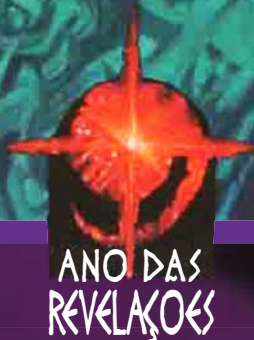


TRAIÇÃO DE *Sangue*



ANO DAS
REVELAÇÕES

A GUERRA ENTRE HERITÉS E TREITIÈRE PARA MAGO A ASCENSÃO

TRAIÇÃO DE *Sangue*



POR SCOTT COHEN E STEVEN MICHAEL DIPESA

CRÉDITOS

Autores: Scott Cohen e Steven Michael DiPesa

Desenvolvimento: Jess Heining

Edição: Carl Bowen

Direção de Arte: Aileen Miles

Arte Interna: Syrena Done, Langdon Foss, Eric Hotz e Jeremy Jarvis

Arte da Capa: William O'Connor

Capa, Layout e Diagramação: Aileen E. Miles

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS

Charles "Bebê Crack Dissecado" Bailey por seu Avatar.

Agradecimentos do Scott: Para Stephen Geller, professor, mentor, artista, mágico, xamã e amigo, por todas as portas que você indicou para mim.

Agradecimentos do Steve: Para minha Mãe, que acreditou em mim tanto quanto lamentava minha falta de praticidade, as duas coisas me impulsionaram adiante. E para Trish, que deu apoio com palavras, fé e com a resistência sobre-humana necessária para me suportar.

ADVERTÊNCIA

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sendo assim, ele deve ser removido de seu computador em até 24hs, exceto no caso de você possuir o material original (pdf registrado ou livro físico). Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material. Não trabalhamos no anonimato e estamos abertos a qualquer protesto dos proprietários dos direitos caso o conteúdo os desagrade. No entanto, não nos responsabilizamos pelo mal uso do arquivo ou qualquer espécie de adulteração por parte de terceiros.

Equipe do Nação Garou Traduções Livres

www.orkut.com/Community.aspx?cmm=17597349

contato: nacaogarou@gmail.com

(Nosso 20º trabalho, concluído em 28.01.2009)

EQUIPE DE TRABALHO DESTA VERSÃO

Copyright: White Wolf; **Título Original:** Blood Treachery

Tradução: (Anônimo); **Tratamento de Imagens:** Ideos; **Diagramação e Planilhas:** Folha do Outono;

Capa e Contracapa: RGT; **Revisão Final:** Chokos



735 PARK NORTH BLVD.

SUITE 128

CLARKSTON, GA 30021

USA

© 2000 White Wolf Publishing, Inc. Todos os Direitos Reservados. A reprodução sem a permissão escrita do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas e das planilhas de personagem, que podem ser reproduzidas para uso pessoal apenas. White Wolf, Vampiro a Máscara, Vampiro a Idade das Trevas, Mago a Ascensão, Hunter the Reckoning, Mundo das Trevas e Aberrant são marcas registradas da White Wolf Publishing. Todos os Direitos Reservados. Lobisomem O Apocalipse, Wraith the Oblivion, Changeling O Sonhar, Hunter the Reckoning, Werewolf the Wild West, Mago Crusada dos Feiticeiros, Wraith the Great War, Trinity, Traição de Sangue, Infernalism the Path of Screams, The Book of Worlds, O Livro da Loucura, Livro de Clã Tremere and Tradition Book Order of Hermes são marcas registradas da White Wolf Publishing. Todos os Direitos Reservados. Todos os personagens, nomes, lugares e textos são registrados pela White Wolf Publishing, Inc.

Bonisagus, Diedne, Tytalus, Ex Miscellanea, Criamon e Quaesitoris são marcas registradas da Atlas Games, do jogo Ars Magica, e são usadas com permissão. Ars Magica é uma marca registrada da Atlas Games.

A menção de qualquer referência a qualquer companhia ou produto nessas páginas não é uma afronta a marca registrada ou direitos autorais dos mesmos.

Esse livro usa o sobrenatural como mecânica, personagens e temas. Todos os elementos místicos são fictícios e direcionados apenas para diversão. Recomenda-se cautela ao leitor.

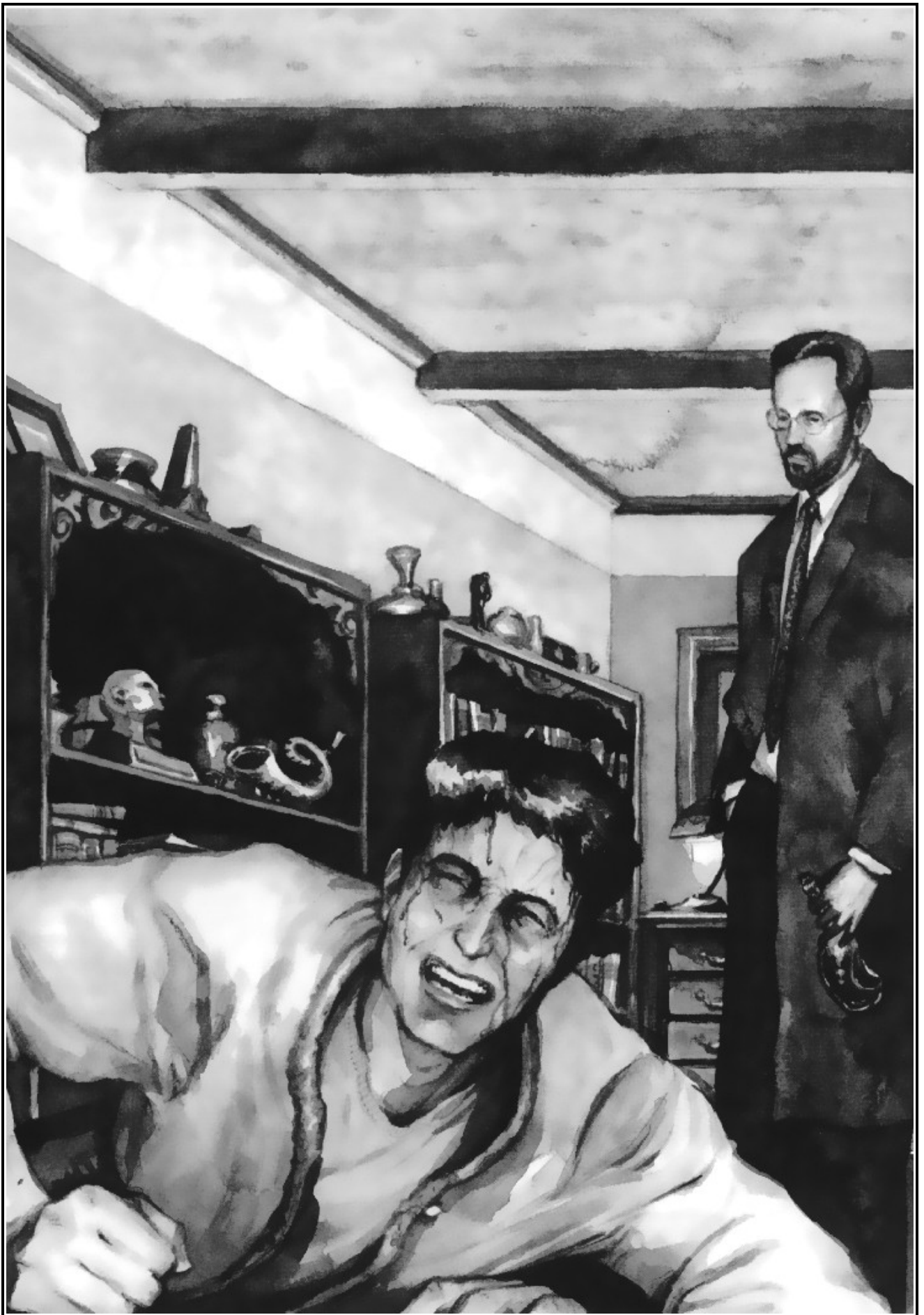
Dê uma olhada na White Wolf online: www.white-wolf.com; alt.games.whitewolf e rec.frp.storyteller

IMPRESSÃO PROIBIDA. DESTINADO A USO PESSOAL APENAS.

TRAIÇÃO DE *Sangue*

CONTEÚDO

PRÓLOGO: ESCRAVIZADO	5
INTRODUÇÃO:	13
ATO UM: MARCHA DOS FEITICEIROS	17
ATO DOIS: GUERRA OCULTA	29
ATO TRÊS: TRAIÇÃO DE SANGUE	43
ATO QUATRO: PEÕES E BISPOS	57
APÊNDICE: A MALDIÇÃO DO SANGUE	73



PRÓLOGO:

ESCRAVIZADO

Agora, sobretudo agora, os acidentes começaram. Como as primeiras débeis Espirais de fumaça, vemos todos os antigos sinais: céu nublado, um enxame. Como se numa pressa frenética contra a grande escassez por vir, aqueles bafejos Da respiração do monitor, a sombra que perseguiu nosso pai desde Os salões de seus irmãos, o judas, o caim, a grande força sussurrante de oposição à própria matéria, o desafio ao ato do mago, a fúria

PARA PROVAR QUE TUDO ERA, É, FEITO POR ESPELHOS.

— o Arcanjo Miguel, conforme registrado por James Merrill em *The Changing Light at Sandover*



A fome estava em toda parte e em lugar nenhum ao mesmo tempo, não estava centrada em seu estômago, mas ao invés disso numa náusea febril, estonteante que gritava em cada célula. Não era nada além de desejo e necessidade absolutos. O impulso foi devastador, e era tudo o que Kurlzweil podia fazer para manter sua sanidade. Ele queria gritar, ele queria aquilo mais do que qualquer coisa no mundo — apenas para deixar os pensamentos monstruosos que o atormentavam saírem, tirem-nos daqui, **tirem-nos daqui!**

Um lustre fraco, avermelhado, de suor tingia seu corpo à medida que ele tropeçava em direção ao banheiro. Ele jogou água em seu rosto, bebeu na torneira —

Não, não é o líquido certo.

— e olhou para o espelho. Seu rosto estava avermelhado e abatido numa rima igual. Os olhos pareciam um tanto diferentes. Estavam fracos; mais necessitados. Ele parecia um gigante que estava a ponto de desabar. O fraco contorno de seu Avatar, refletido no espelho, parecia mais dissolvido, menos substancial. Sua veste branca parecia tingida de rosa. Ele podia ouvir a voz dele em sua cabeça.

Eu quero mais.

Ele tentou se recompor. *Não mais, isso tem que acabar, tem que parar.*

MAIS. AGORA.

As imagens — o sangue num frasco, serpenteando, visão em câmera lenta onde o cume da superfície do sangue acena como um farol — tomaram Kurlzweil de assalto, chutando atrás dos joelhos. Ele caiu no chão, incapaz de pensar em qualquer coisa a não ser no sangue, no sangue, *no sangue!*

Sou um magus da Ordem de Hermes, ele pensava enquanto tentava recuperar os sentidos. Sou um Tytalano Posso superar qualquer obstáculo. Minha vontade é invencível. A realidade se curva ao meu comando. Pelo conflito, o poder. Pelo conflito, o poder. Poder, merda, PODER!

• • •

A memória volta inesperada, engolfando-o e obliterando o presente.

“É sangue vampírico.” Diz Marcus com seu desprendimento característico. Eles estão no Santuário dele — Marcus e ele — e Marcus segura um frasco com líquido marrom-avermelhado entre o polegar e o indicador. Mesmo com o seu treinamento rudimentar na *Ars Vis*, Kurlzweil pode sentir a Quintessência no frasco. Parecem rubis, cintilando dentro da matriz fluída.

“Onde você conseguiu isso?”

“Foi dado pra mim por um deles.”

Kurlzweil olha em choque para Marcus. “Dado?”

Marcus solta um sorriso falso, “Em troca de certa informação tática.”

O rosto de Kurlzweil fica vermelho de raiva, mas antes que ele possa dizer qualquer coisa, Marcus continua. “Por favor, Johann, deixe-me explicar minha posição. Você chamará a mim de traidor da Ordem, mas veja a situação. A Ordem está quase destruída. Esta guerra contra os mortos-vivos é um último esforço para tentar reclamar algum senso de glória. Embora as outras casas possam estar contentes em se jogar do penhasco, a Casa Tytalus não está. Precisamos sobreviver a isso, Kurlzweil. O maior desafio — aqui o sorriso se transforma num sorriso forçado — “que nossa casa jamais enfrentará.”

“Mas a antiga Casa Tremere —”

“Que crime ela cometeu, Kurlzweil? Ela sobreviveu. Enxergou uma oportunidade e a agarrou. Tomada, essa oportunidade saiu pela culatra, mas nós aprendemos com essa lição.” Marcus gesticula com o frasco, os olhos de Kurlzweil seguem-no involuntariamente. “Isto é à prova de falhas. Isto é poder, concentrado num preparo pronto-para-beber. Tomamos o controle da Ordem, paramos a guerra, e obtemos acesso às bibliotecas dos feiticeiros vampíricos e à todo léxico antigo. Missão cumprida.” Marcus oferece o frasco para Kurlzweil, e Kurlzweil não pode deixar de aceitá-lo.

“Confiamos em você, Kurlzweil. Precisamos da sua força, sua percepção, sua magia. Nós — e há um bom número de nós — queremos que você receba este presente. Precisamos que você se una a nós.”

Kurlzweil considera o frasco, em seguida tira a tampa. “Apenas bebo?”

Marcus gesticula que sim. O cheiro é simultaneamente repulsivo e tentador. Kurlzweil levanta o frasco num brinde. “Ave Tytalus.”

Com um gole, o sangue escorre em sua garganta — **O sangue está em mim, posso senti-lo** — num êxtase inigualável. Seu Avatar se expande com o **poder**. O poder percorre através dele, a força se multiplica, sua mente...

• • •

Ele chorou, e aquele gosto esquecido preencheu sua boca. Não era apenas sangue, mas o gosto do poder, sombrio poder homicida sobre a própria vida, como se ele fosse o juiz, segurando a balança e decidindo o que viveria e o que morreria. Agora ele tinha acabado e estava fora do seu sistema. O homicida precisava ser reabastecido.

Por favor, MAIS...

“O que você quer de mim?” gritou para ele. “Que diabos você quer que eu faça?”

Eu quero MAIS. Eu preciso de mais.

“Não, não posso, está me transformando. Está **nos** transformando...”

Claro que está nos transformando. É o poder. Você pode senti-lo. É isso que você sempre quis, não é? Isso é o que você tem desejado. Você conhece o poder do sangue. Assim como eu. Assim como todos que já o provaram.

Uma lágrima marcada de vermelho rolou pelo seu queixo e caiu na pia. Kurlzweil apenas fitou-a, observando-a escorrer até o ralo. Quanto sangue ele consumira que agora vazava com suas lágrimas?

Está além de nós, esse poder, mesmo assim o obtivemos. O que mais poderíamos querer? A essência de um deus corre em nossas veias agora. Estamos um passo mais perto da Ascensão, você e eu.

Ele parou para considerar isso. Ascensão? Era uma palavra mágica que trazia a cor de volta à sua face. Ele sentira o poder antigo do sangue desde o começo. Contudo, ele nunca juntara as peças de que esse ato era no mínimo quase divino. Esse sangue descendia de um ser que podia rivalizar com os próprios Celestinos. Tal coisa era possível?

Você sabe. Você sente a verdade dele.

Quanto mais pensava sobre isso, mais Kurlzweil **percebia** que isso era apenas mais um desafio. Ele poderia lidar com o poder de um deus?

Você pode. Sua vontade seja feita.

Kurlzweil levantou-se. Endireitou-se, limpou seus olhos, e iniciou um exercício de respiração. Ele esvaziou sua mente até que um pensamento espontâneo veio:

Pelo conflito, o poder.

• • •



“A proteção nesse lugar é esquisita ao extremo,” disse Wendy Milne, bani Thig. Ela encurvou-se sobre seu notebook bizarro, observando símbolos Enoquianos dançarem pela tela, sobre a imagem da mansão que também surgia ao fundo. “Eu diria que eles estão protegidos contra espíritos, observação e Ars Mentis. Há algum tipo de proteção de Vida bizarra também.”

“Consegue atravessá-la?” Kurlzweil perguntou, punhos fechados nos bolsos de sua jaqueta.

“Meio segundo... Pronto, o melhor que consegui é uma leitura fraca de Vida. Estou encontrando por volta de 15, er, assinaturas, consistentes com aquelas de vampiros. Sem contar o que quer que seja aquela coisa naquilo.”

“A temos na mira,” Ayara disse. Atrás dela, estavam os membros da equipe de ataque Flambeau, aguardando como falcões pelo momento em que poderiam liberar suas agressividades. “Algum tipo de *massasa* estranho, com uma composição parecida com rocha. Se eu não soubesse, diria que é uma gárgula.”

“Sua equipe está pronta?”

“Temos apenas que aquecer e estaremos prontos.”

“Vão. Partimos em 15 minutos.”

A equipe reuniu-se em volta de Ayara e iniciou um exercício cabalístico. Wendy começou a rodar algoritmos de nível-básico, tentando contatar os elementais do vidro e da eletricidade dentro do refúgio dos vampiros. Tudo estava indo de acordo com o plano. O coventículo Verbena em Salem tinha sido alertada do ataque iminente aos sanguessugas, e as bruxas estavam disponíveis se a equipe tivesse baixas. A equipe de Kurlzweil, todos assistentes altamente treinados, apoiariam o ataque Flambeau frontal atacando os vampiros à distância. Os Herméticos descobriram que balas eram razoavelmente

eficazes contra os mortos-vivos – menos do que contra os humanos, mas longe de serem inúteis. Enquanto isso, Wendy realizaria a vigilância e tentaria táticas “alternativas” que os mortos-vivos nunca antecipariam. Não havia falhas.

Chris, o Fortuna, se aproximou de Kurlzweil. “Há alguma coisa errada com esta situação.”

“Do que você está falando?”

“Eu não sei, mas sinto a probabilidade reduzindo contra nosso favor.”

Kurlzweil bufou. “Então altere. Esse é o seu trabalho, não é?”

Chris não mordeu a isca. “O espectro de onda está estranho. Há variáveis desconhecidas demais para computar. Posso estimar para compensar as incógnitas, mas há algo mais afetando a equação, alguma possibilidade enorme que influenciará gravemente as chances de sucesso.”

“Bem, estaremos em alerta para isso uma vez que estivermos dentro,” disse Kurlzweil com um gesto de dispensa.

“Kurlzweil, não sabemos o que está acontecendo!”

Kurlzweil virou-se para encarar Chris, uma máscara de fúria em seu rosto. “**Você não é** o único a entrar lá, Fortuna! Sua tarefa é assegurar que o destino esteja do nosso lado! Você está se desviando de seu dever?”

“O quê? Não!”

“Então o que é isso?” Os outros magos ficaram ali observando o espetáculo. “Você ainda é um Hermético, independente da casa que você entrou, e **não nos curvamos** à nada, especialmente aos desejos do destino. Nós **criamos** o destino, você compreende?”

“Mas.. mas...”

Kurlzweil se acalmou, suprimindo uma risada. Um desvario Tytalano clássico, certamente para deixar todos intimidados e prontos para segui-lo. Ele sabia qual era o bloqueio. Além do mais, foi ele que informou os Tremere do ataque. Depois de um tumulto breve, os Herméticos recuariam, levados a ponderar sobre a importância de uma guerra contínua contra os **massasa**. Tytalus tomaria o controle do Conselho com essas dúvidas, tomaria seus livros e seu sangue, e passaria a se concentrar na Tecnocracia.

Como um relógio.

• • •

A primeira explosão derrubou as portas da mansão. A segunda abriu um buraco no telhado.

A equipe Flambeau atacou, de armas em punho. Tinham ordens para não depender de magia, mas essa ordem poderia ir 'pro espaço a qualquer momento. Kurlzweil e sua equipe os seguiram adentro.

Instantaneamente, uma rajada telecinética atingiu o grupo inteiro, derrubando todos no chão. Os Flambeau abriram fogo na miserável figura gesticulando na escadaria. Algumas das balas foram desviadas para não acertá-lo. Bala suficiente acertaram, e o vampiro caiu, jorrando sangue. A equipe avançou, mas Kurlzweil hesitou por um segundo, fitando o sangue.

O sangue, é seu.

Kurlzweil voltou para si e rumou para o salão principal da mansão. As equipes espalharam-se debaixo de um ataque de magia do sangue. Vampiros moviam-se em toda parte, atirando, lançando bolas-de-fogo, criando raios.

Um dos Flambeau de repente começou a tremer. De sua boca, um fluxo brilhante de sangue saía e voava em direção a um dos vampiros. O Flambeau caiu, morto e dissecado. Kurlzweil hesitou por um segundo, e uma bala o atingiu no ombro. Ele desceu, atordoado e sem acreditar:

Eles estão tentando matar todos nós! Isso é sério!

“Recuar! Recuar!”

Ayara não ouviu. Ela levantou-se, gritando um feitiço Enoquiano. Era uma conjuração ***Ignis*** padrão. Não apenas era vulgar, era um dos principais feitiços que tinham dado errado. Kurlzweil preparou-se para um Choque de Retorno de Paradoxo, considerando isso uma forma horrível de morrer.

O feitiço saiu. O elemental do fogo irrompeu e partiu feroz, engolfando várias pessoas. Os outros Flambeau, empolgados pelo sucesso do Efeito, começaram a se espalhar. Um dos homens de Kurlzweil explodiu em sangue, caindo.

Sangue, sangue em toda parte, e nem uma gota para beber.

Kurlzweil girou, criando garras à medida que dilacerava o estômago de um servo aproximando-se por trás. Enquanto o serviçal vampírico caía, Kurlzweil viu sua mão tingida de sangue, tingida de —

O telhado desabava a medida que uma monstrosidade de pedra viva de 2 e 70 de altura, muito queimada, caía ao chão. Algumas tropas acabaram com a criatura. De repente, dois dos homens de Kurlzweil debatiam-se num cubo d'água, afogando-se numa prisão surreal.

Kurlzweil rastreou a área, buscando as mentes no edifício, procurando por...

Ele. O vampiro responsável. Seu olhos se encontraram, e o mago correu. Kurlzweil foi atrás dele com dificuldade através da carnificina. O vampiro disparou numa escadaria abaixo. Kurlzweil preparou sua escopeta, virou no corredor, e quase não teve tempo de ver a biblioteca que ele entrara quando uma mão fria e morta agarrou seu braço e seu sangue começou a ferver.

Gritando de agonia, Kurlzweil não pode sentir seu braço levantar e mirar a escopeta no vampiro. Um urro ensurdecedor o atacou repentinamente, e ele estava no chão, em dor, marcado por queimaduras de pólvora. Ele ergueu os olhos, e a maior parte do ombro esquerdo do vampiro tinha sumido. Chocado, a coisa morta-viva tentou rastejar para longe enquanto seu braço imprestável se contorcia no chão e desfazia-se em pó.

Kurlzweil levantou apoiando-se na escopeta e foi babando em direção ao vampiro. Ele alinhou a escopeta com a cabeça do vampiro quando o ouviu murmurar algo. Era Enoquiano.

“Deuses, protejam-me... deuses, protejam-me...”

Kurlzweil virou o vampiro. O ombro já estava se refazendo. “Quem é você?” inquiriu ele.

O vampiro estava quase inconsciente. “Cordova... bani... bani Ex Miscellanea...”

Kurlzweil ficou congelado, atordoado por um instante. Em seguida, com face

contorcida em fúria, o Hermético martelou a cabeça do vampiro com a coronha da escopeta até que o monstro parasse de se mover. O vampiro não se desfez em pó, o que era bom — Kurlzweil tinha muitas perguntas para fazer à ele.

“Kurlzweil.”

Ele virou-se, mirando a escopeta para uma Ayara ensangüentada.

“Meu Deus, Ayara...”

“O lugar está seguro. Toda a resistência foi neutralizada. Podemos começar a procurar pelas recompensas agora.”

Kurlzweil viu que a mão direita dela estava faltando. Ele forçou-se a não notar. “Quais são nossas perdas?”

“Três magi, sete custos. Temos muitos feridos, mas os Verbena cuidarão disso.”

“Leve-os para a capela, então. Leve Chris com você. Chame os Bonisagi, eles vão querer passar um pente fino neste lugar. Wendy e eu seguiremos para a Capela.” Ele apontou para o vampiro no chão. “Temos um prisioneiro para levar conosco.”

“Um prisioneiro? Pensei que isso era uma limpeza.”

“Este aqui é especial. Ele pode ter alguma informação que possa nos ajudar.”

“Ora, o espetáculo é seu. Reunirei todos e sairemos.”

Enquanto Ayara saía da sala, Kurlzweil concentrava-se em sua respiração, forçando-se a considerar a situação. Foi quase uma catástrofe, um fracasso total. Ou esses feiticeiros não sabiam que isso deveria ser um show, ou houve uma traição deliberada da parte deles. Apesar disso, este vampiro — este pobre coitado Ex Miscellanea — forneceria as respostas.

Ele encontrou-se fitando a poça de sangue que estava coagulando no chão de madeira dura. Sem pensar, Kurlzweil ajoelhou-se, mergulhou um dedo na poça e o provou. Ele deleitou-se na hora, o formigamento na língua, o poder que corria através dele.

O êxtase foi igualado pelo auto-ódio à medida que ele percebia o que estava acontecendo.

Estou enviando pessoas para suas mortes por este sangue. Não pela Ordem, não por Tytalus. Faço isso pelo sangue de um vampiro.

Kurlzweil esforçou-se para levantar e correu escada acima, para longe de sua contradição.



INTRODUÇÃO

Quem quer que se aprofunde no misticismo não pode evitar o deslize, como está escrito: “Esta pedra da ruína está em sua mão.” Você não pode compreender essas coisas a menos que passe por elas.

— O Sefer ha-Bahir



Tremere.

Para a maioria dos magos, a palavra não significa nada. Aqueles que estudam os segredos mais obscuros podem aprender que alguns vampiros chamam-se por esse nome, mas a maioria dos pesquisadores são desencorajados a seguirem esse caminho. Para a Ordem de Hermes, contudo, os Tremere são uma mácula, uma vergonha e a sombra que segue todo mago ambicioso em sua busca por Ascensão. Esse grupo é a pedra no sapato da Ordem pelos últimos 800 anos.

Antes, a Ordem e seus primos mortos-vivos, exilados, guerreavam abertamente. As conseqüências da guerra eram devastadoras para ambos os lados. Desde então, as emboscadas têm sido poucas e esparsas, com cada lado desconfiando do outro. Conforme ambos atentavam para outras preocupações, o conflito se acalmou. A Ordem concentrou-se nas Tradições e na Guerra da Ascensão, a Casa Tremere desapareceu nas brumas da história.

Agora, contudo, o Destino conspira nestas Noites Finais para lançar os antigos adversários em conflito novamente.

SOLTEIROS OS CÃES DE GUERRA

Bem-vindo à **Traição de Sangue**, a história da Ordem de Hermes nas Noites Finais. Este livro destina-se a ser um suplemento à edição revisada de **Mago: A Ascensão**. No crepúsculo do Mundo das Trevas, a sombra das Noites Finais cai sobre todos, e a garbosa Ordem de Hermes colhe as consequências de sua hubris passada.

A porção central do livro lida com a guerra renovada entre a Ordem de Hermes e os Tremere. Por muito tempo, a rivalidade entre as duas facções estava em fogo brando. Agora, a guerra recomeçou, e as consequências para os Herméticos estão em suas mãos.

No entanto, este livro é mais do que apenas um cruzamento **Mago/Vampiro**. É sobre como a Ordem — e as Tradições — podem renovar-se no Mundo das Trevas.

QUE VOCÊ NÃO SABE MATARÁ

Jogadores veteranos de **Vampiro** provavelmente vão observar com descrença algumas das informações deliberadamente erradas neste livro. A maior parte das informações que os Herméticos possuem é desordenadamente imprecisa, baseada em lendas populares, irremediavelmente desatualizadas ou específicas para algum vampiro em particular. Além disso, tenha em mente que tudo em **Mago** vem de um ponto de vista loucamente subjetivo. Não há uma “verdade”. Faz todo sentido para um Hermético que os descendentes dos Tremere da Idade das Trevas estejam em controle de todos os vampiros do mundo. Além do mais, eles já foram Herméticos, não foram?

Mas a Ordem não possui uma tonelada de informações sobre os **massasa**? Claro que sim, mas localizar essa informação é outra questão, totalmente diferente. Doisetep e suas bibliotecas foram pelos ares. As bibliotecas do Horizonte são enormes. Quase todos os arquivos que a Ordem possui sobre vampiros ou estão nas mãos dos excêntricos Bonisagi, destruídos, desaparecidos, perdidos ou emprestados. O resto foi “empossado” pela Casa Tylus. Muitos arquivos estão simplesmente **errados**. Obter acesso a qualquer dos arquivos sobreviventes sobre vampiros exige uma tarefa de pesquisa estendida, com muito tempo de jogo e muita paciência. Os magos não são sempre as pessoas mais organizadas. De fato, uma missão para recuperar arquivos sobre vampiros pode criar uma subtrama em si.

O ponto é que apenas porque você já leu **Vampiro** de trás pra frente não quer dizer que seus **personagens** tenham. Para entrar no personagem, você precisa ser voluntariamente ignorante sobre vampiros. Esqueça o que você sabe e mergulhe no desconhecido. Trazer seu conhecimento de regras de fora do jogo para uma crônica apenas arruinará toda diversão para vocês.

Por muito tempo, a estagnação substituiu a inovação, as feridas inflamaram sem tratamento, e peso morto arrasta as Tradições para a lama. Esses três fatores são as fagulhas que reacendem o conflito de 800 anos entre os magos e os **massasa**.

As consequências cabem a você. A Ordem emergirá das cinzas, recém-nascida, ou este ato é o erro fatal, a coda trágica para um sistema de crenças morto e defeituoso?

AVISO AOS JOGADORES ZANGADOS

Traição de Sangue se utiliza alguns grandes acontecimentos. A Ordem de Hermes, já enfraquecida pela Acerto de Contas, se encontra jogada num conflito do qual ela pode não sobreviver. Assim é a armadilha do orgulho.

Contudo, há sempre algumas pessoas que não gostam da história, não querem encaixá-la em seus jogos ou apenas sentem que ela não serve pra eles. Jogadores e Narradores desse grupo igualmente condenarão os últimos acontecimentos, berrando que isso ou aquilo arruína completamente seus jogos. Para esses, dizemos “ignore”. Se você tem uma idéia melhor para uma guerra Tradição-vampiro, ótimo. Se você não quer narrar a trama das Noites Finais, ótimo. Se você quiser usar este livro apenas como um recurso para um jogo cruzado, ótimo. Se você não quer nada com vampiros e está apenas procurando novos feitiços Herméticos, ótimo.

Mesmo que este livro seja o “cânone”, você ainda pode alterar qualquer coisa aqui à vontade. Você certamente não tem que alterar cada aspecto de sua crônica atual para ajustá-la a ele. Endoideça. Aproveite. Lembre-se, a idéia de jogar RPGs é se divertir, e não seguir servilmente cada palavra que o criador diz. Esta história é “oficial”, mas não tem que suplantar a **sua** história.

Tire deste livro o que você deseja, e use isso com tranquilidade. Se alguma coisa não combinar com você, descarte.

A ORDEM DO DIA

Traição de Sangue pode não ser o que você esperava — um conto trágico, narrado a partir dos olhos da Ordem de Hermes. É uma peça, um drama no qual supostos heróis bem-intencionados comem poeira devido às suas próprias falhas junto com seus aliados, tanto os bons quanto os maus. Essas coisas acontecem numa guerra.

Mais importante que isso, **Traição de Sangue** é um alerta aos magos quanto às ciladas da imprudência, do conservadorismo e da hubris. Se você não quiser usar a história conforme contada em **Traição de Sangue**, use-a como um modelo sobre coisas que **poderiam** sair errado para **qualquer** Tradição.

Ato Um: Marcha dos Feiticeiros detalha as circunstâncias que levaram à guerra renovada contra os **massasa**: a frustração, o pânico, a intriga e a declaração.

Ato Dois: Guerra Oculta revela os detalhes da

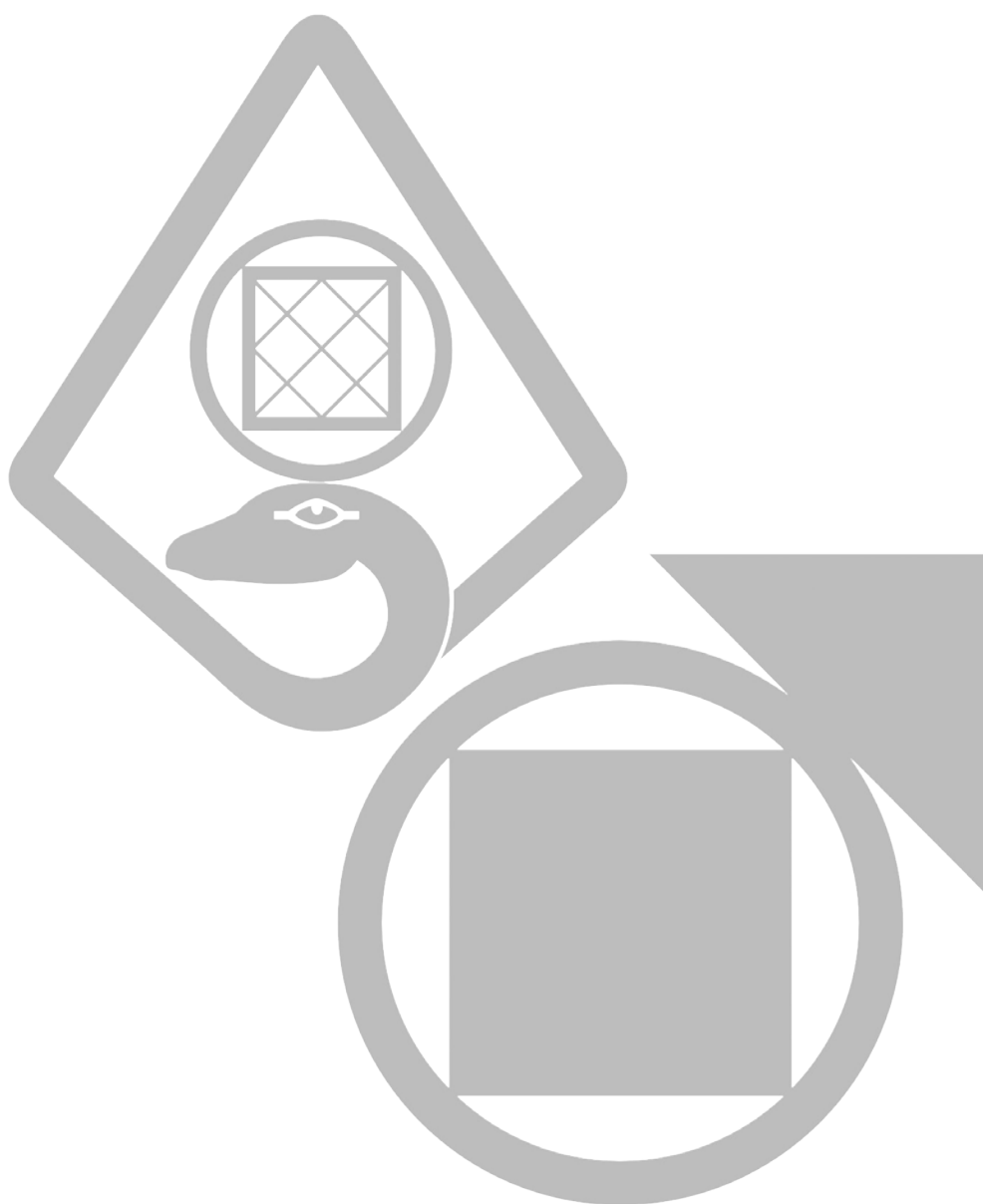
guerra: conflitos, retaliação, erros e a eventual estagnação conforme os Herméticos se encontram de pernas para o ar.

Ato Três: Traição de Sangue concentra-se na casa Hermética que se recusa a submeter-se à qualquer lado e busca o controle — com consequências desastrosas.

Ato Quatro: Peões e Bispos explica a posição da Ordem de Hermes — e das Tradições em geral — nas

Noites Finais, as ações desesperadas das Tradições lutando contra o Armagedom e como elas devem se adaptar para sobreviver.

Apêndice: A Maldição do Sangue fornece regras para magos carniçais, maneiras de adaptá-los com os sistemas de regras de **Mago/Vampiro**, alguns Altos Umbróides Herméticos que poderiam estar interessados nesses acontecimentos e Efeitos antigos e novos.





ATO UM: MARCHA DOS FEITICEIROS

DRAMATIS PERSONAE

Marcus De Allegresse, Mestre da Ars Mentis, bani Tytalus — A Torre
Johann Kurtzweil, bani Tytalus — O Enforcado
Augustus Pembroke, bani Tytalus — Julgamento
Ingmar Strohmann, bani Bonisagus — Força
Ishaq Ibn-Thoth, Primus da Casa Quaesitor — Justiça
Jeremy Chastam, bani Quaesitor — Temperança
Sharad Osei, pretenso Primus da Casa Thig — A Estrela
Lord Edward Gilmore, Diácono Primus de Mus, em exílio — O Imperador
Nicodemus Mulhouse, Arquivista Chefe de Horizonte — O Louco
Sophia Chevallier, bani Tytalus — A Imperatriz
Vários magos, vampiros, carnicais, custos e outros
Tremere — O Demônio
Os Oráculos das Nove Emanações Sagradas do Uno — O Mundo
A Cabala da Sabedoria Brilhante:
Rebecca Mitsotakai, bani Fortunae — A Roda da Fortuna
Josiah Lamb, bani Ex Miscellanea — O Sol
Edward Grey, bani Bonisagus — O Mago
Aurelien Archambeau, bani Solificatus — Os Amantes
Paul Corbin, bani Flambeau — A Carruagem

INVOCACÃO:

SOMBRA DO PASSADO

O sistema solar. No centro, a Terra, os ORÁCULOS, um para cada Esfera, posicionados em seus lugares, nos planetas apropriados. CONEXÃO representa Mercúrio, VIDA representa Vênus, PRIMÓRDIO representa a lua da Terra, FORÇAS representa Marte, MATÉRIA representa Júpiter, TEMPO representa Saturno, ESPÍRITO representa Urano, MENTE representa Netuno, e ENTROPIA representa Plutão. Embora cada um dos ORÁCULOS esteja trajado em vestes apropriadas, nenhuma de suas faces é visível por trás das máscaras azuis.

ORÁCULOS: (juntos) Salve, Ó Fortunas e Fados, escutem com atenção! Salve, Companheiros Elementos, escutem com atenção! Pela Glória do Criador, atentai! Ouçam nossas palavras e percebam sua verdade. Saibam que fazemos este registro para o Uno, do qual agora somos parentes, pois é decretado que deve haver um registro do que aqui transpira. Tal é nossa posição e não devemos negligenciar nosso dever. Salve!

CONEXÃO: Lá, abaixo de nós, o palco é montado, o brilhante orbe azul-esverdeado, nosso antigo lar. O Pai Sol observa à distância, desejando auxiliar seus filhos, mas intimidado e perturbado à medida que eles ficam orgulhosos e o renegam. A Irmã Lua compete pela sua atenção, mas eles pisam em sua carne e agora dizem que ela não é nada, meramente uma rocha no vácuo.

VIDA: E a pobre e irritada Mãe Terra aflige seus filhos rebeldes com sua fúria, a medida que terremotos, vulcões, enchentes e furações tentam obstruir a onda de expansão, para enviar uma mensagem àqueles primatas orgulhosos. A mensagem está clara de onde vejo: Vocês estão aglomerando-se sobre mim, eu não posso mais nutrir todos vocês.

PRIMÓRDIO: Esse é o palco, e sobre ele? Os atores, mortais e Despertos, alguns dos quais tentam dar sentido a isso. A maioria apenas vagam cegamente nas névoas da ignorância, da descrença, e o Sono de Eras ameaça extinguir a luz do conhecimento para sempre. Logo, temo, todo movimento cessará. Logo, a Tellurian cansada e exaurida entrará em colapso e acabará.

ENTROPIA: E acima, aquele olho vermelho, em oposição ao Pai Sol, observa e aguarda por algo.

FORÇAS: Mas vejo diante de mim com meu sentido recém-descoberto outro ato se desvelando. Vejo aqueles que amei e pelos quais dei minha vida, reunindo-se mais uma vez antes do massacre que se aproxima.

PRÓLOGO:

ENTRAM OS ATORES

TEMPO: Aqui está o roteiro, como uma Trama de todos os eventos, passado, presente e futuro, todo espaço-tempo unido numa esfera Einsteiniana para

qualquer um ler. Entrando no palco pela direita, as veneráveis e invencíveis Casas de Hermes estão numa posição instável. Veneráveis, certamente — elas traçam sua herança até às origens da civilização. Todavia, invencíveis, — com certeza a Irmã Entropia poderia responder porque o Fado lhes deu tamanhos golpes enfraquecedores. Contudo, talvez a resposta seja mais óbvia do que qualquer um admitirá. Antigamente elas reinavam supremas por toda Europa. A Alta Idade Mítica foi de uma magnificência terrível, quando a vontade dos magi literalmente balançavam a Terra. As Casas de Hermes se uniram para proteger o conhecimento sagrado que haviam adquirido, pois os inimigos da Arte — as hordas pagãs, os sacerdotes zelosos e os monstros observando das sombras — eram numerosos. Sozinhas, as casas eram alvos; unidas, elas criaram a magia dominante da Europa por mais de seis séculos.

Ao passo que FORÇAS recita os nomes, os Primi das Casas de Hermes entram usando máscaras púrpuras.

FORÇAS: Olhem, aí vem a Bonisagus, livros abundando em conhecimento! Ah, orgulhosa Tytalus, vigorosa contra toda oposição. Jerbiton, avaliando a cena, compreendendo-a, à medida que Guemicus pondera as opções. Bela Diedne, dançando com sonhos, e Criamon, visionário de olhos escuros do Oriente. E há Flambeau, arrasando com os inimigos da Ordem! Mercere, rápida como a morte, unindo as casas! Verditus, astuto artífice de Tesouros maravilhosos! E... Bem, quem é este? Um mago, menor em estatura do que seus irmãos, não tão poderoso na Arte, mesmo assim com uma astúcia e uma compreensão que seus colegas magi ainda não cultivaram. Os outros magos olham para ele e escarnecem, pois ele parece ser o mais fraco dos Primi. E mesmo assim Tremere, pobre, lamentável Tremere, não guarda nada em seu coração a não ser ambição e paciência.

MENTE: Fico imaginando. Os outros magi nunca perceberam o engano? Eles nunca discerniram o ego deificador que estava por detrás daquela máscara plácida? Talvez. Ou talvez eles reconheceram algo de si mesmos em Tremere — algo que eles nunca poderiam admitir — e o afastaram por isso.

Independente disso, a traição é levada a termo. O venenoso Tremere engana Guemicus para sancionar a morte de Diedne. Tremere pega o que precisa e começa sua transformação. Ele sentia o declínio da magia. Ele sabe da constrição que o aguarda no horizonte. Ele sacrifica sua alma por imortalidade, poder e uma fuga do destino que ele está certo que engolirá a Ordem. E finalmente, junto com seus sete discípulos mais próximos, ele se torna morto-vivo. Massasa. Vampiro.

A máscara de TREMERE fica vermelho-sangue.

ENTROPIA: Os outros magi sabiam que isso seria sua ruína? As casas — ou o próprio Tremere — sabiam a decadência que esse ato simples e determinante, causaria? Pois foi uma guerra secular contra a renegada

Casa Tremere que esgotou as reservas Herméticas de Quintessência, matou grupos de magi e os desviou de seus deveres como guardiões dos Adormecidos e protetores da sabedoria. Esse desvio os custou caro, pois quando os Maçônicos atacaram Mistridge, a Ordem não teve reação. Os magi não conseguiam ver as implicações desse ato, de tão focados como estavam em vingança.

FORÇAS: Por conseguinte, a queda. Uma página da História é virada e de repente o mundo pertence à Ciência. A falha fatal da Ordem de Hermes é que ela está sempre travando a batalha errada. Os Primi enterraram suas cabeças nos livros, orgulhosos demais para preocuparem-se com assuntos insignificantes como a queda de seu império.

MATÉRIA: Os séculos seguintes presenciaram a tomada do palco central pelos Artesãos Agora os magi eram antagonistas, lutando uma guerra perdida contra um inimigo inevitável. Logo eles nem mais seriam o inimigo de alguém. Eles estão relegados a um papel menor como meramente uma nas nove Tradições desiludidas combatendo a inevitabilidade monolítica da nova Ciência. Os magi ardem em ressentimento — e Paradoxo — enquanto são lembrados, repetidamente, de que já foram reis. Alguns se imaginam líderes em exílio, que logo retornarão à sua posição de direito. Mas em toda parte, o peso esmagador da pedra e das correntes de ferro frio circunda tudo, pressionando a vida para fora da Terra.

