sempre carregando-as próximo ao seu seio.

Daenna contou aos seus descendentes muito dos meios mágicos e do uso da Visão. Ela falou a eles como Dracian havia uma vez falado a ela, e suas crianças ouviram e aprenderam. Quando ela sentiu que havia nos

dito tudo que precisávamos, ela nos deixou. Onde ela foi não se sabe até hoje. Talvez ela ainda viva, tão imutável e imortal quanto as mais poderosas fadas e vampiros. Talvez um dia ela retorne para nos contar uma vez mais os muitos segredos que perdemos. Porém a despeito de nossa perda de conhecimento, nós ainda sabemos mais do que qualquer outra pessoa do verdadeiro funcionamento do mundo em toda miríade de seus níveis.

Com os séculos, os ciganos cresceram como um povo, mas nós sempre viajamos. Outros poderiam sentir nossa estranheza, poderiam sentir a magia de nosso Sangue, e tinham medo disso. Eles ainda têm. Hoje nós somos muitos, mas as famílias se dividiram e poucos lembram tudo ou a maioria das lições que uma vez conhecemos tão bem. Mas nós ainda temos grande conhecimento. É infausto que tantas das mais puras famílias tenham começado a lutar umas contra as outras, mas nem todos os membros das famílias em guerra apóiam estas batalhas. Nosso verdadeiro futuro fica nos jovens que abraçam todos dos Rom, pois nós somos todos da mesma família, todos da mesma mãe, e todos do mesmo Sangue.

Não importa o que, você deve lembrar isso, jovem, ou você manchará sua herança, se tornando *marhime*, impuro. Estou cansada agora e preciso descansar. Durma nestas verdades, sonhe com elas, mas primeiro, mexa as brasas do fogo.



Capítulo Dois:

O Povo

*Você é um acidente
Esperando para acontecer
Você é um pedaço de vidro
Deixado lá na praia*

— U2, “Who's Gonna Ride Your Wild Horses”

Os Romani (muitas vezes referidos como os ciganos) são um povo velho e incomum cuja história permanece oculta nas brumas do passado. Histórias têm passado através do tempo de pais para filhos tecendo a trama da herança Rom. Como todas grandes obras de arte, as histórias são muitas vezes embelezadas. Enquanto algumas das obras podem ser reais de fato, muitas são apenas reais em essência. Claro, algumas seções da obra foram maquiadas por completo só para complicar. Afinal, o povo Romani compreende a importância das peças. Os Rom sabem que nem todas as histórias e lendas são reais; mas quais são fato e quais são fantasias não é de grande importância para eles.

Mesmo hoje, os Romani transmitem sua história oralmente, com os forasteiros responsáveis por muitos tratados escritos destas pessoas. Uma vez que os Romani sentem que é apropriado e sábio dobrar e mesmo quebrar a verdade quando lidando com os gaje, tais textos são certamente suspeitos num grau muito maior do que o que os Rom contam uns para os outros.

Os ciganos guardam uma posição única no mundo. As famílias ciganas podem ser encontradas em muitos países do mundo, do Brasil à Rússia, dos Estados Unidos à Índia. Alguns se estabeleceram numa cidade, tomando parte na economia subterrânea da área; mas muitos ainda viajam de lugar em lugar, embora estes ciganos viajantes tendam a ter um razoável conjunto de rotas que seguem todo ano. Os ciganos são um povo variado com aparentemente pouco em comum além de sua lealdade entre si e o valor que colocam num estilo de vida livre. Mas cada cigano verdadeiro também tem uma outra coisa em comum: o Sangue.

O Sangue tem sido transmitido por muitas gerações de Daenna, a cigana original que comeu o Fruto da Árvore do Conhecimento. O Sangue garante aos ciganos poderes e habilidades únicas, mas também carrega um preço. Os ciganos foram perseguidos por milênios. Os gaje sentem a “alteridade” dos ciganos, e recuam em desconfiança e até ódio dos estranhos misteriosos. Embora poucos dos ciganos de hoje percebam o



verdadeiro poder e responsabilidade que carregam dentro de si, alguns dos melhor educados lembram, e passam o conhecimento a seus descendentes e aprendizes, que o passam novamente adiante.

Em volta de fogueiras nos Balcãs e com refeições instantâneas em estacionamentos de trailers, os ciganos contam a suas crianças as histórias de seu passado.

A informação encontrada neste capítulo dará aos Narradores e jogadores uma idéia do que significa ser um membro dos Romani, um cigano verdadeiro, no Mundo das Trevas. O capítulo apresenta uma avaliação do estilo de vida, ethos e tradições do cigano médio. Lembre, contudo, que nenhum cigano é realmente médio, e cada membro dos Rom guarda o fogo de sua própria individualidade queimando forte em seu coração.

O Estilo de Vida

*Os fabulosos loucos estão deixando a cidade
Eles são guiados por um estranho desejo
Invisível pelo olho humano_*

— Dead Can Dance, “The Carnival is Over”

Os ciganos têm sido um povo viajante desde que Daenna e Sarrath fugiram da Cidade de Marfim no meio de um mar de refugiados. Com os anos, várias famílias e facções se formaram enquanto os ciganos se espalhavam

e se multiplicavam, cada uma se tornando mais especializada no processo. Porém cada família continua a manter estima pela liberdade da estrada.

Por muitos anos os ciganos viajaram de cidade em cidade em carroças conhecidas como *vardos*. Uma poucas famílias ciganas mantêm esta prática até hoje, mas muitos ciganos foram forçados a ajustar seu velho estilo de vida ao ataque da tecnologia. De fato, muitos ciganos têm sido extraordinariamente criativos, habilmente adaptando novas tecnologias para seu proveito. Os ciganos modernos viajam pela América do Norte em caravanas feitas de trailers, Cadillacs e Harleys; alguns têm até mesmo sistemas de computador para melhorar seus negócios ecléticos. Laptops e outras formas de tecnologia portátil se tornaram particularmente valorizadas entre muitos ciganos.

Os ciganos se tornaram particularmente apaixonados por modems, viajando na próspera auto-estrada da informação com a mesma verve que viajam nos acostamentos quebrados das interestaduais. Embora os ciganos sejam, até agora, uma presença menor na net, eles estão começando a causar um impacto por realizar fraudes eletrônicas e criar modems magicamente alterados, que podem quebrar medidas de segurança ou até mesmo furtar informações de qualquer computador que esteja ligado na net. Muitos outros mecanismos eletrônicos foram alterados ou refinados para extrair dinheiro de caixas eletrônicos, letras de câmbio ou cartões de crédito dos gaje, e executam outros negócios

úteis.

Durante o século passado, muitos governos não mediram esforços para coagir, subornar, ou até mesmo forçar os ciganos a desistirem de seu estilo de vida viajante (quando eles não estão ocupados tentando expulsar os ciganos com tudo!). Os governos não conseguem tolerar um grande grupo de indivíduos que se recusam a ser rotulados, marcados e categorizados. Um cigano transforma seu número do Seguro Social (se tiver um) tão facilmente quanto seu americano médio troca um pneu. Este tipo de comportamento e movimento constante deixa extremamente difícil para os governos monitorarem os ciganos, e é quase impossível para os governos os controlarem.

Muitos governos também tentam forçar os ciganos a manter seus filhos nas escolas normais – o que os ciganos se recusam a fazer, preferindo educar suas crianças ao seu próprio modo. A educação recebida pelos jovens Romani normalmente é bem diferente daquela da maioria das crianças, e esta separação ajuda os ciganos a manterem suas próprias tradições e cultura entre as pressões da civilização moderna.

Tradição Oral

Sente-se meu amigo e ouça

Tire seus óculos

Sente-se meu amigo e ouça

As vozes dos afogados

– The Pogues, “The Wake of the Medusa”

Inexiste algo como uma versão escrita do Romany, a língua dos ciganos. Embora existam inúmeros dialetos de Romany, é puramente uma língua oral, com história e tradições passando verbalmente de geração a geração. Isto ajuda a assegurar que a informação sagrada para os Rom não será descoberta por forasteiros.

Isso também significa que muitos jovens ciganos não aprendem a ler e a escrever, ou são pouco letrados em qualquer língua. No mundo moderno, isso poder ser uma grande barreira para os ciganos, embora alguns clãs tenham começado a permitir que suas crianças fiquem na escola tempo suficiente para aprender estas habilidades básicas, mas não tanto para se tornarem escravas do governo.

Perseguição

Não somos racistas

Somos apenas contra os ciganos.

– Protestante anônimo numa manifestação anti-ciganos

Há tanto tempo quanto existem ciganos, existem aqueles que desejam vê-los destruídos. As razões para a perseguição aos ciganos são várias, mas algumas em particular permanecem. A primeira destas é o estilo de vida cigano. Os ciganos entram em cidades e vilas como

forasteiros, pertencendo a país nenhum. Os meios dos Romani parecem estranhos, talvez até mesmo sem sentido para muitos, e esta não-conformidade pode levar ao medo, e até ao ódio, nos gaje.

Muitos gaje também vêem os ciganos como nada mais do que vagabundos, gangues errantes que andam por aí para levantar alguns trocados. Mesmo que seja verdade que um cigano sinta isso é perfeitamente compreensível tomar de um gaje por bem ou por mal, para falar, muitos ciganos manipulam outros negócios, então chamados honestos. Ocupações comuns para os ciganos incluem mecânica de carros, leitura de mãos, entrega de mensagens, narrativas, artesanato, e entretenimento de todo tipo.

Muitos líderes religiosos e seculares condenaram os ciganos, ordenando-os a partir, aprisionando-os ou pior. Durante a Segunda Guerra Mundial, Hitler ordenou que os ciganos fossem assassinados junto com os judeus e os tantos outros grupos que pereceram durante o Holocausto. Talvez bem mais de um milhão de ciganos morreram nos campos de concentração nazistas.

Seus poderes raciais incomuns e a aura transparente da estranheza que muitos gaje sentem quando estão perto de alguém de herança Romani também afastam os ciganos. Isso também pode causar medo e confusão nos gaje, e as pessoas muitas vezes tentam destruir o que não podem realmente compreender.

Certos dos membros mais eruditos dos Phuri Dae, a família de Rom guardiões da cultura, se referem à enervante “alteridade” daqueles do Sangue como a *prikaza*, ou má sorte, de Cassandra. Cassandra foi uma mulher grega com a habilidade de prever o futuro, mas ela foi amaldiçoada para que ninguém acreditasse em suas previsões. Enquanto muitos acreditam nos adivinhos ciganos, os ciganos são para sempre evitados da confiança de quase todas as outras pessoas por seu Sangue, que garante a alguns a Visão.

Hoje os ciganos ainda enfrentam a perseguição. Na Alemanha, enquanto quase todos os outros grupos são permitidos no país, milhares de ciganos esperam à beira da fome para serem deportados de volta para a Romênia ou outros países. Grupos de skinheads, neo-nazistas, e coisa que o valha aterrorizam os ciganos na Europa e na América. Os jovens Romani também estão sendo coagidos a se unir à Máfia júnior e outras organizações do tipo, onde suas habilidades podem ser exploradas para benefício dos gaje.

Recentemente, algumas famílias Rom começaram a experimentar estranhos desaparecimentos de jovens ciganos. Mesmo aqueles com a Visão foram enganados, embora os Rom agora suspeitem que eles estão sendo perseguidos por uma corporação particularmente maligna conhecida como Magadon, Inc., que pode estar tentando experimentos que exigem o Sangue cigano. Se isso for confirmado, os ciganos virão ajudar seus companheiros desaparecidos tão rápido quanto possível.

Enquanto isso, muitos dos ciganos estão sendo perdidos para um inimigo sutil. Lentamente se



enredando num estilo de vida sedentário, presos nas teias da civilização, a música de seu Sangue e herança se torna lânguida. Porém ainda existem muitos Romani que ouvem o chamado de seu Sangue e desafiam outros mestres. “Isso sempre foi assim, e sempre será”, como diz um velho ditado cigano.

Ethos

A família e o clã são as duas estruturas sociais principais no mundo dos ciganos. A família inclui todas as relações, mas quanto mais próximo o parentesco, mais forte é o laço. Quando um cigano se casa, a família de sua esposa se torna a dele. Num sentido muito real, muitos ciganos vêem qualquer um de Sangue Romani como um membro de sua família, e assim tratará qualquer cigano com muito mais respeito do que qualquer não-cigano.

Isso não significa dizer que os ciganos não lutam uns contra os outros. Quando os líderes de duas facções opostas declaram guerra, não existe quase nada que os dois lados possam fazer para forçar o outro lado a desistir. Mesmo os gaje serão trazidos à questão via ligações telefônicas anônimas para a polícia sobre as atividades ilegais e ataques do outro lado. Se existe qualquer verdade em tais alegações é irrelevante para os lados em disputa. Os ciganos podem até mesmo tentar. Eles testam tantas acusações, verdadeiras e falsas, que os procedimentos muitas vezes se tornam uma completa farsa.

Normalmente, contudo, os ciganos se unirão contra qualquer um que não seja do Sangue Romani.

As Famílias

Existem muitas, muitas famílias ciganas diferentes espalhadas pelo mundo. Cada uma tem suas próprias tradições e costumes, e mesmo a língua Romany varia de família para família e de continente para continente. Cada família também tem seu próprio Rei ou Rainha, o árbitro final dos costumes da família e qualquer disputa intra-familiar. Vários ciganos tentaram se manter como o Rei ou a Rainha dos ciganos, mas apenas os gaje realmente acreditam em tamanha besteira. Salvo por Daenna, nunca existiu um único líder dos Rom.

Hoje, a vasta maioria dos ciganos não lembra mais de sua verdadeira herança. Lentamente, sua herança foi diminuindo pelas incursões de civilizações mais sedentárias, e por ataques físicos e culturais aos ciganos. Quem sabe quanto conhecimento foi perdido durante o breve período conhecimento como o Holocausto?

Contudo, umas poucas famílias permanecem sintonizadas a ao menos um pouco de sua verdadeira herança e conhecimento. Estas famílias tendem a ser de Sangue mais puro, e ter contato muito mais íntimo com

certos aspectos daquela herança. Pertencer a uma destas famílias é abraçar, de certa maneira, o que realmente significa ser um cigano.

As cinco famílias de ciganos descritas abaixo ainda mantêm, como famílias, alguma parte do conhecimento esotérico contado por Daenna a seus filhos, netos e bisnetos. O capítulo cinco descreve estas famílias em maiores detalhes. Estas são apenas amostras das famílias mais proeminentemente conhecidas. Existem muitas outras famílias ciganas espalhadas pelo mundo que também reconhecem ao menos um pouco de seus poderes inatos e sua posição no passado e no futuro do mundo. Algumas são constituídas por não mais do que 20 membros, e outras são tão grandes que chegam a uns poucos milhares. A verdadeira extensão do papel dos ciganos na história não é conhecida por qualquer outra família, mesmo os Phuri Dae, embora eles possam às vezes dizer o contrário.

Os Ravnos

Esta família de ciganos está relacionada a certos shilmulo, ou vampiros; alguns membros são eles próprios shilmulo. Vampiros Ravnos tendem a assistir sua própria linhagem familiar, procurando por alguém que seja particularmente “digno” do Abraço. Novos Ravnos podem ser escolhidos de qualquer clã, embora certas famílias tenham um histórico de terem preferência nessas escolhas. As famílias que carregam o nome “Ravnos” estão cientes de sua conexão antiga aos vampiros. Embora muitos ciganos saibam o bastante para serem cortesões com qualquer shilmulo que encontrem, os da família Ravnos são tão ativos quanto os mortais podem ser na política e sociedade vampírica.

Diferente dos outros vampiros, os shilmulo Ravnos muitas vezes mantêm contato com certos membros de sua família. Eles podem até mesmo viajar com os humanos, usando-os como lacaios e guardas. Contudo, nem todas as famílias ciganas olham com bons olhos para os Ravnos, e às vezes um jovem cigano é transformado contra a vontade de sua família. Mesmo assim, esse cigano, e quaisquer membros próximos da família que ele escolhe, podem então se tornar ligados a uma das famílias viajantes Ravnos.

Os Lupinos

A tribo de lobisomens conhecida como Peregrinos Silenciosos há muito se associou com os ciganos. De fato, O companheiro e irmão de Daenna, Sarrath, foi um dos primeiros dessa linhagem. Desde aquele tempo quase todos os clãs ciganos tem tido uma afinidade, ou ao menos respeito, pelo lobo. O clã Lupino é constituído quase que exclusivamente de ciganos que são parentes de lobisomens, ou são eles próprios lobisomens.

Famílias viajantes deste clã muitas vezes formam pequenas festas e circos, permitindo a eles manter lobos em seu meio. Esta prática evita que os Peregrinos



Silenciosos e seus parente percam tanto sangue lupino quanto muitas das outras tribos de lobisomens. Os parentes destes lobisomens são muito leais a seus irmãos e irmãs lupinos. Os Peregrinos Silenciosos são leais a Gaia, mas eles também são leais aos seus companheiros ciganos. Esta dupla lealdade faz com que os Peregrinos permaneçam um tanto indiferentes e vagos sobre seus caminhos quando lidando com lobisomens de outras tribos.

Os Urmen

Este clã mantém um relacionamento com aqueles seres mais enganosos: as fadas. Os ciganos são quase os únicos entre os humanos a reconhecer e oferecer apoio aos changelings feéricos. Os Urmen vão mais além em seu apoio, ativamente procurando e ajudando tais seres sempre que possível. Este clã é muito recluso, e as famílias são conhecidas por desaparecer por gerações inteiras, aparecendo somente talvez 50 anos depois, seus membros parecendo exatamente como eram quando partiram. Se diz que alguns membros de tais clãs podem realmente ser da Wyld, ou ao menos ter sangue feérico misturado com o Sangue de sua herança Romani. Se diz que tais ciganos têm habilidades fantásticas.

Das duas famílias Urme conhecidas, uma atualmente está viajando pela Rússia, enquanto a outra provavelmente viaja na Grécia e nas ilhas do entorno. Existem boatos de uma terceira família, que desapareceu das Highlands escocesas pouco depois da virada do século, mas se ela ainda existe de fato, como na lenda, não se sabe.

Os Phuri Dae

Esta família ostenta os mais adeptos adivinhos e espiritualistas de todas as famílias. Frequentemente, quando uma jovem cigana mostra habilidades excepcionais nesta área, ela se casa dentro desta família. Embora existam videntes extremamente talentosos em todas as famílias ciganas, os Phuri Dae são mais cuidadosamente treinados.

Os Phuri Dae são os verdadeiros portadores da herança cigana. Os membros desta família infalivelmente passam a suas crianças as histórias de Daenna, a Árvore do Conhecimento, e as Sementes que restaram. É muito provável que um cigano Phuri Dae conheça bastante sobre vampiros, lobisomens, fadas, fantasmas, múmias e muito mais. Esta família também está bastante ciente do papel dos ciganos como Guardiões das Sementes e seu papel como cartas selvagens pela história. Eles esperam em antecipação para desempenhar seu papel numa Convergência vindoura.





Os Tsurara

Esta família extremamente fechada também é uma das menores de todas as famílias ciganas. Diferente de outras famílias, os Tsurara (também conhecidos como os Assassinos ou a Tribo Faca) são quase impiedosamente compromissados com a destruição de todos os vampiros, mais particularmente os Ravnos, que vêm como traidores dos ciganos e não mais pertencentes ao Sangue. Não contentes em deixar as coisas virem em seu sentido, os Tsurara ensinam a seus descendentes a caçarem ativamente os sanguessugas e outros inimigos dos Rom.

Membros mais jovens dos Tsurara tendem a ser radicais, e um número perturbador deles estão formando gangues tão violentas e intolerantes quanto quaisquer grupos skinheads ou neo-nazistas.

O Sangue

O mundo hoje está doente em seu sangue fraco por falta de coisas elementais, por fogo ante as mãos, por água vertendo da terra, por ar, pela estimada terra sob os pés.

— Henry Beston, *The Outermost House*

Os Romani valorizam suas linhagens mais do que talvez qualquer outra raça. De acordo com as lendas Romani, quando Daenna, a mãe dos ciganos, mordeu pela primeira vez o Fruto da Árvore do Conhecimento seu Sangue e o Sangue de seus descendentes foi para sempre alterado. Eles dizem que Dracian originalmente desenhou o fruto para trazer um vampiro a um nível de consciência e controle similar a, ou talvez maior do que, aquele alcançado no estado conhecido como Golconda. Contudo, quando a humana Daenna comeu do fruto, ela foi alterada de uma forma diferente.

Ela alcançou maior poder, cuja verdadeira extensão hoje é desconhecida. Os Phuri Dae dizem que ela ganhou a habilidade de ler mentes e predizer o futuro. Também se diz que ela ganhou uma nova percepção do tempo, superando a percepção linear da quarta dimensão que outros possuem. Se diz que Daenna estudou com muitos mestres das artes mágicas por anos e alcançou um grau de controle incrível sobre seus poderes. Se diz que tais mestres ficaram maravilhados com a facilidade com que Daenna aprendia seus caminhos.

Não importa a verdadeira amplitude de seus talentos, é certo que todos seus descendentes têm ao menos uma pequena quantidade deste poder fluindo em suas veias. Isso não significa que todos os ciganos têm poderes mágicos ou psíquicos, mas apenas que todos os ciganos carregam o legado de sua herança. Algumas das ramificações deste legado serão discutidas abaixo e ao longo deste livro.

As Sementes do Conhecimento

Quando Daenna fugiu da Cidade de Marfim carregou consigo as Sementes da Árvore do Conhecimento. Assim, Daenna foi a primeira Guardiã das Sementes do Conhecimento. Estas cinco Sementes contêm o legado da primeira Árvore do Conhecimento. Junto com o Sangue, Daenna transmitiu a seus filhos a tarefa de serem para sempre os Guardiões das Sementes.

Embora pouco além de rumores e mitos restem dos ensinamentos de Daenna, a especulação sobre os poderes das cinco Sementes estão sempre presentes. De acordo com as lendas, cada Semente representa uma forma distinta de conhecimento; os Guardiões daquela Semente têm acesso a tremendo poder e compreensão melhorada do mundo. Claro, um Rom que é escolhido como Guardião de mais de uma Semente guarda tremendo poder e conhecimento, talvez incomparável a qualquer um exceto os magos mais instruídos e poderosos. Se diz que se um gaje entra em contato com uma das Sementes, seu sangue se tornará muito fraco, indigno do poder da Semente, e que a Semente irá corromper completamente o gaje fraco e limitado.

A pouca informação relativa às cinco Sementes que é considerada válida pelo mais sábio dos Rom é descrita abaixo, mas tenha em mente que tal informação é, na melhor das hipóteses, uma combinação de lenda e especulação educada.

Kooserren, a Semente do Despertar Terrestre

Se diz que essa semente guarda o simples conhecimento da verdade. Todas mentiras e boatos, da menor auto-decepção às conspirações mais intrincadas do Inconnu, são tão efêmeras quanto uma sopa que borbulha quando frente a um Rom que tem essa Semente. Mas conhecimento tão profundo da verdade é um ônus terrível de se carregar. O mundo, em toda sua feiúra e glória crua, está despido ante alguém cujos olhos foram forçosamente abertos.

Para alguém que não seja do Sangue, este conhecimento quase certamente distorceria e rasgaria seu caminho à alma. Se diz que um gaje frente à temerosa rigidez desta verdade definitiva será engolfado por mentiras e fantasias, acreditando que os outros são mais ricos, mais belos, e mais seguros do que eles realmente são. Os gaje serão sobrepujados pela crença de que os outros têm o verdadeiro conhecimento, enquanto ele só conhece mentiras. Acreditando nisso, o gaje recusará ver qualquer uma das verdades que subjugam sua mente e alma.

Posses

*Se o homem cigano está cansado,
Há um cavalo na baía do fazendeiro;
Se a criança cigana tem fome,
Há uma galinha no galinheiro;
Se os rapazes ciganos têm sede,
Há cerveja o bastante para todos;
E se há esperteza na mão do cigano,
Há gorgios ricos em todas as terras!*

— Música popular cigana

Os ciganos vêem as posses e as coisas materiais de forma muito diferente das pessoas de muitas culturas modernas. Um cigano sabe que a verdadeira pobreza vem de se agarrar muito às posses e à riqueza. É muito mais fácil se tornar escravo de suas posses, enquanto se vê a todo momento as quantias que as pessoas devotam em gastos com sistemas de alarme e guardas para o casual aparecimento de gatunos. “Que posse vale o bastante para se matar por ela?” o cigano pergunta.

Para os Rom, a liberdade é o maior tesouro de todos. Os ciganos gostam de ajudar as posses a virem em sua direção, mas quando um cigano é rico, ele não é tão ligado a suas posses a ponto de não arriscá-las por algum capricho. Ou ele pode simplesmente deixar algo para trás quando isso se torna mais um fardo do que um prazer. Afinal, se ele precisa de outra fortuna, certamente a encontrará ou conseguirá uma em pouco tempo.

Os ciganos vêem as posses simplesmente como ferramentas para sua posterior felicidade, conforto e liberdade; mas as ferramentas não têm importância em si. Eles atribuem real importância apenas às coisas intangíveis da vida: emoção, família, e liberdade.

Jalomasin, a Semente das Estrelas

O olho da mente do Guardião desta semente é tão aberto que se compara ao céu, pois Jalomasin concede a habilidade de compreender grandes quantidades de conhecimento sem esquecimento ou confusão. Como o céu sempre tem espaço para mais uma estrela, a mente do Guardião sempre pode guardar mais um pouco de conhecimento.

Mas tal conhecimento irá sobrepujar qualquer um que não seja do Sangue, fazendo com que o gaje se torne excessivamente voraz em todas as coisas. O gaje será incapaz de abandonar qualquer empreendimento que comece, até que forçado por outros em torno dele ou por seu próprio colapso físico devido à exaustão.



Ruzlekin, a Semente das Lágrimas de Fogo

Nenhuma injustiça, pequena ou grande, pode escapar da percepção do Guardião desta Semente. Ruzlekin é a Semente da fúria justa, e a fúria do Guardião é realmente temerosa. Alguns dos Phuri Dae dizem que Daenna deu esta semente para seu irmão, Sarrath, que então passou muitos anos caçando e destruindo aqueles que causam mal a Gaia, a Terra.

Esta semente causará muita destruição nas mãos de um gaje, enquanto a fúria se torna muito poderosa para que suporte. Em pouco tempo o gaje perceberia justiça como qualquer coisa que fosse melhor para si, e se tornaria um assassino furioso a qualquer um que obstruísse suas metas.

Eiavelan, a Semente das Águas Brillhantes

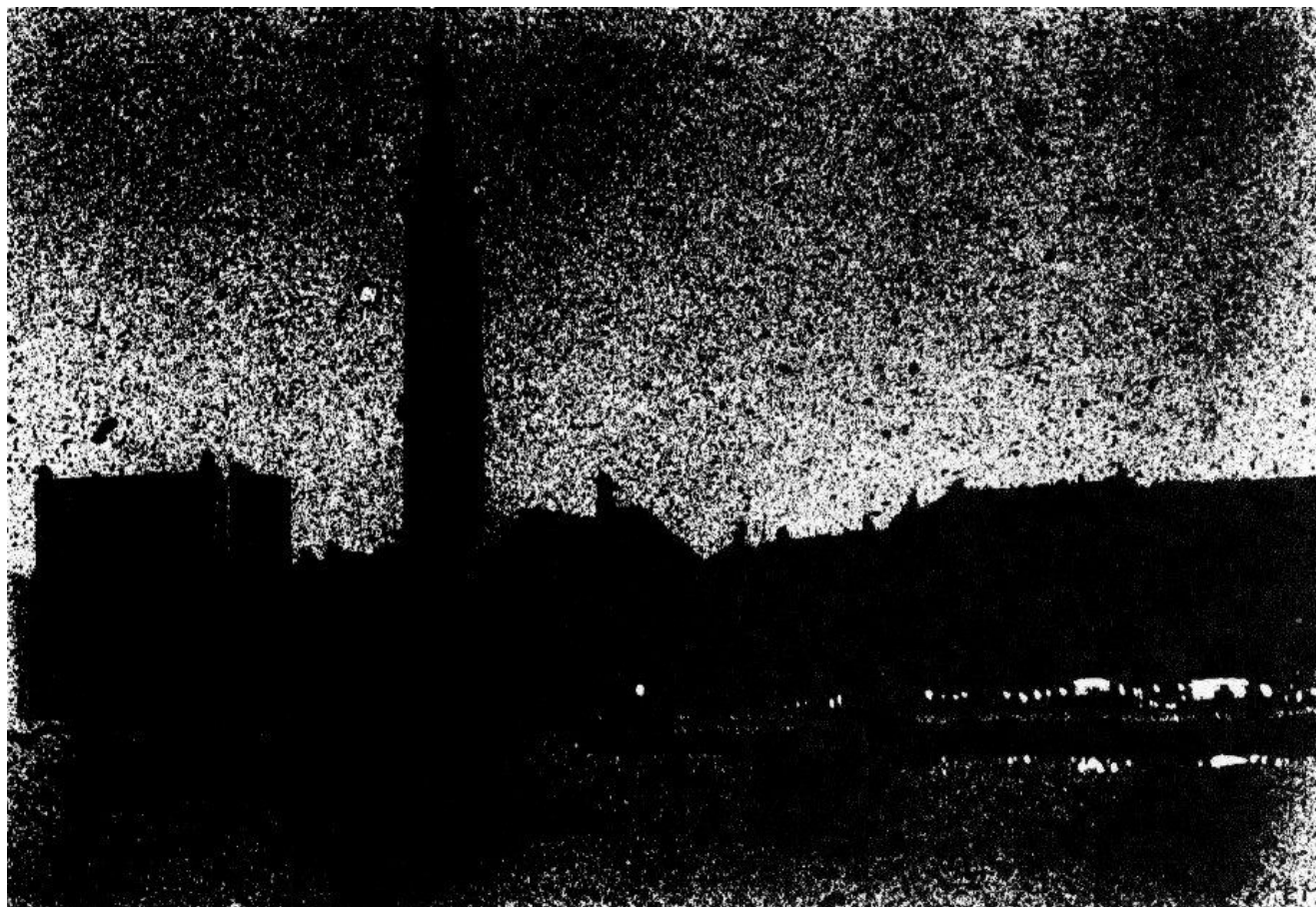
Eiavelan traz o conhecimento verdadeiro de si. Um Rom que carregue esta Semente terá a certeza de conhecer suas verdadeiras habilidades e naturezas. Os limites impostos por forças exteriores e as falsas expectativas que levam à falha caem todas por terra aos olhos do Guardião, permitindo que ele aceite seu verdadeiro eu. Uma vez que tenha feito isso, o Guardião pode agir com a confiança trazida pela aceitação completa de si.

O reflexo de Eiavelan trará apenas orgulho falso para qualquer gaje que toque esta Semente, enquanto o gaje verá apenas falsas imagens de si que desejaria ver. Em pouco tempo, o gaje será engolido por seu próprio ego e orgulho, vindo a acreditar que todos os outros não são nada quando comparados a suas habilidades e perícias divinas.

Bonnerin, A Semente da Balança Equilibrada

Esta Semente concede ao Guardião conhecimento do valor intrínseco de todas as coisas. Este conhecimento não tem nada a ver com quais são as tendências atuais. Ao invés disso, o Guardião instintivamente compreende o que cada coisa vale para sua personalidade. Ele nunca pode ser enganado por outros ou sequer por si mesmo em acreditar que uma coisa vale por que os outros o queiram, ou lhe falta valor por que é desprezada.

Claro, um gaje que possua esta Semente seria seguramente pego num frenesi de ganância, acreditando que todas as coisas têm valor e assim pertencem a ele. Consumido pela necessidade de posse, o gaje em breve perderia interesse nas pessoas completamente, se interessando apenas com o valor de seus muitos "prêmios".



Guardiões do Conhecimento

Se diz que quando passou as Sementes para sua bisneta, Evania, Daenna falou de ver um tempo quando os Guardiões saberiam como as Sementes seriam usadas. Muitos Rom acreditam que o tempo para seu uso está para chegar, na vindoura Convergência, quando se diz que as cinco Sementes irão se abrir e crescer juntas para formar uma árvore que une o corpo e o espírito, que foram falsamente divididos há muitas, muitas eras. O atual Guardião (Guardiões?) das Sementes é desconhecido, embora muitas vezes se assuma que cada Semente é mantida por um membro de uma das famílias de poder mais proeminentes.

Se diz que as Sementes do Conhecimento sejam redondas e marrom escuro, com veios prateados cobrindo ambos os lados na forma de estrelas de cinco pontas. Os Ciganos acreditam que estes pentagramas representam os cinco elementos: terra, ar, fogo, água e espírito. Se diz então que cada Semente corresponde a um destes elementos. Como os egípcios que construíram as Grandes Pirâmides sabiam, existe poder nestas construções de cinco pontas: quatro elementos culminando em outro, incluindo e sendo maior do que cada parte individual.

Dependendo de qual Romani mentiroso, ou sábio, conte a história, existem dois ramos de opinião de como os elementos são representados pelas famílias de poder

restantes. A primeira teoria diz que os representantes Romani dos cinco elementos já estão presentes e considerados pelas famílias conhecidas como Ravnos, Lupinos, Urmen, Phuri Dae e Tsurara. Esta teoria é mantida por todos dos Assassinos que se preocupam, e por outros espalhados pelo resto das famílias. De acordo com esta teoria, ou os Tsurara ou os Phuri Dae guardam o trunfo, e são ápice de tudo que é Romani. Os Assassinos sustentam que eles são os Rom, afiados a uma extremidade cortante, e que o tempo dos outros já passou; outros Romani geralmente sustentam que os Phuri Dae serão aqueles que testemunharão o florescer da Árvore do Conhecimento na Convergência. Rumores obscuros abundam que os Tsurara estão tentando sistematicamente caçar e abater os atuais Guardiões das Sementes até que os Assassinos possuam todas as Sementes e sejam os Rom que controlem o destino do mundo (como eles o vêem) na Convergência.

A segunda teoria, aceita por muitos dos Phuri Dae e Lupinos, e muitos dos Ravnos que se importam em dar suas opiniões, é que as quatro famílias conhecidas como Ravnos, Urmen, Lupinos e Phuri Dae correspondem aos elementos da terra, ar, fogo e água. Sendo este o caso, os Tsurara são vistos como *marhime*, impuros, seu Sangue manchado, e assim são removidos de qualquer papel possível como Guardiões das Sementes.

Tais Ciganos acreditam que um tipo de combinação de Rom destas quatro tribos, talvez incluindo uma ou duas de outras famílias de poder dispersas também, se unirão e desempenharão o papel-chave para os Romani à

época da Convergência. Por isso, muitos Rom, os mais jovens em particular, são encorajados pelos anciões a fazerem “uma viagem”, para testar isso. Tais viagens envolvem membros jovens dos Rom de diferentes famílias se unindo e viajando por um tempo. Viajar promove a mistura tanto do Sangue Romani quanto suas idéias, e é nestes grupos intensos e privados, lançados nas ondas agitadas da cultura gaje, que muitos jovens Rom se provam valiosos de seus nomes. Também, os anciões Romani esperam que estes grupos temporários irão curar as fraturas de suspeita e ódio que começaram a envenenar até mesmo o Sangue dos Rom e cortar sua ora frágil unidade.

Os debates se enfurecem sobre fogos abertos e nas salas dos fundos de clubes e bares sobre qual teoria está mais próxima da verdade, ou se existirá outra resposta para a questão. Mas como com muitas coisas esotéricas ou remotas no mundo dos Rom, grupos de ambos os lados discutem mais por causa da disputa de inteligência do que por chegar em qualquer conclusão. Os ciganos sentem que quando a Convergência chegar, eles saberão o que fazer e onde ir para pegar os lugares da frente.

Os Outros e as Sementes

Muitos desejam saber como os ciganos conseguiram manter as Sementes ocultas e em segredo de quase todo mundo. Pareceria que durante os muitos séculos alguns forasteiros ouviram das Sementes. Mais provavelmente

são aqueles que não têm Sangue Romani que sabem das Sementes da Árvore do Conhecimento. Afinal, o vampiro Amriat destruiu Dracian e seu desejo de tomar a Árvore do Conhecimento e seu fruto para si. É completamente possível que Amriat tenha percebido que as Sementes da Árvore ainda existam.

Se existem outros, vampiros ou magos particularmente poderosos, que sabem das Sementes, uma questão imediata vem a mente: como os ciganos sobreviveram? Eles são um povo inventivo que sobreviveu a severas perseguições, mas ainda parece improvável que eles possam evitar criaturas tão poderosas para sempre.

A resposta a esta questão é desconhecida. Contudo, muitas vezes se especula que o grupo de vampiros conhecido como o Inconnu reconhece o papel dos ciganos como Guardiões das Sementes por direito, e acreditam que quando o tempo certo chegar, as Sementes serão usadas para a vantagem do Inconnu. Ou talvez o Inconnu simplesmente sinta que eles serão capazes de controlar a situação quando o tempo vier, usando seu conhecimento dos ciganos em algum ponto crucial para manipular seu papel na vindoura Gehenna. Existe bastante especulação de que certos magos poderosos também desejam manter as Sementes nas mãos dos Rom até algum tempo futuro não especificado, embora não se conheça o porquê disso.

Existe ainda outra teoria sobre o porquê ninguém ter tomado o controle das Sementes dos ciganos. Se pensa





que ninguém exceto um verdadeiro Rom consegue manter uma Semente sem perecer. Se os magos ouvirem esta teoria, pode bem explicar por que eles não fizeram nada para obtê-las, ou não tiveram sucesso em quaisquer tentativas de raptá-las. O laço de Sangue e espírito que os ciganos têm com as Sementes pode servir como sua proteção. Um rumor similar diz que as Sementes devem sempre ser mantidas próximo aos batimentos do coração de um cigano, como Daenna as mantinha próximas ao seu coração, senão viram poeira, perdidas para sempre.

Qualquer que seja a verdade nessa questão, os ciganos têm a muito mantido as Sementes em sua posse e cumpriram uma de suas maiores responsabilidades como raça.

A Convergência

*Estou certo a qualquer custo que
O homem é praticamente inextinguível.
Um dia eu devo ir lá.
Sempre existirá um Ararat
Onde alguém se procriará
Para começar o mundo de novo.*

— Robert Frost, “A-Wishing Well”

Muitos dos ciganos mais velhos dizem que o universo é um gigante adormecido, e que quando ele se espreguiçar, a natureza da realidade mudará também. Contudo, leva tempo para que os movimentos de tamanha giganteza alcancem os dedos de seus pés, e os ciganos colocam a Terra sob seu menor dedo esquerdo. As estrelas, eles dizem, se alinharão para contar aos ciganos a última mudança da realidade, então que eles estarão preparados quando o último dar de ombros da mãe do mundo alcançar seus dedos. Este tempo é conhecido como a Convergência.

Outros dizem que o universo é como uma cobra que traça seu caminho com seu próprio corpo olhando para sua cauda. Quando ela alcançar a cauda, ela começa a se engolir, e quando engolir sua própria cabeça, o universo se transforma e renasce. O tempo de mudança é o tempo da Convergência, e está escrito nas estrelas.

