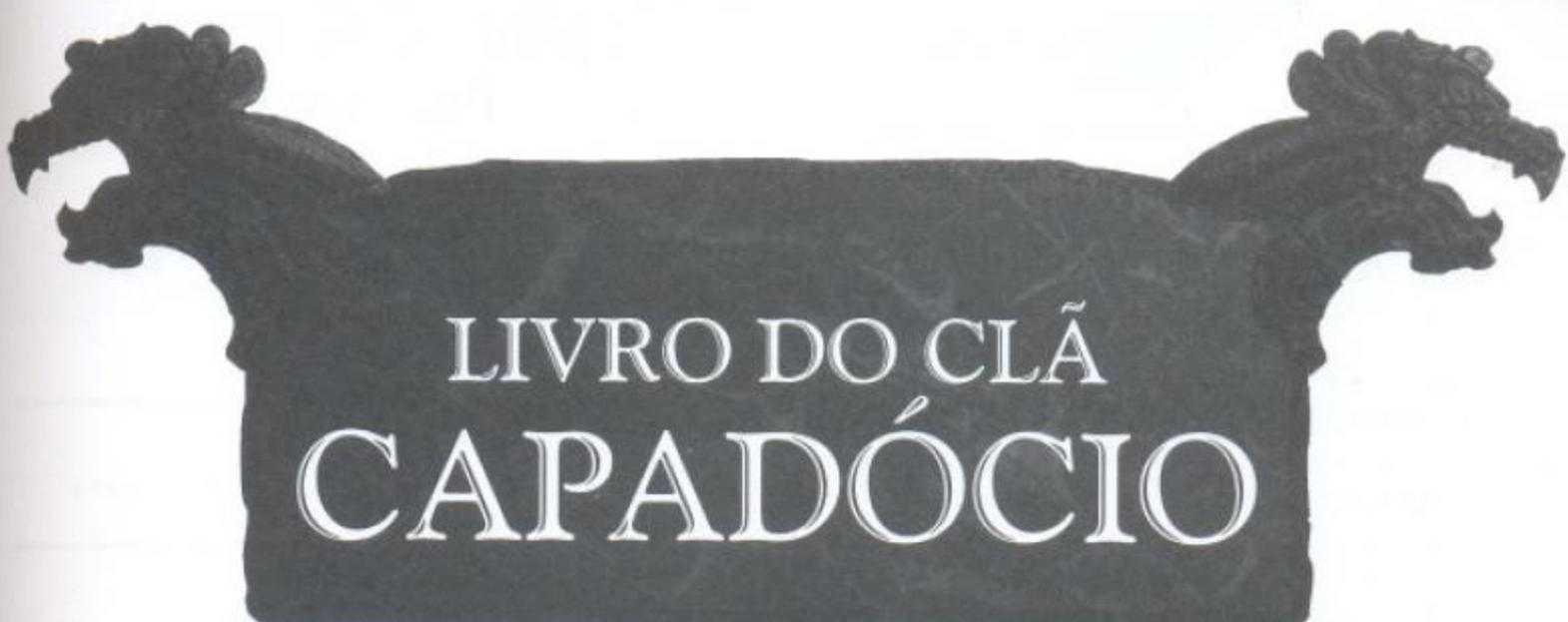
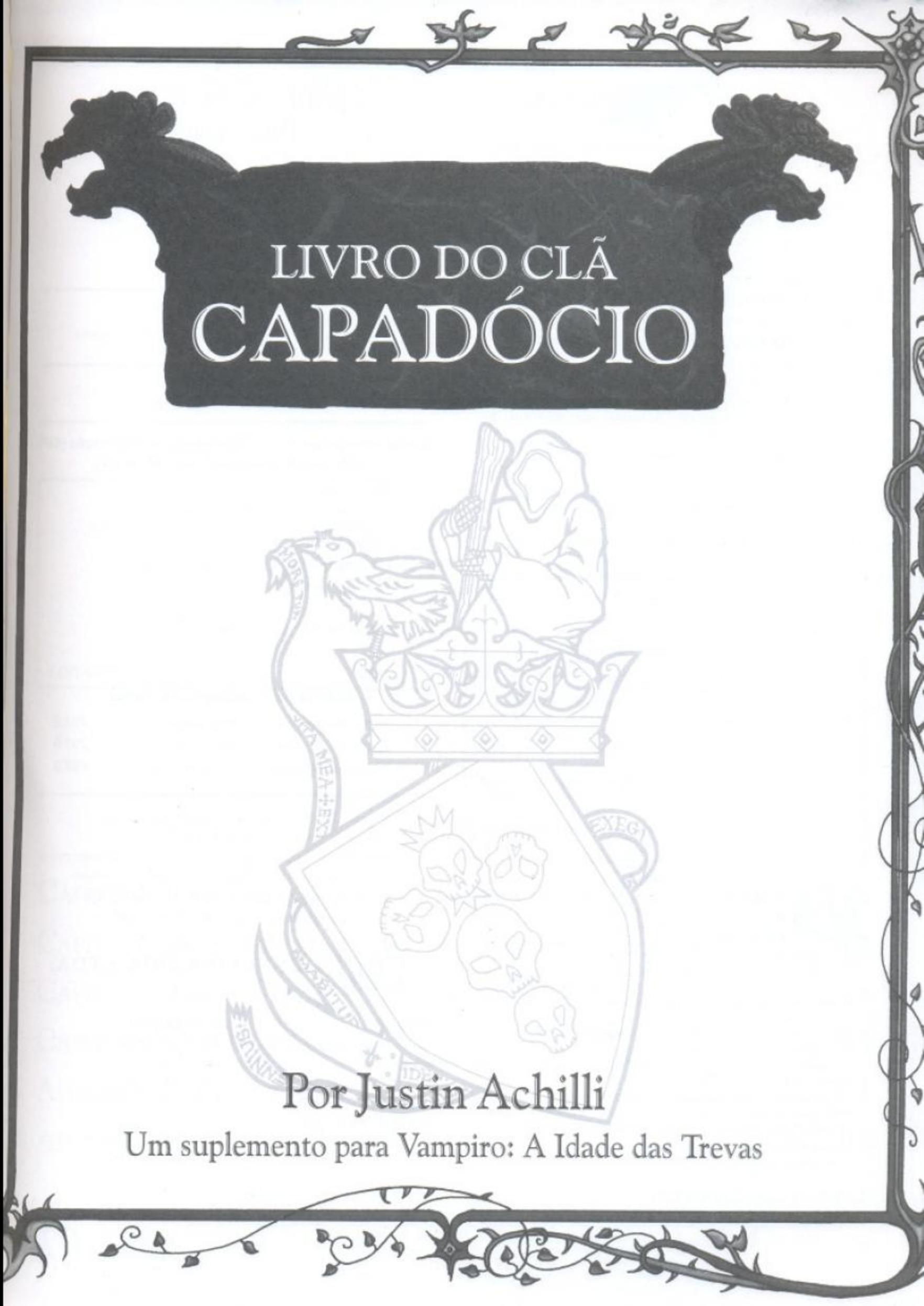


LIVRO DO CLÃ: CAPADÓCIO



UM SUPLEMENTO PARA VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS



LIVRO DO CLÃ CAPADÓCIO



Por Justin Achilli

Um suplemento para Vampiro: A Idade das Trevas

CRÉDITOS DO ORIGINAL

Autor: Justin Achilli
Desenvolvido por: Justin Achilli, Robert Hatch e Ken Cliffe
Editor: Ed Hall
Direção de Arte: Aileen E. Miles
Layout e composição: Lawrence Snelly
Arte interna: Mike Chaney, John Cobb, Eric Lacombe,
Andrew Trabbold e Vince Locke
Arte da capa: John Bolton
Arte da quarta capa: Richard Thomas
Design da capa e quarta capa: Scott Cohen

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS:

Robert "Grande Lacaio das Sombras" Hatch por suas técnicas cósmicas de recuperação veicular.
Richard "Movimento Único dos Fluidos" Dansky, pela valorosa mas vã tentativa de manter parte do vômito do lado de fora do carro.
Greg "Luminares do Clã" Fountain pela idéia que não morreria. Segui a linha que você queria para os Luminares, Greg.
Andrew "Ponto!" Bates, pela falta de vergonha daquela festa libidinosa
Fred "Sodomita Violento" Yelk, por seus planos a respeito de Steve no jogo de xadrez.
Joshua "Rainha dos Condenados" Timbrook, por ter superado meu visual Grrr revoltado na GenCon com uma sedução irresistível.

A INEVITÁVEL ADVERTÊNCIA

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

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

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



780 PARK NORTH BLVD.
SUITE 100
CLARKSTON, GA 30021
USA

© 1997 White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Qualquer reprodução sem permissão por escrito é proibida, exceto para fins de revisão, e as folhas em branco dos personagens, que podem ser reproduzidas apenas para uso pessoal. **White Wolf**, **Vampiro: A Máscara**, **Lobisomen: O Apocalipse**, **Mago: A Ascensão**, **Vampiro: A Idade das Trevas**,

Wraith: the Oblivion, **Dark Ages Companion** e o **Clã Capadócio** são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Todos os personagens, nomes, lugares aqui contidos, incluindo o texto possuem o copyright da White Wolf Publishing, INC.

A menção ou referência a qualquer produto ou companhia não é um desafio à marca registrada ou ao próprio copyright.

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

Visite a White Wolf na Internet

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

CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

Copyright © White Wolf
Título Original: Clanbook — Cappadocian™
Coordenação Editorial: Devir Livraria
Tradução: André Augusto Forte
Revisão: Douglas Quinta Reis, Vanessa Gil e Douglas (D3) Ricardo Guimarães
Editoração Eletrônica: Tino Chagas

AGRADECIMENTOS

Agradecimentos aos Chufas do Brasil e seus termos pouco ortodoxos. Vocês sabem quem somos nós.

ISBN: 85-7532-001-7

PUBLICADO EM SETEMBRO/2001

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

Achill, Justin
Livro do Clã: Capadócio / Justin Achilli ;
Tradução André Augusto Forte — São Paulo :
Devir, 2001.

Título original: Clanbook : Cappadocian.
Vários ilustradores

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia

01-2926

CDD-793.9

Índices para catálogo sistemático

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

Todos os direitos reservados e protegidos
pela Lei 5988 de 14/12/73.

É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Todos os direitos desta edição reservados à

DEVIR DEVIR LIVRARIA LTDA.

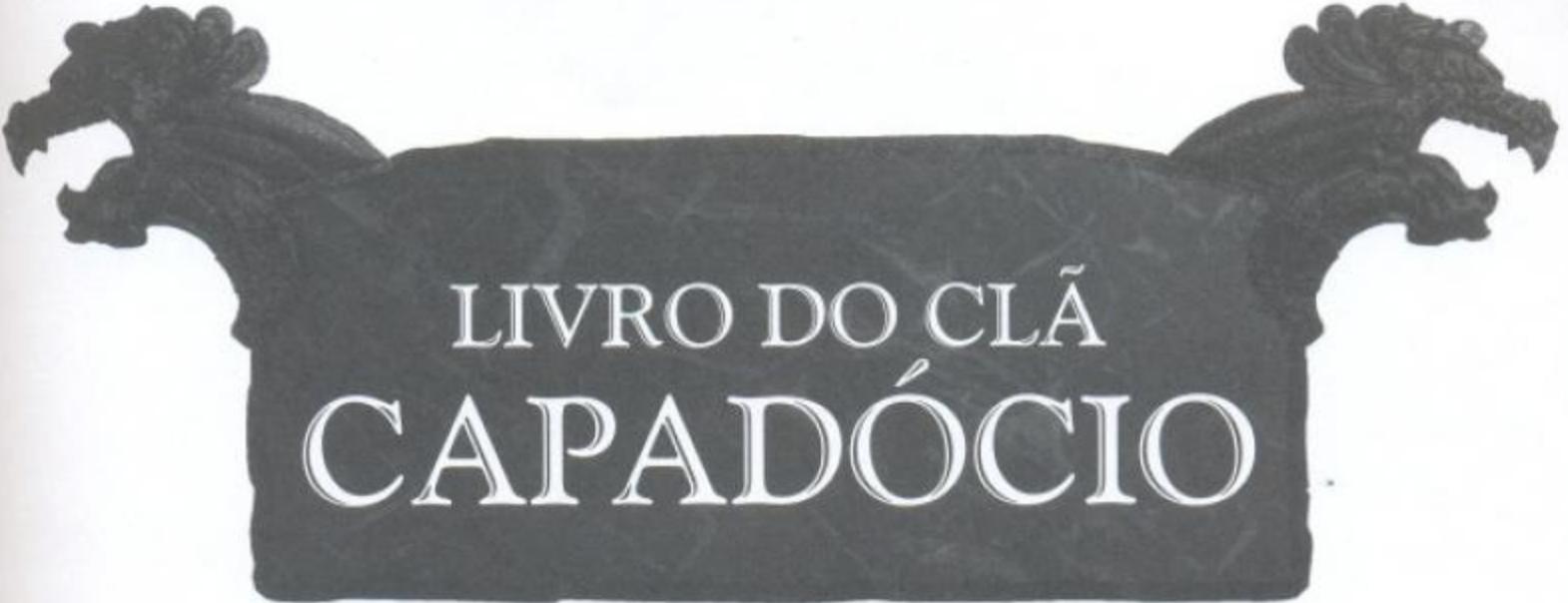
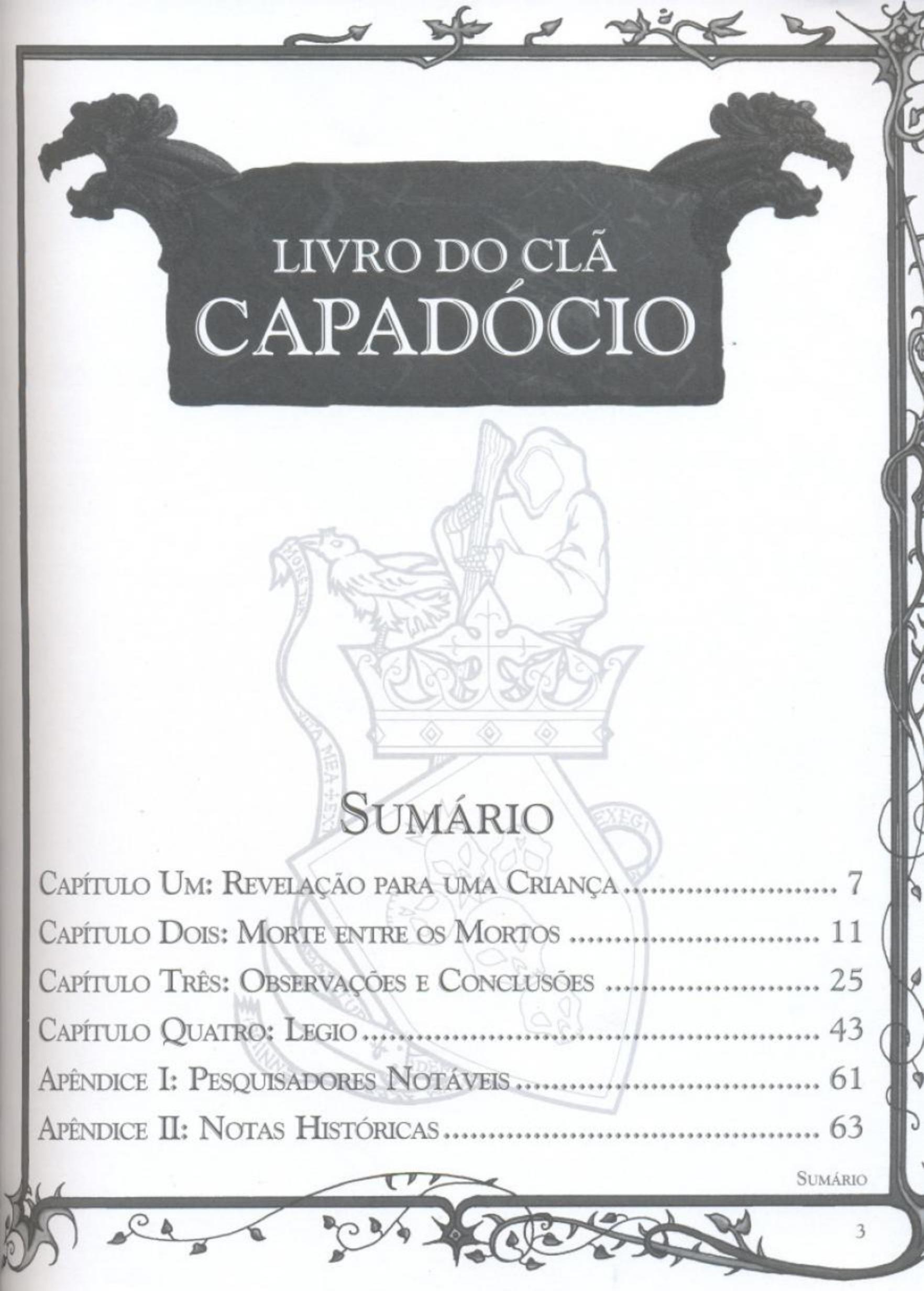
BRASIL

Rua Teodureto Souto, 624
Cambuci
CEP 01599-970 São Paulo SP
Fone: (11) 3272-8200
Fax: (11) 3272-8264
E-mail: duvidas@devir.com.br
Site: www.devir.com.br

PORTUGAL

Av. Infante D. Henrique, 332
Pátio Traseiro, ed 3
1800-224 - Lisboa
Fone: (35) 21 8310045
Fax: (35) 21 8380591
E-mail: devir@devir.pt
Site www.devir.pt