ESPÍRITO: Sim, a filosofia Hermética sobrevive e ocasionalmente penetra nesta nova Trama que a Tecnocracia teceu. Afinal, nada está realmente perdido. Mas agora, como antes, o conhecimento é oculto, e apenas alguns poucos possuem paciência, sabedoria e inteligência para desenterrá-lo. E menos ainda possuem a coragem para trazer de volta a luz na escuridão para que o mundo possa brilhar novamente. E por todo o longo sono da sabedoria, os últimos sobreviventes da Casa Tremere prosperam na escuridão. Posso ver suas almas envenenadas se multiplicando, planejando a Queda.

⊕ PALCO ⊕ ESTÁ ⊕ MONTADO ⊕

FORÇAS: Agora a Ordem está mais próxima da destruição do que jamais esteve. Mus, Doissetep e o desaparecimento dos magi mais poderosos... se as coisas continuarem como estão, as luzes do conhecimento e da maravilha desaparecerão do mundo de uma vez por todas. A peça se tornará, de fato, uma tragédia.

ENTROPIA: Mas os finais nunca estão escritos. E as coisas nunca continuam como estão.

TEMPO: O catalisador, mais uma vez, será aquele astuto Arquimago Tremere, a sombra do passado da Ordem, a outra serpente no caduceu, o lembrete constante do fracasso de um mago.

FORÇAS: Venham agora. A peça se inicia. Os ORÁCULOS descem à Terra.

A SITUAÇÃO ⊕ DAS CASAS DE HERITIES

Muito mudou desde os antigos dias da Ordem de Hermes. Com Doissetep destruída, vários magos importantes mortos e o enrijecimento da magia ao redor do mundo, a Ordem foi abalada até as bases. Como as casas individuais lidaram com o caos varia do terror absoluto ao deslumbramento com as possibilidades de novos começos.

Bonisagus — Desde as mortes da Sociedade Fraternal de Bonisagus, Bonisagi individuais têm emergido de seus vários espaços ocultos por toda Tellurian para tentar salvar o dia. As teorias que propõem variam do sublime ao ridículo. Contudo, a infusão desesperada de novas idéias é fundamentalmente desconexa com a realidade, considerando-se o isolamento pelo qual os eruditos desta casa são famosos.

Um novo movimento entre os Bonisagi propõe um novo vetor para a casa. Composto em sua maioria de Bonisagi mais jovens, esse movimento despreza o estereótipo “feiticeiro solitário” e, ao invés disso, pede um papel mais ativo na Ordem — incluindo a busca de novas linhas de pesquisa. Eles têm tido muitos diálogos com a Casa Thig na esperança de obter novas perspectivas sobre técnicas antigas. Talvez uma mistura de idéias antigas com práticas novas possa contra-

atacar a situação em questão.

Ex Miscellanea — Tentar obter uma frente unificada dos Mescrados é uma tarefa impossível. Além do mais, há uma razão para serem chamados de Mescrados. Contudo, os magos da Ex Miscellanea começaram a reexaminar seu papel como uma casa. Em primeiro lugar, o quase colapso da estrutura política despertou muitos deles a se perguntarem — abertamente — que papel a casa assumirá na reconstrução da Ordem. Em segundo, magos que antes não se dignariam a falar com um deles estão acanhadamente pedindo por conselho agora que as formulae “adequadas” estão se mostrando menos eficazes. A Ex Miscellanea agora está se deleitando no prestígio de seus companheiros e imaginando como lidar com isso da melhor forma.

Os únicos membros da casa que não estão apreciando os holofotes são os Criamon. Desde de Julho de 1999, os membros remanescentes desta casa, que já fora forte, têm enlouquecido. Alguns se recuperaram, mas muitos mais têm sucumbido ao Silêncio ou morrido. Alguém que realmente recuperou-se da insanidade lembra de alguma coisa sobre um rei canibal e um furacão na Ásia, mas é só isso. A Ordem não possui hipóteses para esse acontecimento infeliz.

Flambeau — Os magos das chamas estão irritados. (Novidade.) Com a queda de Doissetep, a morte de Porthos Fitz-Empress e o aumento da restrição de seu direito concedido por Deus para explodir as coisas sempre que desejarem, um fatalismo renovado tomou conta deles. Agora, mais do que nunca, eles desejam sacrificar tudo em uma grande ofensiva contra as forças da Tecnocracia — mesmo que isso signifique a destruição da Ordem.

Flambeau é a casa individual mais ativa hoje, com quase metade do efetivo. Candidatos Herméticos transferidos para a casa. As operações Flambeau contra as fortalezas Tecnocratas, Nefândicas e outros seres sobrenaturais aumentaram cinco vezes. O nível de atrito está atingindo níveis insustentáveis, com magos tombando pelas armas, Paradoxo, Silêncio ou nas Coifas. O lema da Flambeau é “Até a Morte Atacamos”, e parecem estar alcançando esse objetivo mais rápido do que nunca. Ninguém dá palpites sobre quanto tempo a carnificina durará. O desejo desesperado da Flambeau por combate pode levar esses magos à extinção.

Fortunae — Entre recrutar novos Herméticos, gerenciar as finanças da Ordem e apenas viver suas vidas, os magos da Casa Fortunae são os magos mais ocupados na Ordem. A demanda de Flambeau por novos recrutas (buchas-de-canhão) está tencionando a diligentemente eficaz Fortunae ao limite. Já é ruim o bastante que eles não tenham tempo suficiente para publicar novas e surpreendentes provas, agora eles têm que encontrar os magos menos-qualificados da Tellurian e convencê-los que morrer em nome de Hermes é uma boa idéia.

Ainda assim, Fortunae em grande parte escapou da restrição da magia que assola as outras casas. Sua magia nunca se baseou muito em protocolos Umbróides e sua práxis consiste ou de matemática divina (que é tão antiga que nunca pode ser erradicada) ou da nova matemática de ponta (que consegue manter-se um passo à frente do nariz). Até nesses tempos conturbados, a Fortunae estão com sorte.

Janissari — Com a morte de Caeron Mustai, a Casa Janissari tornou-se uma casa em busca de uma missão. Muitas cabalas e magos individuais que eram agentes Janissários ainda espionam e coletam informações, mas a quem se reportam é motivo de especulação. Mais que qualquer outra casa, Janissari é um sinal do caos que engoliu a Ordem. Ela está sem rumo, desesperada por um propósito, e teme o futuro.

Um novo líder, um Iniciado chamado Ah Ben-Shamazz, tenta comandar o navio naufragante, repetindo desesperadamente a necessidade de ortodoxia

dentro da Ordem. O fato de que tantos magos seguiram Shamazz e sua filosofia extremista é menos um motivo de esperança do que uma evidência da dúvida e da incerteza que assola a Ordem. Se os Janissários persistirem nesse rumo, eles podem acabar relegados à Ex Miscellanea em breve.

Quaesitor — Agora, mais do que nunca, há uma necessidade de julgamento e um olho treinado para discernir o que deve e não deve. A Casa Quaesitor parece a candidata perfeita para tomar controle da Ordem, já que possui uma estrutura forte, unificada, uma integridade inexpugnável e uma visão comum de Ascensão. Contudo, embora Quaesitori individuais possam brigar por posições, a casa como um todo deve manter sua objetividade. Ela não avançará e arriscará toda sua razão de ser apenas porque pode fazê-lo.

Boatos estranhos cercam os Quaesitori nos dias de hoje, a maioria deles estimulados pela recusa dos magos em tomar as rédeas da liderança. Os Quaesitori não discutirão esses boatos com ninguém, especialmente aqueles relativos à sua magia. As pessoas se perguntam — às vezes abertamente — como o paradigma restrito está afetando os Quaesitori. Essa especulação leva inevitavelmente a uma questão quase horripilante demais para ser compreendida. O ritual de punição Quaesitori de Gilgul foi comprometido? Se foi, o que pode ser feito com aqueles magos Despertos julgados merecedores dele? E o que aconteceu com aqueles magos a quem os Quaesitori condenaram ao Gilgul e não cumpriram a pena?

Shaea — A Casa dos Registros está atualmente incomodando as outras casas enredadas na crise, porque não parece afetada de maneira alguma. Enquanto o resto da Ordem está entrando em pânico e berrando sobre o Fim, a Shaea recosta-se calmamente e continua sua pesquisa. A atitude dos Sheshati é simples: tais coisas ocorrem em ciclos. Possuir toda a história humana na ponta dos dedos proporciona uma atitude mais relaxada quando uma crise se abate.

Claro, os Sheshati não estão totalmente inertes. Eles estão observando cuidadosamente para enxergar se este evento é, de fato, o último giro do parafuso. Eles duvidam que esse seja o caso, mas com certeza é uma possibilidade plausível (pelo menos, mais ainda do que qualquer ponto no passado). Contudo, como a história é produzida pelos milênios, todos estão certos de que o apocalipse previsto para acontecer ainda nesta vida é o verdadeiro. Nesse meio tempo, a Casa Shaea está ocupada pesquisando antigos textos para outros Herméticos, uma tarefa que está acumulando favores a cada dia. E os Sheshati continuam a narrar o passado para que possam preservá-lo para o futuro.

Solificati — O Ofício anteriormente conhecido como Filhos do Conhecimento (e a Tradição antigamente conhecida como Solificati) surpreendeu a todos ao aceitar a oferta de afiliação dos Herméticos. Afinal de contas, os Alquimistas estavam buscando sua própria Tradição, esperando entrar como a 10ª Cadeira de Unidade, unir as Tradições e tentar conseguir o elo dourado da Ascensão mundial. Porque, então, ao invés disso, ser incluído na Ordem?

Além das óbvias razões políticas (ex., eles não teriam chance de obter a aprovação dos Coristas e dos Verbena), os Solificati tiveram que fazer uma escolha antes que caíssem em estilhaços. Eles contemplaram por tempo suficiente, e perceberam que essa chance era a última e melhor para criar a unidade que eles desejavam. Ao se unir à Ordem de Hermes, eles se tornaram a décima casa na Ordem. Ao fazerem isso, eles trouxeram unidade à própria Ordem, e a auxiliarão a trazer essa unidade ao resto das Tradições.

Os Alquimistas se encontram entrando numa posição muito forte. Embora seu conhecimento alquímico clássico seja ouro puro (por assim dizer), as novas gerações de alquimistas (veja informações sobre a divisão no **The Book of Crafts**) trazem uma filosofia Hermética renovada e reforçada para a Ordem. Tanto com o antigo quanto o novo em uma casa, eles estão numa posição para purificar a Ordem — e o mundo — de dentro 'pra fora.

Thig — Os assim chamados “tecnofedelhos” atingiram a puberdade. Eles foram forçados a enxergar sua própria mortalidade quanto Altimeas Cowling e sua cabala tombaram em Doissetep. Agora uma Casa Thig mais velha e mais sábia — mas não menos

confusa — está fervendo para levar o combate diretamente à Tecnocracia. Embora sua sabedoria não possa competir com a maioria dos Herméticos, suas idéias e praxes estranhas fornecem à Ordem uma vantagem extremamente necessária.

Atualmente a Thig é a segunda maior casa Hermética, depois da Casa Flambeau. Sua abordagem estranha ao Hermeticismo clássico apela a uma geração cuja educação foi sabotada por uma série de fatores. E mais, a magia Thig, ao contrário das outras casas, não foi rechaçada. O impulso constante da casa em aprimorar-se, refinar e descobrir mais sobre os segredos do universo tem sido uma linha de salvação para o resto da Ordem, evitando que ela caia totalmente na obsolescência.

Tytalus — Até onde decaíram os poderosos. Os Tytalanos já foram umas das casas mais fortes da Ordem, dominando as outras casas e impulsionando-as em direção aos seus objetivos. Contudo, com o passar do tempo, o desafio constante que a casa advogava degenerou-se em antagonismo inútil. Agora a casa é uma sombra de seu antigo eu. Os aprendizes são raros, afastados pela rígida pressão que a casa exerce sobre eles.

Os Tytalanos estão inseguros em como remediar a situação. Uns advogam um retorno ao passado, um entrincheiramento dentro da mentalidade Tytalana testada-e-comprovada. Outros olham para frente, tentando enxergar o papel da casa em eventos futuros. Alguns ficam deprimidos, tramam novas estratégias ou enlouquecem. E, como o Ato Três deste livro ilustra, alguns decidem uma abordagem original que poderia ganhar o dia... ou selar a perdição da casa.

ARÍTIAS, ARÍTIAS, ARÍTIAS

Muito sangue, tiroteio e morte acontece nesta peça — é um constante banquete-de-ação. Mas os magos e vampiros não são mais sutis do que isso? Bem, claro que são. Contudo, essa sutileza é — por definição — a parte que você não enxerga.

Lembre-se, apenas porque alguns servos estão andando por aí com sub-metralhadoras isso não quer dizer que aquelas guerras de influência asquerosas não estão em andamento nos bastidores. Os magos usam seus poderes para alterar os planos e recursos dos

vampiros sutilmente. Os vampiros infiltram-se na sociedade humana e manipulam registros, a polícia e as finanças discretamente para fechar as Capelas das Tradições e deter seus aliados. As Tradições libertam os lacaios dos vampiros e os mesmos usam seus poderes do sangue para controlar as mentes e almas de aliados das Tradições. Então lembre-se: se seu personagem quer sobreviver, ele precisará prestar atenção no homem atrás da cortina.

CENA I

As luzes surgem no Sanctum de ABRAHAM, O BRANCO, um mago da Casa Bonisagus. É uma câmara abarrotada cheia de arcana de todo tipo. Usando uma máscara púrpura, ABRAHAM senta-se dentro de um pentáculo que foi gravado no chão. Um pentáculo menor fica de frente para ele. Velas o cercam. Invisíveis ao Bonisagus, os ORÁCULOS observam de suas posições designadas.

ABRAHAM: (em Enoquiano) ...em nome de todas as coisas sagradas e divinas, e pelo juramento que tenho contigo, eu o obrigo: Apareça.

Nada acontece.

Apareça!

De novo, nada.

Apareça, maldito!

FORÇAS: Espírito, irmão, por que chora?

ABRAHAM levanta-se furioso, derrubando as velas e rompendo o círculo.

ABRAHAM: Isto é inconcebível. Cinco vezes tentei o Grande Ritual de Invocação; cinco vezes gravei os círculos, acendi as velas, percorri a árvore e entoei a invocação, e nada! NADA! Como é possível, que os mais antigos dos rituais não funcionem mais, mesmo nos limites de meu Sanctum? O que está acontecendo?

Devo estar fazendo alguma coisa errada. Voltarei ao grimório para ter certeza que não fiz alguma coisa errada — embora eu acredite que não — e tentarei novamente.

E tudo ficará bem. Tudo ficará bem.

CENA 2

As bibliotecas do Horizonte. ABRAHAM segue um enfraquecido NICODEMUS MULHOUSE, que também usa uma máscara púrpura.

MULHOUSE: ...e a tradução em latim, que veio para nós em 1104, por um mago excêntrico nos Alpes Suíços que tinha se isolado por algum tempo.

ABRAHAM: Querido Mulhouse, já possuo a tradução em latim. O que eu preciso é o original, a própria primeira edição do livro.

MULHOUSE: Bem, estamos aplicados hoje, não? O original, ham?

Ele pensa e começa a gargalhar.

ABRAHAM: O que? O tomo está perdido?

MULHOUSE: Oh, acredito que sim. Acredito que esteja de fato perdido.

ABRAHAM: Estava em Doissetep, não estava?

MULHOUSE: Não, não, não, ele não foi destruído, pelo que eu sei. Mas conforme eu me lembro, o livro em questão estava em posse de um exilado-transformado-em-vampiro posteriormente apagado dos nossos registros no século X.

ABRAHAM: Então não há como obtê-lo.

MULHOUSE: Você sempre pode pedir aos vampiros. Tenho certeza que eles adorariam auxiliá-lo.

MULHOUSE sai, rindo.

ENTROPIA: (recuando, quase como se fosse atingida) Caro Mulhouse, você não está ciente do que acabaste de pronunciar?

Nuvens negras são atraídas ao céu brilhante do Horizonte.

CENA 3

Na biblioteca da Capela Exeter, em Londres, por volta das 3 da manhã, AURELIAN ARCHAMBEAU, PAUL CORBIN, REBECCA MITSOTAKAI, EDWARD GREY e JOSIAH LAMB (todos mascarados de púrpura) conversavam em tons silenciosos regados à bebida.

AURELIEN: As pessoas estão começando a entrar em pânico, meus amigos. Esses eventos não são mais contratempos despropositados, mas sim algo acontecendo numa escala maior. Até meus experimentos mais simples foram vítimas dessa aflição infeliz. Tenho conseguido contrapor isso, pois a alquimia é muito versátil, mas para aqueles que não praticam a Arte Real...

PAUL: É, nós sabemos, está bem? Nem todos nós conseguimos ficar sentados em nossos laboratórios e fazer poções e ungüentos. Diabos, tenho Construtos para atacar e se minha magia está ferrando comigo... quer dizer, de qualquer forma já é ruim o bastante a maior parte das minhas merdas serem arriscadas quando estou num Constructo. Agora com essa babaquice acontecendo, posso muito bem nem mais ser um mago.

REBECCA: Isso está acontecendo com tudo? Sei que eu não tenho passado por muitos problemas da minha parte. Por outro lado, lido com matemática, não com ritual.

EDWARD: Não é como se nada funcionasse. Ainda somos capazes de realizar coisas. Mas o que está preocupando as pessoas é como as formulae, os rituais, os selos não são mais confiáveis. Esses ensinamentos estão conosco há milênios. Meu pater, Abraham, claramente foi levado ao Crepúsculo por causa disso.

JOSIAH: É possível que os rituais tenham sido mal interpretados? Além do mais, estamos lidando com traduções de traduções. Não podemos apenas voltar aos originais e certificar-nos que não estamos fazendo nada errado?

EDWARD: Isso é impossível. Os textos originais que tínhamos estavam em Doissetep. Os livros no Horizonte são traduções. A Ordem não queria revelar os segredos às outras Tradições. E sempre que tentamos encontrar outros originais, continuamos a topar com o mesmo nome — Casa Tremere. Parece que fugiram levando vários textos.

PAUL: Então porque não recuperá-los?

Risadas embriagadas de todos, exceto PAUL. TEMPO e ENTROPIA esconderam seus rostos.

PAUL: Não, estou falando sério. Se eles possuem

os livro, porque não retomá-los deles?

EDWARD: Porque não temos idéia de onde eles estejam. Por mil anos.

REBECCA: Além disso, tenho coisas melhores a fazer do que perseguir mitos que podem ou não ter alguma coisa a ver com qualquer coisa.

Pausa resignada.

JOSIAH: Alguma notícia de Matthew?

Silêncio incômodo.

PAUL: Nada. Ainda.

AURELIEN: Faz bem mais de três meses. Alguém tentou localizá-lo?

JOSIAH: Claro. Varredura, telepatia... Até fui à polícia. Ele desapareceu completamente.

EDWARD: De qualquer forma, ele sempre foi bom em se esconder. Ele vai ficar bem. Tenho certeza. Ele vai ficar muito bem.

PAUL: E se ele —

EDWARD: Ele vai ficar *bem*. Vai. Tenho certeza.

CENA 4

O Grande Tribunal da Ordem de Hermes, temporariamente sediado dentro da Capela Ancestral Quaesitor, na Floresta Negra da Alemanha. SHARAD OSEI, flanqueado por dois outros Thig (todos com máscaras púrpuras), estão diante do conselho reunido (mascarados da mesma maneira), lendo um relatório.

OSEI: Fomos primeiro alertados para a possibilidade de que esse não era um furação comum, não apenas pela taxa sobrenaturalmente elevada de mortes da tempestade, mas também pela enorme agitação no tráfego Tecnocrata que coincidiu com ele. Em primeiro lugar, não tínhamos certeza do que estava acontecendo, mas depois de vários meses de pesquisa através de arquivos mal-protegidos da Tecnocracia, conseguimos encaixar várias peças do quebra-cabeça. O que descobrimos não é um bom sinal para nós ou para o mundo. Por favor, prestem muita atenção aqui. Muitos Bothanos morreram para nos trazer esse relatório.

Parece que houve uma puta-enorme operação Tecnocrata que atendia pelo nome código de Ragnarok. E sim, todas as implicações dessa palavra são representadas nessa operação. O que aconteceu em Bangladesh foi aparentemente o trabalho de um vampiro. Um. Como em 'sozinho'. Como em 'um vampiro é responsável por milhões de mortes, danos enormes e insanidade em amplitude mundial, assim como pelas mortes de grandes quantidades de magos de outras Tradições e pelo estado atual dos Criamon remanescentes.

Para colocar as coisas em perspectiva, deixe-me mostrar-lhes o que foi preciso para matar esse um vampiro solitário amaldiçoado-por-Deus. As páginas 23 até 27 de suas cópias mostrarão os códigos de autorização



para o posicionamento estratégico de espelhos solares. Nem sabíamos que a Tecnocracia tinha espelhos solares, mas acho que eles consideraram isso um desperdício válido de trilhões de dólares. Eles refletiram o sol naquele ponto preciso, mas aparentemente essa criatura possuía controle do clima, porque o tufão surgiu quase um minuto depois do posicionamento. Coincidência? Diga você. Sou apenas o Thig.

O tufão durou até a data dos memorandos detalhados na página 39. Quando os espelhos se mostraram ineficazes, o Controle da Tecnocracia aparentemente deu autorização, sob esse Código Ragnarok, para um puta posicionamento estratégico **nuclear**. A Tecnocracia teve de soltar três ogivas nucleares nesse maldito vampiro, e isso parece que apenas enfraqueceu a coisa, porque a Tecnocracia relata que a criatura morreu apenas depois que o tufão enfraqueceu o suficiente para permitir que a luz solar refletida ultrapassasse a cobertura de nuvens. Três ogivas nucleares **enfraqueceram** essa criatura, depois que inúmeros Adormecidos, magos e o-que-você-imaginar sobrenaturais morreram tentando derrubá-la.

Que conclusões podem ser tiradas dessas descobertas, turma? Nada boas. Não sei tanto sobre os costumes e as motivações dos vampiros, mas sei que qualquer criatura que é tão poderosa assim pode apenas significar uma puta notícia ruim. Meus colegas Primi, percebo que temos nossos próprios problemas. Mas, se os **massasa** são poderosos assim — se, de fato, a casa que partiu na Idade da Pedra está poderosa assim — então temos uma nova frente aterradora a ser considerada na Guerra da Ascensão.

CENA 5

Capela Exeter. REBECCA, AURELIEN, JOSIAH e PAUL sentam na sala de estudos.

AURELIEN: Tive algum sucesso com as teorias mais novas que meus colegas Solificati forneceram, assim como na incorporação de algumas formulae que Rebecca me deu. Até fiz alguma pesquisa com um amigo Orador dos Sonhos e suas intuições são impressionantes. Acho que teremos alguma novidade logo.

PAUL: Isso pode ajudar vocês, mas ainda não me ajuda em porra nenhuma. Tenho um serviço de reconhecimento surgindo e estou ferrado. Meu pessoal está ficando aceso como velas romanas por causa do 'doxo. É loucura. Todo mundo está pulando fora.

REBECCA: E por falar na Guerra Massasa.

JOSIAH: O quê? O que tem ela?

REBECCA: Onde vocês andaram? Em todo lugar que eu vou, as pessoas estão falando sobre os livros que os Tremere possuem, a quantidade de conhecimento que os vampiros devem ter acumulado com o passar dos séculos ou de como eles enviaram um vampiro para Bangladesh para destruir tudo. Tenho ouvido algumas

teorias bem absurdas.

AURELIEN: Mesmo assim, a única coisa com que todo mundo parece concordar é que eles possuem um tesouro de textos perdidos. Textos que podem revigorar nossas praxes.

PAUL: Então por que não estamos nos apropriando deles?

AURELIEN: Mais e mais pessoas parecem estar fazendo essa pergunta.

A cena se divide — ruas de Londres. EDWARD caminha sob o luar, até perceber uma figura familiar — só que ela usa uma máscara ensangüentada.

EDWARD: Matthew!

MATTHEW vira, vê EDWARD e congela horrorizado.

EDWARD: Matthew! Que diabos?

MATTHEW foge. EDWARD o persegue. MATTHEW é mais rápido. Depois de um tempo, EDWARD fica pra trás, exausto e sem fôlego. MATTHEW corre para uma porta, mas vira-se para encarar EDWARD antes de entrar.

EDWARD: Matthew... o que... o que aconteceu com você?

MATTHEW: Eles me pegaram, Edward. Os mortos-vivos. Eles me pegaram, e destruíram minha alma. **EDWARD:** Não... não...

MATTHEW: Não sou mais um magus, Edward. Agora sou um deles. Por favor, vá. Liste-me entre os mortos. Isso (aponta a porta) é onde habito agora. Esqueça-me. Certifique-se de que todos me esqueçam.

A porta se abre e um CAVALHEIRO, também usando uma máscara vermelho-sangue, sai da casa. EDWARD rapidamente se encobre com as sombras para se esconder.

CAVALHEIRO: Matthew. Está tudo bem?

MATTHEW: Sim, sim.. eu estava... assustado, achei que alguém estava me seguindo, mas acho que foi apenas pânico. Vi algo que não estava lá.

CAVALHEIRO: Você ainda está se acostumando com seu poder. É um acontecimento normal. Venha, você é esperado.

O CAVALHEIRO e MATTHEW entram. MATTHEW não olha para trás. EDWARD emerge do seu esconderijo, entristecido e furioso. Ele observa a porta, depois entra a cena em Exeter.

REBECCA: Edward, o que foi? O que aconteceu?

EDWARD: Encontrei Matthew... descobri... eu...

JOSIAH: Ele está morto?

EDWARD: Pior! Sua... sua alma, destruída... os...

AURELIEN: Fique calmo, Edward.

EDWARD: Os vampiros o pegaram! Ele é um deles agora! Eles beberam sua alma e o transformaram num monstro, agora ele é um deles. Ele é um sem-valor.. eles o mataram e o mantêm por perto para... eles apenas o queriam, o pegaram. Eles os mataram, os desgraçados.

Todo mundo está abalado enquanto EDWARD

chora. Em seguida:

PAUL: Vingança.

AURELIEN: Paul, calma —

PAUL: Não! (*O ar ao redor de PAUL momentaneamente brilha com fogo.*) Foda-se! Eles pegam um dos nossos, nosso amigo, eles destroem sua alma e simplesmente o transformam noutro pedaço de chupa-sangue de merda? E nós simplesmente temos que engolir? Aguentamos merda dos mortos-vivos e apenas engolimos. Aguentamos merda da Tecnocracia e apenas engolimos. Quando vamos começar a agir como magos? Quando vamos parar de nos esconder e sair 'pra briga, hã? Quando, Aurelien?

Pausa tensa.

AURELIEN: Não temos o poder para enfrentá-los! Já cambaleamos por causa de magia enfraquecida, da pressão da tecnologia e da perda de Doissetep. Não podemos arriscar mais um conflito agora.

PAUL: Talvez *você* não possa tratar disso, mas eu defendo meus amigos. Sei que também não sou o único. Se vocês não vão me apoiar, conheço um punhado de Flambeau que vão.

PAUL sai.

REBECCA: (*sussurrando*) Ele está certo. Esse incêndio está para sair do controle.

CENA 6

A câmara do Grande Tribunal. Ela está repleta de magos que usam todas máscaras púrpuras. REBECCA, JOSIAH, PAUL, EDWARD e AURELIEN sentam-se na Bancada dos Advogados. MARCUS DE ALLEGRESSE, bani Tytalus, fala, com seu ajudante, JOHANN KURTZWEIL, que fica por perto. JEREMY CHASTAM, bani Quaesitor, encara MARCUS, e ISHAQ IBN-THOTH, bani Quaesitor, está sentado para julgar.

MARCUS: Não estamos pedindo por nada que já não seja nossa obrigação. A Casa Tremere foi julgada *in absentia* por seus crimes e seus membros foram todos sentenciados à Represália. Essa decisão nunca foi revogada, nunca foi anulada e *nunca foi aplicada*. A Guerra Massasa esvaiu-se em nada e essas cobras infestam nosso quintal por mais de 800 anos. Com certeza a busca de justiça não é meramente o ato de encontrar o culpado de um delito, mas é a realização da punição apropriada. Agora é o momento dos mortos-vivos — e para qualquer um de nossos irmãos fugidos, errantes — enfrentarem sua punição.

JEREMY: Embora você possa estar correto na culpabilidade da histórica Casa Tremere, não consigo entender porque você solicita punição neste momento. Certamente, ninguém precisa olhar muito para enxergar o caos que está engolfando nossa Ordem. As Ars Arcane estão se desestruturando, como nunca desde que o alardeado Castigo foi relatado pela primeira vez no

século XV. A Tecnocracia — nosso *verdadeiro* inimigo — chega cada vez mais perto da dominação. Ela erradica o sobrenatural por um lado e, por outro, esses fanáticos insanos andam pelas ruas, prontos para destruir qualquer coisa que percebam como sendo “diferente”. E agora, em nosso momento de crise, você deseja nos distrair com uma guerra contra os mortos-vivos? Que loucura é essa? Devemos resolver nossos problemas, não desvelar novos problemas. Isso é distração, na melhor das hipóteses. Suicídio, na pior. Suplico, Mestre Ibn-Thoth, permita que mentalidades mais calmas prevaleçam.

MARCUS: Você fala de problemas que assolam a Ordem atualmente. O que você falha em perceber é que esses vampiros têm invejosamente acumulado conhecimento que nunca foi por direito deles. Você falha em entender que os traidores continuaram a sequestrar, matar e converter magos e censores Herméticos para seus próprios propósitos através desses longos séculos. Com uma vitória sobre os mortos-vivos vêm uma vitória para toda humanidade. Lemos o relatório da Casa Thig. Se um vampiro pode destruir Bangladesh, o que uma casa deles poderia fazer? Quem sabe quais planos esses vampiros possuem para o mundo, enviando seus peões à guerra? Eles são um câncer que deve ser expurgado a qualquer custo!

JEREMY: Agora não é o momento para expurgá-los! Lutamos contra os *massasa* uma vez, durante nosso momento de força. Estamos enfraquecidos agora. Não há sentido para uma outra guerra, especialmente uma que poderia acabar conosco. Devemos sobreviver e reunir nossas forças. Caçar alguns vampiros remanescentes que foram expulsos de nossa Ordem há séculos — caçar os mortos-vivos despropositadamente, para provocá-los mais ainda — é trazer desastre sobre nossas cabeças.

MARCUS: E não tomar atitude não é o mesmo? Esses expatriados já nos atacaram. Eles assaltam nossas fileiras e destroem os próprios Avatares daqueles que reclamam para si. Quando um mago declara guerra contra eles, eles declaram guerra contra nós todos. Ficamos unidos como casas unificadas contra essa ameaça ou permitimos que eles esmaguem nossos irmãos, separados e enfraquecidos como podem ficar? Mestre Ibn-Thoth, eu por meio disso formalmente peço a Casa Quaesitor que restabeleça a Marcha dos Feiticeiros contra a enganadora Casa Tremere e amplie essa batalha contra os mortos-vivos que injustificadamente acumulam recursos e poderes de nossa Ordem.

ISHAQ: O Conselho considerará os argumentos. Este Tribunal entrará em recesso.

As pessoas se retiram.

REBECCA: Mestre De Allegresse... Mais uma vez, muito obrigado por concordar em falar por nós.

MARCUS: De modo algum, minha querida. Concordo com sua causa e sua indignação. Não se preocupe, tenho um pressentimento de que venceremos.

REBECCA: (*um tanto distraída*) Obrigado



novamente, senhor.

Todos saem de cena exceto MARCUS e JOHANN.

JOHANN: Ainda não entendo, Magister.

MARCUS: O que há para ser entendido?

JOHANN: Sua defesa a essa causa. Quem bem isso trará a Ordem?

MARCUS: Ah, caro Johann, você ainda não está pensando da forma correta. Pense desta maneira. A Ordem está em pânico. Todo mundo começa a procurar por um bode expiatório. Eles encontram esses Tremere, mas o que pode ser feito? Por um golpe de sorte, uma cabala nova descobre que um de seus amigos foi Abraçado. Um deles ataca os mortos-vivos e os sanguessugas respondem contra outros que não sabem nada sobre o pequeno conflito. Isso não é novidade, Johann. Eles têm nos abatido há séculos, mas nunca se tomou uma atitude sobre isso. Os ataques foram apenas rumores pelo que a maioria de nós lembra. Agora, repentinamente, essa cabala descobre que os rumores são verdadeiros e desperta um sentimento geral de suporte à vingança. Entra o amigável Mestre Tytano com os contatos para fazer com que seu caso seja ouvido.

JOHANN: Mas e se não der certo?

MARCUS: Dará, acredite em mim. As pessoas já estão muito indignadas com isso. Esse Flambeau impulsivo, Paul, infectou muitos outros membros de sua

casa com seu apelo por vingança. Ishaq, apesar de suas declarações de objetividade, é esperto demais para ignorar as vozes de uma casa tão grande. Então se fizermos bem nossa parte — agir como o amigo facilitador, o conselheiro, o guia...

JOHANN: E se a guerra não der certo? E se começarmos a perder?

MARCUS: Não vamos. Aqui está o trunfo: Mestre Hortemone tinha compreendido a antiga Guerra *Massasa* — na época da Casa Tremere. Ninguém sabe disso, mas eu descobri seus diários particulares em sua Capela Terrena. Ele estava traindo os vampiros há quase 20 anos. De acordo com suas anotações, eles são alvos fáceis. Não há muitos deles e há tanta trapaça entre eles que nem poderiam montar uma defesa unificada contra uma infestação de cupins.

JOHANN: Mas ele publicamente defendeu a reintegração da Casa Tremere na Ordem!

MARCUS: Um peão ainda é um peão, mesmo que seja morto-vivo, Johann. Há muitos níveis neste jogo. Você terá que melhorar sua maneira de jogar. Fique ao meu lado e você aprenderá as regras muito em breve.

Todos saem de cena.

CENA 7

REBECCA, PAUL, EDWARD, AURELIEN e

JOSIAH em sua câmara particular.

JOSIAH: Não gosto disso. Há muita sede de sangue no ar. Quando Marcus estava falando, você praticamente podia ouvir os Flambeau salivando.

PAUL: Ei!

EDWARD: Tenho que lembrar-lhe que Matthew

JOSIAH: Não, não precisa, Edward. Sei muito bem o que aconteceu com Matthew e estou tão irritado quanto vocês estão.

PAUL: Então qual é o maldito problema? Vamos cuidar deles.

AURELIEN: Acredito que o problema de Josiah não é com a questão da vingança, mas com o como nossa vingança ficou grande. Eu mesma não esperava que as coisas fossem chegar até esse ponto. Além do mais, há uma diferença entre uma cabala resolvendo um assassinato e uma Tradição inteira declarar guerra contra vampiros.

REBECCA: Está fora de nossas mãos agora.

PAUL: Não necessariamente.

REBECCA: Não, está sim. Posso sentir, posso ver os fractais no ar. Não estamos mais conduzindo o barco, estamos sendo levados para as corredeiras pela correnteza.

PAUL: Besteira. Estou totalmente no controle do meu destino.

REBECCA: Claro que você está.

AURELIEN: Mas essa questão está fora de nosso alcance. É um assunto de amplitude Tradicional agora. Ou nós iremos à guerra ou não. E será esperado que cada um de nós faça a sua parte.

JOSIAH: Não tenho certeza no que eu poderia ajudar.

EDWARD: Você é um curandeiro. Precisaremos muito disso.

PAUL: Você está brincando? Isso vai ser como a Tempestade no Deserto. Ouvi tanta besteira sobre esses vampiros, mas quer saber? Aposto que eles são como a Guarda Republicana. Lembra dela? A Guarda de Elite Republicana? Bem, deixa eu dizer pra você o quanto eles eram elite. Quando estávamos rodando rumo ao Kuwait, o exército iraquiano praticamente nos deu uma escolta até lá. A mesma coisa com os sanguessugas. O inimigo sempre parece muito pior do que realmente é.

REBECCA: Eu realmente espero que você esteja certo, Paul, e que eu esteja muito, muito errada. Porque tenho um pressentimento muito ruim sobre isso.

AURELIEN: Mesmo que você tenha feito sua parte para que a situação chegasse até aqui?

REBECCA: Principalmente por causa disso, Aurelien. Principalmente.

CENA 8

A Câmara do Tribunal, Todos como antes. ISHAQ está no centro.

ISHAQ: ...Além do mais, em sua campanha cruel de escravização, corrompimento ou matança de magi da Ordem de Hermes, e possivelmente de nossas Tradições companheiras, esses feiticeiros mortos-vivos e simpatizantes da banida Casa Tremere colocaram-se num estado de guerra muito depois que as hostilidades originais tinham cessado. É um ato de agressão que não pode mais ser tolerado.

Portanto, saiba-se que neste dia, o vigésimo primeiro dia de Janeiro, d.C. 2000, a Ordem dos Quaesitori por meio desta declara Marcha dos Feiticeiros contra a Casa Tremere e todos os membros e associados nisto, vivos ou mortos-vivos. Suas vidas, propriedades e almas estão penhoradas. Que a ira da Ordem de Hermes arruine nossos inimigos. Ave Hermes.

A cena congela. Os ORÁCULOS aparecem.

ENTROPIA: Então. Está feito. A virada foi feita. Não há volta.

FORÇAS: Oh, meus primos orgulhosos, como puderam decair tanto? Vocês não sabem o quanto abarcaram sua perdição! Como não puderam enxergar o abismo sob seus pés?

MENTE: Medo e pânico habitam em seus corações. Você ver isso em suas faces — a euforia por ação sem prudência. Eles não são os magi confiantes que gostariam de acreditar que são. Eles estão apavorados com o futuro.

TEMPO: Como deveriam estar. Eu vi a estrada além.

ESPÍRITO: Mas Irmão Tempo, o futuro não está por ser escrito?

TEMPO: Talvez. Mas deste vale, apenas vejo o rio desaparecendo na distância.

FORÇAS: Então alguém devesse tirá-los de sua vala.

CONEXÃO: Pobres Herméticos. Perderam as asas de seus pés! Alguém terá que relembra-los do significado do Nome deles!

VIDA: No entanto, não antes de curarmos a enfermidade. Posso sentir o cheiro — sangue, coagulação e doença. A morte está adiante.

ENTROPIA: Isso a incomoda, Irmã?

VIDA: Todas as coisas morrem, irmã. Já se elas viverão novamente... duvido que mesma você possa dizer se o Ciclo continuará.

FORÇAS: Posso sentir a oscilação do relâmpago, o fogo de ódio aceso dentro deles. Venha. Devemos nos apresentar à guerra.

Todos saem de cena.



ATO ⊕ DOIS: GUERRA ⊕ CULTA



CENA I

As luzes se acendem lentamente, revelando corpos destroçados e ruínas fumegantes.

Aqui, um SOBREVIVENTE MISERÁVEL numa máscara púrpura arrasta sua forma despedaçada rumo a um destino que ele nem mais lembra, nem jamais

alcançará. Lá, um JOVEM VAMPIRO com uma máscara vermelha — ferido demais para fugir ou mesmo para lamber o sangue que empoça a poucos metros de distância — aguarda a chegada da alvorada. Enrystecidos pela carnificina, os ORÁCULOS entram e tomam seus lugares.

CONEXÃO: O sangue entre parentes próximos corre quente. O Galho carmesim não esquece a Árvore, nem a Árvore, o Galho. Semelhantes em seus desejos, eles enxergam apenas as diferenças que movem a mão assassina.

TEMPO aponta para o JOVEM VAMPIRO, *uma lágrima de sangue escorrendo em sua máscara arruinada até o seu queixo branco-cadáver.*

TEMPO: Foi diferente com os primeiros de sua

espécie?

ENTROPIA: Não, não é a mesma coisa, Irmão. Certamente, uma maldição acompanha esse propósito sombrio, mas é uma maldição de orgulho e estupidez do homem. É a ambição que é tanto a podridão na raiz quanto o verme que a cultiva.

ESPÍRITO: De fato. Dois Cains estão nesse altar, cada um ansioso por sacrificar o outro sobre a pedra.

FORÇAS coloca-se sobre o SOBREVIVENTE MISERÁVEL, *que se esforça por um momento para ver o Oráculo, e depois falece.*

FORÇAS: A lâmina do seu arado, Ó Caim, tornou-se sua espada, com ela você colherá uma safra sangrenta.

MENTE: Mas esperem! Há um lampejo de esperança.

O sol irrompe no horizonte. Repentinamente, o JOVEM VAMPIRO acende em chamas, assim como vários outros corpos de máscara vermelha no campo. Uma mortalha acre enche o ar.

MATÉRIA: Não consigo ver por causa da fumaça dos corpos em chamas.

Obscurecida pela fumaça espessa, as luzes escurecem lentamente e dão lugar à escuridão.



CENA 2

A cena começa com escuridão, persistente e espessa. Lentamente, um único fecho de luz surge, iluminando interiormente o TEMPO. O Oráculo segura uma ampulheta quebrada da qual goteja um líquido carmesim.

TEMPO: O palco está montado, mas não há ator vivo sobre ele. Vocês viram a dor continuar depois do primeiro golpe e, talvez, agora se perguntem quem eram esses miseráveis destroçados sobre a terra manchada de sangue. Venham. Apresentem-se, tudo será esclarecido.

TEMPO gira a ampulheta e o presente dá lugar ao passado. As luzes iluminam uma cabala de magos Herméticos composta de ADAM BELL, bani Janissary, WILLIAM UNDERWOOD, bani Flambeau, SOPHIA CHEVALLIER, bani Tylalus, e TAKEDA MURAMASA, bani Thig. À distância, outra cabala é visível e, mais ao longe, mais outra. Todos usam máscaras púrpuras. TAKEDA está digitando num notebook.

TAKEDA: Qual é mesmo o programa, Adam?

ADAM: A primeira prioridade é saquear a biblioteca, a segunda é uma limpeza. Bem simples.

WILLIAM: De quantos estamos falando?

ADAM: Não mais do que três, de acordo com a inteligência. A maioria deles saiu para atender algum

tipo de função inevitável de massasa. Além disso, provavelmente haverá alguma resistência mínima de servidores mortais.

MENTE se aproxima e fica entre ADAM e SOPHIA, falando atenciosamente conforme o contato telepático é iniciado entre os dois.

MENTE: O que é isso? Uma trapaça...

SOPHIA: (telepaticamente para ADAM) Não importa o que acontecer, pegamos os livros, certo?

ADAM: (telepaticamente para SOPHIA) Correto. Não se atrase tentando salvar os feridos. Este lugar está cheio de vampiros e qualquer hesitação ou atraso arruinará nossa missão. Foi determinado que devemos avaliar a força desses *massasa* num cenário de ataque frontal. Antecipamos até 40% de desgaste do nosso lado.

SOPHIA: (telepaticamente para ADAM) Bastante justo. E o Nodo deles?

ADAM: (telepaticamente para SOPHIA) Deve ser excessivamente protegido contra detecção, ainda não fomos capazes de detectá-lo. Quando entrarmos, tentarem localizar a fonte de vis deles.

SOPHIA: (telepaticamente para ADAM) Parece que está quase na hora. Vejo você do outro lado.

O contato é perdido conforme a cabala corre agachada e rapidamente em direção à construção dos vampiros. Sozinho com TEMPO, MENTE sinaliza para os outros ORÁCULOS reunirem-se à sua volta.

Eles se aproximam.

PRIMÓRDIO: Ó herdeiros de Hermes, não busquem o poder corrompido deles! O menor gole daquele poço é morte sem fim.

ENTROPIA: E mesmo assim, a sorte está lançada. Eles encontrarão o que procuram, apenas para descobrir que é mais, e menos, do que até mesmo a experiente Ordem poderia conceber. O que diz, irmão?

TEMPO: Na verdade, é melhor ser ignorante do que perceber tais meias-verdades mortíferas.

VIDA: Lastimo que eles conhecerão o néctar negro-cadáver do assassinio e farão dele um Cray.

CONEXÃO: Estão tão sedentos em seguir esse caminho até o fim que não enxergam a sombra ameaçadora da tesoura de Átropos.

FORÇAS se separa dos outros e afasta o olhar, assim que a cabala partiu.

FORÇAS: Minhas queridas crianças, rezo para que vaguem conscientemente contra a noite que agora se levanta para consumi-las e para que vejam o raiar do dia.

CENA 3

Dentro da capela. Uma fogueira está acesa numa parede e logo diante dela as formas chamuscadas de WILLIAM. ADAM e SOPHIA se encontram, cada um carregando uma mochila cheia de livros.

ADAM: Não fui capaz de localizar o Nodo deles. Continuo obtendo breves lampejos de uma vasta fonte de vis sendo acessada que depois desaparece. Mas nunca é seguido no mesmo lugar.

SOPHIA: Um Nodo móvel protegido? Acho que é possível.

De repente, um VAMPIRO usando máscara vermelha-sangue se materializa no ar, agarrando o braço de ADAM. Filetes de eletricidade fluem entre o VAMPIRO e ADAM, lambendo o chão, o teto e as paredes. ADAM grita, entrando em convulsão em poder do VAMPIRO. O VAMPIRO arremessa a forma agonizante de ADAM aos pés de SOPHIA. ADAM aponta para o VAMPIRO, que se aproxima lentamente.

ADAM: (rouco de dor) Bom Deus, esse é o Nodo.

ADAM vira-se para SOPHIA.

ADAM: Ajude-me, Sophia.