Os ciganos crêem que eles têm um papel crucial para desempenhar no tempo da Convergência, e que suas ações ajudarão a decidir como a Terra parecerá no alvorecer da nova era. A verdadeira natureza de seu papel na Convergência é uma questão a debater. Os ciganos são curiosos, mas eles também sabem que o que tem de ser, será. A teoria mais velha e mais popular nos diz o seguinte:

Nossa mãe, Daenna, nos confiou as cinco Sementes do Conhecimento. Elas foram espalhadas por nossas famílias há muitos, muitos anos, mas quando as estrelas dançarem nos céus, então as Sementes se unirão pelas terras. Quando as Sementes forem plantadas juntas e aguadas com cinco gotas do dom de Daenna, então elas brotarão e crescerão na Árvore Mundo que guarda todo conhecimento. Será dado aos ciganos

de comer de seu fruto e subir entre seus galhos, e a árvore será tão grande que será como uma estrada se estendendo até nossa irmã, a lua. Nesse dia, o dia da Convergência, e nessa estrada, a estrada da Árvore Mundo, nossas ações decidirão como a próxima dança será dançada, a próxima música será tocada.

Existem muitas variações dessa história e até mesmo muitas interpretações de seu verdadeiro significado. Uma variação diz que Alako, um cigano que bebeu das lágrimas de Deus, retornará de seu lar na lua e concederá a seu povo a habilidade de caminhar entre a luz e a escuridão, entre os deuses e a humanidade. Outras dizem que a Árvore Mundo suportará mais do sagrado Fruto do Conhecimento e que qualquer um que coma deste fruto três vezes será transportado para o reino das fadas ao comer a primeira maçã, ao reino da morte ao morder a segunda, e então, depois de participar da terceira, renascerá no mundo novamente para decidir o destino de todos.

A despeito das palavras do conto, todos os ciganos acreditam que a Convergência está muito próxima e que eles desempenharão uma parte importante em decidir o destino do mundo. Esta é a razão do nascimento de sua raça, e as Sementes são o fardo que eles devem carregar até terem completado sua tarefa designada.

Cartas Selvagens

*Nossas vidas conscientes correm soltas
você se agarra em sua montanha enquanto dormimos
este estilo de vida é parte de mim
não existe preço então deixe-me ir
E, a criança deve chorar
o mundo em mudança irá colocar suas almas para dormir
Quando você se afogar sem nenhum traço
o universo irá me sugar em seu lugar.*

— Sting, “We Work the Black Seam”

Os ciganos parecem ter outro papel relacionado para desempenhar na história do mundo. Eles são as cartas selvagens, o trunfo do destino, como foram. Algo no Sangue de todos ciganos fornece o potencial para que os ciganos se encontrem ocupando um papel-chave na história. Isso aconteceu várias vezes no passado, e é certo acontecer muitas vezes no futuro.

Os ciganos dizem que não existe forma de saber quem será selecionado para desempenhar tal papel ou por quê, salvo talvez que o cigano esteja da alguma forma no lugar certo no tempo certo. Sempre se conta às jovens crianças ciganas que elas devem seguir seus instintos; e que se elas forem escolhidas para desempenhar a mão do destino, elas saberão quando o tempo chegar.

Os Gaje

Os ciganos se vêem como únicos entre todos os povos do mundo. Eles podem estar certos. O povo

Romani assim guarda um padrão completamente diferente de ética quando lida com forasteiros (gaje). Mesmo se fica ante seu mais odiado inimigo Romani, um cigano tratará esse inimigo com mais respeito do que trataria qualquer forasteiro. Este padrão duplo evoluiu por muitos séculos, e provavelmente se desenvolveu em parte devido ao conhecimento e habilidades concedidas aos ciganos por seu Sangue, e em parte devido a seu quase universal tratamento pobre pelos membros de outras raças.

Os ciganos de hoje não sentem que seja ético mentir para, trapacear ou roubar de outro Romani. Contudo, é perfeitamente apropriado manipular e usar um gaje. Afinal, se o gaje é crédulo ou lento o bastante para cair nos truques de um cigano, então o cigano terá sucesso em sua empreitada.

Este duplo padrão ético levou os gaje a entender mal e até mesmo odiar os ciganos. Isso também levou os ciganos a desenvolver inúmeros planos e esquemas elaborados para explorar os gaje por dinheiro e quinquilharias.

Um exemplo de um esquema elaborado é o bujo, ou fraude, no qual uma cigana organiza uma loja de previsão de futuro. Não importa se a mulher tem a Visão ou não, pois ela não precisará dela para conduzir o bujo. A cigana cuidadosamente interroga o gaje que vem pedir ajuda a ela. Quando ela encontra um provável candidato (leia-se: desesperado ou crédulo), ela usa um meio particularmente dramático para ilustrar a horrível “má sorte”, conhecida como *prikaza*, que está infestando a pobre pessoa. Talvez ela medique um ovo de galinha cuja gema “sangra” quando é quebrada, ou ela pode usar de prestidigitação para substituir uma das cartas de tarô que ela está lendo para seu “cliente” por uma versão chamuscada da mesma carta.

Não importa qual forma o mau presságio toma, a cigana lamenta e balança a cabeça ominiosamente. Normalmente a vítima preocupada pergunta do que se trata, e a cigana conta ao cliente que as novas não são boas, mas talvez ela esteja errada, então que não quer preocupar o cliente ao contar. O cliente invariavelmente insiste em ouvir as más novas, e a cigana gravemente contará ao cliente que ela vê terrível sorte, talvez até mesmo morte, rondando o cliente. Ela então conta ao cliente que existe uma possível fonte desta má sorte – talvez o cliente tenha recebido dinheiro amaldiçoado? Afinal, dinheiro e o amor por ele levam ao caminho do Diabo. Ela então irá apressadamente devolver qualquer dinheiro que o gaje tenha pago por seus serviços pois que “ela não quer ser contaminada também”.

Depois de um pouco de conversa sobre este problema, a cigana pede ao cliente que lhe dê uma nota pequena, de dez ou de vinte, para que ela possa determinar se o dinheiro está de fato amaldiçoado. Claro, a cigana sempre acha que, sim, existe uma terrível maldição. Mas ela pode removê-la! O ponto é que todo o dinheiro do cliente provavelmente foi infectado pela maldição, e então o cliente deve trazer à cigana uma

maleta cheia de dinheiro. Para desfazer a maldição um pouco de dinheiro deve ser destruído.

Uma vez que o cliente tenha trazido tanto dinheiro quanto a cigana possa convencê-lo a trazer, ela executa um grande ritual que termina na queima de um tanto do dinheiro “maculado”. Claro que o dinheiro não foi realmente queimado. Em algum ponto, a cigana troca a bolsa cheia de dinheiro por uma bolsa cheia de papel, guardando a dinheiro consigo.

Embora isso possa parecer incrível, existem muitos gaje que perderam muito dinheiro para os ciganos ao cair em tais esquemas. Em apenas um bujo, uma cigana pode facilmente arrancar \$ 10.000. Num bujo em particular, de longe o mais lucrativo, uma cigana faturou de sua vítima mais de \$ 100.000 em dinheiro.

Muitos gaje vêem a palavra de um Romani como sendo tão confiável quanto as promessas de campanha de um político. Quando lidando com os gaje isto é realmente verdade. Mas quando um cigano dá sua palavra para um companheiro Romani ela é inviolável. Este mesmo duplo padrão ético se alinha pelos negócios dos Romani. Quando interagindo com outro do Sangue, os Romani são honestos, confiáveis, fiéis e leais. Mas quando lidando com um forasteiro, nenhum cigano trata seu irmão ao mesmo padrão. Afinal, os gaje não são confiáveis, e são indignos da confiança dos ciganos.

Esta visão dos não-ciganos é uma das razões que os gaje que tentam registrar os Romani muitas vezes são desviados por histórias absolutamente implausíveis ou contraditórias. Os ciganos se deleitam em alimentar com desinformação estes nem tão sérios cronistas. Muito poucos daqueles que tentam entrar no mundo cigano realmente têm sucesso. Muitas vezes um pesquisador acredita que teve sucesso, quando na verdade, ele é a vítima de uma elaborada piada cigana.

A separação mantida pelos ciganos permite que sua cultura continue, a despeito de todas as pressões pois eles se conformam aos padrões de outras culturas. Mas suas atitudes e crenças contribuem para sua estranheza aos olhos dos gaje. As pessoas freqüentemente odeiam o que não compreendem, e quase nenhum forasteiro compreende os Romani. A desinformação que alimenta os forasteiros às vezes sai do controle, resultando na crença de que os ciganos raptam crianças pequenas e se engajam em outros crimes monstruosos. Estas crenças alimentam as chamas do ódio frente aos já desconfiados Romani. Assim, os ciganos caminham numa cordabamba, raramente mais do que um passo além do esquecimento.

Viajando

Como mencionado antes, com o passar de poucos séculos se tornou prática comum para jovens ciganos de diferentes famílias se unirem e viajarem, pois a maior parte tende a ficar entre os gaje ou em suas cidades. Originalmente esta prática foi uma forma estranha de

Pureza vs. Contaminação

Os ciganos têm uma forte crença sobre o papel crítico de se manter a pureza. Todos ciganos são extraordinariamente cuidadosos em nunca comer comida que está suja, e quase nunca se referem aos seus fluídos ou funções corporais. Se um cigano é tão infeliz a ponto de se contaminar, ele deve executar rituais de limpeza complexos antes que possa novamente comer com, tocar ou realmente se socializar com outros ciganos. Não é raro ouvir histórias de ciganos que se mataram quando acreditaram que estavam contaminados para sempre.

As visões de pureza e contaminação sustentadas pelos Romani foram formadas como medidas de proteção. Na superfície, muitos pesquisadores gaje consideram-nas simples crenças desenvolvidas para evitar que os ciganos comam comida estragada, prevenir doenças, etc. Isto é eminentemente lógico, mas não é a única razão pela qual os ciganos mantêm seus tabus.

Os ciganos guardam segredo das habilidades especiais passadas a eles através de seu Sangue. Poucos dos Romani de hoje conhecem o motivo por trás do tabu que se refere ao Sangue e outros fluídos corporais. Daenna e seus descendentes sabiam que era imperativo que a herança passada por meio do Fruto da Árvore do Conhecimento não fosse descoberta por aqueles Antediluvianos, ou por quaisquer dos líderes paranóicos entre os gaje, para que nem todos os Rom fossem caçados. Os tabus ajudam a preservar a santidade dos segredos dos ciganos; assim, o antigo conhecimento só aparece durante tempos quando é necessário.

Muitos dos Phuri Dae acreditam que Hitler havia descoberto o poder de seu Sangue e se comprometeu a destruir os Rom. A pureza e a superioridade do Sangue cigano pode ter intrigado bem como enfurecido Hitler e a SS. Rumores também falam sobre a terrível tortura e experiências executadas em alguns dos Rom mantidos em campos de concentração, nas quais grandes quantidades de Sangue foram extraídos dos prisioneiros. Podem ter existido planos de usar este Sangue em rituais sombrios de certos oficiais de alto escalão da SS, que também eram considerados magos negros.

encorajar as crianças que as classes altas e médias da Europa favoreceram 400 anos atrás. Muitos dos Rom mais velhos reconheciam uma vantagem distinta em ter seus jovens coletando segredos de negócio de outras famílias. Foi um meio particularmente conveniente de espionar uns aos outros que muitos pais Romani não



puderam resistir. A prática também teve o benefício de expor os jovens Rom à juventude de outras famílias e a suas crenças e estilos de vida diferentes, assim mantendo a conexão do Sangue viva em prática bem como o ethos.

Esse costume cresceu em popularidade desde a Segunda Guerra Mundial, um tempo quando os ciganos foram caçados mais livremente do que eles já haviam sido desde o tempo da Inquisição, quando a Dieta de Augsburg mudou as leis para que os cristãos pudessem abertamente matar ciganos, sem nenhuma provocação. O aumento inicial em viagens foi trazida na esperança de que mesmo se muitos membros de uma família fossem destruídos pelos nazistas, ao menos uns poucos dos membros mais jovens poderiam sobreviver para carregar sua linhagem e suas histórias.

Uma vez que o Holocausto terminou, contudo, esta prática continuou a ganhar popularidade entre os jovens Romani. Embora os motivos originais para esta prática ainda sejam válidos, pode ser que existam outros motivos secretos para este aumento. Alguns dos Phuri Dae dizem que este aumento está ligado à rápida aproximação da Convergência; mas talvez exista outra explicação.

Quaisquer que sejam as razões para o número crescente de viagens, hoje quando as famílias se reúnem em pequenos grupos ou em festivais e encontros organizados conhecidos como *pakive*, os jovens Romani muitas vezes criam suas próprias *kumpania*, ou grupos viajantes. Rom que são preguiçosos ou prematuros em estabelecer seus caminhos têm sido conhecidos por se encontrarem presos fora da família com apenas uma nota presa numa pilha de roupas dizendo: “Te vemos

quando voltar. Vá em frente. *Baxt* (boa sorte).” Muitos Romani saúdam sua primeira punhalada na liberdade de seus pais e vários irmãos, tios, parentes, velhos, etc. “Se a estrada canta em suas veias, seus pés começam a coçar”, como diz o ditado.

Quando uma *kumpania* de jovens sai de viagem, não se espera que seus membros façam algo em particular exceto sobreviver. Com certeza, seria bom se o grupo aprendesse algo útil pelo caminho, ou aprendesse algumas histórias realmente boas para recontar depois, mas certamente isso não é exigido. Claro, existem também as histórias de *kumpaniyi* que estiveram entre os escolhidos do destino. Em muitos contos Romani, os membros de uma *kumpania* são a mão que muda a história. Muitos membros de *kumpaniyi* são convencidos de que eles serão o próximo grupo a descer na cultura Romani.

Enquanto viaja, a *kumpania* deve fazer seu próprio caminho no mundo dos gaje. Embora qualquer Rom que encontre permitirá que o grupo acampe com eles um dia ou dois (talvez até mesmo insinuando uma de suas próprias histórias no processo), não se espera que eles fiquem com qualquer grupo por mais do que cinco dias e noites. Se eles ficam mais, se diz que trazem *prikaza*, má sorte, a todos os envolvidos.

Além de outros Rom, também se diz que qualquer *shilmulo* do clã conhecido como Gangrel observará qualquer membro de uma *kumpania* que estiver no território do vampiro. A razão para isso data de um tempo muito distante, mas existe uma lenda Romani que explica como os Gangrel e os ciganos chegaram a um



acordo.

Jorsca e o Sangue

Jorsca foi um homem muito valente que viajou com sua kumpania, parte da agora rara família Zingaresche. Um dia Jorsca, que gostava de caminhar à beira d'água tarde da noite e jogar pedras tão longe quanto pudesse nas ondas que quebravam, estava voltando para jogar uma pedra bem grande, quando viu um grande lobo caminhando pela praia em sua direção. Era uma enorme fera negra, toda olhos e presas, tão comprida quanto Jorsca e duas vezes o seu tamanho.

Bem, Jorsca não era *dilo*, não era um bobo, e sabia que nunca alcançaria a segurança de seu *vardo* antes que a fera atacasse. Então Jorsca pegou a grande pedra e a ergueu com toda sua força, jogando a pedra bem longe no oceano. Naquele momento, o lobo começou a correr e alcançou Jorsca em pouco tempo. Então Jorsca fez o que ele pensou ser sensato; ele tirou suas roupas. Nisso, o lobo parou, confuso farejando as vestes tiradas. Sentando-se diante do grande lobo, Jorsca olhou em seus olhos e não viu um lobo, mas um homem olhar de volta.

“Ah, ou você é um dos mortos ou um dos mutantes. Você não pode me enganar”, Jorsca disse.

Isto então confundiu o lobo, que era realmente um dos vampiros conhecidos como Gangrel, que mudou para sua forma, bem diante de Jorsca.

“Se você sabe tanto de minha espécie, por que não

foge?” ele perguntou.

“Eu não fujo por que eu não quero fugir. É uma bela noite e eu quero ficar aqui, onde estou”, disse Jorsca. “Além disso, você não gostaria do meu sabor. Estou certo que meu tempero é muito forte para alguém não aparentado aos Ciganos”, ele terminou com um bocejo.

Rindo, o Gangrel contou a Jorsca que não havia sangue muito temperado para alguém tão velho quanto ele, e que Jorsca poderia morrer esta noite, deixando um banquete para os corvos.

Rindo também, Jorsca pegou sua faca e se virou para o Gangrel, propondo um desafio. “Vê aquelas duas pedras atrás de nós? Aquela do meu lado é mais pesada do que aquela do seu lado. Com nada além de um toque de minha essência de vida, eu posso dissolver todas as rochas. Vê, nós somos tão poderosos que mesmo a terra abre caminho diante de nós. Nisso nós somos irmãos”.

“Impossível”, ridicularizou o Gangrel, aceitando o desafio.

Imediatamente o vampiro mordeu em sua própria mão e segurou a rocha contra o líquido quente. Nada aconteceu. Então foi a vez de Jorsca. Se cortando com sua pequena faca, Jorsca segurou a pedra firmemente em seu punho. Abrindo sua mão, ele revelou uma palma vazia. Jurando com fúria e surpresa, o Gangrel insistiu que ele fizesse o truque novamente. Suspirando em exasperação, Jorsca concordou.

O desafio levou a noite toda, com o Gangrel ficando cada vez mais e mais enfurecido com sua própria

inaptidão em ver o truque de Jorsca (pois era um truque). De fato, o vampiro e Jorsca estavam tão distraídos pelo desafio que nenhum deles percebeu como estava ficando claro. Quando os primeiros raios do sol tocaram o shilmulo, ele se curvou de dor. Imediatamente Jorsca agarrou o vampiro e, gritando por ajuda, correu com ele para seu *vardo*. A carroça de Jorsca era bem protegida dos raios do sol, e ele sabia que o shilmulo estaria a salvo lá.

Na noite seguinte Jorsca e o Gangrel, Lareth, conversaram até o sol se erguer. Lareth estava tão impressionado com os ciganos que ele passou muito tempo viajando com a kumpania de Jorsca. Quando partiu, Jorsca e Lareth fizeram um pacto que nenhum povo prejudicaria o outro, como Jorsca e Lareth não prejudicaram um ao outro naquela primeira noite. E assim permanece até hoje: ciganos e Gangrel, não amigos, mas não inimigos. E esse não é um mal meio de ser.

Desde aquele tempo, os Gangrel e os ciganos têm feito uma prática de ajudar uns aos outros quando isso não entra em conflito com seus próprios interesses. Às vezes essa ajuda tem sido grande, como quando um dos vampiros Gangrel se ergueu no campo de concentração em Glodker, Abrançando muitos membros da tribo de Romani Szdano. O campo de concentração foi destruído no curso de uma noite, e o resto dos Szdano fugiu com seus novos companheiros Abraçados.

Mais recentemente, uma kumpania de viagem no México conseguiu distrair uma matilha de lobisomens que estava para entalhar um vampiro Gangrel em Cancún. Eles tiraram o shilmulo do restaurante que ele estava preso ao substituí-lo por um porco realmente grande (e completamente flambado) e assado. Escoltado que os companheiros passaram pelos focinhos dos Garou. Sujo, mas o trabalho foi feito.

Kumpania numa Crônica

Muitas kumpaniyi modernas fazem uma prática de roubar veículos e viajar pelo país, enquanto outras viajam com uma banda ou show de estrada particular. Não poucos kumpaniyi viajaram com Grateful Dead, e Deadheads parecem particularmente suscetíveis aos charmes dos jovens Romani.

Narradores que queiram desenhar uma crônica cigana podem querer fazer com que os personagens dos jogadores formem uma kumpania e viajem. Tais viagens podem ter pouca ou muita direção enquanto o Narrador a adapta. O capítulo seis inclui algumas idéias para histórias e crônicas que giram em torno de jovens ciganos.

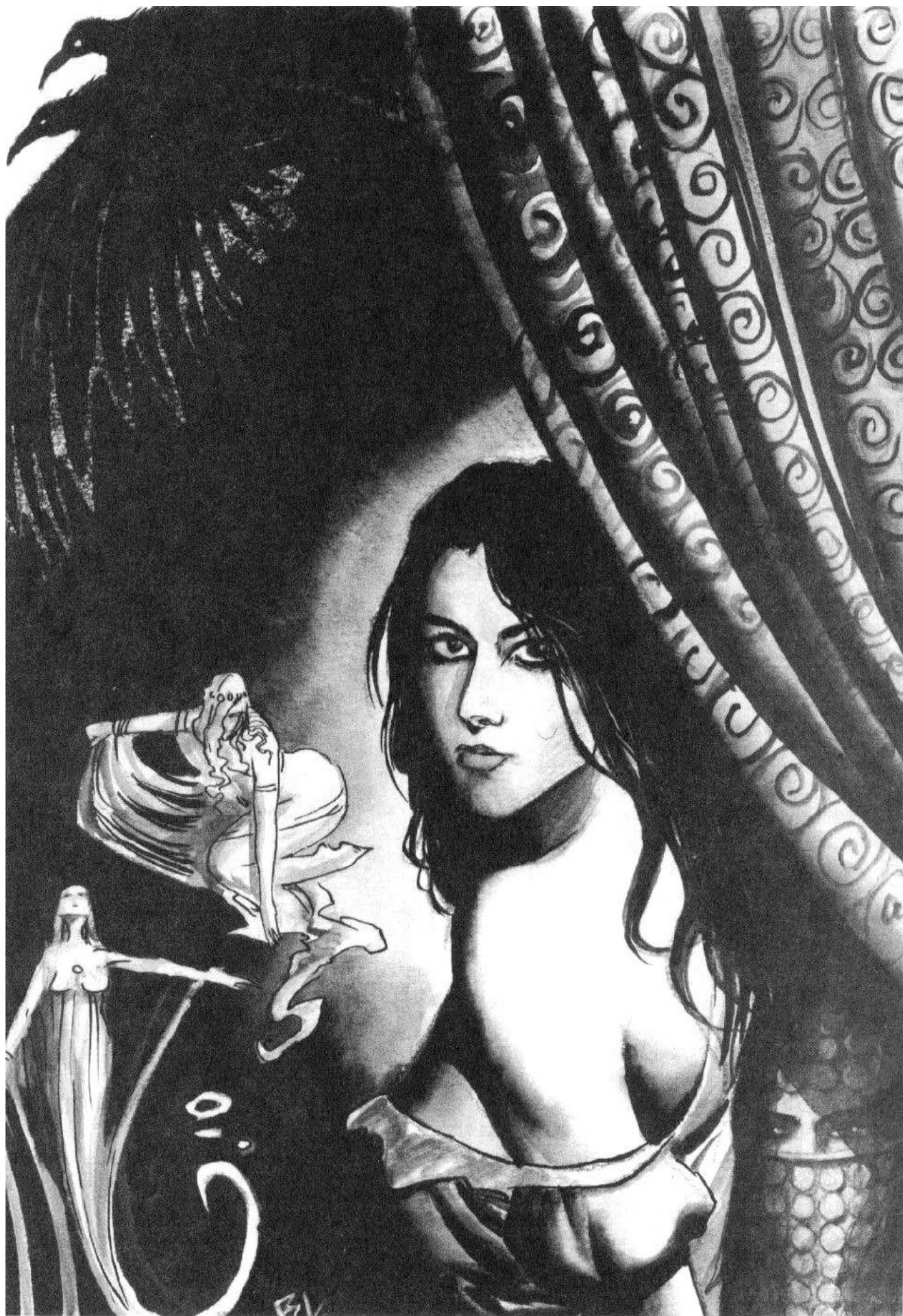
Filhos do Tempo

Talvez a habilidade de transcender o tempo viaje no Sangue cigano. Certamente os talentosos videntes Romani vejam o tempo de forma muito diferente do que qualquer outra pessoa. Alguma porção deste talento pode ser carregado por todos aqueles de Sangue Romani.

Uma das histórias que os ciganos gostam de contar como prova de que eles são favorecidos pelo destino toma lugar na Crucificação. Os guardas romanos estavam se preparando para pregar Cristo na cruz, e todas as pessoas na grande turba que estavam lá para testemunhar o evento temiam muito os guardas. Então elas permaneciam a uma distância segura das três cruzes, todas exceto um garoto cigano. Este jovem rapaz de repente se preparou para passar pelos guardas enquanto estavam crucificando um dos ladrões que estavam para morrer com Jesus. Quando ele alcançou o lugar onde a cruz e os pregos estavam colocados esperando pela crucificação de Cristo, o garoto cigano achou que sabia o que fazer.

Com os dons de sua espécie, o rapaz roubou um dos pregos que ia ser usado na Crucificação. Olhando para ver se os guardas haviam percebido, o jovem garoto viu Cristo sorrindo para ele, e em sua cabeça, o garoto ouviu palavras sussurradas. As palavras lhe diziam que seu povo estaria para sempre livre do sétimo mandamento, “Não roubarás”, por causa de sua benevolência em abrandar a dor de Jesus.

Embora este conto seja obviamente egocêntrico, os ciganos o guardam como um dos muitos exemplos de seu papel único na história. A despeito da verdade deste ou de outros contos, os ciganos acreditam que desempenharão algum papel crucial na vindoura Convergência. Quais ciganos estarão envolvidos ou qual será seu papel não está claro, mas não importa realmente. Quem quer que seja necessário entre seu povo certamente os encontrará onde eles estejam, prontos para fazer seu papel. Então por que se preocupar com isso agora?



Capítulo Três: Os Ciganos

*Ele dá as cartas como uma meditação
E aqueles com quem joga nunca suspeitam
Ele não joga pelo dinheiro que ganha
Ele não joga por respeito
Ele dá as cartas para encontrar a resposta
A sagrada geometria da sorte
A lei oculta de um resultado provável
Os números levam a uma dança
— Sting, “Shape Of My Heart”*

Este capítulo fornece informações específicas sobre a criação de personagens ciganos. Embora seja possível para personagens ciganos serem mais do que humanos – vampiros, lobisomens ou magos – a informação abaixo assume que o personagem a ser criado é um cigano mortal. Se o personagem não é um mortal, os pontos disponíveis para gastar no personagem podem variar daqueles dados abaixo. Para aqueles que querem criar um personagem vampiro ou lobisomem que é também um cigano, seria sábio seguir os perfis de criação de personagem de **Vampiro: A Máscara** ou **Lobisomem: O Apocalipse**, usando a informação de **Ciganos** (tais como pontos de Pureza do Sangue e Habilidades do Sangue) para modificar a descrição do personagem. Contudo, personagens vampiros têm algumas limitações específicas, devido a sua natureza particular. Para mais informações sobre os vampiros Ravnos, veja a informação sobre os shilmulo Ravnos no capítulo três e as famílias Ravnos no capítulo cinco.

Uma planilha de criação de personagem para personagens ciganos é fornecida no final deste livro.

Criação de Personagem

Como com muitas “regras” em qualquer um dos jogos do Sistema Storyteller, os procedimentos apresentados aqui são apenas linhas-guia. Sinta-se livre para jogar com aquelas que lhe deixem contente em criar o personagem com que queira jogar (mas lembre-se de checar quaisquer mudanças com seu Narrador). Não se sinta constrangido por qualquer simples lista de totais de pontos. Se seu personagem deve ter um grande número de pontos em uma dada área, ou uma quantidade menor em outra, vá em frente. O que é importante é criar um personagem que você ache atraente. Tenha certeza de acertar isso com seu Narrador também, uma vez que será a crônica dele que trará realmente seu personagem à vida (ou não-vida).

Esboço de Criação

Passo Um: Conceito de Personagem: Quem é você?

- Identifique o Conceito: Quem é você, e de onde veio?
- Escolha a Família: De qual família cigana seu personagem veio?
- Escolha Natureza e Comportamento (opcional): Qual é sua personalidade?
- Escolha Elemento (opcional): Qual é o papel de seu personagem em sua família?

Passo Dois: Selecione Atributos: Quais são suas capacidades básicas?

Priorize suas três categorias: Primária 6, Secundária 4, Terciária 3.

- Escolha Características Físicas: Força, Destreza & Vigor.
- Escolha Características Sociais: Carisma, Manipulação & Aparência.
- Escolha Características Mentais: Percepção, Inteligência & Raciocínio.

Passo Três: Selecione Habilidades: O que você sabe?

Priorize suas três categorias: Primária 11, Secundária 7, Terciária 4.

- Escolha Talentos: Suas Habilidades inatas e intuitivas.
- Escolha Perícias: Suas Habilidades treinadas.
- Escolha Conhecimentos: Habilidades que você estuda e memoriza.

Passo Quatro: Selecione Vantagens: De quais formas você é único?

- Escolha Características Antecedente (5 pontos).
- Escolha Virtudes: Consciência, Auto-Control e Coragem (9 pontos).
- Determine a Pureza do Sangue.
- Escolha Afinidades do Sangue (3 pontos).

Passo Cinco: Últimos Toques: Preenchendo detalhes importantes.

- Registre sua Força de Vontade = Sua pontuação em Coragem.
- Registre sua Humanidade = Sua pontuação em Consciência + Auto-Control.
- Gaste seus 21 pontos de bônus para comprar Qualidades & Defeitos, pontos de Pureza do Sangue, Características do Sangue cigano, Elementos e aumentar quaisquer outras Características.

Nomes Ciganos

Europa

Masculinos: Coron (tchoron), Dimitri, Jorsca (yorska), Lazaros, Petreko, Franjoko, Kostos, Niglo, Jan, Zlato.

Femininos: Baltzar, Dosia, Katina, Makri, Mena, Mirella, Napolina, Richenda, Vana, Zita.

Ásia e África

Masculinos: Alifi, Nasreddin, Jabal, Perun, Shuri, Sinfi.

Femininos: Ayashah, Dalifi, Fatma, Moadel, Najma, Persa, Rena.

As Américas

Masculinos: Alexander, Ephraim, Jan, Pepe, Petra, Kiril, Sam (som), Silvanus.

Femininos: Alya, Ellen, Homi, Kata, Maria, Milena, Persa, Lerli, Starlina.

Conceito de Personagem

A primeira coisa a decidir quando estiver criando um personagem é quem é esse personagem. Se você não ainda não fez isso, você deve determinar se seu personagem é um humano, um lobisomem ou um vampiro. Isso pode depender de qual tipo de crônica seu Narrador está narrando.

Quando criar um dos Rom, você deve determinar a família a qual o personagem pertence. Existem inúmeras famílias ciganas, e tribos feitas de famílias estendidas, em quase todos os cantos do mundo. Seu personagem provavelmente teria ou crescido em uma das cinco famílias mencionadas no capítulo dois, ou ao menos se unido a uma destas famílias em algum ponto anterior em sua vida. Os ciganos destas famílias sabem mais do que muitas pessoas sobre os acontecimentos sobrenaturais no Mundo das Trevas, e é muito mais divertido jogar com alguém que não está totalmente no escuro sobre o funcionamento “real” do mundo.

As famílias são discutidas em maiores detalhes no capítulo cinco, e você pode querer dar uma olhada nelas antes de decidir de qual clã seu personagem vem. Contudo, jogadores e Narradores devem se sentir livres para construir novas famílias que podem ser mais (ou menos) esclarecidas do que as famílias detalhadas neste livro. Os ciganos no Mundo das Trevas são uma cultura incrivelmente rica e diversa, e adicionar mais famílias à mistura só adiciona sua diversidade.

Se seu personagem é ou um lobisomem ou um vampiro, você já sabe a qual família seu personagem atualmente pertence (Ravnos para um vampiro, Lupino para um Lobisomem). Contudo, você ainda deve decidir em qual família seu personagem nasceu, pois isso o ajudará a determinar as habilidades, identidade e



poderes de seu personagem.

Decida se quer que seu personagem seja um europeu, americano, indiano, etc. A família do personagem viaja de lugar em lugar numa caravana de vans, Harleys ou jipes, ou estão contentes em ficar numa área em particular? O quanto eles estão conectados ao resto da sociedade Rom? Como seu personagem passou seu tempo quando era jovem? Quanto maiores detalhes da identidade e da personalidade você puder determinar, mais único e interessante seu personagem se tornará.

Um dos meios de ajudar a determinar a personalidade é escolher uma Natureza e um Comportamento para seu personagem. Isso pode mudar de tempos em tempos e de situação para situação, pois o Comportamento de seu personagem é a máscara que ele apresenta para o mundo. Os Rom são particularmente propensos a mudar Comportamentos de acordo com o momento, e muitos ciganos têm um Comportamento que mostram a outros Rom e um Comportamento completamente diferente (ou dois ou três) quando lidando com gaje.

A Natureza do personagem é a essência de sua personalidade. Sua Natureza descreve suas crenças e filosofias de vida mais íntimas. Os ciganos nunca mostrarão a um gaje suas verdadeiras Naturezas, pois que os gaje são muito indignos de confiança para compartilhar informações tão íntimas.

Os jogadores deveriam também se sentir livres para

usar quaisquer das Qualidades e Defeitos que se aplicam a mortais encontradas nos livros básicos do sistema.

Elementos

Desperto para dormir, e caminho devagar.

Sinto meu destino no que não posso temer.

Aprendo por ir onde tenho de ir.

— Theodore Roethke, "The Walking"

Quando um Romani recém-nascido vem ao mundo, sua mãe consulta um sábio ou místico para determinar se seu filho é destinado a um papel particular na família. Estas "leituras de nascença" só dão um resultado positivo em talvez uma de duas ou três leituras, mas se um bebê é clamado por um dos cinco elementos (terra, ar, fogo, água, ou espírito), é certo que ele será treinado no que os Romani sentem que são suas habilidades compatíveis.

Quando um místico executa uma leitura de nascença, ele leva o bebê para fora na primeira lua nova da vida da criança. Tradicionalmente, o místico então coloca o bebê ante um fogo baixo. Próximo ao fogo fica uma bacia de água fria, um leque feito de penas, um pedaço de pedra negra como ônix ou hematita, e um espelho negro. Estes cinco itens representam fogo, água, ar, terra, e espírito, os elementos que os Rom vêem como essenciais à vida. Claro, com algumas das gerações mais





jovens de Rom, estes elementos podem ser representados por um fogão a gás, uma torneira pingando, um ventilador elétrico, um pedaço de tijolo, e uma TV portátil sintonizada em estática. Desde que o sábio se sinta confortável com os símbolos, o ritual funcionará.

Enquanto os pais do bebê observam, o sábio usa seu método particular de evocar a Visão (veja o capítulo quatro), seja por cartas de tarô, debulha, leitura do fogo, etc. Enquanto o sábio alcança as margens do tempo, um dos elementos pode se aproximar e clamar a criança. Tais clamores variam em sua intensidade, mas são inconfundíveis para qualquer um que observe. Por exemplo, se um bebê é clamado pelo elemento do fogo, um ramo queimando pode estalar e cair aos pés da criança, deixando uma marca pequena mas permanente. Se o elemento do espírito clama a criança, os olhos do bebê podem de repente ficarem cinza enquanto ela olha para a tela inconstante da TV. Não importa qual elemento clama a criança, isso deixará algum tipo de marca no jovem.

Se um jogador decide que seu personagem foi clamado por um elemento durante uma leitura de nascença, ele deve então decidir a qual elemento seu personagem está conectado. Os elementos

definitivamente conferem certas vantagens ao personagem, mas eles também tendem a ditar o curso de sua vida.

Todos Rom com um elemento ganham um ponto numa Afinidade do Sangue em adição a quaisquer outras Afinidades do Sangue que eles normalmente ganhem durante a criação de personagem. Isso é verdade mesmo se dê ao cigano mais Afinidades do Sangue do que sua Pureza do Sangue marque. A Afinidade exata ganha é determinada pelo Elemento particular do personagem.

Um Elemento só pode ser escolhido durante a criação do personagem. Isso custa 7 pontos de bônus, e o personagem nunca pode ser clamado por mais de um elemento.

Os cinco Elementos e seus significados são explicados abaixo.

Terra

Os Romani tocados por este elemento normalmente são a espinha dorsal da família. Muitas vezes tecelões, ferreiros e agora hackers, estes personagens são especialmente hábeis na manipulação de dispositivos e trabalham em tarefas físicas. Em adição, tais



personagens são adeptos em reconhecer e manipular padrões de todos os tipos.

Romani tocados pela Terra, conhecidos como *Dhartime*, podem escolher uma das seguintes Afinidades do Sangue: Instinto ou a forma *Draba* da magia Cigana.

A qualquer momento, o *Dhartime* pode também gastar dois pontos de Força de Vontade para curar ou reparar um nível de dano. Esta habilidade de cura se aplica tanto a criaturas vivas quanto máquinas, e reflete a habilidade superior do Rom em manipular padrões físicos. Isso exige um turno inteiro.

Ar

Estes são os Rom que mais facilmente planam entre os gaje. Tais Rom se movem sem esforços pelas cidades dos gaje, ventando sem nada e voltando com mais saques dos gaje do que podem carregar. Tais Ciganos frequentemente são ladrões, jogadores e trapaceiros, confiando em seu raciocínio e habilidades em colher o que os outros plantam.

Ciganos tocados pelo Ar, conhecidos como *Jhanaki*, podem escolher uma das seguintes Afinidades do Sangue: Sorte ou Verdade dos Rom.

Os *Jhanaki* podem escolher gastar dois pontos de Força de Vontade para negar qualquer sucesso de um oponente (vivo ou mecânico). Este poder reflete a habilidade do *Jhanaki* em escapar mesmo dos piores problemas intacto.

Fogo

Estes Rom são sempre guerreiros talentosos. Com o tempo estes Rom marcados pelo fogo lutaram para manter os caminhos de seu povo vivos.

Rom queimados pelo Fogo, conhecidos como *Kuyan*, sempre recebem a Afinidade conhecida como a Dança das Facas.

A qualquer momento o *Kuyan* pode escolher gastar dois pontos de Força de Vontade para ignorar dois níveis de ferimento. Assim, um *Kuyan* que esteja ferido gravemente (-2) pode escolher diminuir sua dor ao gastar dois pontos de Força de Vontade para que possa agir como se estivesse apenas machucado (-1). O *Kuyan* deve até mesmo agir normalmente quando estivesse incapacitado, embora ele ainda possa morrer, e possa gastar tanta Força de Vontade quanto quiser. Este efeito dura uma cena.

Água

Estes Rom são conhecidos por sua maestria das palavras e do corpo. Artistas por natureza, os mais talentosos fiandeiros de contos e mais graciosos acrobatas muitas vezes são aqueles clamados por este elemento.

Rom clamados pela Água são conhecidos como

Jastima. Um Jastima pode escolher das seguintes Afinidades: Verdade do Rom ou Zapaderin.

Os Jastima podem escolher gastar dois pontos de Força de Vontade para diminuir em um a Força de Vontade efetiva de qualquer gaje que assista ou ouça o Jastima. Esta diminuição é um efeito geral, e se aplica a todas as jogadas do gaje. A Força de Vontade do gaje é afetada por uma cena inteira.

Espírito

Tais Ciganos são os mais raros dentre os clamados. Estes Rom são conhecidos por suas longas memórias, e o Sangue sempre parece correr forte entre tais pessoas. Abençoados com ao menos uma pequena quantidade de magia, estes ciganos têm uma compreensão notável da natureza humana e das verdadeiras conseqüências das ações das pessoas. Muitos destes Rom se tornam os sábios de suas famílias, enquanto outros se tornam casamenteiros ou historiadores, comprometendo tremendas quantidades de conhecimento à memória.

Rom beijados pelo Espírito são chamados *Satarma*. Os Satarma podem escolher sua Afinidade especial de qualquer um dos quatro tipos de Magia Romani.