LIVRO DO CLÃ: CAPADÓCIO

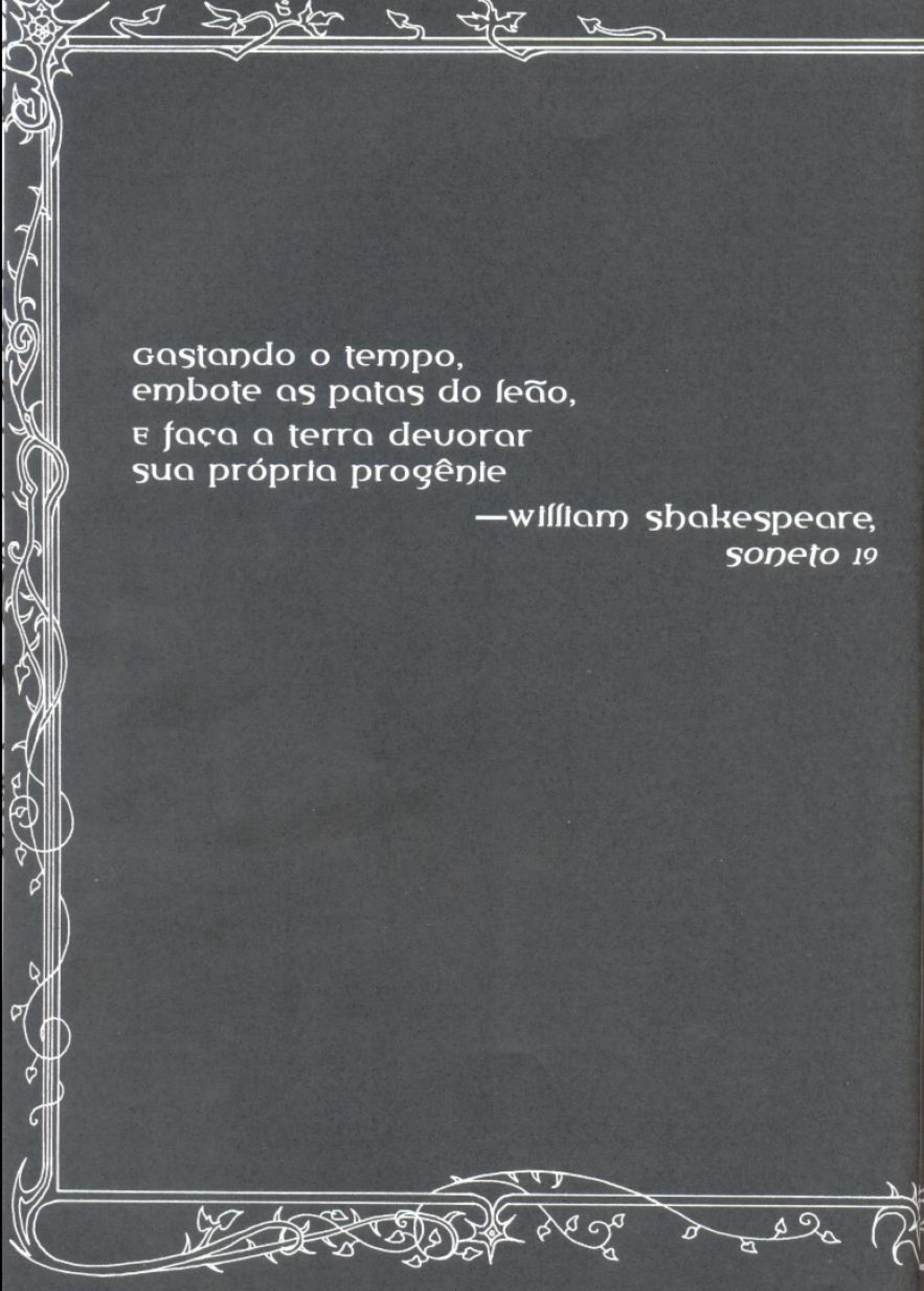


LIVRO DO CLÁ CAPADÓCIO



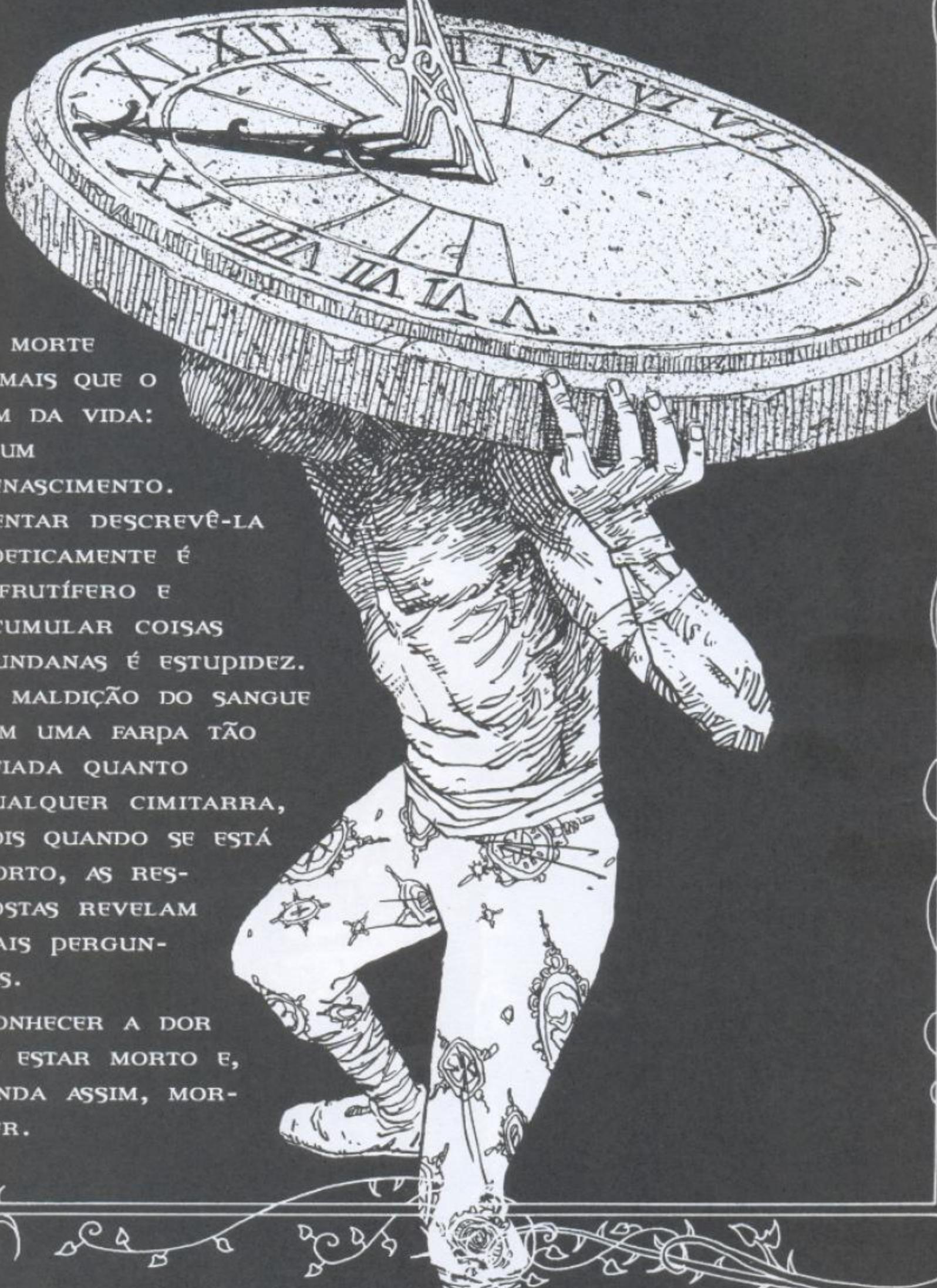
SUMÁRIO

CAPÍTULO UM: REVELAÇÃO PARA UMA CRIANÇA.....	7
CAPÍTULO DOIS: MORTE ENTRE OS MORTOS	11
CAPÍTULO TRÊS: OBSERVAÇÕES E CONCLUSÕES	25
CAPÍTULO QUATRO: LEGIO	43
APÊNDICE I: PESQUISADORES NOTÁVEIS	61
APÊNDICE II: NOTAS HISTÓRICAS	63



gastando o tempo,
embote as patas do leão,
E faça a terra devorar
sua própria progênie

—william shakespeare,
soneto 19



A MORTE
É MAIS QUE O
FIM DA VIDA:
É UM
RENASCIMENTO.
TENTAR DESCREVÊ-LA
POETICAMENTE É
INFRUTÍFERO E
ACUMULAR COISAS
MUNDANAS É ESTUPIDEZ.
A MALDIÇÃO DO SANGUE
TEM UMA FARPA TÃO
AFIADA QUANTO
QUALQUER CIMITARRA,
POIS QUANDO SE ESTÁ
MORTO, AS RES-
POSTAS REVELAM
MAIS PERGUN-
TAS.

CONHECER A DOR
DE ESTAR MORTO E,
AINDA ASSIM, MOR-
RER.





Capítulo Um: Revelação para uma Criança

Abri os olhos e me vi cercado pelas trevas. Eu estava deitado e sentia a pedra fria por todos os lados. Minhas mãos e meus pés também tocavam a rocha; eu estava dentro de algum tipo de caixa.

Havia algo sobre mim. Era leve, muito seco e feito de couro. Talvez fosse um saco com lenha. Afastei-me um pouco para o lado - tentando verificar onde estava - e um punhado de pó se soltou da coisa, cobrindo minha boca e minhas narinas. Percebi que aquilo tinha o mesmo comprimento que eu. Oh meu Deus! Um cadáver!

Gritei enquanto tentava empurrar o corpo para um lado, me afastando para o outro, mas as dimensões reduzidas da caixa me permitiam movê-lo apenas alguns centímetros. Um pedaço do corpo se soltou e eu o afastei rapidamente, como se fosse uma aranha venenosa. Tentei levantar, mas bati a cabeça na tampa da caixa.

Eu havia sido enterrado vivo.

Abri bem os olhos, mas de nada adiantou naquela ausência absoluta de luz. Encolhi-me num dos lados da miserável tumba, mantendo o cadáver o mais afastado possível. Eu era capaz de sentir os velhos ossos e a pele dura se partirem enquanto eu chutava e empurrava. Restava, do que antes havia sido um homem, apenas um amontoado estilhaçado, que eu temia ser minha companhia eterna.

Gritei de pavor e um suor frio começou a escorrer pelo meu rosto, carregado com um odor que me excitava e aterrorizava ao mesmo tempo. Cheirava como sangue. Santo Deus, eu estava sangrando! Foi então que notei um fato curioso e assustador: meu coração não estava batendo. Lágrimas escorriam pela minha face, intensificando aquele cheiro. Estaria eu realmente chorando e suando sangue? Estaria realmente morto?

Arranhando o teto de pedra da minúscula prisão, reduzi rapidamente minhas mãos a feridas sangrentas numa vã tentativa de escapar. Eu não fora enterrado vivo; com certeza estava morto. Oh, Deus misericordioso, me ajude! Meu coração continuava parado e o frio da cova arripiava meu corpo. "Como é que isto pode ser a morte", minha mente atribulada imaginava, "se eu ainda consigo me mover?"

— *E como pode ser a vida se seu coração e seu sangue estão frios e inertes? Você recebeu a maldição de Caim.*

A voz provocou um sobressalto em mim. Eu não estava sozinho? Estaria aquele cadáver arruinado falando comigo? O horror do meu sepultamento devia ter me enlouquecido.

— *Acalme-se. Deixe o sangue falar com você. Deixe-o ouvir por você.*

A voz parecia vir de dentro da minha cabeça, embora ressoasse como a voz de outra pessoa. Acorrentado pelo medo, segui as instruções da voz. Expirei por força do hábito, percebendo que não estava respirando até aquele momento. Decidindo pensar naquilo depois, voltei toda a minha atenção para a voz.

Ouvi o ruído de alguém se movendo fora do meu sepulcro, juntamente com o crepitar da lamparina de óleo que carregava. Devia ser a pessoa que estava falando comigo. O cavar das minhocas através do solo também enchia os meus ouvidos, bem como o barulho das patas de um rato se arrastando na pedra da minha tumba. Era capaz de ouvir o som de minhas próprias sobrancelhas, abrindo e fechando sobre os olhos inúteis nas trevas.

— *Agora, deixe-o sentir por você: deixe-o saborear e farejar em seu lugar.*

Fiz como me foi solicitado. Meus dedos sentiam cada aspecto da pedra fria ao meu redor, percebendo irregularidades sutis e pequenos relevos que eu nunca imaginaria ser capaz de enxergar com meus olhos. A pedra áspera e fria do sepulcro parecia com uma enorme impressão digital, coberta com marcas mais finas que um fio de cabelo. O tecido

rude da mortalha, que protegia o cadáver, também parecia ser imensamente complexo. Na escuridão, imaginei-me sentindo cada fio da trama: se ao menos eu pudesse contá-los. Os ossos também revelavam algo novo quando eu os tocava: eram lisos e furados como uma flauta.

O cheiro, agora que eu prestava atenção, era tão revelador quanto horrível. Logo além do fedor da morte, jazia um cheiro doce, mas enjoativo. Doença. O cadáver que estava na tumba devia ter morrido de lepra ou da peste. Alguns pedaços do tecido também já haviam apodrecido e a secura da cripta contrastava com o cheiro sutil, úmido e nauseante do mofo. Consegui até mesmo sentir o cheiro de um pedaço de metal: o corpo havia sido enterrado com um anel numa das mãos.

— *Quem é você?* — gritei para meu benfeitor oculto, que também parecia ser meu malfeitor. O rugir de minha voz quase me ensurdeceu, tão aguçados estavam meus sentidos. Experimentando meu poder recém-descoberto, percebi que era capaz de desativá-lo. — *Deixe-me sair!*

— *Talvez mais tarde* — ele respondeu. — Por enquanto você tem muito a fazer. Vou deixá-lo sozinho até amanhã à noite. Você morreu e renasceu, e logo vai morrer de novo. Pense nisso durante sua graciosa solidão. O que é morrer e como você conseguiu escapar da morte? Será que escapou? Você vive na morte ou morre em vida? Quando começa realmente a morte? Você não encontrará respostas para essas perguntas, mais vai adquirir um enorme respeito pela gravidade delas, meu amigo.

A voz sem corpo fora da minha cripta estava certa. Percebi que não respirava, meu coração não batia e meu sangue se acumulava inerte no lugar em que meus outros humores tinham estado antes.

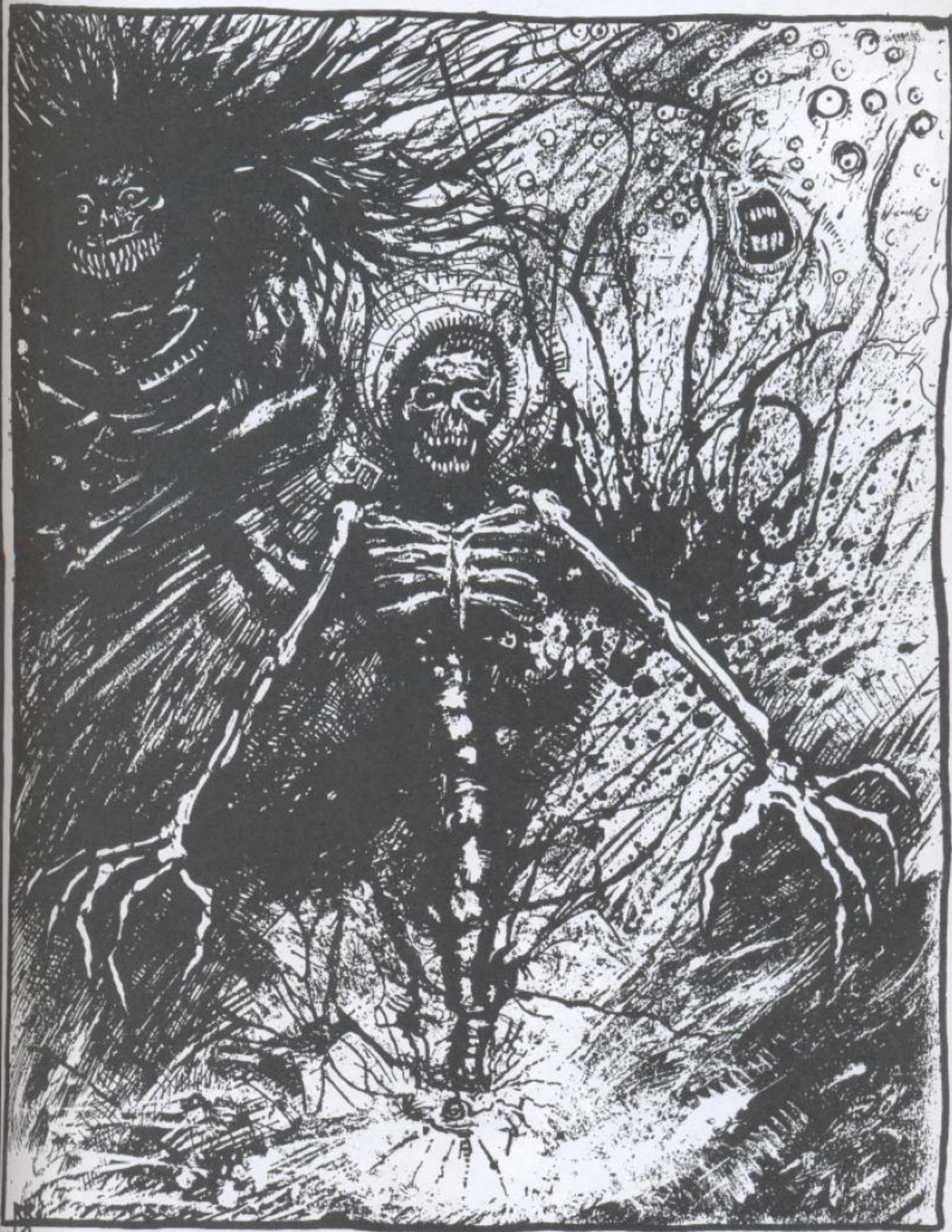
No momento em que pensei no sangue, senti uma fome imensa crescer dentro de mim. Alguns momentos depois, eu estava faminto, mas feliz por estar escondido do meu interlocutor enquanto lambia o sangue de minhas mãos. Até estiquei minha língua para sorver o precioso fluido que escorria dos meus olhos e da minha testa. Eu estava bebendo sangue! De alguma forma, eu me tornara um monstro! Mas, devido à fome, minha monstruosidade pouco importava. A única coisa que eu desejava era me alimentar; a vontade de sangue tinha anulado todas as minhas faculdades. Imaginei meu mentor desconhecido fora do meu sepulcro e quase consegui sentir o sangue vermelho e morno que, com certeza, corria em suas veias...

— *Espera!* — gritei, ouvindo-o preparar-se para partir. — *Pelo menos tire este cadáver daqui!* — e deixe-me rasgar sua garganta e sugar seu sangue, pensei comigo.

Ele disse as próximas palavras como se estivesse sorrindo, ou ao menos assim parecia:

— *Não, vou deixá-lo com você. Talvez ele possa responder algumas de suas perguntas.*





REVELAÇÃO PARA UMA CRIANÇA





Capítulo Dois: Morte entre os Mortos

Nossas noites de outrora são quase tão nebulosas quanto as noites das outras descendências de Caim, para meu grande desapontamento. Isto é estranho já que somos eruditos e conselheiros, e levanta muitas questões. Será que nos consumimos em nossos estudos às custas de nossa própria história? Ou será que nosso fundador tem seus próprios desígnios obscuros? Essa sempre foi e continuará sendo a grande questão: essa é a natureza da Jihad.

NOITES DE ENOQUE, A SEGUNDA CIDADE E DEVANEIOS

Somente o próprio Cappadocius se lembra da época em que Enoque ainda existia, pois a assistiu desdobrar-se tão sinceramente quanto se ele a tivesse escrito. Cappadocius não gerou prole durante as noites do reinado de Enoque, e não Abraçou nenhuma cria durante a época da Segunda Cidade.

Cappadocius não estava sozinho como Caim, pois o Abraço não foi uma maldição para nosso fundador. Pelo contrário, o Abraço deu a Cappadocius a chance de estudar a eterna questão que assombra os homens até os dias de hoje: o mistério da morte. Fascinado pela complexidade da não-vida, Cappadocius devotou todo seu tempo para desvendar seus segredos. Estudou, aprendeu e experimentou ao longo dos anos, enquanto o resto da prole de Caim lutava, queimava e destruía. Ele guardava seus próprios segredos e, às vezes, os dos Ventrue e Saulot, nunca desejando impor aos outros o peso da resolução da charada sobre o curto ciclo da vida. Muitos Capadócijs acreditam que Cappadocius não queria compartilhar suas descobertas e guardou-as para si.

Quando o dilúvio atingiu a Terra, Cappadocius estava longe de resolver o enigma. Quando a traição parricida que provocaria a queda da Segunda Cidade aconteceu, Cappadocius percebeu que a resposta lhe escapara porque não havia compreendido a questão.

Com isso em mente, Cappadocius decidiu gerar uma cria. Fugindo das ruínas da Segunda Cidade para sua terra natal, dominada, hoje em dia, pelos turcos Seldjúcidas, Cappadocius Abraçou o primeiro de sua progênie, um viajante chamado Caias Koine.

Foi neste momento que Cappadocius teve, pela primeira vez, suas visões precognitivas. Nosso fundador viu-se cercado por uma grande quantidade de suas crias, que lamentavam a perda de algo desconhecido. Partilhando seus sonhos com Caias, Cappadocius e sua cria assumiram este novo mistério com uma paixão que rivalizava com sua busca anterior, a solução do enigma da morte.

Então, Cappadocius e Caias criaram uma progênie para ajudá-los em seus estudos, incluindo Jafé e Lazarus, que os encorajaram ao longo dos milênios e os ajudaram a procurar as respostas que buscavam. Viajaram pelo mundo, vendo reinos nascerem e caírem, alimentando-se quando precisavam e descobrindo novas pistas a cada noite. Cappadocius falou com Zoroastro e Buda, adquirindo com estes profetas um conhecimento maior sobre o que ele procurava no mistério eterno. Ele viajou pelas terras da Babilônia com o grande Nabucodonosor e viu os Jardins Suspensos; interrogou Alexandre, o Bárbaro e fez perguntas a Ptolomeu; conversou bastante com Antíoco de Seleuco e com uma multidão de pensadores gregos.

Nenhum deles lhe deu as respostas que ele precisava.

SOBRE O PROGENITOR

Sabe-se muito pouco sobre Cappadocius antes de seu Abraço, exceto que ele era um sacerdote, um xamã ou um homem santo, dado a filosofias radicais. Mesmo essa afirmação é, na melhor das hipóteses, dúbia, já que ninguém é capaz de determinar sua fé original ou formular qualquer um de seus dogmas iniciais. Estudiosos dentro do clã apontam para Enoque, identificando Cappadocius como um membro da casta dos escravos mortais dos poderosos Cainitas em seu apogeu.

O verdadeiro nome de Cappadocius perdeu-se nas voltas da história: é conhecido apenas pelo próprio vampiro e não se encontra escrito em lugar nenhum. À medida que as culturas do mundo continuavam se misturando, Cappadocius escolheu um nome que revelava somente sua origem e nada mais, oferecendo-o para Caim e sua prole quando eles escolheram Cappadocius para o Abraço: "Da Capadócia" é tudo o que o mundo sabe deste enigmático Cainita e, talvez, seja tudo o que ele virá a saber.