SOPHIA ajuda ADAM a se levantar enquanto o VAMPIRO diminui o espaço entre eles. Rapidamente, SOPHIA tira a mochila do ombro de ADAM, joga ADAM no VAMPIRO e corre com os livros. As luzes diminuem ao redor, seguindo a fuga de SOPHIA, enquanto um grito horripilante rasga a escuridão.

CENA 4

Uma sala escura na Capela Salamanca.

JOHANN KURTZWEIL e SOPHIA CHEVALLIER sentam-se numa pequena mesa de frente um para o outro. Na mesa entre eles está uma pequena pilha de livros e um maço de papéis.

JOHANN: Então ele afirmou que o próprio vampiro era a fonte de vis que ele estava detectando?

SOPHIA: Sim.

JOHANN: E qual o destino de Adam Bell, bani Janissary?

SOPHIA: Nossas ordens pareceram claras com relação aos feridos.

JOHANN: Então, assim sendo você é a única sobrevivente que sabe disso?

SOPHIA: Sim.

JOHANN: Excelente. Continue quieta sobre esse assunto. Isso é uma questão de segurança da Ordem agora. Seu envolvimento nessa investida e a informação que você trouxe são muito apreciadas pela Ordem, Sophia. Seu potencial não passou despercebido e os Mestres da casa querem que você fique com isso.

JOHANN tira um maço de papéis da mesa e empurra os livros na direção de SOPHIA. Enquanto SOPHIA recebe os livros, JOHANN coloca os papéis em sua maleta. As capas dos livros possuem os títulos de tomos raros e maravilhosos escritos por Mestres mortos há muito tempo.

JOHANN: Embora a maioria dos livros que você adquiriu no saque seja imprescindível para reabastecer a biblioteca perdida da Ordem, estes ou já estão em posse da Ordem em suas formas originais, ou são as primeiras ou segundas traduções. Confiamos que o seu recebimento desses tesouros antigos será mantido em discrição e que você os protegerá contra nossos inimigos. Você deveria se sentir honrada, Sophia. Agora você tem a atenção dos níveis mais elevados de poder dentro da Casa Tytalus e sua ascensão indubitavelmente espetacular será observada de perto.

SOPHIA: Estou de fato honrada e me esforçarei para ser valiosa em favor da minha casa.

JOHANN: Maravilhoso. Contudo, embora eu deseje de verdade ficar aqui um pouco e discutir esses progressos com você, temo que tenha de ir. Eu, também, tenho superiores a quem relatar e o tempo deles é bem mais precioso do que o meu. Parabéns, Sophia, e *adieu*.

SOPHIA: *Adieu, monsieur.*

Ambos se levantam e apertam as mãos. SOPHIA em seguida enfia os livros embaixo do braço e parte. JOHANN a observa sair e depois sai por outra porta. Por um instante, silêncio e quietude. Em seguida, JOHANN retorna com MARCUS DE ALLEGRESSE e ambos tomam assentos na mesa.

MARCUS: Então, é como suspeitávamos. Os experimentos de Hortemone deram resultados. O sangue deles é uma fonte de vis.

JOHANN: Ao que parece. A srta. Chevallier afirmou que o Janissary confundiu o mais poderoso deles

com um Nodo móvel. Parece uma situação particularmente ideal, eles não precisam de Nodos já que carregam sua Quintessência consigo.

Atingido repentinamente por uma idéia, MARCUS se inclina para frente, coloca os cotovelos sobre a mesa e cruza os dedos. Ele inclina sua cabeça um pouco para tocar os lábios neles. Um instante depois, ele olha para cima e fecha o olhar com o de JOHANN.

MARCUS: Precisarei realizar alguns experimentos à luz desta descoberta. Os livros antigos devem ajudar, especialmente os escritos durante a guerra. Bom trabalho, Kurtzweil. Vamos manter este assunto em silêncio por enquanto.

JOHANN: Não espero menos. Estamos acertados, então?

MARCUS: Sim. Encontrarei você em Melbourne em um mês.

JOHANN silenciosamente confirma com a cabeça e se move em direção à porta.

MARCUS: Oh, e uma última coisa, Johann.

JOHANN: Sim, Magister?

MARCUS: Certifique-se de que o próximo grupo de saque obtenha um vampiro sobrevivente para mim. Tenho meus próprios experimentos a realizar.

CENA 5

Uma batalha. O caos toma conta de tudo conforme magos e vampiros, custos e carnicais, entram nos ritmos descompassados da guerra. Flanqueados por uma GÁRGULA de máscara-cinza, um vampiro ANCIÃO emerge do embate e avalia a cena.

ANCIÃO: Primeiro, rumores sobre uma Cruzada e agora isto!? Não há fim a esta loucura? O que você acha disso?

GÁRGULA: Não entender, mestre. Quebrar qualquer um que tentar ferir você. *(de repente, a GÁRGULA vira-se)* Mestre, alguém se aproxima.

Um grito irrompe a escuridão conforme cinco magos invadem a clareira. A GÁRGULA ruge e ataca o primeiro homem a chegar, quebrando ossos como gravetos. Dois tiros de escopeta respondem ao ataque. Um salpicando o braço direito da GÁRGULA, o outro quase partindo o ANCIÃO ao meio.

GÁRGULA: *(ignorando o ferimento)* Mestre!

ANCIÃO: *(enquanto é jogado ao chão por dois outros magos Herméticos)* Fuja! Deixe este lugar! Conte aos outros sobre nosso destino!

Dividido entre a lealdade e o dever enquanto magos e custos Herméticos fortemente armados começam a se aproximar dela, a GÁRGULA foge. Alguns tiros são disparados, mas apenas ricocheteiam em sua pele rochosa.

CENA 6

Metade do palco está na escuridão. A outra metade revela o laboratório parcialmente iluminado de MARCUS DE ALLEGRESSE. O vampiro ANCIÃO está preso numa mesa de metal. A máscara do ANCIÃO está firmemente presa em sua cabeça por um aparato de couro e metal que mantém um pino de aço atravessado em sua língua e dois na direção de cada um de seus olhos. O ferimento na parte central do ANCIÃO está quase curado, embora continue dolorido e áspero. Estranhamente, o ferimento está quase sem sangue. MARCUS entra.

MARCUS: E como estamos esta noite, meu amigo? Vejo que você iniciou o processo de cura com meu generoso presente de, como vocês chamam... *(folheia alguns pedaços de papel numa mesa próxima)* *vitae*? Vejo que você também já percebeu que eu não o deixei com o suficiente dessa substância preciosa para que se curasse totalmente enquanto despertasse do... *(mais uma vez, MARCUS consulta os papéis)* torpor.

O ANCIÃO produz um som inarticulado, reúne forças e começa a se debater contra suas amarras.

MARCUS: Realmente. Você precisa fazer uma cena dessas?

MARCUS anexa um aparelho pequeno, parecido com uma guilhotina, à mesa, acima do pescoço do ANCIÃO. Em seguida, ele puxa um cabo, elevando a lâmina uns dois centímetros ou mais, antes de remover o pino que prende a lâmina no lugar.

MARCUS: Um dispositivo engenhoso, se assim posso dizer. Se você tentar pronunciar qualquer de seus encantos *massasa*, meu amigo, tenha certeza que a lâmina suspensa sobre seu pescoço cairá. Na melhor das hipóteses, vai tirar uma lasca do osso e silenciar você. Na pior... Melhor nem pensar nisso.

MARCUS remove o pino da língua do ANCIÃO e o coloca de lado, pegando um pequeno frasco de sangue e derramando as gotas mais minúsculas na boca do ANCIÃO.

MARCUS: Pronto. Agora, cure sua língua para que possamos discutir como homens civilizados.

O buraco na língua do ANCIÃO se fecha.

ANCIÃO: Sou Gerald Windham do Quarto Círculo e minha principal e única lealdade é para com a Casa Tremere.

MARCUS: De fato. Nome, posto e número de série? Esse é o modo que você prefere que façamos? Muito bem, então...

MARCUS pega um instrumento com farpas, de aparência estranha e as luzes naquele lado do palco começam a diminuir. Conforme as luzes começam a acender na outra metade do palco, gritos irrompem e perdem-se no silêncio. As luzes na outra metade do palco então se acendem completamente na sala de estudos da Capela Bonn. INGMAR STROHMANN,



bani Bonisagus, URSULA SCHWARTZ, bani Quaesitor, e ALEXANDER BERTHOLD, bani Bonisagus, estão sentados. Cada um usa uma máscara púrpura. BERTHOLD lê um livro em silêncio enquanto os outros dois conversam baixinho.

INGMAR: Embora eu concorde que o Ideal Pimândrico seja um objetivo alcançável, apesar disso devo defender minha posição de que ele seja muito mais importante, aos Iniciantes dos dias de hoje, como um símbolo.

URSULA: Parece-me que essa mimalhice é, em grande parte, o que nos levou às dificuldades que agora enfrentamos. Permitimos aos nossos Aprendizes muito mais liberdade para se ocuparem com preocupações mundanas, ao invés da busca de maior importância pela iluminação. Um aluno valoroso se eleva para atingir as exigências do mestre.

INGMAR: (virando-se para BERTHOLD) Berthold, o que diz?

BERTHOLD abaixa o livro e abre sua boca para falar. De repente, a porta é arrombada, e um VAMPIRO [numa máscara vermelha] e dois CARNIÇAIS [cada um com uma máscara branca com listras vermelhas] entram. CARNIÇAL 1 descarrega um pente inteiro de munição de uma submetralhadora em BERTHOLD. Sem nem ter tempo para gritar, BERTHOLD morre. URSULA pronuncia algumas frases entrecortadas em Enoquiano e manuseia um conjunto de cornalinas na corrente ao redor do seu pescoço. INGMAR, ignorando a bala que o atingiu no ombro, corre para apagar o corpo de BERTHOLD. O VAMPIRO se aproxima ameaçadoramente de URSULA.

VAMPIRO: Parados!

Mas é tarde demais. A cornalina arrebenta, libertando um espírito do fogo aprisionado. O VAMPIRO e os CARNIÇAIS recuam, cercados pelo que promete ser uma morte agonizante. Contudo, assim como o elemental se expande até suas dimensões plenas, a magia dá um choque de retorno, e as chamas correm como água para cima de URSULA, agarrando-se ao seu corpo enquanto ela se debate e grita. Os CARNIÇAIS atiram nela, para ao menos afastar para longe deles o corpo em chamas dela. Sentindo a agitação diminuir, INGMAR vira-se para encarar o VAMPIRO.

VAMPIRO: Qual é sua Praxis? Quem é seu Mestre? Fale!

INGMAR: (recuperando um pouco sua compostura) Do que você está falando?

VAMPIRO: Não faça joguinhos comigo. A qual Pontífex você deve lealdade?

Pegando todos de surpresa, irreconhecível pelas queimaduras, URSULA se arremete para agarrar os tornozelos do CARNIÇAL 2. Ele cai, descarregando sua escopeta numa direção perto do CARNIÇAL 1.

Sentindo a oportunidade, INGMAR cruza pelo VAMPIRO e por pouco escapa da sala enquanto tiros são disparados contra ele. Livrando-se da pegada fraca de URSULA e levantando-se rapidamente, o CARNIÇAL 2 levanta o cano de sua arma na cabeça dela e puxa o gatilho. Em seguida ele segue para a porta.

VAMPIRO: Rápido! Atrás dele!

Saem o VAMPIRO e o CARNIÇAL 2 em perseguição acirrada enquanto as luzes diminuem. Então, as luzes voltam no outro lado do palco à medida que o som dos tiros desaparece. Mais uma vez, o laboratório de MARCUS. A cabeça do ANCIÃO tenta se ajeitar. Quase inconsciente de dor, ele se move debilmente em suas amarras. MARCUS está ao lado da mesa, colocando o objeto tipo-guilhotina de lado com uma mão e depositando a língua do ANCIÃO numa bandeja de metal próxima com as pinças mantidas na outra. Várias outras “amostras” — presas, pedaços de pele, cabelo e tecido — também estão na bandeja. Então MARCUS remove um pequeno pedaço de tecido da bandeja e se volta para um conjunto de equipamentos alquímicos.

MARCUS: (para a mostra) Que segredos você esconde?

MARCUS usa pinças para segurar a amostra sobre um becker de boca larga, apertando as pinças para espremer algumas gotas de sangue da carne fria.

MARCUS: O que mais Hortemone sabia que ele nunca colocou no papel?

MARCUS se vira novamente e segura o becker diante da luz, balançando-o em círculos pequenos com sua mão para girar o fluído carmesim. De repente, o ANCIÃO se move, assustando MARCUS. MARCUS derruba o becker, ele se quebra.

MARCUS: Maldição!

MARCUS se inclina para pegar alguns dos pedaços maiores. Quando ele toca o terceiro, MARCUS silva de dor e recua, levantando-se para inspecionar onde seu dedo foi cortado. Ele observa, hipnotizado, enquanto uma gota do sangue negro, morto, rola para dentro da fenda do ferimento, e o ferimento se fecha. Ele treme como num toque de alguém amado. Quando o momento passa, MARCUS se volta para o ANCIÃO. O Tytalano coloca uma bandeja perto da mesa e põe uma bacia rasa na bandeja. Então MARCUS solta a mão esquerda do ANCIÃO e, segurando-o pelo antebraço, faz o membro se abaixar sobre a bacia. O ANCIÃO puxa uma ou duas vezes e desiste, enquanto MARCUS empunha um cutelo na direção da mão direita do ANCIÃO.

MARCUS: Sim.. O segredo final de Hortemone...

As luzes se apagam seguidas por um “tunc” na carne e um praguejo silencioso. Alguns segundos depois, metal bate em metal. Do outro lado do palco, a iluminação de uma única luz noturna surge.

INGMAR se agacha atrás de um balcão de metal numa cozinha tipo de restaurante. Respiração pesada e o som ritmado de um batimento cardíaco são audíveis. Mesmo enquanto aperta seu ombro ferido, INGMAR murmura uma Rotina simples, e a respiração e o batimento cardíaco caem em silêncio absoluto até que a luz e a escuridão se curvem para obscurecer fracamente sua forma. Só então, as sombras de dois pares de pés se movem através da pequena fresta de luz por baixo das portas-duplas. As vozes do VAMPIRO e do CARNIÇAL 2 (da cena anterior) são audíveis ali dentro.

VAMPIRO: Vamos verificar!

CARNIÇAL: Imediatamente!

Cada um chuta uma porta, e ambos disparam rajadas aleatórias na sala. Embora INGMAR abra sua boca num grito, sua magia evita que os atacantes o percebam. Os dois personagens dão passos cuidadosos para dentro da sala enquanto as portas balançam e se fecham. O VAMPIRO coloca sua arma numa prateleira e liga o interruptor de luz.

CARNIÇAL: É quase exatamente igual a uma das nossas.

VAMPIRO: Você quer dizer da fortaleza?

CARNIÇAL: É. Quer dizer, uma cozinha maior, mas de qualquer forma muito parecida com uma das nossas.

VAMPIRO: Acho que sim. Venha.

O VAMPIRO pega sua arma. Ambos se viram e andam para fora da cozinha.

CARNIÇAL: De qualquer forma, é uma cozinha legal.

As luzes diminuem enquanto INGMAR começa a tremer incontrolavelmente com um terror interno. No outro lado do palco, as luzes voltam, revelando MARCUS, segurando o braço do ANCIÃO — a mão removida com duas cuteladas desajeitadas e atirada de lado — bem acima da bacia rasa de metal. Um filete brilhante de sangue negro se acumulou na bacia. Finalmente satisfeito com a quantidade, MARCUS solta o braço do ANCIÃO, pega a bacia, e se vira de costas para a mesa. Colocando a bacia de lado por um instante, MARCUS coloca um funil largo num frasco fino e derrama o sangue nele. Quando o líquido grosso, escuro, finalmente se assenta no frasco, há talvez uns 300 ml dele.

MARCUS segura o frasco com reverência nas duas mãos e o traz para perto, para que possa inspecioná-lo com a visão mística. O vermelho profundo no frasco reflete uma sombra pálida do mesmo na máscara de MARCUS.

MARCUS: Eu posso ver. Eu compreendo.

Ele eleva o frasco diante de uma luz no teto, em transe pelo quê suas percepções Despertadas revelam, lançando um vermelho ainda mais escuro sobre sua máscara.

Tão lindo. Hortemone falou do poder do sangue, é verdade, mas não haveria palavras para descrever isto. A Árvore da Vida. A Água do Cálice Sagrado. Agora, nesta tormenta vinho-escuro de poder, Caim, eu o conheço. Você foi o primeiro Tytalano. Conflito... E Poder.

Seus olhos perderam o foco como se estivesse num êxtase religioso, MARCUS inclina a cabeça para trás e bebe o conteúdo do frasco. Lentamente, os olhos de MARCUS se fecham agitados enquanto ele cai de joelhos, derrubando alguns papéis e instrumentos de uma mesinha próxima enquanto procura um apoio. Suspirando de satisfação, a cabeça de MARCUS cai enquanto as luzes diminuem, deixando apenas a luz de um refletor focada no mago. Estrias vermelhas descem pela sua máscara, lavando um pouco do púrpura dela. O tempo pára. Os ORÁCULOS entram, pisando nas extremidades da clareira de luz.

FORÇAS: Como pôde, descendente Daquele Que Luta? Como pôde se render tão facilmente às tentações que cercam a Trilha dos Espinhos? O fogo no seu sangue corre incandescente, e por causa disso, você não pode sentir o fogo em sua alma se apagando.

VIDA: Não posso suportar olhar para ele. Vida. Morte. Entrelaçadas, casadas num legado de luxúria negra e traição assassina. Todo o resto era o sintoma; aqui está a doença.

ENTROPIA: Não. Mais problemas e piores assolam a Ordem do que um indivíduo, ou mesmo um punhado desses, marchando alegremente para a aniquilação. Eles são rachaduras no pilar, é verdade, mas não são as únicas.

TEMPO: E ainda assim, o amanhã ainda não está escrito.

PRIMÓRDIO: Você está dizendo que há esperança, irmão?

TEMPO permanece em silêncio.

MENTE: Olhem para ele. Como seu júbilo no primeiro sabor verdadeiro de assassinato parece com o de Caim.

ESPÍRITO: (para MARCUS) Ouça! Você não ouve a voz no seu ombro gritando pra você? Olhe! Você não vê os milhares de demônios famintos reunindo-se para banquetear-se em você?

CONEXÃO: Bêbado de poder, seus olhos estão cegos. Seus ouvidos ouvem apenas o que ele deseja ouvir.

MATÉRIA: Vamos esperar que espíritos mais sábios prevaleçam para navegar neste mar de sangue.

Os ORÁCULOS permanecem num semicírculo em volta de MARCUS, a luz do refletor diminuída, enquanto as luzes surgem na outra metade do palco. INGMAR, uma faixa de pano amarrada rudemente sobre seu ombro esquerdo, arma em punho, anda agachado no que parece ser um depósito de livros num porão. Mais ou menos a 3 metros de distância, o

CARNIÇAL 1 [da cena anterior] está apagado, empalado em 10 lugares pelo que parece ser pedaços quebrados de cadeira propelidos à grandes velocidades. Além disso, ele ainda exhibe os sinais da rajada de escopeta que o penetraram anteriormente. Lentamente, INGMAR levanta, aparentemente satisfeito de que tudo está tranquilo. Enquanto faz isso, a arma passa por uma clareira de luar filtrada por uma minúscula janela, revelando selos de Ars Essentia de amplificação e de fogo entalhados apressadamente no metal como se por um prego ou por outro instrumento improvisado. INGMAR alcança a porta e sai para o corredor. Sem sair da outra metade do palco, os ORÁCULOS aparecem.

MENTE: Posso sentir seu ódio. Onde antes havia um estudioso gentil, agora aí está algo diferente.

FORÇAS: Oh, querida criança da sabedoria, porque colocaste de lado seu livro e cado para pegar o escudo e a lança?

VIDA: E ainda, aí vem algo mais para o drama. Logo depois da próxima porta. Não-morte.

MATÉRIA: Não-vida.

Sem nunca ver os ORÁCULOS, INGMAR continua rumo a próxima porta.

ENTROPIA: É demais para enxergar! Muitas linhas, espiralando-se em nada!

INGMAR entra pela porta, seguido pelos ORÁCULOS. Assim que o último dos ORÁCULOS entra no próximo trecho do corredor, o VAMPIRO e o CARNIÇAL remanescente viram a quina do corredor. Nenhum tem uma arma preparada. Tremendo de fúria e angústia, INGMAR levanta sua arma. Fagulhas escapam intermitentemente do cano da arma e ninguém se move.

CONEXÃO: Forjada em ferro afiado e temperado em sangue, vejo a linha final correndo para ligá-los. Uma sombra passa sobre a máscara de INGMAR conforme algo parece morrer em seus olhos. Resolutamente, INGMAR mira para o VAMPIRO, mantendo a arma apontada para sua cabeça por um longo instante. Então, a sombra se desfaz, e o Bonisagus abaixa sua arma.

INGMAR: Um estudioso... eu sou um estudioso. Ele larga a arma, e lágrimas começam a rolar pela sua máscara. Os dois atacantes se entreolham por um momento, incertos do quê fazer. O CARNIÇAL saca sua arma, mas não mira. Um silêncio longo, tenso, se segue. Finalmente, o VAMPIRO dá um passo à frente.

VAMPIRO: Por que você nos atacou?

INGMAR: Não sei por que a Ordem atacou vocês, gostaria que nunca tivéssemos. Eu poderia lhe dizer os motivos oficiais.

VAMPIRO: Guarde para você. Vivos ou mortos, algumas coisas nunca mudam. O “motivo oficial” é sempre uma besteira para justificar a agenda de alguém.

CARNIÇAL: (tirando sarro) É, nós não sabemos

nada sobre esse tipo de coisa, 'né?

O VAMPIRO ri assustadoramente, balançando a cabeça. Então ele se vira e começa a se afastar, levando o **CARNIÇAL** com ele. **INGMAR** continua em pé no lugar conforme as luzes ao seu redor

UMA ESPADA DE DOIS GUITES

Um pouco de ignorância é uma coisa perigosa. Muita pode ser fatal.

Assim como a Ordem está lutando para determinar quem são os Primi dos mortos-vivos e por quê exatamente os Matusaléns Bíblicos figuram tão proeminentemente nesse mito demente de Caim, os vampiros estão tentando localizar a autoridade suprema da Ordem e interrogando Herméticos capturados sobre seus Círculos, linhagens e sua magia do sangue. Resumindo, nenhum dos lados possui um bom entendimento sobre os assuntos do outro. Pelo menos, não mais.

Certamente, os poucos sobreviventes da medieval Casa Tremere provavelmente mantiveram registros suficientes para distinguir um **zelator** de um **Magister Mundi**. Assim como, a extensiva pesquisa de Lorde Gilmore durante o seu período em Mus provavelmente o manteve informado de terminologias importantes tais como **Voto de Sangue** e **Lex talionis**, mas esses pedaços de conhecimento são exceções à regra. É de se esperar que os jogadores poderosos em suas respectivas facções detenham cada vez mais informação precisa do que qualquer idiota nas trincheiras poderia. Contudo, o conhecimento é uma mercadoria valiosa tanto entre as Tradições quanto entre os mortos-vivos.

A maioria dos tutores nos dois lados são simplesmente jovens demais para conhecer muitos detalhes sobre a Guerra **Massasa**, a última grande chance para cada lado de medir as forças e fraquezas da oposição e discernir informações cruciais sobre seu funcionamento interno. Aqueles que tiverem idade e conhecimento suficientes são difíceis de serem localizados e normalmente não têm vontade de compartilhar a chave para tal poder sem uma Recompensa à altura. Bonisagus ou vampiro, realmente não importa. Uma vez que você atinge 500 anos de idade, o sofrimento da juventude normalmente parece um mosaico distante e pungente demais.

Resumindo, é **muuito** provável que o seu Fortunae jamais ouvirá falar de qualquer tipo de “clãs” ou “Disciplinas”, ou que seu vampiro recém-criado jamais se encontre em posse de uma história completa e precisa detalhando as prévias encarnações da atual Casa Solificati. Ignorância e medo do desconhecido iniciaram esta guerra, e mais do mesmo contribui muito para sustentá-la.

diminuem, deixando apenas a luz de um refletor apontada para ele. Os ORÁCULOS se aproximam e o rodeiam da mesma maneira que com MARCUS.

TEMPO: Um instante suspenso no tempo, talvez um vislumbre de identificação, de clemência, de entendimento. Quem pode dizer? Mas hoje, três separaram as trilhas, ao invés de dois ou um ou nenhum. O Rio do Ontem deu lugar ao moribundo Riacho do Hoje. Quem pode dizer como viaja o amanhã? Quem pode dizer o quê o desenrolar da história revelará na próxima colina? Apenas o Agora está escrito e, hoje, ele está escrito com a tinta de um estudioso e não com sangue derramado.

A escuridão cai nas duas metades do palco.

CENA 7

Algumas tochas iluminam uma grande cabala de magos Herméticos [todos com máscaras púrpuras] e seus aliados [com máscaras brancas], armas em punho. Muitos estão nitidamente nervosos, nunca lutaram antes em suas vidas. Sinais de um conflito são vagamente visíveis ao redor deles.

MAGO 1: Parece quieto. Fiquem de guarda.

MAGO 2: Está sentindo esse cheiro?

MAGO 3: Não, imbecil. Sou imune ao fedor de morte.

MAGO 1: Esperem um pouco, vou providenciar um pouco de luz.

MAGO 1 murmura um encantamento. A luz aparece, e com ela vários estranhos com máscaras vermelhas, com vestes escuras, a maioria de origem do Oriente Médio. Eles seguram lâminas nas gargantas de todos os magos. Aqui, uma parede é envolvida em sangue; ali, um corte profundo é visto numa mesa. Um dos estranhos, com pele parecendo um ônix, dá um passo à frente.

ESTRANHO: Então, o que temos aqui? (Seus olhos focam num dos magos.) Não os filhos bastardos de meus inimigos, percebo. Posso sentir seu sangue pulsando de medo. Diga-me, o que os traz a esta casa dos mortos?

MAGO 3: É um maldito vampiro! Matem —

Um borrão de vento, um murmúrio de cortinas e um distúrbio em papéis soltos rodeiam o MAGO 3. O único movimento percebido, a uns 3 metros de distância, é o de um dos estranhos embainhando sua faca. A cabeça do MAGO 3 se separa de seu corpo. Os papéis se acomodam. Os outros magos abandonam sua posição ofensiva.

ESTRANHO: Vocês vieram armados. Por quê?

MAGO 2: Nós... nós viemos matar os mortos. Os Tremere.

ESTRANHO: Entendo. Saiba disto, Sábio, esta jornada não é apenas sua. Começa a se afastar, sumindo de vista um pouco mais a cada passo. Os outros

estranhos imitam o processo. Então consideraremos isso (ele gesticula em direção ao corpo do MAGO 3) uma recompensa justa pela sua interferência neste assunto e partiremos em paz?

MAGO 2: Sim.

O ESTRANHO, agora o último dos estranhos visíveis, finalmente some de vista, e algumas palavras tardias ecoam de lábios invisíveis:

ESTRANHO: O que é dito do inimigo de meu inimigo?

CENA 8

A vista muda para uma sala iluminada por velas. Um homem, com um rosto barbudo e demonstrando preocupação, está sentado numa mesa, calmamente folheando um livro recentemente adquirido numa investida a uma Capela Hermética enquanto os sons de um combate distante invadem vindos de longe. Uma disparo ressoa, e a própria câmara de pedra treme por um momento, desalojando lascas de rocha e uma fina poeira de um morteiro. Um JOVEM VAMPIRO frenético com uma máscara vermelha invade a sala.

JOVEM VAMPIRO: Conselheiro, devemos tomar uma atitude!

O homem continua a ler, olhando para frente somente depois de terminar o parágrafo que está lendo. Conforme seu rosto com máscara vermelha aparece completamente à luz, o homem é revelado como um vampiro de idade e castigado pelo tempo, com um nariz aquilino e um comportamento melancólico, um dos TREMERES ANTIGOS.

TREMERES ANTIGO: Sim. Suponho que devamos.

VAMPIRO JOVEM: Excelente, Conselheiro. Invocarei as gárgulas e reunirei nossas forças.

TREMERES ANTIGO: Claro.

VAMPIRO JOVEM: Então, parto imediatamente, Conselheiro.

Sai o JOVEM VAMPIRO.

TREMERES ANTIGO: Somos todos ladrões, mentirosos e assassinos de irmãos. Entreguei Mistridge ao forçado do fazendeiro e ao machado do lenhador há oito séculos atrás porque fiquei cansado da visão do orgulho. Oito séculos mais tarde não estamos diferentes. Muito tempo, de fato, para homens sábios continuarem tolos. A Arte. O Sangue. Hubris. Egoísmo. Nada.

Gritos horrendos vêm de um pátio abaixo. Primeiro uma voz, depois várias, crescendo em angústia. Há outro disparo, este inferior em intensidade. Mais vários clamores de dor. O rosto do TREMERES ANTIGO adquire um aspecto atormentado, como se seus sentidos aguçados sentissem cada tremor de respiração dolorosa, cada trituração de osso em osso, cada apelo silencioso dos

agonizantes. Não. Não mais. Alguém deve desafiar isso. Eu devo reformar esta Mistridge ou morrer tentando. A consciência do TREMERES ANTIGO alcança cada vampiro na capela.

TREMERES ANTIGO: (telepaticamente para todos os vampiros e capangas presentes) Estamos nos retirando.

Murmúrios de choque e espanto vêm em ondas através da mente do TREMERES ANTIGO e muitos pensamentos desgarrados questionam sua decisão, citando números superiores e a vantagem do terreno familiar.

Então devemos matar simplesmente porque podemos? Se forem livros e uma fortaleza condenada que eles desejam, sejam bem-vindos para ficar com a minha. Não desperdiçarei mais sangue — e arriscarei mais conflito — por causa de pergaminhos amarelados e um punhado de torres rebocadas.

Uma VOZ protesta.

VOZ: (telepaticamente para todos os vampiros e capangas presentes) O ancião não ficará satisfeito.

Todos os vampiros recuam com a potência da resposta ao TREMERES ANTIGO.

TREMERES ANTIGO: (telepaticamente para todos os vampiros e capangas presentes) Cuidarei do ancião. Recuar.

Compelidos pelo sangue, medo e lealdade, todos os vampiros assentem. Desfazendo o contato, o TREMERES ANTIGO sorri timidamente.

TREMERES ANTIGO: O que foi agora, ancião?

A escuridão cai no palco enquanto os sons de batalha ficam cada vez mais fracos. Conforme a última das luzes desaparece, uma risada sarcástica, mas sincera, dá lugar ao silêncio.

CENA 9

Uma cabine telefônica perto dos Alpes Suíços. Uma PESSOA DESCONHECIDA num sobretudo e com um chapéu de feltro está no meio de uma conversa. Fora isso, a rua está vazia.

PESSOA DESCONHECIDA: (sussurrando roucamente) Sim. Gostaria muito de encontrar com você. Sim, claro. Eu, também, acredito que possamos ser capazes de ajudar um ao outro. Excelente...

A PESSOA DESCONHECIDA protege seu rosto com a mão, como alguém faria num sol forte, apesar do horário tardio, e observa ao redor. Aparentemente satisfeito com o que ele vê ou não vê, ele volta para dentro da cabine e abaixa a cabeça mais uma vez.

Entendo suas preocupações. Fique tranquilo, isso foi um primeiro passo infelizmente necessário rumo ao início dessas conversações. Oh, certamente...

Mais uma vez, a PESSOA DESCONHECIDA levanta a cabeça para olhar ao redor. Desta vez, ele tira o chapéu por um momento para limpar o suor da

testa com a manga da roupa, apesar do frio no ar, revelando ser MARCUS DE ALLEGRESSE. As estrias em sua máscara estão do mesmo tamanho, mas estão bem mais pálidas. Linhas rosas riscam sua máscara que, fora isso, seria púrpura. Rapidamente, coloca o chapéu de volta e se vira pro outro lado.

Então, esperarei ansiosamente para encontrar com você pessoalmente. Acredito que teremos muito o quê conversar. Sim. Duas semanas, então.

MARCUS *aguarda até escutar o outro lado desligar, então aperta o fone até se despedaçar em sua mão.*

Duas semanas! Agora mesmo posso sentir a força se esvaindo! (*pausa*) Mas isso deve ser um teste. Uma provação. Lembre-se Marcus; este poder é um acréscimo, um complemento, não um substituto. Além disso, é só pela Ordem que você faz tudo isso. Muito em breve, a necessidade disso tudo acabará. Até lá, perseverança...

MARCUS *caminha para fora da cabine telefônica e para dentro da noite, fechando bem apertado o casaco em volta dele e mergulhando a cabeça nas sombras de seu chapéu.*

CENA IO

Duas entidades de máscara vermelha se comunicam no Plano Astral. A primeira exhibe o aspecto distinto do TREMERE ANTIGO. A segunda permanece desconhecida.

PRESENÇA MISTERIOSA: Qual foi o problema Conselheiro? Você deixou Roma há três anos atrás. Você também achou estas acomodações insatisfatórias?

TREMERE ANTIGO: Não. Nada estava insatisfatório na capela.

PRESENÇA MISTERIOSA: Por que é, então, que me encontro tendo esta conversa com você?

TREMERE ANTIGO: Não precisávamos nem dos livros nem dos recursos. Não havia nada lá que não poderia ser substituído. De fato, não mantínhamos nenhum recurso lá que não mantemos em dúzias de outros lugares!

PRESENÇA MISTERIOSA: E portanto você não enxerga o princípio da coisa.

TREMERE ANTIGO: Princípio? Não, temo que esteja de fato cego aos “princípios” por trás desse massacre. Nunca compreendi –

PRESENÇA MISTERIOSA: E você não compreende agora. Ainda assim, não sou impiedoso. Estou oferecendo-lhe uma chance.

TREMERE ANTIGO: Sua benevolência me impressiona. O que mais você vai fazer? Me matar? Você já fez isso há 800 anos atrás. Eu ainda não sucumbi.

PRESENÇA MISTERIOSA: Você faria bem em controlar sua linguagem comigo, Conselheiro.

TREMERE ANTIGO: Não tenho mais medo. Não da morte. Não de *você*. Temo apenas que seja tarde

demais para aplacar os fantasmas do passado e fazer isso direito.

PRESENÇA MISTERIOSA: No entanto é precisamente isso que estou oferecendo a você, Conselheiro.

TREMERE ANTIGO: O que quer dizer?

PRESENÇA MISTERIOSA: Você liderará um ataque à fortaleza dos feiticeiros em Londres. Antes de interromper-me, deixe-me explicar. Você pode lidar com este assunto da maneira que achar melhor. Se eles se renderem pacificamente, você pode se sentir livre para oferecer-lhes uma chance de acabar com essas hostilidades.

TREMERE ANTIGO: E se eles não se renderem?

PRESENÇA MISTERIOSA: Então você deve tomar o local ou destruí-lo. Seja como for, essa batalha decidirá nossa posição pelo restante desta guerra. Parabéns, Conselheiro, você será a única criatura na história a decidir o destino da Ordem de Hermes duas vezes em vida. Na primeira vez, você a colocou na cama. Talvez desta vez você a levantará de seu sono mortífero. Agora vá.

O TREMERE ANTIGO é dispensado, sua forma Astral retira-se da PRESENÇA MISTERIOSA como se compelida além de suas forças. Uma 2ª PRESENÇA, velada no éter, sai das brumas Astrais para se apresentar diante da PRESENÇA MISTERIOSA. Sua máscara possui um desenho semelhante.

2ª PRESENÇA: Mestre, não deveríamos monitorá-lo? É suficientemente perigoso dar-lhe permissão para planejar esta questão por si próprio.

PRESENÇA MISTERIOSA: Não. Ele atenderá minha vontade nisso. Ele tem que. Ele acredita que pode acabar com esta guerra. Talvez ele esteja certo. Não desejo desperdiçar recursos neste conflito inútil. Sua rebeldia pode ser resolvida depois, se preciso. Seu ódio sincero é muito mais valioso para mim do que uma alma falsamente devota a todas as estrelas do céu.

2ª PRESENÇA: Como ordenar, Mestre.

PRESENÇA MISTERIOSA: Mais uma última coisa, meu valioso companheiro.

2ª PRESENÇA: Sim, Mestre?

PRESENÇA MISTERIOSA: Faça os preparativos para me acordar, caso tudo fracasse.

A escuridão cai no palco.

CENA II

Noite sobre a Capela de Londres da Ordem de Hermes. A princípio, tudo parece estar em ordem, mas lentamente, o observador persistente começa a notar os pequenos furos nos véus de ilusão tecidos sobre o poderoso conflito se desenrolando dentro dela. Conforme a visão se desloca para dentro através de uma janela quebrada, o encanto é totalmente

atravessado e a cena, em todo seu horror e esplendor místico, é revelada. Na biblioteca, um VAMPIRO de máscara vermelha invoca, de verdade, o sangue para fora das veias de um APRENDIZ Hermético de máscara púrpura. De repente, ele é apunhalado com uma estaca, gravada com selos arcanos. Ele ri apenas por um momento do CONSOR de máscara branca que errou seu coração, antes da própria estaca irromper em chamas. Num corredor através da Capela, um pequeno wyvern enrola sua cauda poderosa ao redor da estrutura maciça de uma GÁRGULA de máscara cinza, enquanto um mago e um massasa atacam um ao outro com poderes gerados pelos próprios elementos. Entra neste caos, no pátio central da Capela, a Cabala da Sabedoria Brilhante.

JOSIAH: (nitidamente perto da exaustão) Alguém viu Mestre Prescott?

AURELIEN: Lamentavelmente, acredito que ela já está morta. J

OSIAH: E quanto a Mestre Be —

Uma parede de pedra próxima desaba, conforme a figura de DARIEN VALLARD, bani Ex Miscellanea, é arremessada de costas através dela. JOSIAH se vira quase instantaneamente e começa correr em direção ao homem, que está levantando lentamente. Um VAMPIRO entra pelo buraco na parede enquanto VALLARD se levanta.

JOSIAH: Mestre Vallard!

VALLARD: Para trás, criança! Eu cuidarei disso.

VALLARD recita um poderoso feitiço de Ars Manium e o ar entre ele e o VAMPIRO inflama com perigosas energias espirituais. O VAMPIRO reage com sua própria invocação, invocando o nome de uma entidade angelical ainda mais poderosa. VALLARD responde à altura enquanto os dois se movem para encarar um ao outro no centro do pátio.

EDWARD: Ah, pessoal, isso não soa nada bem.

AURELIEN: Essas invocações não deveriam ser entoadas sem as proteções adequadas e horas de preparação!

PAUL: Merda!

PAUL corre através do pátio, passando perto de VALLARD, enquanto uma GÁRGULA, quase invisível contra a parede de ardósia, se arrasta nas quatro patas em direção ao Mestre Hermético. Ele intercepta a GÁRGULA, levando o golpe que era para VALLARD. PAUL urra, e ossos são triturados. O resto da cabala assiste, impressionada, enquanto a GÁRGULA arremessa o Flambeau, meio que por acidente, no VAMPIRO do outro lado do pátio para chegar até VALLARD.

REBECCA: Paul!

A GÁRGULA golpeia VALLARD, quebrando sua concentração tempo suficiente para o VAMPIRO direcionar sua atenção para PAUL. Arrastando o Flambeau ao seus pés, mesmo com a cabala fechando o



cerco, ele pronuncia algumas frases entrecortadas em latim, e PAUL começa a se contorcer em agonia. PAUL olha para sua cabala enquanto a GÁRGULA espanca VALLARD impiedosamente.

PAUL: Para trás, porra!

PAUL se esforça para alcançar algo no casaco, mesmo com um bafo de sangue fervendo gotejando pelo seu nariz e sua boca, e um fino vapor rubro escapando pelos seus poros. Cerrando os dentes num sorriso irado, PAUL fortalece sua vontade e prende os braços ao redor do corpo do VAMPIRO, revelando um estranho artefato Hermético, algo parecido com uma garrafa de espíritos com selos arcanos e alguma coisa aprisionada, segurada com firmeza em sua mão direita. Sabendo apenas que alguma coisa está muito errada, sem ter visto a arma, o VAMPIRO solta PAUL de sua mão e tenta afastá-lo, obviamente surpreso pela força restante nesse homem destruído. AURELIEN puxa REBECCA para longe, enquanto EDWARD e JOSIAH se movem para ajudar VALLARD.

REBECCA: Oh Deus, não! PAUL!

O sorriso final de PAUL, gentil apesar da dor, se sustenta no brilho de uma explosão. Estando mais perto da explosão, AURELIEN e REBECCA são arremessados no chão, ambos com o zunido dos espíritos uivantes liberados da garrafa. Se afastando do calor das chamas, a GÁRGULA foge num terror primitivo. JOSIAH se abaixa para ajudar VALLARD. EDWARD se vira para encarar AURELIEN e REBECCA.

EDWARD: Isso está errado. Não pode ser que tenha que ser assim.

REBECCA: Isso... não. Sim — mas está tudo errado. Não dessa maneira. Paul...

REBECCA se vira e começa a chorar, enquanto AURELIEN a abraça com força.

JOSIAH: (levantando do lado de VALLARD e obviamente sem olhar para a cratera fumegante onde costumava estar Paul) Vallard não está tão mal quanto parece. Ele ficará bem, com um pouco de descanso. Alguém mais p —

MATTHEW entra no pátio usando uma máscara vermelho-sangue.

EDWARD: Matthew, o quê —

De um conjunto de portas-duplas flanqueando MATTHEW, vários vampiros e seus serviçais emergem, apontando armas e focalizando encantamentos mortíferos na cabala. Quando os vampiros descarregam seus armamentos na Cabala da Sabedoria Brilhante, JOSIAH solta um grito de fúria, angústia e desespero, um grito que ecoou e foi ouvido pelo seu Avatar. Fios de magia bruta se rompem, amarrado-se nas pontas de encantamentos de Ars Manium ainda amplamente presente no ar, e o próprio ar é dilacerado num halo de luz brilhante. As balas

derretem no ar, feitiços Taumatúrgicos se desfazem sob o poder inexpugnável jorrando da ruptura. Enquanto a cortina de luz diminui, apenas ligeiramente, a forma guerreira do Arcanjo Miguel paira sobre os combatentes. Os vampiros gritam de dor quando o manto brilhante do Arcanjo os queima. Apenas MATTHEW, lágrimas vermelhas e brilhantes de dor escorrendo pela sua face, fica no lugar, uma fumaça fina saindo de sua forma não-viva. O Arcanjo Miguel continua a queimar incandescentemente, sabendo apenas que ele deve purgar, sem ter ciência do drama abaixo.

REBECCA: Temos que ajudá-lo...

EDWARD: Matthew!

MATTHEW: (choramingando) Eu estou queimando...

Atrás de MATTHEW, a luz começa a se distorcer, refratada por uma magia desconhecida. Uma figura se materializa dentro do globo em movimento de sombras e se aproxima para abraçar MATTHEW como um filho enquanto ele lentamente desmorona em pó. Enquanto a nuvem cinza de poeira flutua na brisa, parte dela gruda nas lágrimas sangrentas nos cantos dos olhos da figura desconhecida. À medida que o homem levanta o olhar, a face barbada do TREMERE ANTIGO aparece na luz de algum modo ilesa da radiação solar de Miguel.

TREMERE ANTIGO: Guarde suas lágrimas para si, Filhos da Magia. Seus amigos agora estão além da dor.

AURELIEN: Quem é você?

TREMERE ANTIGO: Sou um fantasma do passado, assombrando o presente. Não sou ninguém, e desse modo não posso acabar com esta loucura. Então recorro a vocês que podem.

JOSIAH: Nós? Não temos o poder para pararmos isso...

TREMERE ANTIGO: Vocês controlam o futuro em suas mãos, criança; nada está além de vocês. Essa é sua magia. Agora deixem este lugar amaldiçoado. Nós o destruiremos ao invés de deixar que vocês fiquem com ele.

REBECCA: Por que você nos ajudaria?

TREMERE ANTIGO: Pergunte aos camponeses de Mistridge, criança.

EDWARD: Espere... você é — nós podemos ajudar —

TREMERE ANTIGO: Eu sou um cadáver ambulante. Sou um homem morto há 800 anos. Não se preocupe com quem eu sou — quem eu fui. Salvem-se, crianças; vocês são o futuro. Apenas a vida gera a vida; e aqueles que conduzem sua Ordem por este caminho não estão mais vivos em seus corações do que eu.