Os Satarma podem gastar dois pontos de Força de Vontade para temporariamente aumentar sua habilidade em qualquer forma de magia por um ponto. Este aumento dura por uma cena, e pode até capacitar um Satarma a aumentar sua habilidade acima do nível de sua Pureza do Sangue. Embora este efeito não seja cumulativo, um Satarma pode usar outros dois pontos de Força de Vontade para aumentar uma especialidade mágica (se tiver uma) durante a mesma cena.

Seleção de Habilidades

O personagem aprendeu suas Habilidades no curso de sua vida. As Habilidades são atribuídas em uma pontuação de um a cinco, sendo que quanto maior a pontuação maior o domínio sobre ela. As Habilidades são divididas em Talentos, Perícias e Conhecimentos.

Os Talentos são habilidades intuitivas que nós todos temos em determinado grau. Elas não precisam ser praticadas freqüentemente, e não podem ser aprendidas através de estudos ou tutoria. Elas são muitas vezes adquiridas através da experiência.

As Perícias são aprendidas através de treinamento rigoroso e prática. As Perícias podem ser ensinadas e estudadas (diferente dos Talentos). Elas sempre exigem um aprendizado passo-a-passo.

Os Conhecimentos incluem as Habilidades que exigem a rigorosa aplicação da mente. Os Conhecimentos são adquiridos através da experiência, contemplação, discussão, e estudo cuidadoso. A

educação de qualquer tipo resulta em Conhecimento.

O jogador deve decidir qual destas três categorias de Habilidade têm importância primária, secundária e terciária para o personagem. Contudo, os personagens podem gastar os seguintes números em Habilidades:

Primárias: 11

Secundárias: 7

Terciárias: 6

Uma lista completa de várias Habilidades pode ser encontrada nos livros **Vampiro**, **Mago** e **Lobisomem** e os Guias dos Jogadores. Os ciganos podem ter qualquer uma das Habilidades abertas a humanos, mas as seguintes Habilidades são particularmente apropriadas para personagens ciganos:

Acrobacia, Performance, Astrologia, Suborno, Dança, Escapologia, Cultura das Fadas, Fala-Rápida, Jogo, Pechincha, Herbalismo, Hipnotismo, Cultura dos Membros, Cultura Lupina, Cultura Mística, Ocultismo, Sedução, Prestidigitação, Cultura Espiritual, Ventriloquismo.

Em adição às Habilidades descritas nestes livros, existem também várias novas Habilidades normalmente disponíveis apenas a personagens ciganos. Estas Habilidades são passadas de pais para filhos, e a informação é invejosamente guardada pelos Rom. Embora algumas das Perícias, tais como Bebidas, não seja limitada aos ciganos, nenhum membro verdadeiro dos Rom ensinará a um gaje os segredos do negócio Romani.

Novas Perícias

Bujo

Você aprendeu a verdadeira arte da fraude bem planejada. O bujo envolve convencer as pessoas a lhe dar seu dinheiro e objetos de valor de livre e espontânea vontade para que você as possa ajudar a “limpar suas almas” ou “remover sua má sorte”. É a marca de um verdadeiro artista ser capaz de levar adiante um bujo bem sucedido.

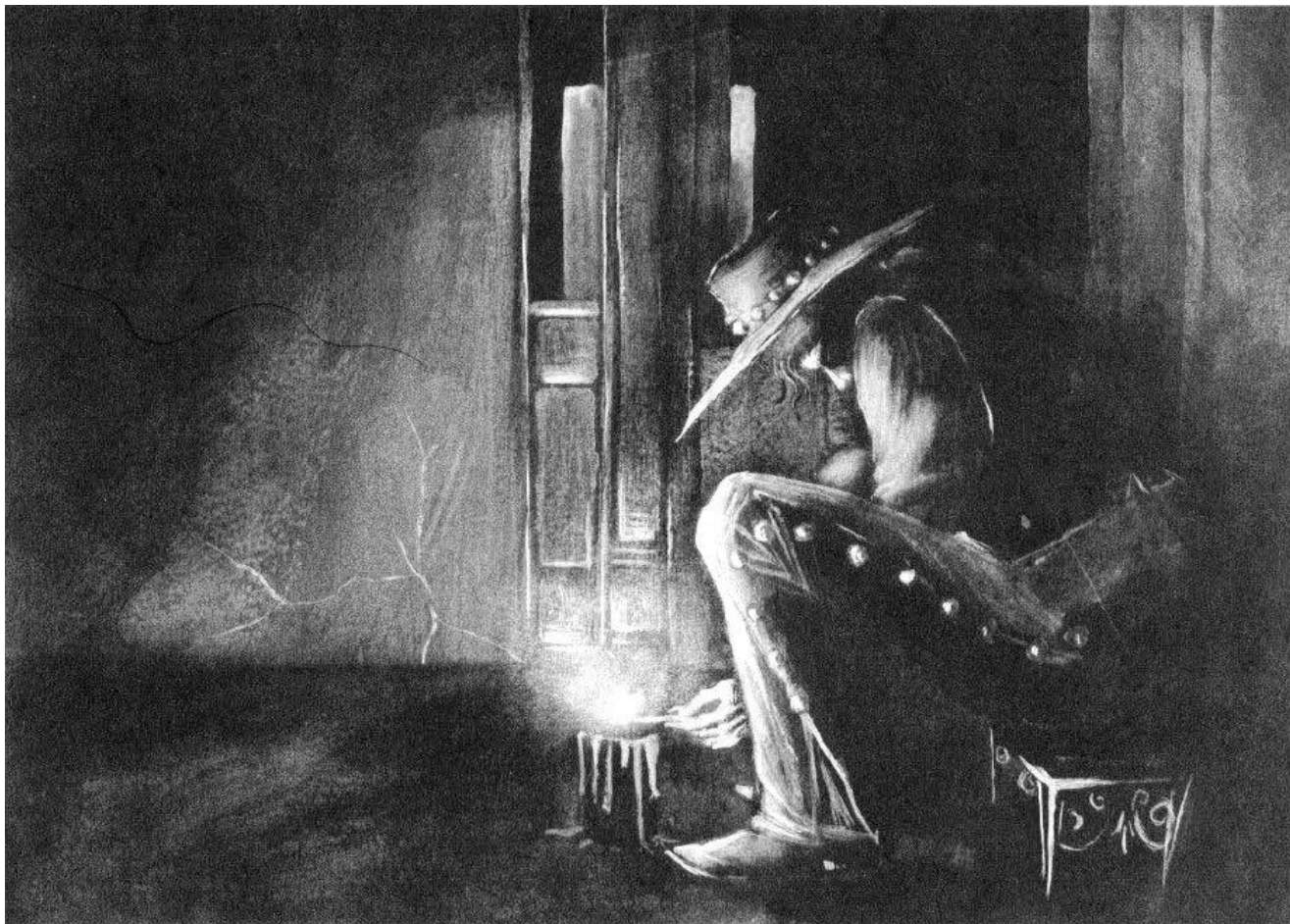
Esta Perícia envolve estabelecer algum tipo de adivinhação e então enganar os clientes a dar grandes somas de dinheiro ao seu personagem. (Um exemplo disso é dado no capítulo dois.) Personagens com esta Perícia podem aumentar a soma de dinheiro igual a \$5.000 vezes o número de sucessos num teste de Raciocínio + Bujo contra o Raciocínio do alvo + 4. O personagem deve passar ao menos uma semana por \$5.000 desejado preparando seu alvo para a fraude.

Uma falha crítica indica que a fraude do personagem foi descoberta pelo alvo. Os resultados de uma falha crítica variam desde a partida do alvo num acesso de mau humor até todo seu dinheiro ser caçado pela polícia enquanto o personagem está fazendo a troca final.

● **Amador:** Pode se mudar para o metrô.

●● **Praticante:** Vendedor de telemarketing.

●●● **Competente:** Doces senhoras estão



morrendo para lhe dar seu dinheiro.

●●●● **Especialista:** Televangelistas dão dinheiro para você.

●●●●● **Mestre:** Pode convencer um PhD em Medicina que a cura para o câncer envolve doar todos seus bens de valor.

sem ser notado.

●●● **Competente:** Proficiente em monte de três cartas.

●●●● **Especialista:** Pode manipular a atenção de multidões inteiras.

●●●●● **Mestre:** As pessoas vêem o que você quer que elas vejam.

Diversão

Você aprendeu a arte de dirigir a atenção dos outros para onde você deseja. Às vezes todos os olhos são direcionados para você mesmo ao gesto mais sutil, enquanto em outras seu olhar faz com que todos a sua volta olhem para outro lugar. Você acha que quando controla a atenção daqueles em torno de si, todos tipos de oportunidade se apresentam a você e seus companheiros.

Esta Perícia permite ao personagem dirigir a atenção daqueles em torno dele. Ela é similar a Prestidigitação, exceto pela escala maior. Esta Perícia é mais usada por um Rom para chamar a atenção para si enquanto seus parceiros tiram vantagem da repentina desatenção do alvo a sua mercadoria. É também inestimável para aqueles que desejam deixar uma cena complicada sem atrair atenção para si. O número de dados da Diversão do personagem deveriam ser adicionados a qualquer teste de Manipulação feita envolvendo distrair outros.

- **Amador:** Olhe! É o Goodzila!
- **Praticante:** Pode se mover entre multidões

Bebidas

Você aprendeu, através da dura experiência como guardar suas bebidas alcoólicas. Você agora é capaz de beber uma grande quantidade de álcool sem que ele prejudique muito suas habilidades. Isso é útil em todo tipo de situação, desde pegar uma informação da gangue de motoqueiros local até embriagar seu mais novo amigo (e benfeitor) gaje por de baixo da mesa e então se insinuar sobre o dinheiro que certamente ele está esperando para emprestá-lo...

Os personagens com esta Perícia são capazes de beber grandes quantidades de álcool sem se embriagar. A pontuação de Bebidas do personagem é adicionada a todas as jogadas de Vigor que envolvam consumo de álcool.

- **Amador:** Você pode beber uma garrafa de vinho.
- **Praticante:** Freqüentador de bares.
- **Competente:** Campeão de boteco.
- **Especialista:** É de lei.

●●●●● **Mestre:** Pode embebedar um peixe.

Adivinhação

Quando olha na bola de cristal, fazendo a mesa levantar e girar seus olhos para trás de sua cabeça, você conhece seu material. Os gaje engolem tudo isso, ainda que não tenha nada a ver com magia verdadeira ou a Visão. Mas é uma boa forma de pegar informação e dinheiro dos crédulos, e qualquer um que caia nestes truques precisa aprender uma lição!

Esta perícia é simplesmente a habilidade de convencer os outros de que seu personagem sabe como fazer adivinhações, ler palmas de mãos, etc. Personagens com esta Perícia podem estabelecer um negócio de leitura de mãos e fazer algum dinheiro com ele. Adicionalmente, os personagens podem adicionar seus dados de Adivinhação a seus pontos de Manipulação quando tentam obter informação de algum de seus clientes.

- **Amador:** Você pode fazer seu caminho num baralho de tarô.
- **Praticante:** Você parece convincente murmurando na bola de cristal e tem o “estranho moreno e alto” na ponta da língua.
- **Competente:** Você é muito familiar com todos os mecanismos de adivinhação e como empregá-los.
- **Especialista:** Você é capaz de usar muitos mecanismos de adivinhação diferentes, e é prático em contar às pessoas o que elas querem ouvir.
- **Mestre:** Você pode convencer o Incrível Danny que você é quem sabe.

Narrar

Você é capaz de tecer uma teia de narrativa que pode manter seu público entretido por horas sem fim. Você passa muitas noites contando seus contos e sagas a outros de sua raça bem como aos gaje. Você é tido em alta estima por seus companheiros Rom por causa de sua língua sábia e raciocínio aguçado.

Personagens com esta habilidade são capazes de contar contos interessantes e divertidos. Esta Perícia é altamente prezada entre os Rom, e qualquer cigano que possa contar uma boa história certamente se encontrará cheio de comida quente, bebida gelada e um lugar confortável para dormir.

- **Amador:** Pode contar uma piada curta.
- **Praticante:** Sabe como chegar no desfecho.
- **Competente:** Convidado a muitas festas.
- **Especialista:** Pode manter um público acordado a noite toda.
- **Mestre:** Qualificado para narrar **Vampiro**.

O Talith

Você aprendeu como usar a arma Romany conhecida como talith. O talith é um lenço pesado, ou *diklo*, de cerca de 1,50m a 1,80m, com pesados ganchos e farpas em cada ponta. Você pode usar o talith para desarmar seus oponentes, ou pode atacá-los, cortando com os ganchos farpados. A vantagem de lidar com sua ocultabilidade faz dessa arma uma das formas favoritas de ataque.

Um personagem deve ser hábil em armas brancas para aprender esta forma especializada de combate. O talith é uma arma difícil de dominar. Exige boa coordenação e muita prática. Embora não cause tanto dano se comparado a uma arma de fogo, o talith é praticamente impossível de detectar como uma arma, e pode ser usado para cegar ou desarmar os oponentes. Quanto maior a Perícia do personagem com o talith, mais variadas as manobras especiais e os ataques dos quais o personagem é capaz.

- **Amador:** Pode cegar um oponente, dando a ele um modificador de +1.
- **Praticante:** Pode usar o talith como uma arma branca comum.
- **Competente:** Pode usar o talith para desarmar os oponentes. O oponente deve então fazer um teste de Força (dificuldade 6). Se a jogada do Rom tiver mais sucessos numa jogada de Destreza + Talith (dificuldade 6) do que seu adversário ele tem sucesso em desarmá-lo.
- **Especialista:** Pode usar o talith como uma segunda arma em armas brancas (dois ataques por ação). Contudo, todas as dificuldades são aumentadas em +1.
- **Mestre:** Pode emaranhar o oponente com o talith. O oponente deve fazer uma jogada de Destreza (dificuldade 6) para evitar o emaranhamento. Se o Rom tiver mais sucessos ele consegue emaranhar seu oponente, fazendo com que ele perca a próxima ação.

Novo Conhecimento Cultura Romany

Você é instruído na cultura de seu povo, os Rom. Você ouviu com cuidado a todos os velhos contos, e pode recontar a história e as lendas de seu povo.

Esta habilidade reflete o Conhecimento do personagem da posição que os ciganos têm no mundo, das Sementes do Conhecimento, e de seu papel como cartas selvagens na vindoura Convergência. Quanto maior a pontuação do personagem, maior seu Conhecimento de tais segredos.

- **Amador:** Você se sentou para ouvir algumas das histórias da vovó.



- **Praticante:** Você conhece a história mundana dos Rom.
- **Competente:** Ouviu das Sementes do Conhecimento e Daenna.
- **Especialista:** Conhece o verdadeiro poder do Sangue dos Rom.
- **Mestre:** Ouviu todos os contos e compreende o papel dos Rom na história.

Vantagens

Vantagens não têm níveis de prioridade dados como as Habilidades e Atributos. Ao invés disso, seu personagem recebe um certo número de pontos para distribuir dentro de cada categoria. Como os vampiros, os personagens ciganos podem distribuir pontos em seus Antecedentes e Virtudes. Em adição, os personagens ciganos têm uma terceira vantagem conhecida como Pureza do Sangue.

Antecedentes

Antecedentes são recursos especiais disponíveis ao personagem, representando coisas como poder temporal e conexões com outros Rom. Personagens humanos recebem 5 pontos para gastar em Antecedentes. As características de Antecedentes dadas aqui estão abertas a todos os personagens ciganos humanos. Como detalhado em qualquer um dos livros básicos do sistema Storyteller, certas características de Antecedentes estão apenas disponíveis para vampiros (Ravnos), lobisomens (Lupinos), ou magos (veja o capítulo três). Veja o livro apropriado para informações sobre estas características e mais detalhes de muitas das características listadas abaixo.

Aliados

Aliados são normalmente membros da família do personagem. Contudo, não é incomum aos ciganos de outras famílias serem contados como Aliados do personagem. Estes Aliados são pessoas que o personagem confia e com quem pode contar em tempos difíceis. Contudo, é raro que os Aliados se arrisquem para salvar o personagem, a menos que sejam parentes muito próximos.

Contatos

Os Contatos dos ciganos são normalmente membros do submundo de uma cidade. Muitas vezes são os únicos gaje com quem um cigano mantém laços. Os Contatos também podem ser membros influentes dos Rom, particularmente anciões e aqueles com poder mágico.

Fama

Para um personagem cigano, a Fama é uma faca de dois gumes. A Fama garante ao cigano respeito entre seus companheiros Rom, mas ele pode também ser conhecido por certos departamentos de polícia gaje e outras autoridades que os ciganos tentam evitar. A Fama também pode representar o papel do cigano como um artista. Muitos ciganos se tornaram famosos por sua habilidade em entreter os outros.

Recursos

Embora os ciganos não tendam a ter muitos Recursos, quando têm, seus fundos vêm de fontes fora da corrente principal da economia. Os ciganos normalmente não guardam muito dinheiro, preferindo gastá-lo livremente. De forma similar, os ciganos não tendem a valorizar posses como os gaje. Posses vêm e vão quando são necessárias.

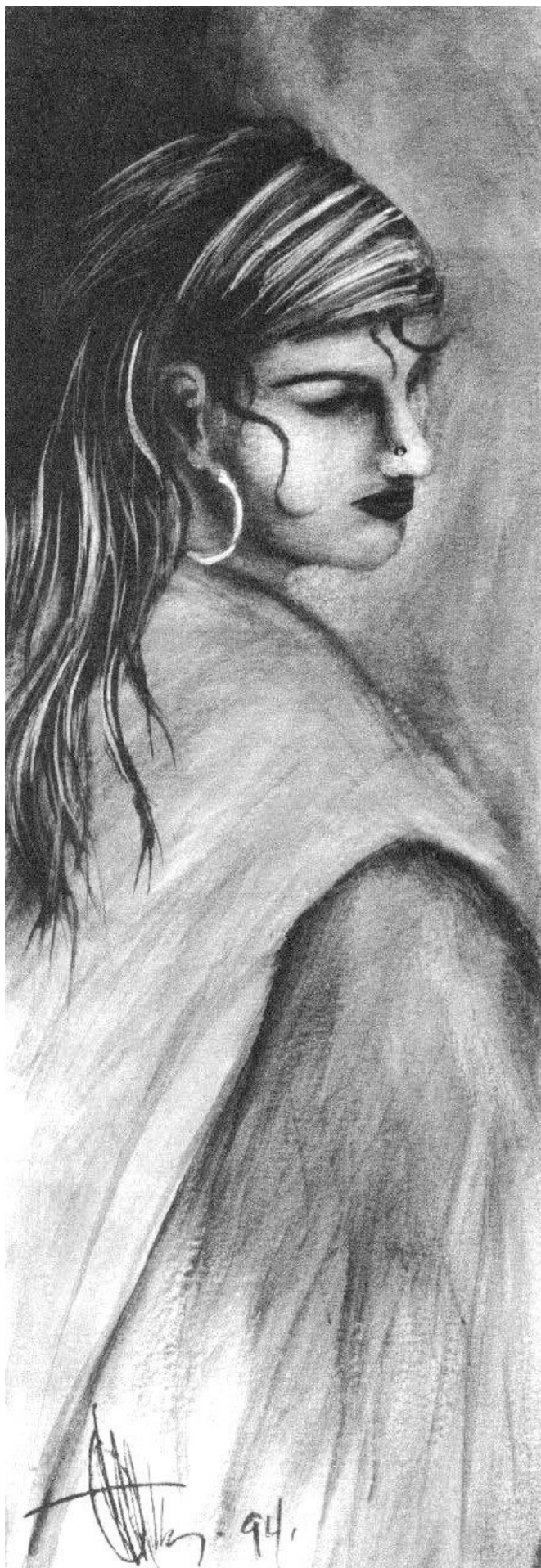
Novo Antecedente Talismãs

Você possui um ou mais talismãs mágicos, peças preciosas de draba criadas por drabarne habilidosos. Existe uma grande quantidade de draba disponível para os ciganos, e por sorte, você encontrou alguém que partiu com um dos valiosos itens, ou você encontrou um drabarne que criou um para você. Draba são muito valiosas para os Rom por causa de seus poderes variados e por que elas são apenas úteis para aqueles que possuem o Sangue. Quanto maior sua pontuação neste Antecedente, mais valiosa a draba que você possui. Você pode possuir um número de níveis de draba igual a sua pontuação neste Antecedente. Você pode possuir mais do que um pedaço de draba, dividindo sua pontuação entre os draba que possui. Draba são mais completamente explicados no capítulo quatro.

- Você possui talismãs que valem um nível de draba.
- Você possui talismãs que valem dois níveis de draba.
- Você possui talismãs que valem três níveis de draba.
- Você possui talismãs que valem quatro níveis de draba.
- Você possui talismãs que valem cinco níveis de draba.

Virtudes

Os ciganos humanos têm nove pontos para gastar em Virtudes (Coragem, Auto-Control e Consciência).



Personagens ciganos têm um número maior de pontos para gastar em Virtudes do que muitos mortais, devido à conexão inerente dos ciganos à força vital universal que flui em suas veias. Esta conexão é parte da herança genética que Daenna transmitiu a seus filhos.

Pureza do Sangue

Todos ciganos começam com um ponto de Pureza do Sangue. Pontos adicionais de Pureza do Sangue só podem ser adquiridos com o gasto de pontos de bônus. A Pureza do Sangue reflete a conexão que um cigano tem com o Sangue de Daenna que flui em suas veias. Embora seja mais provável que um cigano “puro” tenha uma pontuação alta de Pureza do Sangue, é completamente possível que mesmo um cigano com apenas um pai de linhagem cigana possa ter uma pontuação tão alta quanto. Isso é possível por que um cigano “marginal” pode ter uma conexão mais intensa à magia em seu Sangue do que um modesto cigano puro. Contudo, é raro que ciganos de menos do que um quarto de Sangue “puro” (que descendem de Daenna) tenham uma pontuação de Pureza do Sangue maior do que dois.

É o Sangue que faz os ciganos Rom. A Pureza do Sangue é valorada por todos ciganos; contudo seu efeito mais importante está nas habilidades mágicas e nas Afinidades do Sangue que dão a muitos dos Rom.

Mesmo os ciganos sem poderes mágicos valorizam altamente a Pureza do Sangue, pois seu número de dados

de Pureza do Sangue é adicionada a todos os testes quando se usam Afinidades do Sangue. Seu Sangue também concede o poder grupal dos Rom. Os ciganos às vezes são capazes de ajudar seus companheiros através da força de seu Sangue. Quanto mais poderoso o Sangue Rom de um indivíduo, mais ajuda ele é capaz de dar. (Veja o capítulo quatro para mais informações sobre o poder grupal.)

A Pureza do Sangue também limita o número de Afinidades do Sangue que um cigano pode alcançar. Um cigano só pode ter um número de Afinidades igual à pontuação de sua Pureza do Sangue. Se sua Pureza do Sangue aumentar com o tempo como resultado da afinação de sua conexão a sua herança, o cigano pode então aprender outra Afinidade do Sangue.

O único problema em ter um nível alto de Pureza do Sangue é que os gaje se sentem incomodados perto de um Rom realmente poderoso. Quanto mais forte os sinais do Sangue nas veias de um Rom, mais forte a aversão dos gaje. Tal aversão se manifesta numa variedade de respostas, desde evitação e hesitação em confiar no cigano, até ódio completo e até mesmo assassinato. A reação depende tanto das circunstâncias quanto dos indivíduos envolvidos.

- Você se qualifica como um verdadeiro membro dos Rom... um pouco. Sua primeira jogada Social envolvendo um gaje em particular é feita com uma dificuldade de +1. Você pode ter uma Afinidade do Sangue.
- Você provavelmente tem ao menos um parente Romani de Sangue puro, e está





ciente do poder que flui em suas veias. Você pode ter duas Afinidades do Sangue.

- O Sangue flui forte em suas veias. Suas primeiras interações sociais envolvendo os gaje são feitas com uma dificuldade de +2. A dificuldade de todas as jogadas Sociais Romani são reduzidas por 1. Você pode ter três Afinidades do Sangue.
- Você pode sentir o Sangue cantando em suas veias, e aprendeu como canalizar seu poder com grande facilidade. Você pode ter quatro Afinidades do Sangue.
- Você está tão sintonizado com as harmonias do Sangue quanto a própria Daenna. Todas as interações sociais que envolvam gaje são feitas com uma dificuldade de +3 e jogadas futuras são feitas com uma dificuldade +1. Todas as interações sociais com Romani recebem um bônus de -2 no nível de dificuldade (mínimo de 3). Você pode ter cinco Afinidades do Sangue.

Afinidades do Sangue

As habilidades abaixo só podem ser usadas pelos Rom, pois exigem a magia especial que flui dentro do Sangue cigano. Então embora um gaje possa aprender os passos de uma dança ou a letra de uma música, ele não

será capaz de reproduzir o efeito que um cigano pode. Apesar disso, os Rom não consideram tais poderes como magia verdadeira, os vendo como simples dons de seu Sangue. Quando usa estes talentos especiais, um cigano joga Pureza do Sangue + (pontuação do talento) para determinar o sucesso. Durante a criação do personagem os ciganos recebem 3 pontos para gastar em Afinidades do Sangue.

O custo em Pontos de Bônus destas habilidades é listado na tabela abaixo. Depois do processo inicial de criação do personagem, estas habilidades especiais só podem melhorar com experiência e a permissão do Narrador.

Dança das Facas

Você dominou a antiga arte Romani de lutar com a alma. Enquanto move seu corpo para o ritmo de seu Sangue, suas facas se tornam uma extensão de seu corpo, e também de seu Sangue. Quando executa a Dança, você se move a velocidades muito além de suas capacidades normais, e seu corpo e facas se combinam num redemoinho letal de movimento.

Esta habilidade combina a beleza da dança com a violência do combate. Os ciganos com esta habilidade usam o poder de seu Sangue para cair num estado de transe, no qual se tornam máquinas de combate extremamente eficientes. O dançarino pode ou usar suas facas e pés num combate corpo-a-corpo, ou ele pode

arremessar suas facas em um oponente distante. A pontuação do personagem nesta habilidade é igual ao número de ataques possíveis num turno, então um personagem com uma pontuação de três poderia atacar três vezes num turno. Isso também significa que um personagem com apenas um ponto na Dança das Facas ataca normalmente. O primeiro ponto representa apenas o aprendizado inicial dos movimentos. A real maestria vem com os níveis superiores.

Devido à extrema dificuldade da Dança das Facas, a pontuação do personagem nesta habilidade nunca pode ultrapassar sua Pureza do Sangue.

Instinto

Você sempre parece saber quando olhar sobre seu ombro e quando não pegar aquele atalho no beco escuro. Quando você tem um mau pressentimento sobre alguém, isso realmente significa algo, e você às vezes percebe coisas que não parecem importantes naquele momento, mas no final se tornam críticas.

Este talento é uma forma moderada do “sexto sentido”. Personagens com esta Afinidade adicionam sua pontuação de Instinto a quaisquer testes referentes à segurança pessoal do personagem. O Narrador pode até jogar os dados de Instinto do personagem em situações onde um grande perigo existe mas o personagem não tem nenhuma forma normal de detectar isso. Em tais casos Instinto + Percepção deveriam ser jogados (dificuldade 8). Se o teste tiver sucesso, o personagem deve ter um mau pressentimento sobre a situação. Isto varia desde um sentimento “engraçado” sobre uma pessoa que deixa o personagem levar o seu dinheiro a não querer dar partida num carro que está para explodir.

Se o resultado é uma falha crítica, o Narrador deveria dar ao personagem alguma informação enganosa. (Falhas críticas funcionam muito melhor quando o Narrador faz a jogada de Instinto.) Por exemplo, se o personagem está decidindo para qual beco correr para evitar o bando de assassinos furiosos que ele fraudou, teria um mau pressentimento sobre o beco que leva para uma fuga aberta. Ops.

Esta Afinidade só funciona com respeito ao próprio personagem e não é adicionada a jogadas onde o personagem não está em qualquer perigo pessoal.

- **Amador:** Você geralmente carrega um guarda-chuva consigo quando chove.
- **Praticante:** Você nunca é pego desprevenido numa briga.
- **Competente:** Bom material de detetive particular.
- **Especialista:** Você nunca atende o telefone quando o cobrador liga.
- **Mestre:** Predadores da selva poderiam aprender com você.

Sorte

Desde pequeno você foi capaz de cair fora das situações mais duras. Parece que sempre que você realmente precisa, os dados rolam a seu favor, o cara olha para o outro lado, ou ela acredita na sua desculpa do pneu furado.

Este talento permite que o personagem adicione um ou dois dados extras à parada de dados quando acha que as coisas estão realmente más. Contudo, cada dado de Sorte só pode ser usado uma vez por história. Então, se o personagem tem três pontos de Sorte ele pode usar um ponto (dado) mais cedo para vencer uma aposta, mas então só lhe restam dois dados de Sorte para usar quando for confrontado por três seguranças furiosos no clube.

- **Amador:** Você encontra moedas na calçada.
- **Praticante:** Você sempre encontra uma vaga no estacionamento.
- **Competente:** Você teria sido chutado do Titanic *antes* dele partir.
- **Especialista:** Você foi expulso de muitos cassinos.
- **Mestre:** Comparado a você, James Bond é um cara sem sorte.

Magia

Existem quatro tipos diferentes de habilidades mágicas peculiares aos Rom. Cada uma delas é uma habilidade única, embora alguns magos poderosos tenham mais de um dom a sua disposição. Nenhum cigano pode adquirir qualquer habilidade mágica a uma pontuação maior do que aquela que sua Pureza do Sangue marca. A magia dos Rom é explorada em detalhes no capítulo quatro, mas os quatro tipos de magia são descritas brevemente aqui.

Mau-Olhado: Esta habilidade permite ao cigano colocar ou remover maldições sobre vítimas de sua escolha.

A Visão: Os gitanos com a Visão podem receber percepções do passado recente e possibilidades do futuro.

Mediunidade: A habilidade de contatar o mundo dos espíritos.

Draba: A habilidade de criar aparelhos mágicos tais como encantos, poções e amuletos.

Verdade dos Rom

Você é uma pessoa extremamente sincera. Você sempre fala a verdade não importa com quem esteja falando – mesmo quando fala com um gaje. Você parece ser capaz de convencer a si mesmo da verdade *verdadeira* de qualquer situação, indiferentemente daquela que parece “fato” que os outros falam.

Esta habilidade permite que um Rom minta de forma convincente. Em outras palavras, o personagem é

um mentiroso tão bom que mesmo ele acredita em si (enquanto falar a “verdade”). Isso não significa que o personagem não percebe o que realmente aconteceu, mas apenas que ele empurra a informação para tão longe de sua mente que, quando necessário, mesmo ele não lembra dela. Isto permite que o personagem bata qualquer tipo de detector de mentiras, Talento Empatia, ou policial astuto. Sempre que o personagem tentar mentir, cada ponto deste talento subtrai um sucesso da jogada de Percepção do alvo. Então se o personagem tem dois pontos em Verdade dos Rom, alguém que use um detector de mentiras precisaria ao menos de três sucessos para detectar qualquer engano.

- **Amador:** Pode lidar com situações simples de sim/não.
- **Praticante:** Pode se passar por doente com convicção.
- **Competente:** Pode passar pelo interrogatório do DPLA.
- **Especialista:** Capaz de passar por um detector de mentiras com cores flutuantes.
- **Mestre:** Até a Mamãe acredita que o cachorro comeu seu dever de casa.

Zapaderin

Você aprendeu os movimentos rítmicos, padrões intrincados e gestos fluidos da dança mesmerizante conhecida como Zapaderin. Quando você executa esta dança, todos aqueles que não são do Sangue em pouco tempo caem sob o encanto de sua graça, o transe do ritmo. Esta dança mesmerizante exige prática constante e disciplina, que você tem em grande medida.

Um personagem com esta habilidade é capaz de fazer com que qualquer um que não seja do Sangue Romani fique mesmerizado. Diferente do hipnotismo, esta habilidade não exige um alvo disposto. Contudo, os observadores não são completamente passivos. Se um personagem pode executar sua dança por no mínimo 10 minutos, ele faz com que qualquer um que esteja assistindo caia num estado no qual eles se tornam muito mais complacentes e predispostos a sugestões. A Força de

Vontade efetiva daqueles que assistem a dança cai em um ponto para cada sucesso que o personagem consiga num teste de Aparência + Zapaderin (dificuldade 6). Este efeito dura por tanto tempo quanto dure a dança do personagem.

- **Amador:** Pode executar a dança com quaisquer erros descarados.
- **Praticante:** As pessoas amam assistir seus movimentos.
- **Competente:** Você deixa as dançarinas do ventre invejosas.
- **Especialista:** Quando você dança todos os olhos estão em você.
- **Mestre:** Salomé, morra de inveja!

Últimos Toques

É o momento para gastar seus pontos de bônus. Personagens humanos têm 21 pontos de bônus para gastar. O custo por ponto para aumentar as várias Características é listado abaixo.

Atributos: 5

Pureza do Sangue: 4

Elementos: 7

Afinidades do Sangue: 3

Habilidades: 2

Virtudes: 2

Força de Vontade: 1

Humanidade: 1

Antecedentes: 1

Isto cobre as estatísticas básicas de seu personagem. Claro, um monte de números numa folha de papel ainda está muito distante de um personagem de carne e osso. Uma vez que os ossos nus do personagem estão no papel, o jogador deve pensar sobre a personalidade do personagem, suas metas, necessidades, e interesses. É uma boa idéia Narrador e jogador se unirem e tomarem algumas decisões sobre quais eventos moldaram o personagem, antes que a crônica comece.



Capítulo Quatro: A Magia

*Não sabe que tempo foi, as luzes estavam baixas
Me apoiei em meu rádio
Um gato estava debaixo de um rock'n'roll cheio de alma, ele disse
Então o som alto parecia baixar
Voltou como uma voz baixa numa onda de fase
Que não era o DJ que era a nebulosa conversa cósmica
— David Bowie, “Starman”*

A Magia Entre Os Rom

Mesmo que muitos ciganos não sejam presenteados com a Visão ou outras habilidades esotéricas, a magia é uma parte reconhecida da vida de qualquer cigano. Há muito tempo se sabe que muitos ciganos possuem a habilidade de ter rápidas visões do passado e do futuro, ou de dar a um inimigo má sorte com apenas um olhar. Alguns ciganos podem falar com a morte enquanto outros podem lançar feitiços. Certos clãs mantêm suas habilidades próprias e especializadas, enquanto outros rejeitaram (ou perderam) o potencial possuído por muitos de sua raça.

Claro que isso não significa que seu Joe médio que para na loja de adivinhação local para falar com sua falecida tia, ou mergulha na tenda de Madame Eva na festa cigana para que ela leia sua mão, será o beneficiário da verdadeira magia cigana. Mesmo se seu consultor cigano escolhido tenha um dom verdadeiro, ele não é obrigado a usá-lo para ajudar um mero gaje. Claro que

ele poderia, mas não espere por isso.

Os jovens ciganos normalmente descobrem seus talentos no início da vida. Quando percebem que desenvolveram talentos psíquicos e mentais, os pais da criança inevitavelmente estarão atentos para quaisquer sinais de talento mágico potencial em seu rebento. Os Phuri Dae vão mais longe ao fazer testes elaborados para cada filho, e se envolvem em inúmeros jogos que pretendem trazer o talento latente à superfície. Não importa como ou quando o talento é descoberto, uma criança tão dotada normalmente será instruída a usar esse talento para o próprio benefício, de sua família e de todos os Romani.

A magia específica aos Romani pode ser agrupada em quatro habilidades ou talentos distintos. Enquanto alguns ciganos possuem mais de uma destas habilidades, a maioria dos ciganos talentosos possui (ou ao menos se foca em) apenas um talento particular.

Alguns ciganos também têm outras habilidades físicas, tais como telecinese (a habilidade de mover

objetos por meio do pensamento) ou a habilidade da viagem astral. Embora estes sejam verdadeiros talentos e aqueles ciganos que os possuam sejam encorajados a desenvolver suas habilidades psíquicas, estas habilidades não são específicas aos ciganos e não são concedidas pelo Sangue. Uma vez que estas habilidades não são concedidas pelo Sangue elas não podem ser “impulsionadas” por uma reunião de ciganos.

Apenas personagens humanos podem ter estas habilidades, conhecidas como Numina. Mais informações sobre habilidades físicas e outras Numina podem ser encontradas em **Os Caçadores Caçados** e **O Manual do Jogador de Vampiro Segunda Edição**.

Shilmulo Ravnos e o Sangue

Embora muitos ciganos Ravnos sejam humanos, uma pequena porcentagem destes ciganos receberam o Abraço eterno, ou *tumnimos*. Tais ciganos se tornam vampiros. Para aqueles Ravnos tão mudados, o processo de se tornar shilmulo afasta o cigano daquilo que realmente faz dele um cigano: o Sangue. Isto tem efeitos físicos e psicológicos profundos num cigano que possui habilidades mágicas ou quaisquer Afinidades do Sangue.

Com a drenagem do Sangue, o cigano perde para sempre suas habilidades Sangüíneas, mesmo que ganhe a imortalidade. A mudança de humano para vampiro significa perda devastadora para alguém tão afetado, mas para aqueles com o poder, a perda de sentidos mágicos é especialmente difícil. Não é possível ser um vampiro e manter qualquer uma das Afinidades do Sangue ou quaisquer habilidades mágicas humanas (incluindo Numina). Tudo é perdido com a mudança.

Contudo, um cigano shilmulo retém o conhecimento de como utilizar tais habilidades. Como explicado no **Manual do Jogador de Vampiro**, quando um vampiro bebe de um mortal com habilidades psíquicas, ele é incapaz de controlar a habilidade bem como manter o sangue “psíquico” em seu corpo vampírico. Por exemplo, se um vampiro suga um telecinético, ele pode perceber os objetos flutuando incontrolavelmente em torno dele nos momentos mais inconvenientes. O mesmo vale para qualquer vampiro que beba de um cigano com a Visão ou qualquer outra habilidade: o talento pode se manifestar de forma descontrolada enquanto a vitae está no corpo do vampiro.

A única exceção a esta incapacidade de controlar um psíquico ou talento do Sangue é um Ravnos que já tenha tido aquela habilidade em particular. Um Ravnos que, enquanto mortal, possuiu, digamos, a Visão, pode uma vez mais fazer uso da Visão enquanto o Sangue do vidente flui em suas veias. Muitos Ravnos que descobrem esta peculiaridade do Sangue viajam

Paradoxo e os Rom

Embora os ciganos sejam considerados seres Despertos, a vasta maioria dos Rom não sofre efeitos do Paradoxo. Embora os ciganos tenham visões de realidade extraordinariamente flexíveis se comparados a muitas pessoas, eles ainda crêem que o universo funciona sob uma série de leis fixas que não podem alterar (evitar, sim, alterar, não). Sua magia opera sob leis fixas, e é considerada “magia limitada” pelos magos verdadeiros.

Existem, contudo, alguns ciganos que têm tanto o poder de seu Sangue Romani quanto o poder de um Avatar Desperto disponíveis. Tais Rom são poucos em número, mas estão entre os mais inatos de todos os magos. Estes magos podem manipular a realidade com muito mais liberdade do que seus irmãos; contudo, eles também estão sujeitos aos efeitos do Paradoxo. Qualquer mago cigano plenamente Desperto está sujeito aos efeitos do Paradoxo mesmo quando usam estas habilidades, embora toda magia cigana tradicional seja considerada magia coincidente. Seus Avatares são despertos, e assim eles estão sempre vulneráveis à possibilidade de adquirir Paradoxo. É o preço que eles pagam por suas habilidades amplamente aumentadas.