Alguns vampiros acreditam que Ashur Abraçou Cappadocius enquanto outros crêem que Ashur é o próprio Cappadocius. Independente disso, várias fontes o identificam como pertencente à terceira geração, e a maioria dos textos apócrifos dos vampiros apontam apenas três Membros da segunda geração. Essa discrepância gera muitas controvérsias dentro do clã. Cappadocius pertenceria à terceira ou à quarta geração? Será que Ashur pertence à segunda geração (um pressuposto terrível que dá credibilidade à genealogia dos Assamitas)? Ou será que ele era da terceira geração e foi diablerizado por Cappadocius? Existe alguma verdade nos rumores de que Ashur criou também a linhagem que se tornaria os Baali? Ou essa é uma suposição errônea aceita por todos os vampiros?

Fontes similares apontam outras peculiaridades da existência de Cappadocius, em especial, seus freqüentes períodos de torpor. Assim como muitos que têm sua idade e poder, o fundador gasta boa parte do tempo dormindo o sono sem sangue dos Antigos. Entretanto, diferente da maioria dos outros Antediluvianos, o sono de Cappadocius é espasmódico e breve, como o de um insone ou o de uma criança perturbada. Sabe-se que ele se levanta do torpor periodicamente, realiza algumas tarefas, pronuncia alguns decretos enigmáticos e volta a dormir. Este fato é considerado uma das principais razões de o clã Capadócio ser tão rebelde e descentralizado, porque seu fundador pode despertar a qualquer momento e anunciar novas diretrizes para sua prole; nenhum indivíduo ou grupo pode impor seus objetivos ao clã. Mesmo Jafé, Cappadocius e Augustus Giovanni, as crias do fundador vistas com mais freqüência (se é que se pode dizer uma coisa dessas da quarta geração), têm períodos de disfunção aleatórios e incalculáveis.

A PRIMEIRA REVELAÇÃO

Apesar de suas viagens parecerem infrutíferas, Cappadocius não desistiu, enviando suas ninhadas para pesquisar o mundo como ele havia feito. Será que ninguém conseguiria desvendar o mistério da morte? Com certeza, outros haviam ponderado sobre essas mesmas questões. Quem poderia lhe dar alguma luz?

Ele partiu em busca da resposta numa peregrinação pelas terras dos hebreus, ao sul de sua terra natal, a Capadócia. Durante todas as suas buscas, ele havia perdido de vista o objetivo de sua pesquisa. Nenhuma quantidade de estudo de corpos mortos ou de palavras arrancadas de suas almas poderia revelar a verdade sobre a afirmação simples que os seres vivos testemunhavam todos os dias. Somente Deus sabia a grande verdade.

Cappadocius encontrou uma tenda solitária nas planícies de Canaã, muito distante das cidades de Gaza e Jerusalém. Uma luz tênue tremeluzia dentro dela e havia pouco movimento. Uma solidão preenchia o ar e Cappadocius a confundiu com desespero.

Cansado, desiludido e faminto, nosso fundador caiu sobre a tenda como um predador. Pretendia, nesse momento, buscar a resposta matando aquela fonte, que ia saciar a sede da Besta.

Lançou-se para dentro da tenda, os olhos em chamas, e falou para o assustado judeu que se encontrava lá dentro.

— *Procuro a resposta para a morte. Talvez a sua possa me revelar a verdade.*

— *Sei que não posso impedi-lo. Mas sei que Deus me protegerá* — respondeu o judeu.

— *Quem é você para Deus cuidar do seu bem-estar?* — rosnou o furioso Antediluviano, de modo sarcástico, controlando com dificuldade seu frenesi.

— *Sou apenas um homem. Deus cuida de mim, pois ele é soberano, transcendental e bom* — respondeu o judeu, com voz fraca.

Cappadocius parou, a Besta desaparecia da sua visão.

— *Com sua sabedoria simples, você salvou sua vida* — ele disse enquanto a Besta deixava sua alma.

Cappadocius amaldiçoou a si mesmo por sua tolice. Ali estava ele, uma cria de Caim que tinha vagado por toda a criação durante milhares de anos, buscando em meros mortais a inspiração para a pergunta que não tinha resposta. Milhares de anos jogados fora! Se quisesse realmente aprender, teria que ouvir a resposta aos pés de Deus.

O TEMPLO EM ERCIAS DAGI

Com o espírito rejuvenescido pelo foco recém-descoberto, Cappadocius enviou mensagens a sua prole, avisando que tinha notícias de extrema importância. Dentro de exatamente um mês, todos os membros de sua ninhada deveriam se reunir na cidade de Goreme, preparando-se para ouvir as novidades que seu criador tinha para eles.

Quando os Capadóciós estavam reunidos, o fundador disse-lhes que a nova direção da sua busca exigia que eles se aproximassem de Deus. O primeiro passo para resolver o enigma implicava na proximidade física do Paraíso.



MORTE ENTRE OS MORTOS



LIVRO DO CLÁ: CAPADÓCIO

Os Capadócius nunca foram famosos como soldados. Por isso, foi muito estranho quando, numa noite há mais de 1200 anos, uma procissão de monges Ladrões de Sepulturas escalou o monte Ercias Dagi no centro da Capadócia. As histórias sobre essa noite percorreram caminhos tortuosos até atingir outros Cainitas. Diversos carniçais acordaram e descobriram que seus regentes Capadócius haviam desaparecido. Príncipes ocidentais ouviram rumores sobre um vasto exército de vampiros pálidos cruzando seus territórios. Mercadores ambulantes, que poderiam ter perecido sob as presas de grupos de Cainitas menos obcecados, assistiram à horrível procissão do alto das árvores. Outros viajantes apenas observavam, enquanto a legião silenciosa seguia sempre adiante.

O Monte Ercias Dagi, também conhecido como Argaeus, abrigava um pobre e esquecido monastério, completamente invadido pela prole de Cappadocius, que prontamente mataram os quatrocentos moradores humanos do templo e seu único morador Cainita. Liderados por Caias Koine, os monges tomaram o templo e, logo em seguida, voltaram a assumir sua natureza dócil.

Nenhuma heresia ocorria no templo; os ocupantes anteriores não faziam pactos com demônios e viviam como ascetas. O único vampiro que havia lá, um Malkaviano conhecido como Algol, encontrou a Morte Final sob as acusações de viver como um Osiris e se alimentar dos monges sob o disfarce de profeta. Numa única noite, a orientação filosófica do templo foi alterada para sempre e direcionada para um novo aprendizado.

O templo não se abalou quando as notícias começaram a circular. Cainitas de toda a região indagavam os motivos dos Capadócius, embora a Canaille prosseguisse com suas vidas a seu modo tipicamente ignorante. Vários curiosos se aproximaram do Ercias Dagi sob a cobertura das trevas, na esperança de observar as terríveis orgias e ritos que, com certeza, estavam sendo realizados lá. Mas, em vez disso, eles encontraram apenas mais monges.

O templo tinha mudado da noite para o dia. Os Capadócius tinham trabalhado incansavelmente, remodelando o templo para melhor acomodá-los, derrubando paredes antigas e erguendo outras. Escavaram grandes câmaras subterrâneas e construíram bibliotecas e mausoléus em cima delas. Em alguns meses, a reconstrução do templo estava terminada. Desde então, o tempo já teve centenas de nomes, todos eles súplicas de iluminação e revelação de segredos. Para aqueles que conheciam os Capadócius, circulavam rumores de que o único objeto de estudo do templo era a própria morte. Enquanto a maioria absoluta do clã estava em outros lugares, todos os Capadócius podiam visitar Ercias Dagi a qualquer momento para estudar, partilhar descobertas ou apenas descansar.

Depois de estabelecerem seu novo lar, os Capadócius proclamaram em assembléia que se reuniriam, dentro de suas limitações, todos os anos durante o solstício de inverno. Nessa ocasião, discutiriam seus estudos e formalizariam suas opiniões sobre os assuntos do clã.

A ASCENSÃO DO CRISTIANISMO

Pouco depois da invasão do templo de Ercias Dagi, a cristandade começou a se espalhar pelo mundo Ocidental. Os Capadócius aceitaram o cristianismo sem restrições, da mesma forma que aceitamos qualquer fé que poderia nos ajudar na busca pela natureza do espírito. As terras da Capadócia tornaram-se áreas de proteção para os cristãos perseguidos, pois, embora estivesse em ascensão, a religião ainda enfrentava antagonismos. Duas cidades Capadócias encravadas no próprio solo, Derinkuyu e Kaymakli, abrigaram muitos cristãos durante as primeiras noites de intolerância.

Os Capadócius foram decisivos para o crescimento do cristianismo, construindo igrejas e mosteiros nas rochas daquelas terras. Na verdade, ainda existem membros ativos do clã na terra natal de nosso fundador, contribuindo com Elmali Kilise, Karanlik Kilise e Uzumlu Kilise, igrejas que atendem às necessidades cristãs na mais sagrada das terras.

Seguindo os ensinamentos de Cristo, o próprio Cappadocius refugiou-se com algumas de suas crias na cidade subterrânea de Derinkuyu. Os vampiros preferiam o clima frio e seco da cidade subterrânea, e a proteção que ela oferecia contra o sol era incomparável. Muitos deles envolveram-se ativamente na propagação e no ensino do pensamento cristão entre os filhos de Seth. Outros se retiraram para a escuridão, buscando, ainda mais arduamente, a compreensão.

Nessa época, Cappadocius percebeu que sua progênie não precisava se devotar completamente à resolução do enigma. Seguindo a filosofia delineada pelo pai da história, Heródoto, o fundador instruiu a todos com quem falava a "serem moderados em todas as coisas". Os Capadócius seguiram o conselho de seu fundador e temperaram sua busca com o estudo de outras áreas de conhecimentos. Durante esse período, a quantidade de bibliotecários, filósofos, teosofistas, cartógrafos, lingüístas e eruditos de muitas outras categorias cresceu dentro do clã. Alguns inconformados concederam o Abraço a viajantes, guerreiros e servos civis. Eles alegavam que o motivo dessas indulgências era livrar o clã da estagnação. Durante milênios, o clã havia seguido diretrizes errôneas. A ampliação do contato com pessoas diferentes ajudou os Capadócius a terem novas perspectivas. Os estudos sobre a morte continuavam sem diminuir, mas o clã admitiu uma quantidade sem precedentes de novos membros.



CAPPADOCIUS, O CRISTÃO

Embora os Cainitas remontem suas origens por meio de histórias bíblicas e alguns documentos, pouquíssimos Antigos são realmente cristãos. A maioria deles reconhece o Deus cristão, mas coloca-se acima ou à parte da religião, acreditando que a fé é um instrumento para os mortais. Isso cria um relacionamento interessante entre os vampiros e o mundo: eles buscam o Paraíso ou celebram sua maldição? Como é que seu agnostismo explica a origem deles em Caim, que matou seu irmão Abel como uma oferenda a Deus?

Cappadocius não tinha essas dúvidas. Mesmo durante sua vida mortal, o fundador foi um sacerdote sempre atento às obras de Deus, embora não fosse cristão naquela época. (As noites quando Enoque existia são muito anteriores à emergência dessa fé). O que importa é a conversão total de Cappadocius para o cristianismo, produto de um milagre enviado diretamente por Deus.

Enquanto viajava pelas terras que chamava de lar, Cappadocius foi acometido pelo pecado do desespero. Ele havia passado centenas de anos procurando novas pistas sobre os mistérios da morte. Essas pesquisas mostraram-se infrutíferas e a carga da missão fracassada pesava sobre seus ombros. Até que, uma noite, ele resolveu desistir.

Deitou-se sobre uma rocha vulcânica e fechou os olhos. Usando seu domínio da Disciplina Metamorfose, o Antediluviano afundou na terra. Permaneceu ali um número incalculável de noites; dizem que 33 anos se passaram. Ele despertava todas as noites, cada vez mais debilitado do que na noite anterior, mas recusava-se a levantar-se e voltar para sua busca vazia.

Finalmente, depois de muitos anos, recebeu a visão de um anjo. Cappadocius achou que ficaria ali para sempre ou, talvez, fosse destruído pelas presas de um Cainita mais fraco. Mas o anjo lhe disse que não seria assim. O anjo revelou que o vampiro estava predestinado a encontrar a resposta, e Deus desejava que aquela busca alcançasse seu objetivo.

— Não consigo — protestou o fundador derrotado — pois sou muito fraco.

— Então, eu o deixarei forte — respondeu o anjo, cortando seu próprio pulso com uma espada de luz sagrada. O sangue escorria pelo braço do anjo e algumas gotas caíram nos lábios do Antediluviano, revigorando-o e, ao mesmo tempo, queimando-o com o poder da fé.

— Deus deseja que tenha sucesso; rogo que você não o desaponte.

Dizendo isso, o anjo ascendeu ao céu.

Cappadocius abriu caminho através do solo, espalhando pedaços de pedras em todas as direções. Saciando o resto de sua fome voraz com uma caravana árabe que passava, o Antediluviano caminhou novamente pela terra. Daquele momento em diante, ele Abraçou a fé cristã, sabendo que Deus o havia escolhido para um propósito maior.

O TERRÍVEL EGITO

Os historiadores Cainitas parecem surpresos com o fato de o clã Capadócio ter desprezado o Egito como uma área de concentração. Conhecido há muito tempo como a terra dos mortos, o Egito parecia ser uma opção ideal para um clã de estudiosos que desejava desvendar a natureza da morte e seus mistérios. Por esse motivo, o Egito seria uma excelente escolha de moradia.

Infelizmente, o Egito abrigava a escória das Serpentes, os repulsivos seguidores do semideus morto-vivo Set. Os Capadócios sabiam pouco sobre Set além do que havia disponível no folclore da região. Além disso, conheciam-no através dos textos do *Livro de Nod*; Set era um dos 13 Antediluvianos que deram origem aos clãs. Pouquíssimos Capadócios conheceram o fundador dos Setitas devido a sua idade avançadíssima e seu sigilo inumano. Isso não é muito estranho, já que poucos Capadócios conheceram qualquer membro da terceira geração.

No entanto, os Capadócios estavam familiarizados com os Seguidores de Set. O relacionamento entre os clãs não era dos melhores, principalmente porque os Capadócios desejavam se dedicar pacificamente aos seus estudos enquanto os Setitas queriam conspurcar tudo aquilo em que tocavam. As jornadas para o Egito quase sempre se mostravam infrutíferas, pois o preço de lidar com as Serpentes superava, em muito, os possíveis benefícios.

Durante a propagação do cristianismo na época do Imperador Nero, São Marcos trouxe com ele para o Egito o que se tornaria a fé cóptica. Os Capadócios, seguindo a bandeira do cristianismo, esconderam-se nas congregações, com a esperança de criar postos de observação secretos naquela terra corrompida. No entanto, bastava aos Setitas ouvir rumores sobre um vampiro num monastério para inundar as igrejas cópticas com seus membros profanos, que reviravam cada pedra até descobrirem o Cainita. Então, os Capadócios (e outros vampiros — os Setitas não faziam distinção) tornavam-se alvos dos métodos de corrupção, que tinham como objetivo desviar os estudiosos de suas buscas. Como alguns Ladrões de Sepulturas puderam atestar, um Capadócio seduzido pela via Serpentis é uma visão terrível.

Apesar disso, os Capadócios ainda tentam se infiltrar no Egito, realizando cruzadas furtivas e silenciosas nas terras do outro lado do mar Mediterrâneo. Embora alguns deles tenham conseguido levar a não-vida com dificuldade nas areias escaldantes do Egito, eles não obtiveram nenhum benefício. Muitos ainda continuam lutando, na esperança de serem os pioneiros na interrupção do legado de fracasso do clã.

ÊXODO DE DERINKUYU

Chegou uma época em que os hábitos de Cappadocius começaram a incomodar o povo de Derinkuyu. Ainda que o ar frio e subterrâneo preservasse os cadáveres que os Capadócios, adoravam estudar a proximidade dos corpos provocava desconforto e nervosismo entre os habitantes do subterrâneo. O Antediluviano e sua prole perceberam o



J. Robb

LIVRO DO CLÃ: CAPADÓCIO

desgosto dos filhos mortais de Seth e aprofundaram-se ainda mais em seus estudos macabros.

Com o tempo, a população não conseguia mais suportar. Já tinham visto muitos vampiros cadavéricos movendo-se silenciosamente nas catacumbas; já haviam tolerado por muito tempo os rituais profanos praticados por esses estranhos (embora benevolentes) monstros; já tinham oferecido sangue suficiente para sustentar a presença perturbadora desses parasitas, que continuavam investigando mistérios proibidos para os homens de fé.

Cappadocius falou com o povo, percebendo que o crescente tamanho de sua ninhada exigia demais dos recursos fornecidos por esses mortais; as pessoas estavam anêmicas devido ao enorme consumo de sangue e doentes por causa da constante exposição aos cadáveres apodrecidos em estudo.

Entendendo o sofrimento das pessoas, o fundador percebeu que cometera um erro grave ao abraçar tão futilmente. Voltou para Ercias Dagi e estudou cuidadosamente as traduções do *Livro de Nod*; descobrindo na Lenda da Primeira Cidade, a condenação à proliferação excessiva do sangue de Caim e o pecado que resultou da desobediência de sua prole. De fato, Cappadocius lembrou-se das noites em que ficava lendo, quando era o único membro de sua linhagem, enquanto seus irmãos e irmãs amaldiçoados criavam sua progênie com displicência. Arrependido de sua falta de cuidado, convocou novamente sua ninhada, desta

vez, para as câmaras mais profundas da cidade vizinha a Derinkuyu, Kaymakli.

Com exceção do próprio Cappadocius, ninguém estava preparado para a assembléia. Uma visão presciente havia mostrado ao fundador o que deveria ser feito antes mesmo de a multidão chegar.

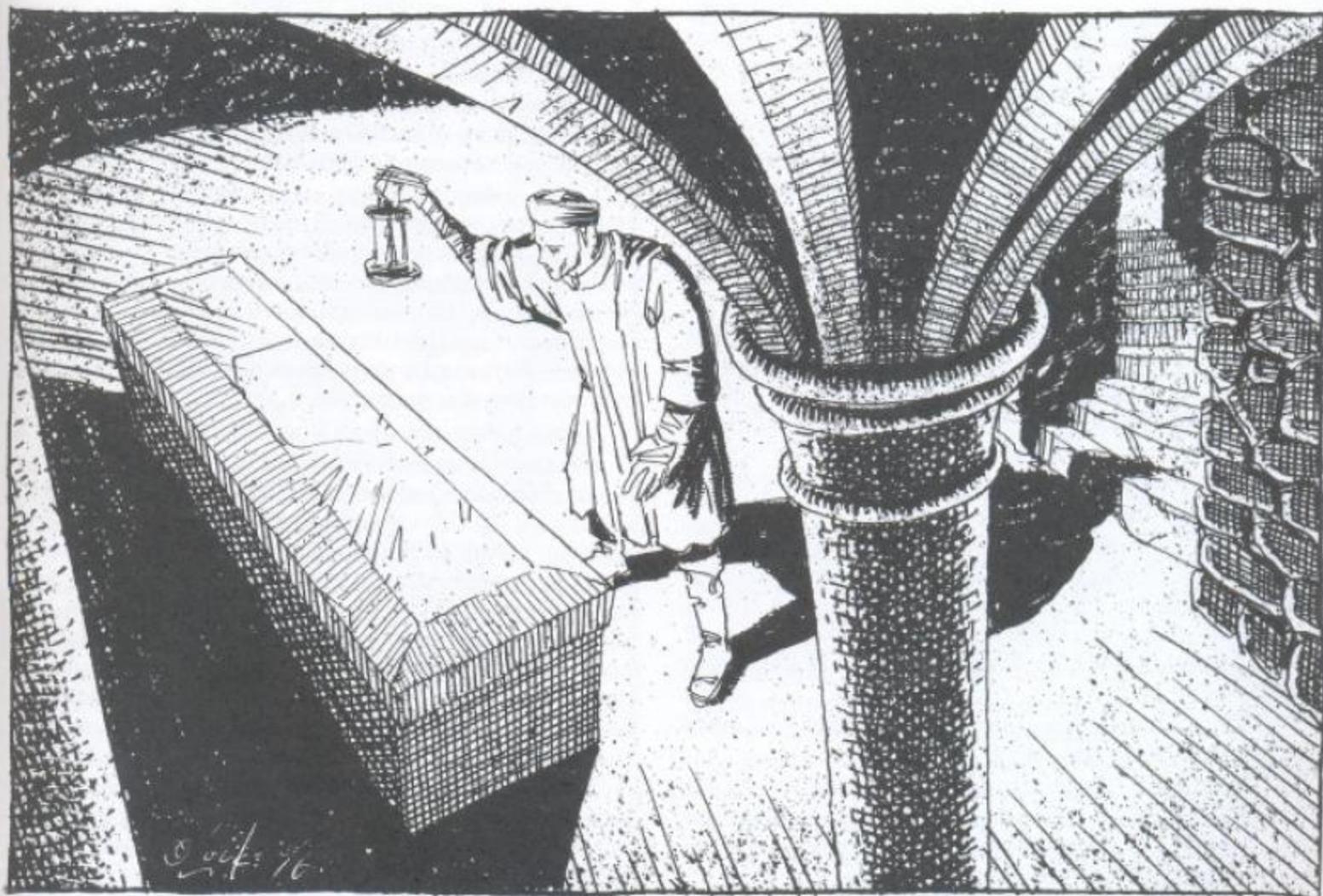
O FESTIM DOS TOLOS

Os corredores e câmaras subterrâneos de Kaymakli podiam acomodar até 15.000 pessoas. Na noite da convocação, compareceram 12.000 vampiros de nosso clã. Todos ficaram estupefatos. Como um grupo conhecido como Clã da Morte podia ter uma vitae tão fértil? Como podíamos existir numa quantidade tão espantosa?