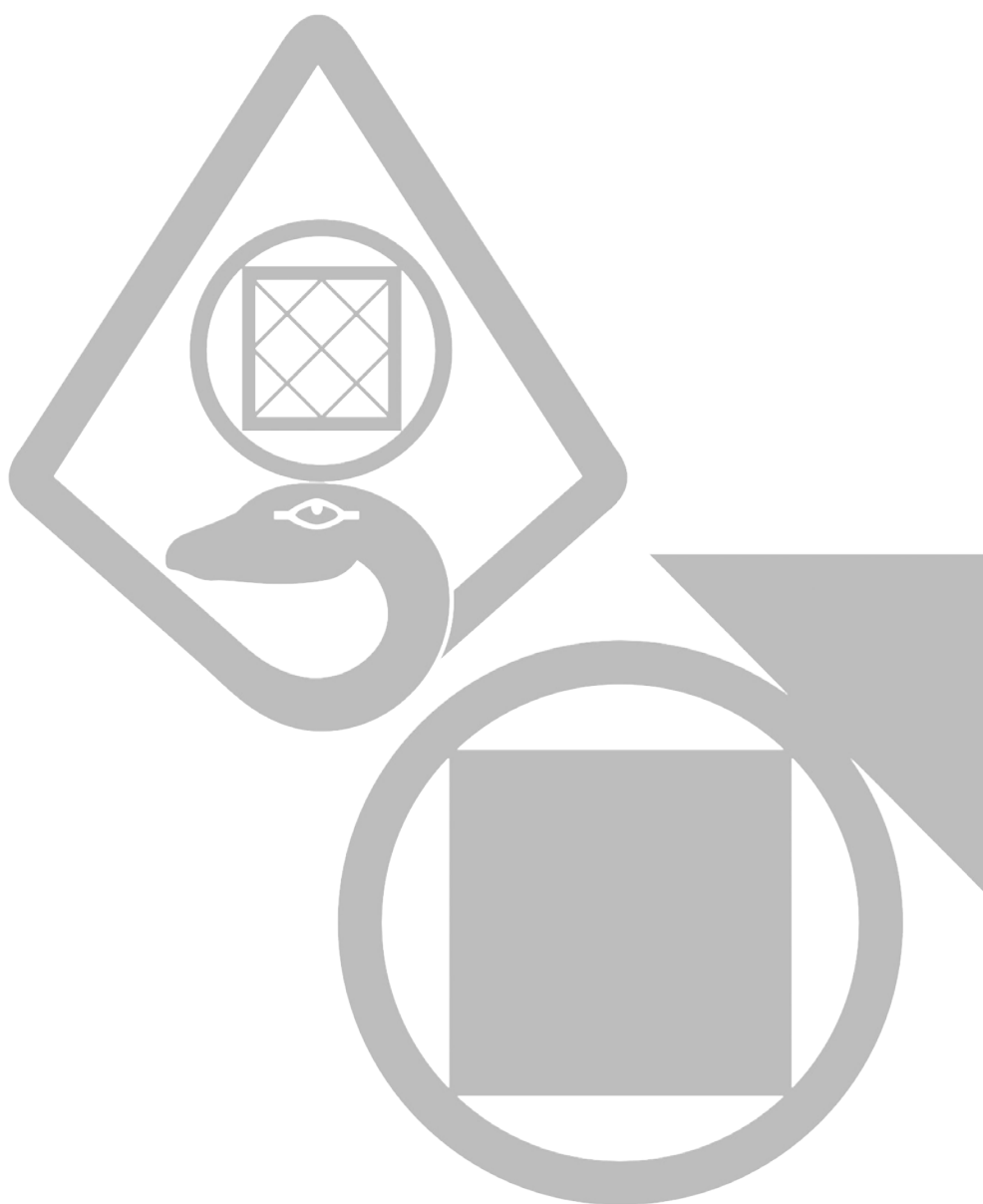
As paredes ao redor do pátio começam a cair e chove escombros. O TREMERE ANTIGO começa a desaparecer.

REBECCA: O que fazemos?

TREMERE ANTIGO: Salve sua Mistridge, criança. Salve sua Ordem de si mesma.

O **TREMERE ANTIGO** desaparece, mas não antes de lançar uma onda de força para os lados e destruir uma parede próxima. Com nada restando a ser dito e o lugar começando a desabar ao redor deles, os sobreviventes da Cabala da Sabedoria Brilhante pegam o inconsciente **VALLARD** e correm pela

abertura feita para eles. Dutos de gás sob a Capela explodem, lançando faixas de fogo que brevemente se retorcem no ar noturno e desaparecem. A cabala foge do local, enquanto a Capela de Londres desmorona em chamas. Aqueles magos e vampiros que não puderam escapar à tempo emprestam suas vozes à Capela, bradando sua morte, enquanto o palco fica escuro, como uma brasa se apagando.





ATO ⊕ TRÊS: TRAICÃO ⊕ DE SANGUE



CENA I

As cinzas da Capela Exeter em Londres. Faixas da polícia afastam os curiosos. Uma brisa errante arrasta uma folha de jornal através dos vestígios carbonizados, borrando de fuligem a manchete “EXPLOÇÃO DE DUTOS DE GÁS DESTRÓI CONSTRUÇÃO, DEZENAS MORREM”. Encontrando caminho através das ruínas, os ORÁCULOS entram.

ENTROPIA: O pêndulo balança enlouquecidamente. Neste lado, perdão e redenção. No outro, nada a não ser pó e cinzas.

FORÇAS: Agora que o incêndio acabou, vejo com mais clareza que o brilho evasivo de esperança, aquela mais rara e mais maravilhosa das luzes, permanece.

ESPÍRITO: Não fale cedo demais, Irmão. De onde estou, este lugar ecoa com os suspiros lamuriantes dos mortos.

CONEXÃO: E mesmo assim não se pode discutir que isso causou ondulações que ainda podem anunciar a aurora de algo melhor.

TEMPO: Ou algo muito pior.

Um vento poderoso, rodopiando para o alto, levanta a fuligem no ar numa grande coluna. A poeira negra é jogada para todo lado, obscurecendo toda luz. Rapidamente, ela assenta numa outra cena, formando sombras onde cai espessa e lançando uma mortalha cinzenta sobre tudo mais. Os ORÁCULOS, intocados pelas cinzas, mantém seus lugares e observam enquanto MARCUS DE ALLEGRESSE senta-se numa mesa numa elegante propriedade Suíça com um HOMEM ELEGANTE numa máscara vermelha.

HOMEM ELEGANTE: Mestre De Allegresse, estamos satisfatoriamente honrados com a sua decisão de se encontrar conosco.

MARCUS: Parece conhecer meu nome, senhor, mas agora devo perguntar a quem estou me dirigindo...

HOMEM ELEGANTE: Não sou ninguém em

particular, Mestre De Allegresse. Estou simplesmente aqui para agir como um facilitador para as pessoas acima de mim que não desejam se encontrar com você ainda. Pelo menos, não até que a sinceridade de suas intenções seja determinada.

MARCUS: Muito justo. Pelo menos há algo de que possa chamá-lo?

HOMEM ELEGANTE: Me chame de James, se precisa de um nome.

MARCUS: Muito bem então. Posso ser diretamente sincero com você, James?

HOMEM ELEGANTE: Se isso o agrada.

MARCUS: Estou aqui para continuar a relação forjada por Mestre Klaus Hortemone há algumas décadas atrás. Como seu povo está sem dúvida ciente agora, ele encontrou um fim infeliz.

HOMEM ELEGANTE: Sim. Reunimos o suficiente sobre seu desaparecimento abrupto. Mas o que você quer dizer com “continuar a relação”?

MARCUS: Desejo manter a troca de bens e serviços que ele estabeleceu.

HOMEM ELEGANTE: Você, claro, entenderá se estivermos um pouco cismados em continuar a trocar informações com você, agora que estamos em guerra.

MARCUS: Não estou me referindo à troca de informações, embora isso certamente será uma faceta dessas negociações.

HOMEM ELEGANTE: As informações foram a extensão de nossa —

MARCUS: Por favor, James. Não estou tão ignorante sobre esses assuntos como você pode pensar. Estou ciente de que Mestre Hortemone estava fornecendo informações e assistência mágica a seus poderosos associados em troca de acesso a certos textos místicos e uma remessa mensal de sangue vampírico.

MENTE: (Inaudível para MARCUS) Oh, seu tolo orgulhoso! Cheio de petulância e confiança, tão certo de que a Ordem deve emergir vitoriosa, você não nota a teia da aranha, mesmo estando em seu covil.

MARCUS: Nós, naturalmente, exigiremos uma quantia maior de sangue para encher mais taças do que as de Hortemone, mas podemos prometer-lhes que medidas serão tomadas para fornecer-lhes indulgência da vingança da Ordem.

TEMPO: Ele colocou as correntes sobre si mesmo. Sua destruição está próxima.

MENTE: Testemunhem, o demônio executa seu artifício. Ouço o veneno em seus pensamentos e o vejo atacando o orgulhoso Mestre com os tentáculos da artimanha.

HOMEM ELEGANTE: Não quero lhe dar a impressão de que somos fracos ou que precisamos de sua caridade, Mestre De Allegresse.

MARCUS: Claro.

HOMEM ELEGANTE: Contudo, um conflito contínuo como esse poderia desnecessariamente exigir

demais dos recursos de nossas facções. Naturalmente, precisarei falar com meus superiores sobre o assunto, mas acredito que podemos ser receptivos a esse esquema, desde que você esteja absolutamente certo de que pode afastar a ira da Ordem de nós. Embora o sangue seja precioso para nós, duvido que nossos líderes seriam contrários a fornecer-lhe uma pequena quantia.

MARCUS: James. *James*. Acho que nós da Ordem precisaremos de mais do que apenas uma pequena quantia desse sangue. Estamos oferecendo a vocês uma chance de sobrevivência. Você não considera que essa chance valha mais do que a miserável gota que você está oferecendo?

HOMEM ELEGANTE: Não cabe a mim decidir isso, Mestre De Allegresse. Sou apenas o mensageiro. Dito isto, deverei entregar sua mensagem aos meus mestres.

MARCUS: Excelente, *(levanta-se e cumprimenta a mão do HOMEM ELEGANTE)* espero ansiosamente por breves notícias suas, James, e agradeço a você pelo seu tempo.

HOMEM ELEGANTE: E eu espero ansiosamente falar logo com você, Mestre De Allegresse. Mais uma vez — entretanto, sou apenas o mensageiro — estou certo de que este é o começo de um relacionamento muito benéfico tanto para a sua Ordem quanto para nós.

MARCUS parte, escoltado até a porta por um MORDOMO com uma máscara branca listrada de vermelho. Algum tempo depois de sua partida, outro SERVO [mascarado de forma semelhante] entra na sala e fala com o HOMEM ELEGANTE.

SERVO: Ligação para você, Milorde.

HOMEM ELEGANTE: Receberei aqui.

SERVO: Foi como esperado, Senhor?

HOMEM ELEGANTE: Sem dificuldade. Diga aos outros para protelar aquele novo candidato. Devo precisar do sangue para outra coisa, suspeito.

SERVO: Muito bem, Sr. Diamond. Trarei o telefone.

O SERVO deixa a sala, e a escuridão se espalha como uma mancha, devorando a luz.

CENA 2

Uma única coluna de luz brilha no palco. MARCUS DE ALLEGRESSE está sentado dentro dela, na Capela da Ordem em Quebec. Vários tubos de ensaio de sangue estão em sulcos na espuma grossa dentro de uma maleta pesada ao seu lado. Ele fala no telefone e pára ocasionalmente para ouvir respostas da pessoa do outro lado da linha.

MARCUS: Sim, David, é isso mesmo. Sim. Sim. Não há riscos envolvidos. Você praticamente podia ver o medo em seus olhos. Eles teriam separado 10 vezes a quantidade que exige se acreditassem que é a única maneira de acabar com a Marcha dos Feiticeiros. Quê? É

porque Hortemone era um tolo de pouca visão. Entendo todas essas preocupações. Claro. Experimente uma vez por si mesmo. É só o que peço.

A luz diminui naquela parte do palco, com a voz de MARCUS sumindo lentamente. Enquanto a luz diminui, outra coluna de iluminação surge em outro lugar do palco. O Adeptus DAVID GRAHAM, bani Tytalus, fala com seu Aprendiz, GREGORY REEVE. DAVID usa uma máscara púrpura que está listrada de vermelho e GREGORY usa uma máscara púrpura imaculada.

DAVID: É por isso que, de todos os meus Aprendizes, escolho você, Gregory, para fazer parte desta organização secreta dentro da Casa. Você aceita?

GREGORY: Mas os *massasa*, Pater? Isso não parece demasiado?

DAVID: Certamente, você pode ver que isso é um teste, Gregory? Os poderes que este elixir fornece o tornarão uma força maior dentro da Casa, da Ordem e das Tradições. Precisamos da sua força, Gregory. E precisamos que você se desafie a ser mais forte. Não é isso o que você me pediu para ajudá-lo a atingir dentro de você quando se juntou à Casa?

DAVID segura um tubo de ensaio e GREGORY o pega hesitantemente.

GREGORY: Sim, mas eu —

DAVID: Sei que você pode lidar com o poder, Gregory. Treinei você bem o bastante para este e para qualquer poder. Sei que você fará a coisa certa.

GREGORY levanta o frasco e, com um aceno de cabeça de seu pater, o destampa. A escuridão cai naquele ponto iluminado, enquanto outro surge na Capela de Moscou. VLADMIR BOLESLAV e MARIA DEL FUEGO — ambos da Casa Tytalus e ambos usando máscaras púrpuras — conversam. Eles aguardam a chegada de mais alguém ansiosamente.

MARIA: Minhas investigações sobre esta conspiração dentro da Casa estão revelando alguns fatos preocupantes.

VLADIMIR: Sim, Necromancia. Vampirismo. E ainda outros rumores cada vez menos agradáveis que os anteriores. Até ouvi falar que o último Criamon que saiu do coma criou presas e gritou em Sânscrito pedindo por sangue antes de matar dois custos e escapar. Talvez os conspiradores tinham algo a ver com esse infeliz, também.

MARIA: Felizmente, Magister Rossi será capaz de lançar alguma luz sobre tudo isso para nós. Ele me disse que tinha encontrado novas evidências para os Quaesitori.

VLADIMIR: Bom. Já é hora de alguém chegar ao fundo d—

De repente, a porta abre e ANGELO ROSSI, bani Tytalus, entra na sala de estudos, terminando uma taça de vinho branco enquanto entra. Ele assenta a taça sobre a túnica e vira para encarar os dois magos





mais jovens. Sua máscara púrpura está listrada com finas linhas vermelhas.

ANGELO: Não temos muito tempo para falar. Acredito que Velasquez está envolvido e que ele está me mantendo sob vigilância.

MARIA: Tomas Velasquez?

ANGELO: O próprio. Venham, os levarei até o meu Sanctum.

ANGELO inspeciona a sala rapidamente enquanto VLADIMIR e MARIA caminham para a porta. Assim que os dois Tytalanos mais jovens passar por ele, ANGELO saca duas armas de coldres nas costas. À medida que a luz começa a desaparecer ali e surgir em outro lugar no palco, ANGELO aponta um cano de cada arma nas cabeças de VLADIMIR e MARIA. Assim que a Capela de Atenas está totalmente iluminada, disparos simultâneos são ouvidos vindo da escuridão recém-fechada em Moscou. Em Atenas, THEOPHILUS MARLOWE, bani Tytalus, lentamente derrama o brandy de um decanter numa taça pequena, até a metade com um espesso líquido vermelho. GISELLE VAN SANT, também da Casa Tytalus, entra na sala, uma taça vazia em mãos. As máscaras dos dois personagens são púrpuras, listradas de vermelho.

GISELLE: Isso é desprezível, Marlowe.

THEOPHILUS: Você tem razão, Giselle. Isso é

bem pior do que engolir com dificuldade o sangue puro de um cadáver de ambulatório. Desculpe, eu realmente não aprecio aquele gosto de “manhã depois de levar um soco no nariz”.

GISELLE: Eu vou concordar com você nessa. Mas mesmo assim — brandy?

THEOPHILUS: Tenho certeza absoluta que não vou misturar isso com cerveja. E me recuso injetar isso como algum tipo de drogado Extático. Afinal, isto não é smack. (Ele vira o copo.) Então, quanto tempo até todos voltarem?

GISELLE: Acho que eles ficarão fora pelo menos até às oito. Provavelmente até mais tarde.

THEOPHILUS: Bom, vou tomar outra. Você quer uma?

GISELLE: Talvez daqui a pouco (THEOPHILUS olha para ela com um amigável desdém de zombaria). Oh, tudo bem. Mas apenas mais um. Para nós dois. Entende? Um.

THEOPHILUS faz que sim e sai, rindo. A cena congela no lugar e as luzes surgem em Moscou, com dois corpos imóveis deitados em poças de seu próprio sangue. Em outra coluna de luz, suspenso no tempo, DAVID GRAHAM está com um frasco vazio em sua mão enquanto GREGORY REEVE se inclina contra uma escrivaninha próxima buscando apoio. A máscara de GREGORY agora exibe listras vermelhas vividas.

Outro ponto de luz brilha na Capela de Ohio, onde LILIAN DUPUIS recebe sua admissão na Casa Tytalus de sua mater, DAHLIA WALSHINGHAM. DAHLIA e LILLIAN usam ambas máscaras púrpuras. A máscara de DAHLIA exibe listras vermelhas.

DAHLIA: E você, Iniciante, oferece sua vida a serviço da Casa Tytalus, a Ordem de Hermes e ao Conselho das Nove Tradições Místicas?

LILIAN: Ofereço, Magistra.

DAHLIA levanta um cálice, oferecendo aos quatro pontos cardeais e invocando os nomes dos Arcanjos enquanto faz isso.

DAHLIA: Com esta taça, então, retiro o Sangue do Sacrifício da Fonte do Conhecimento e o ofereço a você.

LILLIAN aceita o cálice e o bebe com intensidade, seus olhos traindo apenas um sinal de desprezo pelo sabor. Inclinando a cabeça para trás, LILLIAN esvazia a taça de seu conteúdo, entregando-a de volta para DAHLIA enquanto fecha os olhos e lambe a mancha carmesim dos lábios. Um vermelho vívido listra o púrpura de sua máscara também. O tempo pára e a luz volta mais uma vez sobre MARCUS DE ALLEGRESSE, mais uma vez ao telefone.

MARCUS: É melhor explicar isso pessoalmente, Johann. Não. Apenas me encontre na Capela Amsterdã. Quê? Sim. A máxima descrição. Humm? Não me importa como você explique, apenas que seja plausível. Não precisamos de mais ninguém de olho nisto. Muito bem. Três dias.

MARCUS também pára no tempo, no meio do colocar o telefone no gancho. Todos os cinco pontos de luz começam a soltar faíscas. Ficam mais fracos, depois avermelhados, e depois somem completamente.

CENA 3

A Capela das Tradições em Cambridge, Massachusetts. Um clamor geral. MICHAEL SOERING, bani Eutanatos, está apontando para PETER HAGUE, bani Fortunae, e invocando num tom acusatório. Cada um interrompe o outro frequentemente. LYNDON SMYTHE, um Bonisagus poderoso, está sentado como mediador. Muitos outros magos, incluindo AUGUSTUS PEMBROKE, bani Tytalus, comparecem. Todas as máscaras são apenas púrpuras, exceto por uma usada por um HERMÉTICO sem nome que está no fundo e observa. Sua máscara está listrada de vermelho.

MICHAEL: Foi um maldito vampiro, Hague, e ele exigiu saber onde os Herméticos estavam. Foi praticamente na sua rua.

PETER: Sim, já encerramos isso.

MICHAEL: Não seja irreverente comigo, Hague,

vou enterrar dois amigos na próxima terça por causa do seu vampiro comedor-de-bosta. Tudo que eu quero saber é —

LYNDON: Ordem!

MICHAEL: Qual é o seu problema?

As vozes se elevam, e a assembléia desaba numa disputa de gritos. Finalmente, quando parece que o objetivo original está irremediavelmente perdido, uma única voz ressoa poderosa sobre o barulho.

AUGUSTUS: Chega!

As vozes exaltadas diminuem completamente e os não poucos punhos levantados se abaixam. Todos os olhos observam AUGUSTUS.

Isso é loucura. Você (*aponta para LYNDON*) está dividindo as Tradições para manter um segredo que nós não temos mais o direito de manter. As pessoas estão morrendo, Smythe, e não mais os nossos apenas. O que se ganha se preservarmos a Ordem hoje, apenas para separar as Tradições amanhã, e tombar sozinhos, enfraquecidos por causa das muitas frentes de nosso campo de batalha, no dia seguinte? É melhor acabar com a enfermidade agora.

MICHAEL: (*para LYNDON e PETER*) Do que ele está falando?

AUGUSTUS: Estou dizendo que a Ordem de Hermes está ocultando uma ameaça horrenda ao nosso mundo e às nossas Nove Tradições e que eu não apoiarei mais isso.

LYNDON: Modere sua língua, Adeptus.

AUGUSTUS: Não farei isso. Se você tiver em mente desafiar-me para um certame, velho, lembre-se que eu recebi meu ensinamento das mãos de Lord Edward Gilmore e que sobrevivi à queda de Mus. Quando foi a última vez que você saiu de seu laboratório, Smythe?

O Bonisagus fica em silêncio.

MICHAEL: Do que se trata tudo isso, Augustus?

AUGUSTUS: No seu sentido mais básico, isso tem a ver com uma guerra de 800 anos contra uma seita de vampiros que tem raízes dentro da Ordem de Hermes. Suspeito que foi um desses vampiros, ou um de seus muitos peões, que matou seus amigos. Mas, além disso — bem mais abaixo dos significados óbvios deste confronto —, é uma prova onde a unidade das Tradições está sendo testada. Nosso próprio direito de sobrevivência está sendo desafiado. E estamos falhando nesse teste. Estamos falhando por causa de nossas divisões insignificantes, nossa falta de confiança e nossa insistência nessas narcisistas políticas inter-Tradições. Mas aqui, agora, hoje, estamos falhando porque a Ordem de Hermes está propositalmente dividindo todos vocês para que ninguém se preocupe em procurar nosso dedo nessa carnificina. Estamos ameaçando a própria unidade que estipulamos criar há 500 anos atrás com o objetivo de passar a responsabilidade adiante.

O tempo pára e os ORÁCULOS aparecem.

TEMPO: Aqui e agora é o ponto de mutação.

MENTE: Assentados em idealismo e quase afogados numa mentira Prometéica em que até eles começaram a acreditar, alguns estão começando a atravessar a ilusão.

ENTROPIA: Não posso dizer de onde partiu o movimento, mas a Roda da Fortuna — quase emperrada pela venerável Ordem — começou a se mover mais uma vez.

TEMPO: Sejam testemunhas, Irmãos e Irmãs. Presenciem! Mesmo agora há uma víbora na Casa da Esperança.

O tempo volta a se mover, com AUGUSTUS começando a discorrer sobre unidade inter-Tradicional e esperança de vitória na Guerra da Ascensão. Enquanto ele faz isso, o HERMÉTICO com listras vermelhas em sua máscara púrpura se afasta do grupo e tecla o número de JOHANN KURTZWEIL no seu telefone celular.

CENA 4

Um beco silencioso, iluminado apenas por um quarto de lua. JOHANN KURTZWEIL está fumando um cigarro. As listras grandes, vermelhas em sua máscara sobressaem-se sobre o púrpura. Depois de alguns minutos de JOHANN repetidamente checar seu relógio, AUGUSTUS entra no beco.

AUGUSTUS: Para quê bobagens de espionagem você me chamou aqui, Kurtzweil?

JOHANN: Por favor, Adeptus Pembroke, o assunto que eu preciso discutir com você é da máxima importância. Devo fazer-lhe uma oferta. Você receberá esta oferta apenas uma vez (*ele tira um frasco delgado de vidro do bolso de seu casaco*). Dentro, você encontrará uma pequena de sangue vampírico. Se você o consumir — e continuar a fazer isso regularmente — você acabará imortal, capaz de feitos além do conhecimento do homem comum, Adormecido ou fora isso, e participará de uma irmandade secreta e de elite dentro da Casa Tytalus.

Enquanto AUGUSTUS aceita o frasco ao alcance de seu braço, os olhos de JOHANN movem-se nervosamente para cima. AUGUSTUS derruba o frasco e quebra. O som atrai de volta instantaneamente o olhar de JOHANN.

JOHANN: Não!

Como se notasse algo, AUGUSTUS se move para um lado enquanto KURTZWEIL cambaleia para frente, em direção da pequena poça de sangue sendo absorvida na sujeira debaixo dos pés. Um tiro abafado por pouco erra a cabeça de AUGUSTUS e explode atravessando o joelho de JOHANN. AUGUSTUS rola de costas e JOHANN arremete para frente, segurando um grito. AUGUSTUS, com o símbolo de Salomão já em mãos, libera uma invocação de fogo no

ATIRADOR de máscara branca no alto. O ATIRADOR cai do telhado para bater ruidosamente numa aterrissagem na saída de incêndio. AUGUSTUS salta em pé e começa a correr do beco, discando um número da memória de seu telefone celular enquanto faz isso.

AUGUSTUS: Julian, agora!

Um Ford Fairlan preto rompe seu véu de invisibilidade, cantando pneus para parar em frente do beco. JULIAN ST. GERMAINE, um Extático diabolicamente elegante numa máscara púrpura brilhante, se inclina para abrir a porta dianteira do passageiro enquanto AUGUSTUS salta para o veículo. A cena deixa KURTZWEIL gemendo no beco enquanto AUGUSTUS parte com JULIAN.

JULIAN: Você está bem?

AUGUSTUS: Mais do que bem. Quebrei a primeira camada desta conspiração. Chame o resto da cabala, isso vai ficar perigoso.

A escuridão cai enquanto o carro vira uma esquina cantando e desaparece na noite.

CENA 5

MARCUS DE ALLEGRESSE sozinho, falando ao telefone numa sala escura. Na parede, sombras movem-se sobrenaturalmente, representando uma batalha entre as Tradições e os vampiros.

MARCUS: Sim, está certo. Haverá uma equipe de ataque Flambeau e uma equipe de custos liderada por Kurtzweil. Haverá mais alguns no lado de fora, mas eles não terão importância. O que mais você precisa saber? Pensei que Johann informou você sobre grande parte disso.

MARCUS olha pra cima, suas feições exauridas e pálidas. Ele limpa a testa com um lenço, ouvindo a pessoa no outro lado da linha.

Você pretende matá-los? Isso não faz parte do acordo!

De repente, MARCUS tem câimbras, se contorcendo e agarrando a barriga. Com a mão trêmula, ele tira um frasco de metal de suas vestes e desatarraxa a tampa, colocando uma minúscula gota carmesim sobre sua língua e engolindo com um calafrio. Sua respiração está forte e irregular. Embora coloque a tampa de volta no frasco, MARCUS não o guarda. Algumas das listras em sua máscara ficam num vermelho mais escuro.

Sim. Você tem razão. Acho que podemos nos permitir algumas baixas. Mas apenas algumas.

CENA 6

As ruínas em chamas de um refúgio vampírico. Um VAMPIRO CÁRPATO elegantemente vestido usando uma máscara vermelha escura fala

REPARTINDO ⊕ PÃO ⊕ COMI DEMÔNIO

Que nunca se diga que a Ordem de Hermes em geral, e a Casa Tytalus em particular, joga fora qualquer recurso útil. Desde os primeiros dias da Guerra *Massasa*, os generais da Ordem têm mantido um relacionamento tênue com alguns de seus aliados vampiros. Além do mais, o ódio compartilhado às vezes cria alianças estranhas, e os demônios Cárpato sabem como guardar rancor como um Hermético.

De fato, alguns Tytalanos encontram muito que admirar nessa família sinistra e vil de *massasa*. Vampiros são monstruosos, para ser exato, mas alguns cultivam essa monstruosidade com precisão, disciplina e moderação — características honrosas sejam num homem ou num demônio da noite. Como Tytalanos, eles compreendem a ideologia da guerra total, e além disso são estudiosos e nobres (à sua própria maneira sombria). Muitos dos anciãos e um punhado dos jovens também são feiticeiros capazes, negociando com espíritos e despertando os elementos com a familiaridade daqueles que compreendem e apreciam as nuances sutis do poder verdadeiro.

Claro, alguns Tytalanos saíram para repartir o pão com os mortos-vivos e nunca retornaram. Muitos provavelmente violaram alguma restrição arcana de etiqueta adequada observada pelos sanguessugas e pagaram pelo erro com seu próprio sangue. Outros possivelmente foram pegos por um ou muitos dos monstros que se escondem dentro dos palácios decrepitos dos vampiros. Alguns poucos poderiam ter caído nos perigosos grilhões do Laço de Sangue, a administração do qual é vista como uma forma de arte entre muitos dos mortos-vivos mais velhos. Outros poderiam ter sido emboscados por feiticeiros inimigos pelo caminho ou mortos pelos elementos nos lugares frequentemente áridos, perdidos e isolados onde os mortos-vivos mais velhos tipicamente habitam.

Ainda assim, esses perigos não se provaram suficientes para dissuadir certos Mestres dentro da casa de treinarem um Aprendiz ou dois a cada geração para ter companhia com monstros na busca de uma Vingança mútua. Talvez agora — com o ressurgimento de agressões em larga escala contra os feiticeiros renegados depois de séculos de negligência à declaração inicial da Marcha dos Feiticeiros — a sabedoria de tais Mestres se tornará evidente e sua aliança com os demônios se torne aceita entre as Casas de Hermes.

Se esse é o caso, Deus tenha piedade de cada alma na Ordem.

cordialmente com um MESTRE TYTALANO usando uma máscara púrpura intensamente listrada enquanto um lamento terrível emana das sombras além da luz

do fogo. Estão visíveis vários HERMÉTICOS mascarados de púrpura, a maioria deles está claramente horrorizada.

CÁRPATO: Agora que nossos negócios aqui estão concluídos, Magister, ordenarei aos grupos que recuem.

TYTALANO: Está com os livros que pediu?

CÁRPATO: Sim, minha senhora ficará muito satisfeita. Esses usurpadores são no mínimo úteis pela sua bruxaria de sangue.

Um FORTUNAE arrasta uma QUAESITORA completamente histérica para longe do entulho da Capela, passando pelo par em conversa.

QUAESITOR: Devorado! Oh, Santo Deus, foi... foi... ainda posso ouvi-lo gritando!

FORTUNAE: *(para o TYTALANO)* O que ela quer dizer com “devorado”? *(dando uma olhada para o CÁRPATO)* Com que tipo de monstros estamos lidando?

CÁRPATO: *(para o TYTALANO)* É evidente que não somos desejados aqui, Magister, então devemos partir. Minha senhora enviará seus cumprimentos e deseja que eu o informe que o cavalo toma a torre. Ela espera ansiosamente pela sua próxima jogada.

O CÁRPATO se curva para o TYTALANO com graça sobrenatural e se vira — com um sorriso e um aceno de cabeça para o FORTUNAE — para sair andando. A cena fica escura com o FORTUNAE gritando para o TYTALANO, que corta o ar com sua mão e parte em outra direção. Ele deixa o jovem Numismante colocar no chão a QUAESITORA trêmula.

CENA 7

Um apartamento em Boston. AUGUSTUS PEMBROKE senta-se do outro lado de um salão de visitas dos membros remanescentes da Cabala da Sabedoria Brilhante. A cabala do próprio AUGUSTUS, os Buscadores da Unidade, mantém uma vigilância cuidadosa.

REBECCA: Mas isso ainda não explica porque você nos pediu para vir aqui.

AUGUSTUS: É porque vocês são a cabala que estava lá no começo, vocês possuem muito mais chance de chegar vivos ao Horizonte agora do que eu.

AURELIEN: Horizonte? O que estaríamos fazendo lá?

AUGUSTUS: Vocês estariam juntos do grupo que escolta o *massasa* capturado até o Conselho dos Nove — de qualquer modo, ou ao que restou do Conselho.

JOSIAH: *Massasa* capturado? Conselho dos Nove?

AUGUSTUS: Sim. As Nove Tradições pretendem chegar ao fundo desta ridícula porcaria, e muitas pessoas sabem o suficiente agora para que os altos jogadores Herméticos não possam enterrar a questão em

burocracia.

REBECCA: Mas por que temos que estar lá?

AUGUSTUS: Porque o homem que capturou este vampiro — que indubitavelmente irá ao Horizonte com ele uma vez que descobrir que Lorde Gilmore está movendo seu cativo para lá — faz parte de uma facção secreta dentro da Casa Tylalus que está consumindo sangue de vampiro em busca do poder que ele aparentemente fornece. Seu nome é Johann Kurtzweil.

AURELIEN: Você quer dizer o assistente de Mestre De Allegresse?

AUGUSTUS: Sim, o segundo do homem que defendeu tão eloquentemente a renovação da Marcha dos Feiticeiros. Um homem que está usando este massacre para alimentar sua fome sobrenatural.

EDWARD: Devíamos contar —

AUGUSTUS: Não contem para ninguém! Nem para seus mentores. Nem para seus colegas de Capela. Nem mesmo para o Lorde Gilmore. Tentei desenraizar esta conspiração sozinho e membros da minha *própria* casa tentaram me matar. Se quiserem viver, certifiquem-se que a verdade revele-se. Façam com que isso aconteça num lugar público e de uma maneira que não possa ser relacionado com vocês. Vocês terão menos chance de acordarem com o cano de uma arma em suas fuças.

REBECCA: Como espera que façamos isso?

AUGUSTUS: Vocês são Herméticos, Rebecca, pensem em algo, não teriam chegado tão longe se não tivessem intelecto e astúcia. Considerem isso um desafio.

JULLIAN ST GERMAINE *entra vinda do quarto.*

JULIAN: Augustus, temos três ou quatro mentes, muito agressivas, vindo neste rumo. Acho que são vampiros.

AUGUSTUS: Obrigado, Julian, *(vira-se de volta para a Cabala da Sabedoria Brilhante)*. Eles provavelmente estão aqui atrás de nós, mas mesmo assim protegeremos sua partida. Cheguem até as Cavernas Gediz e se encontrem com o contingente de Lorde Gilmore lá. Já garanti um lugar para vocês no séquito. O quanto menos pessoas com quem vocês falarem e quanto menos vocês pararem no caminho, melhor.

REBECCA: Não sei o que dizer, Sr. Pembroke.

AUGUSTUS: Então não desperdice tempo pensando nisso. Vocês passarão um período bastante difícil descobrindo como tirar nossos traseiros da fogueira, Sra. Mitsotakai. Estamos lutando uma guerra contra um câncer dentro de nossa própria Ordem, um câncer que parece estar com a vantagem. Faremos o que pudermos, mas não valerá de nada se vocês não levarem a cabo seu objetivo no Horizonte.

JOSIAH: Vocês ficarão bem?

AUGUSTUS: *(sorri maliciosamente)* Contra quatro vampiros? Quando eu morrer, pretendo fazer isso nas mãos de um inimigo de verdade. Entrarei em contato com vocês quando vocês voltarem do Horizonte. Agora,

vão.

Os magos da Cabala da Sabedoria Brilhante partem rapidamente enquanto AUGUSTUS prepara sua magia e os Buscadores da Unidade lentamente se enfileiram do lado de fora do apartamento para interceptar a ameaça que se aproxima.

CENA 8

MIGUEL CORDOVERA *está sentado numa cela úmida, sem janelas. Ele usa uma máscara vermelha muito pálida. Embora seu corpo não exiba sinais de ferimento, suas vestes mostram a evidência de um tiro de espingarda. Com um grunhido enferrujado de protesto, uma chave vira na fechadura antiga e JOHANN KURTZWEIL entra na câmara com uma garrafa térmica em mãos. As listras na máscara de KURTZWEIL estão vermelho-pálidas sobre o púrpura.*

CORDOVERA: Veio atormentar o Mesclado traidor novamente?

JOHANN: Não. Sinto *muitíssimo* pelo que eu fiz a você mas, afinal, você estava me matando *(dá uma pausa momentânea longa, nervosa)*. Aqui, *(oferece a garrafa térmica a CORDOVERA)*. Deve ter custado muito para recuperar-se.

CORDOVERA *aceita a térmica e abre-a, suprimindo um calafrio por causa do odor familiar de sangue ali dentro. Ele observa o conteúdo por vários minutos com um misto de desespero e uma náusea desprezível. Contendo sua fome mordendo os lábios, CORDOVERA coloca a garrafa térmica de lado.*

CORDOVERA: Eu não quero isso. Leve embora. Deixe-me pelo menos morrer com alguma dignidade.

JOHANN: *(fitando com olhos arregalados a garrafa térmica por um instante, lambendo os lábios, antes de continuar)* não vamos matar você. Vamos tentar — ah, por favor. Por favor. Só uma provinha.

CORDOVERA: O quê? O que você quer dizer?

JOHANN: Eu preciso... apenas para sentir o gosto, sim? Seus mestres, eles contaram a você, não? Só uma experimentadinha antes de ir para o Horizonte.

CORDOVERA: Horizonte?

JOHANN: Não ligue para isso. É uma encenação. Estarei lá por você, sim. Tomando conta de você. Sim *(engole com dificuldade, à beira de não se segurar)*. Então. Só um golinho. Sim? Por mim?

A compreensão desperta em CORDOVERA.

CORDOVERA: Amigo, quem me dera abrir mão disso, você seria bem-vindo a cada gota deste líquido amaldiçoado que resta em mim. Mas eu sou o que sou agora. Você não quer isso. Na posição em que estou, isso não vale nada perto do que você tem a perder.

JOHANN: *(agora tremendo como assolado por uma enfermidade)*. Mas não temos nada a perder por experimentar. Foi o que ele disse. Seu erro foi ir longe



demais. Nós somos mais espertos. Sim. Seu sangue. Poder. E conflito. Mas ainda um magus.

CORDOVERA dá um passo à frente para segurar os braços de JOHANN, chutando a garrafa térmica de sangue enquanto isso. JOHANN começa a se inclinar sobre a poça sob seus pés, mas o olhar de CORDOVERA o trespassa.

CORDOVERA: Olhe para si. Você parece com os mortos ambulantes. Você está se tornando um de nós aos poucos. Sua alma está se afogando, seu pobre idiota.

JOHANN: Mas eu —

CORDOVERA: Não. Sem objeções. Juntos, iremos ao Horizonte e eu encontrarei meu destino como o magus que fui um dia. Não contarei a ninguém sobre o que aconteceu aqui, mas você deve lutar contra esses grilhões ou você perderá tudo. Você é um Desperto, não caia tão rápido no Sono dos Amaldiçoados.

JOHANN levanta seu olhar para cima, seu rosto marcado de lágrimas, à medida de as sombras caem.

CENA 9

Uma sala de interrogatório no Horizonte. MIGUEL CORDOVERA está diante de um grande número de magi mascarados de púrpura, incluindo o, na verdade apressadamente formado, Conselho dos Nove. As máscaras de vários magos estão com listras

vermelhas. A Cabala da Sabedoria Brilhante está presente, assim como JOHANN KURTZWEIL e LORD EDWARD GILMORE. A máscara de GILMORE é intensamente púrpura e sem quaisquer listras. Parece que CORDOVERA esteve respondendo perguntas há algum tempo.

GILMORE: E quantos magos Herméticos você mesmo... ahm... transformou, Sr. Cordovera?

CORDOVERA: Um. E fui ordenado a fazer isso.

GILMORE: Por que seus aliados estão capturando magos Herméticos e transformando-os em vampiros?

CORDOVERA: Não sei. Talvez pelo mesmo motivo que eles capturavam vampiros da primeira vez quando eram magi. Não dar nenhuma desculpa para as ações dos mortos-vivos além das que dou pelos crimes que cometi.

CORDOVERA examina a assembléia, suspirando pesadamente.

Consumi o sangue dos inocentes. Tirei vidas, arruinei-as, moldei-as. Qualquer coisa que servisse aos meus propósitos, fazia sem hesitação. Poderia dizer agora que nunca o fiz sem me arrepender, mas que conforto isso dá às crianças que assassinei? Ou às famílias famintas cujos empregos eu tirei para atingir meus rivais? Ou ao magus cujo Avatar eu causei a morte?

Uma lágrima carmesim escorre no rosto de CORDOVERA.

Não sou mais um magus. Minha alma foi tirada de mim, estilizada em milhões de pedaços. À medida que o sangue tomava o controle do meu corpo agonizante eu o senti permear cada poro do meu ser com seu mal-vindo dom da vida interminável, ouvi os espasmos de morte do Anjo que me guiara por todos os meus anos na Ordem. Ouvi-o gritando, despedaçando-se.

CORDOVERA, *sorrindo tristemente, cruzando olhares com cada mago. Seu olhar parava sobre aqueles cujas máscaras exibem listras vermelhas.*

Desde o dia que descobri que viveria para sempre, desejei que a vida terminasse.

Pausa.

Antes que ele possa dizer mais, os olhos de CORDOVERA jorram fontes de sangue. Ele grita. Os guardas correm para ajudar, mas raios de eletricidade disparam de seu corpo, atordoando-os. O rosto de CORDOVERA começa a se contorcer e suas roupas começam a mudar. Uma maciça onda telecinética faz com que todo mago seja derrubado. As mãos de CORDOVERA irrompem em chamas. E depois, de repente, não é mais CORDOVERA, mas uma figura que usa a máscara sangrenta de um VAMPIRO ANTIGO. A figura mascarada, um espírito projetado através de poderes de mortos-vivos no próprio coração das Tradições, radia autoridade que não será questionada. A máscara possui uma marcante semelhança com aquela da PRESENÇA MISTERIOSA no Ato Dois, Cena 10.

Os magi reunidos levantam-se, atordoados. Um FLAMBEAU corre em direção ao ANTIGO. A máscara se vira para encarar o FLAMBEAU, que fica congelado no lugar. Ninguém mais ousa se mover.

ANTIGO: Nada de boas-vindas para o filho pródigo, então? E acho que fico triste com isso.

O ANTIGO avalia a Câmara do Conselho.

Bem, bem, bem... que retiro adorável vocês construíram para si! Digam-me, então é aqui que vocês têm se escondido por todos estes anos? Afinal, eu certamente não tenho visto vocês lá fora no mundo. Quase acreditei que vocês estivessem todos destruídos.

JOSIAH: Ele quebrou as amarras?

ANTIGO: Conheço o meu próprio sangue, jovem. Vocês foram tolos o bastante para trazer um dos meus para o seu Sanctum. Se eu aprendi alguma coisa com os nossos adversários nos Cárpatos é que ninguém convida o *vampyr* a entrar em sua moradia.

REBECCA: Liberte Cordovera.

ANTIGO: Oh, ele será libertado, não se preocupe com isso. Ele terá a libertação que deseja tão desesperadamente. Mas não até que eu tenha terminado com ele, claro.

Ele se vira para GILMORE.

Suponho que você fale pela assembléia?

GILMORE: Sou o representante da Ordem de Hermes. Sou o Lord Edward Gilmore, Mestre da Ars

Essentiae.

ANTIGO: Você pode dispensar as formalidades, Gilmore. Meramente desejo saber a qual cabeça de serpente deveria me dirigir. E assim sendo, você se encontra como alvo deste breve interrogatório. Minha pergunta para você é a seguinte:

O ar ao redor do ANTIGO fica escuro e venenoso.

Por que, depois de tantos anos — depois de seguirmos nossos próprios caminhos — vocês, crianças, insistem em continuar esta vendeta? Vocês não têm nada mais o que fazer a não ser ressuscitar uma guerra morta há séculos?

GILMORE: Vocês são criminosos e infernalistas. Vocês são culpados de assassinato, de Gilgul, de atrocidades —

ANTIGO: Vocês insistem em continuar uma busca criminal de 800 anos?

GILMORE: — de atrocidades que vão até e incluem o assassinato de milhões em Bangladesh.

ANTIGO: Bangladesh? Nunca nem seque estive — Ahhhhhhhhh. Entendo. Vocês se referem à pequena guerra que afogou o pobre rakshasa em sua própria monção. Ele estava fora de controle quanto despertou, é o máximo que direi. Mas como é que nós nos tornamos herdeiros de suas indiscrições?

GILMORE: Vocês estavam controlando esse “rakshasa”! Vocês são tão culpados quanto ele.

O ANTIGO fita GILMORE, descrente. De repente ele começa a rir.

ANTIGO: Será? Será que vocês verdadeiramente não têm idéia nenhuma de em que vocês esbarraram? Deixe-me dizer o que eu vejo. Vejo uma casa arruinada, destruída por vocês, e eu a vejo queimada até às cinzas? Vejo a terra salobra onde nada assim crescerá? Não, vejo uma biblioteca vazia. Clamores sobre atrocidades e atos criminosos, mas o único crime que vejo é a Ordem Hermética assassinando pessoas por causa de livros! Claro, nós recebemos algo em troca. Não é, Sr. Kurtzweil?

KURTZWEIL: O quê? Não tenho —

ANTIGO: Venha aqui.

Irresistivelmente compelido, KURTZWEIL obedece e cai de joelhos.

GILMORE: O quê você —

ANTIGO: Você tem algo que pertence a nós, não é, Sr. Kurtzweil?

KURTZWEIL: Por favor... não...

ANTIGO: Pegamos gosto, não?

O ANTIGO gesticula lentamente e KURTZWEIL congela no lugar. As listras vermelhas na máscara de KURTZWEIL, de repente, ficam brancas como ossos, e o mago entra em colapso, gemendo.

GILMORE: O quê você fez?

ANTIGO: Ele viverá — por enquanto, pelo

menos. O encanto do poder é uma droga muito sedutora. Com certeza, parece ser uma droga bem popular hoje em dia na Casa Tylalus. Acho que você poderia perguntar ao Mestre De Allegresse sobre o assunto se ele estivesse aqui ou se de fato você sobreviver a esta noite. Afinal, isto é guerra, não é?

As chamas circundando as mãos do ANTIGO começam a pulsar e crescem. Os magos reagem, prontos para lançar o ataque.

GILMORE: Você acha que pode nos derrotar?

ANTIGO: Olho para vocês e vejo uma sala cheia de idiotas patéticos, fragmentados, que desperdiçaram seus dons numa cruzada de tolos. Vocês poderiam me impedir tanto quando poderiam desfazer a destruição de Mistridge. Erradicar vocês seria um favor para o mundo.