Jogadores que queiram criar ciganos que também são magos plenos devem consultar **Mago: A Ascensão** e **O Braço Direito da Ascensão** para mais informações sobre criar personagens magos.

próximos aos seus parentes humanos, como faziam enquanto vivos, para ter um suprimento fresco de Sangue Romani disponível. Enquanto algumas famílias Ravnos aceitam o shilmulo em sua kumpania, muitos ciganos farão de tudo ao seu alcance para evitar se tornarem parte do Rebanho cigano especial de um vampiro Ravnos.

Alguns shilmulo Ravnos aparentemente acham o Sangue Romani muito suculento e viciante para resistir. Existem contos de vampiros Ravnos que, tendo descoberto esta artimanha do Sangue, se tornam caçadores de seu próprio povo, procurando e até matando seus companheiros Rom para sentir o eco de seu poder Romani perdido e a herança fluindo através de suas veias. Claro, ao violar sua família assim, o vampiro se afasta da irmandade de seu passado. Ele é deixado só com o importuno eco de seu antigo eu; a lembrança zombeteira de sua antiga humanidade.

Na prática, um vampiro Ravnos pode usar qualquer uma de suas antigas habilidades do Sangue apenas enquanto o Sangue cigano permanece em seu corpo. Custa um Ponto de Sangue ativar um poder nascente. Uma vez ativada, a habilidade está disponível para o personagem pela duração da cena em questão. Pontos de Sangue bebidos de um Romani são, claro, também

usados normalmente pelo vampiro. O personagem não pode “estocar” os Pontos de Sangue cigano para usar na ativação de suas antigas habilidades. Os Pontos de Sangue são sempre usados na ordem em que são obtidos.

Grupos de Poder

O Sangue dos ciganos torna os Rom diferentes dos outros humanos que vagam pela terra. Os Rom são tão conscientes desta distinção que eles não falam de Sangue a menos que estejam entre companheiros Rom e o assunto seja importante. O Sangue de Daenna e o poder do Fruto da Árvore do Conhecimento cantam dentro de cada Rom em um nível maior ou menor, mas estão sempre lá. Muitos ciganos mais velhos dizem ser capazes de identificar um companheiro Rom há meio quilômetro de distância ou mais, simplesmente observando o jeito que ele caminha.

O Sangue canta não apenas aos indivíduos Rom, mas a todos os outros de sua espécie. Esta conexão é fortalecida quando os ciganos se reúnem, até o ar em torno de uma grande reunião de Rom crepita e zumba de energia. Pode ser esta aura que deixa os gaje tão alertas dos ciganos, especialmente aqueles com poder verdadeiro.

Há muito tempo atrás, os Rom descobriram que as energia mágicas de seu Sangue podiam ser combinadas e

canalizadas numa ferramenta de maior poder quando focada através de um único Rom. Se diz que o primeiro grupo de Rom a fazer isso foi perseguido no interior da Turquia por um grupo de turcos propensos a destruição dos ciganos em geral, e a destruição destes ciganos em particular. Mais e mais a kumpania fugiu, até seus membros alcançarem o Monte Ararat. Exaustos e feridos, seu rastro marcado pelas pegadas do Sangue, os cinco ciganos tropeçaram numa pequena caverna, muito cansados para ir adiante. Atrás e abaixo deles, o som de vozes e clangores anunciavam seu destino próximo.

Então foi que Kordin, um cigano hábil na Dança das Facas, disse aos outros de sua kumpania que ele tentaria dançar, embora todos os músculos de seu corpo gritassem de dor e ele tivesse apenas sua adaga de refeições com a qual lutar. Ficando de pé, os quatro membros restantes da kumpania de Kordin se reuniram em torno dele e sussurraram palavras de encorajamento. Enquanto Kordin se preparava para deixar a caverna, Zerba, a mais velha do grupo e amante de Kordin, agarrou sua adaga pela lâmina, cobrindo-a com seu próprio Sangue. Fazendo isso, Zerba disse a Kordin para carregar a força de seu Sangue como o seu próprio no combate. Cada um dos membros da kumpania restantes seguiu Zerba, ensangüentando a lâmina e jurando sua força. Kordin também se juntou neste voto de Sangue, jurando sua aliança a sua kumpania. Quando o fez, Kordin podia sentir a forte mistura de poder e gozo feroz se erguer dentro dele. Deixando a caverna e sua



kumpania, Kordin esperou pelos turcos.

Daquela batalha entre um cigano e 20 turcos, nenhum dos turcos retornou. Nunca antes a Dança das Facas foi executada com tamanha perícia mortal e graça. Kordin sempre disse que não conseguia lembrar nada da batalha, salvo sua própria voz cantando “O Porco Gordo e Dois Tonéis de Vinho”, uma canção alegre Romani.

Assim, se diz, a habilidade do Sangue aumentou através do uso dos Focos do Sangue que foram descobertos.

Focos do Sangue

Os ciganos são capazes de temporariamente aumentar as capacidades de qualquer Afinidade do Sangue em um de seus membros. Para fazer isso, os ciganos devem cada um derramar seu próprio Sangue em algum objeto que o Rom focado carregará enquanto usar sua Afinidade agora-acrescentada. Quem for o foco do voto de Sangue deve ser o último cigano a adicionar seu Sangue ao objeto. Tais objetos são tipicamente facas, agulhas ou outros instrumentos perfurantes; mas os juramentos de Sangue também têm sido feitos em objetos desde a camiseta rasgada do cigano a um mouse de computador.

Em termos de jogo, cada participante Rom deve gastar um ponto de Força de Vontade enquanto adiciona ao menos umas gotas de seu próprio Sangue para se unir no juramento de Sangue. Uma vez que todos participantes Rom tenham adicionado seu Sangue (e Força de Vontade) ao objeto, o cigano usando o poder combinado deve adicionar seu próprio Sangue e Força de Vontade ao Foco. O Foco do Sangue adiciona ao poder de qualquer Afinidade do Sangue, seja ele Zapaderin ou o Mau-Olhado.

Na prática, o Foco do Sangue ajudará o cigano com qualquer Afinidade do Sangue pela duração de uma cena. A quantidade de ajuda que o Foco fornece depende do número combinado de pontos de Pureza do Sangue dos ciganos participantes. Para cada três pontos de Pureza do Sangue possuídos pelos ciganos participantes, o cigano que usa o Foco ganha um sucesso automático para aquela cena. O cigano com o Foco pode usar esses sucessos automáticos toda vez que usar a Afinidade do Sangue escolhida pela duração da cena. Ele pode escolher quantos dos sucessos automáticos ele usará em qualquer teste; contudo, da mesma forma que acontece quando usa Força de Vontade, ele deve declarar o número de sucessos usados antes da jogada.

Dependendo dos pontos de Pureza do Sangue direcionados no Foco, o poder aumentado de uma Afinidade pode ser realmente incrível. Contudo, tais Focos devem ser usados antes que o Sangue no Foco seque. Em condições normais isto significa que o cigano deve começar a usar sua Afinidade do Sangue dentro de 15 minutos depois da criação do Foco.

Por exemplo, digamos que uma kumpania de cinco

jovens ciganos está presa dentro de um clube punk em chamas, graças a uma gangue de incendiários neo-nazistas. Os membros da kumpania rapidamente percebem que eles estão em grandes apuros, pois estão no oitavo andar e as escadas já estão em chamas. Conferindo rapidamente, o grupo decide que sua melhor escolha é criar um Foco do Sangue centrado em Day Spinner, um cigano com a Afinidade de Instinto, na esperança que com o poder adicionado de seu Sangue combinado, ele possa espiar algum caminho para sair de sua armadilha mortal.

Passando em torno do canivete de Day Spinner, os Rom rapidamente adicionam seu Sangue (e Força de Vontade) à lâmina. A queda da Pureza do Sangue é a seguinte: Julia tem 3 pontos de Pureza do Sangue, Jordon tem 1, Indigo tem 4, Garoto Risonho tem 3, e Day Spinner tem 2. Somando estes números ($3+1+4+3+3 = 14$), os ciganos acham que podem dar a Day Spinner cinco sucessos automáticos em suas jogadas de Instinto.

Uma vez que o Foco do Sangue tenha sido preparado, Day Spinner entra em ação, procurando as cercanias pelo melhor caminho para fora. O jogador de Day Spinner declara que ele está jogando três sucessos neste teste. Ele então faz uma jogada de Instinto (Instinto + Percepção) contra uma dificuldade de 7, obtendo apenas um sucesso. Para a sorte de Day Spinner e sua kumpania, o jogador de Day Spinner adicionou três sucessos, para um total de quatro sucessos. O Narrador decide que isso é o suficiente para que Day Spinner perceba o velho aparador escondido atrás de uma parte do forro meio caído, do tempo quando o prédio era um hotel. O Narrador diz ao jogador de Day Spinner que o aparador está intocado pelo fogo, mas que poderia ser um caminho muito longo.

Fazendo outro teste de Instinto, o jogador declara que está jogando os dois sucessos restantes na jogada. Day Spinner consegue dois sucessos + seus dois sucessos automáticos, para um total de quatro sucessos. O Narrador diz a Day Spinner que ele sente que o aparador é o caminho a seguir. Agora. Entrando todos de uma vez, os personagens conseguem chegar no chão e sair em uma das janelas sem serem chamuscados. Claro que ainda existem aqueles psico-nazistas para lidar...

Em teoria, não existem limites para o número de ciganos que podem adicionar o apoio de seu Sangue ao Foco do Sangue. Este fato pode ser um dos motivos pelos quais os ciganos têm sido tão perseguidos. É provável que ao menos alguns dos mais esclarecidos magos e vampiros anciões, em particular os anciões da tradição Verbena e do clã Ravnos, saibam desta peculiaridade aditiva do Sangue cigano. Tais indivíduos também são certos em reconhecer o incrível poder que um grupo grande de ciganos puros pode focar por meio de um de seus membros, e desejaria tomar passo para neutralizar tal ameaça potencial.

Como uma nota paralela, é improvável que qualquer um dos Tremere ainda reconheçam o poder da vitae



Pontos de Pureza do Sangue	Sucessos Automáticos
1-3	1
4-6	2
7-9	3
10-12	4
13-15	5

cigana, pois não existe evidência de qualquer perseguição por este grupo de shilmulo. Dada sua propensão à magia do sangue, eles certamente tentariam controlar os ciganos e colocar os Rom em seus Rebanhos.

A Visão

*Estou ouvindo certo e errado tão claramente
Deve ser algo mais do que isso
É apenas a incerteza
Que estamos nus e vivos*

– Peter Gabriel, “That Voice Again”

Quando os gaje pensam num cigano, eles

freqüentemente imaginam uma mulher velha enrugada num manto, cacarejando em palmas de mãos e murmurando profecias vagas ainda que ominiosas. Ou eles imaginam uma jovem mulher voluptuosa com cabelo negro e saias coloridas olhando numa bola de cristal e falando de estranhos altos, morenos e formosos que em breve baterão na porta da cliente. É verdade que os ciganos muitas vezes adotam estes papéis estereotípicos quando tentam ganhar tanto dinheiro quanto possam de seu alvo. Contudo, quando um cigano com o verdadeiro dom da Visão usa sua habilidade, os resultados podem ser realmente poderosos – e às vezes perturbadores.

Um cigano com a Visão não tem controle total sobre todos os aspectos desta habilidade. Ele nem sempre é capaz de parar a linha do tempo na qual funcionamos para obter percepções tanto do futuro quanto do passado. Concentração disciplinada e relaxamento são imperativos para o uso com sucesso desta Afinidade. Quando tenta usar a Visão, um cigano normalmente favorece um ou dois métodos particulares de adivinhação (ou *dukkerin*). Alguns dos métodos mais comuns de adivinhação são listados abaixo. Um cigano com a Visão valoriza muito qualquer uma e todas suas ferramentas de adivinhação, sejam elas baralhos de tarô, dados, cristais, etc. Normalmente, um cigano de Visão carregará suas ferramentas envoltas em seda, e não permitirá que ninguém toque nelas com medo de que o



contato as deixará de algum modo *marhime* (impuras) e conseqüentemente menos propensas a conceder visões verdadeiras.

Para personagens com a Visão, os jogadores devem escolher ou um dos maiores métodos de Ver ou dois dos menores métodos de adivinhação, ou fazer outra combinação que favoreça seu personagem. Se um personagem é forçado a usar um método *dukkerin* no qual não é treinado, ou não tem seus dados favoritos, cartas de tarô, etc., disponíveis, o nível de dificuldade de qualquer tentativa ao usar sua Visão para olhar no passado ou no futuro aumentam em 2.

Quando um personagem tenta usar a Visão durante uma história, o Narrador deve perguntar ao jogador qual informação o personagem está buscando. Isto pode variar desde uma leitura geral sobre a saúde de um indivíduo às ramificações específicas de alguma ação. O nível de dificuldade básico quando se usa a Visão é 8. Um personagem que tenta determinar se um edifício em particular estará vazio nas próximas horas pode exigir um teste contra uma dificuldade 8. Digamos que as pessoas estão indo para o edifício. Se o personagem então tenta determinar quem exatamente estará no edifício, a dificuldade aumentaria para 9 ou 10.

A clareza da Visão varia com o número de sucessos que o personagem obtém. Para cada sucesso que o personagem consegue, ele recebe uma imagem ou impressão específica. Por exemplo, se Katarina, uma Phuri Dae com a Visão, consegue três sucessos enquanto tenta alcançar o passado para determinar quem assassinou seu amigo, ela receberá três partes da informação. Neste caso o Narrador diz à jogadora de Katarina que ela sente uma definida presença masculina, e que ela está certa que seu amigo conhecia seu assassino. Finalmente, o Narrador informa à jogadora que Katarina também tem uma impressão distinta do rosto do homem, e que ela será capaz de reconhecê-lo se o ver. Se Katarina tivesse apenas dois sucessos, ela poderia não ter recebido esta imagem final.

Quando fornecer informação através da Visão, esteja certo de que a informação será útil, mas lembre-se que tal informação tende a ser cifrada ao natural. Isso é especialmente verdade para informações dadas sobre o futuro. As informações deveriam também ser vagas e gerais, mas crescentemente específicas e úteis quanto maior o número de sucessos.

Um personagem só pode tentar aprender informação sobre uma pessoa, coisa ou evento específico uma vez, a despeito de quantos sucessos (ou falta deles) ele tiver na tentativa. Ele ainda não será capaz de obter qualquer informação adicional sobre o mesmo sujeito a menos que ele realmente descubra novos dados sobre o sujeito, assim dando a ele um novo foco.

A quantidade de tempo que o personagem pode tentar olhar no passado ou no futuro é determinada por seu nível de habilidade. Quanto maior a habilidade do vidente, mais além sua mente pode alcançar nas tramas do tempo.

Todo uso da Visão custa um ponto de Força de Vontade.

- **Amador:** O personagem pode ver 1 mês no passado e 2 semanas no futuro.
- **Praticante:** O personagem pode ver 1 ano no passado e 6 meses no futuro.
- **Competente:** O personagem pode ver 10 anos no passado e 5 anos no futuro.
- **Especialista:** O personagem pode ver 100 anos no passado e 50 anos no futuro.
- **Mestre:** O personagem pode ver qualquer ponto no passado ou no futuro, embora a dificuldade para qualquer coisa além de 100 anos no passado e 50 anos no futuro seja 10.

Augúrios Maiores

Os métodos de adivinhação listados abaixo são aqueles mais comuns para os ciganos. Eles também são os mais poderosos. Se isto é devido à natureza dos métodos em si ou pelo fato que eles são há muito praticados pelos Rom não está claro. Nenhum deste métodos é mais efetivo do que outros; é igualmente fácil discernir respostas relativas a qualquer assunto quando se utiliza um destes métodos de leitura. Justamente por isso, nenhum dos maiores augúrios está especialmente sintonizado a um tipo particular de leitura, como estão os augúrios menores. Cada um dos augúrios maiores tem suas próprias peculiaridades de forma, mas todos têm essencialmente a mesma função.

O jogador pode escolher um ou destes métodos de leitura ou dois dos augúrios menores.

Contemplar Cristais: Quando usa este método para superar os limites do tempo e ver o passado ou o futuro, o cigano fita uma bola de cristal, um espelho ou até mesmo uma bacia negra cheia d'água. Luzes escuras são preferidas – idealmente uma vela colocada de modo que não reflita na superfície do cristal ou da água. O cigano então relaxa e olha intensamente no cristal ou na água até a visão se mostrar a ele. Se o cigano está tentando descobrir informações específicas, isso permitirá que o assunto em questão “flutue” constantemente na superfície de sua mente.

Cartas de Tarô: Existem muitas versões diferentes de baralhos de tarô. Muitos ciganos têm uma versão particular favorita. De fato, muitos usuários do tarô criam seus próprios baralhos. Diferente das cartas de jogar, os vários símbolos e figuras em cada carta de tarô podem ser tão significantes quanto os números e nomes das cartas em si. Quando as cartas são viradas para cima na mesa elas podem ter muitas interpretações diferentes. É a Visão do cigano que pesquisa os significados específicos aplicáveis à leitura em particular. Seus olhos serão atraídos a certas partes das imagens, a certas interpretações dos numerais, e àquelas que fornecem percepções do problema ou questão focada.

Folhas de Chá: Quando lê as folhas de chá, o cigano normalmente usa um conjunto de chá específico e

As Linhas do Tempo

Para os videntes Romani, o tempo não é um conceito linear. Tal concepção de realidade limitada só faz os Rom rirem. Eles argumentam que os pobres cientistas gaje, que resmungam e se irritam com seus tubos de ensaio e telescópios e tripas de sapos, lançando números e tabelas e fórmulas sobre os mistérios do mundo, estão de forma pueril tentando manter sua própria criação de realidade simplificada intacta. A realidade dos cientistas é linear e simples, e eles gritam e cavucam com alegria quando um de seus nobres colegas míopes traça outra fórmula que une o mundo e o mantém no lugar.

Mas o mundo está se torcendo, uma fatia viva de caos brilhante, e não será contido para sempre, não importa quantas cordas de lógica os cientistas lacerem em volta dele. Não. Esta ventosa que está se retorcendo faz com que seus DNA, RNA, e satélites pareçam um monte de baboseiras. Os Rom só esperam que os cientistas tenham alguns ursinhos de pelúcia entre seus tubos de ensaio, pois precisarão deles quando finalmente perceberem que a vida ainda é uma sopa primordial, e a atual cultura humana é apenas uma bolha particularmente grande que um dia, mais cedo ou mais tarde, irá estourar. Agora, o tempo não marcha como um soldadinho, nunca voltando para trás, nunca olhando para o lado. Não senhor. O tempo é o mágico das fugas definitivo com um corpo de contorcionista.

Para fazer um grande favor aos tipos travados, os Rom explicam o tempo como um milhão de milhões de bilhões de linhas se entrelaçando e se separando. Mas desculpe pessoal, não existem quaisquer Norns, nenhuma irmã tecendo e mantendo as linhas do tempo. Nós todos, cada um de nós, chega na desordem e se retorce e se transforma e arranca e corta as linhas (ou se somos cientistas passamos a ferro como uma lavadora em velocidade máxima) e nos movemos pelo tempo numa taxa mais ou menos constante. Mas qualquer um que perceba como o tempo pode voar como um pássaro ou rastejar como uma tartaruga sabe que o tempo não é imutável – não importa quanto os relógios funcionem.

Apenas mais um pensamento e não mais precisaremos desses patetas lineares: os videntes dão um passo além do resto de nós mortais. Estes Rom não apenas podem brincar com as linhas; os videntes podem dar laçadas, nós e pontos em cruz nestas linhas, e assim eles podem se sintonizar em outros pontos no relógio de sol e checar o que acontece lá. Eles podem não ter certeza do que está acontecendo, mas ao menos mantêm um olho vivo sobre os procedimentos.

Mas tenha em mente que embora uns poucos e seletos ciganos possam cobiçar as linhas do tempo, alguns gatos celestiais podem querer brincar com o novelo do tempo, e quando isso acontece, quem sabe o que o futuro guarda?



preferido. Ele prepara um pouco de infusão amarga conhecida como *meski* e a pessoa que está precisando da Visão bebe o chá. Quando o chá foi totalmente consumido, o sábio toma a xícara e olha dentro dela. As folhas do chá formam um padrão contra o fundo da xícara. Olhando por muito tempo e intensamente a xícara, tanto o vidente quanto o cliente (ou apenas o vidente se ele está lendo suas próprias folhas) se concentram na questão ou problema em foco. Lentamente o cigano reconhece imagens formadas pelas folhas, e ele então permite que sua Visão interprete o significado destes símbolos para ele.

Augúrios Menores

Os augúrios maiores compreendem os estilos mais populares e flexíveis de adivinhação entre os ciganos. Contudo, existem muitos outros métodos disponíveis. Alguns são antigos, enquanto outros só foram aparecer recentemente. Cada um dos augúrios menores se especializa num certo tipo de conhecimento, e é mais fácil para os videntes seguirem as linhas do tempo por este caminho. Os personagens ganham um modificador de dificuldade de -2 quando procuram por conhecimentos que caem dentro da área de especialidade de seus augúrios menores. Por exemplo, um vidente cigano usando ofuscar (especialidade: conhecimento da morte) que tenta procurar no passado um assassino recebe um modificador de dificuldade de -2 para sua tentativa.

Embora seja possível tentar ganhar qualquer tipo de conhecimento com um augúrio menor, as chances de aprender qualquer coisa sobre outras áreas do conhecimento são limitadas. Os personagens recebem um modificador de +2 ao nível de dificuldade de qualquer outro tipo de conhecimento. No exemplo acima, o vidente que usa o augúrio ofuscar decide procurar no futuro para determinar se seu amante será infiel. Ele recebe um +2 no nível de dificuldade para esta tentativa, pois que não está diretamente relacionado à morte.

Jogadores espertos podem ser capazes de usar dois métodos de augúrio menor para aprender sobre o mesmo incidente ou pessoa; contudo, eles devem ter cuidado para se concentrar no assunto de dois ângulos completamente diferentes, ou senão a visão será bloqueada como discutida acima. Por exemplo, a vidente Katerina pode usar sua habilidade em ofuscar para determinar alguns dos fatos relacionados a um homicídio. Ela pode então usar sua habilidade em leitura do fogo para determinar mais sobre as paixões do assassino, talvez determinando que o assassino tanto amava quanto odiava sua vítima.

Uns poucos dos mais raros e/ou mais novos métodos, ou augúrios menores, são listados abaixo. Os Narradores e jogadores deveriam se sentir livres para criar outros tipos de augúrios menores, decidindo em qual tipo de conhecimento cada método se especializa.

Jogar: Se o jogo é feito com runas, dados, búzios, cristais, pedras ou um conluio de outros materiais, o vidente estuda o padrão do jogo. Procurando os padrões, colocações, e em alguns casos marcas, o vidente busca a informação que seu Sangue Lhe revela no jogo. Muitos Rom sempre carregam dados ou dominós com os quais fazem os jogos tanto para clientes gaje quanto para si mesmos.

Especialidades: conhecimento de acidentes, ações inesperadas, e atos do destino.

Ofuscar: Estroboscópios brilhantes, luzes de neon e o barulho vociferante de música são muitas vezes combinadas no método visionário conhecido como ofuscar. Num mínimo, o vidente deve calmamente olhar para as luzes brilhantes e piscantes por vários minutos. O vidente deixa a luz e as imagens produzidas pelo flash passar por seus olhos enquanto a visão (com sorte) se imprime em seu olho da mente. Um fenômeno recente entre os Rom, este método de invocação da Visão é mais comum entre os videntes da Tribo Faca (Assassinos).

Para os videntes ciganos que gostam de hackear e outras atividades relacionadas a computadores, o monitor pode ajudar no processo de ofuscação. Uns poucos desses videntes ficaram conhecidos por usar fractais para induzir a visões.

Especialidade: conhecimento da morte.

Leitura do Fogo: As chamas hipnóticas das fogueiras Romani lambendo o céu noturno há muito são úteis em revolver as visões dos profetas entre os Rom. Um vidente que escolha este método sentará diante de uma fogueira, talvez atirando pequenos punhados de sal no fogo enquanto ele morre. Para aqueles com a Visão, as imagens podem dançar dentro das chamas luzentes e a fumaça do fogo. Este método é particularmente preferido por videntes do clã Lupino.

Especialidade: conhecimento a respeito de questões de amor e ódio.

Leitura de Mãos: Muitas vezes conhecido como quiromancia, este método de *dukkerin* realmente envolve a mão inteira do sujeito. Embora muitos gaje pensem que a leitura de mãos é tão simples quanto procurar uma linha da vida aqui e uma linha do amor ali, a leitura de mãos é um método altamente minucioso que exige anos de estudo. Cada calo, cada linha, o cumprimento dos dedos e a largura da mão – tudo é estudado para obter percepções sobre o indivíduo em questão. Muitas vezes o cigano que dá uma leitura fará muitas perguntas de seu assunto durante a leitura.

Especialidade: este augúrio pode não apenas ser usado para determinar eventos diretamente relacionados ao indivíduo sendo estudado, mas envolve seus ancestrais diretos e descendentes. Qualquer tipo de conhecimento pode ser determinado; contudo, o vidente recebe um modificador de +2 na dificuldade quando tenta determinar informações sobre os ancestrais e descendentes do sujeito.

Facas e Agulhas: Tanto facas quanto agulhas podem ser usadas para discernir informações relativamente



simples usando a Visão. A faca ou agulha é suspensa por um pedaço de fio ou linha e pende livre. Um pedaço de papel com algumas respostas simples nele, ou talvez um mapa, é colocado sob o instrumento. O vidente então coloca um dedo de leve no topo do aparato provisório. Se concentrando na informação desejada, o vidente relaxa. Se o vidente tiver sucesso, a faca ou agulha irá lentamente começar a se mover para frente e para trás na direção da resposta correta ou lugar próprio no mapa.

Entre certos Rom da cidade, a prática de manter uma agulha especial no lóbulo da orelha ou outra parte do corpo, exceto quando usada na adivinhação, se tornou muito popular recentemente. Aqueles que fazem isso dizem que fornece leituras mais precisas.

Especialidade: conhecimento a respeito de onde e quando as coisas e pessoas estão no tempo e no espaço.

Pancada: Alguns dos mais jovens Rom usam a energia frenética e libertação da dança para trazer à tona seu talento em foco. Este método é freqüentemente acompanhado por álcool e uso de drogas, mas nem sempre. Pancada, batidas, e outras formas de dança frenéticas funcionam melhor. Como com o método de ofuscar, discutido acima, quando o corpo do vidente alcança seus limites físicos ele é violentamente assediado com imagens e símbolos. É sábio para aqueles que usam este método manter um gravador ligado, pois o vidente normalmente perde a consciência logo após as imagens se apagarem, e as visões muitas vezes são esquecidas ao acordar.

Especialidade: conhecimento de dor e conflito.

O Mau-Olhado

*Desde aquela noite não sou a mesma
O desejo produz uma mancha feia dentro de mim
A satisfação nunca vem
Está sempre escuro e ainda assim eu corro
Mesmo quando fecho meus olhos
Você me tortura...
Despertando num suor frio
O coração batendo no meu peito estou gritando
— Melissa Etheridge, "I Want You"*

O Mau-Olhado já causou grande medo pela história. Mesmo hoje, muitas pessoas fazem gestos ou compram amuletos para se proteger do Mau-Olhado e seus efeitos. Muitas vezes considerado ser possuído apenas por certas mulheres velhas e más, ele foi usado como uma desculpa para inúmeras atrocidades cometidas contra os ciganos e as mulheres. Muitas das mulheres acusadas de bruxaria durante a Inquisição foram ditas ter amaldiçoado seus vizinhos ao empregar o Mau-Olhado. Claro, quase todas as mulheres acusadas, torturadas e mortas eram totalmente incapazes de usar este método poderoso de ataque. Elas foram simplesmente vítimas infelizes da paranóia e da misoginia dos tempos

Certos ciganos, tanto homens quanto mulheres,

possuem a habilidade do Mau-Olhado. Entre os Rom, o Mau-Olhado é uma habilidade poderosa e respeitada, mas também tende a isolar tais indivíduos. Outros, mesmo os Romani, ficam nervosos perto destas pessoas. Mais do que muitos outros ciganos, os Romani que têm o poder do Mau-Olhado também possuem uma aura de estranheza e medo.

Os ciganos com o Mau-Olhado recebem um modificador de +1 na dificuldade de todos os testes Sociais que envolvam gaje ou Romani. Este modificador se adiciona a qualquer outro modificador que o personagem possa ter devido ao seu grau de Pureza do Sangue. Note que esta dificuldade não se aplica a vampiros e outras criaturas sobrenaturais.

Os personagens que tentam usar o Mau-Olhado devem dizer o que eles querem que aconteça a sua vítima, por exemplo: "Má fortuna cairá sobre você!", "Espero que você tenha um caso grave de pé-de-atleta!", ou coisas do tipo. Os efeitos do Mau-Olhado podem variar, mas devem incluir conseqüências tais como falhas críticas automáticas, o Narrador retirando dados de um teste do personagem afetado, ou uma perda temporária de aparência devido ao repentino aparecimento de manchas de fungos em áreas infelizes da anatomia do personagem. O lado ruim de tudo isso para o Romani que usa o Mau-Olhado é que se ele tem uma falha crítica, os efeitos recaem sobre ele!

Personagens que usam o Mau-Olhado devem fazer um teste de Mau-Olhado + Manipulação (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo + 2).

Como indicado abaixo, o número de sucessos obtidos quando se usa o Mau-Olhado determina a intensidade e a duração da maldição. Um personagem que usa o Mau-Olhado pode remover seus efeitos a qualquer momento (a menos que ele seja o afetado).

Um Sucesso: A maldição afeta a vítima por uma semana. A vítima é medianamente afetada (perde um dado nas jogadas de alguma Perícia, cresce uma verruga em sua bochecha, tem falha crítica numa jogada, etc.).

Dois Sucessos: A maldição afeta a vítima por um mês, perde um dado em 10 testes de Perícias diferentes, recebe 3 falhas críticas automáticas, etc.

Três Sucessos: A maldição afeta a vítima por seis meses, 6 falhas críticas automáticas, perda de 1-2 dados de metade das jogadas de Perícias enquanto dure a maldição, ou perda de todo seu cabelo.

Quatro Sucessos: A maldição afeta a vítima por um ano, 12 falhas críticas automáticas, 2-3 dados de metade de suas jogadas de Perícias enquanto dure a maldição, ou recebe uma doença ou ferimento grave.

Cinco Sucessos: A maldição afeta a vítima indefinidamente. Os efeitos são similares a quatro sucessos, exceto que os resultados do Mau-Olhado são permanentes se não forem removidos por meios mágicos ou miraculosos.

O Mau-Olhado pode ser evitado por meio do uso de um pedaço de draba feito para esse propósito, com a força da draba negando o número de sucessos do Mau-

Olhado. Contudo, uma vez que a draba seja sobrepujada por um cigano usando o Mau-Olhado, é tornada inútil. Veja a seção Draba (abaixo) para mais informações sobre esta arte Romani.

O Mau-Olhado pode apenas ser revertido pelo cigano que o lançou ou por outro cigano com habilidade no Mau-Olhado. O cigano que o lançou pode automaticamente cancelar os efeitos do Mau-Olhado. Outro cigano com habilidade no Mau-Olhado deve fazer um teste de Mau-Olhado + Carisma (dificuldade de 3 + o número de sucessos que a maldição original alcançou). O jogador deve subtrair o número de sucessos que o cigano obtém (se algum) do número de sucessos original. A diferença resultante determina a forma restante da maldição, se restar alguma.

Por exemplo, Jusa foi amaldiçoado a tropeçar sempre que entrar em combate. O cigano que o amaldiçoou obteve quatro sucessos, então o pobre Jusa irá tropeçar automaticamente nas próximas 12 vezes em que entrar em combate. Ele procura outro Rom que possui o Mau-Olhado, que tenta curá-lo. O cigano consegue três sucessos. Estes sucessos são subtraídos da força inicial da maldição ($4-3=1$), e então Jusa será forçado a tropeçar em apenas um combate. Se ele já tropeçou uma ou mais vezes, a maldição é desfeita.

Qualquer cigano só pode fazer uma tentativa de remover uma maldição em particular. Se um cigano tentar reverter o Mau-Olhado e tiver uma falha crítica em seu teste ele deve fazer um segundo teste. Quaisquer sucessos feitos neste teste *aumentarão* a severidade da maldição pelo número de sucessos.

Mediunidade

Os Romani que trabalham como médiuns são muito mais do que meros tagarelas que separam os infelizes das economias de suas vidas. Os Romani com esta Afinidade são realmente capazes de contatar os fantasmas e espíritos que habitam os planos espirituais. Como a Árvore do Conhecimento uma vez atravessou a brecha entre os planos de existência espiritual e material, assim o faz o médium Romani.

Os Romani sempre souberam quais de seus membros têm esta Afinidade, pois um médium nasce com a placenta cobrindo seu rosto. Um pedaço dessa placenta é colocado num amuleto, e o médium usa este amuleto pelo resto da vida. Quando usado na criação de um pedaço protetor de draba, conhecido como cadeia da alma, a placenta protege seu usuário de ataques espirituais.

Os Rom têm uma pequena conexão com o grupo de gaje conhecidos como Benandanti. Estes gaje também nasceram com a placenta e sabem como viajar no Mundo Inferior. Alguns ciganos dizem que os Benandanti roubaram este conhecimento dos Rom, enquanto outros dizem que ele foi dado de boa vontade.



De qualquer forma, os Rom e os Benandanti ocasionalmente ajudam uns aos outros, e os dois grupos normalmente são neutros em relação ao outro.

Um personagem com esta Afinidade pode tentar alcançar ou o Mundo Inferior ou o plano espiritual para contatar os fantasmas dos mortos ao fazer um teste de Mediunidade + Carisma. O nível de dificuldade de tal tarefa começa em 10. Contudo, se o personagem tem um item que já pertenceu à pessoa, ou está na presença de alguém próximo à pessoa, a dificuldade cai para 9. Se o médium está na antiga casa da pessoa ou no lugar de sua morte, o nível de dificuldade cai para 8. Se estes contatos físicos estão disponíveis, o nível de dificuldade cai para 7. De forma similar, se o médium está localizado num lugar onde o véu entre o mundo espiritual (ou o Mundo Inferior) e o mundo dos vivos é particularmente fino (tais como um caern, nihil, nodo, etc.) a dificuldade da tentativa é reduzida em dois.

Se o Narrador usa **Aparição: O Limbo**, então os médiuns que têm um grilhão do fantasma que eles estão tentando contatar reduz sua dificuldade em um para cada grilhão usado. Note que falhas críticas neste teste podem ser realmente devastadoras, pois quem sabe o que se levanta do Mundo Inferior.

Manter contato com o mundo espiritual é uma tarefa muito difícil. Para cada sucesso que o médium obtém, ele deve falar com o espírito por um minuto. Este período de tempo pode ser duplicado se o médium gastar outro ponto de Força de Vontade no esforço.

Um médium também pode tentar banir um fantasma ou espírito de um edifício ou área que está assombrando. Para tais tentativas o médium faz um teste prolongado de Mediunidade + Manipulação (dificuldade igual à Força de Vontade do fantasma + 3). Uma falha crítica aqui pode fazer com que o fantasma em questão comece a molestar o médium. Ele deve obter um número de sucessos igual a duas vezes a Força de Vontade do fantasma para bani-lo. Lançar tal ataque custa ao médium um ponto de Força de Vontade, mas ele pode continuar a atacar pela duração da cena (ou até que a batalha tenha terminado).

Enquanto o nível de controle do médium aumenta, ele pode obter um ou mais contatos espirituais. Tais espíritos são amigáveis ao médium e até farão breves tarefas para ele. Fica a cargo do Narrador decidir quando tal contato é feito, mas o médium geralmente terá que fazer algo pelo espírito, tal como ajudar um parente vivo ou vingar o assassinato do fantasma, para conseguir tal contato.

O médium também pode mandar seu espírito ao Mundo Inferior (não ao plano astral), deixando seu corpo para trás nas terras dos vivos. Enquanto o corpo do médium está vazio, ele está vulnerável à posseção de espíritos e almas dos mortos. Certos draba (por exemplo, a cadeia da alma) podem proteger o corpo do médium durante a ausência de seu espírito, enquanto outros podem permitir ao cigano atacar seres espirituais e se defender no Mundo Inferior. Qualquer draba que afete

espíritos no mundo dos vivos pode ser carregado pelo médium e usado no Mundo Inferior.

A duração que o médium cigano pode ficar separado de seu corpo depende do grau de sua habilidade. Entretanto, ele pode viajar apenas para o Mundo Inferior entre o pôr-do-sol e o amanhecer. Se ele ficar fora de seu corpo depois do amanhecer, o médium será incapaz de retornar a seu corpo até a próxima noite. Muito poucos médiuns sobrevivem por si sós no Mundo Inferior por um dia inteiro e uma noite. Se o corpo do médium é deixado vazio por mais de 24 horas, ele entrará em coma.

Depois de 12 horas fora de seu corpo, o médium deve fazer um teste de Vigor + Mediunidade (dificuldade 5) para voltar ao seu corpo. O nível de dificuldade deste teste aumenta em um para cada doze horas adicionais que o médium fica fora de seu corpo (a um máximo de 10).

Se o médium fica fora de seu corpo por mais do que é capaz (baseado em sua habilidade de Mediunidade), seu corpo começa a tomar dano numa taxa de um Nível de Vitalidade por seis horas que fica fora dele.

Para tentar contato com o mundo espiritual, ou para mandar seu espírito para o Mundo Inferior, o médium deve gastar um ponto de Força de Vontade.

- O médium pode ficar fora de seu corpo por seis horas antes de tomar dano.
- O médium pode ficar fora de seu corpo por doze horas antes de tomar dano.
- O cigano pode ficar fora de seu corpo por no máximo um dia antes de tomar dano.
- O cigano pode ficar fora de seu corpo por uma semana antes de tomar dano.
- O médium pode ficar fora de seu corpo indefinidamente, embora, como sempre, se seu corpo morre, ele também morre.

Draba

Acordei com uma cigana dizendo "Beba isso"

Bem, minhas mãos perderam a sensibilidade

Estes dias me senti muito bem

Exceto que não posso contar a minha coragem de meu desespero

— Bruce Springsteen, "Local Hero"

Draba é a arte Cigana de criar focos, poções, amuletos, óleos, e talismãs. Tais objetos só duram por um dado período, mas fornecem aos Rom uma quantidade de objetos mágicos úteis para ajudá-los em suas demandas. O alcance de tais focos é vasto, pois cada drabarne, como os praticantes desta arte são chamados, têm seus próprios conhecimentos criativos especiais. O trabalho de um drabarne pode ser usado por qualquer um do Sangue, mas nenhum gaje é capaz de usar um dos objetos mágicos. Deveria ser notado que um shilmulo Ravnos pode usar um pedaço de draba, mas apenas se ele realmente tem o Sangue Romani fluindo em suas veias.



A arte de criar draba deve ser aprendida através de estudo com um drabarne formado. Este cigano terá suas próprias poções e focos favoritos, mas é a vontade de criar, as necessidades específicas do criador, e o poder em seu Sangue que determinam os poderes de qualquer draba.

Normalmente, os jovens drabarne aprendem como criar draba específicos dos drabarne anciões em suas famílias ou kumpania. É muito mais fácil criar um pedaço de draba se o cigano já presenciou a criação de uma peça similar. Contudo, isso não significa que um cigano não pode tentar criar um amuleto, talismã, poção específica, de punho próprio, ou um que possa apenas ter ouvido de contos. Mas criar tal talismã será mais difícil e levará mais tempo.