Numa congregação absurda e confusa, os Capadócijs desalojaram os cidadãos de Kaymakli, expulsando-os de suas casas durante várias noites enquanto a convenção acontecia. De modo inofensivo e com a ajuda de Caias e Jafé, Cappadocius selecionava sutilmente as fileiras de seu clã.

— *Quem dentre vós não ajudou a construir ou planejar uma igreja ou templo?* — perguntava o fundador, ordenando a Caias que conduzisse àqueles que respondiam às câmaras mais profundas da cidade.

— *Quem dentre vós não sabe ler nem escrever? Quem não segue a Via Caeli? Quem não começou a procurar respostas para o grande enigma?*



MORTE ENTRE OS MORTOS

De maneira lenta, mas inexorável, a quantidade de Cainitas reunidos diminuía à medida que a maioria submergia na cidade. Com certeza, o fundador tinha planos para eles; Cappadocius estava, sem dúvida, transformando seus filhos mais capacitados em líderes de alguma nova ordem.

Quando fez sua última pergunta e enviou os últimos Capadócijs escolhidos para as profundezas de Kaymakli, o fundador ordenou que Caias e Jafé fechassem para sempre o portal da cidade. Enquanto o mecanismo de pedra silenciava os gritos vindos do poço de Cainitas condenados, Cappadocius lançou uma proteção sobre o portal:

— *Não permita que nenhuma cria de Caim saia por esta passagem; que nenhum filho de Seth entre.*

O fundador chorou lágrimas de sangue quando voltou as costas para a tumba coletiva. Sua negligência e sua obsessão insensata haviam condenado milhares de vampiros inocentes, que haviam sido Abraçados futilmente. Apenas sua hipocrisia e a humanidade remanescente haviam salvado Cappadocius e a minoria selecionada do mesmo destino.

— *Saiam daqui. Este lugar está amaldiçoado* — Cappadocius disse para os habitantes mortais de Kaymakli. — *Partam e não voltem nunca mais.*

Proteção se mantém até hoje, apesar dos prisioneiros terem, com certeza, caído em torpor ou perecido sob as presas de seus irmãos. Entretanto, isso nunca foi confirmado, pois ninguém deseja testar a proteção de Cappadocius, que impede a saída de qualquer Cainita daquele local depois que ele entra.

A AUSÊNCIA DE LAZARUS

Enquanto Cappadocius criava a proteção sobre Kaymakli, Jafé teve uma conversa particular com Caias. Nenhum deles tinha visto seu irmão Lazarus durante a convenção e Jafé julgava essa ausência um insulto ao seu senhor. Embora um pouco relutante, Caias concordou em visitar o refúgio do irmão e descobrir porque Lazarus se considerava acima da convocação do fundador.

Lazarus tinha construído sua morada nas terras ardentes do Egito, há muito tempo. Sem temer a maldição de Set, reuniu alguns Capadócijs corajosos e construiu seu refúgio próximo às margens do Nilo. Até hoje, sussurros anônimos acusam Lazarus de transigência com os desejos de Set; alguns rumores chegam a afirmar que o Capadócio perdido está preso pelo Voto de Sangue.

Seja qual for a verdade, a visita de Caias foi mal recebida. Claro que Lazarus e seus colegas tinham ouvido o chamado do fundador, mas os prescientes dentre eles anteciparam a terrível conseqüência de atendê-lo. Suspeita-se que Lazarus temia que Cappadocius pudesse ver a maldição de Set em sua alma.

— *Meu irmão* — disse Caias — *com certeza você ouviu o chamado de nosso pai, não é?*

— *Sim, ouvi* — respondeu Lazarus.

— *E, certamente, pretendia atendê-lo. Que grande tragédia o impediu?* — perguntou Caias, cuja fúria aumentava diante da insolência do seu irmão de sangue.

— *Nenhuma tragédia engendrada por mim, irmão. Apenas nos protegemos da tragédia planejada por nosso pai.*

Caias foi tomado pela fúria. Quem era Lazarus para questionar a vontade de Cappadocius? Então, lançou-se sobre Lazarus para matá-lo enquanto a prole do último observava aterrorizada. Dois vampiros antigos colidiram numa batalha de proporções épicas. Dizem que o Nilo correu para a nascente durante o ano seguinte. No fim, no entanto, até mesmo a habilidade e a astúcia de Caias mostraram-se inúteis; Lazarus lançou mão da repulsiva Disciplina Serpentina, que é unanimemente reconhecida como domínio do Clã da Víbora. Caias caiu, mas não sem ferir gravemente o traidor Lazarus, que afundou no terreno arenoso e nunca mais foi visto.

Sem o comando de seu líder, os Capadócijs egípcios se espalharam pelo mundo. Alguns deles voltaram para Ercias Dagi e pediram perdão a Cappadocius. A maioria simplesmente viajou sem nenhuma direção, indo para onde seus destinos os levavam.

A SEGUNDA REVELAÇÃO

Pouco tempo depois do Festim dos Tolos, Cappadocius teve outra visão poderosa e inegável sobre o que o futuro reservava para ele e sua prole.

O Antediluviano viu a Crucificação: o corpo andrajoso de Cristo pregado na cruz como sacrifício pelos pecados dos filhos de Seth. Depois, ele viu os milhares de vampiros que havia enterrado, ainda despertados, urrando com fúria e impotência. A perspectiva da visão mudou para mostrar Cappadocius e os poucos Cainitas remanescentes do seu clã afastando-se da prole aprisionada.

Cappadocius viu uma relação entre aqueles vampiros e o Filho de Deus — sacrificando a si mesmos para que, outros pudessem continuar existindo.

Então, o fundador teve outra visão do futuro, menos vívida em sua mente do que o terror contido na visão anterior. Cappadocius viu a si mesmo na cruz. Com os dedos, Jafé e Caias examinavam seus ferimentos enquanto uma infinidade de mortais chorava no sopé da colina. Cappadocius interpretou essa visão como uma ordem. Seu sacrifício serviria para perpetuar a humanidade em meio ao mar opressivo dos vampiros.

Cappadocius sabia que tinha de alcançar a divindade.

Ele e suas crias mais próximas consagraram-se à obtenção da divindade. Existem diversas referências ao poder de consumir a hóstia nos estudos do clã. Certos documentos afirmam, literalmente, que é possível se tornar Deus consumindo Sua carne e Seu sangue. Entre esses textos, incluem-se escritos da Gnose e do Zoroastrismo, assim como registros egípcios sobre a viagem entre o mundo dos vivos e o mundo dos mortos. Realizando um ritual para só alcançar a paz e a tranqüilidade definitiva, era possível ascender ao próprio Paraíso, tomar o trono de Deus e levar toda a humanidade para o Céu.

Estes fragmentos de conhecimento esquecido inspiraram novas esperanças em Cappadocius. Sua interpretação dos manuscritos dizia que, se atingisse a Golconda e cometesse a diablerie em Deus, ele poderia se tornar Deus.

Mesmo quando estava em torpor, o fundador sonhava com um mundo paradisíaco e com os meios de atingi-lo. Em sua mente, o enigma havia sido respondido mais uma vez, mas a pergunta continuava difícil de entender. A resposta era que, ao trazer o Paraíso para a Terra, a vida e a morte seriam uma só, infinita e infindável. A pergunta, no entanto, era: como?

A INFLUÊNCIA DOS CAPADÓCIOS NA EUROPA

Enquanto Cappadocius passava suas noites no isolamento de Ercias Dagi, os membros sobreviventes do clã se espalharam pela Europa, ansiosos por escapar da terra que servira de tumba para muitas de suas crias e irmãos. Alguns ficaram em Ercias Dagi; outros foram para as terras hoje reclamadas pela Turquia e Bizâncio; a maioria deixou seus legados dolorosos para trás, indo cada vez mais para o ocidente.

Nessas noites, foi firmada uma aliança silenciosa entre os Ventrue e nosso clã. Em troca de vantagens para estudar, nós, gentilmente, ajudávamos os Patrícios com assessoria e pesquisa. Essa prática continua até hoje e essa simbiose auxiliou nossos estudos de muitas formas.

OS INFITIORES

Quando Cappadocius convocou o Festim dos Tolos, diversos integrantes de sua ninhada não puderam comparecer. Seja devido à impossibilidade física de viajar, ao estilo de vida peregrino, que impedia a recepção do chamado ou a alguma premonição do clã que impelia o vampiro a não atender o chamado, alguns Capadócijs escaparam do aprisionamento em Kaymakli.

Esses Capadócijs, conhecidos como *Infittiores*, passam a odiar o fundador do clã, pois não sabiam se estariam entre os enterrados, caso tivessem atendido ao chamado. Eles renegam qualquer ligação com o clã, buscam seus próprios objetivos, e evitam qualquer contato com os antigos irmãos. Levam não-vidas tristes e solitárias, amargurados pela traição e pelo julgamento injusto do homem que, um dia, seguiram de boa fé.

Os *Infittiores* raramente interagem com outros vampiros, mas nunca com outros Capadócijs. São encontrados perto da Terra Santa e em lugares mantidos pelos muçulmanos — isso quando são.

Nos últimos séculos, este pequeno fragmento da sociedade Capadócia escapou da perseguição dos Giovanni e migrou para comunidades isoladas no Haiti, Portugal, Jamaica e ilhas remotas da África. Os *Infittiores* sobreviventes evitarão o parricídio dos Giovanni devido ao seu repúdio e à falta de comunicação com o clã original e devido a sua vagarosa, mas significativa, mudança de aparência. No século XX, os remanescentes não se parecem com nada remotamente humano, mesmo sob pouca iluminação, e renunciaram a toda sua herança Capadócia.

Com a ajuda do capital dos Ventrue, ficou mais fácil continuar os estudos medicinais do clã, usando nossos próprios esforços e influenciando a crescente comunidade médica dos barbeiros e herbalistas. O dinheiro, o prestígio e os contatos dos Ventrue nos possibilitaram um acesso mais direto àqueles que haviam encontrado textos esquecidos e desenterrado documentos úteis. As cortes dos Ventrue (e, de certa forma, dos Lasombra, embora fosse raro o Magistrado que ouvisse qualquer conselho além do próprio) também eram locais cosmopolitas, onde podíamos conversar com os maiores pensadores daquela época, tanto mortais quanto Cainitas. Por último, os Ventrue ofereciam uma boa proteção contra os perigos ubíquos do mundo. Os lupinos achavam muito difícil nos atacar nos castelos.

Nossa disseminação pela Europa foi inestimável, como mostram nossas reuniões anuais em Ercias Dagi. Embora não nos devotássemos a acumular influência, conseguimos nos estabelecer em cantos do continente onde nosso trabalho pôde continuar no ritmo que desejávamos. (Nosso ilustre clã tem até alguns Príncipes em várias cidades espalhadas.)

Sempre fomos acusados de sermos limitados como um clã, mas, na verdade, passamos por uma enorme diversificação desde nossa chegada à Europa. Temos ampla representação, principalmente na forma do comando dos anciões, que não querem repetir a peregrinação infrutífera que se seguiu à queda da Segunda Cidade. Possuímos muitos poetas que questionam a alma com suas palavras cuidadosamente elaboradas; diversos sacerdotes e clérigos devotados às várias crenças e paraísos do cristianismo, islamismo e paganismo, entre outras. Abraçamos artesãos e engenheiros civis, preservando as obras que satisfazem as necessidades básicas da vida noturna. (Não existiriam respostas eternas nas coisas que consideramos garantidas toda noite?) Filósofos, barbeiros e cientistas pertencem a nossas fileiras, somando-se à fonte de conhecimento que prezamos tanto. Até mesmo conselheiros e ecônomos agraciam nosso clã, guiando os senhores feudais com nossa sabedoria e compreensão.

INFLUÊNCIA NA IGREJA

Como nossos espíritos clamavam pela resposta à pergunta eterna, inúmeros Capadócijs atenderam ao chamado da Igreja. Durante as primeiras noites depois de nossa migração para a Europa, eles fizeram parte do clero em mosteiros isolados. Enclausurados, fora do alcance de outros vampiros e da depredação da sociedade urbana, os monges Capadócijs passavam as noites em solidão. Na igreja, encontramos um trabalho produtivo que nos ajudaria na perseguição de nossos objetivos copiando livros e traduzindo manuscritos. Vivendo entre os humanos sem o conhecimento deles, os Capadócijs se espalharam como um véu invisível sobre a terra, bebendo o mínimo possível de seus irmãos monásticos ou de animais nos estábulos das abadias. A maioria dos mosteiros da cristandade abrigaram, pelo menos uma vez, um Capadócio entre os seus monges, se é que ainda não o fazem.

Nossa maior dificuldade era alcançar os altos postos da Igreja, por causa de nossa aparência pálida e natureza noturna. De qualquer forma, nos insinuávamos em cada diocese da Santa Sé, desde os confins católicos da Inglaterra até as fortalezas ortodoxas da Hungria oriental. Numa época em que o clero apenas começava a saborear a indulgência atual de sua posição, nossas peculiaridades eram, na pequena escala que as mantínhamos, perdoadas. Nossos membros observavam e aprendiam com cada diferença do presbitério. Como abades, incitamos monastérios inteiros a buscar a verdade. Como bispos, fortificamos as obras de nossos aliados. Como modestos vigários, lideramos as missas e vigílias das completas, até as matinas. As freiras Capadócias e seus irmãos curaram doenças entre os mortais, sempre observando a entropia e a decadência evidente no escravo mais desprezível ou no príncipe mais nobre. Aplicamos a extrema-unção em humanos e Cainitas enquanto eram enterrados, quando o último vestígio da vida ou não-vida deixava seus corpos.

E NOS ASSUNTOS DE ESTADO

Apesar de poucos dentre nós virem de famílias nobres, influenciámos bastante os assuntos de estado. Nosso conhecimento é tão vasto que nossos conselhos são, frequentemente, solicitados pelos líderes Cainitas e até mesmo por autoridades mortais que conhecem nossos membros por sua reputação. Os rumores dizem que nos matar não vale o esforço, embora este insulto indique que os assassinos potenciais preferem ouvir

nossos conselhos, evitando que seus inimigos o façam.

Trabalhamos à margem do domínio da política. Muitos são os Cainitas que, proclamando seus títulos mundanos, gover-

naram contra a aprovação mortal e saudaram o nascer do sol com estacas em seus corações. Felizmente, a maior parte dos membros do nosso clã não é suscetível de arrogância nem da tentação insensata do poder. Em vez disso, oferecemos acordos aos outros clãs, similares a nossa aliança com os Ventruê: em troca de proteção e acesso às reservas de sabedoria, oferecemos, de boa vontade, nosso conselho.

O EXPERIMENTO GIOVANNI

No início do século XII, agentes do nosso clã descobriram um pequeno grupo de mortais necromantes na cidade de Veneza. Esse refúgio insular era composto exclusivamente de membros de uma família: um grupo de exploradores das Cruzadas, conhecidos como Giovanni. A família adquiriu uma vasta riqueza cobrando preços exorbitantes por passagens para a Terra Santa e por entregar suprimentos às frentes de batalha. A degradação e a corrupção seguiram seu sucesso financeiro e as indulgências da família Giovanni eram conhecidas por todo o norte da Itália. Tendo praticado todas as atividades execradas pela Igreja, os Giovanni se devotaram à arte proibida da *nigromancia*.

Estes amadores se provaram notavelmente eficientes em sua arte negra, abrindo novos horizontes e tendo sucesso onde seus predecessores tinham conseguido apenas rabisar algumas blasfêmias em livros de pele de cabra. Eles conseguiram contatar os espíritos dos mortos ainda conectados (mesmo que brandamente) ao mundo físico, perguntando-lhes o que havia além. Naturalmente, os Capadócius levaram relatórios sobre o refúgio diretamente para Ercias Dagi, onde discutiram sua descoberta com Jafé e a matrona Constância. Jafé, receoso em despertar Cappadocius de seu sono, preferiu deixar os eventos se desenrolarem para ver o que seria dos Giovanni. Constância, no entanto, ficou impressionada com as novidades e correu para o mausoléu onde o fundador dormia e falou com ele através de seus sonhos estranhos.

Embora estivesse em torpor, Cappadocius ficou muito feliz com a oportunidade que esses necromantes representavam. Ele chamou Jafé e o instruiu a sangrá-lo, recolher a preciosa vitae em um recipiente e reservá-la. Jafé, sempre leal, satisfez o pedido do fundador, embora estivesse com o coração apreensivo. Jafé só protestou quando Cappadocius deixou suas intenções claras, entrando em desacordo com seu amado senhor pela primeira vez desde o seu Abraço.



LIVRO DO CLÃ: CAPADÓCIO

A TRAGÉDIA DE PADRE EUSTÁQUIO

No final do século XI, um Capadócio conhecido como Padre Eustáquio assumiu a responsabilidade da paróquia de uma pequena cidade entre Toulouse e Tours. Ele era adorado por sua congregação, conduzindo sua paróquia com firmeza e justiça, prometendo as vastas recompensas do Paraíso àqueles que aceitassem a generosidade de Cristo. Ele também prometia os infinitos tormentos do Inferno àqueles que se desviassem do caminho, como qualquer bom padre faria.

Quanto mais Eustáquio se envolvia na vida da congregação, mais ela o amava. Ele irradiava um aura de calma e piedade. As pessoas que compareciam a suas missas à meia-noite consideravam sua palidez um estranho tipo de estigma, confirmando sua proximidade com Deus. Mesmo as confissões, feitas em sacra privacidade pelos afortunados o bastante para serem ouvidos por Eustáquio, induziam os confesores a um tipo de arrebatamento.

No fim, a popularidade de Eustáquio foi a causa de sua destruição. No início de uma colheita promissora, a adorada paróquia do Capadócio se reuniu na igreja. Convencidos de que a benevolência de Deus partia de seu servo mais fervoroso, uma multidão de camponeses se reuniu às portas da igreja e exigiu a presença do bom padre. Ignorando os avisos de que o padre não podia ser perturbado durante o dia, a multidão entrou no quarto de Eustáquio, ergueu o padre adormecido e matchou numa procissão alegre pela rua, dando vivas enquanto caminhava. É claro que, tão logo o padre sonolento foi exposto ao sol, começou a arder em chamas, sendo consumido em poucos momentos pelo toque imperdoável dos seus raios. Até hoje, o Padre Eustáquio é lembrado na cidade e reverenciado como um santo convocado de volta ao seio de Deus pela ignorância de um povo desobediente. O Senhor dá e o Senhor toma de volta.



MORTE ENTRE OS MORTOS

O fundador queria usar o sangue para tornar os Giovanni parte do clã. Jafé argumentou que os mortais não mereciam um sangue tão poderoso, que aqueles venezianos eram indignos de confiança, e que seria necessário observá-los mais tempo. Fez alusão à traição dos Tremere e pediu que os Capadócius não negociassem com os mágicos mortais.

Apesar da preocupação de sua cria, Cappadocius alcançou Augustus Giovanni através de sonhos. Ele solicitou ao líder dos necromantes que fosse até Ercias Dagi para receber o dom da imortalidade.

Já na sua chegada, Augustus estava confiante em sua decisão de aceitar a oferta de Cappadocius. Este templo antigo, cheio como estava de segredos arcanos, era uma ameixa madura, pronta para ser colhida. Jafé e Constância, usando a Visão da Alma, observaram a podridão que germinava dentro daquele mortal mesquinho. Augustus buscava apenas poder; seus motivos e meios eram tão corruptos quanto os de qualquer déspota mortal. Ainda que seus progressos necromânticos fossem impressionantes, esse tolo não procurava a iluminação, a sabedoria ou a resposta para a eterna pergunta. Ele desejava apenas um meio de esmagar seus oponentes.