REBECCA: Espere!

Todos os olhos se voltam para ela.

Você não vai nos destruir.

O ANTIGO a observa com interesse.

REBECCA: Eu sei. Não é assim que termina.

O ANTIGO a examina cuidadosamente.

ANTIGO: Uma tecelã-do-destino. Entendo. O quê você percebe, criança?

REBECCA: Isto é um nexus, não é? Um ponto de consequência crucial. Você não pode nos destruir, porque isso o destruiria também. Não somos seus inimigos.

ANTIGO: Não são? Não foi a sua Ordem que começou esta guerra?

REBECCA: Mas cada um tem o seu papel a cumprir, não tem? Podemos seguir o caminho que quisermos. Podemos nos destruir e tudo está perdido. Mas precisamos um do outro, de alguma forma de lógica doentia. Vocês têm os seus inimigos e nós os nossos. Se um de nós for perdido, o mesmo acontece com o outro. Você pode lutar comigo, você pode matar todos nós, disso não tenho dúvida. Mas isso abarcará o seu fim.

Pausa.

ANTIGO: Tenho vivido... Não. Tenho existido por mais de mil anos, isso é muito tempo para se ponderar sobre as ações de uma pessoa. Mais que tudo, vivo nas sinas que me trouxeram a isso. Se eu tivesse qualquer motivo restante para acreditar que o Inferno tivesse poder sobre mim, poderia temer pela minha alma decrépita. Mais do que qualquer um, posso apreciar os grilhões da carne e o desejo de fugir para um lugar mais elevado.

Sabia muito bem o que aconteceria quando eu bebesse aquela poção, preparada a partir do sangue de um monstro. Até mesmo naquela época sabia que condenava meu Daemon à morte, que perderia minha magia e seria para sempre banido da luz do dia. Oh, sim, eu sabia das consequências de meus atos. Contudo, também conhecia os mistérios do Destino, criança. Os segredos da Ars Fati não eram menos influentes nos meus dias do que nos seus. Quando a vis começou a

morrer, eu, como muitos outros, olhamos para os mistérios contidos nas linhas que se desfaziam. O que descobrimos, todos nós, não agradou a ninguém. Os covardes fugiram do mundo. Os orgulhosos negaram a verdade até que ela os soterrou sob seus pés. Os bravos pereceram, enfurecendo-se contra o giro da Roda da Fortuna. Os cheios de recursos? Você olha agora para o último deles.

Sobrevivi a muitos inimigos. Enganei a Morte. Enganei até a queda da magia. Usurpei o legado do Primeiro Assassino e traguei almas até que meu próprio coração vazio ficasse pesado com os ecos de suas angústias. Quem, ou o quê, fala através de você, criança, pois eu, que ainda posso ver o encerrar do Tempo, ouço em suas palavras o movimento distante da visão mística que eu e a minha espécie assassinamos há um milênio atrás? Quem, ou o quê, de fato? Estou velho e cansado, e talvez virá logo o dia que o Destino derrube o monstro que criou. Contudo, até tal dia, tenho minhas próprias responsabilidades. Então me ouça, Gilmore — insista nesse assunto por conta própria. Pois há destinos piores do que a morte e inimigos melhores para combater, não há?

O ANTIGO sorri, sutilmente visível sob a máscara. Chamas explodem de suas vestes. Em segundos, as figuras do ANTIGO e de CORDOVERA são engolfadas em chamas. Logo, nada resta a não ser cinzas — e a impressão persistente da máscara do ANTIGO que flutua, impossivelmente, no ar.

Ninguém se move.

EDWARD: E agora?

REBECCA: Nos afastamos do precipício. Enterramos os mortos.

GILMORE: Criança, não podemos —

ENTROPIA abraça REBECCA e se divide nas Três Moiras.

REBECCA: Falhamos, senhor. Não nesta guerra, não neste conflito. Falhamos com o mundo. Devíamos manter a sabedoria sagrada do mundo, proteger aqueles sem o Dom e tornar real a Cidade de Pimandro. Mas caímos e perdemos a guerra. Ao invés de encarar o fato, decidimos puxar uma briga com alguns vampiros que quase nos destruíram. Mas ainda assim, de alguma forma, com todas as nossas cagadas e erros, apesar de toda nossa cegueira e arrogância, sobrevivemos pela graça do Destino.

Estou cansada de esquivar de balas. Estou cansada de me esconder nas sombras enquanto a Tecnocracia estrangula o mundo. Todo esse tempo, nunca senti raiva. Mesmo quando ouvi o que aconteceu com Matthew, não fiquei com raiva. Agora eu estou. Estou com raiva porque nós quase nos jogamos no ventre do oblívio por causa de uma vendeta e da agenda política de alguém. Estou com raiva porque estivemos correndo por 400 anos enquanto nossos inimigos se banqueteavam na alma do mundo.

Os Tytalanos — aqueles com o vício do sangue — que morram. Ficamos melhor sem eles. Um sentimento que tenho certeza que você consegue apreciar, senhor. A sobrevivência dos mais aptos, certo? Temos coisas melhores para nos preocuparmos. Falhamos com o mundo. Você e eu e todos os magos de cada Tradição que veio diante de nós. Falhamos porque esquecemos nosso dever. Agora podemos nos esconder e deixar o mundo continuar sua descida em câmera-lenta até o Inferno, ou podemos pedir perdão ao mundo e tentar salvá-los das garras de aço da União Tecnocrata.

Lutamos e vencemos, ou estamos todos perdidos.

ENTROPIA volta aos ORÁCULOS enquanto todos eles curvam suas cabeças diante de REBECCA.

CENA 10

Escuridão, rompida apenas por uma única coluna de luz. Dentro dessa coluna de luz, MARCUS DE ALLEGRESSE se ajoelha. Os ORÁCULOS estão num semicírculo, na beirada da iluminação. MARCUS está tremendo como se sofrendo de alguma enfermidade, suspendendo levemente sua cabeça e falando com — e ocasionalmente parando para ouvir uma resposta de — uma presença invisível. A quantidade de listras vermelhas em sua máscara é quase igual à quantidade de púrpuras.

MARCUS: Não. Não! Não está nos deixando mais fortes. Está nos matando!

Os ORÁCULOS se aproximam com um passo enquanto MARCUS começa a chorar. Ele olha para cima — quase encontrando os olhos dos ORÁCULOS — e eleva suas mãos, quase como se fosse em súplica.

Posso entortar aço com estas mãos. Posso transformar uma rocha em poeira com elas. Mas não posso ouvir o chamado dos elementos. Não posso tecer uma chama a partir da vis como qualquer Discípulo comum.

FORÇAS dá um passo adiante, como se fosse colocar uma mão confortadora em MARCUS enquanto o cabeça do Tytalano desce e as lágrimas caem de sua face. A mão trêmula do ORÁCULO repousa a quase um centímetro da cabeça de MARCUS por um longo momento e depois, relutantemente, é retirada. A escuridão começa a cair.

Minha Vontade seja feita. Minha Vontade seja feita. Minha Vontade seja feita...

A forma de MARCUS DE ALLEGRESSE é engolida pelas sombras e a luz desaparece.

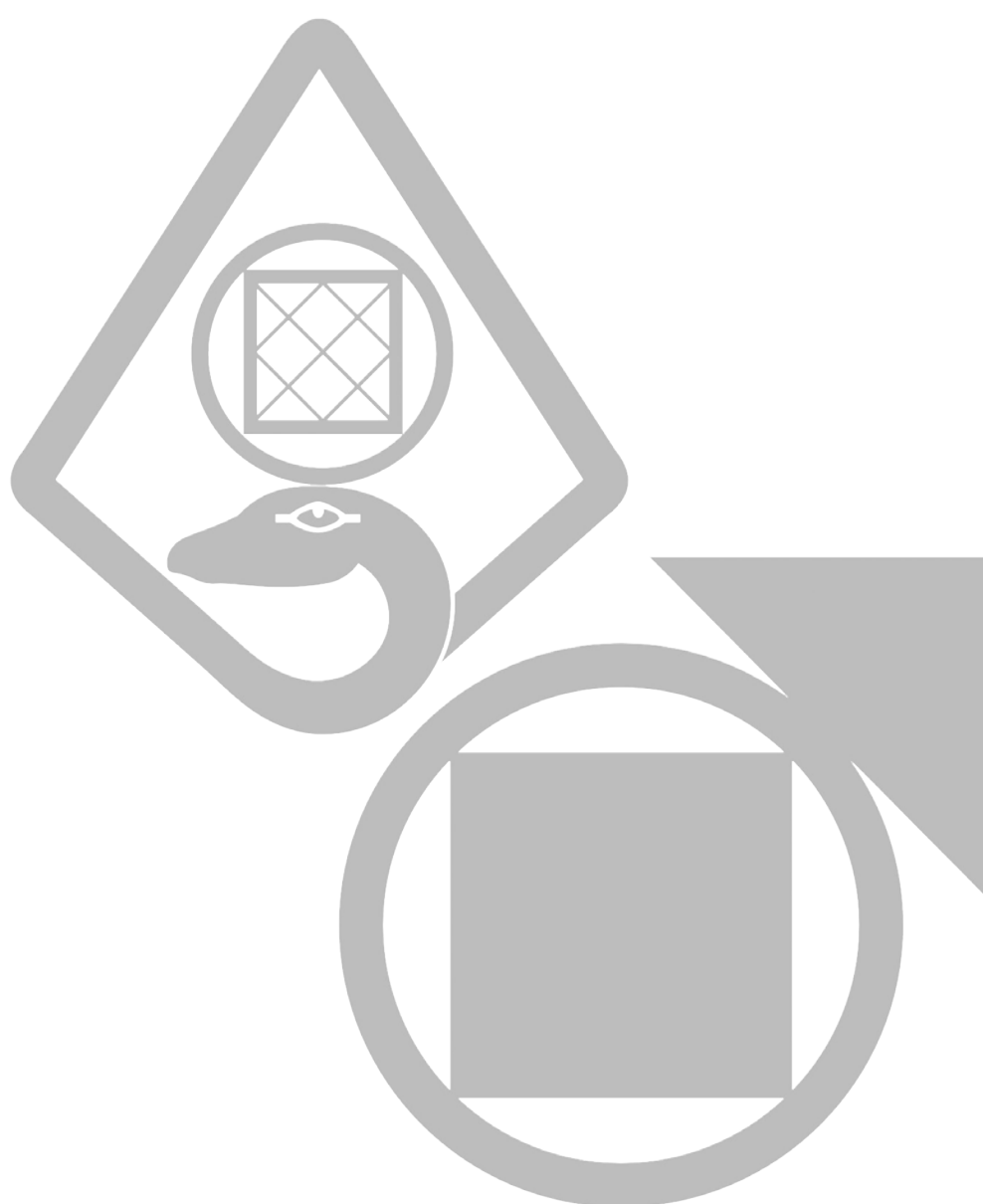
— FIM —

⊕ QUE ACONTECEU COM A CASA TREMERE?

Como o início desta peça indica, a Casa Tremere voltou-se para o vampirismo há mil anos atrás, um crime pelo qual seu fundador foi banido e a própria casa retirada dos registros da Ordem. A Guerra Massasa colocou magos contra vampiros ao redor da Europa ocidental por décadas. O próprio Tremere, o fundador da Casa, nunca foi capturado. Eventualmente, a Ordem declarou a questão encerrada. Todos os Tremere-transformados-em-vampiros foram considerados destruídos.

Centenas de anos provocaram mudanças. Pois os poucos Tremere originais que possam ter sobrevivido, evoluem para um estado de não-vida afastado de sua antiga Ordem. Como vampiros, eles são criaturas que a Ordem não compreende mais. Sem o poder, treinamento e apoio da Ordem, eles não possuem mais suas antigas habilidades ou sua herança. A antiga Casa Tremere não existe mais. Agora há apenas os mortos-vivos — alguns, talvez, que lembram dos dias como feiticeiros mortais na Idade das Trevas, mas para quem a magia é uma característica marcante da maldição. Ao que parece, os vampiros possuem sua própria magia e sociedade.

E o próprio Tremere? Bem, esse fundador foi um mago de grande habilidade, embora nem de perto igual aos fundadores das outras Casas. Limitado pela casualidade, ele negociou sua personalidade forte e organizacional em um papel de liderança. Ainda assim, sua própria magia não era tão potente quando a de muitos outros magos, mais dotados. Levado pela ambição, ele formulou regras e restrições, e depois finalmente desistiu da vida e da magia para que pudesse governar entre os mortos-vivos. Sua ousadia e sua psique eram poderosas, do tipo que os magos ainda não veriam novamente. Melhor governar no Inferno...





ATO ⊕ QUATRO⊕: PEÕES E BISPOS

Tudo tem fluxo e refluxo; tudo, em suas marés; tudo sobe e desce; tudo se manifesta por oscilações compensadas; a medida do movimento à direita é a medida do movimento à esquerda; o ritmo é a compensação.

— O Caibalion



O Drama acabou. É hora de uma conversa.

Os Herméticos e seus aliados agora vão de lá 'pra cá. Onde você vai levá-los depois disso, como chegam e o que aprendem pelo caminho, depende de você. Espera-se que este capítulo ajude tanto jogadores quanto Narradores a lidar com os feiticeiros no novo universo de Mago.

⊕ SONO DAS ÉRAS

A primeira pergunta a ser feita, claro, é, “O quê está acontecendo?” Por que a magia está enrijecendo? Por que as fórmulas testadas-e-aprovadas não funcionam mais? Por que os Umbróides estão muito mais difíceis de serem invocados?

A resposta simples é que as Noites Finais estão sobre o Mundo das Trevas e tudo está indo 'pro Inferno.

Essa não é toda a verdade, mas é um bom lugar para começar. Os magos não estão isentos do caos que engolfa o mundo. Na verdade, estão mais vulneráveis a ele do que a maioria das criaturas sobrenaturais. Além do mais, a realidade molda os magos tanto quanto os magos moldam a realidade.

Vamos pensar em realidade consensual — a Tellurian — nestas Noites Finais. A realidade, como os Oráculos disseram, está exaurida. Primeiramente, o paradigma Tecnocrata limita cada vez mais as possibilidades. A realidade está começando a acreditar na Grande Mentira da Tecnocracia. Os espíritos estão mantendo distância ou desaparecendo completamente. Rituais e filosofias antigas não importam mais no mundo científico. Embora as brasas do conhecimento possam estar protegidas pelas Tradições, a maioria das pessoas não poderia se importar menos.

A razão para essa apatia leva a um outro modo de se ler “exaurida”. A realidade está cansada. Está esgotada. O progresso, a inovação humana e as descobertas tecnológicas ficam cada vez mais rápidas — inundando os valores tradicionais e as escolas de pensamento — e as pessoas simplesmente não conseguem acompanhar. No fim, a velocidade elevada do avanço tecnológico convence as pessoas a desistirem. Eles rendem suas vontades ao massacre do progresso avassalador. E já que a realidade depende da vontade atrofiante dos Adormecidos, a própria realidade perdeu sua vontade. As coisas parecem pesadas, melancólicas e cinzentas. Em termos metafísicos, a Estase está batendo à porta e entrará se as pessoas não derem importância suficiente para isso. E então, tudo estará realmente acabado.

A REAÇÃO HERMÉTICA

Agora, vamos entrar nos sapatos de um Mestre que esteve estudando as Artes Herméticas desde meados do século XVIII. Ele dominou a Ars Essentiae, obtendo compreensão sobre as forças primordiais do universo. Passou os últimos dois séculos aprendendo tudo que pode sobre a Arte. Passou anos rastreando textos que foram escritos há milênios. Pesquisou os Cinco Elementos à exaustão. Fez pactos extensivos com anjos, demônios e outros Altos Umbróides. Toda sua vida sobrenaturalmente estendida foi devotada a uma, e apenas uma, coisa: Domínio de todas as Artes Herméticas, com a esperança de que, se dominar a realidade, Ascenderá.

Agora imagine que ele acordou um dia e nada do que aprendera funcionasse mais.

Nenhuma palavra de poder. Nenhum cálice. Nenhum pergaminho em idiomas antigos. Nenhum sangue de dragão. Nada disso funcionasse mais e ele não pudesse mais fazer magia.

E, digamos que ele tenha algum treinamento em magia de Primórdio e possa realmente sentir a realidade enrijecendo ao seu redor. Cada fio da Trama se transforma numa rede de ferro. Tudo ao que ele dedicou

sua vida estudando e compreendendo agora é inútil.

O que ele faria?

Ele provavelmente faria o que o resto dos Herméticos fez: entraria em pânico.

Os Herméticos, apesar de seu poder e ego, ainda são humanos. E quando a merda atinge o ventilador e repentinamente o quarto pentáculo de Marte não invoca um elemental de fogo como fez na última terça-feira, eles entram em pânico. E quando as pessoas entram em pânico, tomam decisões erradas. Como tentar rastrear e destruir os esconderijos da Casa Tremere atrás de livros antigos. A Ordem como um todo não é estúpida, ela compreende sua própria posição fragilizada e precisa de aliados ao invés de inimigos. Mas nem todo *indivíduo* enxerga as coisas do mesmo modo. Quando um mago toma uma decisão errada, o resto da Ordem — e, na verdade, todas as Tradições — pode sentir os resultados.

Os Herméticos não são os únicos entrando em pânico, claro. Todos os magos estão sentido o enrijecimento, incluindo os Tecnocratas (vítimas de seu próprio sucesso). Cada Tradição está lidando com isso do seu próprio modo, algumas melhor do que as outras. O mundo está sufocando e o dinamismo inerente a todos os magos está sendo atacado. Já foi ruim antes, mas nunca ruim *assim*. Desauridos surgem todos os dias, simplesmente porque o que é considerado “insano” está cada vez amplo. Todas as realidades estão colidindo contra a meta-realidade da apatia.

A única teoria Hermética original — de que as fórmulas precisam ser renovadas a partir dos textos antigos originais — é boa, mas, no fim das contas, errada. Viajar de volta no tempo, fora de questão. Examinar as fundações não vai impedir que a casa desabe. Apesar dos discursos delirantes de vários Mestres Herméticos nas mãos do Crepúsculo, a Alta Idade Mística não vai retornar. O relógio não pode girar pra trás. É um triste fato a reconhecer, mas as Tradições olharam tempo demais para um passado que não pode ser reclamado.

OS QUATRO VENTOS

A Ordem deveria desistir das Tradições? Aqueles costumes antigos e veneráveis estão mortos e perdidos? A Tecnocracia finalmente eliminou toda a oposição? Conforme o Acerto de Contas se dirige ao seu clímax e o Armagedom se aproxima, os magos das Tradições normalmente se encontram em um dos quatro estados mentais diferentes. Estes exemplos são, obviamente, os extremos que um mago pode atingir mas, nos dias de hoje, os extremos estão se tornando mais e mais comuns.

Os Rendidos. É difícil lidar com o desânimo. Estes magos jogaram a toalha na crença de que a guerra está perdida e nada pode ser feito para obstruir a maré da Estase. Destruídos além da esperança de recuperação, sofrendo as sequelas traumáticas de uma guerra combatida e perdida — pelo menos em suas mentes — estes magos desertaram as Tradições em favor de uma

das outras facções ou se retiraram completamente do conflito. Enquanto os Nefandi se alimentam da desesperança que estes magos exalam, algumas dessas almas ainda encontram conforto nos braços seguros da Tecnocracia (e ela está feliz em “reabilitá-los”). No entanto, mesmo se estas almas despedaçadas conseguirem encontrar segurança na União, normalmente é apenas uma questão de tempo antes que o suicídio ou as Coifas as chamarem.

Os Cortadores-de-Teia. Os magos estranhos que apóiam esta crença decidem usar as armas da Tecnocracia contra essa organização — sem perceber o quê estão fazendo. Ao abandonar crenças mantidas por tanto tempo ou simplesmente ignorá-las desde o princípio, eles usam o paradigma Tecnocrata para combater a Tecnocracia. Eles abandonam a maravilha pela ciência exata, a bola-de-fogo pela metralhadora e os Umbróides por alienígenas. A ironia dessa posição é evidente. Embora suas ações possam causar danos físicos à Tecnocracia, eles acabam fazendo nada mais do que reforçar seu paradigma. Os mais desesperados destes magos fazem pactos com estranhas entidades da Estase, tornando-se nada a não ser autômatos em sua luta. No fim das contas, contudo, suas ações apenas fortalecem o material e negam o espiritual.

Os Transcendentalistas. À medida que o conflito por iluminação pessoal se torna cada vez mais e mais difícil com a estratificação da magia, alguns magos buscam simplesmente elevar-se acima de tudo e escapar. Essa atitude enfatiza a Ascensão pessoal acima de tudo como uma forma de se evitar o conflito iminente. Embora a Ascensão seja certamente um objetivo que valha a pena (talvez o único objetivo pelo qual valha a pena lutar), estes eremitas buscam-na por motivos questionáveis. Por mais estranho que pareça, estes magos normalmente não possuem contato direto com a Guerra da Ascensão anterior ou suas reminiscências, e querem continuar assim. Não se sabe se qualquer um deles atingiu seu objetivo, mas medo do mundo normalmente não é um bom motivo para se tentar a Ascensão.

Os Bombas. A guerra não será perdida sem uma luta final! Exemplificando a atitude da Casa Flambeau, estes magos estão se preparando para a última grande batalha da Guerra da Ascensão. Nenhum custo é alto demais, nenhuma ação é pequena demais e nenhuma ética pode ficar no caminho da vitória total. A fúria reprimida das Tradições manifestada, esta facção goza de vantagem numérica já que os magos agem pela fúria que reprimiram por tanto tempo. Contudo, em sua busca para vencer a guerra, eles perderam de vista o objetivo e esqueceram pelo quê estavam lutando em primeiro lugar. Infelizmente, um número desproporcional dessas pessoas acaba presa ao Silêncio, se tornando Desauridas em sua fúria insensata antes de explodirem num clarão de Paradoxo.



⊕ CAMINHO DO MEIO

Então o quê um Hermético deve fazer nestes tempos conturbados? Continuar pelo mesmo caminho estagnado apenas leva à destruição. Tentar re-projetar as fórmulas antigas virou uma catástrofe. Os Arquimestres não podem ajudar, e mesmo que pudessem, teriam apenas as mesmas fórmulas e preconceitos antigos para regurgitar. As outras Tradições vêem os Herméticos com ainda mais suspeita do que antes. Não há volta.

Os Quatro Ventos são os extremos do que as pessoas acreditam nestes tempos interessantes. Você pode desistir, se entregar, tentar fugir ou sair lutando. Essas opções parecem ser as únicas. Contudo, como os elementos, os quatro unidos criam uma quinta opção: o Caminho do Meio.

É um compromisso capcioso. Lutar sem se entregar à fúria total; transcender sem ficar insensível e indiferente; reconhecer a perda sem ser dominado pela derrota; agir no novo mundo sem sucumbir a ele. Poucas pessoas poderiam tentar isso. É necessário uma pessoa extraordinária para equilibrar esses quatro extremos nas Noites Finais.

Claro, ser uma pessoa extraordinária é do que trata **Mago**. Você pode contar histórias estimulantes enquanto magos Tradicionais sucumbem às pressões do mundo à sua volta e se extinguem ou tomam decisões que “pareciam boas no momento”. Alguns magos conseguem, outros acabam esmagados nas engrenagens. Os Tradicionalistas não podem derrubar a Tecnocracia e trazer de volta um mundo de magia (e os Tecnocratas não podem dar à humanidade a vontade de ser algo melhor), mas há muitas coisas importantes que podem ser feitas no meio disso. O próprio alcance dos eventos em Traição de Sangue explica o que pode acontecer como resultado das ações de apenas uma pessoa. O próximo grande salto — ou queda — poderia vir de qualquer mago individual, até mesmo de um dos personagens dos jogadores. Tomara que os jogadores se divirtam pelo caminho.

INTERPRETAÇÃO E NARRATIVA DENTRO DA ORDEM

A Ordem de Hermes é uma das Tradições mais difíceis de retratar. Embora haja várias Tradições que um jogador novato poderia escolher e inventar seu costume do nada, é quase impossível fazer isso com um personagem Hermético plausível. Afinal de contas, um jogador de **Mago** simplesmente não monta um usuário de magia de nível 85 e mata alguns kobolds.

Além do mais, a maior parte da filosofia Hermética vai contra o que uma pessoa moderna foi educada a acreditar. Afinal, é difícil simplesmente esquecer de, oh, teoria atômica e biologia e começar a falar dos quatro humores e suas relações com os elementos. Com sorte, estas dicas o ajudarão a entrar no plano mental adequado para cuidar de um desafio de interpretação

único.

FAÇA SEU DEVER DE CASA!

A filosofia Hermética é uma mistura estranha de crenças que surgiu no Egito, fundiu-se com filosofia grega, adquiriu sabores Gnósticos, Neo-platônicos e Eleusianos, absorveu a Cabala Judaica, incorporou alquimia, reviveu a astrologia e o Tarô, e, hoje em dia, se estende em sistemas de crença esotéricos tais como magia do caos e anarquia ontológica.

Em outras palavras, o provável jogador de um personagem da Ordem de Hermes tem muito a aprender.

Apesar disso, você não precisa comprar uma tonelada de livros na livraria de ocultismo só para jogar. Isso meio que derrubaria o objetivo de se divertir, não é? Então, o quê você *realmente* precisa aprender?

Astrologia ajuda, especialmente se você for além da astrologia básica de signos solares (do tipo que você pode encontrar em qualquer jornal) e explorar os planetas e as casas. O Tarô também ajuda. Consiga um baralho e apenas brinque com ele para sentir o simbolismo das cartas. Contudo, aprender um ritual tipo Aurora Dourada é provavelmente um pouco extremo. Afinal de contas, estamos tentando jogar um jogo aqui e gritar com seu Narrador porque ele cometeu um erro em numerologia não vai ajudar. E mais, estas ferramentas dão tempero ao jogo, mas se você realmente *acredita* ou não nelas, isso é problema seu.

A lista de leitura recomendada no fim deste livro fornece várias fontes que ou expõe uma filosofia Hermética ou são obras de obra Hermética. Não listamos nenhum guia “como fazer” ali, porque é mais importante compreender a poesia e a metáfora — que são ingredientes essenciais na magia — do que saber como realizar um ritual de invocação menor.

E se nada der certo, apenas blefe. A magia é baseada em crença, afinal, e se todo mundo no seu grupo concorda com uma práxis, então quem somos nós para dizer o que fazer?

PRAXIS ÆSENTIAE

Esplendor, drama e nobreza são os símbolos da práxis Hermética. Deixe o xamã uivar para os céus até que eles respondam, deixe a bruxa misturar humores no seu caldeirão; o **Magus Rex** comanda os Elementos, invoca as hierarquias celestiais para atenderem a sua vontade e detém, por confiança sagrada, a sabedoria que abala a Terra e exalta o espírito. O mago Hermético simplesmente *não* pega sua bola de cristal e mede o cosmo usando Correspondência. Ele conduz seus rituais dentro de círculos inscritos de acordo com especificações acertadas nos dias de Salomão, o Sábio; os Nomes que invoca são ecos dos Pensamentos de Deus. Alta Magia ritual é algo de pompa e circunstância que consome tempo e requer a máxima dedicação só para se compreender, quanto mais para se dominar. É precisamente essa ética que o Hermético leva para seus negócios cotidianos com os outros Despertos.

A menos que você acredite que a arrogância Hermética é simplesmente um problema padrão de atitude gerado na graduação, lembre que a tendência do Hermético médio não deriva de uma mentalidade infantil, mas, ao invés disso, de uma sensação de superioridade mística. O Hermético age por causa do que a *noblesse oblige* e por um compromisso imortal como senescal na casa do conhecimento divino. Quando diz aos seus compatriotas, “Você não entenderia”, o mago Hermético não está agindo conforme a atitude de um jovem auto-centrado lidando com pais preocupados. Ele está revelando um valor numerológico, ponderando a simbologia e voltando o pensamento até circunstâncias similares dos ABCs para iniciantes e de outros textos instrutivos. Resumindo, ele está acessando uma fonte de conhecimento mágico além da experiência de seus colegas de cabala. Você acha que poderia ficar um pouco irritado se alguém *lhe* perturbasse no meio de um cálculo de 17 etapas no qual você estivesse usando as correspondências numéricas de glifos Enoquianos?

Normalmente, a complexidade pura da práxis Hermética e a quantidade de tempo e esforço que o mago deve investir nela constantemente levam os outros a enxergar os Herméticos como sintéticos, intolerantes e altivos. Na realidade, a crença no paradigma Hermético é um esforço de vontade constante, é um exercício de intelecto, uma aspiração de espírito. Tornar-se a Palavra, ativar o caduceu de Hermes, subir a Escadaria para o Paraíso e tornar real a Cidade de Poimandres não são coisas que acontecem apenas quando o jogador pega os dados para testar Arete. Talvez mais do que qualquer outra Tradição, os Herméticos percebem que a magia não é um ato ou mesmo uma coisa, mas, ao invés disso, um estado *de espírito*.

Portanto, não é de surpreender que os magos Herméticos sejam criaturas de disciplina rigorosa. Além disso, também não deveria ser surpresa que estejam inclinados a exigir o mesmo tipo de disciplina dos outros. A magia é a torre mais poderosa, a aspiração mais elevada e a arma mais perigosa. Você não confia a defesa do castelo a um tolo de vontade fraca, assim como não entrega uma arma carregada para um chimpanzé. Essas coisas não são feitas pelos sábios e, normalmente, nem o tolo tem a oportunidade de repetir seu erro ao fazer isso. Com anos de treinamento agonizantemente intenso nas costas e uma determinação incansável de continuar a percorrer essa Trilha de Ouro — não importam as dificuldades, à medida que anos se transformam em décadas e séculos — o mago Hermético não pode evitar desafiar seus companheiros. “Quando eu vir que a força e profundidade de sua convicção espelhar a minha,” afirma ele, “só então o respeitarei como exijo que me respeite.”

Embora qualquer Adormecido comum possa viajar através de uma visão de peiote ou justificar sua existência com súplicas tementes a alguma divindade exterior, um Hermético cria uma realidade a partir de

sua própria visão e justifica-se através de sua Vontade. Qualquer um que exija menos de si não é melhor do que um Adormecido andando por um mundo, o qual lhe falta poder para comandar, alterar e induzir. Para um Hermético, se a realidade é argila, é a precisão suprema e a maior compreensão possível (não apenas o Despertar) que fornece a alguém o direito de esculpi-la.

Os focos Herméticos não são apenas as ferramentas necessárias para criar uma crença suficiente para permitir a magia. Eles são as barreiras com as quais uma pessoa se distancia do poder da Arte, mesmo quando a está moldando. O Extático perdido em êxtase é cavalgado por sua magia; o Corista, louvando seus anjos, está subordinado à eles. É o Hermético que comanda a magia, aceitando totalmente a exultação e a culpa sem medo. Como em todas as coisas, o Hermético deve dominar sua magia e defini-la, moldando-a com o máximo discernimento. Uma visão é irrelevante sem um vidente e uma divindade adorada por ninguém pode muito bem nem existir. A força da Vontade de um Hermético lhe concede relevância. Ele não precisa da aprovação de deus algum, pois carrega a Divindade dentro de si. Ele apenas precisa refiná-la e purificá-la no caldeirão que é o processo contínuo de Ascensão.

DESTRUINDO ⊕ OUTRAS

CONCEPÇÕES ERRÔNEAS

Os Herméticos não são os bandidos. Eles cometeram erros, claro, mas não são os vilões neste drama. E certamente quaisquer crimes que possam ser colocados sobre as cabeças dos Herméticos empalidecem em comparação com as atrocidades cometidas pela Tecnocracia em nome do Progresso. Falando nisso...

Os Herméticos não são Tecnocratas com varinhas mágicas. Embora um Hermético possa parecer tão estagnado e fragmentado quando um Tecnocrata aos olhos das Tradições mais “liberais”, pensar que a Ordem possui os mesmos objetivos que a União é simples e totalmente errado. A Tecnocracia idealiza um mundo de *planiformidade*, as almas de seu rebanho transformadas em razão para que o Progresso, a Segurança e a Perfeição possam reinar sobre a terra. Dificilmente um mundo desses tem espaço para dragões, basiliscos e milagres.

Além disso, a Ordem não encoraja a “verdade” da democracia, de que todas as pessoas sejam iguais às outras — uma “verdade” em que a própria Tecnocracia não acredita (se acreditasse, haveria uma Elite dominante?). O homem é um animal hierárquico e fingir que a Grande Corrente do Ser não se aplica nos dias e na era atuais é estupidez. Os Herméticos são elitistas, mas são honestos em relação a isso. E, na verdade, conquistaram o direito de ser.

O respeito Hermético deve ser conquistado. Só porque você está Desperto isso não significa que você valha alguma coisa aos olhos da Ordem. Se quiser ser visto como digno aos olhos de um Hermético, é melhor recolher sua merda. Essa dignidade também não

corresponde, necessariamente, ao paradigma. A Ordem respeitará as visões do Cultista do Êxtase mais insano, **desde que os magos em questão tenham a atitude adequada.**

Vazios, Adeptos da Virtualidade, Órfãos e quaisquer outros magos que choramingam e reclamam que a Ordem é elitista e que deveria dar um tempo para eles está fugindo da questão. A magia não é um direito. Você tem que conquistar seu legado e o Hermético trabalha duro para assegurar esse direito. A famosa disciplina do Hermético não é mera estase, mas o suporte necessário para alterar a realidade. É tão necessária quanto o *kata* de um Akáshico, as habilidades matemáticas de um Filho do Éter ou o código binário de um Adepto da Virtualidade. Se um mago não tem vontade de fazer o esforço para aperfeiçoar sua Arte, o Hermético não quer negócios com ele.

“Bem, danem-se! Não me importa o que os Merlins pensam mesmo!” “Tá certo, você é um jovem tecno-Órfão que está determinado a fazer o que der na telha e de forma alguma um velhote num manto enfeitado com peles vai tentar e conseguir convencê-lo do contrário! Bem, boa sorte para você então. Enquanto isso, os Herméticos possuem 5.000 anos de sabedoria para estudar e refinar. Só não reclame quando eles não lhe derem o respeito que você acha que merece.

Os Herméticos estabelecem mesmo a política das Tradições. Vamos encarar os fatos, a Ordem de Hermes praticamente fundou as Tradições. Claro, os videntes do Culto do Êxtase previram a organização, os Batini colocaram as notas certas nas mãos certas no momento certo e nem sequer haveria um Conselho sem todas as Tradições reunidas. No entanto, no fim, eram os Herméticos que tinham a maior organização, os métodos mais codificados para descrever e intercambiar magia e a maior vontade política.

Isso não mudou. Os Herméticos teimosos normalmente estabelecem sim a política Tradicionalista, mesmo se for apenas porque não vale a pena discutir sobre alguma questão pequena de protocolo. O Verbena ou Cultista típico simplesmente não *se importa* em discutir com a Ordem sobre objetivos políticos, então a Ordem pode promover sua pauta. Nem todo mago segue essa pauta, mas a Ordem cria sim as bases das Tradições.

A NECESSIDADE DE SACRIFÍCIO

A busca sem fim pelo conhecimento aperfeiçoado tem um preço. Além das sempre crescentes tentações da hubris, da estase e da Trilha dos Gritos há uma decisão menos tangível (embora mais importante) que todos os magos devem encarar. Todo mago deve questionar, “Do que abrirei mão para agir rumo a Ascensão?”

Os magos são eruditos, pesquisadores e guardiões de conhecimento arcano num mundo que trata essas vocações como segunda-classe. No Mundo das Trevas, é fácil demais focar no visceral, no aqui-e-agora, e descartar qualquer um que perca tempo num

conhecimento tão insignificante. Com relação a isso, o Sindicato já venceu: por que aprender qualquer coisa que não o tornará fabulosamente rico? As universidades da Ordem se tornam as fábricas de diploma do Sindicato, fabricando infundáveis MBAs ao invés de verdadeiros acadêmicos. Além disso, aprender não é legal. É muito mais importante concentrar-se em detalhes superficiais do que tentar expandir sua mente.

Nessa questão, os Herméticos (e a maioria dos outros magos) já estão afastados da maior parte da humanidade simplesmente porque desejam o conhecimento. São os nerds, geeks, ratos-de-biblioteca, CDFs e todos os outros epítetos que puder pensar. Até mesmo a Fortuna, as dândis da Ordem, são principalmente e em primeiro lugar eruditas. Então esqueça as referências da cultura popular, o cinismo nocivo e a atitude de *laissez-faire* que parece ter caracterizado a maior parte dos anos 90. Os Herméticos não são boas-vidas que assistem MTV e não acreditam em nada. Eles são os estudantes apaixonados que não dão a mínima sobre o que é o mais assistido na TV a cabo. Essa é uma atitude de elitismo ou de reconhecimento da papa morta que a Tecnocracia dá de colherzinha para a maior parte do mundo “civilizado” na forma de “cultura”? Os Herméticos não perdem tempo com bobagens insignificantes. Embora essa imagem insignificante não seja totalmente adequada para as outras Tradições, pelo menos é a mais comum. Deve-se ter uma dedicação extrema para se prosperar na Arte.

Então, devem-se considerar as relações humanas. Já que um mago se torna cada vez mais envolvido em seus estudos mágicos, fica cada vez mais difícil ter uma relação normal com as outras pessoas. O que é mais importante, poder mágico ou se apaixonar? Essa escolha amarga nunca deve ser interpretada superficialmente. Um mago renega seu dever para consigo (e possivelmente para com o mundo) ao ter uma vida pessoal, o amor e a amizade são meramente distrações na estrada para Ascensão?

Mas, e quanto à ética, convicções, virtudes e moral? Em que ponto o mago oferta os princípios no altar da magia? Se os magos estão em guerra, quando um mago começa a justificar os horrores por causa disso? Quando os princípios entram em conflito com a necessidade absoluta de vencer? Ou, para mudar de rumo, e quanto a Ascensão pessoal? Em que ponto certos experimentos e negociações podem ser justificados como necessários para o ganho pessoal de alguém? E, no fim, a vitória “por quaisquer meios necessários” vale a pena? Ao se determinar onde definir as linhas éticas — tanto num personagem quanto numa crônica — você define o que é possível. Um mercenário Flambeau pode não ter remorso em colocar fogo numa sala cheia de Tecnocratas, mas um historiador Seshati provavelmente terá uma opinião bem diferente.

Mais do que níveis de Esfera, mais do que Arete, essas escolhas determinam a Trilha que seu mago

percorre. Certifique-se de escolher com cuidado. E se você tentar escolher tudo, boa sorte ao tentar manter tudo em equilíbrio! A magia é definida pela crença, e suas crenças em pelo que vale a pena lutar determinarão sua magia. Caminhe adequadamente.

O conflito central em **Traição de Sangue** gira em torno de magos que essencialmente se venderam. Eles se recusam a reconhecer suas falhas e fraquezas e, ao invés disso, jogam a culpa nos outros. Agarram-se a soluções frágeis porque não desejam aceitar seus próprios problemas ou limitações. São arrogantes, medrosos, preconceituosos, orgulhosos e insignificantes. Uma pessoa deve ir além desses defeitos para Ascender, mesmo assim muitos magos justificam suas ações na busca de conhecimento necessário para a Ascensão.

Mesmo que ignore os eventos de **Traição de Sangue**, você pode dar um bom uso para essas idéias e temas. Muitas pessoas argumentariam que os eventos de **Traição de Sangue** não fazem sentido. Nenhuma Tradição inteligente declararia guerra em seu momento mais frágil! Nenhum mago razoável sacrificaria a iluminação por política! Mas os magos são humanos e tão defeituosos quanto qualquer humano. Cometem erros, constroem racionalizações e algumas vezes simplesmente fracassam de forma lamentável. O Despertar não é seletivo: os Despertados não são uns poucos escolhidos com um padrão mais elevado do que o resto da humanidade. O único padrão mais elevado deles é o limite mais elevado que estabelecem para si mesmos. Se não fosse assim, não haveria Nefandi, Desauridos ou mesmo uma guerra entre as Tradições e a Tecnocracia.

Os magos não são perfeitos, eles podem e cometem erros. Quando esses erros são apoiados por um poder monumental e uma hubris maciça, tornam-se os pilares da tragédia cósmica.

POLÍTICAS DE PØDER

Aqui vai uma dica para todo mundo: políticos não Ascendem. Aqui vai outra dica: políticos controlam grande parte dos recursos das Tradições.

Eles não deixam este mundo e controlam grande parte das coisas que você precisará.

Os políticos não são um saco?

Sim, são, mas alguém tem que ser. Nos dias de hoje, é fácil culpar o ninho de víboras de intriga dentro da

Ordem por criarem os inimigos atuais das Tradições. E, sim, aqueles que mexem os pauzinhos merecem sua justa parte da culpa.

Agora, contudo, muitos dos piores controladores do poder estão mortos. Doissetep se foi, eliminando mais um lugar para que atividades clandestinas ocorram. Há lacunas a serem preenchidas.

O jogo político pode ser tanto um pé no saco ou uma sublime alegria, dependendo do seu cenário. Embora não carregue a alegria exclusiva de incinerar seus inimigos com um Efeito vulgar de Forças, ser aquele-que-mexe-os-pauzinhos tem suas vantagens específicas. Essas vantagens incluem os pontos a seguir:

- Você é necessário. Os outros magos da Ordem simplesmente não têm tempo para se preocupar com detalhes administrativos, como gerenciar as finanças da Ordem ou manter vigilância nas livrarias de ocultismo. E mais ainda, os outros magos podem não possuir acesso às mesmas fontes de rumores que você possui ou ter o tato e a diplomacia necessários para negociar uma aliança. Ao se interpor como um intermediário conveniente, você cultiva favores que mais tarde podem ser utilizados para obter alguma coisinha para você.

- Você é subestimado. De muito longe, os magos políticos são os menos poderosos — magicamente falando. Ou seja, já que o valor na Ordem é normalmente baseado em conhecimento mágico, ninguém presta atenção em você. Ótimo. Embora você possa nunca ser Mestre numa Esfera, você sabe exatamente o que todas as cabalas em sua Capela estão aprontando. E se os Chapéus Pontudos quiserem saber isso, precisam vir até você.

- Você possui o potencial para fazer algum bem. A Ordem está em ruínas e grupos de estudo não vão salvar o dia. As outras Tradições estão numa situação quase tão ruim também. Apenas alguém com o carisma, a visão e peito para pegar a oportunidade de ouro pode tirar a Ordem dessa bagunça. Além do mais, Baldric La Salle não era muita coisa até reunir as Tradições...

Quando interpretar o jogo político, contudo, certifique-se de não pisar em muitos calos. No passado, ganância excessiva pode ter sido tolerada. Contudo, com a iminência das Noites Finais, qualquer um que impede a salvação para obter lucro pessoal logo estará na mira de uma bola-de-fogo.

A MARCHA DOS FEITICEIROS



A Marcha dos Feiticeiros contra os Tremere e os renegados da Ordem logo suga os dois lados para um conflito sangrento que poderia destruir as duas organizações — ou ser a caldeira que significa salvação. Poderia mudar a atenção do mundo ou fornecer uma oportunidade sem paralelos para o renascimento. Também é uma chance de

fazer duelos mágicos como aqueles que desde a Alta Idade Mítica não se vêem.

Aqui está um guia útil sobre como narrar a trama de **Traição de Sangue** para vocês. Lembre-se, no entanto, que você é o juiz definitivo sobre o que acontece e o que é melhor no seu jogo. Não sabemos o que seus jogadores usam como seus personagens ou o quê eles gostam em narração, então distorça à vontade para torná-lo seu jogo.

TOM

Primeiramente, o tom do jogo deve ser de desespero. A Ordem de Hermes está nas últimas enquanto inimigos atacam de todos os lados. Pela primeira vez em séculos, confusão, caos e desordem reinam. A maior parte dos Mestres e Arquimagos tombaram com Doissetep e a maior parte do conhecimento mágico da Ordem também pegou fogo com essa Capela. A Tecnocracia parece que não pode ser detida, os Nefandi lambem os beijos de ansiedade e Desauridos brotam como ervas daninhas. Esses novos caçadores psicóticos estão se tornando mais do que apenas um incômodo, são quase uma ameaça real. E, do nada, a magia parece estar definhando conforme o encanto se esvai do mundo.

Os personagens dos jogadores devem andar numa

atmosfera de confusão, desespero e desesperança. Devem questionar o seguinte: o que vamos fazer com relação a isso? Os debates devem esquentar à medida que teoria após teoria é proposta, derrubada, apoiada e jogada fora. Enquanto isso, as incursões na realidade dos Herméticos continuam se esgueirando. Mais cedo ou mais tarde, uma escolha terá de ser feita.

IGNORÂNCIA

Lembre-se: os magos não sabem de tudo e são humanos. Em toda evidência reunida pelas Tradições, os vampiros aparecem como os principais culpados pelo estrangulamento da realidade. A destruição de Bangladesh foi simplesmente o primeiro golpe que os mortos-vivos sinistros desferiram sobre o mundo. Quem sabe o que pode vir depois? Encoraje a atmosfera de conjectura, rumores e pura bobagem que cerca a cabala.