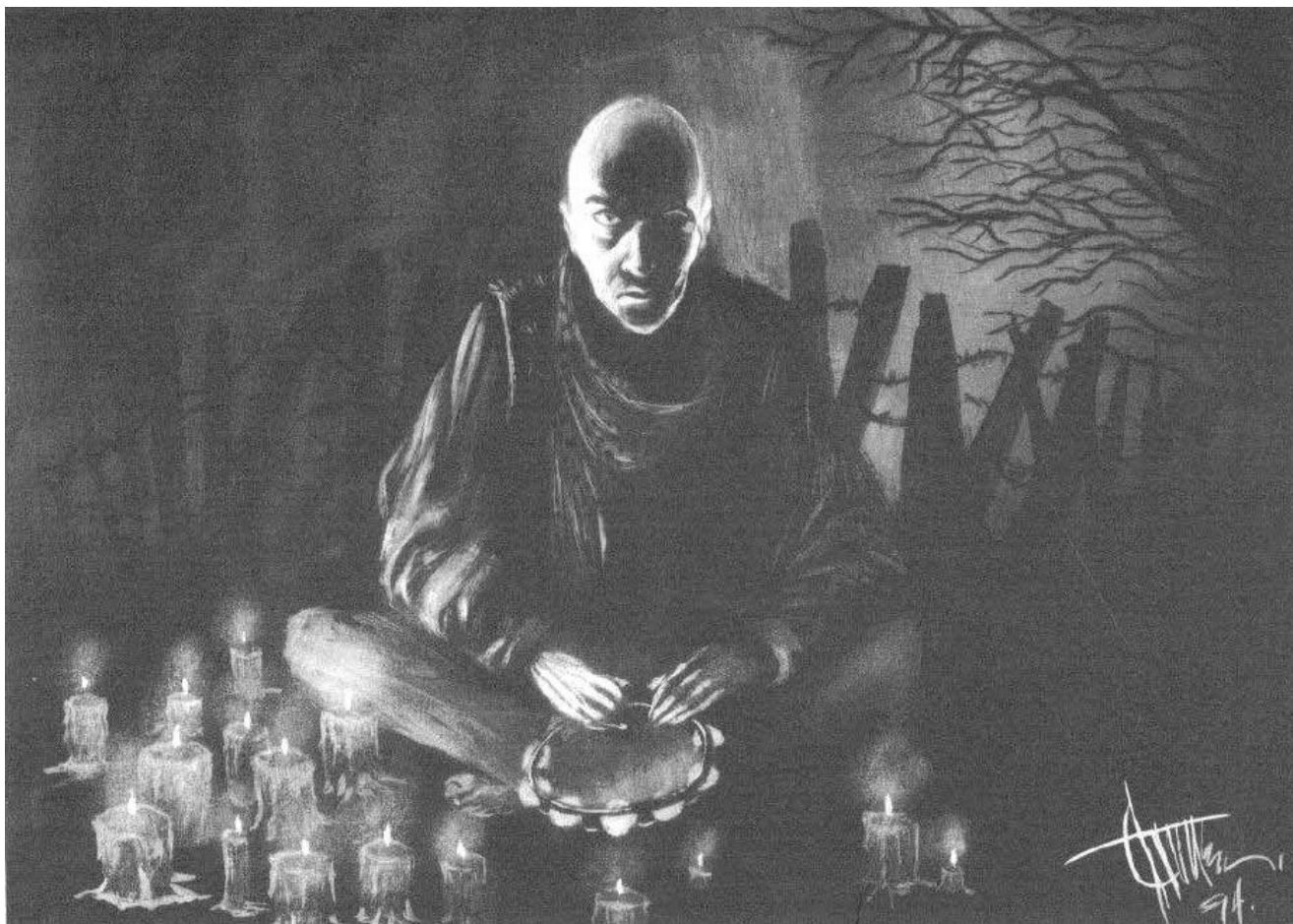
Um personagem pode ter de um a cinco pontos de habilidade em Draba, correspondendo a cinco níveis de poder. Estas categorias representam o nível de treinamento do personagem na arte da criação e vontade necessária para fazer e capacitar focos. Um personagem só pode criar um draba equivalente ao seu nível de habilidade ou menor. Então um personagem com três pontos em Draba só pode criar focos de níveis de poder um, dois e três. Os draba mais poderosos estão além de sua habilidade de capacitá-los.

Quando tenta criar um item específico, o personagem joga os dados de seu Draba + Pureza de Sangue (dificuldade 6). Se ele está tentando criar um item pela primeira vez, a dificuldade sobe para 8. Adicionalmente, ele deve gastar um ponto de Força de Vontade para fundir sua vontade na forma física.

O número de sucessos e o nível do draba determinam a quantidade de tempo necessária para criar o item. O tempo básico para esta criação é um dia por nível de draba (dois dias se o drabarne nunca criou tal draba antes). Cada sucesso adicional diminui a quantidade de tempo exigida em doze horas.

Por exemplo, quando Elspa está tentando criar um véu místico (draba nível 3), um pedaço de draba que ela criou antes, ela gasta um ponto de Força de Vontade e seu jogador joga o Draba + Pureza do Sangue de Elspa. Ela deve estar particularmente sintonizada com sua criação, pois ela tem três sucessos. Um véu místico normalmente leva três dias para ser criado, mas uma vez que o jogador de Elspa conseguiu dois sucessos extras ela precisará de apenas dois dias ($3 \text{ dias} - 24 \text{ horas} = 2 \text{ dias}$) para capacitar seu novo draba. Se ela está tentando criar um véu místico pela primeira vez (e ainda consegue três sucessos) tomará de Elspa cinco dias ($6 \text{ dias} - 24 \text{ horas} = 5 \text{ dias}$) para capacitar sua criação.

Exemplos de draba de todos os cinco níveis são dados abaixo. Contudo, estes são apenas exemplos de vários draba que um personagem com esta habilidade pode criar. Narradores e jogadores são encorajados a trabalharem juntos para criar novos draba para personagens com esta habilidade, usando os draba abaixo como linhas-guia para cada nível de poder.



Nível Um

Brinco de Fundamento Terrestre: Este trabalho protetor pode realmente ser colocado em qualquer peça de jóia de prata. Contudo, é mais comum trabalhado na forma de um brinco. Qualquer pedaço de jóia encantada deve também conter um pequeno pedaço de âmbar, uma fonte de fundamento místico. O brinco ajuda o usuário a se defender de ataques mágicos (feitiços, maldições, etc.) dirigidas a ele. Enquanto usa o brinco, o personagem adiciona um dado a qualquer teste para resistir a efeitos mágicos. O brinco continuará a funcionar por um número de meses igual ao nível de habilidade do criador multiplicado pelo número de sucessos da jogada de criação.

Filtro do Desejo: Esta doce mistura afeta as percepções e emoções de quem a bebe, fazendo com que se apaixone loucamente pela próxima pessoa que veja ou um indivíduo específico (dependendo da vontade do drabarne). A vítima pode fazer uma jogada de Vigor + Raciocínio (dificuldade 8) para resistir aos efeitos da corrente. O efeito desta poção dura um número de semanas igual ao nível de habilidade do drabarne multiplicado pelo número de sucessos alcançados durante a criação, menos os sucessos da vítima.

Bálsamo da Cura: Este ungüento, quando aplicado diretamente nos ferimentos, irá curar um nível de vitalidade por aplicação. O número de aplicações disponíveis é igual ao número de sucessos obtidos pelo

drabarne quando da criação.

Disco da Tortura: Este talismã é colocado num disco de computador especialmente criado. O disco parece como um disco qualquer, embora tenha uma aura mágica lânguida o cercando. Quando inserido num computador, o disco libera um minúsculo gremlin no sistema operacional. O gremlin fará com que o computador opere lenta e impetuosamente, adicionando +2 ao nível de dificuldade de quaisquer testes de Computador executados por qualquer um que não seja do Sangue.

Enquanto isso, o gremlin ajuda qualquer Rom que opere o computador, dando ao Rom um modificador de -1 ao nível de dificuldade de qualquer teste de Computador, incluindo Hackear. O gremlin tem um lapso de atenção muito curto e só permanecerá no computador por cinco minutos vezes o número de sucessos do drabarne antes de sair para esportes mais divertidos.

Nível Dois

Deltumnimos (Abraço de Deus): Esta mistura de vinho, flor-de-diana e pó de ametista expande a consciência e sentidos de qualquer Rom que a beba, o levando a um estado de existência mais sintonizado com o reino espiritual e o fluir de poder mágico.

Enquanto sob os efeitos de deltumnimos, o personagem pode adicionar um número de dados igual

ao nível de Draba do drabarne a todas as jogadas para a Visão ou Mediunidade. O usuário deve jogar Vigor + Habilidade (por exemplo, a Visão) para determinar a duração do efeito da poção. Os efeitos da mistura duram por uma hora por sucesso.

Diklo de Anyara: Nomeado por Anyara Buyesti, uma legendaria mestra do disfarce, este lenço de cabeça concede a habilidade de disfarçar o usuário. Quando o usuário do diklo coloca o lenço em sua cabeça e gasta um ponto de Força de Vontade para ativar sua magia, o diklo concede ao usuário um disfarce quase impenetrável. A magia do diklo afeta os sentidos dos observadores, alterando sua percepção do Rom de forma que, não importa o quanto olhem para o cigano, eles não conseguem lembrar nada sobre sua aparência. Mesmo gênero e raça do cigano serão extremamente difíceis para um observador lembrar.

O efeito do diklo dura por uma cena. Ele pode ser usado um número de vezes igual à habilidade Draba do criador. O diklo não engana aparelhos mecânicos (ou seja, câmeras), mas testemunhas oculares só podem lembrar da aparência do Rom com um teste de Raciocínio + Prontidão (dificuldade 9). Para cada sucesso obtido, um observador pode lembrar um detalhe sobre o cigano (gênero, altura, etc.).

Dook Angustri: Este amuleto mágico é sempre feito na forma de jóia de contato com a pele; seja um anel, bracelete, colar de espinhos, etc. O dook angustri, ou investigador mágico, serve como um sensor mágico para o cigano, ficando quente na presença de um item, efeito ou criatura mágica. A intensidade do calor varia com a proximidade e força da magia, embora nunca alcance uma temperatura quente o bastante para queimar a pele.

O amuleto dura por dois meses vezes o número de sucessos do drabarne durante a criação.

Ungüento Whuzo: Este bálsamo pode remover quaisquer impurezas que manchem o cigano. Tais impurezas incluem venenos e doenças não-mágicas, mas não incluem coisas como transformar um vampiro de volta em humano. O número de doses criadas é igual ao número de sucessos obtidos pelo drabarne.

Nível Três

Amuleto de Aptidão Mecânica: Este amuleto é normalmente um anel ou bracelete remendado junto a chips e cabos de computador. O amuleto melhora a habilidade do Rom em trabalhar com máquinas bem como quaisquer espíritos ou fadas dentro de uma máquina. Enquanto usa o amuleto, o Rom tem uma sensação instintiva como que ações ou comandos melhor alcançarão suas metas.

O cigano deve gastar um ponto de Força de Vontade para ativar o amuleto. Quando usa este amuleto o cigano deve adicionar 3 dados a qualquer teste para manipular aparelhos mecânicos (computadores, caixas eletrônicos, motores). Adicionalmente, o cigano tem uma pequena chance de descobrir algo que normalmente seria

impossível imaginar numa dada circunstância (por exemplo, adivinhar a senha correta de um cartão de crédito roubado). O cigano pode jogar sua (Habilidade apropriada) + três dados de Amuleto (dificuldade 10). O amuleto pode ser usado um número de vezes igual à habilidade Draba do criador.

Véu Místico: No passado, este pedaço de draba era muito freqüentemente construído para parecer como um véu de cendal. Contudo, muitos “véus” agora tomam a forma de óculos escuros ou bandanas. Quando o cigano usa o véu místico e gasta um ponto de Força de Vontade, se torna mais difícil de ser percebido por todos. Este item concede ao usuário as mesmas habilidades que a Disciplina Ofuscação: Presença Invisível faz com os vampiros. O véu pode ser usado um número de vezes igual aos sucessos do criador.

Óleo de Cobra: Esta tintura verde claro concede ao Rom os dons carismáticos do legendário réptil de língua bifurcada. Quando aplicado à língua, o cigano diminui o nível de dificuldade de todos os testes de Manipulação em 2. Quando aplicado no rosto e pálpebras, o atributo Aparência do Rom aumenta em dois. Se aplicado nas pontas dos dedos, a dificuldade de todas as tarefas que exijam Destreza diminuem em 2. Os efeitos duram por uma cena. O número de aplicações disponíveis é igual ao nível do drabarne + o número de sucessos.

Amuleto do Viajante: Este foco é criado das penas de uma pega ou papagaio. É normalmente colocado num colar ou adorno de cabelo fácil de carregar. O amuleto do viajante permite que o usuário fale com qualquer indivíduo conhecido (incluindo espíritos e fadas), não importa a distância do alvo.

Quando o usuário deseja comunicação, ele gasta um ponto de Força de Vontade enquanto passa a pena de leve em seus olhos, orelhas e testa (o local de seu “terceiro olho”). O usuário deve então jogar Manipulação + Pureza do Sangue (a dificuldade depende da distância do alvo) para ver se ele fez contato com o alvo desejado.

Dificuldade 5: Alvo dentro de 150 quilômetros.

Dificuldade 6: Alvo dentro de 1500 quilômetros.

Dificuldade 7: Alvo no mesmo continente.

Dificuldade 8: Alvo num continente diferente.

Dificuldade 9: Alvo viajando no mundo espiritual (ou mesmo um espírito).

A conversa não pode ser ouvida por ninguém salvo o alvo, e nenhuma parte precisa falar alto para se comunicar. A duração da conversa é baseada no número de sucessos obtidos pela jogada de Contato. A conversa pode continuar por cinco minutos por sucesso.

O amuleto do viajante só pode ser usado uma vez, pois a pena irá cair quando a conversa terminar. Contudo, alguns drabarne são conhecidos por criar amuletos mais complexos de várias penas, com cada pena apta para uma dessas conversas. A criação destes amuletos de várias penas adiciona +1 por pena ao nível de dificuldade durante o processo de criação.

Cadeia da Alma: A cadeia da alma é um amuleto que contém um pedaço de placenta, normalmente a placenta



do sujeito para quem a cadeia da alma é criada. Quando usada, a cadeia da alma protege o corpo do usuário de ataques de espíritos e almas desencarnadas (ou mortas) de todos os tipos. O número de sucessos que o drabarne obtém enquanto cria este amuleto determina sua efetividade. A cadeia da alma tem uma pontuação de defesa igual a $3 +$ seu poder (número de sucessos não usados), ou $2 +$ seu poder se a placenta não é do usuário. A cadeia da alma automaticamente defende o corpo do usuário enquanto sua alma está fora e seu poder adiciona à dificuldade de qualquer espírito tentar afetá-lo.

O usuário também pode usar o poder da cadeia da alma para conseguir sucessos automáticos quando luta contra espíritos. Cada sucesso automático declarado reduz o poder da cadeia da alma em um.

A cadeia da alma deve ser recarregada (recriada) após um ano e um dia ou ficará inerte. O pedaço de placenta no coração da cadeia da alma pode ser usado inúmeras vezes em diferentes cadeias da alma.

Nível Quatro

Amuleto Baxt: O amuleto baxt pode ser trabalhado num pequeno item pessoal, de uma moeda de ouro a um pé de coelho e um chapéu favorito. Contudo, quando o amuleto é criado, ele deve ser feito por um cigano específico e colocado num item de alguma importância sentimental para o usuário.

O amuleto baxt dá ao usuário a Sorte dos Rom (como a Afinidade do Sangue). O usuário pode ativar o amuleto sempre que ele quiser simplesmente esfregando o amuleto em suas mãos e gastando um ponto de Força de Vontade. O amuleto dura por uma história por sucesso obtido pelo drabarne durante a criação, e dá ao usuário um número de dados de Sorte igual ao nível de habilidade do drabarne. Estes dados são usados da mesma forma que os dados normais de Sorte, e podem ser ativados pelo número histórias igual ao número de sucessos do drabarne.

Pata de Gato: Este selo mágico deve ser trabalhado na pele do Rom por um drabarne habilidoso usando agulhas e tinturas para criar uma tatuagem na forma da pata de um gato. A tatuagem pode ser colocada em qualquer lugar no corpo do Rom, embora muitas dessas tatuagens sejam colocadas no peito ou no braço do cigano.

A pata de gato custa um ponto de Força de Vontade para ativar. Quando ativada, a tatuagem concede ao Rom reflexos felinos e velocidade mágica. A Destreza do personagem aumenta em dois pontos e a Velocidade do personagem duplica, permitindo que ele duplique o número de ataques físicos.

Os efeitos da pata de gato duram por uma cena, e o usuário pode usar a pata de gato um número de vezes igual à habilidade Draba do drabarne criador. Quando a pata de gato for usada pela última vez, a tatuagem irá queimar momentaneamente e então se apagar, deixando apenas uma leve descoloração da pele que se vai em

algumas semanas.

Mule-Vi: Uma Mule-Vi (literalmente “visão fantasma”) é sempre criada de um pedaço de vidro, normalmente uma lente ou lentes de algum tipo. Uma mule-vi tem dois usos distintos. Primeiro, o objeto capacita o Rom a ver no mundo espiritual. O usuário deve fazer um teste de Percepção + Magia (dificuldade 7) para ativar o objeto. Se tiver sucesso, o Rom pode usar a mule-vi para ver no reino espiritual. O efeito dura por cinco minutos por sucesso.

A mule-vi também permite que o cigano perceba a verdadeira natureza de alguém que ele vê enquanto olha através da lente. Assim vampiros, lobisomens, magos, fantasmas e seres espirituais aparecem em sua verdadeira forma (ou irradiam magia no caso de magos) para o Rom. O Rom deve fazer um teste de Raciocínio + Carisma (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo) para ver através da identidade falsa do alvo.

Uma mule-vi pode ser usada um número de vezes igual aos sucessos que o criador obteve fazendo-a antes que ela quebre e fique inútil.

Infusão de Sombras: Esta poção amarga nunca é preparada em mais do que uma única dose consistindo de cinco gotas de um líquido marrom escuro. A força dos venenos usados na criação da infusão de sombras (incluindo beladona e ópio) é tamanha que se alguém engolir mais de uma dose num período de 24 horas, a morte é quase sempre rápida e inevitável (teste Vigor + Ocultismo, dificuldade 8).

Quando consumida, a infusão de sombras permite que um Rom afrouxe os laços de sua forma física e espiritual do plano físico. O cigano pode então viajar na área mística que os ciganos chamam de reino das sombras. O reino das sombras é uma área pequena de realidade na cúspide entre os reinos físico e espiritual. Quando caminha nas sombras um Rom pode perceber tanto os mundos físico e espiritual claramente. Contudo, ele não pode ser percebido por seres em outros mundos a menos que eles tenham sucesso num teste de Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 8).

Por o Rom ainda estar conectado, embora tenuamente, ao plano físico de existência, ele não consegue viajar mais rápido do que a velocidade normal. Entretanto, o Rom pode manipular objetos ou no plano físico ou no plano espiritual ao ter sucesso num teste de Manipulação + Destreza (dificuldade 7). Os efeitos da infusão duram por uma cena.

Nível Cinco

Disco Dukkerin: Certos drabarne (principalmente aqueles dos Phuri Dae) aprenderam que os amuletos podem ser colocados em qualquer disco compacto. Este amuleto em particular é especialmente poderoso e só pode ser criado por um drabarne que também tenha a Visão. Num ritual que dura do crepúsculo ao amanhecer, o drabarne decide qual informação ele está procurando ao longo da linha do tempo (em qualquer

direção) e então permite que sua consciência voe livre enquanto alcança as linhas do tempo e amarra certas dessas linhas nos códigos laser do CD. O drabarne só pode acessar um lapso de tempo no qual ele possa normalmente viajar usando a Visão. O drabarne deve gastar dois pontos de Força de Vontade na confecção do disco e deve fazer um teste de Vigor + Visão (dificuldade 7) para determinar o número de canções que ele tece no disco.

Uma vez que o ritual tenha sido completado, o drabarne toca o CD para ouvir que informações ele gravou. Cada canção (sucesso) obtida adiciona outra dimensão à informação disponível. Esta informação não é tão geral e obscura quanto muitas informações obtidas através da Visão. Pelo contrário, ela é bem clara. Contudo, é sempre comunicada ao deformar as letras das canções que já estão no CD; a música em si continua a mesma.

Por exemplo, se a vidente drabarne, Katya, deseja descobrir os detalhes do desaparecimento e subsequente assassinato de uma kumpania de jovens Rom, ela se concentrará nos fatos que ela conhece sobre os Rom assassinados. Jogando Draba + Visão, Katya consegue dois sucessos. Exausta mas excitada, Katya e o resto de sua kumpania se reúne em torno do CD player que eles roubaram para ouvir os resultados de sua busca psíquica.

Sendo que ela conseguiu dois sucessos, existem duas canções no disco deformadas pelas linhas do tempo para fornecer informação. A primeira destas canções conta em detalhes gráficos de como o seqüestro e o assassinato foram executados (embebedamento e subsequente espancamento e estrangulação). A letra da segunda música fala de ódio ardente pelos impuros e ignorantes entre os Rom de hoje, especialmente aqueles que se associam com os traidores:

(Para “So Cruel” do U2)

*Você ama os gaje, que deveria odiar ao máximo,
O fedor deles passa por você, engasga sua garganta,
Nós te buscamos, você não se importou
Baby... você não estava em lugar algum*

...

*Desespero em sua mente apanha
Te pega toda hora
Nós colocamos nossas armas na tua cabeça
Para parar de mentir...*

Uma vez que ela teve apenas dois sucessos, Katya não descobre as identidades dos assassinos, mas sua kumpania agora pode ser capaz de supor o que os assassinos fizeram com seus companheiros Rom, mais provavelmente radicais Tsurara.

Outra versão deste amuleto usa discos de vídeo ao invés de CDs de música. Quando se usa tais discos, o cigano recebe uma série de imagens instantâneas sobrepostas às fotos normais no disco; um instantâneo por sucesso.

Foco de Sangue Suspense: Este poderoso foco só pode ser criado pelos mais hábeis drabarne, num ritual que exige a presença de ao menos cinco Rom. Antes do ritual, o drabarne faz uma caixa incomum ou concha de

um pedaço de ônix ou madeira petrificada. O foco, uma vez preparado, é passado por todos os Rom no ritual, e cada um deposita várias gotas de Sangue no foco. Enquanto a caixa passa, o drabarne se concentra em sua Vontade para conter as energias do Sangue, não misturadas, na concha. Cada cigano participante no ritual deve gastar um ponto de Força de Vontade. A quantidade combinada de pontos de Pureza do Sangue dos ciganos é focada na concha.

Se o ritual tiver sucesso, o foco de Sangue suspenso pode guardar mais de 20 pontos de Pureza do Sangue dentro de si. Diferente do Foco de Sangue normal (veja Grupos de Poder, acima) o foco de Sangue suspenso não precisa ser sintonizado a um cigano em particular no momento de sua criação. Será sintonizado a qualquer cigano que coloque algumas gotas de Sangue no exterior da concha e gaste um ponto de Força de Vontade para selar o laço. Adicionalmente, o foco não tem prazo de validade para ser usado.

O foco suspenso funciona de uma forma diferente de um foco de Sangue normal. O cigano sintonizado ao foco suspenso pode retirar pontos (dados) de Pureza do Sangue da concha sempre que quiser. Cada ponto de Pureza do Sangue na concha é igual a um sucesso automático para o cigano. Ele pode usar tais sucessos (tantos quantos queira, até o total do número atual na concha) numa jogada para qualquer Afinidade do Sangue.

Contudo, uma vez que um dado de Pureza do Sangue tenha sido usado, ele se vai da concha para sempre. Então um foco de Sangue suspenso com 18 pontos de Pureza do Sangue dá ao cigano 18 dados extras para jogar. Ele poderia concebivelmente usá-los todos para uma jogada, mas é muito mais comum para um cigano usar apenas uns poucos preciosos pontos por vez. Uma vez que o foco seja reduzido a 0 pontos de Pureza do Sangue, ele se esmigalha em pó.

Por exemplo, digamos que Estrela tem um foco de Sangue suspenso, de 18 pontos, e decide distrair um grupo de vampiros que suspeita que poderiam estar pensando em sugá-la. Decidindo usar sua Afinidade de Zapaderin, Estrela também resolve chutar alguns dos sucessos de seu foco, quatro deles. (Ela não quer abusar.) Uma vez que dançou sua dança e deixou os vamparasitas ofuscados, ela ainda tem 14 pontos de Pureza do Sangue em seu foco.

Agulha do Olho da Mente: Este amuleto sempre toma a forma de uma grande agulha, ao menos 15 centímetros. A agulha é entalhada em marfim ou madeira queimada, e é decorada com uma série de pequenas runas. Para ativar os poderes da agulha, um Rom deve perfurar sua pele com a agulha enquanto simultaneamente gasta um ponto de Força de Vontade.

A magia da agulha permite que o usuário caminhe múltiplos caminhos do plano espiritual. A agulha serve como uma âncora artificial que conecta o espírito do cigano ao seu corpo físico através de uma fina linha da própria alma do cigano (visível no plano espiritual).



Enquanto usa a agulha do olho da mente para viajar aos reinos espirituais, mesmo um cigano inexperiente pode achar seu caminho para diferentes áreas do plano astral (por exemplo, Arcádia, as Terras dos Sonhos aborígenes, etc.). Ele apenas tem que se concentrar na área ou informação que deve buscar, e uma segunda linha irá serpentear na frente dele, levando o Rom para o local escolhido. Enquanto viaja nos reinos espirituais, o cigano é visível a qualquer um também no plano espiritual e é vulnerável a ataques.

A agulha pode ser usada cinco vezes antes que perca seu poder. Ela funcionará por cinco horas por uso. Se um personagem ficar fora de seu corpo por mais tempo do que isso, o Rom deve fazer um teste de Vigor + Ocultismo (dificuldade 7) para evitar perder contato com seu corpo físico. Este teste deve ser repetido para cada 10 minutos que o cigano fique fora de seu corpo. Este teste também deve ser feito se a agulha é retirada do corpo do cigano a qualquer momento enquanto o espírito do personagem está fora do corpo.

Se o cigano perde contato com sua forma física, ele pode fazer um número de tentativas igual a seus pontos em Vigor para encontrar seu corpo e reconectar seu espírito. Isso exige um teste de Percepção + Ocultismo (dificuldade 9).

Garra de Sarrath: Se diz que um drabarne que cria uma destas poderosas armas segue as pegadas do irmão de Daenna, Sarrath, que foi o primeiro cigano a criar tal item. Qualquer arma gravada com sucesso com os símbolos de Sarrath (três garras curvadas deitadas em sangue) e capacitada pela força da vontade do drabarne

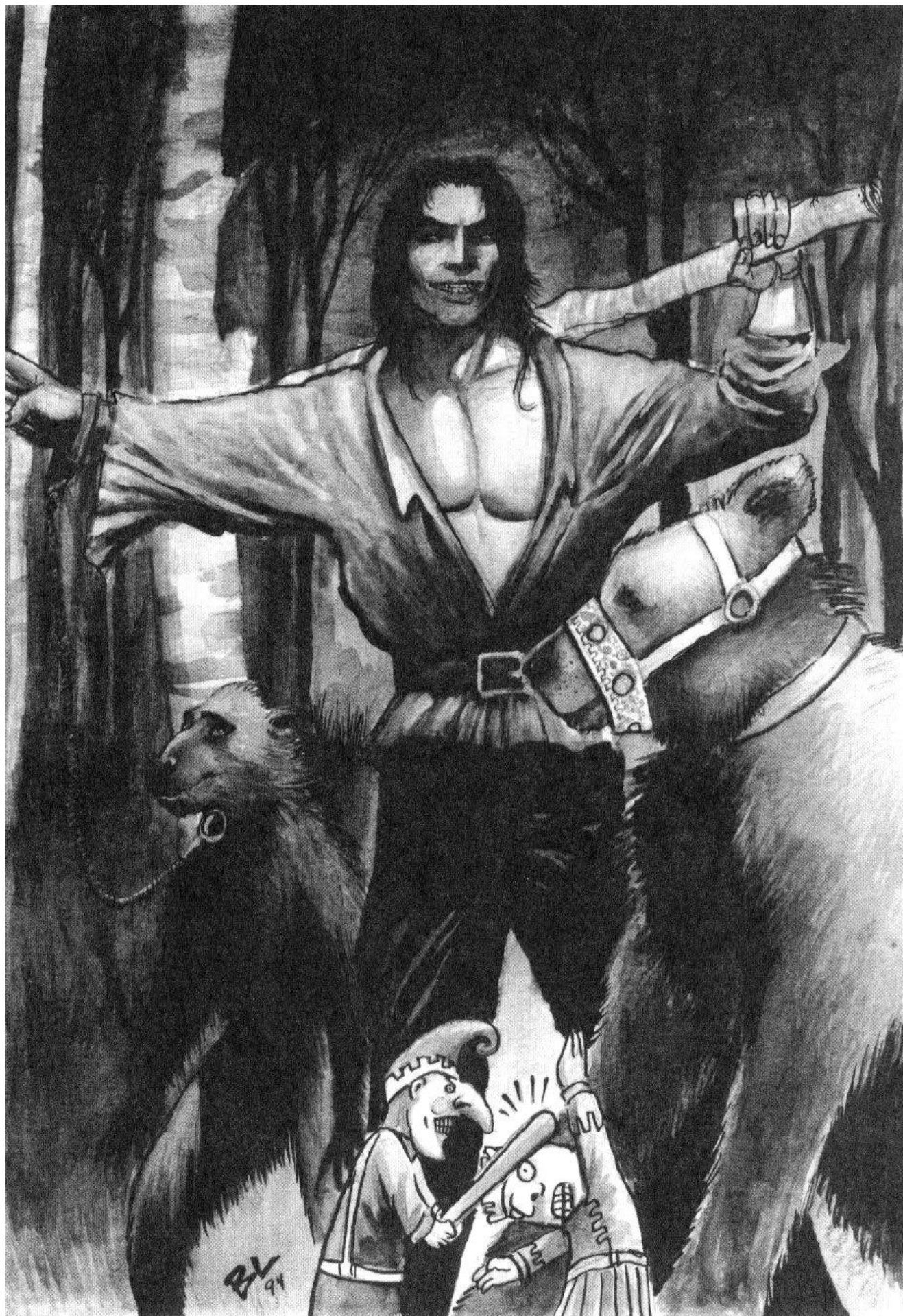
se torna uma arma capaz de fazer grande dano (dano agravado) a todos os seres, incluindo vampiros, espíritos, fadas e metamorfos.

Em adição ao dano imediato, a arma tem uma chance de infligir níveis de dano adicional nos cinco turnos subseqüentes enquanto pequenos pedaços da garra fazem seu caminho mais fundo no corpo do alvo. Em cada um dos cinco turnos depois que a garra atinge pela primeira vez a criatura, o alvo deve fazer um teste de Força de Vontade mais Fortitude para vampiros (dificuldade igual a Força de Vontade do atacante) ou tomar um nível de ferimento agravado.

A magia da Garra de Sarrath numa vítima não é cumulativa. Ataques posteriores da garra causarão dano imediato a uma vítima já afetada, mas não terão qualquer dano adicional. Contudo, uma vez que os efeitos do primeiro ataque tenham passado (cinco turnos), um novo sucesso com a garra começará o processo novamente.

A garra permanecerá efetiva por um número de ataques igual a cinco vezes o número dos sucessos de criação do drabarne. Antes de seu primeiro uso, a garra de Sarrath deve ser atada a um cigano em particular. Este laço exige o gasto de um ponto de Força de Vontade.

Qualquer arma branca pode ser capacitada, embora armas de lâmina sejam tradicionais. Tais armas são particularmente perigosas nas mãos de um Dançarino das Facas habilitado. Eles são especialmente prezados pela família Tsurara, cujos drabarne são ditos ter alcançado novos patamares de dano com suas garras de múltiplas lâminas.



Capítulo Cinco: Famílias de Poder

*A pé e despreocupado eu tomei a estrada aberta,
Saudável, livre, o mundo ante mim,
O longo caminho marrom ante mim levava onde quisesse ir.*
– Walt Whitman “Songs of the Open Road”

Família e identidade são extremamente importantes para os Rom. Isso é ainda mais verdadeiro no mundo sombrio do Sistema Storyteller do que no nosso. A perseguição é grande, e os ciganos são alvos freqüentes da assimilação e do genocídio. Esta perseguição começou a causar rachaduras dentro de certas famílias ciganas – mesmo entre aqueles que ainda valorizam o verdadeiro conhecimento que construiu sua raça. Tal é a natureza humana.

Ainda assim, a família não é o início e o fim do mundo cigano. Muitos ciganos se associam livremente com outros Rom, desde que não exista contenda específica entre os dois indivíduos. A máxima geral é que um Rom é confiável até que se prove indigno, enquanto um gaje é um inimigo até que se prove o contrário (uma tarefa, na melhor das hipóteses, difícil para o pobre gaje!). Enquanto os ciganos de diferentes famílias muitas vezes têm noções preconcebidas do que os membros de outras famílias ciganas são, a um companheiro Rom será dado o benefício da dúvida a menos que as duas famílias

estejam em disputa.

Inumeráveis famílias Rom permanecem espalhadas pelo mundo. Cada família tem suas próprias e singulares tradições e formas de interagir com o universo. Algumas famílias se misturam livremente, enquanto outras lutam há anos. Algumas das famílias ciganas mais proeminentes, aquelas que cuidadosamente mantiveram seu direito inato de conhecimento e poder – ou dizem que o fizeram, são descritas abaixo. Isso não significa que não existam outras famílias com membros que possuam tal conhecimento, mas que o conhecimento pode ser periférico ao funcionamento da família, ou a família pode simplesmente ser menos conhecida na cultura Romani.

Por exemplo, a família Zingaresche, cujos membros podem ser encontrados na Ásia e nas Américas, é conhecida por sua habilidade na arte de Zapaderin, a Dança das Facas, e em qualquer outra habilidade relacionada à dança. As kumpaniyi Zingaresche quase sempre fazem seu caminho como artistas, e se diz que

alguns dos membros mais talentosos desta família avançaram tanto nas artes da dança que podem encantar animais tanto quanto pessoas. Outras histórias dizem que os Zingaresche conhecem certas histórias, esquecidas por todas as outras famílias, que contêm informações a respeito das Sementes do Conhecimento e da vindoura Convergência. Infelizmente, os Zingaresche estão diminuindo em números, e existem poucas de suas kumpaniyi que ainda viajam pela Terra.

Os Funileiros são outra família interessante, baseada quase exclusivamente nas Ilhas Britânicas, com umas poucas partes que viajaram recentemente para os Estados Unidos. Esta família é a família preeminente nas Ilhas Britânicas, e o Rei cigano da Bretanha é um membro de sua família. Existem rumores de que esta família é amiga das fadas, e que pode até mesmo ter membros com algum sangue feérico, embora não sejam do clã Urme.

Os Funileiros são a família que talvez possua os melhores drabarne. Mesmo os Phuri Dae não podem dizer ter o conhecimento de draba que os Funileiros têm. Eles também são uma das famílias ciganas mais antiquadas, e ficam bem afastados da cultura gaje. A única exceção a isto é o número crescente de jovens Funileiros que conseguiram se adaptar e explorar computadores e a nova explosão da informação com notável facilidade. As lendas de seus feitos tecnológicos já estão se espalhando pelas famílias dos Rom.

A família Banjara da Índia passa quase todo seu tempo nos vastos esgotos e cidades subterrâneas daquele

país, apenas rastejando para o mundo exterior para roubar ou negociar com os gaje. Quando outras famílias viajam pela Índia, eles muitas vezes entram no mundo subterrâneo dos Banjara para falar com sua Rainha, Pashira, que se diz ter de memória cada passo de seu império subterrâneo, ou ganhar passagem rápida pelas autoridades dos gaje (um príncipe, claro).

Os jovens Banjarans, conhecidos como Calibans, podem ser encontrados pelos esgotos e cidades subterrâneas do mundo. Relativamente poucos em número, tais Calibans são considerados *baxt*, ou boa sorte, pelos outros ciganos. É má sorte não alimentar um Caliban que bate à porta de seu *vardo*. Os Calibans muitas vezes têm uma riqueza de informação sobre sua cidade, e as cidades próximas, a sua disposição. Eles também muitas vezes estão ao menos em termos neutros com os Garou Roedores de Ossos e os vampiros Nosferatu que também fazem seus lares no baixo ventre do mundo diurno. Infelizmente, alguns dos mais jovens Calibans ficaram conhecidos por vender outros Rom aos Tsurara ou mesmo aos gaje. Se diz que os Banjara descobriram muitas informações perdidas em suas viagens pelo mundo subterrâneo.

Estas famílias, e muitas outras, habitam o Mundo das Trevas junto com as famílias descritas em maiores detalhes abaixo.

A identidade de cada uma das famílias abaixo se centra em certos aspectos de Daenna e as Sementes do Conhecimento. Cada uma destas famílias de poder diz estar associada com ao menos uma das Sementes, e



P M

afirma que um membro de sua família é um atual Guardião. Tais afirmações nunca foram apoiadas com evidências tangíveis, pois isto exigiria que o Guardião traísse sua responsabilidade de manter a Semente oculta.

O reconhecimento como uma das famílias de poder escolhidas (marcada pela posse histórica ou suposta atual posse de uma Semente) é zelosamente guardado pela família em questão. Embora tenham havido mudanças no estado das coisas com o tempo, todos exceto os Tsurara têm sido considerados entre as famílias de poder há mais de um milênio. (Apenas nos últimos 30 anos mais ou menos os Banjara não são mais considerados uma família de poder. Esta mudança enfureceu seus membros, e se eles puderem encontrar um meio de reconquistar sua posição, eles irão.)

As linhagens Rom fluem livremente juntas e separadas. Exceto pelas ocasionais disputas de sangue, os jovens Rom de diferentes famílias normalmente são encorajados a ter filhos juntos. A razão cigana atrás disso é que o Sangue se casa com o Sangue, como a diluição da herança de poder dos Rom é o único meio certo para seus inimigos os destruírem. Infelizmente, isso às vezes promove o preconceito dos Rom contra as outras raças. Tal preconceito é uma ironia que os Rom nem sempre apreciam.

As famílias de poder são particularmente cuidadosas em preservar o Sangue. Muitas vezes os membros atuais destas famílias nascem em famílias diferentes, e então escolhem ou são escolhidos a se juntar a uma destas “famílias de poder”, como elas se chamam. Tenha em mente que embora os membros da mesma família tendam a ter o mesmo ethos geral, nem todos indivíduos concordarão cegamente com a linha da facção, como é sempre o caso entre os Rom.

Os Lupinos

Somos todos animais, senhora.
— Ecuridão, de *A Lenda*

Os Lupinos, também chamados como Filhos de Sarrath, são quase todos humanos. Eles são todos parentes, ou por sangue ou por casamento, dos lobisomens. Os descendentes de Sarrath são parentes da tribo Garou dos Peregrinos Silenciosos, como estão todos bem cientes. Eles também são guardiões tradicionais de Ruzlekin, a Semente das Lágrimas de Fogo.