Quando descobriu isso, Jafé pediu que Constância preparasse Augustus para o Abraço. Enquanto ela o fazia, Jafé lançou uma maldição no recipiente que continha o sangue de Cappadocius:

— *Aquele que partilhar desta dádiva será eternamente julgado por esse sangue e pela vontade de Deus. Que essa vitae seja colorida pelos feitos de quem a ingerir. Faça-o sorver sua alma toda vez que se alimentar. Imponha-se essa maldição assim como o fundador impõe seu estigma sobre nós.*

Então, o sangue de Cappadocius foi entregue a Augustus Giovanni.

Enquanto o veneziano estava deitado nú sobre uma mesa de pedra, dois Capadócius drenaram seu sangue. Antes que terminassem, Constância os parou, drenando as últimas gotas do sangue de Augustus para dentro de uma jarra de barro, selada com cera de abelha. Quando ela terminou, Jafé entrou no quarto, segurando o sangue de Cappadocius. Os dois se olharam, hesitando por um momento em sua tarefa. Contudo, no final, a lealdade falou mais alto e Jafé derramou a vitae nos lábios moribundos de Augustus Giovanni. Lágrimas de sangue escorreram de seus olhos e Constância virou-se, incapaz de olhar.

Augustus ergueu-se, inchado como um carrapato, cambaleando enquanto o líquido ardente incinerava as entranhas de seu corpo outrora frágil. Tropeçou, tonto como um bêbado. Os dois vampiros que o haviam drenado reconheceram o olhar familiar da Fome queimando nos olhos de Augustus e fugiram da câmara, mas o poderoso neófito surgiu na frente deles. Desferindo golpes poderosos, guiados pelo mais negro dos corações, Augustus derrotou os dois de mãos vazias, cheirou o sangue que corria sob suas peles, lambendo-o à medida que escorria em filetes viscosos entre seus dedos.

Jafé chamou os guerreiros Lamia, os fortes e vibrantes Capadócius que tinham formado sua própria linhagem há

muito tempo. Por meio da força deles e da voz confortadora de Jafé, a fúria Bestial de Augustus diminuiu. Constância ordenou que fossem trazidos escravos para satisfazer a sede do novo vampiro, tirando proveito da situação para esconder o frasco que continha o sangue mortal de Augustus em uma alcova oculta.

— *Bem vindo à noite eterna, Augustus Giovanni* — disse Jafé. — Você recebeu a benção da imortalidade e a maldição de Caim. Por favor, siga-me, pois nosso pai deseja falar com você.

Jafé levou Augustus abaixo do templo, dentro da montanha. Eles finalmente pararam diante de uma porta, nas profundezas da terra; atrás dela, dormia Cappadocius. Ali os três membros mais poderosos de nosso clã discutiram sobre como as coisas seriam.

O RESULTADO DO EXPERIMENTO GIOVANNI

Como era de se esperar num clã desorganizado como o nosso, nenhuma posição formal com relação aos necromantes venezianos foi assumida. A maioria dos Capadócius tinha dúvidas sobre o assunto enquanto outros procuravam negociar com os Giovanni. Os Lamia, sempre fiéis, apoiaram a decisão de Cappadocius de trazer os Giovanni para o clã.

Alguns dissidentes foram ativamente contrários aos Giovanni, por não desejarem comprometer sua posição na Igreja devido à associação com os necromantes. Capadócius sensatos mencionaram que se qualquer oficial da Igreja descobrisse a conexão entre os clérigos Capadócius e os vampiros, os necromantes seriam a menor de suas preocupações.

Em suma, o experimento Giovanni foi recebido um sincero e gélido desinteresse. O verdadeiro benefício de tudo isso foi o apoio da nova Disciplina e uma percepção maior do enigma eterno. Quem se importava se havia um "sub-clã" especial dentro do clã? Os Lamia não eram uma linhagem separada, que coexistia pacificamente com os Capadócius?

A TERCEIRA REVELAÇÃO

Algum tempo depois do Abraço de Augustus Giovanni, Jafé e Cappadocius se entregaram aos braços do torpor. Augustus era o "terceiro no comando" do clã, mas como éramos mal estruturados, sua posição não implicava em nenhuma autoridade. Augustus preocupava-se principalmente com a busca necromante da família, tentando definir qual seria a melhor forma de transformá-la numa Disciplina eficiente.

Enquanto dormia, Cappadocius teve a terceira e mais vívida de suas premonições. Ele se viu consumido em um fogo sangrento. O fogo se propagava e consumia toda a sua prole enquanto figuras pairavam pouco além das chamas, rindo do destino do clã. À medida que queimava em direção ao nada, uma faísca subiu de suas cinzas, e ascendeu ao Céu. O fundador percebeu que seu clã estava condenado.

Cappadocius partiu imediatamente para Roma, trocando o templo e seus livros envelhecidos pelos documentos que, certamente, reafirmariam sua busca da Divindade. Seus

contatos na Igreja permitiram-lhe o acesso às galerias secretas sob os aposentos do Papa. Ali, em meio a livros proibidos de práticas satânicas, magia Tântrica e os fundamentos de todas as heresias do mundo, jaziam os livros que pavimentariam o caminho de Cappadocius em direção ao Paraíso e à mente de Deus. Ele trabalhou com a paixão e o fervor de um homem que precisa evitar seu próprio destino. Naquele momento, todos os seus esforços anteriores não significavam nada e ele sabia que, caso não tivesse sucesso, seu fracasso condenaria o mundo inteiro.

Retransmitindo sua visão para Jafé através de sonhos, Cappadocius sabia que seu destino estava selado. Embora não tivesse a menor idéia quando, onde ou como essa terrível sina se abateria sobre ele, Cappadocius sabia que, para alcançar a Divindade, teria de trabalhar rápido. Disse a Jafé que a visão continha uma sensação tão terrível de urgência que ele temia ser tarde demais para completar sua busca. Mesmo assim, ele tinha de tentar.

Jafé recebeu a dura responsabilidade de revelar a visão de Cappadocius ao clã. Ele deu a notícia no encontro do solstício, em Ercias Dagi, o que chocou profundamente os membros que compareceram. Nada mais foi discutido na convenção daquele ano; não havia outro assunto. Os mais aterrorizados eram os novos Capadócius Giovanni. Parecia que tinham recebido o grande dom do Abraço apenas para perdê-lo. Com certeza, eles perceberam que o Abraço era uma espada de dois gumes e não apenas o caminho para a supremacia esperada por seu líder.

Os outros Capadócius que se encontravam em Ercias Dagi reagiram de várias maneiras diante da notícia. Os seguidores do Caminho do Paraíso ficaram chocados; como poderia um Cainita, amaldiçoado por Deus, ascender ao Seu trono? Era uma blasfêmia inaceitável, ainda que, de algum modo, vissem sua convicção. Os seguidores do Caminho dos Ossos balançavam a cabeça em dúvida, recusando-se a acreditar que a derrota da morte resultaria na vida eterna. Os adeptos da Via Humanitatis compartilhavam o júbilo do fundador. Eles transcenderiam as preocupações mesquinhas da Terra e se uniriam ao pai.

Depois de reunir todos os livros, pergaminhos e documentos de que precisava, Cappadocius fugiu de Roma. Desde então, ninguém mais o viu, mas ele aparece em muitos de nossos sonhos, prometendo liderar a procissão para a casa de Deus.

OS CAPADÓCIOS NO SÉCULO XII

Desde a terceira revelação, muitos Capadócius desenvolveram uma atitude derrotista, aguardando languidamente a noite do julgamento. Outros aproveitaram a oportunidade para deixar sua marca no mundo, fazendo diversos avanços em seus campos de estudo. Alguns dos membros mais antigos sumiram de vista, entraram em torpor ou fugiram para locais remotos e secretos. Em sua maioria, os Capadócius que estão cientes do destino inevitável continuam seus afazeres noturnos, relutantes em desafiar sua sina.

Para os Capadócius que não puderam comparecer às reuniões em Ercias Dagi, o tempo é uma Espada de Dâmocles invisível, balançando precariamente sobre suas cabeças. Muitos Capadócius transformaram em um hábito relatar a profecia quando encontram membros desconhecidos do clã. Contudo, existem muitos Capadócius ignorantes, isolados do contato com o clã e incapazes de comparecer aos encontros anuais.

Ninguém sabe se os *Infiores* estão cientes da destruição iminente do clã. Com certeza, alguns estão, mas a grande maioria — devido ao seu afastamento do resto de nós — não deve ter a menor idéia. Apenas o tempo dirá se o seu repúdio causará sua destruição ou sua salvação.

De fato, os Capadócius modernos evitam falar do destino inevitável do clã perto de outros Cainitas. Embora seja possível conseguir o apoio dos clãs amistosos ou descobrir o traidor entre nosso meio, nós permanecemos em silêncio. Nestas noites, onde a destruição de Saulot foi tão facilmente esquecida, não desejamos fazer pender a balança a favor de nossos oponentes. No final de sua visão, Cappadocius viu sua alma ascender ao Paraíso. Se esta for a vontade de Deus, nós o acompanharemos nessa jornada.



MORTE ENTRE OS MORTOS





Capítulo Três: Observações e Conclusões

As crias de Cappadocius estão entre os Cainitas mais eruditos do Mundo das Trevas Medieval. Apesar de poderem viajar, se aventurar e estarem sujeitos às miríades de riscos da vida vampírica, a maioria dos Capadócius, no fim das contas, busca o conhecimento que pode advir desse esforço. São guiados pela percepção e se sentem confortáveis tanto na corte de um príncipe, quando em um mausoléu ou na estrada.

A LONGA NOITE

Os Cainitas de outros clãs consideram certos aspectos do Abraço dos Capadócius muito peculiares. Ainda que o Abraço em si não seja diferente do Abraço de qualquer outro vampiro, as práticas cerimoniais subseqüentes o são.

A grande maioria dos neófitos Capadócius é enterrada ou, de alguma outra forma, enclausurada durante seu Abraço. Essa prática tem diversos significados. O vampiro recém-criado é acorrentado ou amarrado e enterrado de forma "cerimonial" na primeira noite de sua não-vida. Nem todos os Capadócius enterram sua nova cria: alguns os colocam em sepulcros isolados ou os escondem em celas parecidas com tumbas. Em qualquer caso, o neófito passa sua primeira noite totalmente sozinho, diante de um sentimento de morte e solidão.

Existem duas razões para este ritual. A primeira é o fato da sensação de um enterro simulado criar uma enorme ressonância no espírito do neófito. O vampiro passa uma noite inteira desprovido de qualquer informação sensorial. Todos, com exceção dos mais insensíveis, passam este período introspectivo confrontando seus medos da morte e descobrindo o horror frustrante (mas eletrizante) de se tornar imortal.

A segunda é o fato do enterro servir como uma lição e como um lembrete do Festim dos Tolos. A imortalidade é um dom sombrio e poderoso e um neófito estúpido não seria o primeiro vampiro a passar a eternidade trancado, fora do alcance de qualquer pessoa. Caso ele se torne um fardo muito pesado para os outros Cainitas ou para os filhos de Seth, a tumba fria, eterna e implacável o espera.

Alguns vampiros recém-Abraçados se mostram frágeis demais para essa prática e precisam ser extintos quando são desenterrados. Isto é embaraçoso para o senhor da cria, pois, obviamente, ele fez uma escolha errada e pode perder o direito de Abraçar outra vez.

Alguns Capadócius deixam sua cria mais do que uma noite nesse estado. Cainitas especialmente cruéis deixam sua cria aprisionada até ela conseguir escapar sozinha. Essa prática horrível pode ter inspirado os Ritos de Criação do Sabá, seita que será fundada nos séculos posteriores. Embora não seja expressamente proibido, esse sepultamento prolongado é mal visto pela maioria dos Capadócius, que o considera desmedido.

Quando um Capadócio deseja Abraçar algum, ele segue muito atentamente a Terceira Tradição. Pede permissão a seu senhor, ao príncipe local ou ao lígio vampírico. O primeiro é consultado com respeito ao Festim dos Tolos e para pedir sua benção. Os últimos são consultados



LIVRO DO CLÃ: CAPADÓCIO

para demonstrar cortesia e responsabilidade. Em geral, o senhor do vampiro que pretende Abraçar, se mantém a distância (como é comum na maioria das polítics desse clã pouco organizado); o pedido é feito apenas por respeito às Tradições.

Os Capadócius escolhem suas crias em potencial de diversos escalões da sociedade. Muitos candidatos são homens livres, embora vários filhos da nobreza sejam selecionados dentre as fileiras do clero. Algumas crias são escolhidas dentre a própria nobreza. A Europa viu mais de um príncipe se tornar um Ladrão de Sepulturas.

Os novos membros são escolhidos de acordo com sua utilidade, pois os Capadócius não Abraçam por impulso ou capricho. Algumas vezes, é necessário agir com mão de ferro; em outras, são escolhidos mortais que têm riqueza ou algum outro trunfo. A maioria dos Capadócius, contudo, é composta de estudiosos e seres fascinados pela morte. No final das contas, quase todos os membros procuram respostas para a grande pergunta, seja através da ajuda de outros Capadócius ou fazendo avanços por si mesmos.

O LAR

Os refúgios mantidos pelos Capadócius se aproximam do macabro. Isto não se deve a qualquer natureza bestial ou declínio social, mas é muito mais um resultado de seus estudos sinistros. Aqueles que visitam um santuário Capadócio têm grande chance de encontrar cadáveres, corpos de mortais e animais preservados, crânios de várias criaturas e ferramentas para dissecação e estudos fisiológicos. Do mesmo modo, o visitante pode encontrar textos e livros antigos, mapas arcaicos, bibliotecas enormes e artefatos há muito esquecidos. Ao contrário do estereótipo, o clã não é obcecado pela morte; em vez disso, seus integrantes procuram respostas para a morte de diversas formas. A inspiração pode ser encontrada tanto num tratado sobre táticas de infantaria romanas, quanto na caveira de uma bruxa condenada. Tudo depende da interpretação.

Os Capadócius preferem a solidão quando escolhem os locais para seus refúgios. Como seus trabalhos e assuntos têm uma tendência a perturbar os mortais e fastiar os Cainitas mais sensíveis, eles se isolam o máximo possível da sociedade. Entre seus locais favoritos incluem-se criptas e mausoléus, pois fornecem grandes quantidades de material para seus estudos e experimentos. Alguns membros preferem locais de conhecimento e repositórios de cultura, como bibliotecas desativadas, salas esquecidas em escolas e mosteiros ou alas de castelos fornecidas por um senhor ou príncipe feudal.

Os Capadócius mais prósperos preferem a construção de labirintos, que fornecem segurança e um espaço amplo para conduzir suas pesquisas. Os raros círculos de eruditos do clã atestam o uso desses labirintos subterrâneos. Muitos anciões também escolhem labirintos, lembrando o conforto das noites que passaram sob a terra nas cidades de Derinkuyu e Kaymakli. Estes refúgios subterrâneos escondem grandes quantidades de conhecimentos perdidos e segredos assustadores.

O PROBLEMA DA SUBSISTÊNCIA

Muitos Cainitas se surpreendem quando a natureza predatória dos Capadócius aflora. Eles parecem esquecer que os Capadócius são inerentemente vampiros, e vampiros precisam caçar e beber sangue para sobreviver.

O comportamento normalmente dócil do clã perpetua essa reação. Como esses estudiosos, sacerdotes e pacifistas podem tirar a vida de mortais inocentes tão despreocupadamente? O fato é que eles têm de fazê-lo. Se todos os Capadócius jejuassem até entrar em torpor por razões éticas, não restaria ninguém para perpetuar o clã! Alguns membros só percebem isso com o passar do tempo. Os anciões escarnecem do pensamento dos neófitos, certos de seus lugares aos olhos de Deus, bebendo furtivamente o sangue do gado escondido na sombra dos currais.

Mais do que ninguém, os Capadócius sabem que o ciclo da vida é finito. Algumas pessoas têm uma existência breve e os Ladrões de Sepulturas estão dispostos a acelerar essa situação. As leis naturais apóiam esse fato: os lobos matam e comem os cervos. Eles não são criaturas sob os auspícios de Deus? Na verdade, argumentam alguns dos Capadócius mais antigos e isolados, não são os homens as únicas criaturas sujeitas às dúvidas e angústias da consciência? Essa presunção apenas desanca a questão da fome Cainita. Os Capadócius também sopesam suas ações, justificando seus fins. O camponês comum, que existe em quantidades quase infinitas, dificilmente contribuirá tanto para a busca do significado da existência quanto um Capadócio faria. Alguns têm de morrer aqui e ali para que muitos vivam com maior conforto e conhecimento. Os vampiros menos delicados dizem apenas que os Cainitas são os predadores naturais dos seres humanos.

A HIERARQUIA DO CLÃ

Os Capadócius nunca foram muito organizados. Pelo contrário, são individualistas e vivem isolados. O próprio fundador prefere trabalhar no seu ritmo, fazendo cada descoberta através do pensamento e da razão, do que o conhecimento obtido através da memorização típico da relação professor-aluno. Esta autonomia se reflete nas funções do clã como um todo: os senhores geralmente abandonam sua progênie, e encorajam a cria a buscar o conhecimento usando seu próprio caminho.

Isso não significa que falem objetivos ao clã. Uma vez por ano, os Capadócius que podem viajam para Ercias Dagi, onde o clã discute suas descobertas e sua política. Lá, são demonstrados os novos desenvolvimentos da Disciplina Mortis, compartilhadas novas pistas para a solução do enigma eterno e resolvidos outros assuntos políticos. Muitos Capadócius aproveitam a visita a Ercias Dagi para estudar em sua vasta biblioteca (que contém a mais completa versão do *Livro de Nod* disponível, bem como a transcrição de um documento de origem desconhecida chamado *Rubri-*

OBSERVAÇÕES E CONCLUSÕES



LIVRO DO CLÁ: CAPADÓCIO

cas *Guardadas*) ou para usar as imensas criptas e mausoléus para testar suas teorias preferidas. Alguns Capadócius até mesmo residem em Ercias Dagi durante um ano inteiro, pois a viagem de ida e volta a alguns lugares leva mais de oito meses!

O clã não possui uma estrutura formal além daquela ditada pela cortesia comum. Entretanto, os Capadócius tratam com muito respeito seus anciões e eruditos mais sábios. Engenhosidade, conhecimento e sabedoria são mais valorizados do que a astúcia e a capacidade física.

Conta-se a história de dois ecônomos Capadócius: um era assistente do príncipe de Marselha; o outro, um oficial patenteado do arcebispo de Tours. Os dois travaram uma discussão que começou em Latim, e, eles mudavam o idioma da discussão em cada oportunidade, tentando superar o outro. Após dezesseis mudanças de dialeto, perceberam que haviam chegado a um impasse e prometeram retomar a discussão no ano seguinte.

FACÇÕES

Apesar da estrutura relaxada do clã, muitos Capadócius partilham pontos de vistas comuns em suas crenças. As facções resultantes são muito mais sociais do que políticas, embora alguns integrantes entusiasmados levem suas crenças muito a sério, recusando-se até a conversar com integrantes de facções rivais. Algumas das facções mais notáveis estão descritas a seguir.

ESCATOLOGISTAS

Os Escatologistas apóiam a heresia Cainita, chamando a atenção para a aspiração dos Cappadocius à Divindade como uma evidência do direito divino. A maioria dos integrantes dessa facção segue o Caminho do Paraíso. Eles se iludiram com a crença de que oferecendo seus corpos a seus seguidores estarão contribuindo para a consubstanciação da Eucaristia. Acreditam piamente que são os agentes de Deus na Terra e todos seus integrantes são cristãos. Os Escatologistas acreditam que guiarão os filhos de Seth para o Paraíso na noite do julgamento final.

Os integrantes da facção cercam-se muitas vezes de cultos de mortais transformados em carniçais para servi-los. Eles têm com freqüência problemas com o clero local por razões óbvias; por isso, têm uma tendência a viajar bastante para evitar a fúria da Igreja. Suas comitivas viajam pelo campo, às vezes se estabelecendo em segredo, às vezes, realizando "festivais" grandiosos. São nesses festivais que eles convertem novos membros; muitos dos quais são convencidos da divindade dos vampiros devido aos "milagres" que eles realizam. Esses milagres quase sempre são meros rituais ou usos de Disciplinas, embora existam relatos de efeitos realmente fantásticos que não poderiam ser gerados apenas pelo sangue.

A CONVENÇÃO CICLÓPICA

Os Capadócius envolvidos com a Convenção Ciclópica desejam ampliar seus estudos avançando no domínio da magia (v. mais adiante). Esses vampiros encorajam o estabelecimento de uma aliança com os odiados Tremere. Exis-

tem relatos confirmados de que alguns integrantes da facção conhecem a nova Disciplina da Taumaturgia. A Convenção apóia sinceramente a experiência Giovanni, torcendo pelo sucesso dos venezianos para dar maior credibilidade a sua própria agenda.