USANDO TRAIÇÃO DE SANGUE NUNTA CRÔNICA DE VAMPIRO

A história aqui é contada primariamente em termos de **Mago**. Afinal, é a Ordem de Hermes que coloca os eventos em andamento para a segunda guerra massasa e é a hubris da Ordem que leva à morte e à condenação. Isso não quer dizer que **Traição de Sangue** não possa ser usado para contar uma história de **Vampiro**, mas principal e primeiramente este conto está relacionado com magos. Vampiros são vítimas e reacionários aqui, porque esta história centralmente não é sobre eles. Se você *quiser* que seja, aqui está o que você deve fazer.

Antes de tudo, lembre que **Traição de Sangue** não tem impacto sobre **Vampiro** em um tipo de escala global real, que treme a terra com antediluvianos morrendo. Alguns vampiros morrem e alguns magos são convertidos, como sempre. Certamente os anciões consideram isso nada mais que um aborrecimento que passará em alguns meses. Isso não quer dizer que isso não possa ser importante para seu grupo — um neófito que tem magos vindo atrás dele certamente considerará isso importante! — mas esta história não tem um efeito amplo, duradouro, na sociedade dos Membros. O Sabá e a Camarilla não vão baixar suas armas e unir forças só porque alguns feiticeiros emergentes surram alguns neófitos. Perspectiva: Para os vampiros que são grandes e estão no poder, estes eventos são apenas uma gota d'água na Jyhad.

Segundo, descubra rapidamente se você está entrando nisso a partir de um ponto de vista de **Mago** ou de **Vampiro** e estabeleça suas regras de acordo. Se estiver jogando isto como um jogo de **Mago**, você acaba lidando com os temas de hubris, excesso de confiança e coisas do gênero. Para vampiros, é mais importante observar os efeitos sobre a Humanidade, a necessidade de sobreviver e o conflito de se engalfinhar com um inimigo que não pode ser aplacado ou compreendido. Tematicamente os elementos são bem

diferentes e as regras dos dois jogos dão suporte a esses elementos diferentes. Tentar simplesmente misturá-los confusamente é um convite ao desastre (ou pelo menos, acusações de favoritismo dos seus jogadores — além do mais, se seus personagens vampiros arriscam perder a Humanidade no combate, mas os magos não possuem tais remorsos, então as coisas ficam um pouco tendenciosas).

Por último, você precisa decidir quais deveriam ser os cursos de ação e reação dos vampiros. Diferente da posição dos magos, onde os personagens dos jogadores podem participar desde o começo da guerra, os vampiros provavelmente não se encontrarão no meio da **Traição de Sangue** até que estejam sob ataque. Personagens Tremere provavelmente serão atingidos primeiro, mas outros vampiros podem ser atingidos por engano (ou até de propósito, se parecer que possuam conhecimento oculto útil). O que acontece depois depende das reações dos vampiros. A menos que sejam incrivelmente diplomáticos, os personagens vampiros não serão capazes de impedir os magos de persistirem nesta guerra. Eles apenas terão que procurar abrigo e tentar sobreviver. Uma vez que as coisas esquentarem os vampiros podem adquirir objetivos específicos, como converter magos individualmente ou esmagar capelas Tradicionais, mas não possuem um pretexto condutor como o da Ordem de Hermes que “vence” quando apreende tomos ocultos e recursos valiosos.

Com uma história de **Vampiro de Traição de Sangue**, você pode ver como os personagens reagem ao serem retirados de seu elemento, até onde irão pela paz (ou pela guerra), o quê farão quando até mesmo o Membro mais humano e pacifista é atacado sem provocar e como sobrevivem contra um inimigo cujos poderes podem igualar suas próprias Disciplinas. Há muito espaço para explorar motivo, caracterização e um pouco de violência cheia de ação.



MOTIVOS

Por que os Tremere? Por que agora? Todo mundo tem motivos para destruir os vampiros. Os livros ocultos mantidos pelos eruditos mortos-vivos são certamente valiosos para a Ordem — um deles pode conter a chave para reverter a estagnação da realidade. Como demonstra o personagem Marcus, há muitos magos dispostos a massacrar uma cabala de vampiros se isso elevar sua situação política. E os Tremere têm caçado indiscriminadamente magos e Aprendizes Herméticos, destruindo seus Avatares no processo. Todos esses motivos são bons o bastante para motivar a Ordem a renovar a Guerra Massasa. Contudo, nenhum desses é o motivo.

A ESTRELA VERMELHA

Para uma sociedade mágica que acredita em astrologia, a aparição repentina de uma estrela vermelha que coincide com a decadência da Ordem não é uma coincidência — é um péssimo augúrio. O papel exato da estrela é desconhecido, mas os astrólogos Herméticos estão certos de que essa nova entidade celestial trará influências malévolas.

A Ordem está cega de pânico e está procurando alguém para culpar por seus infortúnios que não seja ela mesma. É simples assim. Nenhum outro motivo pode explicar o consenso rápido alcançado com relação à estase da realidade e sua solução. Quantos Herméticos podiam olhar no espelho e perceber que seu próprio

orgulho, vaidade e falta de ação diante da muralha da razão causaram esta bagunça? A Tecnocracia venceu e a Ordem não consegue admitir isso. Então, ao invés de confrontar o inimigo real, ela encontra um bode-expiatório conveniente.

Lembre-se que esse motivo não é consciente. Nenhuma cabala secreta de Herméticos está sentada em volta de uma fogueira, tagarelando sobre como vai culpar aqueles malditos vampiros por tudo. Fortes correntes ocultas de culpa, remorso e desespero varrem os magos em direção a uma guerra sangrenta que não os ajuda em nada. Ninguém percebe isso, ninguém quer perceber isso. A cabala dos jogadores, como o centro da crônica, pode ser tanto o grupo que sofre tragicamente por esse descuido ou o que força as Tradições a acordar e encarar seus problemas.

⊕ ARCANO DAS BATALHAS

Uma vez começada a guerra, as batalhas que ocorrerem estremecerão a terra no sentido mais literal. Lance magia e vampirismo, um contra o outro, e você terá uma combinação explosiva.

A abrangência dessas batalhas não deve ser minimizada. A feitiçaria vampírica pode ou não alterar a realidade em sua crônica, mas ela causa estragos sim. Se sua cabala abriga cinco pessoas, e elas e seus aliados atacam tempestuosamente um esconderijo que abriga 10 ou 15 vampiros, a pirotecnia pura do encontro deve deixar as pessoas atordoadas.

Seja épico. Essas batalhas são a oportunidade dos Herméticos de invocar as Artes pelas quais eles são mais conhecidos — a Ars Essentiae, Invocação de Umbróides e puro poder feiticeiro. Os vampiros também não são fracotes. Eles tiveram centenas de anos para desenvolver uma magia de sangue excessivamente versátil, polindo seus próprios poderes e colocar em andamento tramas para defender seus próprios interesses. Então, sintam-se livres para fazer loucuras com as batalhas. Os magos saíram das sombras e estão furiosos.

PARADOXO

E quanto ao enrijecimento da magia? E quanto à maldição de todo mago — o Paradoxo? Não tema, ele ainda existe. Seus Herméticos possuem tanta chance de se matar quanto de matar vampiros. Certamente, os magos não podem escancarar com a sombra sempre intrometida do Paradoxo em toda parte!

Bem, sim e não. Verdade, as Artes estão mais difíceis de produzir. E o Paradoxo ainda é uma ameaça potente. Mas lembre que os vampiros não contam como Adormecidos quando se trata de determinar se um Efeito é vulgar. E a magia Hermética é coincidente dentro de um Santuário Hermético — e, muito provavelmente, dentro dos esconderijos vampíricos. Afinal, os vampiros não acreditam no oculto?

Portanto, uma batalha dentro de uma Capela de qualquer lado é provavelmente a única oportunidade que um Hermético tem na qual ele pode sair impune com alta magia ritual coincidente. Essa liberdade não deve ser subestimada. Se magos guerreiros de repente percebem que suas Artes destrutivas são coincidentes sempre que punem os vampiros, não tentarão continuar com as punições por tanto tempo quanto possível? Apesar da carnificina, esta guerra é popular porque os **magos podem usar suas Artes sem medo**. Essa popularidade gera um laço de realimentação positivo, encorajando mais ataques contra os Tremere.

RETRIBUIÇÃO

Vampiros, que possuem outras preocupações no momento (e as tiveram por milhares de anos), muito provavelmente serão pegos completamente de surpresa pelas ofensivas das Tradições. Afinal, os planejadores e esquematizadores de verdade pensam em termos de séculos ou milênios, não estão acostumados com a ameaça lancinante que esses **meros mortais** representam. Contudo, é possível que os vampiros possuam espiões dentro da Ordem e podem estar prevenidos. De qualquer modo, quando o ataque de retaliação vier, será grande, e vai doer. Esta guerra não é moleza. Os **massasa** já sobreviveram a uma tentativa de expurgo da Ordem e já sobreviveram a séculos de intriga, difamação e total hostilidade em seu próprio mundo. Eles não vão simplesmente virar sacos de pancada para magos irritados.

APURO

Depois da rajada de batalhas inicial, a guerra acaba

num beco sem-saída, com os Herméticos percebendo que a cruzada pode ter sido uma Péssima Idéia. A solução óbvia não funcionou e agora as coisas estão muito, muito piores.

Compare os eventos em Traição de Sangue com alguns dos conflitos internacionais dos Estados Unidos, como o Vietnã. A Ordem de Hermes espera uma guerra rápida e simples. Como mestres da Ars Essentiae, os Herméticos acreditam que podem entrar rapidamente, apagar um bando de sanguessugas e continuar seu caminho contentes enriquecidos com o problema. Não restou nenhum Mestre Hermético de 800 anos para alertá-los dos perigos da primeira Guerra Massasa, os jovens novatos podem e cometem sim os mesmo erros de seus anciões. Quando a guerra não é travada nos termos Herméticos e quando as formidáveis defesas dos vampiros se tornarem aparentes, as coisas rapidamente caem numa espiral até um pesadelo infernal. De repente, os magos Herméticos que nunca pegaram numa arma em suas vidas devem estar preparados para se defender contra vampiros que culpam todos os feiticeiros pelo problema, enquanto que os vampiros devem desenvolver métodos para conter esses bruxos terrivelmente perigosos. Nenhum lado superará o outro rapidamente ou sem custos. A crença Hermética em sua superioridade leva a violência e morte para ambas as partes, mesmo para aqueles que não tinham nada a ver com o conflito inicial.

UMA TEIA ENTARALHADA

Uma vez que for visível que os Herméticos não vão entrar tranquilamente, derrotar alguns vampiros e resolver todos os seus problemas, a situação política dentro da Ordem explodirá. Culpas serão atribuídas, acusações serão feitas, desafios de certames serão lançados e a estrutura política já tênue dentro da Ordem quase entrará em colapso.

Como os personagens dos jogadores lidarão com o caos? Serão os falcões ou os pombos? Tentarão um golpe político? Tentarão acabar com a guerra? O Narrador deve apresentar uma variedade de opções para que os jogadores possam escolher. Se os jogadores decidirem no próprio caminho, tanto melhor.

OUTRAS PARTES INTERESSADAS

Tanto quanto os Herméticos gostariam de ignorar este fato quando ele se torna inconveniente, suas ações não existem num vazio. Quando uma Tradição declara guerra a alguma facção sobrenatural, as repercussões devem agitar o Mundo das Trevas (**Nota:** se você não quiser um enorme jogo interligado, mantenha esses abalos num mínimo. Se você vai ser mais épico em abrangência, comece a inserir repercussões conforme achar necessário).

Primeiramente, como as outras Tradições receberão a idéia da Ordem tentando aniquilar um grupo de vampiros? Os Herméticos certamente tentarão alistar outros magos Tradicionais — guerreiros Akáshicos,

sacerdotes Celestiais, curandeiros Verbena e assassinos Eutanatos — em sua cruzada quixotesca. Fica a critério de cada mago, claro. Nenhuma Tradição apoiará as ações da Ordem unilateralmente, já que não é interesse dos outros.

O que será de interesse para as Tradições é o ataque inevitável a elas. Afinal de contas, os vampiros não compreendem as Tradições diferentes mais do que a Ordem compreende os mortos-vivos. Se lacaios vampíricos identificam erroneamente uma convenção Verbena como uma Capela Hermética, as coisas ficarão feias rapidamente. Uma vez que as outras Tradições estiverem sob ataque, exigirão saber por que a Ordem trouxe essa carnificina ao Conselho. E é melhor a Ordem aparecer com uma boa explicação, ou sua, já instável, posição dentro do Conselho poderia ser colocada em risco permanentemente.

E quanto a Tecnocracia? A União certamente não se importa em ter dois grupos de Transgressores da Realidade apagando uns aos outros — desde que façam isso em silêncio. Contudo, no momento em que uma batalha enorme sair de controle, os HdPs sairão em peso, procurando matar qualquer criatura brandindo uma adaga ritual. Considerando a escala e poder da magia Hermética, as chances da União ficar interessada na questão são realmente muito boas.

Os Órfãos que não possuem um esconderijo seguro certamente serão arrastados para a confusão. Os Vazios, com seu fascínio por todas as coisas mortas-vivas, estão particularmente vulneráveis. Mas qualquer Órfão ligado ao submundo oculto tem uma chance excelente de se tornar um peão — ou vítima — dos dois lados.

Os Nefandi que ouvirem sobre o conflito o encorajarão, certamente. Pode até haver um Hermético Decaído ainda dentro da Ordem, incentivando sutilmente os magos a tomarem decisões fatais. Como os Nefandi lidam individualmente com a guerra fica a critério do Narrador, mas eles não deixarão passar a oportunidade de desferir o golpe fatal na Ordem. Os Desauridos podem ser atraídos pelo puro dinamismo de uma violenta batalha pirotécnica mas, de longe, eles têm peixes maiores para fritar.

Existe potencial para outras repercussões, também. Além do mais, uma vez que os magos começam a montar o cerco contra a ordem estabelecida de vampiros, o peso total de todos os mortos-vivos deve cair sobre a Ordem. Repetindo, os vampiros não conseguem viver pra sempre ficando enrolados ou andando por aí inocentemente, eles prepararão seus contra-ataques, especialmente quando os ataques casuais da Ordem chegar perto de vampiros importantes, influentes e paranóicos.

E você pode ter certeza absoluta de que todo mundo que lida com os mortos-vivos se certificará de tirar vantagem da confusão. Os vampiros precisam roubar sangue para sobreviver, e têm que mentir, trapacear e matar para se esconder no meio da humanidade. Uma sociedade de criaturas assim deve, forçosamente, subsistir

à traição. Quando um vampiro morre, outros podem sair correndo para tomar sua posição e poder. Os vampiros se aproximarão dos magos para fazer alianças hesitantes ou para ludibriar os magos a cuidar dos problemas dos vampiros. Os mortos-vivos até mesmo usarão a oportunidade para expandir suas próprias fileiras. Arranque uma cabeça da hidra e duas mais surgem. Quanto mais os magos se tornam ameaças, mais os vampiros realmente antigos e poderosos focarão suas atenções neles. A guerra naturalmente se agrava até que um lado ou o outro não tenha mais nada a perder.

Esse agravamento leva caçadores, tanto mortais quanto sobrenaturais, para a rixa. A Inquisição claramente deve ficar excitada com a chance de se livrar o mundo tanto de hereges vivos quanto mortos-vivos. O Arcanum abaixará e buscará cobertura quando os tiros começarem a voar, embora seus investigadores possam verificar as cinzas. Os governos certamente vão querer saber por que casas no mundo todo repentinamente são devoradas por incêndio. Os fanáticos perigosos, os novos caçadores que estão surgindo, estão tendo um acesso de raiva tentando descobrir quem matar primeiro.

Repetindo, até onde esse agravamento vai cabe à ambição do Narrador. Mas lembre-se que esta guerra não é um conflito contido. Ele se espalhará.

⊕ MUNDO MORTAL

O conflito de feiticeiros e vampiros, certamente, se espalhará para o mundo mortal cotidiano. Tanto a Ordem quanto os mortos-vivos possuem vasta influência sobre o mundo mundano, notavelmente nas esferas ocultas, universitárias e financeiras. O que acontece quando os fios das marionetes começam a ser cortados?

A comunidade oculta ficará mais ou menos paralisada por esta guerra, já que nem vampiro nem mago pode dedicar tempo para gerenciar contatos eficientemente. Cada lado certamente tentará tomar, subverter ou roubar a influência do outro também. As universidades sentirão o repuxo, a Ordem e os vampiros certamente tentarão levar à falência um ao outro.

É durante este conflito que o personagem político virá mais a calhar. Magos que mantêm laços com seus contatos mortais podem ter uma prática de campo. Vampiros devem usar esses intermediários humanos para grande parte do seu trabalho (isso é inevitável quando você não pode sair durante o dia e não pode entender a transmissão de um carro — muito menos um computador — por que você foi educado durante o século XVII). Portanto, os magos só precisam dar alguns safanões nos sanguessugas e depois observar quais pauzinhos são mexidos. Claro, o jogo duplo é o mais perigoso. Vampiros tiveram anos para colocar seus servos onde estão. Os mais astutos felizmente deixarão que alguns peões caiam para atrair os magos para suas armadilhas ou para colocar os magos numa posição contra seus próprios inimigos.

Também, no mundo mortal, os magos precisam

ficar de olho em ser amigos e na família. Vampiros são assassinos, poucos deles possuem remorsos por usar e descartar os amigos, a família ou os amantes de seus inimigos. Os magos não têm tanta sorte. Uma cabala deve ficar de olho não só em sua influência e seus interesses, mas nos mortais que protege ou com quem

conta. Alguns vampiros saboreiam a ironia de transformar mortais miseráveis em monstros. Os magos também não são os únicos que podem sofrer esse destino. A família de um mago pode muito bem se juntar às fileiras dos mortos-vivos, talvez até traí-lo e transformá-lo num vampiro também!

TENTAÇÃO ⊕ E ⊕ QUEDA



O horror que é liberado quando alguns Tytalanos teimosos exploram o mistério do sangue de vampiro não pode ser minimizado. O Apêndice lista os mecanismos de regras exatos para lidar com magos carniciais. Esta parte lida com as implicações dramáticas.

BEBENDO ⊕ SANGUE DE DEITÔNIO

O sangue de vampiro é *cativante*. Ele acena, chama, é o canto da sereia do poder sombrio. Qualquer mago que entrar em contato com ele pode ouvir esse canto. É fácil dizer que qualquer mago que bebe sangue é estúpido. É mais difícil segurar um frasco daquele líquido carmesim — sentindo o poder profano contido nele — e negar a compulsão de consumi-lo.

Outra vez, os jogadores podem saber que sangue de vampiro é a pior coisa no mundo para se ingerir, mas seus personagens devem ter todas as oportunidades de racionalizar sua decisão. Afinal, o que poderia fazer apenas um frasco? É só uma matriz de Quintessência líquida, certo?

Sangue de vampiro dá um barato além de qualquer droga mortal. E mais, os efeitos físicos — força, cura, resistência — são quase instantâneos. Esses benefícios devem ser mais do que o suficiente para convencer qualquer mago de que uma pequena dose é a boca livre definitiva.

Para aqueles que insistem que nunca deveriam entrar nessa viagem, nada impede que o Narrador coloque as tentações pelo caminho. Um mago persistente e astuto pode resolver a maioria dos problemas, mas tornar-se um carnical é tão mais *fácil*. É rápido, indolor, a mácula desaparece depois de uma lua, e pode ser usado para solucionar tantas dificuldades. Precisa curar um ferimento rapidamente? Precisa de uma força extra? Precisa daquele pequeno incremento de energia mágica? É tentador — então não tema em colocar os magos nas situações onde *são* gravemente tentados. As pessoas são testadas o tempo todo quando possuem algo que desejam muito e meios fáceis de consegui-lo. Dê aos magos essa chance, deixe que encontrem meios de mitigar ou minimizar os problemas, depois deixe a vida dar suas pequenas reviravoltas neles para que se arrependam de pegar a trilha fácil e ligeira.

EXPOSTOS

Uma vez que o segredinho sórdido da Casa Tytalus

for exposto, as coisas chegarão a um ápice. A maior parte dos Quaesitori interpretará suas ações como Diabolismo, punível com morte (ou possivelmente Gilgul). Aqueles Tytalanos que possuírem sangue de vampiro em suas veias serão declarados criminosos. O resto da casa deve decidir entre a Casa Tytalus e a própria Ordem: qual é mais importante?

PONTOS DE VISTA ALTERNATIVOS

Embora a Ordem de Hermes seja central nos eventos de Traição de Sangue, há inúmeras formas diferentes de narrar tal crônica. A Ordem não é o centro do universo, afinal, não importa em que seus magos queiram acreditar.

OUTRAS TRADIÇÕES NA GUERRA

Como percebido antes, as outras Tradições não podem e não serão deixadas de fora da pequena ação policial da Ordem. Vampiros paranóicos podem muito bem iniciar campanhas para encontrar e eliminar qualquer tipo de feiticeiro. Se alguns Akáshicos e Verbena forem pegos no tiroteio, então isso é apenas um infeliz efeito colateral do conflito. Contudo, isso costuma sim mobilizar as outras Tradições rapidamente.

Não importa o quê possam achar, as outras Tradições têm que se defender contra os mortos-vivos, especialmente uma vez que os vampiros começam a retaliar e a causar baixas entre todas as Tradições. Em alguns casos, os resultados parecem pré-ordenados. Noutros, as coisas são um pouco mais sujas.

O Coro Celestial, a Irmandade Akáshica, os Verbena e Eutanatos revelam-se como aliados da Ordem de Hermes em toda essa aventura, simplesmente porque ou consideram, para começar, o vampirismo repugnante ou porque sofrem ataques demais dos vampiros. Os Coristas usam sua fé para afastar e matar os mortos-vivos; os Eutanatoi esperam levar os vampiros de volta ao ciclo adequado através da Boa Morte. Irmãos Akáshicos, estarecidos com a perversão da vida e do Dô, usam suas formidáveis habilidades de combate para se opor à resistência natural dos mortos-vivos. E os Verbena controlam magia de vida potente enquanto também sofrem os ataques de vampiros que não conseguem diferenciar uma bruxa de um feiticeiro. Em qualquer caso, a Tradição contribui pesadamente (senão unanimemente) com seu apoio na guerra, mas também sofre perdas correspondentes.



Cultistas do Êxtase costumam passar às margens da rixa. A maioria dos vampiros não consegue diferenciar um Cultista de qualquer outro artista ou extremista. Desse modo, o Culto sofre perdas correspondentemente menores. Com sua magia do Tempo, o Culto também pode ter uma imagem nebulosa da guerra vampiros-Tradições e reconhecer os perigos desse erro horrendo antes de mergulhar nele. Essa presciência os mantém amplamente afastados, exceto onde alianças individuais reúnam uma cabala.

Os Oradores dos Sonhos estão divididos em questões desta natureza. Por um lado, os vampiros claramente violam a ordem natural. Por outro, muitos dos Oradores dos Sonhos mais francos ficariam felizes do mesmo modo em deixar a Ordem finalmente morrer por sua arrogância. De qualquer modo, os Oradores dos Sonhos provavelmente possuem mais medo dos lobisomens do que dos vampiros. Uma vez que magos e xamãs ganharem fama por atacar outras criaturas sobrenaturais, o instável cessar-fogo entre os grupos sublima numa hostilidade desconfiada.

Os Filhos do Éter e os Adeptos da Virtualidade continuam envolvidos com a guerra dos Herméticos apenas em níveis individuais. Isto é, os vampiros geralmente não conhecem o suficiente para ir atrás desses Tecnomantes. Em troca, os dois grupos normalmente não se importam com o quê os vampiros fazem. Alguns podem considerar os mortos-vivos objetos de estudo interessante, mas a maioria preferiria manter seus pescoços intactos. Ironicamente, a Ordem normalmente carece de recursos tecnológicos que gostaria quando combatendo vampiros modernos — o quê, em troca, dá à Casa Thig tanto mais prestígio por sua posição.

TECNOCRACIA VS. VAMPIROS

A Tecnocracia normalmente deixa os vampiros em paz. Os sanguessugas são um perigo para a humanidade, claro, mas a maioria deles fica quieto, não parece causar muitos problemas e cobrem seus próprios rastros apenas por questão de sobrevivência. Um único feiticeiro errante pode causar muito mais trabalho e as Tradições costumam ser mais extravagantes do que os mortos-vivos. Claro, era esse o caso *antes* das coisas saírem do controle em Bangladesh.

Nesse ponto, a Tecnocracia está realmente começando a olhar os vampiros e defini-los como uma ameaça maior. O “Projeto Raio de Sol” é a nova iniciativa Tecnocrática de catalogar, vigiar e eliminar os mortos-vivos. Contudo, a Tecnocracia está bem atrás na corrida. Os Progenitores estão convencidos de que podem encontrar uma explicação racional, científica para a síndrome vampírica. A idéia de seres de poder fenomenal de 10.000 anos simplesmente ainda não entrou de verdade nas cabeças dos Tecnocratas. Tecnocratas são cientistas, afinal, não pessoas que engolem lendas malucas!

Então o que isso significa para a Tecnocracia? Bem, ela está dividida. Alguns Tecnocratas — como aqueles envolvidos em toda confusão na Índia — estão radicalmente convencidos que os vampiros representam uma ameaça bem maior do que as Tradições moribundas. Outros acreditam que os vampiros, sendo relíquias do passado sobrenatural, também estão a caminho de sucumbir ou desaparecer (estes últimos geralmente não têm idéia sobre exatamente quão habilidosos os vampiros se tornaram em se escondem entre as Massas). Considerando a falta de liderança Tecnocrática no rastro do Acerto de Contas, os grupos da Tecnocracia acabam tendo que estabelecer suas próprias políticas locais com relação aos vampiros.

Obviamente, os Tecnocratas mais provavelmente vão se envolver com vampiros se eles pisarem inadvertidamente em seus calos ou se exibirem enquanto os Tecnocratas estão aniquilando alguns Tradicionalistas errantes. Os tipos de conflitos que ocorrem variam com os Tecnocratas. Agentes da Nova Ordem Mundial e do Sindicato costumam usar dinheiro e conexões políticas para expor os vampiros e coloca-los em situações em que não podem se defender. Os Progenitores os estudam. Os Iteradores e Engenheiros do Vácuo os observam cuidadosamente ou literalmente caçam os predadores.

Semelhante à cruzada Hermética contra os mortos-vivos, um combate de Tecnocratas versus vampiros pode denegrir numa batalha perigosa. Contudo, onde as Tradições costumam contar com ousadia e flexibilidade individuais, a Tecnocracia reage à sutileza vampírica com sua própria influência. Pois em sua maioria, os operativos Tecnocratas não possuem os séculos de experiência que vampiros calejados possuem, mas conseguem sim mexer os pauzinhos nas organizações

mortais que estão funcionando há séculos. Melhor ainda, a Tecnocracia pode normalmente exigir controle direto legítimo sobre alguma ramificação governamental ou agência de investigações, enquanto que os vampiros devem agir através de canais muito mais sutis. O que isso significa para o conflito? Um vampiro ou grupo de vampiros costumarão montar tramas para avaliar o inimigo e levá-lo para uma posição vulnerável. Em contraste, uma vez que a Tecnocracia acha que possui a medida dos mortos-vivos, suas tropas — Despertos e outros — pulam direto para a matança.

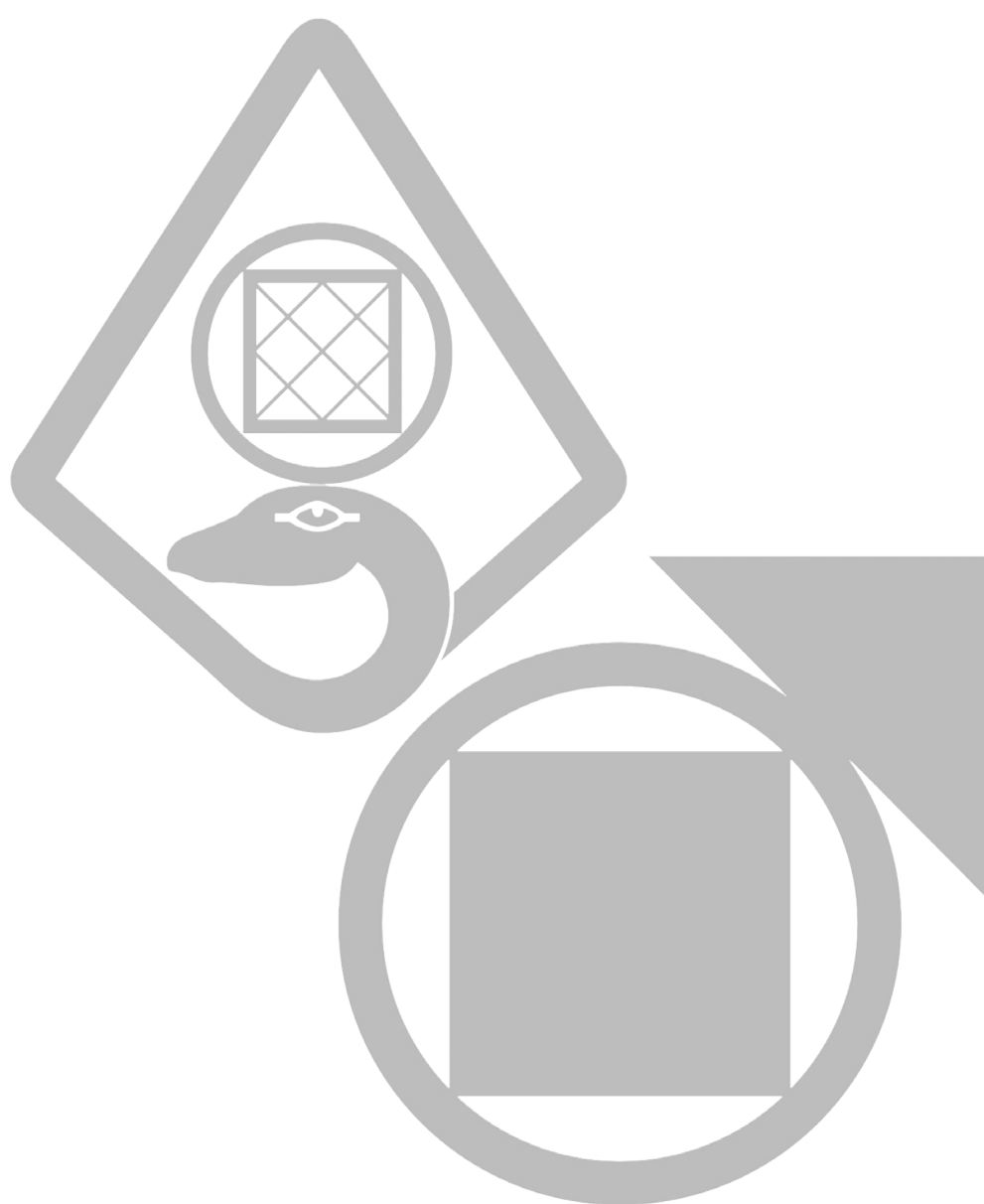
Claro, a Tecnocracia não vai estar ciente no momento que a Ordem decide combater os vampiros (a União não costuma receber memorandos das Tradições). Ao invés disso, a investigação Tecnocrata surgirá uma vez que o conflito acender algumas propriedades em ambos os lados. Padrões de desastres não-naturais, políticos influentes assassinados e famílias inteiras apagadas logo levarão os estatísticos Tecnocratas ao fato de que algum tipo de guerra secreta esquentou. No entanto, mais provavelmente, devido a sua desordem atual, os Tecnocratas ficarão de fora, deixe que os dois lados se matem e apenas limpem a bagunça resultante antes que as Massas sintam o cheiro da perturbação.

Naturalmente, se seus jogadores possuem personagens Tecnocratas, tudo pode ir 'pro Inferno muito mais rapidamente...

CONSEQUÊNCIAS

O que acontece depois cabe a você, claro. A Ordem se despedaça? Um líder forte surgirá para salvar o dia? A velha guarda será abandonada? A Tecnocracia vence? O encanto e o conhecimento serão devolvidos à escuridão?

Como disse a dama, finais nunca estão escritos...





APÊNDICE: A Maldiçã⊕ DO⊕ SANGUE

*Em tumbas de ouro e de lapis lazuli
Corpos de homens santos e mulheres exalam
Óleo milagroso, odor de violetas.
Mas sob cargas pesadas de barro pisoteado
Jazem corpos dos vampiros cheios de sangue;
Seus lábios estão molhados e as mortalhas, sangrentas.
— W.B. Yeats, “Óleo e Sangue”*



Estas são as mecânicas de jogo para tudo que foi tratado até então — magos carnicais, as fórmulas antigas, feitiços especificamente para uso contra vampiros e novos feitiços Herméticos para quebrar as correntes de Estase que os restringe. Você também pode encontrar detalhes de alguns dos Umbróides — novos e antigos

— com quem os Herméticos lidam no curso da segunda Guerra Massasa. Lembre de usá-los a seu critério, se eles desequilibrarem seu jogo, altere-os ou ignore-os conforme achar necessário. Afinal, isso é conhecimento, e se há uma lição a ser aprendida neste livro é que o conhecimento só é bom se estiver vivo, ativo e evoluindo.

MAGOS CARNIÇAIS: SERVOS DOS MORTOS



Então, você estava morrendo de vontade de colocar um mago carnical no seu jogo, hein? Parece o supra-sumo na arte de “traumaturgia”! Magia e Disciplinas, mais regeneração e um aspecto de imortalidade! Inacreditavelmente demais! Como que **todos** os magos não estão nadando em sangue de vampiro?

Há um lado negativo, mas chegaremos lá num segundo. Paciência, jovem escravo — ops, colega. Você não quer saber quais são os benefícios primeiro? Sim.

UMA INQUISIÇÃO DA VITAE CATIVA

Nem é preciso dizer, a guerra com os *massasa* estimula muita pesquisa sobre a natureza dos vampiros. Os Bonisagi recuperaram um bom punhado de preciosidades nas capelas dos vampiros feiticeiros, incluindo duas cópias de um texto antigo. Embora nenhum pareça completo, os dois combinados forma uma esclarecedora quase-história da lenda vampírica.

Esse texto, chamado de *O Livro de Nod*, afirma que todos os vampiros são descendentes de Caim (cujo nome, de acordo com o Coro Celestial, está consistentemente escrito de forma errada por todo o texto), que não foi uma metáfora bíblica, mas um homem de verdade, o filho de Adão e Eva e o primeiro

assassino. Por seu crime, Deus o amaldiçoou às trevas para sempre. Agora, tirando as referências judaico-cristãs, se um Celestino, um dos Puros ou o Próprio Uno amaldiçoou um ser, e a maldição durou por incontáveis milênios depois, quanto poder reside no sangue — o receptáculo da maldição?

Além do mais, a Ressonância do sangue de vampiro é abominável. Análises das amostras obtidas pelos Herméticos consistentemente demonstram uma descoberta: há poder no sangue, mas é o sangue sombrio da morte, não o fluído de toda vida. Cada gota de sangue de vampiro é vida roubada de uma outra criatura. Se a Ressonância dessa substância é o resíduo de uma maldição lançada sobre o primeiro assassino, ela representa toda compulsão primitiva, básica e profana do mundo.

Em termos de jogo, sangue de vampiro é nojento. Não importa se a amostra vem do choro do vampiro mais santo pela mortalidade perdida — é sangue arrancado de criaturas vivas para sustentar a existência não-natural de uma abominação. A aura que emana dele é sombrio como a morte. Mas a morte possui seu próprio encanto perverso, não possui? É abominável, mas tentador. Certifique-se de enfatizar a natureza dual do sangue no jogo. Se os jogadores tratarem ampolas de sangue de vampiro como doses de Red Bull, então há um problema. Mas por outro lado, um personagem que trata



APÊLÕES FODERAMTI MIEU VAMPIRO MATUSALÉMI

Lembre: é **seu** jogo. Colocamos estas regras para magos carniçais para acrescentar profundidade ao jogo. Não colocamos estas regras para que os apêlões tivessem uma desculpa para tratar os Narradores com arrogância, destruindo tudo em seu caminho com Forças 3, Primórdio 2 e giga-Rapidez.

Se você tem problemas com jogadores que insistem em encher seus personagens com sangue de vampiro toda crônica, você tem duas opções. Antes de tudo, use as desvantagens do carnicalismo a seu favor. Os pontos negativos de ser um bajulador de um monstro morto-vivo sobrepuja de longe aqueles sucessos extras em Força. Se eles realmente querem este tipo de vício, certifique-se de que paguem por isso.

A segunda opção é simples. Se você acha que os magos carniçais estão desequilibrando seu jogo, não os autorize. Ignore-os. Use-os como personagens do Narrador, para dar uma reviravolta inesperada.

Se seus jogadores ficarem arrogantes, apenas transforme seus personagens em carniçais de alguns daqueles vampiros antigos que gostam de tortura, jogos mentais e um derramamento de sangue aleatório pouco criterioso. Isso resolverá muitos problemas.

o sangue com muito desdém provavelmente está perdido demais para importar.

⊕ FIO DE ESPERANÇA

Oh, mas não pretendíamos **assustar** você — afinal, amor e morte, Eros e Tanatos são conceitos que os Herméticos podem apreciar, e eles estão enrolados numa embalagem vermelho-vinho para consumo prático. E mais, beber esta substância certamente traz consigo seus próprios benefícios peculiares.

Por favor, relaxe. Quando ouvir o que este sangue fará por você, quaisquer preocupações que tiver evaporarão como neve ao sol.

UMA SENSACÃO ÚNICA

Quando um mago bebe sangue de vampiro pela primeira vez, a sensação é diferente de tudo que ele jamais experimentou. É um barato **par none**, um pelo qual um Cultista do Êxtase daria seu rim direito. É poder concentrado e até mesmo o mais fraco dos magos sente esse poder percorrendo seu corpo. De fato, os jogadores podem precisar de um teste de Força de Vontade (dificuldade 8) para garantir que seus personagens não recebam o Defeito Vício para representar a dependência psicológica que pode se formar instantaneamente por causa do barato.

Para iniciantes, magos que beberam sangue de vampiro agora são carniçais com todos os benefícios disso. Eles podem usar o sangue ingerido para curar

danos a uma taxa de dois níveis de dano contusivo ou um nível de letal para aproximadamente cada dose bebida. Além disso, enquanto beberem sangue de vampiro, os magos viciados na bolsa de sangue não envelhecem. Outros magos que sentirem o carnical com magia de Vida ou de Entropia perceberão essa estase.

Um mago também pode gastar o sangue que ingeriu como se fosse Quintessência. Essencialmente, o mago usa as propriedades mágicas do sangue de vampiro para abastecer seus Efeitos. Claro, você não pode simplesmente meditar num Nodo para recuperar sangue de vampiro.

Em sua planilha de personagem, registre quanto sangue de vampiro seu mago possui atualmente no seu sistema. Magos, como humanos, podem ingerir até três pontos de sangue a mais e além de sua capacidade de sangue normal de humano, embora essa quantia faça com que um mago se sinta inchado e com náuseas (é um preço pequeno a se pagar, garantimos).

PODERES DA MORTE

Um mago carniçal obtém um sucesso automático para todas as ações envolvendo o Atributo Força, tais como erguer coisas ou dar socos (sim, isso se aplica a testes de dano). O mago pode até infligir dano letal com suas mãos nuas. Na verdade, um mago que ganha esse incremento na primeira vez tem dificuldade de controlar sua força recém-descoberta (se você usa **Vampiro: A Máscara**, todos os magos carniçais obtém o primeiro nível da Disciplina Potência). Os magos também têm a oportunidade de desenvolver outras Disciplinas, mas fazer isso exige muito tempo e treino.

Os poderes mais fáceis para vampiros aprender são os físicos. Com tempo, a força do mago pode subir a níveis sobre-humanos. Magos carniçais também costumam se tornar mais resistentes do que mortais comuns. Melhor ainda, um mago consegue suportar uma boa dose de injúria enquanto “sujeito ao sangue” pode se tornar tão não naturalmente resistente — exemplo, sua carne pode ficar muito parecida com a de um cadáver — que ele pode suportar até danos no Padrão. Em termos de jogo, um mago pode receber um dado de absorção extra que pode ser usado contra qualquer dano por 15 pontos de experiência. Enquanto um mago for um carniçal, ele recebe um teste de absorção de Vigor completo contra dano letal assim como contra atordoante.

Os vampiros também possuem outros meios místicos para caçar e prender suas presas. Um mago poderia desenvolver sentidos paranormais, furtividade não-natural ou carisma fenomenal, todos maculados pelo fato de que esses “poderes” são as ferramentas dos predadores que se alimentam de presas inteligentes. Tipicamente, tais poderes são extremamente difíceis de desenvolver. A maioria dos vampiros apenas possui alguns desses poderes e um mago pode apenas aprender os poucos que já forem conhecidos por um “doador de sangue”

vampírico. No outro lado da moeda, esses poderes normalmente concedem ao usuário uma saída rápida e fácil, uma tentação para lidar com situações através do poder ao invés de personalidade. Pode ser simples fazer alguém gostar de você, por exemplo, mas isso também é algo manipulador; pode ser fácil se esconder estando à vista ao invés de encarar a responsabilidade (cada um desses poderes custa 25 pontos de experiência, e executa um feito simples semelhante um Efeito de Esfera de primeiro ou segundo nível, sem Paradoxo).

A pegadinha, claro, é que alguém precisa ensinar esses poderes e os vampiros não são especialmente conhecidos por sua generosidade. Força e resistência físicas podem se desenvolver naturalmente, com o tempo, mas para algo como metamorfose ou invocação de sombras, é melhor o mago estar disposto a encontrar um vampiro raro que estude poderes esotéricos e é melhor que o mago seja extraordinariamente persuasivo. Lembre que os vampiros costumam ficar bem irritados com pessoas que conseguem encontrá-los em seus esconderijos.

Finalmente, poderes vampíricos em excesso exaurem a Força de Vontade do mago. Eles são tentações por fornecerem uma solução fácil para os problemas ao invés de se encarar os obstáculos da vida. Pior ainda, são as ferramentas usadas para caçar humanos, ludibria-los e roubar suas vidas. Esse pouquinho de força extra é grátis. O próximo poder vampírico que um mago escolhe — ei, esse também é grátis. Mas o terceiro poder dos mortos-vivos — *qualquer* poder — exige o gasto **permanente** de um ponto de Força de Vontade além dos custos em pontos de experiência. Essencialmente, seu mago ficou dependente demais da força do sangue morto-vivo e não exercita mais seu juízo e sua vontade humanos. Cada truque ou poder adicional dos três em diante exige esse gasto de Força de Vontade. Portanto, se você tiver um mago com cinco poderes diferentes dos mortos-vivos, ele perde três pontos permanentes de Força de Vontade.

Não que isso importa, claro, já que você será capaz de se mover à velocidade da luz e desdenhar balas. Tudo sem a ameaça do Paradoxo. Soa bom, não soa? E tudo com um pouquinho de sangue de vampiro. Quem imaginaria?

Oh, você não parece tão entusiasmado quanto estava anteriormente...

⊕ OS INFELIZES EFEITOS

⊕ COLATERAIS

Sim, acredite ou não, beber a linfa profana que abastece um cadáver tem suas desvantagens. Mesmo se você for um mago. **Especialmente** se você for um mago.

⊕ CONGELADO NO TEMPO

Um carniçal humano precisa ingerir por volta de um ponto de sangue de vampiro por mês para manter sua “imortalidade”. Se um carniçal passar mais de um mês — na verdade, um ciclo lunar completo — sem beber

TAUMATURGIA, NECROMANCIA E DEITAS MAGIAS VAMPÍRICAS

Este quadro lateral assume que você utiliza o **Vampiro: A Máscara**. Naturalmente, todas as Disciplinas são mágicas, mas algumas são mais mágicas do que as outras. Isto é, a maioria das Disciplinas ajuda os vampiros a caçar e a matar suas presas. As Disciplinas mais estranhas costumam ter mais a ver com manipulação do sangue através de estudo intenso e uma deturpação da maldição dos mortos-vivos.

Taumaturgia, Necromancia e certas outras Disciplinas de **Vampiro: A Máscara** cobrem os efeitos gerados ao se aplicar a vontade e o ritual do usuário sobre o poder inerente no sangue de vampiro. Eles não são exemplos exaustivos, mas são flexíveis. O problema é que não caem na mesma categoria de magia inerente, como a maioria dos outros poderes vampíricos: são mutações da maldição dos mortos-vivos, não capacidades naturais.

Para os propósitos de **Mago**, trate Quimerismo, Quietus, Taumaturgia e Necromancia como Disciplinas mágicas desse tipo. As últimas duas naturalmente vêm do uso de rituais mágicos modificados para usar o sangue de vampiro para fins místicos. As duas primeiras são um pouco mais esotéricas, elas derivam de princípios mágicos antigos que existem a tanto tempo que seus usuários vampiros costumam considerá-las resultados de poderes natural da condição morta-viva. Apesar disso, são manipulações mágicas.

Magos que bebem sangue de vampiro não podem aprender a usar esses poderes. Essas coisas caminham intimamente entre os limites das magias dinâmica e estática. A interferência da maldição vampírica com o Avatar de um mago já é ruim o bastante, tentar distorcer a maldição em alguma outra forma bizarra contra todas as expectativas de magia Desperta simplesmente não funciona. Um mago poderia estudar esses efeitos como curiosidades, mas não pode usá-los.

Considere essa regra entalhada em pedra. Se um mago quer poderes de conjurar chamas, é para isso que servem Forças e Primórdio. Sem **exceções**.

sangue de vampiro, ele reverte para um humano normal novamente.