Esta família é uma das mais velhas que existem, talvez a família de poder mais velha, pois ela traça sua história de volta a Daenna e seu irmão, Sarrath, que eram de certo modo mais do que irmãos. Esta união resultou em dois filhos gêmeos, os primeiros dos Filhos de Sarrath. Embora as outras famílias ocasionalmente refiram a si mesmas como “irmanadas”, os Lupinos crêem que estão mais próximos a Daenna, sendo duplamente relacionados a ela.

Como os Lupinos contam, em algum lugar na indistinta alvorada do mundo moderno, os filhos gêmeos de Sarrath e Daenna, Abram e Zarrin, decidiram deixar o primeiro bando de piratas ciganos para vagar pelas terras, procurando por outros de sua espécie. Viajando por aqui e por ali, e entrando e saindo de problemas do que muitos Rom poderiam nomear, os dois irmãos finalmente terminaram na terra dos faraós. Sendo quem eram, Zarrin e Abram decidiram que seria um gesto adequado de respeito por todos gaje sufocados e sedentários roubar a barba cerimonial do faraó. Enquanto estavam nisso, eles pensaram que poderiam também conseguir um dos antigos tomos de conhecimento que aquele faraó em particular sempre consultava...

Bem, nem Abram nem Zarrin compartilhavam da habilidade de seu pai de crescer em pelo e presas, mas eles eram ambos adeptos em encontrar tais tipos, seja em forma humana ou lupina. Então, quando eles encontraram duas jovens mulheres andando pelo mercado, cheirando as tâmaras e melões, os irmãos se cutucaram e foram para elas. As mulheres, Ovilla e Piete, que também pareciam gêmeas, cheiraram Abram e Zarrin e sabiam que eles eram parentes.

“Corram conosco!” Ovilla desafiou com um rosnado.

“Peregrinem conosco pelas areias silenciosas”, Piete convidou.

E claro que os irmãos fizeram. Mas não muito antes a caminhada rítmica das irmãs e o calor latejante do deserto começaram a cansar Abram e Zarrin. Porém as irmãs os apressavam.

“Caminhem! Caminhem! Caminhem até a próxima duna!” elas chamavam. E enquanto o vento soprava e os cérebros dos irmãos começavam a queimar, o ritmo de seus pés levava-os ao êxtase da corrida da alma.

Horas se passaram, e os irmãos acordaram nos braços de suas recém encontradas amantes.

“Onde vocês aprenderam aquilo?” Abram perguntou enquanto Ovilla lambia o suor de sua bochecha.

“Existe mais?” Zarrin perguntou, enquanto acariciava o pelo lustroso de Piete.

“Existe mais, mas nós não podemos alcançar”, Ovilla disse. “Esta parte nós roubamos do velho barbudo, o faraó. Piete esteve no quarto dele uma vez e leu em seu grande livro, mas ela não conseguiu voltar mais lá”.

“É!” respondeu Piete, mordendo o flanco de Ovilla.

“Bem, isto funciona muito bem, pois nós queremos dar uma olhada em um dos livros do faraó, e isso soa como se fosse uma boa idéia!” disse Zarrin.

De acordo, os quatro amantes voltaram à cidade e planejaram durante a noite. Na manhã Zarrin, que era um homem de bom semblante com uma pele escura profunda e feições delicadas, se disfarçou, com a ajuda das duas lobisomens, como uma donzela nova para a corte do faraó. Com kohl sobre seus olhos e bagas

pintando suas bochechas e lábios, Zarrin estava muito semelhante a uma beleza feminina. Abram mal podia evitar os risos enquanto escoltava sua “irmãzinha” para a corte.

Com a informação fornecida por Ovilla e Piete, Zarrin teve pouca dificuldade em pegar o olho que tudo vê do faraó. Num instante, ele estava dentro do quarto do faraó entre alabastro e seda. O próprio faraó preparou o vinho relaxante para sua nova conquista.

Se inclinando para abraçar o faraó, Zarrin aproveitou a oportunidade para derramar no jarro de vinho um pacote de ervas que ele e Abram haviam aprendido a empregar. Batendo seu longo chicote, Zarrin contou ao faraó como sua opressiva presença masculina fez seu coração palpitar e seus joelhos tremerem.

O faraó, barba gordurosa e grande barriga vibrando nos ritmos da cobiça, respondeu, “Bem então, você deve beber deste vinho nupcial para que você não desfaleça”.

“Você também, meu faraó. Pois eu não posso beber sozinha em tão augusta companhia”, Zarrin disse, olhando para o grande tomo colocado proeminentemente numa tribuna de marfim.

Brindando um com o outro, os dois beberam o vinho, gole a gole, trago a trago. Depois de alguns minutos os olhos pequenos do faraó se fecharam e sua boca caiu aberta, e Zarrin, cujo Sangue o protegia da infusão, disparou. Pegando o tomo em seus braços e retirando a rota barba do rosto gordo do faraó, Zarrin colocou as roupas do faraó. Fixando a barba no rosto e uma almofada na barriga, Zarrin deixou o faraó nu, dormindo, escarranchando imperialmente do quarto, e por isso da corte.

Nos anos que vieram, a nova família de ciganos cresceu e cresceu, e muitas foram suas aventuras. Mas esta é a história do nascimento dos Filhos de Sarrath e como eles encontraram o Livro dos Mortos.

Desde o tempo da primeira família de Rom Lupina, os ciganos se mativeram em contato muito próximo com os Garou, mais particularmente aqueles das tribos dos Peregrinos Silenciosos, aos quais quase todos ciganos lobisomens pertencem. Contudo, uma vasta maioria dos Filhos de Sarrath vêm destes parentes Rom com os lobisomens. Talvez apenas dez por cento da família são realmente lobisomens.

Embora os Rom humanos desta família sejam simpáticos aos problemas e perspectivas de seus irmãos Garou, os humanos pensam mais definidamente que eles têm o caminho interno na realidade e no mundo. Livres de todos os lamentos e gemidos e ganidos dos lobisomens, os Filhos de Sarrath sentem que eles têm o melhor de ambos os mundos. Afinal, eles têm a paixão e a força de suas relações lupinas e são próximos ao conhecimento e poderes ciganos. Em adição, ambos os Rom e os Peregrinos realmente sabem como festejar, e os Filhos de Sarrath têm combinado livremente esta mixórdia de pontos de vista, conhecimento, poder e capacidade de revolta para soltar uma poderosa infusão.

Lobisomens e Poderes Ciganos

Ciganos Garou não são capazes de usar Afinidades do Sangue. Aparentemente, quando eles tomam sua natureza completa lupina e se tornam um dos metamorfos, a química alterada do Sangue não pode conceder tais habilidades. Lobisomens Romani podem, contudo, fazer uso de draba como fazem de talismãs. Habilidades não concedidas diretamente pelo Sangue, tais como Bujo e Talith, também estão disponíveis aos Garou Rom.

Os Filhos de Sarrath mais freqüentemente organizam suas famílias em festivais e circos. Tais pequenos espetáculos de estrada normalmente viajam num circuito regular (como fazem muitos bandos viajantes de Rom), atuando para os rústicos gaje, que praticamente pedem para serem saqueados. Estes festivais normalmente se estabelecem fora de pequenas vilas ou cidades e então esperam que os gaje venham correndo. Quando em cidades, os vários membros de um festival muitas vezes fazem espetáculos de rua atuando em seções indigentes ou fazendo pequenos shows que vão desde “dança artística” a brigas de galos até a organização de bujo e algo que terá retorno em dinheiro.

Sempre que os Lupinos estão cercados de gaje, contudo, estão sempre procurando por mais do que uma oportunidade de brincar com as mentes e dinheiro dos gaje. Por muitos anos agora, os membros dos festivais Lupinos também têm procurado por filhotes perdidos Garou. De fato, os ciganos Lupinos se provaram notavelmente adeptos em descobrir e ajudar espiritualmente tais jovens. Estes filhos são criados pelo festival até alcançarem a puberdade, ponto no qual eles são normalmente devolvidos aos Peregrinos Silenciosos para iniciação em sua tribo Garou particular. O resgate destes filhotes perdidos Garou é provavelmente o único núcleo de verdade em todas as lendas gaje de ciganos roubando crianças. Afinal, normalmente os Rom não têm nada para fazer com os gaje de sangue fraco ou suas crias.

Como parentes dos lobisomens, os Filhos de Sarrath estão cientes do Véu e não sofrem qualquer forma de perturbação quando frente a um lobisomem. Certos membros desta família também têm a Afinidade do Sangue conhecida como o Espírito do Lobo. Esta habilidade parece se basear numa combinação do Sangue cigano com o Sangue Garou e só pode ser aprendida por aqueles Rom que são membros da família Lupina.

Nota: Todos os poderes de Família são considerados Afinidades do Sangue para propósitos de criação de personagem (capítulo dois para mais informações sobre custos).

O Uivo Rebelde

Enquanto várias das tribos Garou têm suas próprias histórias sobre este som lendário, os Filhos de Sarrath dizem que o uivo rebelde dos soldados do Sul na Guerra Civil Americana foi realmente uma variação menos efetiva do Uivo do Banshee. Como diz a história, bem no início do conflito, uma kumpania de Rom em viagem observava alguns Ianques e rebeldes lutando uns contra os outros. Imediatamente, os Rom começaram a apostar entre si em vários resultados. Prella, a cigana Lupina da kumpania, esperou até que os Ianques comessem a realmente meter chumbo nos rebeldes.

Quando a vantagem contra os rebeldes era realmente descarada, ela colocou suas apostas nos garotos de cinza, então tentou reunir o grupo. Abrindo espaço com seu Uivo do Banshee, ela meteu tanto medo nos Ianques que eles largaram suas armas e correram, convencidos de que estavam para ser mortos pelos rebeldes fanáticos. Os rebeldes ficaram muito chocados em saber exatamente o que aconteceu, mas perceberam o poder no misterioso som e imediatamente começaram a imitá-lo. Embora não tão efetivo quanto o uivo da cigana Prella, o uivo foi perturbador em seus próprios méritos.

Continuando em sua viagem, Prella e o resto da kumpania decidiram que iriam se aproximar de um dos acampamentos do Norte e tentar vender o segredo do uivo rebelde para quem estivesse no comando. Quando finalmente encontraram um destes acampamentos no caminho para Maryland, Prella e Finnian, um Urme que andava junto com a kumpania, marcharam até a tenda do general dizendo que traziam informação de grande importância sobre os rebeldes. Olhando de viés para as roupas dos ciganos e a aparência escura de Prella, os soldados de guarda não foram facilmente convencidos de sua alegação. Mas a língua esperta de Finnian cuidou deles.

Dentro da tenda, eles falaram com o General McClellan. Lançando sua conversa-fiada preparada, Prella e Finnian falaram dos poderes mágicos do misterioso uivo rebelde, um som tão espantoso que em pouco tempo transformaria regimentos inteiros de veteranos temperados em garotos medrosos correndo para a saia da mamãe. Terminando sua história, Prella e Finnian se ofereceram para ensinar um uivo mais poderoso aos homens de McClellan. Mas McClellan não o queria. Enfurecido com a mera sugestão que os homens em seu comando teriam de se comportar de tal modo, McClellan prendeu os dois ciganos como espíões.

Claro que Prella e Finnian, sendo Rom, não tiveram problema em escapar dos Ianques. Mas agora Prella tinha uma dívida para acertar com eles. Com a ajuda de sua kumpania, Prella andou de cima a baixo pelos estados do Leste, farejando a trilha de McClellan. Em todo lugar que fosse, McClellan ouvia uivos de arrepiar os ossos que em pouco tempo o haviam enervado tanto que ele se apertou entre suas tropas como uma velha se aperta em seu manto. E em toda parte que as tropas do Norte lutassem, o uivo rebelde surgia para recebê-los.

Quando Prella pensou que o momento certo havia chegado, se aproximou de McClellan mais uma vez. Desta vez ele concordou em dar a Prella qualquer coisa que ela quisesse pela informação que ele havia ridicularizado. Rindo para si mesma, Prella instruiu o general a pagar três cavalos, duas galinhas, e uma barra de ouro em troca do segredo do “uivo místico”. Prella então disse que ela devia imediatamente levar os cavalos, galinhas e ouro para o homem que ensinaria a McClellan o uivo, e que McClellan devia dar a ela uma carta outorgando a Prella propriedade dos itens em troca do segredo do uivo rebelde. Depois de concordar sobre o local onde os três se encontrariam para a lição, e demonstrando o sinal que McClellan deveria dar (um uivo) para lhes dizer que estava tudo limpo, Prella mandou a carta ao superior de McClellan, o presidente do Norte.

Na noite do encontro, a kumpania riu muito enquanto assistiam o pavão recheado do general tentar explicar por que ele estava sozinho num vale, uivando suavemente no ar noturno.

Habilidade de Família: Espírito do Lobo

O clã cigano Lupino desenvolveu um conjunto de Afinidades do Sangue não disponíveis a outros ciganos. Estes podem ser comprados como qualquer outra Afinidade do Sangue.

Nível Um: O cigano pode começar a emular a felocidade dos Garou. Ao gastar um ponto de Força de Vontade, o personagem recebe uma segunda ação completa no turno, como os lobisomens recebem ações extras ao gastar Fúria. Contudo, os ciganos só podem gastar um ponto de Força de Vontade por turno.

Nível Dois: Neste nível, o Rom pode conceder a outros humanos a habilidade de olhar através do Véu e evitar serem perturbados pela visão de um lobisomem. O Rom deve jogar seu Espírito do Lobo + Manipulação (dificuldade 8). O número de sucessos obtidos indica o número de pessoas às quais o cigano pode erguer o Véu naquela cena em particular.

Nível Três: Ao gastar um ponto de Força de Vontade, o Rom pode tentar fazer crescer garras lupinas. Tais garras causam dano agravado aos Garou e vampiros, e também são capazes de afetar outras criaturas sobrenaturais (incluindo espíritos, fantasmas e fadas). Para fazer crescer as garras do lobo, o Rom deve fazer um teste de Vigor + Briga (dificuldade 7). As garras duram por uma cena e causam dano agravado.

Nível Quatro: Aqui o cigano é capaz de alcançar o legado de seu sangue lupino e usar qualquer Dom Hominídeo ou dos Peregrinos Silenciosos de nível um ou dois (veja **Lobisomem: O Apocalipse**) como se fosse um Garou adulto. O Dom funciona exatamente como explicado para um lobisomem de verdade.

Nível Cinco: O cigano é capaz de produzir o Uivo do Medo. Este grito misterioso, lançado alto custa ao Rom um ponto de Força de Vontade para ser feito, mas todos os que ouvem o som estranho devem fazer um teste resistido contra seus efeitos usando Raciocínio + Intimidação (dificuldade igual a Força de Vontade + Pureza do Sangue do cigano). Qualquer um que falhar neste teste, incluindo vampiros e todos os tipos não-humanos, são dominados pelo medo e fogem a todo custo. Aqueles que conseguirem resistir e não fugirem ainda recebem 2 dados a menos do que o normal para todos ataques contra o cigano e seus aliados.

Os Ravnos

A realidade costumava ser minha amiga.

— PM Dawn, “The Utopian Experience”

Os pequenos ramos da família Ravnos se enredaram no Mundo das Trevas desde que Daenna mordeu pela primeira vez o Fruto da Árvore do Conhecimento. Os Guardiões de Kooseren, a Semente do Despertar Terrestre, os Ravnos sempre caminharam por uma trilha

estreita entre a escuridão veludo-sangue do mundo não-vivo e as duras manhãs sanguinolentas do despertar humano. Tal trilha não é facilmente trilhada, e muitos Ravnos deram um passo adiante, mergulhando em vício e dor eterna.

Ramos da família Ravnos viajam pela Europa e pelas Américas, mas sua maior concentração sempre foi em torno dos Balcãs e a área hoje conhecida como Europa Oriental. Lá as raízes da árvore da família Ravnos mergulham fundo.

Os Ravnos dizem que Daenna retornou à Cidade de Marfim nos dias que seguiram sua transfiguração. Daquela jornada ela retornou com outro tipo de semente, e daquela semente nasceram os Ravnos. Ou assim é contada a história.

Na noite de sua fuga selvagem com Sarrath da Cidade de Marfim, a recentemente empoderada Daenna se preocupou muito por seu amado marido shilmulo. Determinada a descobrir a verdade de seu destino, Daenna voltou em seu caminho, deixando seu irmão Sarrath esperando seu retorno. Procurando por Dracian, Daenna voltou às ruínas em cinzas de seu antigo lar, ainda quente com as brasas do fogo e as memórias de seu coração. Desatenta de qualquer perigo possível, Daenna lançou longe os portões de seus sentidos e mandou sua alma procurar por qualquer sinal de seu marido shilmulo.

Alguns dizem que ela ficou entre as cinzas por horas, outros dizem por dias, mas finalmente sua mente gloriosa resgatou os menores vestígios de seu antigo marido. Procurando minuciosamente na poeira e nas cinzas, Daenna finalmente localizou uma pequena pedra incrustada com as manchas do antes fluente sangue de Dracian: tudo o que restou de seu amado.

Depois da primeira onda de lágrimas que lavaram o que havia passado, Daenna tomou a pedra e fugiu da cidade.

Anos passaram e Daenna se moveu entre os humanos do mundo com uma paixão inigualada por outros mortais. Enquanto seus filhos cresciam em número, a mãe de todos nós olhava cuidadosamente por eles, do bebê mais jovem à avó mais velha, até ela encontrar um homem entre todos seus filhos que carregava uma paixão quase igual a sua. O nome do homem era Ravnos, e a ele Daenna passou o legado de seu marido. Colocando a pedra de sangue na língua de Ravnos, Daenna mordeu sua própria língua antes de beijá-lo na boca. Fazendo com que o sangue antigo a trabalhasse sua magia, Daenna ergueu sua faca e mergulhou a lâmina no peito de Ravnos, segurando-o firmemente enquanto sentia o Sangue vital dele vazar e diminuir e então fortalecer de novo em seu abraço.

Assim fez Daenna e seu marido criou seu único filho, e dele vieram os shilmulo conhecidos pelos outros vampiros como Ravnos. Mas Ravnos teve filhos seus antes que Daenna o escolhesse para ser transformado, e estes filhos protegeram seu pai como todos que eram da família protegiam uns aos outros. Alguns desses filhos

Ravnos se transformaram em seres como ele, mas muitos ele deixou vivos e humanos. E destes os Ravnos realmente descenderam. Ou assim foi contado a mim e a minha mãe antes de mim.

Pouco é sabido, mesmo pelos Ravnos, da história antiga de sua família. Os Ravnos há muito fazem parte da sociedade cigana, mesmo enquanto permaneceram separados dela. Com os anos, a família Ravnos se espalhou e se tornou mais ciente da política vampírica que corre sob os feitos dos mortais, como correntes marítimas correm sob as águas calmas. Mas Ravnos e seus filhos que fez shilmulo não se importaram com as políticas dos Filhos de Caim. Certamente, um pouco dela é divertida, e os vampiros sempre são alvos fáceis, pois eles os levam muito a sério, mas este grande esquema como foi entre muitos dos Cainitas não se aplica aos Ravnos e suas relações.

Os Ravnos humanos tendem a viver em extremos mesmo para os Rom. Paixões queimam ardentes, e eles mantêm sua atitude viva-o-agora tão estimada quanto os gaje apertam seus controles remotos. Mas o outro lado desta moeda, e talvez a força motriz por trás de sua determinação para alcançar novos patamares de embriaguez e trapaça, vêm de duas fontes. A primeira destas ameaças se origina de dentro da própria família. A família Ravnos recebe seu nome do primeiro shilmulo que caminhou em seu meio como um Rom. Desde então, o número de vampiros Romani cresceu, e todos são membros da família Ravnos. Mesmo se um cigano de outra família é tomado por um Ravnos no *Tumnimos*, o Abraço, ele é daquele momento em diante um membro dos Ravnos.

Estes vampiros podem buscar qualquer um da família Ravnos por ajuda sempre que necessário. Como tal, os Ravnos são cuidadosos que seus lares, vans, trailers e caminhonetes tenham ao menos um lugar onde a luz do sol não consiga penetrar. Às vezes um shilmulo em particular adotará uma kumpania e viajará com ela, muitas vezes se alimentando de seus próprios parentes. Os vampiros Ravnos que se alimentam de ciganos têm de lutar contra sua própria forma de vício, enquanto que as Habilidades que perdem no Abraço vertem para eles quando o Sangue Romani flui novamente em suas veias mortas-vivas. De forma similar, muitos jovens Ravnos bebem o sangue dos shilmulo, se tornando viciados no poder que o sangue shilmulo concede. Mas muitos Ravnos temem as atenções e ministrações de seus parentes vampíricos.

Muitas são as histórias de kumpaniyi inteiras destruídas por um vampiro ou vampiros muito poderosos bebendo o Sangue cigano para evitar matar seu próprio povo. Outros Ravnos se preocupam que muitos jovens Rom vêem a imortalidade ao seu alcance e vendem seu Sangue pela chance de trilhar o caminho dos shilmulo. Para cada cigano que toma esse caminho, seja por escolha ou a força, outra pequena linha na tapeçaria Romani é rasgada. Só podem existir algumas linhas rasgadas antes que a tapeçaria comece a desfiar.



Em tais transformações o Ravnos pode conseguir o que os gaje têm sido incapazes de conseguir, a morte da família Ravnos, e talvez de todos os ciganos.

O segundo ônus que o povo Ravnos carrega é a sempre presente ameaça de escravidão e genocídio pelos gaje, que sempre parecer ser, na melhor das hipóteses, pouco posta em cheque. A perseguição gaje afeta todos os Rom, mas os Ravnos parecem ter uma aptidão para estar nos lugares onde a perseguição aos ciganos alcança o fervor (ou são particularmente direcionadas por outros inimigos menos visíveis).

Na Romênia por muitos, muitos anos, os Ravnos (junto com os Phuri Dae) foram escravizados pelos outros povos daquela terra e proximidades. Esta escravidão persistiu, se diz, até a shilmulo Ravnos Durga Syn, uma vez sacerdotisa dos ancestrais dos muitos povos que agora escravizam os Rom, levou os Ravnos e os Phuri Dae em revolta contra aqueles no poder. Embora os ciganos estivessem em pequeno número se comparados aos seus escravizadores, a força combinada de sua vontade, sua mágica, e seu conhecimento do verdadeiro funcionamento do mundo capacitou os ciganos e seus aliados a forçar o governo a libertá-los.

Claro que a liberdade dos ciganos apenas aumentou o medo e a repugnância de seus antigos proprietários e novos vizinhos. Os Phuri Dae perceberam o perigo em tais reações e tentaram desaparecer no pano de fundo do mundo, ficando sempre nas bordas da sociedade gaje. Mas não os Ravnos.

Incentivados por seu sucesso, e seus planos alimentados pelo papel como garotinhos da mamãe e bajuladores dos gaje, muitos da família Ravnos mergulharam nas cidades e vilas da Europa Oriental e Oriente Médio procurando vingança. Mestres da malandragem e da trapaça, os Ravnos facilmente tomaram muitas das atividades do mercado negro na área, particularmente apostas, tráfico de drogas e prostituição. Simultaneamente, muitos Ravnos transformaram a mendicância numa arte, se cobrindo de trapos infestados de insetos, fingindo deformidades, e se fazendo de desagradáveis enquanto os gaje davam a eles dinheiro por suas artimanhas.

Ouvindo a observação dos gaje de quão patéticos e desajeitados os Rom são, os Ravnos tiveram que rir. Afinal, os Rom sabem que eles estão na verdade zombando dos gaje, que se apegam tanto a suas posses materiais. É uma pena que os gaje não sejam capazes de entender a piada. Então novamente, eles provavelmente não a apreciariam. Os gaje são todos assim.

Sobrevivendo à tentativa de genocídio do Holocausto e uma antiga tentativa do mesmo na Albânia, os Rom da Europa Oriental hoje mais uma vez enfrentam a repugnância aguda e ativa dos gaje. Esta repugnância recentemente começou a se tornar mais e mais violenta, especialmente na Alemanha, Eslováquia, República Tcheca e, é claro, Romênia. Além do ódio existe a luta dos Ravnos contra os Tsurara. Gangues Romani violentas de ambas as famílias agora caminham

nas ruas de muitas cidades européias, bem como várias cidades americanas (particularmente Miami, Nova Iorque e Los Angeles). A violência extrema destas gangues kumpaniyi, dirigida contra ciganos e gaje, só abastece os fogos do medo e do ódio dos gaje.

Porém, como sempre, os ciganos Ravnos adotaram uma inclinação otimista na perseguição crescente. Muitos sentem a inchação de ódio neste século como sinal da aproximação da Convergência, que pode ser a pior parte do milênio, e na qual eles estão certos que serão os convidados de honra.

Muitos Ravnos têm conexões extremamente boas com seus parentes shilmulo. Por meio de tais Membros os Ravnos humanos podem ganhar uma variedade de vantagens. Tais vantagens vão desde salvo-conduto pelo meio de um campo de batalha vampírico a informação da atual política vampírica, a acessar o sangue vampírico e outras drogas para abastecer quaisquer hábitos. (Concedido, este último é, na melhor das hipóteses, uma “vantagem” questionável.)

Adicionalmente, um Ravnos humano pode pedir ajuda quando precisa de seus parentes vampíricos. Os atuais shilmulo respondem a tais chamados de várias formas (e está a cargo do Narrador), mas em geral o jogador deve jogar Carisma + Cultura dos Membros (dificuldade determinada pelo Narrador), com o número de sucessos determinando quão rapidamente a ajuda chega. Contudo, é melhor que o Ravnos que chame por um de seus primos shilmulo faça valer o tempo do vampiro ou prove que ele está realmente em maus lençóis. Não vale a pena cansar tais criaturas, pois a lealdade da família vai tão longe com um shilmulo.

É provável também que um Ravnos tenha ao menos umas poucas conexões na economia subterrânea de qualquer cidade pela qual passe. Quando entra numa nova cidade, o Ravnos deve fazer um teste de Carisma + Conhecimento de Área (mercado negro). A dificuldade varia com a cidade e deveria ser determinada pelo Narrador.

Os Urmen

*Onda após onda, cada uma mais forte que a outra
Finalmente, uma nona, juntando metade e fundo
E cheio de vozes, lentamente se erguendo e afundando
Rugindo, e todas as ondas numa chama*

— Lord Alfred Tennyson, “The Coming of Arthur”

Os Urmen talvez sejam a mais excêntrica das famílias de poder. Eles também são de longe a menor em número, com apenas três ramos modernos que se sabe haver; um destes pode ter deslizado entre as rachaduras dos mundos no reino de Arcádia. Os Phuri Dae falam com preocupação do ramo Pestralla, que talvez 50 anos atrás tenha desaparecido entre as escarpadas e frias profundezas do país montanhoso da Escócia. Esta preocupação é aumentada tanto pelo medo que os



Urmen estejam em perigo de desaparecer completamente e por sua preocupação talvez até maior que um número dos Prestalla sejam os atuais Guardiões de Jalomasin, a Semente das Estrelas, a Semente tradicionalmente mantida pelos Urmen.

Enquanto certamente do Sangue, e talvez possuidores de um Sangue até mais rarefeito do que as outras famílias, os Urmen são estranhos, mesmo para os ciganos. Os Urmen são os ciganos que mais se aliam com a corte Seelie e as legiões de fadas, instáveis e incertos aliados. Rumores sempre circularam entre as outras famílias de poder que as lealdades dos Urmen podem ser inclinadas a favor dos amigos de Arcádia. Esta suspeita infestou os Urmen desde que Daenna trouxe o primeiro de seus filhos noivos aos fogos dos corações Romani...

Há muito tempo atrás, num tempo quando Daenna ainda vagava entre seus filhos, como uma galinha-mãe cacareja para seus pintinhos, ela retornou a uma kumpania acampada no interior da Transilvânia.

“Vocês não têm uma manta para alguém que viajou muito, meu filho?” ela perguntou, se aproximando da fogueira.

Correndo em sua excitação, pois todos Rom ainda reconheciam a mãe de todos nós naquele tempo antigo e eterno, os ciganos fizeram o que lhes foi pedido.

“Aqui! Trouxemos nossa manta mais fina”, o mais velho deles disse enquanto alcançava a Daenna o item do mais macio pelo de cabra.

“Sim, sim, esta é fina, meus jovens”, Daenna

murmurou.

Foi quando a primeira dos Rom sentiu um puxão em sua manga. Olhando para baixo, Daenna espiou um pedacinho de Rom olhando determinadamente para cima. “Se você é a mãe de nós todos, por que seu cabelo é negro, e por que seus dentes ainda estão em sua boca? Você não parece se a mãe da minha mãe”, ele terminou.

Rindo, Daenna olhou para baixo para o jovem de olhos afiados conhecido como Dmitri. “Você é esperto, mas as coisas nem sempre são o que parecem. Você vê esta manta? Ela parece ser uma peça única, uma bela manta, não parece?”

Quando Dmitri acenou a cabeça em grave concordância Daenna continuou. “Mas, olhe melhor. Você vê este fio se arrastando aqui?” Enquanto falava Daenna começou a rapidamente puxar o fio errante. Puxando e puxando, ela em pouco tempo transformou a amável manta numa pilha esfarrapada de fios. “Agora o que você vê, pequeno Dmitri?” ela perguntou.

“Uma terrível sujeira... você está em apuros agora”, ele disse solenemente, pois Dmitri não gostava de ver as pessoas serem importunadas.

“Ah, esse é um meio de olhar para esta pilha de fios amontoados, Dmitri. Mas existem outros. Muitos outros”. Enquanto a voz de Daenna cobria o ar, tudo era silêncio no campo nevado. “Eu vejo estes fios de forma diferente. De fato, eu os vejo como vejo meus filhos, cada um sendo um amontoado de fios. E quando eu teço alguns fios juntos, me encontro com uma kumpania,

talvez uma família. Um pouco mais, e então algo mais, cada uma diferente em cor e textura, sabor e cheiro, e em breve o que eu vejo é os Rom. Talvez este fio seja você, Dmitri?”

Derrubando os fios retecidos em seu colo, Daenna pegou outra manta. “E aqui está outro padrão. Neste aqui eu vejo todas as verdadeiras pessoas no mundo. Aqui estão os Rom, aqui estão os humanos de todas as raças. Esta faixa escura eu acredito que são os shilmulo, e este os guerreiros de Gaia. Outros eu vejo, inúmeros para se contar, porém existe um que eu vejo que falta em ambas mantas, Romani e Mundo, ou quase isso. É um fio de beleza e poder, e como com todos os fios, é preciso lidar com sua parte”.

Com isso, Daenna pegou sua bolsa e tirou de dentro dela um carretel de fio dourado. Aquele fio ela inseriu cuidadosamente no padrão das duas mantas. Quando terminou sua tarefa Daenna permaneceu um pouco mais e deu os itens a Dmitri. “Durma envolto nestes hoje, e tenha certeza que estará coberto da cabeça aos pés”, ela lhe disse.

Naquela noite Dmitri desapareceu, embora as mantas fossem encontradas no chão. Nove vezes nove meses depois, Dmitri voltou a sua família, e consigo trouxe nove crianças. Estas crianças eram estranhas, com longos rostos e mãos, e belo cabelo negro entre a prata.

E eles foram os primeiros dos Urmen.

Desde aquele tempo, os Urmen têm contado mais de nove ramos de sua família. Os Urmen estão convencidos de que os Rom serão as parteiras do renascimento da corte Seelie no mundo físico na Convergência. Em preparação para este surpreendente renascimento, os Urmen, que às vezes se referem a si mesmos como os Soldados da Lua ou os servos de Alako, estão procurando encontrar um meio de aumentar o maná, as energias mágicas do mundo, que foram diminuídas há muito tempo. Na Convergência, dizem os Urmen, os Rom escolhidos conduzirão as fadas, e a Nona Onda (o exército fada) galopará de Arcádia num dilúvio impetuoso de magia e renascimento.

Dos dois ramos conhecidos de Urmen, a família que agora viaja pela Rússia e pelos países eslavos, destruídos pelo retorno da vampira Baba Yaga e motim social, está em severo perigo de muitas forças. Os nativos estabelecidos estão se tornando mais e mais hostis aos ciganos. Mais particularmente, rumores de procedimentos de esterilização forçada estão novamente estourando, e os Rom temem um esforço combinado de parte estabelecimentos médicos fortificados que poderiam destruir ao menos um ramo da já murcha família.

Os Urmen tomam tal aumento de abusos como um sinal de que a Convergência está próxima e que certos grupos poderosos não querem que os Rom sejam capazes de desempenhar seu papel quando o tempo finalmente chegar. Isto é certamente uma área em que as famílias de poder concordam. Contudo, os Baroshkin Urmen responderam às renovadas perseguições ao se tornarem

cada vez mais visíveis, uma tática que outros Rom vêem como potencialmente suicida.

Mas quando confrontados, os Urmen apenas falam de tapeçarias, tecelagens e novas perspectivas. Enquanto isso, o último ramo Urme conhecido passa muito tempo cabriolando entre as ilhas e águas próximas à Grécia. Quando perguntados, eles respondem que estão procurando por sinais da Nona Onda.

Todos membros de Sangue da família Urme de Rom têm ao menos algum sangue Seelie entrosado com o Sangue Romani em suas veias. A intoxicação do sangue feérico evita que os Urmen se tornem totalmente sintonizados ao Sangue Romani, e assim um Urme nunca pode ter um nível de Pureza do Sangue maior do que quatro. Contudo, os membros desta família são capazes de certos truques e poderes inacessíveis a todas as outras, salvo as próprias fadas.

Fios Feéricos

As Afinidades concedidas aos humanos pelo sangue feérico não são sempre controladas pela vontade mortal. Ao invés disso, cada indivíduo Urme Rom capaz de alcançar esta parte de sua alma tem seu próprio peccadillo, seu próprio fio de magia que pode tecer na trama da realidade. Tais habilidades têm uma ampla gama, e os Narradores e jogadores são encorajados a vir com Afinidades incomuns, embora todas Afinidades devam ter um elemento de caos nelas. É importante que Narrador e jogador se certifiquem que o poder da Afinidade não desequilibra as outras Afinidades.

As possibilidades de tais fios mágicos, como os Urmen os vêem, podem incluir a habilidade de chamar um espírito Urme ou feérico para ajudar o cigano. Ou talvez o cigano seja capaz de seguir as trilhas das fadas que ainda riscam a Terra, permitindo que ele e aqueles em contato físico com ele caminhem nestas trilhas em qualquer lugar no mundo. Tal cigano poderia viajar de uma antiga caverna feérica na Grécia para um anel de fadas em Nova Iorque em três piscares de olhos. Uma terceira possibilidade é que o cigano possa cantar canções de grande beleza e poder, então que quaisquer espíritos próximos que ouçam sua música se apaixonem profundamente por ele, e assim, eles farão um favor ou o defenderão de um ataque.

Para todas essas habilidades, o cigano pode apenas usar um fio feérico por história para cada nível de fios feéricos que possua. Por exemplo, se Sammilla é uma cigana Urme com três pontos de fios feéricos, ela pode usar sua habilidade para fazer com que todos aqueles em seu campo de visão sem o Sangue Romani se tornem repentinamente bêbados por três vezes numa dada história. Aqueles afetados por seu poder devem fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 7) para tomar qualquer ação. Eles devem então continuar a fazer testes de Força de Vontade para tomar quaisquer ações pela duração da cena.

O Urme deve gastar um ponto de Força de Vontade

para ativar sua Afinidade de Família. Se o cigano tem uma falha crítica enquanto usa esta Afinidade, alguns efeitos inesperados, normalmente prejudiciais ao cigano, ocorrem. O Narrador deve se sentir livre para inventar tais efeitos quando ocorrem falhas críticas.

Nível Um: O Urme pode reconhecer changelings e outras fadas disfarçadas quando se aproxima delas. O cigano pode escolher uma habilidade especial. Esta habilidade pode ser usada uma vez por história.

Nível Dois: O Urme pode usar sua habilidade especial duas vezes por história.

Nível Três: O Urme pode usar sua Afinidade três vezes por história. Numa jogada de sucesso de Percepção + Fios Feéricos (dificuldade variável), o cigano também pode determinar se uma fada esteve recentemente presente ou se um objeto é de manufatura feérica.

Nível Quatro: O Urme pode usar sua Afinidade quatro vezes por história.

Nível Cinco: O cigano pode usar sua Afinidade cinco vezes por história.

Os Phuri Dae

Como para os infieis, seus trabalhos são como uma miragem na vasta planície que o homem sedento supõe ser água, embora, quando se aproxime, ele não encontra nada...

—O Corão, 24:39

Filhos de Daenna em espírito tanto quanto em Sangue, os Phuri Dae estão muito próximos às Sementes do Conhecimento. Existe um contínuo debate entre os Phuri Dae sobre se sua família inclui apenas os tradicionais Guardiões de Eiavelan, a Semente das Águas Brilhantes, ou se algum dos seus também guarda Bonnerin, a Semente da Balança Equilibrada. Isto é realmente apenas uma manifestação mais concreta do tumulto dentro dos Phuri Dae se eles representam o epítome de todos Rom, ou são apenas uma parte importante do todo.

Se eles são apenas um único componente, embora que necessário, então é geralmente dito que alguma kumpania se confundirá para formar um todo cinético, um ponto de partida na sucessão evolucionária, se tornando mais do que a soma de sua carne e espírito e Sangue. Tal kumpania certamente desempenharia uma parte importante, talvez o papel principal, na Convergência.

Esta linha de pensamento certamente não é sustentada pelos membros conservadores dos Phuri Dae, que ocasionalmente têm sido desprezados pelos outros de sua espécie como borra-botas e videntes presunçosos. Aqueles que acusam os Phuri Dae dizem que ter que carregar tão pesado fardo de conhecimento e responsabilidade curvou suas costas espirituais e esmagou seu senso de ridículo. Os não libertos entre os Dae são os únicos que sentem a picada de tais palavras, e isso só os faz redobrar seus esforços para lançar o

caldeirão de desinformação e obstinação que infecta os gaje como um todo.

Aqueles Rom mais investidos em seus papéis ungidos como guardiões de todo conhecimento valorizam saber obstinadamente manter o dogma que, como o epítome dos filhos de Daenna tanto em espírito quanto em Sangue, os Phuri Dae mais certamente serão os únicos a auxiliar na Convergência. Como tal, dizem os mais convencidos Dae, o conhecimento cuidadosamente guardado daqueles Rom no presente e as Sementes, agora casadas numa união estéril, disseminarão a vida como as primeiras gotas férteis do reino espiritual a tocar o ovo não-vivo do materialismo seco.

Na recombinação de espírito e corpo, quando os elementos – terra, ar, fogo e água – são capacitados a transcender alguma nova realidade nós só podemos chamar o espírito, veremos a expressão definitiva da alma. Mas por enquanto, estes Rom esperam e observam na estagnação de sua paciência, enquanto outras famílias desempenham um papel mais ativo em transformar o mundo.

Mas tal entropia não afligiu todos os Phuri Dae. Muitos dos membros mais jovens, e certos ramos americanos em particular, dizem que os Phuri Dae devem fazer mais do que observar e esperar pela assim chamada Convergência. Ao invés disso, afirmam, os Phuri Dae devem mergulhar nos afazeres do mundo dos gaje, usando seu conhecimento do real funcionamento do mundo, a suja errata da realidade por trás da cena achatada pelo estado normal, rasgar o véu da segurança científica que tantas pessoas sustentam. Apenas ao expandir a compreensão de todos aqueles que compartilham esta terra os Rom poderão preparar o mundo para a Convergência e as possibilidades inimagináveis que virão...