Em geral, os membros da Convenção Ciclópica andam com os Tremere. Sabe-se que eles tentam aprender a Taumaturgia na esperança de se protegerem do destino fatal do clã. Os Capadócius desta facção se tornam integrantes das capelas Tremere, mas não nos postos ocupados pelos Usurpadores. Como estudiosos da mesma opinião, os Tremere compartilham a sede de conhecimento dos Ladões de Sepulturas, embora muitos Capadócius sejam considerados mórbidos pelos terríveis feiticeiros. Apesar de não estarem completamente à disposição de seus aliados, os Capadócius da Convenção os acompanham em suas buscas por conhecimento antigo e artefatos mágicos.

GIOVANNI

A insular e incestuosa família de mercadores Giovanni ficou extremamente rica especulando durante as Cruzadas. Com a riqueza, veio a depravação, e a família voltou-se aos estudos proibidos para satisfazer o gosto excêntrico de seus integrantes. Ironicamente, estes amadores mimados conseguiram grandes avanços na magia, assimilando, por completo, a arte da Necromancia e adaptando-a para usos mais eficientes usando o sangue vampírico como catalisador. Os Giovanni abraçam apenas membros de sua família, embora seja um segredo muito bem guardado o fato de a "família" também incluir os maridos das mulheres Giovanni, o que amplia muito número potencial de crias e estende a imortalidade para pessoas que não têm o sobrenome da família.

Os Giovanni são, na verdade, um grupo muito diversificado. Aparentemente Augustus deseja construir uma ampla base de poder, encorajando o abraço de membros da família que demonstrem utilidade. Os vampiros Giovanni introduziram recentemente banqueiros, mercadores, mercenários, diplomatas e espões em seus escalões. Geralmente isso ocorre sem a permissão dos Capadócius e, obviamente, sem o seu conhecimento.

Vale ressaltar que muitos Giovanni não compartilham a sede de poder de Augustus Giovanni e preferem ajudar na tradicional busca dos Capadócius pela iluminação. É claro que, para cada Giovanni "altruísta" (embora isso seja com certeza um eufemismo), existem seis perversos.

LAMIA

Os Lamia existem fora da estrutura social típica do clã, embora sejam uma linhagem Capadócia e não uma facção política. Os mistérios de Lilith intrigam este grupo estranho e solitário (eles formavam um culto devotado à Mulher Que Veio Antes de Eva quando Lazarus abraçou sua sacerdotisa), mas seus integrantes sentem a mesma atração pela morte que seus antepassados Capadócius. Os Lamia divergem dos Capadócius na abordagem da questão da morte: enquanto os Capadócius preferem estudar e interpretar a pergunta eterna, os Lâmia preferem estudar o evento em primeira mão. Os Lamia são também conhecidos por



sua capacidade física, apresentando-se freqüentemente como paladinos implacáveis, vestindo as armaduras reluzentes dos tempos das Cruzadas ou até mesmo mais antigas. A lealdade entre eles mesmos e para com o Clã Capadócio é inabalável. Existem mais informações sobre os Lamia no livro *Dark Ages Companion*.

Os Lamia sempre acompanham seus colegas Capadócios quando esses partem em suas jornadas. Como os Capadócios parecem estar sempre procurando livros perdidos ou os ossos de alguma pessoa morta venerada por eles, os Lamia nunca têm falta do que fazer. A maioria deles gosta dessas viagens porque têm a chance de examinar a morte fora dos laboratórios dos Ladrões de Sepulturas.

Alguns Lamia também viajam sozinhos, isolados de seus parentes Capadócios. Muitos deles eram aventureiros em suas vidas mortais: em sua maioria soldados e mercenários. Irritam-se com a diligência acadêmica dos Capadócios e lançam-se na estrada, muitas vezes considerando os outros Lamia seres domesticados.

Algum tempo mais tarde, quando os Giovanni se levantarem contra os Capadócios, os Lamia provarão sua lealdade ficando do lado de seus irmãos. Os Giovanni exterminarão até o último membro da linhagem, caçando até mesmo os mais errantes.

TRANSCENDENTAIS

Estes Capadócios complementam seus estudos sobre a morte associando-se aos Mortos Sem Descanso. Os Transcendentais registram os relatos das almas condenadas a passar a eternidade na Terra, rejeitadas pelo céu e pelo inferno. Esta facção faz muitos relatos horríveis referentes ao destino dos indivíduos que foram amaldiçoados ou deixados sem absolvição e seus ensaios sobre a composição do espírito são aterradores. Muitos desses Capadócios aprendem a Disciplina Deimos dos Lamia (descrita com detalhes no *Dark Ages Companion*), e a tradicional Disciplina Mortis.

Os Transcendentais viajam com freqüência para áreas conhecidas como centros de atividades fantasmagóricas. Grandes cemitérios, igrejas abandonadas e locais de batalha atraem estes Cainitas, pois são lugares onde eles têm esperança de vislumbrar aqueles que vagam além da morte. Os Transcendentais têm também uma tendência a procurar objetos pessoais ou relíquias de santos mortos. Eles alegam que essas relíquias dão a eles uma conexão espiritual com o santo em questão, cujo espírito eles podem trazer do Paraíso.

Existe um subgrupo obscuro de Transcendentais que faz parte da *Manus Nigram*. Naturalmente, os Capadócios sob suspeita negam tal envolvimento, embora algumas provas os liguem aos cultos da morte na história da *Manus Nigram*.



LIVRO DO CLÃ: CAPADÓCIO



A MAGIA E O CLÃ DA MORTE

Os Capadócius se interessam há muito tempo pelas artes mágicas como um meio de satisfazer a sede de conhecimento. Alguns membros do clã reconhecem terem pertencido a ordens mágicas durante suas vidas mortais, mas dizem que o Abraço destrói a capacidade de controlar estas forças (ou, pelo menos, é o que parece). Como se vê, nenhum Capadócio, exceto os mais antigos, é capaz de manipular mais do que as mágicas mais simples ou as formas mais rudimentares de alquimia.

Claro que a Necromancia Giovanni, é uma exceção à regra. Os Capadócius afirmam que a base deste poder necromântico advém do sangue de Caim, que corre nas veias de todos os vampiros; não é mais "magia" do que a Mortis ou qualquer outra Disciplina. Os Giovanni pensam de maneira diferente, pois praticavam sua Arte antes do Abraço, mas suas opiniões não têm muito peso e, devido ao

fato de terem sido alistados recentemente no clã, eles são considerados ingênuos. Os Capadócius não conseguem apresentar uma oposição consistente diante dos Tremere devido ao vasto potencial de sua magia. Existe uma cisma dentro do clã. Alguns acreditam que tanto a política quanto a história dos vampiros são coisas incendiárias; pode ser que os Tremere tenham agido de maneira precipitada, mas a Taumaturgia apresenta novas oportunidades para estudar os reinos do conhecimento. O fato da Taumaturgia ser da mesma natureza que as disciplinas evita a proibição Cainita contra a magia, e os Capadócius desejam explorar isso tanto quanto eles o fariam com qualquer outro recurso. Os críticos desaconselham qualquer contato extenso com os Tremere, aludindo à destruição de Saulot como uma evidência condenatória da intenção dos Usurpadores: nada vale a extinção.

Claro que, toda essa discussão pode não significar nada a longo prazo. Os Tremere são notoriamente mesquinhos com seus segredos recém-descobertos. No entanto, existem muitos rumores sobre Tzimisce astutos que conseguiram aprender a magia do sangue com eles.



TORNANDO-SE UMA APARIÇÃO

São raros os vampiros que se tornam aparições depois de sofrerem a Morte Final, mas, às vezes, isso acontece. Como sempre, o Narrador tem a palavra final para permitir ou não que os jogadores assumam o papel de aparições depois que seu personagem Cainita morre.

Os vampiros que fazem a transição para o domínio dos mortos não mantêm nenhum vestígio de seu estado vampírico; mais importante, suas Disciplinas desaparecem quando se juntam às fileiras dos Mortos Sem Descanso. Os Atributos e Habilidades permanecem inalterados (e podem continuar altos), enquanto que Arcanoi, Paixões e Grillhões podem ser escolhidos normalmente ou determinados conforme a vontade do Narrador.

Os vampiros que alcançaram o estado de Golconda não podem se tornar aparições, do mesmo modo que aqueles que foram destruídos através da diablerie. Mais informações sobre as aparições podem ser encontradas no livro *Wraith: the Oblivion* e no capítulo nove de **Vampiro: A Idade das Trevas**.

OS CAPADÓCIOS E OS MORTOS SEM DESCANSO

Muitos Capadócius descobriram formas de comunicação com as aparições durante seus estudos macabros. Parece que a membrana que separa o mundo físico das terras dos mortos fica ainda mais tênue com a presença de vampiros e afins. A comunicação com essas sombras inferas é, no máximo, limitada, mas os Capadócius que se especializam no estudo desses fantasmas relatam a existência de uma sociedade além da Mortalha que imita bem de perto a humana. As narrativas de muitos Capadócius concordam em muitos aspectos gerais desta terra dos mortos.

O significado destas descobertas vem sendo debatido acaloradamente entre as facções Capadócias que se dedicam a estudar esses reinos. Algumas, como a Convenção Ciclóptica, desiludiram-se com estas introversões e se opõem de maneira ativa aos pontos de vista transcendentais do resto do clã. Eles acreditam que, se a morte simplesmente prolonga as instituições dos vivos, não é possível descobrir mais nada com a observação do outro mundo que não poderia ser aprendido em outro lugar. Outros, mais religiosos, como o campo dos Transcendentais, afirmam que estes espíritos condenados não pertencem nem ao Céu nem ao Inferno, e, de alguma forma, ficaram presos entre a danação e a salvação, conforme descrito no evangelho de Mateus. Os elementos mais radicais desta facção desprezam até mesmo estas alegações, dizendo que como filhos de Caim, os próprios vampiros estão suspensos no reino do Purgató-

rio. Os Capadócius que apóiam essas escolas de pensamento discutem seus casos durante as reuniões em Ercias Dagi; até agora, nenhuma facção foi capaz de provar indiscutivelmente seu ponto de vista, mas tenta imprimir em sua perspectiva a noção de que ela é a fé correta.

Alguns anciões Capadócius também observaram uma manifestação peculiar das aparições muito semelhante ao poder avançado *Vigor Mortis*. Algumas aparições são manifestadamente capazes de reanimar o corpo de hospedeiros, forçando sua entrada em cadáveres deteriorados e cuidando de seus negócios inescrutáveis. Esses "reerguidos" são capazes de falar, ainda que limitados pelo estado físico do corpo hospedeiro. Além de serem extremamente raros, esses zumbis sencientes geralmente têm pouco tempo para Cainitas de qualquer categoria, a menos, é claro, que eles estejam procurando pelo vampiro que causou sua morte. Algumas vezes, esses cadáveres ambulantes são confundidos pelos vampiros com os servos *zombu*, normalmente associados aos Capadócius; em certas ocasiões, eles são até mesmo confundidos com vampiros decrépitos. Imagine a surpresa de um caçador de vampiros quando, sua presa continua lutando mesmo depois de ter uma estaca fincada no coração! Os *zombu* em si são completamente diferentes dos "reerguidos"; eles não passam de cascas animadas pelas Disciplinas vampíricas e não por almas.

O PROBLEMA GIOVANNI

Um dos motivos que reforçam a indecisão dos Capadócius com relação aos Tremere (além da tendência à desorganização do clã) é a divisão interna criada pela incorporação dos Giovanni. Muitos anciões Capadócius estão clara e abertamente insatisfeitos com a decisão de Abraçar os necromantes de Veneza. Alguns deles suspeitam que os Giovanni têm más intenções, considerando a terrível revelação do destino inevitável do clã. Outros comparam os venezianos com os Usurpadores; na opinião de certos Capadócius eles efetivamente roubaram o Abraço, da mesma forma que os repugnantes Tremere. Apesar de Cappadocius ter oferecido seu sangue para Augustus, os membros dissidentes do clã acreditam que o veneziano não o merecia. Outros estão apenas com ciúmes pelo fato de Augustus Giovanni ter chamado a atenção do fundador do clã e ter recebido a dádiva de uma *vitae* tão preciosa. Esses críticos dizem que, apesar da utilidade dos necromantes, eles enganaram Cappadocius e pretendem usar o Abraço para seus próprios fins; o Clã Capadócio estaria condenado.

A maioria dos Capadócius mais antigos não pode ser encontrada, muito menos manifestar suas opiniões, mas Cappadocius e Jafé apoiaram os necromantes. Eles dizem que o ressentimento mostrado pelos mais jovens é uma fraqueza em seus seres que só vai dificultar seus estudos se não for removida. Eles apontam as novas incursões da Disciplina da Necromancia como um acontecimento incrível, apesar do entusiasmo de Jafé ser bem menor.



OBSERVAÇÕES E CONCLUSÕES



LIVRO DO CLÁ: CAPADÓCIO

No entanto, a grande maioria dos Capadócios simplesmente não se importa. Eles acreditam que um vampiro tão antigo como o fundador tem mais do que direito a essas excentricidades. Se algo de proveitoso for gerado pelo Abraço dos necromantes, o clã inteiro ganhará com isso. Caso contrário, os Giovanni serão tão dispensáveis quanto seus irmãos que se encontram enterrados debaixo de Kaymakli.

Os Giovanni, como qualquer família, sentem-se indignados com as suspeitas de estarem mal intencionados. Augustus e sua família mortal são os únicos componentes da linhagem, portanto, dificilmente eles poderiam ser acusados de uma revolução pela quantidade. Sua nova Disciplina, ainda engatinhando, abriu grandes portas e criou oportunidades ainda maiores para o estudo da morte que todos os Capadócios trazem tão junto de seus corações. Mais do que tudo, os Giovanni parecem ávidos por provar seu valor.

Em sua maioria, os Capadócios têm pouco a ver com os Giovanni devido à raridade dos últimos. O Ladrão de Sepulturas comum não faria menos por um Giovanni do que por qualquer outro Capadócio (o que é exponencialmente mais do que faria por alguns vampiros), e espera-se que a presença dos Giovanni traga benefícios para o clã. Porém, quando um Capadócio se opõe ao experimento Giovanni, ele normalmente aproveita qualquer oportunidade para manifestar sua opinião, pelo menos na companhia de outros Capadócios.

CARNIÇAIS

A fim de tornar sua vida imortal mais conveniente, os Capadócios usam muito os carniçais. Os vampiros selecionam seus servos dentre uma grande variedade de mortais, dependendo do ambiente em que vivem.

Em geral, os Capadócios não Abraçam os carniçais pelos quais eles se sentem particularmente atraídos ou que eles acham excepcionalmente úteis. Na maioria dos casos, eles consideram os carniçais ferramentas necessárias a sua sobrevivência (apesar da revelação sobre o destino do clã) e não como um "campo de provas" para testar neófitos potenciais. Desse modo, os Capadócios não ficam tentando seus carniçais com a imortalidade. Em vez disso, eles os trata com respeito, como servos valorosos.

Os Capadócios que fazem parte do clero monástico transformam em carniçais apenas seus irmãos mais próximos e, mesmo assim, selecionando somente um ou dois compatriotas mais íntimos. Caso contrário, correriam o risco de serem descobertos. Esses carniçais tendem a ser mais aliados do que serviçais, inventando desculpas para a ausência do Capadócio na missa e trocando tarefas que podem ser realizadas à noite por outras que devem ser feitas durante o dia.

Entretanto, os Ladrões de Sepulturas que supervisionam mosteiros quase sempre têm muitos carniçais às suas ordens. Esses carniçais realizam suas funções de maneira mais tradicional, cuidando de pequenos assuntos com os quais seus mestres não podem ser perturbados ou simplesmente não querem resolver. Sabe-se que alguns abades

Capadócius transformaram mosteiros inteiros em carniçais, misturando seu sangue com o vinho e dando aos monges durante a Comunhão. Essa prática é abominada pela maioria dos Capadócius, não apenas por ser altamente vulgar e próxima da blasfêmia, mas também porque um mosteiro cheio de irmãos leigos cegamente devotado ao seu abade é um bocado óbvio. Na visão de seus pares, aqueles que usam este método de geração de carniçais estão perigosamente próximos da heresia Cainita.

Os padres Capadócius encarregados de cuidar de igrejas muitas vezes utilizam carniçais para assegurar a manutenção da igreja e de suas propriedades, além de cuidar dos assuntos cotidianos. Mais uma vez, alguns padres transformam todo seu rebanho em carniçais usando o método descrito acima, mas eles são muito mais raros. Afinal de contas, um comportamento irregular é muito mais fácil de ser notado pelos moradores de uma cidade do que pelos membros enclausurados de um mosteiro. Em geral, um padre tem apenas dois ou três carniçais a seu dispor, desde que sua diocese seja grande o bastante para sustentá-los sem levantar suspeitas.

Às vezes, os Capadócius peregrinos transformam seus companheiros de viagem em carniçais. Dessa forma, asseguram sua lealdade e lhes fornecem uma dose extra de força, tornando a viagem mais fácil. Durante o dia, esses carniçais vigiam o local de descanso do seu mestre. À noite, sua quantidade desencoraja a ação de bandos de salteadores e outros predadores. A Potência inerente no sangue

que cria o carniçal permite que eles carreguem pesos maiores sem se cansarem tão rapidamente.

Os Ladrões de Sepultura nobres, assim como aqueles que servem nobres senhores (Cainitas ou não), comandam com frequência hordas de carniçais vindos de todos os lugares das terras ou do castelo do senhor feudal. Eles têm a seu dispor sargentos, administradores, encarregados de cavaliças e outros servos menores, que são usados para conseguir informações e realizar outras tarefas.

De modo geral, o clã cria carniçais que serão úteis de várias formas. Os Capadócius criaram famílias inteiras de carniçais, mas não na mesma escala que os Tzimisce. Estas famílias fornecem dinheiro e mão de obra aos Capadócius, os quais são vitais para a busca de conhecimento de seus mestres. As famílias patrocinam expedições, compram livros e outros textos, enviam membros como lacaios para seu mestre, além de realizar outros trabalhos para o clã. Os Giovanni, com exceção daqueles Abraçados pelo clã, são uma dessas famílias.

Os carniçais são quase sempre, usados para realizar as tarefas mais repugnantes que são importantes para a manutenção do conforto dos Capadócius. Neste aspecto, eles são iguais aos carniçais de qualquer vampiro. A única coisa que os diferencia é a natureza de suas tarefas. Enquanto um carniçal Ventrue ou Lasombra seria designado para vigiar o sepulcro de seu mestre, um carniçal Capadócio pode receber ordens para desenterrar cadáveres frescos para as experiências de seu Mestre. Para um mestre Capadócio real-



OBSERVAÇÕES E CONCLUSÕES

mente repugnante, o carniçal pode ser obrigado a trazer corpos que ainda não estão mortos. Pode ser que, ele tenha a honra de preservar partes dos corpos para estudos posteriores ou precise alimentar os "sujeitos de teste" em celas escondidas.

Contudo, nem todos os carniçais têm responsabilidades tão detestáveis. Aqueles que são monges continuam com seus deveres normais, adicionando-se apenas o dever de proteger seu mestre. Às vezes, eles copiam manuscritos ou traduzem obras para seu Regente ou ficam, simplesmente, encarregados da biblioteca. Um cortesão carniçal precisa apenas fornecer informações valiosas para seu mestre. O uso que os Ladrões de Sepulturas fazem dos carniçais é tão diversificado quanto o próprio clã.

ZOMBU

Os *zombu* existem exclusivamente no clã Capadócio (embora se possa dizer que os Tremere levaram vantagem com as Gárgulas) e são mais conhecidos como zumbis. Os *zombu* são cadáveres animados pela vitae vampírica, criados usando-se o poder *Vigor Mortis*, nível seis da Disciplina Mortis. Esses cadáveres ambulantes existem *obrigatoriamente* em qualquer refúgio Capadócio, e servem seus mestres com lealdade cega e irracional. Apesar de menos excêntricos do que os carniçais, os *zombu* duram menos, transformando-se em cinzas três noites após a sua criação.

Os Capadócius utilizam esses invólucros secos e cambaleantes em muitas situações. Como são cadáveres animados sem mente, os *zombu* se mostraram muito úteis em trabalhos físicos excepcionalmente desagradáveis ou repetitivos. Depois da invasão do monastério de Ercias Dagi, os Capadócius transformaram muitos dos monges assassinados em *zombu*, criando desse modo um grande grupo de trabalhadores braçais. Esses zumbis foram usados para derrubar o velho templo e construir o novo.