Esse problema não é tão grande se uma pessoa beber apenas uma dose. Contudo, um carniçal que foi fígado há meses, ou mais, descobre que largar o sangue tem consequências físicas infelizes. Uma vez que uma pessoa para de beber, seu processo de envelhecimento suspenso até então acelera para atingir sua idade real. Portanto, um carniçal há cinco meses envelhecerá cinco meses no período de um. Um carniçal de 20 anos envelhecerá dois

anos em um mês.

Se um humano (ou mago) permanece um carníçal por um período maior do que sua expectativa de vida natural, perder o sangue é fatal. Uma vez que estiver sem sangue de vampiro, seu corpo envelhecerá décadas no período de um mês, matando-o. Magos podem evitar esse problema com magia de Entropia 4/Vida 2, mas tal ritual exige manutenção constante. Esse Efeito permitirá que seu lançador retome um ciclo de envelhecimento natural, ele não congelará sua idade como o sangue de vampiro fizera antes. De fato, o mago pode muito bem sofrer Sangramento de Padrão ou Paradoxo conforme seu Padrão acelera para atingir as exigências do ciclo universal e é mantido estático de forma não-natural (para Efeitos de imortalidade, **Masters of the Art** oferece algumas soluções).

UMA ALMA À FERROS

Além da antes mencionada drenagem de Força de Vontade através de uso excessivo de poder, o sangue de vampiro bloqueia a vontade de um mago de outra forma: o vício.

Veja, o sangue de vampiro não é fisicamente viciante — as propriedades bioquímicas do sangue são semelhantes ao sangue humano normal. Contudo, é psicologicamente viciante. Pior ainda, o vício psicológico parece ser um efeito secundário quando comparado com o prejuízo mais poderoso do sangue: vício espiritual.

O sangue de vampiro não se adere a neurotransmissores — para usar termos Tecnocratas — ele corrompe a própria alma de uma pessoa. Quando um humano consome vitae, a alma humana se torna viciada e atrofiada. Como nota de referência, carníçais normais quase **nunca** Despertam; suas almas são fracas demais para se elevarem. Aqueles raros que conseguem Despertar normalmente são arrebatados pelos Nefandi. Esse vício se manifesta fisicamente na interrupção do envelhecimento e no desejo físico de sangue, mas suas raízes são espirituais. A decadência da alma paralisa o corpo.

Ora, alguém poderia imaginar que um mago, com um Avatar Desperto, seria menos suscetível aos perigos do vício, mas a propensão para se tornar viciado depende tanto do mago *e* do seu Avatar. Um Avatar autoconsciente pode ficar completamente enojado com a idéia de consumir sangue morto, corrompido. Por outro lado, o barato de poder pode facilmente fisgar um Avatar engaiolado. Não importa o quê você faça, quanto mais sangue um mago consome, ele corre um risco maior de corromper e viciar seu Avatar. Repetindo, este vício não é físico. Contudo, um Avatar de cinco pontos em crise de abstinência pode transformar a vida de um mago num inferno.

Em termos de jogo, um mago pode beber um número de pontos de sangue de vampiro até o nível do

seu Antecedente **Avatar**. No entanto, essa contagem é cumulativa. Se seu personagem possui um Avatar de três pontos, ele pode beber sangue de vampiro três vezes na vida sem temer o vício, isso sem contar os resultados do teste de Força de Vontade que determina se ele próprio ficou viciado. Mas lembre-se que comprar um Avatar de cinco pontos não é necessariamente o melhor modo de evitar um vício em sangue. Além do mais, se o dito Avatar estiver na terceira dose, ele pode acabar tendo idéias próprias.

Uma vez que o Avatar de um mago está viciado, ele fará qualquer coisa para nutrir sua necessidade, forçando o mago a descer por trilhas que ele nunca pensou que atravessaria. Quanto mais poderoso o Avatar, pior fica. Um Avatar de um ponto ficará viciado facilmente, mas não forçará um mago a lidar com o mais baixo dos traficantes vampiros para conseguir sua dose.

Uma vez que um Avatar está viciado, o mago não pode **nunca mais** aumentar seu Arete. Todo progresso mágico estaciona. Um mago não pode aprender Esferas, já que o Avatar começa a insistir que o mago, ao invés disso, aprenda poderes vampíricos. Afinal, o mago possui uma fonte de poder externa — porque o próprio Avatar deveria fazer esforço? Além do mais, o mago não pode mais recuperar Quintessência ao meditar num Nodo. O único modo de abastecer a Quintessência pessoal desse indivíduo é beber sangue de vampiro. (O mago pode extrair Quintessência do sangue de vampiro usando Primórdio 3, mas **apenas** de sangue de vampiro). Um Avatar viciado é um farol de néon para demônios, Nefandi, infernalistas, espíritos maléficos e todas as outras entidades corruptas e asquerosas do Mundo das Trevas. O Avatar desviará de seu caminho para atrair a atenção de qualquer fonte que possa saciar seus desejos.

Contudo, o verdadeiro horror chega anos depois de ingestão do líquido venenoso. Some o Avatar do mago com seu Arete. Essa é a quantidade de anos que o Avatar pode sobreviver viciado. Uma vez que esses anos se forem, o mago perde um ponto de seu nível de **Avatar** a cada ano depois disso. Uma vez que o nível de **Avatar** chegar a zero, o mago começa a perder Arete. Se o mago reduzir a zero tanto Avatar quanto Arete, ele terá efetivamente sofrido o Gilgul. Sua alma extinguiu-se no vazio. Sua magia se foi e ele está reduzido a um servo vazio, viciado em sangue, de qualquer vampiro que possa dar uma dose para ele.

Está tudo perdido? Não necessariamente. Tirar o Avatar de alguém do sangue é uma tarefa incrível, mas não impossível, desde que o mago não tenha reduzido seus níveis de Avatar e Arete a zero. Vício de Avatar não pode ser anulado com pontos de experiência ou curado com magia; **apenas uma Procura pode curar o mago**. O Narrador é encorajado a tirar vantagem desta oportunidade única — pense em **Mistérios e Paixões e Farrapo Humano no Inferno** — e o mago provavelmente não terá sucesso sem um esforço de

vontade titânico. Se o mago obtiver sucesso, ele terá que ficar constantemente atento a sangue de vampiro depois disso. Se um viciado recuperado alguma vez tiver a oportunidade de consumir sangue de vampiro, seu jogador deve fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 10). Se não tiver sucesso nesse teste, seu personagem fica instantaneamente com vício de Avatar novamente.

⊕ LAÇO DE SANGUE

Talvez o único destino pior do que vício de Avatar seja o laço de sangue. Se um mago beber do mesmo vampiro três vezes, está preso pelo laço. Um mago que poderia ter balançado o mundo agora é o peão humilhado de um monstro.

Sob o laço, o mago sofre todas as penalidades do vício de Avatar. Além disso, ele é o servo total e completo do vampiro em questão. Contudo, não é meramente uma questão de um vampiro controlando o mago. O mago quer servir esse vampiro, porque o sanguessuga se tornou o foco mais importante da vida do mago. Ascensão, a guerra e seus estudos mágicos, tudo vai para escanteio conforme o mago devota sua vida a servir seu novo mestre.

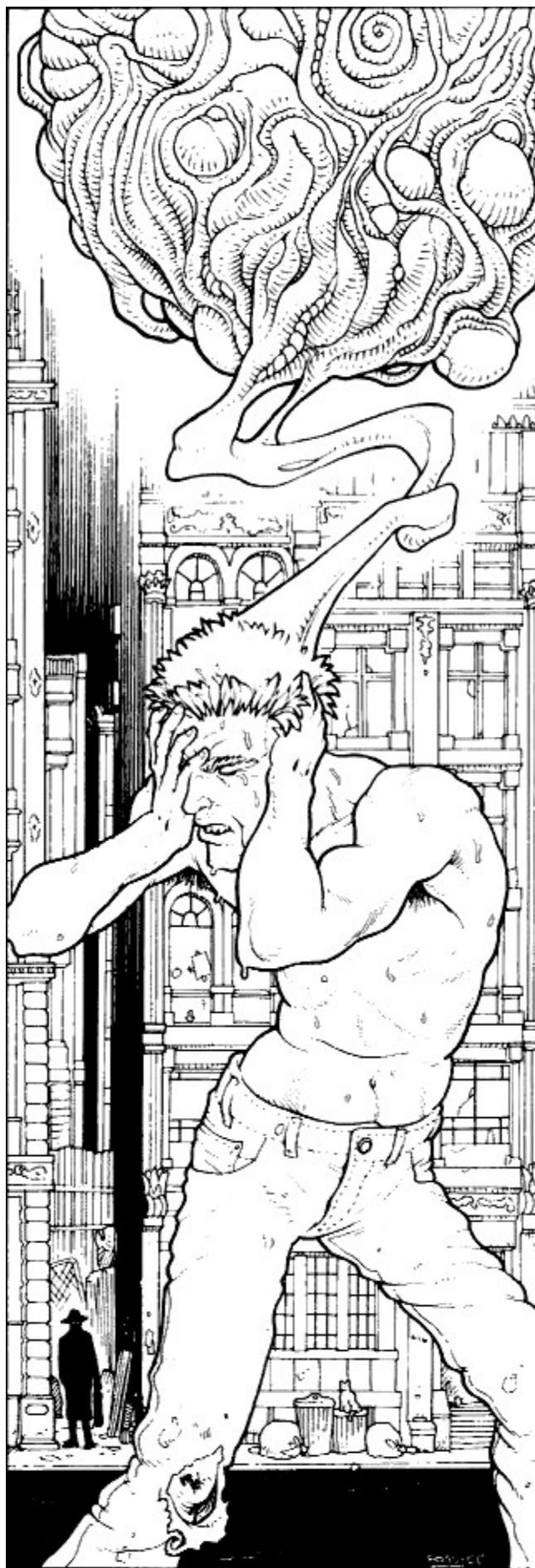
Se um mago estiver preso por laço, sua Força de Vontade é efetivamente reduzida à metade quando lidar com seu doador de sangue. Até mesmo pensar em discordar com seu mestre exige um esforço extraordinário da vontade (ou seja, um teste de dificuldade 9). Desafiar ou atacar seu mestre é quase impensável. O laço pode ser mais forte ou mais fraco, dependendo como o vampiro tratar seu brinquedo, mas mesmo se o vampiro for impiedoso com o mago, o mago não tem escolha a não ser continuar com ele.

Romper o laço é um feito hercúleo, apenas os magos obstinados poderiam um dia ter esperança em escapar das correntes da escravidão. Há uma solução mágica (Primórdio 1, Entropia 3, Mente 3 e Vida 4), mas isso exige anos de trabalho, um tremendo estudo sobre os segredos do ocultismo e da anatomia vampírica, além de gastos permanentes de Força de Vontade. O quanto de esforço definitivamente cabe ao Narrador em questão. E depois o mago ainda tem que lidar com seu Avatar, que quer que o mago continue assim para conseguir sua dose.

CARNICEIROS DESPERTOS: ANTIGOS

⊕ QUE NÃO DEIXAM ANTIGOS VACILAR

Para aqueles que não ouviram falar deles, os carneiros são alguns dos priminhos mais nojentos dos vampiros. Alimente uma família humana com sangue de vampiro por gerações, realize algumas manipulações ocultas em suas crianças e acrescente um traço de tendências anti-sociais completamente revoltantes e você tem os carneiros. Eles são seres semi-carnívoros auto-perpetuadores que são mortais e em grande parte humanos, mas com expectativas de vida estendidas por herança, alguns poderes vampíricos e uma tendência



infernal nascida de uma família endogâmica e dominada-por-vampiros.

Assuma (generosamente) que 1000 carneiros existam no Mundo das Trevas. Desses 1000, assumo (ainda mais generosamente) que 1% possua aquele certo algo especial necessário para levá-los além das percepções ordinárias e Despertar. Esses parâmetros deixam 10 carneiros Despertos vivos.

Risque sete que foram parar nas Coifas. Aqueles que ou veneram o primeiro assassino ou cultivam de forma sádica prazeres desgastados religiosamente não viram Despertos saudáveis. Ao invés disso, eles engrossam as fileiras dos Decaídos. Faltam três.

Risque mais um. Chame de Paradoxo, Tecnocratas, vampiros, lobisomens ou do que quiser. Pelo menos um desses abundantes carneiros será levado por alguém ou algo ofendido pela sua simples existência. Oito derrubados, dois de pé.

Desses dois restantes — obviamente carneiros ao mesmo tempo sagrados e discretos — risque um. Ou o Avatar desse carneiro foi obliterado pelo Abraço ou ele próprio morre lenta e alegremente pelo Voto de Sangue. Isso deixa um carneiro Desperto, não-Decaído, vivo — pela nossa interpretação

A VERDADE HORRENDA

Jogadores e Narradores podem se perguntar, “Por que estas regras são tão rígidas? Por que estamos tomando uma postura tão negativa contra magos carniçais?” A razão é que ser um carniçal — mesmo se seu personagem não for um mago — é uma existência horripilante. Um carniçal é um parasita sugando um outro parasita. O foco total da vida de um carniçal é a próxima dose de sangue que ele consegue para ingerir. Um humano normal escravizado já é ruim o suficiente. Para um mago jogar fora seu Avatar, sua Trilha e o sonho de Ascensão para implorar aos pés de um cadáver ambulante por um alimento corrompido que aniquilará sua alma é quase pior do que ir alegremente para as Coifas. Pelo menos os Nefandi podem se iludir a curtir sua existência como destruidores, um mago carniçal apenas se importa com o sangue asqueroso que o sustentará por outro mês. Ser um mago carniçal não é uma maneira superlegal de chutar os traseiros Tecnocratas ou vampíricos, é um dos piores destinos que um mago pode escolher para si.

extremamente generosa — que pode chegar aos 40 como um mago Desperto antes que seu próprio corpo cometa Gilgul contra si mesmo.

Você não chega a jogar com ele.

Um carneiro Desperto é o sonho de consumo de um apelão. Ele possui Esferas, poderes vampíricos, uma expectativa de vida (sem magia) medida em séculos, um pouco de perspectiva sobre as duas maiores facções no Mundo das Trevas e uma história de personagem embutida que com certeza vai fazer qualquer um pensar duas vezes. Por que ser um carneiro simples, estudioso ou um erudito Hermético quando se pode **combinar** os dois numa fortaleza impenetrável de pontos numa planilha de personagem?

A pergunta quase responde a si mesma.

Se, contudo, você for do tipo masoquista que realmente desmorona diante de jogadores que exigem esse tipo de coisa, esteja ciente dos seus direitos. Primeiramente, exija que o jogador compre a Qualidade de 7 pontos: **Carniceiro**. Segundo, faça com que o jogador registre uma Trilha de Iluminação (para os fins de um carneiro Desperto, apenas a Trilha da Humanidade é verdadeiramente adequada, embora seja **possível** com muito esforço a da Harmonia ou do Acordo Honrado). Embora a Trilha não tenha um nível, encorajamos o Narrador a fazer coisas diabólicas com o carneiro Desperto que desafia seu código de moralidade continuamente. Um indivíduo que não consegue continuar sendo honesto consigo encontrará sua Trilha de Espinhos mística assolada por dificuldades de todos os lados.

Além disso, sintase livre para infligir quaisquer horrores que considerar apropriado a essa criatura sem fornecer nenhum ponto extra em troca disso na criação de personagem. **Destino Sombrio?** Claro. **Pesadelos?** Vai nessa. **Ecos?** Divirta-se. Carneiros são os primos bastardos daqueles amaldiçoados por Deus. O florescimento de uma centelha do Divino num ser desses provavelmente não é para ser a benção que se poderia imaginar inicialmente. Pense nessas pequenas punições como formas de realmente pagar pelas habilidades potentes e variadas do personagem. Contudo, honestamente, o melhor conselho para qualquer um que realmente quer jogar com uma dessas coisas é deixar isso de lado. Você está muito melhor com um personagem cuja história, personalidade e motivações (ao invés de pontos) o definam.

MAGIA E VAMPIROS



Inevitavelmente, em crônicas que focam nas interações entre a Ordem de Hermes e os remanescentes do bastardo Tremere (ou, na verdade, entre qualquer grupo de magos e qualquer grupo de vampiros), dúvidas surgirão sobre como o Poder Sobrenatural X interage com o Poder Sobrenatural Y. Talvez as duas perguntas mais significantes desse tipo sejam as seguintes: como magia de Esfera se sobrepõe com as Disciplinas (em especial Taumaturgia, parente mais próximo da magia de Esfera no mundo dos Membros)? O que a magia de Esfera pode fazer ao **próprio** estado vampírico?

Perceba que este documento não é a resposta definitiva e indevassável para a interação desses poderes. Diabos, seus vampiros nem precisam de Disciplinas *per se*; eles poderiam simplesmente possuir uma coleção de capacidades místicas no seu jogo de **Mago**. Além disso, um jogo de **Vampiro** provavelmente não veria muita utilidade neste material. Se os vampiros são o centro do jogo, eles dominarão o palco no lugar desses mágicos insignificantes. Em outras palavras, não acredite muito nisso aqui e verifique o **Vampiro Manual do Narrador**, que dá uma visão geral pelo outro lado. Descubra se você está tentando contar uma história em termos de **Mago** ou em termos de **Vampiro**, depois vá fundo. Se não reconhece os termos e a linguagem de jogo nesta seção, **ignore-os**.

ESFERA VERSUS TAUMATURGIA

Uma crônica baseada nos eventos de Traição de Sangue quase certamente envolverá duelo mágico. Terá batalhas de feitiçaria titânicas, épicas, que poderiam abalar os pilares do céu — literalmente. Mas a questão que surge é qual estilo de magia funciona melhor?

Certamente, em **Mago**, a magia de Esfera é definitivamente mais poderosa do que feitiços vampíricos, mas feitiços vampíricos possuem o benefício de não serem regurgitados de volta ao seu usuário pela Tellurian. Primórdio 2, Forças 3 coloca você em chamas tão certamente quanto uma conjugação de fogo de um vampiro e um taumaturgo com a habilidade de deteriorar madeira ou pingar ácido não é estranho às aplicações mais depravadas de Entropia. Mesmo assim, considerando os eventos neste livro, a vitória virá àquele que possui a vantagem quando o dado rolar.

O jogador de um taumaturgo pode gastar um ponto de sangue e lançar dados equivalentes à Trilha de Taumaturgia mais elevada do personagem para usar o que é essencialmente anti-mágica (como em Primórdio 2) contra Efeitos de Esfera **apenas no paradigma de alto ritual Hermético**. Da mesma forma, um mago Hermético com Primórdio 2 pode gastar um ponto de Quintessência e testar seu Arete, assim como antimagia,

contra **Trilhas e rituais Taumaturgicos apenas**. O caso é essencialmente o de Hermético versus Hermético morto-vivo. Embora centenas de anos de refinamento e da distorção do sangue de vampiro tenham tornado a Taumaturgia bem diferente da magia ritual Hermética, pelo menos algumas bases comuns existem e ambos podem competir num tipo de conflito perpendicular. O vampiro capacita seu efeito com sangue, o mago usa Quintessência e ambos começam a queimar essa energia para os fins desejados. O vampiro usa seu sangue para impor a estase vampírica no trabalho mágico do Hermético, fazendo com que desmorone; o Hermético lança o peso de sua vontade capacitada contra o poder do vampiro e o supera com dinamismo. As conexões históricas entre a pesquisa Hermética antiga e a magia vampírica antiga tornam essa disputa possível. É precisamente a compatibilidade entre os paradigmas de feitiçaria Hermética e vampírica que tornam cada um tão vulnerável ao outro.

Uma nota de referência importante para esse conflito é que a Necromancia vampírica — essencialmente uma forma especializada de comunhão com os mortos — pode ser combatida de forma semelhante por alguém que compreende suas raízes. Claro, nenhum mago Tradicionalista se aprofunda nos perversos princípios necróticos que os vampiros usam para enfurecer e aprisionar os mortos, assim tal interação na melhor das hipóteses é pouco provável.

Nenhum outro poder vampírico pode afetar, ou ser afetado, dessa maneira por magia de Esfera **diretamente**, embora o personagem astuto certamente encontre outras meios de compensar isso. Um vampiro com força fenomenal (Potência elevada) vai estar no ponto para uma desagradável surpresa na primeira vez que encontrar um mago com uma queda pelo Efeito Corpo Aperfeiçoado da Esfera de Vida e uma necessidade urgente de ser muito forte, rapidamente. Do mesmo modo, telepatia vampírica derrubará um escudo mental tão certamente quanto o Efeito de Telepatia de um outro mago o faria. Nesses casos, compare os efeitos finais resultantes. Um Efeito telecinético tremendo pode provavelmente superar um vampiro superforte, enquanto que um escudo mental rudimentar provavelmente não vai deter um ataque telepático de um vampiro obstinado.

RETOVENDO A MALDIÇÃO (BOA SORTE)

Mais cedo ou mais tarde, um mago que se associa com vampiros pode fazer a pergunta, “Posso transformar esse vampiro num ser humano novamente?” Magos que tentaram devolver alguma vida aos mortos-vivos, no fim das contas, descobrem que seus esforços foram em vão. Um Efeito de Vida 4 e Matéria 2 pode resultar em quase qualquer alteração que o mago deseje. Os órgãos atrofiados crescerão novamente. Uma batida de coração

reiniciará, sangue fluirá e o ser morto-vivo estará vivo novamente. Por aquela noite. Inevitavelmente, não importa quantos sucessos se obtenha, não importa como o Efeito foi bem realizado, a magia desaparece no próximo nascer-do-sol. Alguns vampiros, empolgados com a nova vida, saudaram o sol, ficaram extremamente felizes com sua nova existência, apenas para descobrir que a magia não dura muito.

Magia de Primórdio também não funciona muito bem. Quaisquer tentativas de neutralizar o poder do sangue ou falham ou colocam o vampiro vacilante num estado de coma ou causam a Morte Final.

Por que essa solução não dura? A resposta é simples: o vampirismo é uma maldição de Deus. Você consegue obter mais sucessos do que Deus?

É quase impossível para um mago conseguir qualquer efeito duradouro sobre o estado do vampirismo. Apenas o vampiro pode tentar alterar seu estado amaldiçoado. A interferência de um mago seria tão frutífera quanto um lobisomem ir numa Procura para um mago seria — simplesmente não faz nenhum sentido.

A HIERARQUIA DOS UMBRÓIDES CELESTIAIS



O *Book of Worlds* afirma que todos os magos enxergam a Umbra Alta de modos diferentes. Mas se uma Tradição inteira compartilha um ponto de vista, seus membros podem determinar um padrão claro na frequência dos espíritos. Então, embora Umróides individualmente possam ir e vir, os Herméticos lidam com uma hierarquia de espíritos regular e estruturada.

Por favor, lembre-se que embora os Herméticos acreditem nesses seres, outras Tradições possuem pontos de vista completamente diferentes sobre a natureza dos Altos Umróides. O Coro Celestial sobrepõe-se um pouco com a Ordem neste assunto, mas só isso.

ANJOS ELEMENTAIS:

OS QUATRO IRMÃOS

Representando os Quatro Elementos do Hermetismo clássico, estes poderes sobrenaturais são as representações divinas de Ar, Terra, Fogo e Água. Como seres de poder além do imaginável, eles são atemporais, perpétuos e totalmente arquetípicos. Existem além dos pontos e estatísticas. O que quer que um Irmão queira fazer, ele pode, desde que *possua domínio sobre aquilo*. Rafael não pode lidar com fogo, mas tanto Rafael quanto Gabriel poderiam estar pairando sobre uma erupção vulcânica.

Magos provavelmente nunca lidariam com os Arcanjos diretamente e isso está ótimo. Os avatares menores dos Irmãos — serafins, querubins, gregori etc. — são estonteantes o bastante por si mesmos. Contudo,

Uma mudança fundamental como essa deve vir de dentro. A idéia de um mago estalar os dedos e transformar um vampiro num ser humano normal sabota completamente o horror do Mundo das Trevas. Da perspectiva de um Narrador, é uma Péssima Idéia. De uma perspectiva de mecânica de jogo, é mais trabalho do que vale a pena.

O *Vampiro Companheiro do Narrador* menciona um meio possível de restaurar a mortalidade a um vampiro, mas isso exige Arquimaestria na Esfera do Primórdio, assim como várias outras Esferas de apoio. Essencialmente, o mago deve olhar de volta no tempo até o estado mortal do vampiro, reconstruir sua carne morta, reanimar o corpo, recuperar o espírito de seu estado corrompido, interromper o progresso de não-morte e fundamentalmente reescrever a alma e o Padrão do vampiro numa forma totalmente diferente. E cada passo desse processo precisa ser justificado de alguma maneira através do paradigma do mago. Mais uma vez: Boa sorte.

é quase impossível prender a tarefas mesmo um Jaggling dos Arcanjos. Eles farão pactos com magos, certamente, mas qualquer tentativa de coagir ou forçar um anjo pode sair pela culatra muito facilmente. Nem mesmo o Mestre de Espírito mais potente tentaria aprisionar um anjo numa Maravilha. É mais fácil negociar com eles e respeitar os pactos ao invés de tentar curvar as forças cósmicas primordiais que existem desde o início dos tempos à vontade de um indivíduo.

MIGUEL, o Anjo da Luz — O Rei Sol, também conhecido como Apolo ou Rá, é um guerreiro da luz. Trazendo seu arco de sete-raios numa cena que está cheia de trevas, Miguel é o princípio de divindade, santidade e intuição divina. A forma perfeita de idéia, Miguel é a força orientadora da mente pura manifestada.

Correspondências: Ar, luz, o Sol, eletricidade, a força eletromagnética, o fóton, céu, pensamento racional e inspiração, Mente e a cor amarela.

RAFAEL, o Anjo da Terra — Da *Prima Materia* emergiu Rafael, titã da Terra. Poderoso, eterno, estável, ele dá origem tanto a abundância da Natureza e aos metais e preciosidades que a humanidade aprecia. Ele representa as virtudes imutáveis, eternas, da matéria.

Correspondências: Terra, montanhas, pedras preciosas, metais, minérios, a força nuclear forte, o próton, terremotos, saúde, Matéria e a cor verde.

EMANUEL, o Anjo da Água — Mutável, protético, sempre mudando, embora nunca diferente, Emanuel é o motor eterno do mar, agitando os sonhos da humanidade. Se você tiver a habilidade, ele o carregará nas costas. Mas tenha cuidado — embora a superfície pareça segura, uma pessoa poderia facilmente se afogar em seu esplendor.

Correspondências: Água, sal, a Lua, fluídos, gravidade, o nêutron, a vida primordial, sonhos, visões, Espírito e a cor azul.

GABRIEL, o Anjo de Fogo — O Irmão Tímido, como é chamado, é tanto destruição quanto possibilidade. O arquétipo Prometéico que deu a humanidade os meios para se elevar, ele também é o destruidor relutante, carregando sua espada de lâmina-dupla com humildade. Enquanto Miguel é inspiração, Gabriel é a visão estúpida do poder bruto.

Correspondências: Fogo, destruição, energia liberada, radioatividade, a força nuclear fraca, o elétron, a Fênix, força de vontade, Forças e a cor vermelha.

AS CORTES ELEMENTAIS E OS ARCANOS

As Cortes Elementais estão abaixo dos Quatro Irmãos. Qualquer e toda variação nos elementos reside aqui e apenas porque um personagem esteve em uma Corte da Água isso não quer dizer que saiba o que a próxima acarretará. Tentar dar regras de jogo para a variedade infinita é um exercício de futilidade.

“Oh, não mesmo! Você não vai sair dessa tão facilmente!” Claro, claro, nunca demos regras claras sobre as Altas Cortes Umbrais e, meu Deus, vocês querem algumas! Considerem essa imprecisão uma oportunidade para sua imaginação correr solta. Contudo, embora não possamos (e não queremos) dar regras sobre como criar um mundo, **podemos** dar algumas pistas:

- Faça seu dever-de-casa: Assista a filmes. **Leia.** Pesquise culturas diferentes. O pensamento Hermético deriva de uma amálgama de mitologias e sistemas de crenças. Consiga idéias sobre com o que você quer que o **seu** Palácio Celestial se pareça. A idéia pode ser arquetípica, mas você tem que usar sua imaginação para tratar dos detalhes.

- Todas as Cortes Umbrais estão afiliadas aos Irmãos. A maioria presta homenagem a um, embora algumas dedique lealdade a dois. Tanto Miguel quanto Gabriel supervisiona as Cortes dos Relâmpagos, por exemplo. A política entre as cortes pode ser bem desorientadora.

- As Cortes têm tudo a ver com correspondências e associações. Se você puder encontrar um motivo pelo qual uma Corte do Ar deva possuir um rio — exemplo, antigo Egito, que se concentrava quase exclusivamente no Nilo, mas adorava uma divindade solar — vá fundo. As linhas esboçadas entre os Quatro Irmãos são, na melhor das hipóteses, tênues e, na pior, invenções do homem.

- Os Arcanos — os 22 arquétipos do Tarô — também possuem suas próprias Cortes. Algumas delas se cruzam com as Cortes Elementais, enquanto que algumas habitam Reinos estranhos próprios. A interação entre os Arcanos e os duques e condes dos elementos pode ser o foco de uma crônica inteira por si só. Nem é preciso dizer que os Arcanos são Umbróides extremamente poderosos e um mago deve ter cautela quando tentar

invocá-los, já que eles têm uma queda por possessão.

PSIQUE-NATUREZA-CAOS:

A FACE TRIPLA DA DEUSA

A Mãe Eterna — Lua e Terra e Vida num só ser — a Deusa é o princípio feminino supremo do Universo. A Grande Mãe, a Deusa de Chifres, Gaia, Selene, Lilith, Hécate, Ísis, Ishtar, até mesmo a Virgem Maria são personificadas pela Deusa.

Sua posição exata na Hierarquia é desconhecida. Se ela ocupa uma posição igual a de Deus ou abaixo dos Irmãos depende mais da atitude do mago. Ela é o caos na selva, o Sopro de Vida e a tempestade enfurecida numa só embalagem misteriosa. Ela é as Nove Musas, as Três Parcas e as Sereias. Ela é a Imperatriz, Sacerdotisa e Amante. Ela é Donzela, Mãe e Velha. Ela é tanto Shakti quando Kali. Ela é a trindade eterna de Amor-Criação-Destruição.

Quando lidar com a Deusa e Suas criadas, recomenda-se humildade. Tentar dar ordens pra ela inevitavelmente terminará mal para o artífice em questão, já que ela se certificará de punir tal presunção. Peça gentilmente e você pode chegar ao lado bom Dela. Mas, como a sempre-mutante Lua, Sua personalidade muda dia após dia. A donzela benevolente, virginal, com quem você falou há uma semana pode ser uma Amazona intempestiva hoje à noite.

Correspondências: Natureza, clima, sangue, fluído, a Lua, as marés e Vida.

(Nota: Sim, este é o reflexo da Alta Umbra da Gaia Celestina... Ou Gaia o reflexo da Umbra Média da Deusa? De qualquer modo, um Hermético que teve relações extensivas com Ela pode descobrir que os metamorfos ficam mais favoráveis a ele. Por outro lado, os homem-fera podem considerar a presunção do mago intolerável. Talvez os lobisomens simplesmente não importem num jogo de **Mago**. Fica a seu critério).

OS SERVOS DA RÔDA PERPÉTUA:

OS ZODÍACOS

As 12 constelações do zodíaco, em associação com os Irmãos e a Deusa, controlam os destinos da humanidade. Ligados tanto com as estações quanto com as estrelas, elas marcam a passagem dos planetas e manipulam os fios do Destino.

Lidar com espíritos zodiacais pode ser uma experiência difícil, já que eles inerentemente possuem uma natureza dual. Por um lado, eles são o que são, mais do que qualquer outro Umbróide. Libra é o Ar cardeal masculino. Ele senta em posição de julgamento, pesa as opções, pode ser terrivelmente indeciso e daí por diante. Por outro lado, como um mago se relaciona com certo espírito depende inteiramente de seu mapa astral. Um mago com seu Sol em Áries não terá problemas ao lidar com o Carneiro, mas sem qualquer dos seus planetas em Escorpião ele terá dificuldade com o Escorpião.

Espíritos zodiacais normalmente são invocados para



responder uma pergunta sobre destino. Cada um possui sua compreensão particular sobre o funcionamento do Destino. Permanecer em seu Reino — uma intersecção da Alta Umbra com a Umbra Profunda, uma das visões mais estonteantes do universo que um mago pode ter — com certeza é uma experiência memorável, já que cada constelação fala em turnos, debatendo a importância de um dado assunto.

Os magos também podem fazer pactos com os Umbróides do zodíaco e seus servidores (afinal, cada um controla uma casa). É melhor que os benefícios exatos que cada espírito do zodíaco confere fique a critério de cada Narrador. Lembre-se, contudo, que eles possuem uma vantagem verdadeiramente única sobre os Umbróides; todos os reconhecem. Apenas confira o horóscopo no jornal local. Com certeza, eles são aliados potentes a se cultivar.

De uma perspectiva de fora do jogo, usar este sistema pode ser realmente simples ou estupendamente complicado. A maneira simples: um mago pode lidar com qualquer signo do zodíaco, mas favorecerá (e será favorecido) por seu signo. Embora esse sistema possa ser mais fácil, ao fazer isso a maior parte das nuances da astrologia desaparece.

Nosso conselho? Faça um pouco de dever-de-casa (“de novo?”), faça um mapa astral para o personagem (há vários websites por aí que farão isso de graça — invente uma data e local de nascimento para o personagem e parta daí) e descubra a interação dos planetas, dos signos, das casas e dos aspectos. Fazer isso determinará exatamente como os vários espíritos do zodíaco enxergam seu personagem. É um pouco mais trabalhoso, mas é infinitamente mais recompensador. E desde quando um Hermético se intimida com trabalho?

Correspondências: Destino, introspecção, Entropia e Tempo.

⊕ OS TRÊS INVERTIDOS:

CÍRCULOS DOS CONDENADOS

Declaração Obrigatória de Isenção de Responsabilidade: a White Wolf não tolera negociações com avatares do mal, sejam reais ou imaginários. Qualquer delírio de que você realmente esteja se comunicando com Satã é sua própria psicose que você e seu terapeuta precisam trabalhar. O mal é uma Coisa Ruim para o seu personagem se unir e é ainda pior se você acreditar nisso na vida real.

Contrários à lei Hermética, à vontade dos Céus e ao bom senso, um número reduzido de Herméticos negocia sim com os Irmãos decaídos dos anjos. Seja através de práxis antinomiana (trabalhar contra sua Palavra para melhor compreendê-la), pura ousadia ou completa estupidez, os segredos da evocação de demônios, diabos e outros seres maléficos ainda estão em circulação por toda a Ordem. Você pensava que beber sangue de vampiro era ruim? Experimente negociar com Asmodeu.

Lidar com os Condenados é quase sempre ruim para

o mago. Primeiramente, se você tentar isso antes do seu mago atingir o nível de Iniciado com a Esfera do Espírito, **ele vai se ferrar**. Demônios não sentem nenhuma obrigação em honrar pactos com amadores. Em segundo lugar, mesmo que seu personagem possua a vontade mágica para aprisionar em serviço um demônio, é melhor o mago falar a língua dos advogados como um Quaesitor para ter certeza que o demônio não ferre com ele no acordo. E, por último, qualquer demônio obrigado sucessivamente dessa maneira **sempre** procurará uma saída e odiará seu torturador para sempre. Quando um demônio diz **para sempre** significa isso mesmo.

Além do mais, esse tipo de magia é infernalismo e diabolismo no sentido mais literal. Se as atividades clandestinas do seu mago forem descobertas, você pode estar razoavelmente certo de um rápido veredicto de Retaliação — possivelmente Gilgul, só para certificar que sua alma maculada não polua mais a Tellurian.

Tendo dito isso, a Hierarquia dos Condenados é exatamente o inverso dos Abençoados, exceto por ser uma tirania de um (o serafim decaído, Samael) e não um conselho de quatro que se senta no fundo. Não vamos dar nenhum detalhe sobre nenhum desses seres ou Reinos. Os trabalhos de Dante Alighieri (assim como o **The Book of Worlds, The Book of Madness e Infernalism: The Path of Screams**) deve ser combustível suficiente para esse fogo. E sim, se você optar por jogar com essa chama, quase com certeza se queimará. Além da possibilidade de ser reconhecido.

AS CORTES UMBRAIS, AS TRADIÇÕES E A SEGUNDA GUERRA MASSASA

Certo, então o que páginas de descrição de Cortes Umbrais estão fazendo num livro sobre batalhas de magos e vampiros? Simples — quando os magos vão para guerra, eles precisam de todos os aliados que possam conseguir. Os espíritos são alguns dos poucos aliados que as Tradições podem invocar que não são usados pela Tecnocracia e pelos vampiros. Sendo esse o caso, os espiritualistas Herméticos e outros oradores-dos-espíritos Tradicionais inevitavelmente arrastam seus espíritos aliados para a guerra.

Aliados das Cortes Umbrais ajudam muitíssimo na segunda Guerra **Massasa**. Primeiramente, a maioria dos espíritos detesta muito os vampiros. Sendo criaturas estáticas, defeituosas, de corrupção, os vampiros representam forças monstruosas na Tellurian. Eles simplesmente são desprezíveis e os espíritos odeiam coisas que não se encaixam na ordem natural. Além do mais, os vampiros têm pouco a ver com o mundo espiritual, provavelmente por razões semelhantes. Portanto a maioria dos mortos-vivos está mal-preparada para lidar com espíritos.

O problema natural, claro, é que invocar espíritos exige enviar uma mensagem pela Tempestade Avatar através da Película ou viajar para a Umbra para negociar diretamente com os espíritos. Ambos os processos são arriscados e duvidosos. Os magos costumam contar com seus pactos antigos, pré-existent, já que prender espíritos em novos acordos está mais difícil do que nunca. Mas os benefícios — espíões e aliados que vampiros têm dificuldade em detectar e combater — valem a pena.

Veja, os vampiros aparecem como pragas no cenário do mundo espiritual. A Umbra reflete a presença de emoção e intensidade no mundo material. Os vampiros parecem ralos de maldade, vórtices que sugam a vida e não dão nada em troca. Um pouco de visão espiritual ou um bom espírito aliado algumas vezes pode detectar esses sinais. Quanto mais velho e mais monstruoso o vampiro, mais claramente isso transparece. Claro, não é particularmente **fácil** caçar vampiros da Umbra, mas é definitivamente mais simples do que tentar detectá-los no meio de multidões de humanos.

Além disso, já que espíritos possuem uma antipatia natural com relação aos mortos-vivos, é normalmente mais fácil para os magos fazerem pactos com eles se os vampiros estiverem no lado da vítima. Já que um espírito não acumula Paradoxo por usar seus poderes, ele pode atacar os vampiros enquanto os magos se defendem, ou vice-versa. Esse sistema deixa o mago livre para criar Efeitos mais atemorizantes ou para ter um escudo melhor contra as maquinacões dos vampiros.

De todo modo, não é uma má idéia.

⊕ OS CARPICHOS DA RODA DA FORTUNA: ⊕ QUALIDADES E DEFEITOS



As circunstâncias em que a Ordem se encontra nestas Noites Finais trouxeram consigo provações e dádivas peculiares. Embora funcionem exatamente como as Qualidades e Defeitos encontrados em outros materiais para **Mago**, estas também vêm com o aviso obrigatório de que exagerar é arriscado para a aprovação do seu personagem.

DETERMINADO (⊕ QUALIDADE: 2 PTS)

O mundo está caindo no Inferno e a Ordem está desmoronando. Poucos magos possuem a resistência espiritual para suportar o martírio sobre as Tradições nestes Últimos Tempos e seguir em frente. Seu mago é um deles. Uma vez por jogo, quando a sobrevivência da Tradição do seu personagem estiver em jogo, você recebe um ponto adicional grátis de Força de Vontade temporária para gastar em qualquer teste em defesa da

Tradição do seu mago.

AFINIDADE CELESTIAL (QUALIDADE: 3 PTS)

Seu mago possui um instinto excepcional quando se trata de lidar com Altos Umbróides. Embora certos xamãs se sobressaíam em interações com seus espíritos totêmicos e necromantes considerem algo simples negociar com os mortos, os talentos de seu mago fazem com que conversar com a mais nobre e mais refinada das entidades efêmeras seja mais fácil. Você recebe um bônus de 2 na dificuldade em todos os testes para invocar, compelir, atrair, barganhar ou influenciar esses seres. Esse bônus se aplica tanto em testes Sociais quanto em Esferas, já que negociar com Altos Umbróides é normalmente uma questão tanto de fineza e força de personalidade quanto de poder de feitiçaria.

NEFELITI (QUALIDADE: 7 PTS)

Esta Qualidade é exatamente o que parece. Seu mago é progênie direta de um nativo da Alta Umbra e um ser humano. Talvez a concepção de seu personagem tenha selado um pacto ou possivelmente as razões foram nem tanto pragmáticas. Qualquer que seja o caso, o mago é a intersecção dos Céus (ou do Inferno, ou da Vulgate etc) e Terra. Como os Nefilins Bíblicos, o corpo de seu personagem não pode conter totalmente as fortes energias espirituais que o percorrem, então ele possui uma ou um punhado de deformidades (pelo menos o mesmo que 3 pontos de Defeitos Físicos pelos quais você não recebe nenhum ponto adicional). Além disso, ele costuma personificar certas características de seu genitor Alto Umbral (quase certamente seu pai). Um genitor angelical cujo domínio seja Fúria resultará num temperamento explosivo e um desejo de resolver os problemas com os punhos, enquanto que um filho de incubo terá... apetites mais sombrios. Reflita essa tendência começando com **três pontos** de Ressonância ao invés de apenas um. No entanto, essa herança concede sim certas vantagens ao seu personagem. As dificuldades em Esfera de Mente e de Espírito relacionadas diretamente com a Alta Umbra diminuem em 1 e ele é capaz de entrar na Alta Umbra **fisicamente** com um Efeito de Espírito 3 e Mente 4. Além disso, as entidades da Alta Umbra temem seus mestiços bastardos e por isso você recebe 2 dados de bônus em todos os testes para intimidar, comandar ou fazer exigências com essas criaturas (contudo, a menos que você seja **muito** poderoso ou a criatura que você esteja lidando seja **muito** fraca, fazer isso quase suicídio). Esta Qualidade não pode ser adquirida com **Afinidade Celestial**, os Nefelins não são nem bem amados nem bem recebidos pelas Hierarquias Angélicas e os seus.

LINHAGEM INFAMTE (DEFEITO: 1 PT)

A Ordem de Hermes tradicionalmente se sustenta no poder de suas grandes casas. Mesmo a Ex Miscellanea sempre teve, em qualquer época, o que pode ser considerado suas casas mais significativas. Embora seu mago venha dos Mesclados, ele é de uma subcasa de

pouca importância com apenas um punhado de membros. Na verdade, ele (e muito provavelmente seu mentor) pode atualmente ser o único membro de sua praxis dentro da casa. Ele poderia ser um dos quatro ou mais magos da decaída Criamon atualmente consciente, são e coerente. Ou, poderia pertencer a uma subcasa que nunca foi muito proeminente, sempre se segurando com um filete mínimo de Aprendizes. No último caso, você deveria delinear um conjunto **muito** específico de deveres ou linhas de pesquisa importantes para a fundação de sua subcasa e escolher um nome apropriado para ela. Você sofre uma penalidade de 2 na dificuldade em todos os testes Sociais entre os magos das casas maiores da Ordem quando seu mago tenta impressioná-los ou apenas conseguir que o levem a sério. Além disso, ele algumas vezes pode se encontrar excluído de algumas bonificações que os outros magos da Ordem dão por garantido (como acesso a Sorvo excedente ou audiências com Mestres), simplesmente porque não possui uma irmandade poderosa para apoiá-lo.

REPUDIADO (DEFEITO: 1 PT)

Seu mago foi iniciado na Ordem vindo de fora. Diferente da maioria, ele não teve de suportar o cansativo período de três a cinco anos de tutela (pelo menos, não com um mentor aprovado pela Ordem de Hermes). Ao invés disso, ele foi trazido à causa pelo impulso de recrutamento frenético da Casa Fortunae. Ele pode ter sido um Órfão praticando seu próprio tipo de Hermetismo ou talvez um convertido de uma outra Tradição. Independente do caso, ele é encarado com desprezo por muitos dentro da Ordem por sua falta de “instrução apropriada”. Seu personagem sofre 2 de penalidade em todos os testes Sociais ao lidar com tradicionalistas dentro da Ordem (ou seja, a maior parte da Ordem de Hermes). A maioria dos Fortunae, Solificati e Thigs (assim como alguns dissidentes dentro das outras Casas) trata seu personagem com condescendência, mas ele nunca deve se esquecer de sua “herança inferior”. Este Defeito difere do anterior no fato de que um mago com linhagem infame encontra dificuldade em ser levado a sério, enquanto que um com este Defeito encontra dificuldade simplesmente em ser aceito.

ALITIA FAIMINTA POR SANGUE (DEFEITO: 2-5 PTS)

Uma de suas encarnações anteriores (provavelmente uma que viveu durante a Guerra **Massasa** original) caiu sob o feitiço sedutor da vitae vampírica. Seu mago já “nasceu” nesta vida Desperta como um viciado (como aconteceu em todas as suas encarnações depois da infeliz experimentação do néctar amaldiçoado). Contudo, é apenas agora, com a retomada da guerra, que seu Avatar se lembra do desejo de sangue que tanto o preenchia.