Nossa visão da Convergência e nosso papel entre os gaje causam grande temor e consternação entre o resto dos Rom. Eles sabem que os vampiros, especialmente aqueles que pertencem à Camarilla, transformariam uma grande quantidade de energia e recursos para nos destruir caso a Máscara (o placebo/ficção sobre “não há monstros” que eles alimentam os gaje) seja ativamente ameaçada. Então também muitos dos lobisomens se enfureceriam com qualquer um de nós que ousasse expô-los à severa luz da existência aberta. Ao menos eles têm os gaje ao seu lado.

Os gaje se agarram tenazmente a sua anti-mágica, pró-ciência, tudo explicável, script sem-monstros-no-armário, e isso causará maiores rasgos e torções para afastar o seu animal-empalhado-da-realidade. Ao todo, não é uma tarefa fácil. Mas um número cada vez maior de nós Phuri Dae estão querendo tomá-lo, com crédito extra ou não.

Não diga que somos suicidas; tamanha expansão da realidade é muitas vezes realizada com alguma sutileza. A mente chocada muitas vezes se encolhe em negação mais do que se expande com repentina compreensão.



Muitos de nós cuidadosamente mostram o mundo mágico – e então o negam; talvez ao apresentar uma peça descrevendo o papel dos Garou no mundo, e então a abandonando como fantasia. As famílias que viajam e kumpaniyi de ciganos estabelecem e jogam estranhos jogos onde as pessoas podem ser vampiros no meio de humanos insuspeitos, mas é apenas faz-de-conta, certo?

Tal condicionamento, se imagina, preparará ao menos alguns gaje para as realidades expandidas da Convergência e a reconceitualização que aquela transformação exigirá. Estes gaje realmente parecem reconhecer a verdade-na-possibilidade de nossos jogos e mostram poder se encontrar viajando mais longe na coelheira de realidade que nós Rom tão livremente viajamos. Nós observamos por aqueles gaje (e em alguns casos, aqueles shilmulo e metamorfos) prontos para se cutucar, cujas mentes são flexíveis e não se despedaçam em loucura.

Quando vemos tamanho contorcionismo mental freqüentemente o convidamos a aprender mais, apresentando mostras particulares e contando histórias estranhas e reais, até convidando os gaje para viajarem com nossa kumpania. Se o gaje tem uma mente particularmente flexível, nós iremos até o fim, encorajando-o a questionar a camada plástica brilhante do mundo placebo envolto em açúcar, para estourar os balões da realidade censurada e assistir os pedaços voarem. Experimentar a plenitude das muitas camadas, universo acre-doce...

Por meio de tais conversões, supostamente incluindo Byron, Blake e Lovecraft, os Rom alcançaram grande influência no pensamento gaje. Muitos destes gaje escrevem, produzem e desenvolvem várias peças de “ficção” que realmente representam olhares rápidos da verdade sob a superfície da realidade. Filmes, livros, jogos, programas de TV, tablóides e toda a cacofonia da mídia de massa agora têm pepitas de verdade enterradas entre o borrão felpudo da banalidade e conversa fiada que é sua tarefa normal. Assim sua tática de mostrar-e-contar a verdade-seja-negada espalha sua influência e alarga os limites do mundo dos gaje.

A despeito das apresentações e retratações ficcionais, estas táticas começaram a atrair a atenção de certos magos, vampiros e os ocasionais lobisomens Andarilhos do Asfalto, que não apreciam as tendências zombeteiras e abertas das pseudo-verdades que eles percebem aparecendo nas mídias de massa. Embora poucos destes gaje conheçam a verdadeira fonte de tal informação, não faz muito que eles perceberam quem deve estar por trás de tais ventilações de segredos deliberadas e decidam retaliar como melhor queiram.

Os Phuri Dae traçam sua história específica desde o tempo do grande dilúvio. Se diz que Noahe foi uma Rom de mente realmente poderosa que também calhou ser a Guardiã das Sementes do Conhecimento (antes que elas se dividissem). Noahe e sua família foram avisados sobre um plano para destruir as pessoas daquela terra (em particular os ciganos).

A Grande Viagem de Barco

Muito cedo para o arco-íris

Muito cedo para a pomba

Estes são os dias finais

Este é o dilúvio

— Leonard Cohen, “The Gypsy's Wife”

Se você ouviu esta antes cale-se e ouça de novo, porque você certamente a ouviu errada. E o pior é que você não ouviu ela do meu jeito e o meu jeito é melhor porque é como eu escolhi ver as coisas.

Bem, antes de nós Phuri pessoal sermos santificados e consagrados como os ratos de esgoto dos Rom, antes que aquele rótulo em particular fosse colado por nossos egos supostamente inrotuláveis, houve uma mulher, uma poderosa drabarne, chamada Noahe.

Bem, Noahe tinha um corpo ocupado, era uma verdadeiro xereta, uma bisbilhoteira de quatro costados. Mas Noahe também tinha a visão, então ela podia realmente sair em um sério voyeurismo mental, pulando no tempo.

Então. Um dia enquanto Noahe saiu para dar um passeio psíquico pelas linhas do tempo, ela encontrou um colosso de confusão. Parando para considerar o que poderia ter causado tal angústia, Noahe olhou mais perto na armadilha do tempo. Ainda não sendo capaz de ver em seu centro, Noahe começou a se aproximar da confusão (ignorando o aviso de sua mãe sobre pegar uma linha de tempo estranha – você nunca sabe quando elas aconteceram!), mas ela não podia imaginar o que a esperava. Então ela teve a idéia brilhante de pular no angústia e deslizar de costas até o ronco. Foi então que ela encontrou um companheiro viajante – um espírito piscoso, nadador, frouxo – preso entre as linhas, a fonte do enroscado.

Sendo legal (e estourando de curiosidade), Noahe libertou o companheiro escamoso, o tempo todo pensando se talvez este fosse meramente o resultado de cheirar o vapor da infusão de flor-de-diana. Mas antes que Noahe pudesse olhar para trás para o seu corpo, o companheiro peixe a engoliu inteira. Gulp! Otária.

Mas não de verdade. Dentro de sua barriga o tempo cantarolava Sabedoria; costelas e mais costelas maiores do que qualquer coisa que já tinha visto, que Noahe avidamente devorou. (Pior que ela não tinha um pouco do molho tártaro de sua mãe!) Noahe gorgolejou vinte e três costelas, mas a última costela ela deixou para depois, uma vez que parecia estar para cair, e cair daria indigestão nela.

Encontrando seu caminho pela porta dos fundos, Noahe deslizou de volta para seu corpo, levando a última costela consigo.

Bem, depois que a velha Noahe havia digerido o filé de alma de peixe, decidiu que era hora de seu remédio. Voltando para a despensa e o freezer de sua nuca, Noahe comeu a última costela fria. Ugh! Ela descobriu os planos para dar um jeito na sua própria seção do universo, para se libertar de um pouco do excesso do bloqueio humano. Não que Noahe imaginasse que uma boa lavagem de rabo no mundo fosse boa, mas ela preferia não estar entre a sujeira que seria atirada ao mar. Assim prevenida, Noahe reuniu sua família e a família de sua família e contou a eles todos de sua viagem de peixe. Ela também contou a eles uma das muitas e muitas coisas que ela aprendeu de seu filé, mas isso é outra história. Se quiser terá que comprar outra garrafa, e não só me dar um uísque lavado com água.

Que seja. Uma vez que a ladainha terminou, os Rom se ocuparam. Eles construíram um barco realmente grande lá nas montanhas e passaram a palavra para outras famílias e kumpaniyi, avisando-os para boiar ou voar. Então eles reuniram seus porcos e vacas e galinhas e cachorros e crianças e amontoaram tudo em sua barcaça.

Semanas se passaram, os gaje riram, e então veio o encanador cósmico. Eita!

Desde aquele dia os gaje ainda estão de cara por não levar a sério esta pequena Terra esfregada. Então, claro, eles ficam tirando onda de Noahe e dão o crédito do dilúvio ao seu grande papai superego, e então eles bitolam a história um pouco mais. Mas o que você pode esperar de um bando de gaje?

Em resposta, Noahe construiu uma grande arca para salvar seu povo, a si e, mais importante, as Sementes. Muitos Phuri Dae acreditam que o dilúvio foi criado por certos magos tentando destruir Noahe e os outros Romani porque temiam os poderes dos ciganos e talvez mesmo desejassem as Sementes. Mas outros dizem que foi apenas um plano dos lobisomens para livrar o mundo de algum gaje particularmente asqueroso escondido na pequena terra com Noahe e seu povo.

Qualquer que tenha sido a causa, os Phuri Dae fugiram com seu conhecimento, e desde aquele tempo, a família sentiu que eles eram guardiões especiais e mantenedores da cultura entre os escolhidos do mundo. A demonstração de Noahe de utilidade tanto da magia quanto da Visão também estabeleceram o exemplo para muitos Phuri Dae.

Hoje os Phuri Dae acreditam que o mundo está se preparando para uma limpeza ainda maior, talvez por meio de um grande dilúvio de realidade em expansão de conhecimento. Embora um grande número de Phuri Dae agora vivam e viajem na América do Norte, muitos ainda residem na Europa e no Oriente Médio. Em todas as áreas, a perseguição está aumentando enquanto os governos tentam rigidamente controlar o conhecimento e o poder em seus países.

Sempre suspeitos dos ciganos e sua rejeição da autoridade convencional, certos governos europeus lançaram programas de esterilização e perseguição sistemática e ejeção dos Rom. Outros ainda tentam roubar os filhos dos ciganos, dizendo que todos Rom são pais inadequados por definição. Os mesmos governos, e outros menos dispostos ativamente perseguem os Rom, observam quase em silêncio enquanto os ciganos são barrados em lojas e atacados nas ruas de suas cidades. Afinal, eles são só ciganos, não são gente, pensam os oficiais, cercados e enclausurados em suas casas de decadência caíada.

Os Phuri Dae sabem que tal desespero é um sinal de que a represa construída de meias-verdades e negação está quase quebrando, mas eles também temem os efeitos que tais políticas têm em suas próprias culturas e famílias. Cada cigano esterilizado, faminto, drogado ou roubado significa que existe um Rom a menos disponível para contrabandear o conhecimento do Sangue e explorar as fissuras do pensamento convencional dos gaje.

Desde o tempo de Noahe os Phuri Dae têm sido adeptos especiais da arte de ganhar e manipular conhecimento para sua própria vantagem. Embora um poder um pouco sutil quando comparado a, digamos, as habilidades agressivas dos Lupinos, ele serviu bem a muitos dos Phuri Dae ao longo das eras. Conhecido como Patteran (o sinal do conhecimento e dos Phuri Dae), muitos dos Phuri Dae possuem este dom.

Patteran

A magia é a arte de transformar a consciência à vontade.

— Starhawk, *The Spiral Path*

Todas formas de Patteran envolvem a habilidade de alcançar além das formas rígidas de compreensão e aprendizado tradicionalmente confiadas pela mente humana. Os Phuri Dae descrevem Patteran como a Afinidade da mente em transformação. Aqueles que possuem tal Afinidade não são limitados por um ou dois padrões de pensamento, cujos seus cérebros tropeçam e decidem ser conveniente o bastante. Ao invés disso, eles são livres para escolher conscientemente ver o mundo numa amplidão de níveis.

Custa um ponto de Força de Vontade para ativar esta Afinidade.

Nível Um – Olhos da Criança: Com esta habilidade o Rom é capaz de dar uma olhada fresca num problema que acha perturbador, seja aquele problema tão simples quanto a resposta a uma adivinha ou tão complicado quanto tentar encontrar as palavras adequadas para acalmar um lunático em surto. Esta Afinidade não concede a resposta para o Rom “do alto”, mas pode dar ao cigano uma percepção que poderia ser de outra forma negligenciada. Por exemplo, o Phuri Dae que tenta acalmar o lunático pode começar a pensar quão enorme e amedrontador o mundo é e quão terrível é ser uma criatura pequena que pode ser esmagada a qualquer instante. Tal percepção é sua para fazer com ela o que quiser. No caso da adivinha, ele poderia perceber que existe mais de uma definição de uma palavra particular na pista da adivinha.

Quando enfrenta um problema que não consegue ter controle, o jogador pode jogar Patteran + Percepção (dificuldade determinada pelo Narrador) para ver se ele pode ter outra dica. Esta habilidade não deveria ser usada como um substituto para o pensamento real e investigação por parte dos jogadores. A mente do personagem deve estar ativamente engajada (ou seja, ele deve estar dando duro) para esta Afinidade ser completamente funcional. Fica a cargo do Narrador determinar se o jogador está confiando muito em sua Afinidade. Se for o caso, o Narrador pode apenas dizer ao personagem que ele não consegue se sintonizar com a Afinidade agora.

Nível Dois – Compreensão Intuitiva: Neste nível o Rom pode ler algo escrito, ouvir uma afirmação de um sujeito, ou receber qualquer outra informação e, ao gastar um ponto de Força de Vontade, o Rom pode determinar o que o autor/orador realmente quer comunicar através de suas palavras.

Rom com esta afinidade são adeptos especiais em ler através das histórias dos gaje e determinar quanto de informação que o autor apresentou é fato (tanto quanto o autor saiba), e quanto foi colorido por seus preconceitos. Similarmente, esta Afinidade permite a um Rom assistir videoteipes de um evento para determinar se as fotos mostradas representam a história

real, ou se elas são mera propaganda e artifício. Isto corta severamente o efeito deformado da história revisionista para tais Rom.

Quando um personagem usa esta Afinidade, o Narrador deveria dizer ao personagem a verdade real por trás das palavras do documento/afirmação em questão. Isso não significa que se uma afirmação é uma mentira deliberada, o cigano saberá a verdade real, mas significa que ele saberá que as palavras são mentiras, e talvez tenha alguma noção do tipo de engano (evasão, substituição, contrário, etc.) que o escritor/orador está criando. O Narrador deve usar seu julgamento quando determina que informação deve ser obtida pelo personagem.

Nível Três - Contos do Sangue: Esta Afinidade permite que um Rom conte contos com o objetivo específico de inspirar em seus companheiros Rom alguma qualidade mostrada por um ou mais de seus ancestrais. Por exemplo, o cigano poderia contar a história da Dança das Facas de Kordin no Monte Ararat enquanto sua kumpania estava se escondendo de um bando de caras maus Brujah inspirado sobre a compreensão que levou ao ataque de um de seus parceiros pelos Rom. Tal história poderia inspirar os ciganos a lutar muito mais contra o que parece ser uma poderosa disparidade (cinco vampiros para cinco ciganos).

Para usar esta habilidade, o cigano deve ter ao menos alguns minutos para contar a história para seus companheiros Rom. Quando o Rom deseja inspirar outros de sua espécie, ele deve fazer um teste de Patteran + Carisma (dificuldade 7). O número de sucessos é igual ao número de Rom que consegue inspirar. Aqueles inspirados recebem um dado extra em jogadas relacionadas à característica apropriada na próxima cena. No exemplo acima, os membros da kumpania inspirados ganhariam um dado adicional para usar em suas jogadas de ataque quando lutando com os Brujah. Um conto onde um cigano habilmente se esquivou de uma má situação poderia adicionar um dado à Carisma ou Manipulação do cigano pela duração da cena.

Nível Quatro - Nó de Noahe: Esta Afinidade permite que um Rom manipule as linhas do tempo para fazer uma pescaria espiritual. Estabelecendo uma armadilha entre as linhas do tempo, o cigano isca a armadilha com um pedaço de informação do tipo que procura. Então, se o Rom está procurando por informação sobre o reino de Arcádia, ele poderia oferecer um pedaço de informação sobre as fadas que se chamam mosqueadas e alisadas e vivem nos becos de Nova Iorque.

Quando um personagem Romani de um jogador vai pescar entre as linhas do tempo, o jogador deve jogar Patteran + Conhecimento Apropriado - por exemplo, Cultura das Fadas (dificuldade 8). O número de sucessos indica a quantidade de conhecimento que o Rom aprende. Se o jogador tiver uma falha crítica no teste, o Rom não apenas não aprende nada, mas ele também perde o pedaço de conhecimento com o qual ele iscou a



armadilha.

Um Sucesso: O Rom aprende um fato útil específico.

Dois Sucessos: Um conceito geral também é aprendido.

Três Sucessos: O Rom aprende uma peça-chave de informação sobre o assunto.

Quatro Sucessos: O Rom aprende a história geral do assunto e imediatamente ganha um ponto neste conhecimento.

Cinco Sucessos: O Rom aprende toda informação que precisa saber sobre o assunto em questão.

Nível Cinco – Caminhar na Sombra: Neste ponto o Rom compreende o processo pelo qual cada pessoa cria sua própria realidade tão bem que ele pode se distanciar, em certa medida, da realidade normal. Ao gastar um ponto de Força de Vontade, o Rom é capaz de afrouxar os laços de seu corpo com a realidade física na qual ele normalmente reside. Assim ele pode caminhar a trilha de prata da realidade que os Rom chamam de Trilha Sombria, onde os reinos espiritual e físico se encontram.

Quando caminhando nas sombras, o cigano ainda pode perceber os reinos físico e espiritual claramente, mas ele não consegue ser percebido por quaisquer seres que atualmente existam em apenas um ou outro destes mundos a menos que tenha sucesso num teste de Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 8).

Por o Rom ainda estar tenuamente conectado a ambos os reinos, ele pode alcançar e manipular quaisquer objetos, se comunicar, etc. ao ter sucesso num teste de Manipulação + Destreza (dificuldade 7). O cigano pode Caminhar na Sombra por uma hora por ponto de Vigor que tenha.

Os Tsurara

Como qualquer mãe lamentou foi então que jurei

Levar minha vida como uma puta

Eu sei que sou melhor do que antes

Não serei reconstruída

Só quero ficar aqui

No lado ensolarado da rua

– The Pogues, “The Sunnyside of the Street”

Os Tsurara, ou “Tribo Faca”, é uma família nova e radical. Reunidos pela primeira vez no final da década de 1940 por um jovem mago cigano conhecido como Korasca, os Tsurara crêem na superioridade dos Rom sobre todos os outros, e a superioridade da Tribo Faca sobre todos os Rom. Crendo serem o epitome finamente afiado de tudo que o Sangue traz aos Rom, os Tsurara vêem sua família como o zênite do pentagrama: o espírito rarefeito que forma o mais alto nível da evolução Romani.

Dizendo serem os novos Guardiões de Bonnerin, a Semente da Balança Equilibrada, (e em alguns casos dizendo controlar todas as Sementes), os Tsurara acreditam que a Convergência está para chegar. Eles

também acreditam que devem ser a lâmina motriz que divide as cordas de poder mantidas por todos os outros, mas mais especialmente pelos vampiros...

O primeiro Tsurara, Korasca, foi o único membro de sua família que sobreviveu ao genocídio do Holocausto. Amargo e sozinho, ele vagou pela Europa procurando por outros Rom isolados como ele. Eventualmente ele encontrou com uma vampira neófita que lhe contou como ela e outros Rom haviam tomado parte numa insurreição em Glodker, um dos campos de concentração nazistas. A neófita shilmulo, Trinka, entrou em detalhes, explicando como outro shilmulo abraçou muitos dos Rom do campo e como eles então se levantaram contra seus carcereiros, destruindo o campo.

Embora alegrado pelas notícias de Trinka, Korasca se tornou mais e mais aterrorizado enquanto a ouvia falar da partilha e bebida do sangue. Questionando a jovem vampira, Korasca descobriu que ela e todos os outros haviam sido drenados de seu Sangue Romani para se tornarem shilmulo. Ocultando seu horror com a história, Korasca concordou em proteger Trinka enquanto ela dormia dentro do abraço da Terra.

Korasca passou metade do dia pensando nos novos horrores revelados a ele por Trinka. Ela não apenas havia falado livremente do Sangue, mas ela e os outros haviam livremente jogado fora seu Sangue, sua herança, para se livrarem do campo de concentração. Os Rom do campo haviam vendido sua herança para se libertarem e salvarem suas próprias peles. Na forma de pensar de Korasca, Trinka e os outros cometeram uma forma ainda maior de genocídio do que o Terceiro Reich ao se voltarem contra e destruírem seu próprio Sangue.

Em pouco tempo Korasca soube o que devia fazer. Pegando uma pá e uma picareta, as armas tradicionais dos íntegros e andarilhos, Korasca expôs Trinka aos raios purificantes do sol, assim destruiu a primeira “traidora do Sangue”.

Conhecida diversamente como os Tsurara, a Tribo Faca, e os Assassinos, a família começou por Korasca se dedicando em manter o Sangue Romani puro. A família está convencida de que quando a Convergência chegar, os Romani de Sangue verdadeiro devem estar prontos para desempenhar seu papel crucial de purificação. Se os Urmen vêem os Rom como parteiras de uma nova era, os Assassinos se vêem como cirurgiões brandindo um bisturi brilhante.

Os Tsurara olham para frente com imagens febris do tempo da Convergência, quando eles poderão flagelar com a lâmina branca do cirurgião, cortando os brotos impuros e cancerosos, deixando apenas o realmente puro e saudável para trás (neste caso, apenas os verdadeiros Rom e aqueles gaje destinados a apoiá-los).

Quem é puro e quem é *marhime*, ou impuro, é um assunto fortemente debatido entre os membros da família, mas quase todos concordam que os vampiros, e todos os shilmulo Ravnos em particular, devem ser estirpados. Os Assassinos vêem os shilmulo Ravnos como os piores traidores, e nem mesmo os consideram

Rom, pois os vampiros sacrificam seu Sangue pelo poder, e sem o Sangue, não há Rom. Humanos da família Ravnos são vistos como quase tão maus, embora os Tsurara reconheçam que alguns dos seus com Sangue particularmente puro podem ser salvos.

Muito diferente de suas convicções quase unânimes sobre os vampiros é o debate agora próspero entre os membros dos Tsurara sobre o estado dos lobisomens e seus parentes. Alguns insistem que os lobisomens personificam a fúria física e o poder dos Rom e são do mais puro Sangue, enquanto outros membros discordam veementemente, dizendo que os lobisomens, sendo parte animais, têm suas próprias submissões particulares e assim não podem ser ciganos puros em mente e alma. Outros apontam que eles são as crias do incesto, e manchados por sua herança. Ainda outros Tsurara pensam que os Peregrinos Silenciosos e outros Garou, embora não sejam de Sangue tão puro quanto os Rom, ainda podem servir aos Rom como guardas, como os cães que viajam com muitas famílias Romani (e todas as kumpaniyi Tsurara).

Os Assassinos concordam que os Rom só devem ficar com os Rom, então que o Sangue pode permanecer tão puro quanto possível. Ter filhos com os gaje é assim considerado um crime contra o Sangue e carrega várias penalidades para os Tsurara, incluindo a morte.

A Tribo Faca vigorosamente encoraja seus membros a afiar todas Habilidades, mais especialmente aquelas ligadas ao Sangue; todos os ramos da família buscam de forma constante melhorar seus poderes. Este é o principal motivo pelo qual os Assassinos, embora sejam uma família particularmente isolada, enfaticamente encorajem os membros jovens a viajarem com ciganos de outras famílias (até Ravnos). Os anciões Tsurara vêem isto como a forma mais conveniente de coletar informações sobre o que as outras famílias (particularmente outras famílias de poder) estão pensando e fazendo, bem como capacita os jovens Assassinos a aprender algumas das habilidades peculiares a outras famílias. Contudo, nos últimos anos muitos jovens ciganos começaram a recusar aceitar jovens Tsurara em sua kumpania.

Quando um Assassino é aceito numa viagem, ele normalmente é observado muito de perto pelos mesmos motivos que os Tsurara encorajam seus jovens a viajar. Por causa desta suspeita, muitos Assassinos fingem ser de uma família diferente, normalmente uma família menor, para conseguir fácil aceitação na viagem.

Os Tsurara ativamente procuram por todos os vampiros, mas mais especialmente os Ravnos, pois estão convencidos de que destruir todos os shilmulo é uma causa vital. A demografia dos Tsurara é desproporcionalmente jovem e masculina. Estes Assassinos viajam de cidade em cidade procurando por problemas. Os mais radicais destes jovens acreditam que todos os gaje são vítimas em potencial, não apenas para trapear e roubar, mas para matar.

Jovens Assassinos muitas vezes ou raspam e tatuam

suas cabeças ou usam seu cabelo longo e despenteado. Muitos experimentam drogas e outras formas de alteração da mente para aceder, ou aprimorar, os poderes específicos de seu Sangue. Embora os membros dos Tsurara não sejam os únicos Rom conhecidos a cair nesta armadilha, eles são mais prováveis a fazê-lo. Alguns membros anciões do clã encorajam tal comportamento, dizendo que a missão da Tribo Faca é importante o bastante para garantir métodos extremos.

Infelizmente para estes jovens Rom, muitos destes usuários em pouco tempo alcançam o ponto onde eles só são capazes de aceder suas habilidades do Sangue ao usarem drogas. Isto estabelece um ciclo vicioso de drogadição que muito freqüentemente leva a uma morte prematura para estes Tsurara, e pode eventualmente levar à morte do clã também.

Sentir o Sangue

Em algum ponto de seu trabalho, Korasca descobriu que o Sangue fornecia a ele um método para discernir tanto a pureza do Sangue de um Rom quanto o sangue de outros. Com os anos Korasca aprendeu a sentir o sangue de outros e determinar sua verdadeira natureza. Alguns anos antes de seu desaparecimento, Korasca dizia ser capaz de sentir o cheiro de um Ravnos há vários quilômetros (“cheiro de gangrena e veneno”). Sabendo que a vantagem de tal habilidade era sua causa, Korasca disse a alguns dos Assassinos como usar esta habilidade para conhecer seus inimigos.

Esta habilidade é estritamente guardada. Os Assassinos que aprendem como sentir o sangue devem jurar a suas próprias famílias que não revelarão seu segredo a qualquer um de fora do clã. O único Assassino conhecido por ter revelado esta habilidade a um forasteiro (um dos Phuri Dae) foi alvo do ritual Tsurara conhecido como Limpeza.

Este ritual consiste em içar o sujeito sobre uma grande fogueira numa posição de águia com asas abertas e fazendo pequenos mas profundos cortes em pontos pulsantes (pulsos, garganta, virilhas). O Sangue do sujeito é limpo pelo fogo. Normalmente o ritual termina em morte e cremação do corpo. Ocasionalmente, se existe uma possibilidade do traidor reparar o dano aos Rom, o ritual é parado antes da morte e ao traidor é dada uma chance de se salvar.

A habilidade para sentir o sangue permite que um Assassino sinta a qualidade e natureza do sangue. Gastando um ponto de Força de Vontade, o Tsurara faz um teste de Percepção + Sentir o Sangue (dificuldade 6) para determinar o sucesso. Se o Assassino não tiver sucesso, ele simplesmente não pode dizer nada sobre o sangue e herança do sujeito. O nível da habilidade determina a quantidade de sensibilidade que o Rom tem.

Nível Um: O Assassino é capaz de determinar se um dado indivíduo tem Sangue Romani ou não. Sucessos adicionais permitem o Assassino determinar a pureza do

Sangue (número de pontos de Pureza do Sangue). Esta habilidade também pode detectar um vampiro que atualmente tenha Sangue Romani em suas veias (embora não necessariamente diga que o alvo é um vampiro).

Nível Dois: O Assassino pode determinar se um indivíduo é um mago. Sucessos adicionais permitem que o Assassino determine a natureza geral das habilidades do mago.

Nível Três: Pode determinar se o sujeito é um vampiro ou lobisomem. Vampiros com a Disciplina Ofuscação são mais difíceis de detectar. Cada nível de Ofuscação aumenta o nível de dificuldade em um. Um Assassino tentando sentir o sangue de um vampiro com dois níveis de Ofuscação precisará tirar um nove para ter sucesso.

Nível Quatro: Uma vez que o sangue de um vampiro, Rom ou lobisomem tenha sido sentido, o Assassino pode “cheirar” o sangue da pessoa há um quilômetro de distância simplesmente se concentrando nele.

Nível Cinco: Neste nível o Assassino pode sentir um sujeito conhecido há três quilômetros de distância. Adicionalmente, ele pode determinar qual estado físico o sujeito está: ativo, ferido, dormindo, etc.

Tsurara numa Crônica

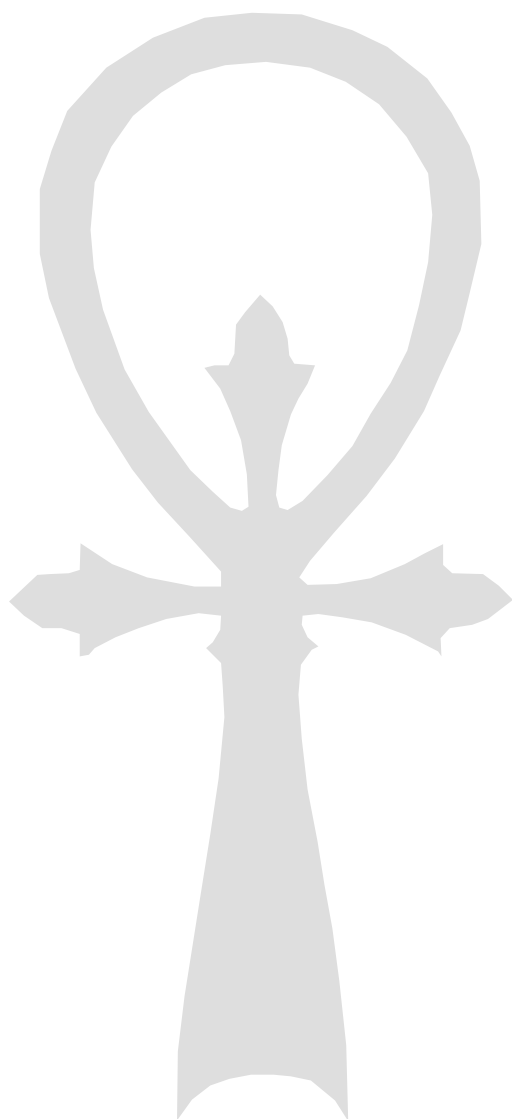
Os Tsurara são uma família de ciganos vil e odiosa que cresceu rapidamente em poder desde que Korasca destruiu seu primeiro Ravnos. Embora a informação sobre os Tsurara e suas habilidades especiais seja dada neste livro, os Narradores são recomendados a usar os Tsurara como antagonistas em suas Crônicas. Os Narradores podem até mesmo evitar que os jogadores

criem tais personagens.

Num sentido muito real os Assassinos representam o perigo que espreita a herança dos ciganos. Os ciganos têm sido postos aparte por seu Sangue e seu grande conhecimento. Em adição, eles têm sido perseguidos simplesmente por serem diferentes e uma minoria, e por que os outros reconhecem que eles possuem algo que o resto do mundo não possui. Tais condições serviram para unificar os ciganos numa forma que apenas a intimidade de uma minoria ameaçada, lançada à toa num mundo hostil, pode fazer.

Os ciganos apreciam seu conhecimento, herança e habilidades únicas, protegendo aqueles do polvo cultural que é o mundo dos gaje. Contudo, nos Assassinos, o poder em si e a identidade comunal dos ciganos inflamou e se tornou uma mentalidade mais poderosa. Acreditando que os gaje temem, que qualquer um que tenha acesso a poderes superiores (ou exclusivos) sentirão os outros inferiores e dignos de abuso, os Tsurara mergulham num ciclo de medo e insegurança. Aqueles que têm este tipo de padrão mental constantemente temem que se não transformarem os outros em pó, demonstrando sua superioridade pelo medo, serão aqueles a tombar.

Tal mentalidade se alimenta, tornando todos que não se encaixam exatamente nas especificações rígidas do grupo em inimigos a serem torturados e destruídos. Em breve, mesmo aqueles membros do grupo que não têm exatamente o mesmo odioso padrão mental e habilidades (tais como outras famílias de Rom), também se tornarão inimigos. Deste ciclo canceroso de medo, dominação e subjugação, existe pouca esperança de redenção.





Capítulo Seis: Crônicas Ciganas

*Nosso interesse está nas bordas perigosas das coisas,
O ladrão honesto, o tenro assassino,
O ateu supersticioso*
— Robert Browning, “Luria”

Este capítulo sugere inúmeros temas e enredos para ajudar o Narrador a criar crônicas e histórias baseadas em ciganos. Também estão descritos os membros de uma amostra de kumpania, bem como alguns dos mais importantes Rom de hoje.

Exemplos de Histórias e Crônicas de Ciganos

A seguir estão idéias para possíveis histórias ou crônicas centradas em torno de personagens ciganos. Tais histórias são apenas algumas das inúmeras possibilidades disponíveis para um Narrador levar adiante uma Crônica centrada em ciganos. Lembre-se, os ciganos estão conectados a todos os acontecimentos nos bastidores do mundo Punk-Gótico, então eles podem ser ligados a qualquer aspecto do mundo.

Juventude Livre

Muitos Narradores podem desejar começar uma crônica de ciganos com um prelúdio do tipo – a história de como uma kumpania em particular decidiu se reunir. É quase certo que seus jogadores irão querer jogar com ciganos de diferentes famílias. Isto significa que os jovens terão que se aliar a uma kumpania, uma vez que eles provavelmente não se reunirão todos de outra forma.

Uma história que começa num grupo e/ou encontro de ciganos multi-familiar é um bom lugar para introduzir os personagens uns aos outros e a algumas facetas da cultura cigana. O Narrador pode utilizar inúmeras táticas para temperar o “nascimento” da kumpania.

Alguém que trabalhe especialmente bem está tendo um vidente Romani que prediz o futuro para a kumpania em potencial. Em sua leitura, o cigano deve deixar algumas referências obscuras para a Convergência, as estrelas dos personagens se alinham num sinal de grande importância, ou algo do tipo. Isto irá ajudar os jogadores e os personagens a começar a sentirem que sua

kumpania está fadada a ter uma daquelas viagens que mudam a história (que é o que muitos membros de kumpaniyi em viagem sentem). Cabe ao Narrador e aos jogadores decidirem se o vidente está certo.

Um método alternativo é ter o encontro de famílias invadido por autoridades que estão na área. Os bens dos ciganos são confiscados e muitos são arrastados até a prisão, sob a justificativa única de serem ciganos. Quando tentam ajudar os membros de suas famílias, a kumpania se acha deportada ou de outra forma separada, e indubitavelmente desfeita. Os Narradores que usem esta abertura deveriam ter certeza de apresentar um conjunto de dicas sobre quem está realmente por trás da atual perseguição (skinheads, a Tecnocracia, a polícia, outra família cigana com um rancor contra eles, os Tsurara, etc.).

Filhos da Dor

Esta crônica se centra em torno de um desaparecimento repentino de inúmeras crianças Romani dos acampamentos ciganos. Alguém está levando as crianças ciganas – por quê? Os personagens devem descobrir a resposta. É a Magadon, Inc., procurando por mais parentes Lupinos para poluir e controlar, ou talvez um grupo de magos tentando descobrir o segredo do Sangue cigano e como ele pode ser usado para aumentar seus próprios poderes?

A Faca do Louco

Esta história se centra no ódio dos Tsurara e seu líder Korasca pelos Ravnos e aqueles ciganos que os ajudam. Quando a kumpania viaja por alguma área urbana, uma pequena família de Ravnos pede que os personagens os ajudem em negociações com os membros locais da Tribo Faca. Os Ravnos dizem que a perseguição pelos Tsurara ficou tão grande que eles temem por suas vidas sempre que vão ao mercado. A família está protegendo um dos seus, um shilmulo que entrou em torpor depois de quase ser destruído pelo grupo de Assassinos skinheads.

Esta história funciona melhor se ao menos um dos personagens for da família Ravnos, mas ela é viável mesmo se este não for o caso. Se os personagens não concordem em ajudar seu companheiro Rom, os Tsurara ainda se voltarão para eles apenas para falar para a família. Isto levará por sua vez à perseguição dos personagens por Assassinos fundamentalistas, liderados por um jovem Dançarino das Facas particularmente poderoso ou trabalhador mágico.

Desejo de Sangue

Aqui os personagens tropeçam sobre uma cena sangrenta de horror, na qual um acampamento inteiro de Rom jaz morto, sangrados por um vampiro. Um shilmulo Ravnos viciado no Sangue dos Rom senta mergulhado entre a carnificina que ele forjou,

segurando o corpo de sua irmãzinha nos braços.

Esta história se centra no potencial para cura em todas as criaturas. O vampiro em questão pedirá aos personagens para que o ajudem a se livrar de seu terrível Desejo de Sangue. Cabe aos personagens escolherem ajudar alguém que foi uma vez um Rom como eles.

Esta história pode ser particularmente efetiva se o vampiro em questão é familiar a, ou mesmo um parente de, um dos personagens da kumpania. Este método deve precisamente evocar o medo e a perda que o vício traz, tanto aos viciados quanto a suas famílias.

As Linhas do Tempo

Esta é uma história particularmente rara na qual a kumpania é visitada por Ellen Negra (veja o Quem é Quem, abaixo). Ela conta à kumpania uma história de como uma das Sementes do Conhecimento foi posta em perigo, e se não fosse pelos membros de uma brava kumpania, ela teria sido destruída por um poderoso vampiro em cujas mãos caíram.

Isso quer dizer que a kumpania em questão são os próprios personagens. Ellen Negra usa poderes além do conhecimento de outros Rom para tecer as linhas do tempo em torno dos personagens, transportando-os para onde e quando quer que o Narrador coloque o perigo. Esta história permite que o Narrador coloque seus personagens numa época diferente e envolva-os com uma das míticas Sementes do Conhecimento. Isto deveria atrair a atenção dos jogadores, mas este tipo de contato com as Sementes não deveria ser uma ocorrência regular!

Uma Noite Encantada

Enquanto passam tempo em alguma cidade gaje, os personagens param numa loja de tarô cigana e “casa segura”. Lá, eles descobrem que os “Rom” que estão dirigindo a loja não são ciganos, mas alguma forma de simulacro ou impostores gaje. Os personagens recebem várias pistas para os destinos de seus companheiros Rom por meio da prática de sua magia, questionando outros Rom e gaje na área, e usando qualquer outra forma de investigação a sua disposição.

Depois de encontrar algumas dificuldades, os personagens descobrem que os Rom seqüestrados estão sendo mantidos reféns por pessoas que estão conduzindo experimentos com eles para determinar a natureza dos poderes especiais dos Rom. Os seqüestradores são mais provavelmente magos da Tecnocracia, mas eles podem ser magos Verbena, vampiros Tremere ou agentes da Pentex.

Para evitar que o segredo de seu Sangue caia nas mãos dos seqüestradores, os personagens terão que resgatar seus companheiros Rom. Isto indubitavelmente será uma operação enganadora que exige furtividade, conspiração e todos os poderes de seu Sangue, pois que seus oponentes excedem os personagens em força.

Revanche

Esta história exige que os personagens tomem a parte de caçadores. Quando um círculo de vampiros (não-Ravnos) mostra uma predileção pelo Sangue Romani, os personagens devem se tornar caçadores, ou então serem caçados. Muitos dos dons especiais dos ciganos os tornam exímios caçadores de vampiros, mas os shilmulo são sempre oponentes perigosos, especialmente os gaje shilmulo que aprenderam como explorar o Sangue Romani em suas veias...