Os *zombu* também não sentem dor e, apesar de não serem tropas de choque muito boas, são ótimos vigias e guardiões. Apesar de terem os mesmos atributos físicos que tinham em vida, os *zombu* perdem o instinto do medo. Eles nunca fogem de um inimigo mais forte, e lutam até a morte, ou segunda morte, conforme o caso.

CRIAÇÃO ALTERNATIVA DE ZOMBU

Muitos ancillae Capadócius, incapazes de obter conhecimento suficiente de Mortis devido a sua geração, pedem aos seus senhores que revelem o segredo da criação desses autômatos. Os mestres compartilham determinadas partes desta sabedoria com prazer, mas mantêm alguns detalhes fora do alcance de suas crias a fim de encorajá-las a estudar a Disciplina da morte.

Os Capadócius que não dominam o sexto nível de Mortis também podem criar *zombu*, mas esta prática exige um pouco de preparação e o conhecimento de outras artes arcanas. O ritual tem de ser aprendido com alguém que o conhece ou de textos escritos; ele não é uma capacidade inerente. O produto





desse ritual é uma gema translúcida do tamanho da unha de um polegar, formada pelo sangue do vampiro. Conhecida como pérola de sangue, essa gema pode ser utilizada para emular de forma grosseira a animação de um *zombu*.

A criação de uma pérola de sangue exige oito horas e três Pontos de Sangue. Também requer pelo menos oito níveis distribuídos entre as Disciplinas Mortis, Necromancia e Taumaturgia; no mínimo, dois níveis em cada uma. Os Pontos de Sangue têm de pertencer ao Capadócio que deseja criar a pérola, senão o ritual não funcionará. O jogador tem de fazer um teste de Inteligência + Ocultismo (dificuldade igual ao número de horas que o *zombu* permanecerá animado). Infelizmente, o método e a criação de uma pérola de sangue são imprecisos e o criador não tem como saber se o ritual funcionou até tentar usar a pérola.

Qualquer cadáver pode ser animado, inserindo-se a pérola de sangue em sua boca. O *zombu* permanecerá animado durante o número de horas estipulado pela dificuldade do teste. Ao fim deste período, o *zombu* entrará em colapso e se decomporá rapidamente. Os estudiosos Capadócios acreditam que essa desintegração rápida seja um resultado da magia antinatural que animou o corpo.

OS OUTROS

ASSAMITAS

Estes assassinos são muito competentes em seu trabalho, apesar de seu interesse residir mais no ato em si do que em seu significado. Se tivessem algum conhecimento legítimo do significado da morte, estes brutos seriam mais temíveis do que se pode acreditar. Por enquanto, tente não provocar sua ira.

BRUJAH

Quando assuntos referentes a paixão vêm à tona, estes Cainitas são facilmente levados ao extremo, embora as especificidades dos acontecimentos não lhes interessem. Que comportamento curioso numa cria de Caim! Esteja ciente disso quando discutir com eles, pois os fatos serão quase inúteis; concentre-se no tom de voz e na veemência das palavras. Entretanto, alguns Brujah são exceção a essa regra e podem ser muito eruditos.

SEGUIDORES DE SET

Praticantes sutis do que eles chamam de corrupção, as Serpentes seguem trilhas que freqüentemente levam ao envelhecimento. Seus gloriosos males maiores são quase sempre bacanais fracamente dissimulados. É bom notar que eles são inimigos mortais, dignos de seu epíteto de serpentes.

GANGREL

A vida de todas as criaturas chega a um inevitável fim, sejam elas homens ou animais. Estes monstros selvagens fariam melhor se tivessem em conta sua posição no drama imortal que transcende nosso tempo na Terra. Por enquanto, eles se contentam em vagar pelos campos e roer ossos. No entanto, falar com eles pode ser uma experiência iluminadora, se você quer opiniões simples e sem vínculos.

LASOMBRA

Apesar de estarem iludidos pela importância que dão a si mesmos, os Lasombra são sábios e cultos. Por serem ótimos líderes, quase sempre fazemos parte de suas comitivas. Em última análise, eles são superficiais e estão preocupados demais com suas próprias metas para satisfazer nossa busca de respostas.

MALKAVIANOS

Descobri que existem dois tipos de Loucos: os que não passam de idiotas e os verdadeiramente perturbados. Os idiotas são os bufões confusos que nos fazem desviar o olhar; enquanto os verdadeiramente perturbados possuem perspectivas tão inovadoras que respondem involuntariamente a questões que estão além de sua compreensão. Os últimos deveriam ser valorizados por sua percepção enquanto os primeiros deveriam ser extintos e estudados *postmortem*.

NOSFERATU

É estranho que a maioria desses Cainitas não se deleite com sua imortalidade monstruosa. Em vez disso, eles se escondem nas sombras e debaixo do cocho dos porcos. Esse clã afirma ter uma grande variedade de membros; muitos dos quais possuem um vasto conhecimento. Contudo, os segredos que eles guardam são fracos se comparados com os mistérios físicos que seus membros apresentam.

RAVNOS

O que dizer deste clã agraciado com o dom da intemporalidade que o desperdiça, fazendo os camponeses terem visões da Virgem? Quanto menos falarmos destes chacais, melhor.

TOREADOR

Este clã procura a experiência artística no mundo que o cerca. Infelizmente, estes vampiros são, com muita frequência, dados ao hedonismo e outras armadilhas do mundo físico. Sua introspecção e busca espiritual seriam melhor aplicadas na busca das verdades universais e não em objetos materiais. Apesar disso, talvez ainda haja esperança para eles. Seu temperamento é talvez o mais parecido com o nosso.

TREMERE

Indignos de confiança, vis e irresponsáveis, os Usurpadores são os maiores candidatos a causar a destruição inevitável de nosso clã. Afinal de contas, eles provaram, que não são incapazes desse tipo de coisa. Que existam infernos especiais para depositar estes magos desprezíveis. Eu cuspo nas cinzas deles.

TZIMISCE

Um clã de atavismos, os Tzimisce nasceram para governar seus reinos hostis. Alguns membros desta linhagem peculiar mantêm conselheiros Capadócio, embora a maioria não o faça. Esse clã engloba os melhores e os piores aspectos do Abraço. Os Tzimisce são ótimos objetos de estudo, embora seja mais sábio manter-se a uma distância segura de um assunto como este.

LIVRO DO CLÃ: CAPADÓCIO

VENTRUE

Soberanos dos homens e supostos guardiães da raça Cainita, os Ventrue traçam objetivos e os alcançam. Em última análise, eles têm os mesmos defeitos que os Toreador, no sentido que seu sucesso é passageiro e efemeramente físico. As cidades mantidas pelos Ventrue são as mais seguras dentro e fora do cristianismo, pois esses vampiros interferem no bem-estar dos filhos de Seth

BAALI

Os Baali estão para os demônios infernais assim como os Gangrel estão para os animais. Estes adoradores do demônio desejam espalhar seus pecados no mundo um milhão de vezes. Se existe reencarnação, estes seres desprezíveis certamente começarão suas próximas vidas como larvas podres ou celecantos. Não permita que um deles se instale em seus domínios.

LOBISOMENS

Um grupo extravagante, mais animal do que homem, embora sua fisiologia implique uma divisão idêntica. Apesar de serem interessantes, essas criaturas carecem completamente de importância. Se puder, aprenda com eles. Se não for possível, fuja. Tenha em mente que é muito improvável você aprender alguma coisa com eles.

MAGOS E MAGI

Seria mais fácil prever onde cada gota de chuva cairá do que tentar entender como funciona a mente de um mago. Nossos caminhos se cruzam mais do que gostaríamos, pois é comum eles perseguirem objetivos iguais aos nossos. Como aprendemos com os necromantes Giovanni, alguns deles são companheiros valiosos. Por outro lado, muitos são intoleráveis e odiosos, como aprendemos com os Tremere.



v.f.

NOVAS CARACTERÍSTICAS

Devido à predileção dos Capadócius pela morte, o clã fez alguns avanços em determinadas áreas de conhecimento negligenciadas pela ciência. Embora sejam particularmente apropriadas para os mórbidos Capadócius, as Características que veremos a seguir não são exclusivas do clã e podem ser usadas por qualquer personagem de **Vampiro: A Idade das Trevas**. Como sempre, cabe ao Narrador decidir o que é permitido no jogo e, ele pode optar por proibir estas Características.

CONHECIMENTO

TANATOLOGIA

O personagem é um grande conhecedor do fenômeno da morte em todos os seus aspectos. Ele está familiarizado com a decrepitude e o envelhecimento, os efeitos da praga e outras doenças (embora este Conhecimento não possa normalmente ser usado para substituir a Medicina) e assuntos do espírito. Ele também tem conhecimento da prática da preservação de corpos, seja por meio de mumificação, embalsamento ou outro método. Além disso, ele é versado na metafísica da morte, nutrindo sua própria filosofia ou concordando com outros estudos a respeito do que acontece com o espírito quando seu hospedeiro mortal perece. Fica a cargo do Narrador, decidir se os personagens que têm Tanatologia podem tentar determinar a causa da morte de algum alvo caso ela não seja óbvia.

• **Diletante:** todo mundo morre. Você já viu isso acontecer algumas vezes

•• **Estudante:** Você já fez algumas pesquisas sobre o assunto e está familiarizado com muitas crenças culturais a respeito da morte.

••• **Instruído:** Você conhece numerosos aspectos culturais, religiosos e filosóficos da morte e isso inclui uma compreensão limitada do sobrenatural.

•••• **Erudito:** Sua compreensão da morte é muito grande e, inclui um grande conhecimento do sobrenatural. Ao atingir este patamar, você provavelmente já fez suas próprias experiências e pode até ter um laboratório dedicado ao estudo.

••••• **Sábio:** Você é reconhecido como um especialista no assunto, e pode vir a ser procurado por suas opiniões valiosas.

•••••• **Visionário:** Você é um mestre indiscutível e seus discursos em Ercias Dagi ajudam o clã a decidir que direção tomar nos próximos anos. Você acha que compreende os mistérios da morte.

Possuídos por: Capadócius, Necromantes, Giovanni, Padres, Cultistas, Hereges

Especialidades: Crenças Culturais, Crenças Religiosas, Aparições, Causas de Morte

CAMINHOS

CAMINHO DOS OSSOS

Os seguidores da Via Osis acreditam que o corpo é apenas um invólucro da alma. De acordo com os seguidores desse Caminho, os Cainitas estão suspensos num estado incômodo de não-vida. Apesar de não estarem vivos como os mortais, também não estão mortos, pois podem pensar e agir. Os seguidores dessa Trilha são mórbidos e existencialistas. Algumas vezes, eles se encontram enclausurados no mundo temporal; noutras, estão preocupados com a situação de seus espíritos imortais.

Apesar do corpo físico fazer uma transição desde o nascimento, durante toda a vida, até a morte, a alma permanece constante. Quando o corpo morre, a alma se muda para outro corpo, esquecendo sua existência anterior. Os seguidores desse Caminho não encaram a vida como uma coisa individual, e sim coletiva. Desse modo, muitos vampiros da Via Osis realizam sacrifícios ou experiências nas quais o objeto de estudo morre para que eles possam estudar a viagem da alma de volta para sua origem.

Os Cainitas adeptos do Caminho dos Ossos vêem o estado vampírico como uma quebra desse ciclo. Eles estabelecem uma relação muito forte entre vampiros e parasitas, descrevendo sua dependência de sangue como um "empréstimo" de parte do ciclo dos mortais de cujo sangue eles se alimentam. Muitos deles presumem que, após a Morte Final, eles serão reintroduzidos no ciclo, mas muito poucos estão dispostos a acelerar esse processo.

Esta Trilha possui um pequeno grupo de seguidores, principalmente do clã Capadócio (mas alguns Tzimisce mórbidos também a seguem). Em geral, os expositores dessa teoria buscam respostas científicas para os assuntos espirituais, embora alguns só queiram corroborar sua fé. Apesar de serem espiritualistas, os seguidores do Caminho dos Ossos não são muito apaixonados, contentando-se em acreditar no que acreditam e continuar estudando.

Centrado na busca empírica dos assuntos do espírito, o Caminho dos Ossos defende as Virtudes da Convicção e do Autocontrole.

O CAMINHO DOS OSSOS E O SABÁ

O Caminho dos Ossos permaneceu em uso até o final do século XVII, mesmo depois da destruição do clã Capadócio nas mãos de suas crias Giovanni. Naquele momento, seguida quase exclusivamente pelos Tzimisce, a Via Osis desapareceu por completo. No entanto, alguns anos depois, os Tzimisce transferiram parte dos dogmas do Caminho para uma filosofia mais moderna, que se tornaria a Trilha da Morte e da Alma, praticada pelo Sabá. Àquela altura, a recém-surgida Trilha ganhou amplo apoio dos Malkavianos e Toreador antitribu.

OBSERVAÇÕES E CONCLUSÕES

CAMINHO DOS OSSOS

Pontos	Transgressão mínima para teste de Convicção
10	Demonstrar medo da morte
9	Não estudar uma ocorrência de morte
8	Recusar-se a matar quando tiver oportunidade
7	Recusar-se a se alimentar quando estiver faminto
6	Sucumbir ao frenesi
5	Recusar-se a dividir conhecimento com outros membros desse Caminho
4	Deixar a compaixão influenciar sua decisão
3	Sacrificar-se
2	Impedir a morte desnecessariamente
1	Demonstrar aversão à morte

QUALIDADES E DEFEITOS

Veremos a seguir, algumas Qualidades e Defeitos opcionais, desenvolvidas exclusivamente para o clã Capadócio. Use essas Características para personalizar seus personagens ou adapte-as de acordo com suas necessidades. Lembre-se de consultar o Narrador antes de escolher qualquer Qualidade ou Defeito; para mais detalhes veja o Apêndice do livro *Vampiro: A Idade das Trevas*.

LINHAGEM GIOVANNI (QUALIDADE: 2 PONTOS)

Os Capadócios Abraçaram recentemente, membros-chave da família Giovanni, de Veneza. Esses mercadores necromantes possuem uma compreensão aguçada do que poderá se tornar uma Disciplina legítima, e seu Abraço encoraja esse desenvolvimento. Os personagens com Linhagem Giovanni podem aprender e utilizar a Disciplina

da Necromancia como uma Disciplina adicional do clã. Os personagens Giovanni não podem começar uma crônica abaixo da 11ª geração, nem escolher Previsão ou Loucas Visões; curiosamente essas peculiaridades não existem entre os Capadócios Giovanni.

PREVISÃO (QUALIDADE: 3 PONTOS)

Alguns Capadócios têm o estranho dom das previsões, embora suas revelações sejam breves e indistintas. A Previsão fornece uma pequena visão de valor imediato ou tático, mas não prepara o vampiro para o futuro. Esta visão pode ser qualquer coisa, desde saber se um indivíduo é ou não confiável, reconhecer um objeto de valor ou outro efeito que o Narrador escolha para manter o bom andamento da história. A natureza exata das premonições do personagem é definida pelo Narrador.

Vale notar que as visões dos Ladrões de Sepultura não são "futuros possíveis". Na verdade, são fragmentos vagos e obscuro de um momento bem definido no futuro.

APARÊNCIA HORRENDA (DEFEITO: 3 PONTOS)

Uma ocorrência cada vez mais freqüente entre os Capadócios é uma acentuação de uma fraqueza inerente do clã. Muitos Capadócios, que já têm uma tendência a se parecerem com cadáveres ambulantes, têm demonstrado, uma Aparência Horrenda mais pronunciada. Os detentores desse Defeito bizarro ficam ainda mais parecidos com cadáveres; a pele fica colada aos ossos e descamando dando a impressão de uma colcha de retalhos. Os casos mais avançados podem apresentar chagas abertas, decomposição excessiva do corpo, membros e cabeça (resultando normalmente na perda do nariz e das orelhas) e um cheiro repulsivo de sepultura. Os Capadócios que possuem esse Defeito têm o Atributo Aparência igual a 0. Ele nunca pode ser aumentado, embora possa ser fisicamente escondido ou mascarado com o uso de magia ou Disciplinas.

VISÕES LOUCAS (DEFEITO: 3 PONTOS)

Alguns Capadócios relatam casos particularmente aberrantes de Previsão em que os vampiros afligidos afirmam ter visões apocalípticas.

O vampiro amaldiçoado com Visões Loucas mergulha periodicamente em transe angustiantes, às vezes, enquanto realiza outras tarefas, e cai no chão se debatendo fracamente. Quando é questionado sobre a natureza destes pesadelos perturbadores, o Capadócio descreve visões de uma agonia pessoal infernal ou premonições vívidas, mas inexplicáveis, acerca da destruição do clã. Algumas psiques mais frágeis chegam a bloquear completamente a lembrança desses episódios.

Os Capadócios que sofrem de Loucas Visões ou que têm Previsão raramente comentam suas visões com Cainitas que não pertencem ao clã. Na verdade, muitos vampiros que recebem essas visões são levados às raias da loucura conhecida como Complexo de Cassandra, na qual os visionários sabem a terrível verdade sobre o futuro e percebem que são

incapazes de impedir que ele aconteça. Felizmente, essa condição é incomum e poucos sofrem inteiramente dela, embora tenha sido necessário minorar o sofrimento de mais de um Ladrão de Sepultura.

PODERES DAS DISCIPLINAS CAPADÓCIAS

Alguns Capadócius desenvolveram novas e intrigantes utilizações para as Disciplinas que possuem, resultando em habilidades mórbidas que facilitam seus estudos. Estes poderes não foram desenvolvidos para personagens superpoderosos; seu uso é permitido somente se o Narrador estiver de acordo.

PASSAGEM DA CEIFADORA (MORTIS NÍVEL SEIS)

Utilizando este poder, o Capadócio provoca uma "experiência próxima da morte" em uma vítima de sua escolha. A vítima sofre imediatamente, um ataque cardíaco não fatal, falta de ar ou qualquer outra alteração fisiológica potencialmente desastrosa. Quaisquer que sejam os aspectos específicos, essa experiência afeta profundamente o alvo. Os insensíveis Capadócius usam este poder com frequência para ameaçar os mortais.

Sistema: O vampiro precisa tocar o alvo para esse poder ter efeito. O jogador gasta um Ponto de Sangue e faz um teste de Manipulação + Medicina (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). O número de sucessos indica quão profundamente o alvo foi afetado; um sucesso gera um leve desconforto, enquanto cinco sucessos causam uma trombose coronária e a vítima pode ficar com seqüelas psicológicas devido à gravidade do evento. Uma falha crítica incapacita o Cainita pelo resto da cena (enquanto tem visões horripilantes de sua própria Morte Final).

Este poder afeta somente seres vivos; os vampiros são imunes ao seu efeito (a não ser caso de uma falha crítica).

A MARCHA DOS LEPROSOS (MORTIS NÍVEL SETE)

O Capadócio escolhe um dos membros do seu alvo e induz uma atrofia interna. Imediatamente, o membro torna-se inútil, e começa a se decompor e cai de forma horripilante dentro de alguns dias. Este poder também pode ser aplicado na cabeça, e será fatal, se for aplicado na cabeça de um humano.

Sistema: O vampiro precisa tocar seu alvo. O jogador gasta um ponto de Força de Vontade, faz um teste de Vigor + Medicina (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo) e tem de obter mais sucessos do que o número de pontos que o alvo tem em Vigor. A atrofia é profunda e o membro afetado cairá em um número de dias iguais ao Vigor do alvo. Uma falha crítica indica que o vampiro afeta seu próprio membro. Se este poder for usado em outro vampiro, os efeitos desaparecerão quando ele despertar na noite seguinte, mas um vampiro cuja cabeça foi afetada por este poder não poderá usar Disciplinas nem se alimentar até a noite seguinte.

A DOENÇA REVELADA (AUSPÍCIOS NÍVEL DOIS, FORTITUDE NÍVEL SETE)

Este poder macabro de diagnóstico tem como base a Visão da Alma, mas revela um aspecto diferente da condição da vítima. Olhando para o alvo, o Capadócio é capaz de discernir se existe alguma doença física afligindo o indivíduo, e curá-lo emprestando de uma parte de sua própria Fortitude. Este poder é limitado pelo nível de conhecimento do Capadócio.

Sistema: Quando um vampiro utiliza este poder, o Narrador pode fazer o teste em segredo para ocultar o resultado do jogador. Este poder exige um teste de Percepção + Medicina (embora o Narrador possa substituí-lo por Herborismo, caso o personagem suspeite de veneno) com dificuldade 8; o número de sucessos indica a precisão do diagnóstico. Uma falha indica que o Capadócio não conhece a doença, enquanto uma falha crítica indica um resultado completamente incorreto. Note que esse poder revela apenas os males físicos que afligem a vítima; a psicologia era quase completamente desconhecida naquela época. Este poder também é limitado pelo conhecimento do Capadócio; se o vampiro não estiver familiarizado com a doença, será incapaz de identificá-la.