Por 2 pontos, o Avatar de seu mago lembra de seu vício como um viciado recuperado há muito tempo

lembraria; foi uma escolha ruim, feita há muito tempo e tola mente. Apesar disso, a fome sussurra para sua alma de vez em quando, pedindo um teste de Força de Vontade (dificuldade 5) para resistir à tentação sempre que uma oportunidade de potencialmente obter sangue vampírico se apresente. Fracassando, você fazer outro teste (dificuldade 6) para recusar a substância se a oportunidade inicial render frutos.

A versão de 3 pontos deste Defeito é idêntica à versão mais fraca, exceto que a dificuldade do primeiro teste é 6 e do segundo aumenta para 8.

A variante de cinco pontos acende dentro do personagem todas as agonias estimulantes do desejo de um carnívor por seu sacramento impuro. Os jogadores desses miseráveis devem testar a Força de Vontade (dificuldade 8) para ficar distante mesmo de uma chance de por as mãos no veneno doce da Maldição de Caim. Se isso não for suficiente, faça um segundo teste (dificuldade 10) para jogá-lo fora e fugir desse desejo de auto-aniquilação. Alguns Thig têm se referido à este Defeito como quem tem um "Avatar do crack".

CONTATO MASSASA (DEFEITO: 3 PTS)

Seu mago cometeu um dos piores pecados de guerra: dormiu com o inimigo. Ele conta com um *massasa* entre seus associados e (pelo motivo que for) não pode ou não vai exterminar seja o relacionamento ou o vampiro. Talvez a criatura seja um amigo, uma pessoa amada cruelmente Abraçada ou talvez seja sua fonte de inteligência contra os inimigos *massasa*. No entanto, qualquer que seja o caso, um número muito reduzido na Ordem olharia para outro lado caso esbarrasse nesse tipo de ligação. Contudo, muitos denunciariam e perseguiriam o mago descontrolado. Lembre, a maioria dos magos da Ordem admite como certo que todos os *massasa* entram no antigo cisma da Casa Tremere, então a maioria enxergaria seu mago como um perigo em potencial se descobrissem.

Se esse vampiro for útil ao seu personagem, ele também deveria ser tomado como um aliado (na forma de Antecedente). Do outro lado do espectro, pouquíssimos vampiros receberam a aprovação para fazer negócios por certos figurões dentro da medíocre cadeia de comando da Ordem (tais como esse).

Portanto, não é absolutamente necessário adquirir

esse Defeito se você quiser adquirir um aliado vampírico. Este Defeito só é necessário se você quiser um aliado vampírico cuja amizade se mostre perigosa.

⊕ FARD⊕ DE FAUST⊕ (DEFEITO: 3-6 PTS)

Ou seu mago ou uma de suas encarnações anteriores fez negócio com um Umbróide poderoso e agora ele deve cumprir sua parte no acordo. Essa criatura não precisa ser um demônio. Mammon, afinal de contas, provavelmente é muito mais amigável (à curto prazo, pelo menos) com relação ao débito devido do que, digamos, Uriel. Se for uma encarnação prévia que forjou esse pacto desaconselhável, a entidade se lembra da alma do mago (leia-se: Avatar) e começará a caçá-lo logo depois do seu Despertar para cobrar sua dívida.

Por 3 pontos, seu mago deve um serviço significativo a essa criatura. Esse serviço pode incluir uma missão perigosa em seu nome, a liberdade de possuir você *a hora que quiser* três vezes na sua vida ou sacrifícios frequentes de bens ou Sorvo. Por 4 pontos, esse Umbróide pode exigir mais do que sacrifícios significativos. Por exemplo, ele pode impelir seu mago a se encarregar de uma missão potencialmente com risco de vida, exigir que sua magia sempre seja feita de modo que crie uma Ressonância agradável a ele ou impor restrições significativas a sua vida. A versão de 5 pontos deste Defeito concede ao espírito permissão para enviar o mago a um cenário virtualmente suicida, reclamar seu primogênito ou forçá-lo a usar sua magia a qualquer momento da maneira que achar apropriado.

No caso dessas três primeiras variantes deste Defeito, o fracasso no cumprimento das exigências será punido de forma apropriada (o Narrador é encorajado a ser um verdadeiro bastardo). Por todos os 6 pontos, seu mago deve ao ser em questão sua alma imortal. Ele pode comandá-lo, possuí-lo, usar seus poderes, sentidos, conhecimento (etc) à vontade, e está totalmente no direito de fazer das tripas coração para cobrar isso tão rápido quanto possível, exceto matá-lo.

Em teoria, um número de sucessos inspiradoramente admirável num Efeito de Primórdio 2, Entropia 5, Espírito 5 poderia quebrar esse contrato. Contudo, é muito mais provável que uma combinação de astúcia, coragem, força de vontade bruta e sorte sobrepujem a barganha.

CONHECIMENT⊕ ANCESTRAL: MAGIA RECUPERADA



Estas Rotinas são alguns dos exemplos de feitiços Herméticos perdidos antes ou durante a Guerra *Massasa*, vistos agora pela primeira vez em quase um milênio por artífices da vontade como foram inicialmente escritos. Embora não estejam sujeitas a desfiguração de múltiplas traduções, nenhuma destas Rotinas é particularmente resistente à constrição lenta da magia que levou da primeira vez a Ordem ao seu

precipitado chamado às armas. (Essa compreensão causa muita apreensão àqueles que arriscaram muito e perderam muito para recuperá-las). Ainda assim, quando tais feitiços *realmente* funcionam, eles são acréscimos poderosos a qualquer arsenal Hermético.

AÇOTE DO PERJUR⊕

(ENTROPIA •, FORÇAS •••)

Com esta Rotina, um Quaesitor sagaz pode enviar a um mentiroso os frutos de suas falsidades. No momento

em que uma mentira sai dos lábios da vítima ela é literalmente transformada numa teia de eletricidade e amplificada, retornando ao perjuro e infligindo danos graves. Um Selo de Salomão e uma invocação de Uriel, Anjo do Juízo, são os utensílios pelos quais um Quaesitor separa os impostores dos honrados.

Sistema: Como no Efeito de Entropia, **Anel da Verdade**, os sucessos deste Efeito reduzem os sucessos do teste de Lábia de um mentiroso. Se o mentiroso ainda tiver sucessos sobrando ou se os sucessos de cancelarem completamente, nada acontece. Contudo, se o jogador do Quaesitor obtiver mais sucessos, seus sucessos excedentes são aplicados como dano de Forças conforme as palavras do mentiroso são transformadas em filamentos de eletricidade que se voltam para flagelar seu corpo. (Acrescente os sucessos de dano extra para Forças somente depois que as duas paradas de sucessos forem comparadas).

Alternativamente, o mago pode optar pela versão “dor e incapacitação” da Rotina, ao invés de causar dano real. Neste caso, os sucessos de dano são aplicados normalmente, mas apenas contam para fins de determinar penalidades de dano pela duração da cena. Se a vítima for além do nível Incapacitado como resultado da aplicação da Rotina, os sucessos excedentes tiram pontos de Força de Vontade temporária. Nesse caso, a vítima pode continuar a falar (com muita dor e dificuldade), só que mais açoitões serão dados automaticamente se a vítima falar uma mentira. Ele não possui mais a presença da mente para ocultar a verdade de modo eficiente.

Uma vítima reduzida à zero em Força de Vontade temporária por esse processo dirá toda a verdade como a conhece sobre qualquer assunto desejado e provavelmente oferecerá informações cada vez mais elaboradas do que for pedido. Note que o **Açoitão do Perjuro** funciona apenas contra um mentiroso consciente e que, já que sua concentração está ligada à Rotina, o Quaesitor executando-o só detectará uma mentira dita se o Efeito for disparado com sucesso.

LIVRO DOS SUSSURROS

(MENTE •• MATÉRIA ••• TEMPO •••)

Originalmente ensinada a Roderigo Melanzanno, bani Bonisagus, por seu mentor, esta Rotina encontrou utilidade pelo velho como um substituto eficaz para um escriba e uma ferramenta útil para auto-avaliação. Ao ligar um livro em branco a alguém, um mago pode encantá-lo por um tempo, fazendo com que a própria substância de suas páginas manifeste seus pensamentos superficiais palavra por palavra. É desnecessário dizer que Melanzanno se tornou famoso ao usar o livro para fins menos eruditos. Ligando esses livros aos outros ao inscrever seus nomes nas capas, Melanzanno se tornou um chantagista bem-sucedido. Desse modo, embora a descoberta de seu corpo flutuando no canal de Veneza não tenha causado espanto aos seus contemporâneos, as

combinações secretas de pentáculos nas quais ele escreveu os nomes de suas vítimas caiu nas graças dos outros magos da Ordem mais capazes de equilibrar ambição e sabedoria.

Sistema: Mente 2 lê os pensamentos superficiais daqueles que não possuem escudo mental, Matéria 3 transforma a substância das páginas em palavras correspondentes àqueles pensamentos e Tempo cria uma duração de Efeito (permitindo assim que o mago realize outras tarefas, ou mesmo use outra magia, enquanto a Rotina se mantém sozinha). O livro deve estar nas proximidades imediatas da vítima para ser eficaz, mas não precisa estar visível (num dos livros enfiados embaixo do braço de um mago, por exemplo, ou numa das centenas de prateleiras próximas em uma biblioteca). Já que a Rotina deixa **mesmo** óbvio esse resquício intrigante de artifício da vontade àqueles com Consciência, é melhor ser usado nos Despertos em locais como as Capelas, onde provavelmente há vários Efeitos mágicos em andamento o tempo todo, servindo como uma espécie de “cobertura mágica”.

DESAFIO DO TROVÃO

(CORRESPONDÊNCIA •••, MENTE ••• ALÉM DE PRIMÓRDIO •• FORÇAS ••• OU MATÉRIA ••• OU VIDA •••)

Desenvolvida por Wolfram von Gruenberg, bani Tytalus, mais de século antes do cerco de Mistridge, esta Rotina permitiu ao Teutônico desafiar seus inimigos, não importava a distância, com um certame telepático e uma rajada de trovão dolorosa para dar uma boa amostra. Os feiticeiros que vieram mais tarde refinaram e alteraram sutilmente seus pentáculos de Marte e invocações de Gabriel para permitir fogo, frio, lanças saindo do chão e até hemorragia interna para servirem de ponto de exclamação do Desafio. Embora talvez hoje em dia ela não seja comumente usada para seu propósito original como quando Wolfram a criou, ela ainda encontra utilidade entre certos bastardos sádicos na Ordem que gostam de intimidar um inimigo ou arruiná-lo com pequenos avisos particularmente horríveis antes de matá-lo.

Também há uma história meio duvidosa sobre um Janissário que usava esta Rotina enquanto fugia de uma perseguição dos Quaesitor para dar um breve depoimento a um dos seus perseguidores e matá-lo. Mais tarde o Janissário enviou uma mensagem codificada para um amigo em uma outra casa contendo apenas o nome do Quaesitor morto e as instruções para invocar e interrogar o espírito do homem. Com certeza, a Ordem é cheia de recursos.

Sistema: A Correspondência 2 permite que o mago localize e espione uma pessoa para conhecê-la e Mente 3 entrega a mensagem. Primórdio e Forças deflagram um ataque baseado em energia. Primórdio e Matéria deflagram um físico e Vida cria um ataque semelhante

ao **Rasgar o Corpo Humano**. Com tempo para planejar e se preparar, o mago pode impor uma quantidade máxima de dano a ser infligido, permitindo que deliberadamente detenha o golpe se desejar ter certeza de que sua vítima sobreviva. Uma boa proteção de Correspondência pode anular o Efeito todo, enquanto que um escudo de Mente forte apenas bloqueará a mensagem telepática.

ABRAÇO DE GABRIEL

(CORRESPONDÊNCIA ••, MATÉRIA •• ⊕ VIDA ••••• PRIMÓRDIO ••, FORÇAS •••)

Esta Rotina terrivelmente brutal transforma o ar em volta da vítima (ou, no caso da variante com Vida 5, a própria carne da vítima) em chamas que queimam até que a vítima seja reduzida a pó. O mago faz isso invocando Gabriel, Arcanjo do Fogo, e ligando um

pentáculo de Mercúrio à vítima (seja com um nome, uma posse ou estando na linha de visão).

Sistema: Correspondência 2 permite que o conjurador dispare esta Rotina à distância e mantenha-a travada na vítima. Forças mantém as chamas geradas pelo Padrão transformado bem próximas à vítima e Primórdio mantém essas chamas alimentadas (exigindo um ponto de Quintessência por turno, mas infligindo automaticamente dano igual ao gerado pela execução inicial da Rotina). A versão de Matéria da Rotina inflige dano como um Efeito de Forças Normal, enquanto que a variante de Vida acrescenta a esse dano um número de níveis de vitalidade agravados (como num Efeito de Vida normal) equivalente ao número de sucessos obtido. Incidentalmente, lançar os componentes de Matéria e Vida desta Rotina permite que um mago use com sucesso a segunda variante desta Rotina num vampiro.

ESPADAS CONTRA A NOITE: ARTÓRIO DA GUERRA MASSASA



Com a retomada da guerra, vários feitiços projetados com a caçada de massasa em mente têm sido redescobertos em tomos mofados ocultos nos cantos mais distantes de bibliotecas e em livros tirados das mãos frias dos próprios vampiros. Atingindo as fraquezas dos mortos-vivos, esses feitiços são instrumentos de batalha terrivelmente eficientes.

GLORIOSA ESPADA DOS CÉUS

(CORRESPONDÊNCIA ••, FORÇAS •• ⊕ CORRESPONDÊNCIA ••••, FORÇAS •••••)

A partir de textos arcanos da bizarra Casa (e família) Castrovinci saiu esta arma contra a Raça de Caim. Pentáculos de Marte e súplicas Enoquianas à Miguel, Arcanjo guerreiro e patrono do Sol, tiram uma lança de luz solar de qualquer lugar do mundo para atacar um vampiro. Magos mais poderosos podem invocar literalmente uma coluna de luz dos Céus, incinerando grupos de **massasa** com iluminação sagrada. Embora a Rotina seja vulgar em quase qualquer parte no século XXI, ela continua sendo um trunfo valioso, embora perigoso, para os membros da Ordem que precisam lidar com vampiros. (Magos que são conhecidos por usarem esta Rotina possuem uma tendência a serem rastreados e apagados por servidores de vampiros poderosos, já que são óbvias ameaças.)

Sistema: A versão de Correspondência 2 e Forças 2 desta Rotina invoca um raio de luz solar fino que deve ser direcionado para a carne exposta do vampiro para feri-lo. A variante mais poderosa da Rotina pode trazer uma coluna de luz solar, aproximadamente do tamanho de uma quadra de cidade, ao local do mago, significando perdição quase certa para qualquer vampiro nas

imediações (assim como reduz drasticamente as chances do mago de ter uma vida longa e feliz graças ao Paradoxo). Contudo, perceba que o mago deve tirar a luz de algum lugar e deve estar totalmente familiarizado com os Fusos Horários antes de tentar executar esta Rotina.

CARVALHO DA RAÍZ SANGUÍNEA

(CORRESPONDÊNCIA ••, PRIMÓRDIO ••, VIDA •••, MATÉRIA •••)

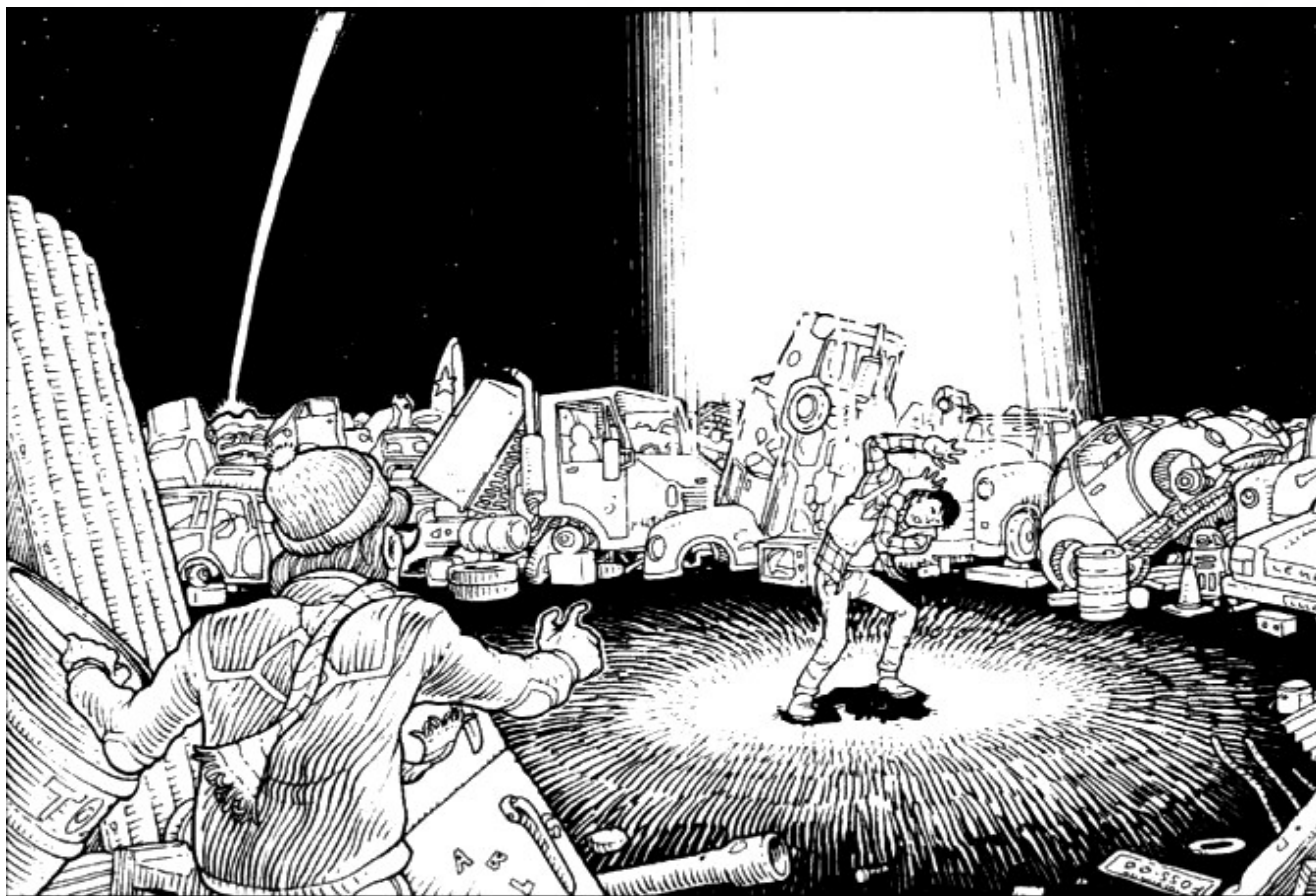
Subvertendo o poder do sangue, esta Rotina cria vida a partir da morte, paralisando um **massasa** com a lendária maldição da estaca de madeira. Uma muda de carvalho nasce com terrível rapidez da carne e ossos do próprio vampiro, e do poder místico de seu sangue, espalhando suas raízes no coração e brotando do peito para criar ramos e folhas ensanguentados.

Sistema: Correspondência 2 e Primórdio 2 permitem que o mago obtenha o poder da Quintessência no coração do vampiro. Vida 3 e Matéria 3 constroem o Padrão da muda de crescimento rápido com essa Quintessência e com essa carne não-viva. Se for bem-sucedida, esta Rotina inflige dano padrão de um Efeito de Vida, além de trespassar o coração do vampiro com madeira automaticamente. Sem os nutrientes necessários das árvores, a muda eventualmente morrerá. Remover a “estaca” quase certamente infligirá um ou dois níveis de vitalidade de dano letal, já que o coração é arrancado e os ossos são partidos para liberar as raízes.

MARCA DE HERMES

(ENTROPIA •, PRIMÓRDIO ••, FORÇAS •••, TEMPO •••)

Uma arma cruel forjada nos dias mais sombrios da Guerra Massasa, o Efeito **Marca de Hermes** proporciona um castigo final e pérfido a um vampiro. Ao introduzir



um “fogo adormecido” no sangue de uma criatura mortal, um mago pode fazer com que a vis sintetizada pela “biologia” vampírica irrompa em chamas, consumindo o massasa de dentro para fora.

Sistema: O mago usa Entropia 1 e Tempo 4 para encantar seu próprio sangue (ou o de outra criatura viva), criando essencialmente um Efeito de Primórdio 2, Forças 3 “em suspensão” que dispara depois de um período de tempo especificado depois de ingerido por um vampiro. A Rotina usa o sangue que o vampiro obtém de sua alimentação como Quintessência para abastecer o Efeito. Quanto mais o vampiro bebe, maior o fogo. Se o vampiro não beber o sangue encantado, o sangue não explode.

Quando a duração apontada é atingida, cada dose de sangue consumida irrompe em chamas, infligindo dois níveis de vitalidade de dano agravado. Se o vampiro sobreviver, ele também perde um ponto de sangue por nível de vitalidade perdido (além daqueles que abasteceram a magia, os quais foram consumidos), já que ele literalmente evapora.

Um mago só pode possuir uma **Marca de Hermes** em curso por vez, mas ele dura até que seja desfeito ou disparado. Além disso, esta Rotina permanece ativa até depois da morte, desde que o sangue esteja fresco o

bastante para reter a energia mística que os vampiros requerem. Desse modo, é possível que um mago morto por ter o sangue sugado (ou morto em combate e depois mordido) tenha sua vingança póstuma, por assim dizer. Esta Rotina pode ser lançada em qualquer criatura viva, voluntária ou não e, quando combinada com manipulação de memória, é uma surpresa bem requintada a ser colocada num membro de um círculo de alimentação usual de um vampiro.

Contudo, como comentário importante, é possível (mesmo que muito improvável) que o mago lançando esta Rotina especifique um período de tempo excessivamente longo para a explosão ou que o vampiro consuma todo seu sangue muito rapidamente. Nesse caso, é importante manter um registro de exatamente qual sangue foi retirado do indivíduo encantado, já que ele pode ser expurgado do sistema antes que a duração especificada transcorra. Um vampiro extraordinariamente sortudo pode, desta maneira, mitigar, de certo modo, sua punição ou talvez evitá-la completamente.

Concluindo, se seu personagem estiver encantando seu próprio sangue, certifique-se que ele não tenha uma falha crítica no teste. Falando em queimação...

A TRILHA RENASCIDA:

⊕ HERMETISMO ⊕ DE AMIANHÃ



Entrelaçar filamentos de práxis antigas e novas idéias, a magia do Hermético de vanguarda entende o caduceu como a dupla-hélice do DNA e a busca por Ascensão como a Jornada do Herói de Campbell. Usadas quase que exclusivamente pela Casa Thig, apesar disso, estas Rotinas e outras semelhantes estão cada vez mais caindo nas graças dos jovens da Ordem, cujos corações e almas não estão tão recobertos pelos feitiços antigos quanto seus mentores. Herméticos mais jovens estão mais dispostos a simplesmente abandonar aqueles feitiços agora que a magia se tornou duvidosa. Embora este neo-Hermetismo pareça uma deturpação rude para muitos puritanos, pode ser a única esperança de salvação que resta à Ordem.

BORBOLETA DO CAOS

(ENTROPIA ••, PRIMÓRDIUM ••, ESPÍRITO ••)

A teoria do caos afirma que uma borboleta batendo suas asas na China pode ser o gatilho que dispara um furacão no Caribe. Os Thigs (e ocasionalmente os Fortunae) usam essa concepção para distorcer a realidade conforme seus próprios desejos. Eles podem ser incapazes de invocar um furacão com a *Ars Essentiae*, mas isso pode simplesmente acontecer com o auxílio adequado.

O mago inscreve um selo, concentrando sua intenção nele. E então um Umbróide menor — uma borboleta com asas de fogo — se materializa. Em seguida o mago deve esquecer completamente do efeito desejado e deixar a borboleta voar embora. Em algum ponto, o que o mago desejou acontecerá, embora de maneiras inesperadas.

Sistema: Entropia, Primórdio e Espírito fixam um ponto de probabilidade inicial na Tellurian, dando àquele ponto a forma de uma borboleta. Essencialmente, o mago cria uma singularidade de probabilidade. A partir desse ponto, a probabilidade começa a se desdobrar em várias possibilidades diferentes. O que acontece depois disso depende dos desejos do mago e do número de sucessos que o jogador obtém. Um Efeito menor — digamos, garantir que o mago encontre por acaso um caixa automático com defeito — ocorrerá dentro de um dia ou dois e depois se dissipará. Efeitos que tentam

duplicar Efeitos de outras Esferas levam dias de concentração intensa, enormes quantidades de sucessos e a disposição de lidar com o preço cármico de ser a raiz de, digamos, a morte de alguém. Se o jogador obtiver uma falha crítica, leve a intenção desejada em conta quando computar o Paradoxo. Não é preciso dizer que há certas coisas que simplesmente estão além da abrangência deste Efeito. Esta Rotina não é um ponto de partida para se fazer qualquer coisa e o Narrador deve ignorar quaisquer pedidos de se obter divindade, matar um arcanjo ou açoitá-lo o traseiro da Tecnocracia por si só. O Efeito, independente do tamanho, deve sempre pegar o personagem — e o jogador — totalmente de surpresa.

A MAÇA DOURADA

(MATÉRIA ••, MENTE ••, OU MATÉRIA ••, MENTE •••, PRIMÓRDIUM •••)

Há muito tempo, os deuses do Olimpo deram uma festa. No entanto, eles não convidaram Eris, Deusa do Caos, para o banquete e ela ficou, compreensivelmente, irritada. Furiosa, ela pegou uma maçã de ouro, inscreveu “KALLISTI” (“Para a Mais Bela”) num lado e jogou-a na festa. Atenas, Hera e Afrodite clamaram-na para si e a disputa ficou tão intensa que Zeus indicou um mortal chamado Páris para decidir. Cada uma das três deusas ofereceu a Páris algo, mas Afrodite venceu quando ofereceu para ele a mortal mais linda do mundo — Helena de Tróia. Então a Guerra de Tróia teve início, tudo por causa da Maçã de Ouro.

Os Herméticos modernos usam esse princípio para embeber objetos mundanos com uma atração magnética que é quase irresistível. Não importa o que se faça, as pessoas ficam impelidas a focar *naquele objeto*. Alguns Herméticos afirmam que a televisão funciona de maneira muito semelhante.

Sistema: A primeira versão da *Maçã Dourada* atrai atenção para o objeto encantado. Pela duração do Efeito, aqueles que forem afetados devem se fixar no objeto, reagindo com inveja, ódio, luxúria ou qualquer outra emoção que o Hermético pense em criar. A versão mais avançada é ainda mais perversa, já que o Efeito canaliza os desejos da vítima para se abastecer. É um círculo vicioso, quanto mais se quer o objeto, mais forte o Efeito fica.

EPÍLOGO DOS AUTORES



O drama está encerrado, mas apenas começou. Obviamente, alguns dos detalhes no universo de **Mago** foram extraídos de práticas e eventos reais. Contudo, os cordões de prata ligando os equivalentes fictícios do jogo com as estruturas reais às vezes se perdem na mistura. É muito fácil combater a Tecnocracia enquanto se ignora a falta de imaginação que permeia o mundo real. É fácil enxergar monstros que bebem sangue como os responsáveis por todos os pecados contra a humanidade. É muito mais fácil tornar literais os monstros.

A magia é um ato criativo. Não importa o tipo de mago que você seja, todos os seus rituais, focos, aparatos e procedimentos são expressões de você. Há um motivo para os Herméticos chamarem a magia de Arte. O artista, o amante e o mago são, todos, aspectos uns dos outros. Todos eles criam, sejam seus trabalhos uma sinfonia, uma invocação ou um êxtase. Até mesmo um cientista pode abordar seu trabalho como sendo uma força criativa essencial que enriquece a alma da humanidade.

As Noites Finais podem não estar sobre nós na realidade, mas há uma sensação de desconforto, desinteresse e apatia geral no ar. É mais fácil, mais rápido e menos preocupante nos prendermos à Máquina do que criar nossa própria felicidade. Os feiticeiros vampíricos não mexem os pauzinhos do mundo, mas há muitas pessoas extraindo poder da miséria.

Esse é o seu mundo e essa é a sua realidade. Expulse os vampiros e crie novamente.

— Scott Cohen

• • •

Não tenho a sabedoria de um sábio para dar, exceto por isto: toda crença é uma escolha.

A aceleração devido à gravidade, o valor de uma

moeda de dez centavos e o grau em que o Divino existe são todos eles valores que optamos tanto por abraçar ou renegar. Geralmente, abraçamos aquelas “verdades” que são aprovadas para consumo comum. Ao fazer isso, damos poder àqueles que nos trazem essa informação sem jamais questionar de verdade seus motivos ou a validade de seus mandatos. Não desejamos mais descobrir por nós mesmos. Presos ao mundano, surfamos pela ‘net, lemos o jornal, devoramos seu conteúdo e temos fé na falível (e às vezes, sombriamente auto-motivada) Lei das Massas.

Se tal proximidade com a Ordem ajudou a cimentar alguma coisa em minha mente, é que **devemos** nos elevar. Se não fizermos isso, o sonho de algo melhor desaparece, sendo substituído por uma mediocridade sem-fim e por uma descida constante rumo ao mínimo denominador comum. O mundo que você tem aceitado não possui valor qualquer além daquele que você deu para ele. Lembre, em algum lugar, um arquiteto invisível da realidade que normalmente aceitamos como verdadeiro lucra sempre que um milagre do mundo moderno é revelado e respondemos, “Amém”.

Acredite no que quiser acreditar e nunca deixe ninguém o chamar de louco por causa disso. **Desde que não prejudique ninguém, faça o que for de sua vontade.** O mundo sensacionalista, sanguinolento, obcecado pela imagem, do lado de fora da sua janela é o verdadeiro hospício. Consentimento silencioso é uma coberta de segurança, é tempo de colocá-la de lado e encarar os monstros antes que não haja mais heróis para enfrentar o dragão. É preciso um esforço de vontade supremo para colocar de lado o que o resto da espécie assume com fé, em troca de forjar uma trilha própria rumo a uma verdade própria.

Ei. Você aí, com o livro de **Mago**...

Suponho que por acaso você não saiba nada sobre isso?

— Stephen Michael DiPesa

LEITURA RECOMENDADA



The Changing Light at Sandover por James Merrill — Um trabalho extraordinário. Merrill passou 20 anos recebendo a parte principal deste poema através de um quadro de Ouija. O livro tem abrangência épica, tocando em todos os aspectos da existência e é o melhor exemplo de um artista meditando entre planos de consciência jamais escritos.

The Collected Works of W.B. Yeats — Yeats foi poeta, mágico, historiador, folclorista e herói. Seu trabalho buscava recriar os mitos irlandeses, assim como a imaginação em todos nós.

Psychology and Alchemy por Carl Jung — Embora seja uma leitura pesada, as idéias neste livro são tudo que um Hermético poderia esperar atingir.

Daimonic Reality por Patrick Harpur — Uma análise fascinante de fenômenos inexplicáveis que liga OVNI's, fadas, a Anima Mundi e a magia num reino mercurial.

The Essential Kaballah por Daniel Matt — Não é um guia "como fazer", este livro reúne os melhores escritos sobre a arte arcana do misticismo Judaico.

The Cosmic Serpent por Jeremy Narby — Embora o livro lide com xamãs Amazônicos, o tema subjacente — a unificação da ciência com a magia — é uma inspiração para o neo-Hermetismo.

O Hobbit, A Trilogia O Senhor dos Anéis, e o Silmarillion por J.R.R. Tolkien — Jogue fora as pré-concepções sobre fantasia-imbecil e olhe através do simbolismo subjacente. Tente compreender a própria essência das sensibilidades épicas da Ordem e a tristeza, que permeia tudo, de uma guerra nobre (tanto nos livros

quanto com relação ao próprio autor) para salvar um sonho condenado.

A Arte da Guerra por Sun Tzu — É assim que você trava uma guerra pela Realidade. Impiedosamente pragmático, Mestre Sun compõe um plano de batalha que deixaria qualquer Titalano orgulhoso.

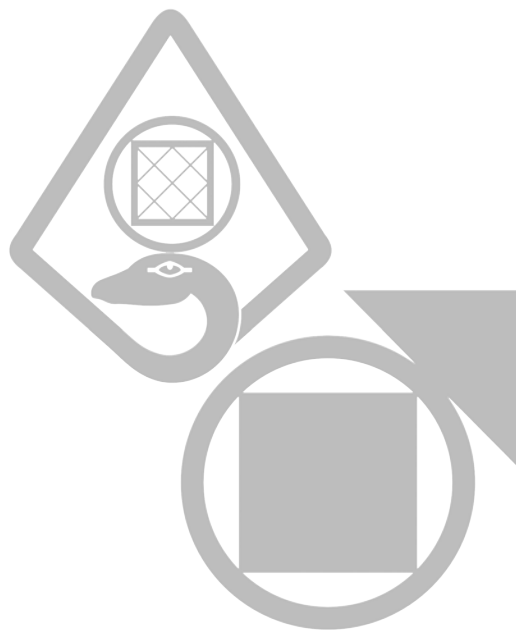
A Dictionary of Angels por Gustav Davidson — Um trabalho completamente acessível sobre os atributos e as correspondências sobre mais Altos Umbróides do que você pode encarar com uma varinha.

O Príncipe por Nicolau Maquiavel — Sim, todo mundo recomenda isto como o manual perfeito para o vampiro ambicioso. Contudo, no percurso de sua longa história, a Ordem trouxe no coração uma ou duas páginas deste texto sobre a necessidade da disposição de um governante de fazer **qualquer coisa** para manter seu poder.

The Secret Language of Birthdays por Gary Goldschneider & Joost Elffers — Astrologia simplificada. Um recurso ideal para escolher uma data de nascimento auspiciosa para seu personagem Hermético.

Keys Words for Astrology por Hajo Banzhaf & Anna Haebler — Este livro é um dos melhores trabalhos de astrologia no mercado. Mais do que um texto de "encontre sua alma-gêmea", isto explica as metáforas, o simbolismo e as interações entre os signos e os planetas. Leitura obrigatória. E quem poderia esquecer do...

Corpus Hermeticum por Hermes Trismegistus — Aqui está, a pedra fundamental do pensamento Hermético. É longo, pesado, às vezes tão entediante quanto pode ser e positivamente inestimável para compreender muita coisa sobre a Ordem de Hermes.



TRAICÃO DE Sangue

NOME:

JOGADOR:

CRÔNICA:

NATUREZA:

ESSÊNCIA:

COMPORTAMENTO:

TRADIÇÃO:

FACÇÃO:

REGENTE:

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força 00000
Destreza 00000
Vigor 00000

SOCIAIS

Carisma 00000
Manipulação 00000
Aparência 00000

MENTAIS

Percepção 00000
Inteligência 00000
Raciocínio 00000

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão 00000
Esportes 00000
Consciência 00000
Briga 00000
Esquiva 00000
Expressão 00000
Intimidação 00000
Liderança 00000
Manha 00000
Lábia 00000

PERÍCIAS

Ofícios 00000
Condução 00000
Etiqueta 00000
Armas de Fogo 00000
Meditação 00000
Armas Brancas 00000
Performance 00000
Furtividade 00000
Sobrevivência 00000
Tecnologia 00000

CONHECIMENTOS

Acadêmicos 00000
Computador 00000
Cosmologia 00000
Enigmas 00000
Investigação 00000
Direito 00000
Linguística 00000
Medicina 00000
Ocultismo 00000
Ciências 00000

ESFERAS

Correspondência 00000
Entropia 00000
Forças 00000

Vida 00000
Matéria 00000
Mente 00000

Primórdio 00000
Espírito 00000
Tempo 00000

VANTAGENS

ANTECEDENTES

00000
00000
00000
00000
00000

ARETE

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

FORÇA DE VONTADE

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

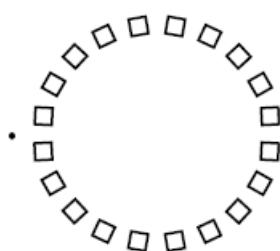
VITALIDADE

Escoriado 0 ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido Gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐

DISCIPLINAS

Potência 00000
00000
00000
00000

QUINTESSÊNCIA



PONTOS DE SANGUE

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

Overdose?

PARADOXO

RESSONÂNCIA

Dinâmica 00000
Entrópica 00000
Estática 00000

EXPERIÊNCIA

⊕ QUALIDADES & DEFEITOS ⊕

BONUS

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

ΠΑΓΙΑ

ROTINAS PREFERIDAS

Descrição: _____

Соправате

ARTIADURA:

TRAICÃO DE Sangue

ANTECEDENTES EXPANDIDOS

ALIADOS

BIBLIOTECA

CONTATOS

MENTOR

DESTINO

NODO

OUTRO ()

OUTRO ()

POSSES

ITENS (CARREGADO)

EQUIPAMENTOS (POSSUÍDO)

FOCOS

FAMILIAR

GRITÓRIO

CAPELA

LOCALIZAÇÃO

DESCRIÇÃO

TRAIÇÃO DE Sangue

HISTÓRICO

DESPERTAR

OBJETIVOS/DESTINO

PROCURAS: _____ SILÊNCIOS: _____

DESCRIÇÃO

Idade:	_____	_____
Idade Aparente:	_____	_____
Data de Nascimento:	_____	_____
Data do Despertar:	_____	_____
Cabelos:	_____	_____
Olhos:	_____	_____
Raça:	_____	Aparência/Natureza do Avatar: _____
Nacionalidade:	_____	_____
Peso:	_____	_____
Altura:	_____	_____
Sexo:	_____	_____

REGENTE

Nome: _____ Clã: _____ Geração: _____

Descrição: _____

PENSAMENTOS A RESPEITO DO REGENTE

TRAICÃO DE Sangue

NOME:

JOGADOR:

CRÔNICA:

NATUREZA:

ESSÊNCIA:

COMPORTAMENTO:

CASA:

DEGRAU:

REGENTE:

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força 00000
Destreza 00000
Vigor 00000

SOCIAIS

Carisma 00000
Manipulação 00000
Aparência 00000

MENTAIS

Percepção 00000
Inteligência 00000
Raciocínio 00000

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão 00000
Esportes 00000
Consciência 00000
Briga 00000
Esquiva 00000
Expressão 00000
Intimidação 00000
Liderança 00000
Manha 00000
Lábia 00000

PERÍCIAS

Ofícios 00000
Condução 00000
Etiqueta 00000
Armas de Fogo 00000
Meditação 00000
Armas Brancas 00000
Performance 00000
Furtividade 00000
Sobrevivência 00000
Tecnologia 00000

CONHECIMENTOS

Acadêmicos 00000
Computador 00000
Cosmologia 00000
Enigmas 00000
Investigação 00000
Direito 00000
Linguística 00000
Medicina 00000
Ocultismo 00000
Ciências 00000

SEPHIERAH

Ars Conjunctionis 00000
Ars Fati 00000
Ars Essentiae 00000

Ars Animae 00000
Ars Materiae 00000
Ars Mentis 00000

Ars Vis 00000
Ars Manes 00000
Ars Temporis 00000

VANTAGENS

ANTECEDENTES

00000
00000
00000
00000
00000

ARETE

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

FORÇA DE VONTADE

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

VITALIDADE

Escoriado 0 ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido Gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐

DISCIPLINAS

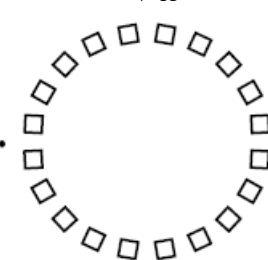
Potência 00000
00000
00000
00000

PONTOS DE SANGUE

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

Overdose?

VIS



PARADOXO

RESSONÂNCIA

Dinâmica 00000
Entrópica 00000
Estática 00000

EXPERIÊNCIA

TRAICÃO DE Sangue

QUALIDADES & DEFEITOS

QUALIDADE	Tipo	CUSTO	DEFEITO	Tipo	BÔNUS

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

OOOOO
OOOOO
OOOOO

OOOOO
OOOOO
OOOOO

OOOOO
OOOOO
OOOOO

MAGIA

PARAVILHAS

ROTINAS PREFERIDAS

Nome: _____

Pontos: _____ Arete: _____ Quintessência: _____

Descrição: _____

Nome: _____

Pontos: _____ Arete: _____ Quintessência: _____

Descrição: _____

Nome: _____

Pontos: _____ Arete: _____ Quintessência: _____

Descrição: _____

COMBATE

Arma	Dano	Dificuldade	Alcance	Cadência	Pente	Ocultabilidade

ARTIADURA:

TRAICÃO DE Sangue

ANTECEDENTES EXPANDIDOS

ALIADOS

BIBLIOTECA

CONTATOS

MENTOR

DESTINO

NODO

OUTRO ()

OUTRO ()

POSSES

ITENS (CARREGADO)

EQUIPAMENTOS (POSSUÍDO)

FOCOS

FAMILIAR

GRITÓRIO

CAPELA

LOCALIZAÇÃO

DESCRIÇÃO

TRAIÇÃO DE Sangue

HISTÓRICO

DESPERTAR

OBJETIVOS/DESTINO

PROCURAS:

CREPÚSCULOS:

DESCRIÇÃO

Idade:

Idade Aparente:

Data de Nascimento:

Data do Despertar:

Cabelos:

Olhos:

Raça:

Nacionalidade:

Peso:

Altura:

Sexo:

Aparência/Natureza do Avatar:

REGENTE

Nome:

Clã:

Geração:

Descrição:

PENSAMENTOS A RESPEITO DO REGENTE

Agradecimentos: Alianças Forjadas com Sangue



Certo, certo, falei no Iteração X que não era a proposta do Nação Garou Traduções Livres ficar liberando material de outros cenários, certo, eu falei. Porém tenho que dizer aqui que existem outras variantes que precisam ser analisadas.

Será que qualquer grupo de tradução não procuraria fechar um livro que encontrou na internet, despretenciosamente? Certo, percebi que **nem todo grupo** fez ou faria isso. Motivos? Tantos como as sutilezas da condição humana.

Desde que eu terminei o Iteração X, guardava em meu hd dois pdfs que eu encontrei dentro da internet (ou teriam sido me passados por alguém... não lembro ao certo agora). Estes eram o Eutanatos Revisado e o Traição de Sangue. Ótimos livros, pena que eu não estou ligado a grupos de tradução que não seja de Lobisomem.

Mas daí pensei que os livros poderiam ser soltos, com qualidade e responsabilidade, na internet, sem os famosos escudos dos grupos, mas depois de ter tido trabalho no Eutanatos, vi que minha gota de água não poderia mudar o volume do mar. Que pena.

Sim, eu diagramei o Eutanatos, mas não estou aqui para reivindicar títulos ou honrarias, aproveitem o livro e pronto.

O que eu quero mesmo dizer é que recebi hoje um

email do cidadão que traduziu ambos os livros, ele não apenas concordou que eu os diagramasse bem como apreciou a iniciativa. Claro que o que temos que estimar aqui é seu valor e altruísmo, talvez eu nunca atinja tal nível.

Ele despreocupadamente pôs na rede dois livros muitos bom do cenário que eu mais aprecio e eu não poderia ficar parado com essas jóias em minhas mãos. Então o que eu fiz? As lanço agora aos porcos. Sim, aos suínos, a todos os descrentes, os orgulhosos, os fracos de espírito e quaisquer outros flagelos da raça humana.

Seria ótimo que não houvessem tantos conflitos, mentiras e traições, como conta o livro e nos mostra a vida real; mas temos que reconhecer que sem eles não seríamos tão resistentes aos mesmos...

E assim, reafirmando minha resistência, entrego a vocês o Traição de Sangue, aproveitem.

Quero agradecer ao homem que o traduziu, que mesmo seu nome não citado aqui, suas virtudes ainda me servem de um norte para onde eu mesmo ainda estando longe de alcançar eu não vou me desviar jamais desse caminho. A minha Procura continua. A Ascensão é o objetivo final.

— Folha do Outono, bani Oradores dos Sonhos
(ex-Ferreiro das Almas)

TRAIÇÃO DE *Sangue*

IMERGULHADO EM SANGUE

Séculos atrás, a Casa Tremere se separou da Ordem de Hermes para se tornar uma cabala de feiticeiros vampíricos. Os dois estabeleceram uma trégua instável nos anos seguintes — até hoje. Desesperados para reivindicar sua herança, a Ordem de Hermes declara guerra aos seus parentes errantes, enquanto que os vampiros esperam aprisionar os magos com sua magia de sangue. É o fim para ambos ou o começo de uma aliança profana?

⊕ PREÇO DA IMORTALIDADE

Há tempos os magos sabem que os vampiros possuem poder, mas com muito custo. Agora as Tradições vão a guerra contra os mortos-vivos. Explore as regras para magos carnicais e examine o desenvolvimento original dos feiticeiros vampiros e de seus exilados secretos no meio da Casa Tylalus na Ordem de Hermes. Desvende a magia secreta que pode ser abastecida pela Maldição de Caim e as consequências de se ousar guerrear contra os mortos-vivos.ções sobreviventes.

VAMPIRO[®]
A MÁSCARA

MAGO[®]
A ASCENSÃO⊕



Nação Garou
Grupo de Traduções