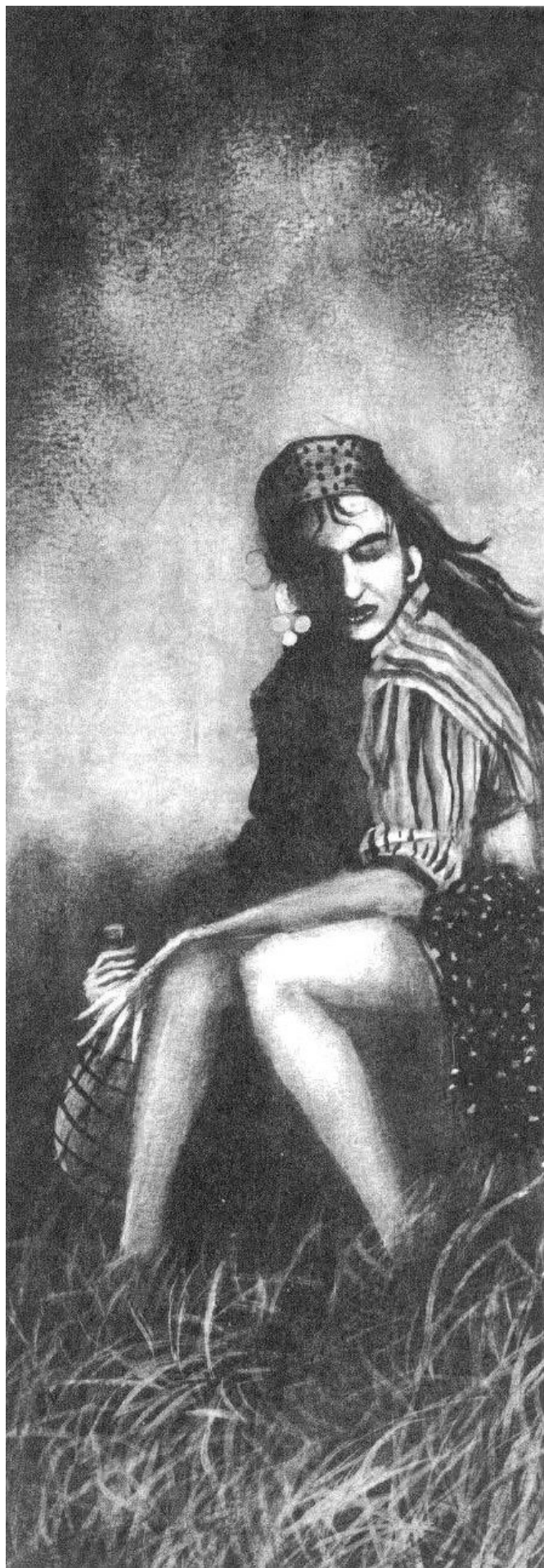
Outra torção neste enredo envolve um Matusalém Ravnos que está começando a despertar de um longo período de torpor. Para completar este processo, o Matusalém precisa do Sangue de um número de ciganos. Enquanto ainda dorme, o vampiro manda ordens para seus lacaios para encontrarem ciganos e os trazerem até ele. Se os personagens não puderem encontrar um meio de manter o Matusalém em torpor, ou destruí-lo, ele continuará a se alimentar dos Rom, devastando famílias inteiras para extinguir sua sede.

Onde as Coisas da Wyld Estão

Enquanto viajam pelo interior, Dançarinos da Espiral Negra, Fomori, um carníçal, uma gangue Brujah, ou algum outro inimigo ataca os personagens. A kumpania é obviamente sobrepujada e parece estar em terríveis apuros. Para a sorte dos personagens, eles observam uma rede de cavernas, um posto de gasolina abandonado, ou algum lugar onde podem se abrigar.

Quando os personagens alcançam este ponto, contudo, eles tropeçam num grupo de fadas conduzindo um ritual. As fadas recém abriram um portal entre a Terra e o mundo espiritual. Os personagens rompem o rito e acabam sendo transportados para um dos reinos feéricos na Umbra. Agora eles devem encontrar um meio de retornar para seu mundo.

O reino deve se assemelhar com o País das Maravilhas de Lewis Carrol, com os personagens tomando o papel de Alice. É um reino bizarro onde as regras normais de comportamento não se aplicam, e os jogadores devem pensar criativamente para encontrar um caminho de volta para casa.



Exemplos de Romani

Katina Turasca

Katina cresceu numa kumpania que viajava pelo circuito americano do Leste, de Miami a Nova Iorque. A kumpania Ravnos inteira foi dominada pela presença de um antigo shilmulo Ravnos. Os pais e avós de Katina e muitos de suas tias, tios e outros parentes foram dominados e controlados pelo shilmulo, Kiradin.

Quando Katina tinha apenas 5 anos de idade, Kiradin acidentalmente matou sua mãe ao beber em excesso de seu Sangue. Desde aquele dia, três outros membros da kumpania morreram do Beijo de Kiradin, e Kiradin concedeu o Tumnimos, o Abraço negro, à irmã mais velha de Katina, Elyana.

Dois anos atrás, quando Katina tinha 15 anos, Kiradin se alimentou pela primeira vez dela. Com repulsa ainda que atraída, Katina chorou em sua cama no trailer de seu pai até Elyana engatinhar para perto dela e confortá-la. A acalmando, Elyana contou a Katina que ela devia deixar a kumpania e fazer seu próprio caminho, pois que sua família estava farta da prikaza do Ravnos.

“Além disso”, Elyana murmurou, “eu já posso ver o desejo do Abraço em seus olhos, pequena Coelho, e eu não suportaria ver seu Sangue ser arrancado de você como o meu foi. Enquanto que se ficar com a família eu não posso prometer isso. Até mesmo eu posso ser tentada a Abraçá-la, se sentir sua vitae inundar os meus sentidos”.

Na manhã seguinte Katina anunciou que estava partindo para uma viagem. Embora sua família tenha feito um rebuliço, ela podia sentir o alívio deles.

Pelos dois anos seguintes, Katina fez sua vida tocando violão e fazendo truques de mãos nas ruas das cidades gaje. Ocasionalmente ela encontra outros Romani, mas freqüentemente ela se acha vagando nos clubes escuros cheirando a shilmulo, fascinada e aterrorizada. Em pouco tempo Katina percebeu que ela sucumbiria a sua fascinação, trairia seu Sangue e buscaria o Abraço, se não fizesse algo rápido. Foi então que Katina decidiu realmente se unir a uma kumpania e seguir viagem.

Estar em viagem a tem distraído temporariamente de sua estranha fascinação pelos Membros, mas ela teme que se não encontrar uma forma de se livrar desta fascinação, ela irá se render mais cedo ou mais tarde. Katina guarda esta informação bem guardada, enquanto está preocupada que outros membros de sua kumpania a detestariam por sua fraqueza.

Equipamento: Violão, pistola leve, jaqueta de couro coberta de símbolos Patteran, um lenço barbado grande para uso como talith.

Mundo das Trevas: Gigantos

Nome: Katina Turasca
Jogador:
Crônica:

Natureza: Esperto
Comportamento: Conformista
Família: Ravnos

Elemento: Fogo
Sexo: Feminino
Conceito:

Atributos

Físicos

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

Sociais

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

Mentais

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

Habilidades

Talentos

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

Perícias

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

Conhecimentos

Burocracia _____ ○○○○○
Computador _____ ○○○○○
Finanças _____ ○○○○○
Investigação _____ ○○○○○
Direito _____ ○○○○○
Linguística _____ ●○○○○
Medicina _____ ○○○○○
Ocultismo _____ ○○○○○
Política _____ ○○○○○
Ciências _____ ○○○○○

Vantagens

Afinidades do Sangue

Dança das Facas ●●○○○
Instinto ●●○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

Antecedentes

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

Virtudes

Consciência _____ ●●●○○
Auto-Controle _____ ●●●○○
Coragem _____ ●●●●●

Outras Características

Bebidas ●○○○○
Cultura dos Membros ●○○○○
Cultura Romani ●●○○○
Talith ●●●○○
_____ ○○○○○

Humanidade

● ● ● ● ● ● ● ● ○ ○

Vitalidade

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

Força de Vontade

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Combate

Arma	Dificuldade	Dano

Pureza do Sangue

☒ ☒ ☐ ☐ ☐

Experiência



Sinfi

Agora envelhecido 21 anos, Sinfi passou a maior parte de sua vida explorando as cidades subterrâneas dos esgotos da América. Ele nasceu na Índia, mas a família de Sinfi deixou aquele país quando ele tinha oito anos, devido a uma discordância entre seu pai e Pashira, a Rainha da família Banjara. Viajando quase seis anos, a família finalmente alcançou Londres e, de lá, os Estados Unidos.

Em sua jornada, Sinfi e sua família fizeram seu caminho roubando das grandes cidades do mundo ocidental. Explorando as cidades subterrâneas de Veneza, Berlim, Paris, Hague e mais, Sinfi aprendeu muito sobre os caminhos do mundo inferior e dos gaje que se amontoam em seus lares sobre ele, sepultando sua sujeira na escuridão abaixo.

Embora tenha passado a vasta maioria de sua juventude nos esgotos, Sinfi e sua família também devotaram um bom tempo a roubar e aplicar outras formas de fraude nos crédulos gaje das cidades. Alcançando a América, a família lisonjeiramente continuou seu padrão, atacando as cidades e vilas que pontuam as margens do rio Mississipi, pesquisando nas cidades subterrâneas a cada oportunidade.

Sinfi amava o mundo escuro e gotejante dos esgotos, e poderia ter ficado com sua família para sempre, roubando dos gaje e desaparecendo de volta em seu mundo subterrâneo. Contudo, a família de Sinfi insistiu para que encontrasse uma kumpania para se juntar, pois a família sabia pouco dos costumes dos ciganos americanos, e sua mãe decidiu que uma viagem seria a melhor forma da família aprender. Embora tenha a princípio se recusado, Sinfi finalmente concordou.

As maiores alegrias da vida de Sinfi giram ao redor de encontrar novas formas de atormentar e viver dos gaje americanos. Seu conhecimento dos esgotos e cidades subterrâneas se prova notavelmente útil para fugas rápidas, e os outros membros de sua kumpania apreciam isto. Nas raras ocasiões que Sinfi foi preso, ele usou seu olhar inocente e aparente honestidade num efeito devastador, muitas vezes convencendo mesmo os homens que o pegaram metendo a mão em seus bolos que ele foi acusado injustamente.

Equipamento: chaves-mestras, variedade de carteiras de identidade e cartões de crédito, Brinco de Fundamento Terrestre, mochila, Walkman e fitas.

Mundo das Trevas: Gigantos

Nome: Sinfi
Jogador:
Crônica:

Natureza: Sobrevivente
Comportamento: Gozador
Família: Banjara

Elemento:
Sexo: Masculino
Conceito: Caliban

Atributos

Físicos

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

Sociais

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

Mentais

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

Habilidades

Talentos

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

Perícias

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

Conhecimentos

Burocracia _____ ○○○○○○
Computador _____ ○○○○○○
Finanças _____ ○○○○○○
Investigação _____ ○○○○○○
Direito _____ ○○○○○○
Linguística _____ ○○○○○○
Medicina _____ ○○○○○○
Ocultismo _____ ●○○○○○
Política _____ ○○○○○○
Ciências _____ ○○○○○○

Vantagens

Afinidades do Sangue

Sorte _____ ●○○○○○
Verdade dos Rom _____ ●●○○○○
_____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○

Antecedentes

Contatos _____ ●●●●○○
Draba _____ ●○○○○○
_____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○

Virtudes

Consciência _____ ●●●○○○
Auto-Controle _____ ●●●●●●
Coragem _____ ●●●●●●

Outras Características

Conhecimento de Área _____ ●●●○○○
Prestidigitação _____ ●●●○○○
Narrar _____ ●○○○○○
Talith _____ ●○○○○○
_____ ○○○○○○

Combate

Arma	Dificuldade	Dano

Humanidade

● ● ● ● ● ● ● ● ○ ○

Força de Vontade

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

Pureza do Sangue

☑ ☑ □ □ □

Vitalidade

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

Experiência



Sam-Sam

Desde que era criança, Sam-Sam sempre teve um dom para manipular aparelhos eletrônicos e computadores. Típico dos Rom, seus pais pegaram a natureza e direção que a mudança tomaria e perceberam a importância que os computadores em pouco tempo teriam na vida dos gaje. A leitura do nascimento de Sam-Sam mostrou que ele era uma criança da Terra, então seus pais não se surpreenderam com a afinidade de Sam-Sam para aparelhos complicados.

Eles ficaram surpresos, contudo, quando ele conseguiu remendar um simples pedaço de draba que poderia destrancar trancas de combinação num piscar de olhos. A próxima vez que a família entrou numa kumpania de Phuri Dae, eles o trocaram por inúmeros draba poderosos.

Viajando no circuito Chicago-Washington com sua nova família, Sam-Sam absorveu conhecimento sobre magia e a história dos Rom. Ele também passou muito tempo aprendendo sobre computadores, caixas eletrônicas, aparelhos de segurança eletrônica e outros aparelhos que estavam se tornando cada vez mais e mais parte da paisagem cultural dos gaje. Num instante Sam-Sam combinou suas habilidades mágicas e eletrônicas de forma surpreendente, manipulando a via da informação para canalizar fundos e informações para os Phuri Dae em todo mundo.

Gradualmente, contudo, Sam-Sam começou a se sentir estranho roubando dos gaje. Mesmo se fossem apenas gaje, ele sabia que estava ferindo muitos deles, e olhares involuntários da Visão às vezes provocavam algumas dores de culpa. Ele também estava ficando cansado com a facilidade com que cometia as fraudes.

Escalando sua penetração na Internet, Sam-Sam começou a utilizar mais de sua magia e draba para acessar sistemas de computadores altamente confidenciais, obtendo informações valiosas e ampliando suas habilidades... e o colocando em contato com vários magos Adeptos da Virtualidade. Estes magos gaje surpreenderam Sam-Sam com suas habilidades para manipular a Internet e conectar sistemas de computador. Os magos o advertiram de outros magos conhecidos como "a Tecnocracia", contando a Sam-Sam que estes magos poderiam tentar capturar ele e sua família.

Pouco depois de seu contato com os Adeptos da Virtualidade, Sam-Sam espiou alguém na rede que pensou ser um dos Tecnocratas. Acreditou que havia cortado com sucesso todos os contatos com a rede antes que o mago percebesse sua presença, mas ele não estava certo.

Atualmente em viagem com uma kumpania de jovens Rom, Sam-Sam está tentando aprender tudo que pode sobre outros de sua espécie e sobre os magos gaje.

Equipamento: Computador laptop e modem, vários discos, kit de cabos, óculos escuros embrulhados em seda branca (para usar enquanto ofusca)

Mundo das Trevas: Gigantos

Nome: Sam-Sam

Jogador:

Crônica:

Natureza: Arquiteto

Comportamento: Visionário

Família: Phuri Dae

Elemento: Terra

Sexo: Masculino

Conceito: Tecnomante

Atributos

Físicos

Força ●●○○○

Destreza ●●○○○

Vigor ●●○○○

Sociais

Carisma ●●○○○

Manipulação ●●○○○

Aparência ●●○○○

Mentais

Percepção ●●●○○

Inteligência ●●●○○

Raciocínio ●●●○○

Habilidades

Talentos

Representação ○○○○○

Prontidão ○○○○○

Esportes ○○○○○

Briga ○○○○○

Esquiva ●●○○○

Empatia ●○○○○

Intimidação ○○○○○

Liderança ○○○○○

Manha ○○○○○

Lábia ●○○○○

Perícias

Empatia c/Animais ○○○○○

Condução ○○○○○

Etiqueta ○○○○○

Armas de Fogo ○○○○○

Armas Brancas ○○○○○

Música ○○○○○

Reparos ○○○○○

Segurança ●●○○○

Furtividade ○○○○○

Sobrevivência ○○○○○

Conhecimentos

Burocracia ○○○○○

Computador ●●●○○

Finanças ○○○○○

Investigação ○○○○○

Direito ○○○○○

Lingüística ●●○○○

Medicina ○○○○○

Ocultismo ●○○○○

Política ○○○○○

Ciências ○○○○○

Vantagens

Afinidades do Sangue

Draba ●●○○○

Patteran ●○○○○

A Visão ●○○○○

○○○○○

○○○○○

Antecedentes

Aliados ●○○○○

Contatos ●●○○○

Fama ●○○○○

Mentor ●○○○○

○○○○○

Virtudes

Consciência ●●●○○

Auto-Controle ●●●○○

Coragem ●●●○○

Outras Características

Expressão Artística ●●○○○

Adivinhação ●●○○○

Hipnotismo ●●○○○

Meditação ●○○○○

Cultura Romani ●●●○○

Humanidade

● ● ● ● ● ● ● ● ● ○

Força de Vontade

● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

Escoriado □

Machucado -1 □

Ferido -1 □

Ferido Gravemente -2 □

Espancado -2 □

Aleijado -5 □

Incapacitado □

Combate

Arma	Dificuldade	Dano

Pureza do Sangue

☑ ☑ ☑ □ □

Experiência



Fada Clotho

Nomeada depois a mais jovem dos destinos, Clotho é membro de um dos menores ramos da família Urme. O sangue feérico canta alto nas veias de Clotho, e ela tem amigos entre o povo fada quase desde seu nascimento.

Até os últimos anos de sua vida, Clotho tinha uma existência isolada, mesmo para um membro dos Rom. Sua pequena kumpania familiar viajou para cima e para baixo pela Trilha dos Apalaches, parando em pequenas vilas e fazendas para fazer seus negócios como ferradores e veterinários capazes de curar animais incuráveis, e ocasionalmente vendendo os estranhos aparelhos de proteção ou apanhadores de sorte.

Clotho também aprendeu outros dos segredos do ofício da família de sua mãe – o bujo. Se oferecendo para ler as cartas do tarô para qualquer gaje que sua mãe visse como um alvo provável, Clotho normalmente usou sua habilidade em sentir o que era e onde estava a coisa mais importante na vida de uma pessoa (o dom de seu sangue feérico), enquanto ou ela ou sua mãe “encontravam” a gema de ovo preta nos ovos das galinhas do fazendeiro ou viravam uma carta de tarô queimada. Clotho se tornou totalmente perita nesta arte, e enquanto crescia ficava particularmente perita em agitar gaje machos e convencer seus alvos a partir com qualquer coisa e tudo que Clotho desejasse.

Uns anos atrás, Clotho deixou sua kumpania familiar e seus amigos entre as fadas dos Apalaches para ir numa viagem com seus atuais companheiros. Ela está sempre alerta para sinais de atividade feérica e fica em bons termos com muitas das fadas que encontra.

Ela é particularmente aficionada em encontrar os changelings entre os gaje, e freqüentemente serve como uma mensageira e negociadora de informação para os changelings nas cidades que a kumpania freqüenta. Inicialmente, as cidades gaje eram um choque para o sistema de Clotho, mas ela desde então aprecia as oportunidades crescentes para brincar com os gaje.

Clotho ama os materiais luxuosos, sexo selvagem, e tudo o que é sensual na vida. Ela freqüentemente usa sua empatia inata e Afinidades do Sangue para tocar outras pessoas, fadas, espíritos, etc., se divertindo com as sensações que sua mente e corpo recebem. Ela aprendeu, contudo, a não usar sua habilidade em Zapaderin muito freqüentemente em clubes gaje, pois isso já causou vários incidentes que terminaram em sangue.

Equipamento: Uma variedade de vestidos de seda, veludo, couro e cetim, cartas de tarô envoltas em seda, um número crescente de tatuagens, e vários adereços bujo (sangue falso, cartas de tarô queimadas, etc.).

Mundo das Trevas: Gigantos

Nome: Fada Clotho
Jogador:
Crônica:

Natureza: Galante
Comportamento: Galante
Família: Urme

Elemento:
Sexo: Feminino
Conceito: Sibarita

Atributos

Físicos

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

Sociais

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

Mentais

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

Habilidades

Talentos

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

Perícias

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

Conhecimentos

Burocracia _____ ○○○○○○
Computador _____ ○○○○○○
Finanças _____ ○○○○○○
Investigação _____ ○○○○○○
Direito _____ ○○○○○○
Linguística _____ ○○○○○○
Medicina _____ ○○○○○○
Ocultismo _____ ○○○○○○
Política _____ ○○○○○○
Ciências _____ ○○○○○○

Vantagens

Afinidades do Sangue

Fios Feéricos _____ ●○○○○○
A Visão _____ ●●○○○○
Zapaderin _____ ●●○○○○
_____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○

Antecedentes

Aliados _____ ●●●○○○
Draba _____ ●●○○○○
_____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○

Virtudes

Consciência _____ ●●●○○○
Auto-Controle _____ ●●●●●●
Coragem _____ ●●●○○○

Outras Características

Bujo _____ ●●○○○○
Cultura das Fadas _____ ●●●○○○
Adivinhação _____ ●●●○○○
Prestidigitação _____ ●●●○○○
Sedução _____ ●●○○○○

Humanidade

● ● ● ● ● ● ● ● ● ○

Força de Vontade

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

Vitalidade

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

Combate

Arma	Dificuldade	Dano

Pureza do Sangue

☑ ☑ ☑ □ □

Experiência

Quem é Quem Entre os Rom

Os ciganos a seguir são alguns dos mais proeminentes viajando pelo mundo punk-gótico hoje. Muitos destes ciganos são conhecidos ao menos dentro de suas próprias famílias, enquanto uns poucos são familiares a quase todos os Rom.

Ellen Negra

Ellen Negra é uma cigana de idade indeterminada. Ela tem olhos oblíquos que têm sido descritos como ecoando todas as cores do arco-íris, e sua pele é escura, mesmo para uma cigana. Ela sempre aparece entre seus companheiros Rom em vestidos tradicionais ciganos, pulseiras e lenços, embora nenhum Rom possa lembrar de ver ela usando sapatos.

Ellen Negra é uma narradora consumada. Fora a lendária mãe Daenna, ela é a mais famosa contadora de histórias entre os Rom. Suas histórias são tão fascinantes e inteligentes que ela ficou conhecida por manter famílias inteiras de Rom em atenção absorta por períodos superiores a duas noites e dois dias.

Contudo, Ellen Negra é notoriamente sensível sobre suas histórias, e se ela pega mesmo um membro de seu público que não presta atenção, ela interromperá a história e nunca mais a terminará para aquela família ou kumpania. Uma das táticas mais famosas é repentinamente falar a palavra *prala*, ou irmão, e se seus ouvintes não responderem imediatamente *pena*, ou irmã, ela cessará sua história.

Nada mais é sabido da história ou vida atual de Ellen Negra. Ela não viaja com qualquer kumpania ou família em particular, embora muitos acreditem que ela seja membro dos Phuri Dae.

Ellen Negra tem viajado no mínimo pelos últimos 40 anos, embora seja descrita como uma mulher de idade indeterminada desde então. Existem aqueles que sugerem que se ela não é a própria Daenna, deve ter conseguido aprender a viajar pelas linhas do tempo. Se for, ela pode estar deslizando pelo tempo, caindo sobre seus companheiros Rom quando sente que precisam de companhia ou tentando contar uma nova história coletada.

Suas metas não são nem um pouco claras, embora ela tenha ficado conhecida por aparecer de repente entre a poeira das motos e trailers de uma pequena kumpania em viagem, apenas para contar a eles uma história que, na ocasião, parece estranha e sem sentido, mas que os ajudará em algum momento posterior. Este tipo de comportamento leva muitos dos Phuri Dae a especular que Ellen Negra está tentando testar e cuidar de certos Rom mais jovens para seus papéis na próxima Convergência. Mas qual papel ela vê os ciganos desempenhando ainda é incerto.

Korasca

A força motriz por trás da família Tsurara, Korasca transformou ódio, dor e medo que experimentou durante o Holocausto numa escada com a qual se elevou para as alturas da retidão. Embora o escopo de seu ódio seja amplo, ele particularmente direciona seus Assassinos para punir os “traidores do Sangue”. Esta definição tende a cercar quem quer que discorde de Korasca, mas ele direciona principalmente os shilmulo Ravnos (com os humanos do clã não muito atrás), e qualquer cigano que faça sexo com um gaje e assim polua o Sangue.

Embora muitos ciganos de fora dos Tsurara balancem suas cabeças na ironia da realidade que Korasca criou para si, ele é incapaz de ver os terríveis paralelos entre ele e os nazistas que assassinaram seu povo e tomaram sua juventude.

Nos últimos anos as táticas de Korasca ficaram mais severas, e ele começou a ativamente recrutar jovens ciganos de outras famílias. Uma vez que completem os ritos de iniciação horríveis dos Tsurara, que todos prováveis Assassinos adultos devem experimentar, Korasca recompensa seus soldados de Sangue com oportunidades para a matança e dor, e todos os sussurros de sua família que são os únicos capazes de compreender. “Vocês são os escolhidos do Tempo”, ele murmura, “e sua inveja patética os manterão presos!”

A vida de ódio de Korasca começou a comprometer seu corpo forte e mente obcecada. Por anos ele experimentou drogas para levar seu corpo e mente a novos patamares, mas tal abuso cobrou seu preço. Por essa razão, Korasca passou no último ano a beber do sangue dos vampiros que mata. Ele justifica esta tática dizendo que seu Sangue Rom é mais forte do que o de qualquer parasita, e que ele deve estar vivo para a Convergência então que poderá tomar seu lugar de honra de direito no mundo Romani vindouro.

A despeito destes sentimentos, Korasca não contou a ninguém de seu novo vício, uma vez que ele condenou membros de sua própria família à morte por muito menos. Mas cedo ou tarde sua nova força e vitalidade começarão a parecer estranhas, mesmo para seguidores fanáticos.

Pashira

Pashira é a Rainha dos Banjara, a família Romani centrada nas cidades subterrâneas e ruínas da Índia. Pashira é uma mulher astuta, orgulhosa e cruel no final dos seus 50 anos. Ela controla muitos dos mendigos da Índia, e é a cabeça de uma rede de informações sólida que consiste de seus mendigos, outros operativos ciganos que servem como equipes de limpeza e reparo para ganhar acesso a prédios governamentais, uns poucos shilmulo Ravnos e Nosferatu, um mago e numerosos espíritos.

Ela também reúne informação de um seletivo número de carniçais escolhidos a dedo cujos mestres vampíricos



foram destruídos, deixando-os privados de seu necessário fornecimento de vitae. Pashira mantém uma certa quantidade deste sangue a mão, para subornar seus cachorrinhos carnicais gaje.

Devido a sua poderosa rede de informações, Pashira conhece muitos dos negócios por trás dos panos que ocorrem entre todos os partidos com interesses ativos na Índia. Ela tem certo acesso a informação com relação a outros países, mas é limitada. Pashira não viaja para fora da Índia há 20 anos ou mais, e ela se preocupa pouco com a política de outros países.

O principal interesse de Pashira é encontrar uma ou mais das Sementes do Conhecimento. Ela está particularmente interessada em localizar o paradeiro de Bonnerin: a Semente da Balança Equilibrada. Foi apenas nas últimas décadas que os Banjara perderam seu status como uma família de poder. Até então, a família tem sido considerada uma dos Guardiões hereditários das Sementes pelo passar de seis séculos ou mais.

Pashira é muito sarcástica sobre esta suposta perda de status e insiste que um membro da família Banjara realmente ainda guarda uma das Sementes, mas ela não tem qualquer prova disso. Pashira passa muito de seu tempo e gasta considerável energia em busca das Sementes, mandando várias kumpaniyi em missões por todo o globo e tendo certeza que os jovens Banjara em viagem saibam reunir toda e qualquer informação sobre o possível paradeiro das Sementes.

O medo secundário de Pashira é de um grupo de vampiros chamado a Mão Negra. Ela sabe que esta antiga seita tem algum interesse especial na Índia, e perdeu operativos para estes Membros. Ela acredita que eles podem estar interessados nas Sementes do Conhecimento.

Pashira odeia todos os Tsurara e está ativamente lutando contra Korasca. Os dois detestam um ao outro, mas o ódio de Pashira talvez seja mais ativo, pois que a pretensão familiar de Korasca atualmente tem a prioridade. Pashira não permite a nenhum dos membros conhecidos da Tribo Faca passar por suas cidades ou descansar em qualquer uma das inúmeras casas seguras ciganas na Índia. Nenhuma kumpania Banjara na Índia abrigará um Assassino conhecido. De fato, Pashira marca a mão esquerda de qualquer Assassino que seja encontrado na Índia, para que eles possam ser mais facilmente localizados e expulsos.

Pashira permite que os membros de outras famílias tenham livre movimento em suas terras, encorajando jovens Banjara a viajar com membros de outras famílias, e ajudando outros Rom contra os gaje. Apenas os Tsurara carregam o ímpeto de sua fúria.

Peddlequick

Peddlequick é um poderoso cigano Urme que viaja pela Europa e as Américas. Ele é infinitamente aficionado em enigmas e quebra-cabeças, desafiando todos os Rom que encontra a um teste de raciocínio. Ele

aparece como um homem de pernas bem arqueadas, cabelos vermelhos no início dos 30. Surpreendentemente, Peddlequick está sempre vestido na mais atual moda jovem e muitas vezes aparece em clubes, bares, e outros estabelecimentos do tipo.

Ninguém sabe de qual ramo dos Urmen Peddlequick descende, mas muitos crêem que ele pertença a uma das famílias que desapareceram no reino de Arcádia. Isto pode ser explicado tanto pelas viagens solitárias dele quanto por seus acessos de distração, durante os quais ele olha catatonicamente a esmo por minutos ou até mesmo horas. Alguns Romani sugerem que as viagens de Peddlequick são devidas a ele ter de fato sido expulso da terra das fadas, mas ninguém confirma tal hipótese.

Peddlequick ficou conhecido por oferecer muitos draba poderosos a várias kumpaniyi em troca de “um pequeno favor”. Infelizmente, tais favores tendem a ser vastamente mais complicados do que eles parecem à primeira vista. Receber um pacto termina envolvendo os entregadores numa disputa com os vampiros da Camarilla; entregar um presente a um gaje em particular leva o Rom a guerra de drogas de grande escala.

Desde que a kumpania tenha sucesso em controlar qualquer situação em que o “favor” de Peddlequick resulte, ele sempre encontra o grupo e dá a eles a recompensa prometida. Ninguém está certo de quais são os verdadeiros planos de Peddlequick, e ele sempre recusou explicá-los.

Balika Loupyn

Balika é a líder de uma grande kumpania de ciganos Lupinos. A kumpania viaja muito pela América do Sul, apresentando o Cirque de Loupyn. É um pequeno circo com inúmeros acrobatas, contorcionistas e uma peça única de lobos adestrados. Os lobos também são, é claro, membros da família Loupyn. Embora uns poucos lobisomens viagem com o circo, a maioria de seus membros são apenas parentes dos Garou.

O ramo da família Garou de Balika é poderoso, e ela se disse Rainha americana dos Filhos de Sarrath. Contudo, Rune Batresmith, outro Romani Lupino, se proclamou Rei. Os dois estão no meio de uma intensa rivalidade, com cada um tentando provar ao resto da família que ele/ela merece ser o líder indisputado da família.

Esta guerra fria está correndo há cinco anos e Balika recentemente começou a recrutar ativamente não apenas Peregrinos Silenciosos, mas outros membros dos Garou. Ela espera que seu apoio, se conseguido, provará seu poder a sua família e assim encorajará os Filhos de Sarrath americanos a coroarem Balika como sua Rainha indisputada. Balika tem tido algum sucesso com umas poucas tribos de Uktena e Roedores de Ossos, mas também tem encontrado indiferença ou pior. A recente tática de Balika foi levar sua família a procura por quaisquer filhotes perdidos dos Garou. Muitos gaje vêm

ao Cirque de Loupyn para assistir às peças, mas eles quase nunca percebem que também estão sendo observados.

Balika é uma mulher notável com características clássicas Romani, cabelo negro e comprido, olhos negros. Ela está no meio dos 30 mas ainda é capaz de atuar como contorcionista em seu circo. Balika está furiosa com Rune por desafiar sua autoridade, vendo ele como um pretendente ridículo e superestimado a seu trono por direito. Sempre que as duas famílias passam pela mesma cidade, Balika faz de tudo ao seu alcance para colocar a polícia gaje para pegar, questionar, ou molestar de qualquer forma Rune e sua família.

Várias cidades têm tido suas linhas de emergência inundadas com chamadas dizendo que Rune roubou carros, vendeu drogas, está na lista dos mais procurados do FBI, etc. Balika e sua família nunca mostram mais do que procedimentos preliminares, mas serem procurados ou presos certamente deixa Rune desconfortável.

Rune Batresmith

Rune Batresmith é um membro da família Lupina e o outro competidor por seu trono americano. O auto-proclamado Rei americano dos Rom (Rune muitas vezes exagera seu caso) e sua família viajam um longo circuito que vai desde Los Angeles até Miami. Rune gosta de ser tratado como um rei, e ele governa sua família imediata, incluindo todos seus dezoito filhos, com punho de ferro.

Rune é particularmente hábil em apostas, e sua família aposta (legalmente e ilegalmente) seu caminho pelo país. Enquanto isso, os membros mais jovens da família juntam verbas adicionais ao roubar as carteiras dos gaje. Rune também serve como uma ligação entre certos vampiros (incluindo os Gangrel e anarquistas) que residem em muitas das cidades e interior pelas quais sua família passa e os Garou que vagam pelo interior. Rune estabeleceu um bom negócio para si, escoltando shilmulo pelo território Garou. Embora isto abale seu relacionamento com os Garou, que sabem destas atividades, eles têm, há muito, o deixado em paz.

Rune diz que ele deveria ser o incontestado Rei americano dos Rom por causa de sua audácia e inteligência em lidar com os gaje, vampiros e lobisomens. Ele também alega estar seguindo as pegadas de Daenna ao lidar com Garou e shilmulo. Muitos Romani estão impressionados com a insolência de Rune, mas eles estão esperando para ver se ele pode solidificar sua posição com as forças discrepantes que manipula antes de aderirem à sua causa.

Rune está no início dos 40. Ele é um homem bem constituído e formoso, embora suas características sejam um tanto que toldadas de uma variedade de abusos, incluindo vinho, comida e sexo. Rune pensa que sua rival, Balika, não está ousando o bastante para vencer sua disputa, embora ele tenha ficado mais e mais aborrecido com o uso que ela faz da polícia gaje. Mais de uma vez, eles chegaram realmente perto de encontrar evidências

contra Rune, e ele também não pretende gastar mais de uns poucos dias ou semanas numa prisão gaje.

Seth Browne

Seth é um cigano americano adotado e criado por uma família de classe média americana. Completamente óbvio para sua herança e Sangue, os pais gaje de Seth conseguiram não negligenciar ou abusar muito dele, e ele teve uma infância muito feliz. Contudo, desde que era pequeno, Seth sempre foi obcecado por fantasia e ficção científica, lendo e assistindo tudo que pudesse. Seus pais adotivos acharam seu hobby estranho, mas não particularmente perigoso, especialmente se comparado a muitas das coisas que liam.

Quando tinha 15 anos, ele partiu com um monte de revistas de ficção científica e fantasia. Comparecia a convenções e encontros de todos os tipos, mas particularmente aqueles que enfatizavam o sobrenatural. Lobisomens eram os favoritos de Seth, e ele passava horas lendo livros e assistindo filmes sobre estas criaturas. Quando soube dos jogos que as pessoas jogavam, onde se poderia realmente fingir que era tal criatura, Seth foi ao sétimo céu. Ele começou a jogar tais jogos sempre que podia, e também começou a escrever manuscritos e enredos para seus próprios dramas.

Um dia ele timidamente mostrou seu trabalho a pessoas que o colocaram em alguns de seus jogos

favoritos. Para sua surpresa, eles pareciam muito impressionados, até chamaram uma velha mulher que ele nunca havia visto antes. A mulher, Estrela, pareceu assustada quando apertou sua mão, mas então ela lhe deu uma novíssima peça ainda não publicada e pediu sua opinião. Seth praticamente voou para seu quarto de hotel para ler o material, que falava de vampiros e lobisomens e todo tipo de feras que todos pensavam que era ficção, mas só porque queriam que assim fosse.

Aquela noite Estrela e os outros tinham falado muito com Seth, e seu mundo repentinamente fez muito mais sentido.

Seth agora é um autor de 20 anos de idade que recém publicou seu primeiro livro, *Perfume do Sangue* sobre um jovem que sabe que ele é parente de guerreiros lobisomens. Seth agora conhece muitos dos segredos de seu povo, os ciganos Lupinos, e ele aprende mais de sua mentora, Estrela, a cada dia.

Embora ele seja da família Phuri Dae, Seth está ansioso para procurar outros como ele, Rom ou gaje, que possam estar querendo aceitar o mundo por trás da fachada científica. Seth não tem tanto preconceito contra os gaje quanto muitos de seu povo, já que cresceu entre eles. Ele firmemente acredita que uma conspiração crescente de verdade entre os Rom e qualquer gaje que mostrem uma inclinação frente a crença apenas ajudará no tempo da Convergência.

Mundo das Trevas: Gigantos

Nome:
Jogador:
Crônica:

Natureza:
Comportamento:
Família:

Elemento:
Sexo:
Conceito:

Atributos

Físicos

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

Sociais

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

Mentais

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

Habilidades

Talentos

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

Perícias

Empatia c/Animais _____○○○○○
Condução _____○○○○○
Etiqueta _____○○○○○
Armas de Fogo _____○○○○○
Armas Brancas _____○○○○○
Música _____○○○○○
Reparos _____○○○○○
Segurança _____○○○○○
Furtividade _____○○○○○
Sobrevivência _____○○○○○

Conhecimentos

Burocracia _____○○○○○
Computador _____○○○○○
Finanças _____○○○○○
Investigação _____○○○○○
Direito _____○○○○○
Linguística _____○○○○○
Medicina _____○○○○○
Ocultismo _____○○○○○
Política _____○○○○○
Ciências _____○○○○○

Vantagens

Afinidades do Sangue

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

Antecedentes

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

Virtudes

Consciência _____●○○○○○
Auto-Controle _____●○○○○○
Coragem _____●○○○○○

Outras Características

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

Humanidade

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Força de Vontade

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

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

Combate

Arma	Dificuldade	Dano

Pureza do Sangue

□ □ □ □ □

Experiência

Gigantos

De Terras Desconhecidas

As criaturas sobrenaturais do Mundo das Trevas tendem a pensar os humanos como pouco mais do que animais, ignorantes do que realmente acontece nas sombras em volta deles. Os ciganos pensam isso das criaturas sobrenaturais. Os ciganos têm visto coisas que deixariam o pelo de um lobisomem branco e fariam as presas de um vampiro cair.

A Tempos Nunca Antes Sonhados

Eles têm lidado com todas as criaturas sobrenaturais, desde vampiros em suas fortalezas urbanas até fantasmas nas sombras e de lobisomens nas selvas a magos em suas bibliotecas. Eles sabem que o tempo da revanche está chegando – e eles estão prontos.

Mundo das Trevas: Ciganos inclui:

- Detalhes sobre as famílias de poder Romani que viajam pela Terra há milênios;
- Informações sobre os papéis que estes nômades têm desempenhado e continuam a desempenhar no Mundo das Trevas;
- Regras para criar personagens ciganos, os poderes especiais que eles têm usado durante a história e os meios de usá-los numa crônica.



THE WORLD OF
DARKNESS



4598 STONEGATE IND. BLVD.
STONE MTN., GA 30083
U.S.A.

Jogadores
de Papel