Depois disso, com um teste adicional de Vigor + Medicina (dificuldade definida pelo Narrador e de acordo com a doença; um resfriado poderia ter dificuldade igual a 5 enquanto a febre tifóide teria dificuldade 9) o Capadócio pode curar a doença, se a reconhecer. A vítima, apesar de não ficar curada instantaneamente, estará melhor depois de um turno completo, e totalmente curada no devido tempo. Uma falha crítica no teste agrava a doença, possivelmente com efeitos fatais. Este poder custa 20 Pontos de Experiência.

RESISTÊNCIA ABENÇOADA (FORTITUDE NÍVEL 8, MORTIS NÍVEL 4)

Milênios de passividade diante da oposição cria uma constituição inabalável. Os vampiros que possuem este poder são famosos por voltarem da Morte Final: seus membros arrancados unem-se ao corpo e a cabeça decapitada prende-se novamente ao pescoço. Se for necessário, qualquer um que tentar exterminar um Capadócio, terá de se certificar de que sua "vítima" não possui este poder ou poderá vir a ganhar um inimigo poderoso por muito tempo.

Sistema: No caso improvável de ter algum Ponto de Sangue em seu sistema, o usuário deste poder terá de gastar todos. Além disso, tem de gastar quatro pontos de Força de Vontade e mais um para cada membro cortado (inclusive a cabeça) que precise ser reintegrado ao corpo. Se não tiver Força de Vontade suficiente, o Cainita experimentará a Morte Final. Normalmente, as partes decepadas precisam estar próximas do corpo do vampiro, pois "rastejarão" de forma mística até o corpo (uma visão aterradora); é necessário a aprovação do Narrador neste caso. O vampiro que usa este

poder é milagrosamente curado até o Nível de Vitalidade "Espancado", mas precisa de algum tempo para se restabelecer por inteiro. Sempre que o personagem utiliza Resistência Abençoada perde, permanentemente, um ponto em cada Atributo. Esses pontos são riscados na planilha e nunca mais podem ser recuperados. Isso resulta na diminuição do número máximo de pontos que o personagem pode ter nas Características. Quando necessário, este poder funciona imediata e automaticamente e o suposto assassino pode interferir (se for esperto o bastante para perceber o que está acontecendo). Note que danos maciços – como mergulhar num vulcão ativo ou ser depositado em um lugar aberto ao meio-dia – continuam sendo fatais e estão além da capacidade regenerativa deste poder. Aprender este poder custa 36 Pontos de Experiência.

DISCIPLINA ÚNICA: NECROMANCIA

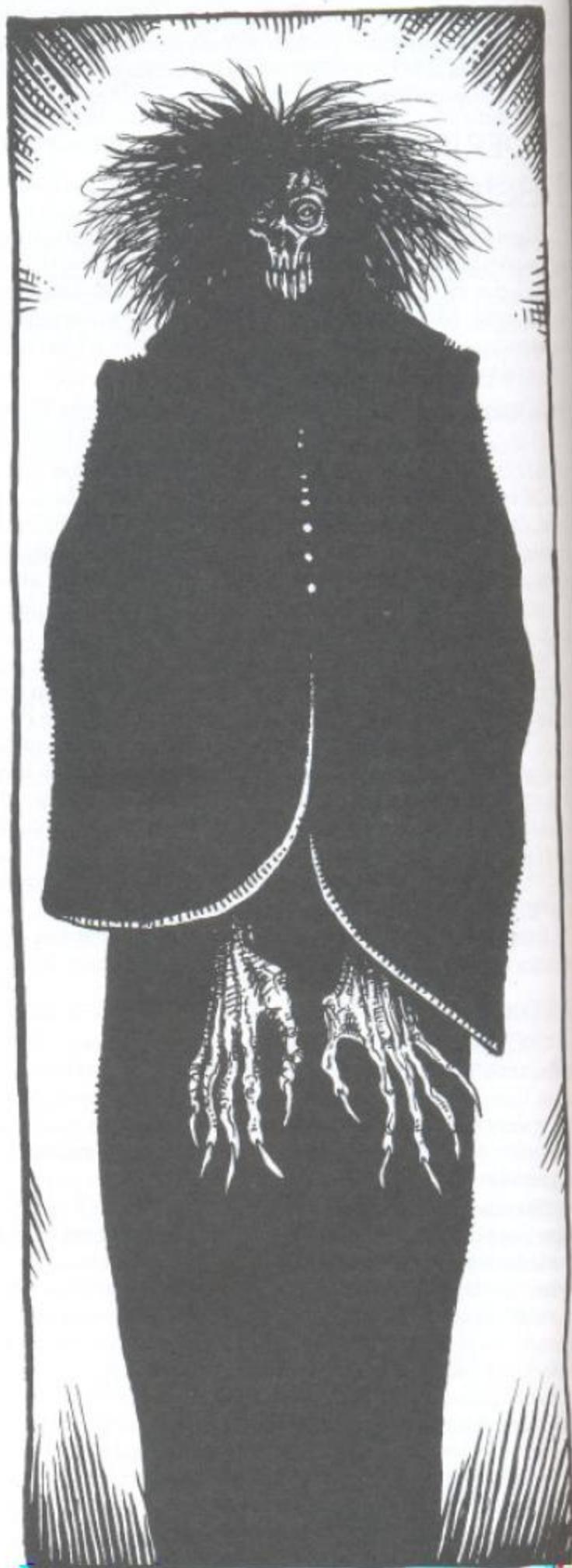
Foi só recentemente que a Necromancia se tornou um poder vampírico. Hoje, ela existe apenas entre os Giovanni do clã Capadócio e pouquíssimos Cainitas fora dessa família. Os mercadores de Veneza guardam zelosamente seu conhecimento, planejando utilizá-lo em seu próprio benefício, embora ensinem os rudimentos da Disciplina a seus senhores Capadócios em alguns casos. A Necromancia está longe da perfeição e, por enquanto, só é conhecida até o terceiro nível. Entretanto, se alguém ouvir um Giovanni falar dela, vai pensar que a família seria capaz de abrir os portões do Inferno. Os Narradores não devem permitir que um personagem fora da linhagem Giovanni possua qualquer conhecimento de Necromancia. Os personagens Giovanni não devem espalhar seu conhecimento para outros vampiros, sejam eles jogadores ou não.

• A TRAGÉDIA REVELADA

Segurando o crânio ou o cérebro de um indivíduo morto recentemente, o necromante é capaz de conseguir uma imagem mental da última coisa vista por aquele indivíduo.

Sistema: Para ativar esse poder, o vampiro precisa segurar o cérebro ou o crânio da pessoa morta e, então, fazer um teste de Percepção + Ocultismo (dificuldade 8). A dificuldade aumenta para 10, se o crânio ou o cérebro estiver morto há mais de quinze dias. A Tragédia Revelada não funciona se a vítima tiver alcançado o estado da Golconda. A clareza da visão depende do número de sucessos obtido no teste.

- | | |
|------------|---|
| 1 Sucesso | Uma sensação indistinta de como a vítima morreu. |
| 2 Sucessos | Uma estimativa plausível da causa da morte e uma vaga imagem dos arredores. |
| 3 Sucessos | Compreensão clara da causa da morte e uma visão do local da morte. |





4 Sucessos Conhecimento indiscutível da causa da morte e uma imagem vaga do assassino (se ele foi visto), além de uma visão detalhada do local.

5 Sucessos Visualização total da causa da morte, uma visão clara do assassino e uma imagem perfeita da cena.

Falha Crítica Informação totalmente falsa.

•• INVOCÇÃO DO HOSPEDEIRO

Este poder invoca um espírito. O necromante que deseja usá-lo precisa preencher muitos requisitos antes de obter qualquer sucesso. O personagem tem de saber o nome do espírito que está tentando invocar e possuir um fragmento do corpo da pessoa morta. O ritual de invocação deve ser executado em silêncio absoluto; apenas as invocações devem ser proferidas em voz alta, senão o espírito fugirá assustado. A cerimônia leva quinze minutos para ser realizada corretamente. Os vampiros que alcançaram a Golconda não podem ser invocados dessa forma, tampouco indivíduos que possuam Fé Verdadeira durante a vida.

Sistema: O jogador tem de ser bem sucedido em um teste de Carisma + Ocultismo (dificuldade igual à Força de Vontade do espírito) para forçar o espírito a atendê-lo. O número de sucessos indica a capacidade de comunicação do vampiro com o espírito. Depois de responder cada per-

gunta, o espírito pode tentar se libertar. Neste caso, o necromante precisará ser bem sucedido em um novo teste para manter o contato. Uma falha crítica invoca um espírito maligno que finge ser o espírito original. Ele mentirá com descaso, mas terá total convicção nas histórias que conta ao vampiro.

••• MORADA CORPÓREA

Essa habilidade necromântica permite que o operador prenda um espírito a algum tipo de objeto físico, impedindo-o de romper contato com o necromante. O objeto tem de ser algum tipo de recipiente, bacias, bolsas, caixas e até mesmo medalhões podem servir como morada para o espírito. O ritual exige que o necromante convoque o espírito usando Invocação do Hospedeiro e, depois, aprisione-o; esse processo requer oito horas de concentração ininterrupta.

Sistema: Para ativar a Morada Corpórea é necessário um teste de Inteligência + Ocultismo (dificuldade igual à Força de Vontade do espírito + 2). Caso o teste seja bem sucedido, o espírito ficará preso e não poderá romper contato com o necromante. De maneira compreensível, os espíritos aprisionados se tornam hostis, embora alguns sirvam alegremente a seus mestres. Este poder mantém o espírito confinado durante uma semana; depois do que, a dificuldade em repetir o ritual é aumentada em um ponto a cada nova tentativa de prender o mesmo espírito.





Capítulo Quatro: Legião

Você não está mais entre aqueles monges piohentos!
- Umberto Eco *O Nome da Rosa*.

Nem todos os Capadócius são monges esqueléticos envolvidos em mantos destinados a passar a eternidade assombrando mausoléus e cemitérios. Cada Capadócio como qualquer outro Cainita no Mundo das Trevas Medieval, é um indivíduo que possui um conjunto próprio de gostos, aversões e opiniões. Alguns dos personagens que veremos a seguir são estereótipos, enquanto outros são distorções de noções pré-concebidos do que seria o Ladrão de Sepulturas comum.

Esses personagens são adequados para serem usados tanto pelo Narrador quanto pelos jogadores. Sinta-se livre para alterá-los conforme seu estilo: troque as Características, mude o Comportamento ou distribua novamente os pontos. Afinal de contas, eles têm muito trabalho a fazer se desejam deixar sua marca no mundo antes de serem engolidos pelo destino.

O MESTRE DOS SEGREDOS

Citação: *Você já ouviu falar do terrível monstro do pântano que habita o Castelo Belleme? Bem, você tem muito que aprender antes de entrar no covil do barão...*

Prelúdio: Você é o sexto filho de um sétimo filho e, o último da linhagem de seu pai. Se tivesse havido apenas mais um irmão, o destino teria planejado feitos grandiosos para você, mas isso não aconteceu. Mesmo assim, sua criação e o meio em que viveu despertaram um grande interesse em você por assuntos que estão além do alcance da maioria dos homens.

Nenhum preço era alto demais pelos segredos ocultos. Este é um dos motivos pelos quais restam apenas quatro irmãos em sua família. Afinal de contas, se Deus não desejasse que os homens encontrassem as verdades ocultas, por que deixaria indícios delas na Terra d'Ele? Você reuniu livro após livro, pergaminho após pergaminho, relíquia após relíquia — as chaves esquecidas para reinos de horrores imensos.

Em uma de suas buscas, você se viu nas ruínas de um antigo templo pré-cristão, cercado por livros e mapas que pareciam estranhamente fora de lugar numa biblioteca empoeirada. Você desceu às profundezas do templo, indiferente à noite que se aproximava e à relutância dos seus companheiros de viagem. A resposta para o mistério final era quase palpável no ar, pouco além do alcance de seus dedos. Você prosseguiu, mas parou quando encontrou os restos arruinados de uma cripta que havia sob o templo.

Surpreendentemente, o monstro que habitava aquele lugar era bastante versado e conhecia muitos dos segredos que você descobrira. De fato, ele lhe entregou um novo enigma: o mistério da vida após a morte.

Conceito: Você não está satisfeito com as ciências "comuns" estudadas pelo homem. Por isso, investiga mistérios que seria melhor deixar intocados. Você sente uma fascinação mórbida por todos os tipos de entidades bizarras e insiste em aprender os rituais usados para controlá-las. Seus amigos são apenas ferramentas úteis para levá-lo até as ruínas arcanas ou os castelos destruídos que despertem sua atenção naquele momento.

Dicas de Interpretação: Todos os segredos devem ser seus. Quanto mais escondida se encontra uma verdade, maior seu interesse em descobri-la. Afinal de contas, não seria um segredo, se qualquer tolo com acesso a uma biblioteca pudesse descobri-lo. Além disso, você não preferiria ser capaz de abrir um portal místico do que saber como retirar uma verruga.

Equipamentos: Roupas imundas, cajado e um saco com emplastos de ervas.



LIVRO DO CLÀ: CAPADÓCIO

CAPADÓCIO VAMPIRO:

A IDADE DAS TREVAS

NOME: _____
 JOGADOR: _____
 CRÔNICAS: _____

NATUREZA: *Fanático*
 COMPORTAMENTO: *Tirano*
 CONCEITO: *Mestre dos Segredos*

SENHOR: _____
 GERAÇÃO: *II*
 REFÚGIO: _____

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força _____ ●●○○○○○○○○
 Destreza _____ ●●●○○○○○○○
 Vigor _____ ●●●○○○○○○○

SOCIAIS

Carisma _____ ●○○○○○○○○○
 Manipulação _____ ●●●○○○○○○○
 Aparência _____ ●●○○○○○○○○○

MENTAIS

Percepção _____ ●●●○○○○○○○
 Inteligência _____ ●●●●○○○○○
 Raciocínio _____ ●●●○○○○○○○

HABILIDADES

TALENTOS

Representação ○○○○○○○○○○
 Prontidão _____ ●●○○○○○○○
 Esportes _____ ○○○○○○○○○○
 Briga _____ ○○○○○○○○○○
 Esquiva _____ ●○○○○○○○○○
 Empatia _____ ●○○○○○○○○○
 Intimidação _____ ○○○○○○○○○○
 Crime _____ ●●○○○○○○○
 Liderança _____ ○○○○○○○○○○
 Lábia _____ ●●●○○○○○○○

PERÍCIAS

Emp. c/Animais ○○○○○○○○○○
 Arqueirismo ○○○○○○○○○○
 Artesanato _____ ○○○○○○○○○○
 Etiqueta _____ ●○○○○○○○○○
 Herborismo _____ ●●○○○○○○○
 Armas Brancas ○○○○○○○○○○
 Música _____ ○○○○○○○○○○
 Cavalgar _____ ○○○○○○○○○○
 Furtividade _____ ●●○○○○○○○
 Sobrevivência ●○○○○○○○○○

CONHECIMENTOS

Instrução _____ ●●○○○○○○○
 Sab. Popular _____ ●●○○○○○○○
 Investigação ○○○○○○○○○○
 Direito _____ ○○○○○○○○○○
 Lingüística _____ ●●○○○○○○○
 Medicina _____ ●●○○○○○○○
 Ocultismo(*) _____ ●●●●○○○○○
 Política _____ ○○○○○○○○○○
 Ciência _____ ●●●○○○○○○○
 Senescalia _____ ○○○○○○○○○○

*Conhecimento Antigo

VANTAGENS

DISCIPLINAS

Auspícios _____ ●●●○○○○○○○
 Fortitude _____ ●○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○

ANTECEDENTES

Geração _____ ●○○○○○○○○○
 Recursos _____ ●●○○○○○○○
 Lacaios _____ ●●○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○

VIRTUDES

Consciência/ Convicção _____ ●●●○○○
 Autocontrole/Instinto _____ ●●○○○
 Coragem _____ ●●●●●

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

_____ ○○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○

CAMINHO

Ossos

_____ ●●●●●○○○○○

FORÇA DE VONTADE

_____ ●●●●●○○○○○
 _____ □□□□□□□□

PONTOS DE SANGUE

_____ □□□□□□□□
 _____ □□□□□□□□

VITALIDADE

Escoriado _____ □
 Machucado _____ -1 □
 Ferido _____ -1 □
 Ferido Gravemente _____ -2 □
 Espancado _____ -2 □
 Aleijado _____ -5 □
 Incapacitado _____ □

FRAQUEZA

Palidez Mórbita

Atributos: 7/5/3 Habilidades: 13/9/5 Disciplinas: 4

Antecedentes: 5 Virtudes: 7 Pontos de Bônus: 15 (7/5/2/3)

O CRUZADO PERDIDO

Citação: *A morte assume muitas faces. A sua, assume a minha.*

Prelúdio: Você atendeu ao chamado do Papa às armas e, levantou sua espada contra os infiéis sarracenos que se aglomeravam nos portões cristãos. Seu regimento deixou um rastro de sangue na Terra Santa, erguendo pilhas de corpos mutilados atrás de si. À medida que penetrava mais e mais no Levante, você finalmente pôde ver a futilidade de impôr sua fé a outras pessoas. Até mesmo os *paynim* saladinós permitiam aos peregrinos cristãos entrar na Terra Santa; poder-se-ia dizer o mesmo a respeito dos muçulmanos que visitavam a Europa?

A descoberta dessa hipocrisia atingiu-o de uma forma que as cimitarras dos muçulmanos não puderam. Você duvidou da sabedoria do Papa Urbano, da integridade de seus companheiros cristãos e da sua própria fé. Restaria algo no mundo que pudesse sustentá-lo? O único consolo que encontrou foi a bebida.

Certa noite, nas ruas da Antioquia, você foi cercado por um grupo de ladrões islâmicos. A sobriedade o atingiu de imediato e você empunhou sua espada... e hesitou, devido à falta de fé ou ao triunfo do desespero. O grupo de bandidos o deixou sangrando, à beira da morte, num beco escuro e sujo.

Você acordou nos braços gélidos do seu senhor, que lhe mostrou que havia mais coisas na vida além da fé cega. Deus era justo, mas seus métodos eram estranhos e incompreensíveis. Você descobriu ter mais fé em você mesmo e em seu senhor do que em Deus e emprestou sua bravura ao seu clã e seus amigos quando isso foi necessário.

Conceito: Você teve um passado desagradável, mas prega o perdão em vez do ressentimento. Você não perdeu a vontade de lutar, mas os motivos precisam ser puros. A não-vida abriu seus olhos para a

LIVRO DO CLÃ: CAPADÓCIO

verdadeira natureza do mundo, embora o tenha transformado num predador noturno. Você continua tendo acessos de depressão quando tenta conciliar seu vampirismo com a vontade de Deus, mas no fim sua sede pela não-vida acaba vencendo.

Dicas de Interpretação: O zelo e a retidão motivam-no e você guia os outros para esses objetivos. Siga seu coração em vez do desejo alheio e encoraje seus acompanhantes a fazerem o mesmo. Lutar deve sempre ser a última opção, mas, se tiver que fazê-lo, não tenha misericórdia para com os oponentes.

Equipamentos: Espada antiga, armadura de metal, rosário e uma lasca de madeira que você acredita ser um fragmento da Cruz Verdadeira.



CAPADÓCIO VAMPIRO:

A IDADE DAS TREVAS

NOME: _____ NATUREZA: *Defensor* SENHOR: _____
 JOGADOR: _____ COMPORTAMENTO: *Samaritano* GERAÇÃO: *10*
 CRÔNICAS: _____ CONCEITO: *Cruzado Perdido* REFÚGIO: _____

ATRIBUTOS

FÍSICOS	SOCIAIS	MENTAIS
Força _____ ●●●●○○○○○	Carisma _____ ●●●○○○○○○	Percepção _____ ●●○○○○○○○
Destreza _____ ●●○○○○○○○	Manipulação _____ ●●●○○○○○○	Inteligência _____ ●●○○○○○○○
Vigor _____ ●●●●○○○○○	Aparência _____ ●●○○○○○○○	Raciocínio _____ ●●●○○○○○○

HABILIDADES

TALENTOS	PERÍCIAS	CONHECIMENTOS
Representação ○○○○○○○○○	Emp. c/Animais ○○○○○○○○○	Instrução _____ ○○○○○○○○○
Prontidão _____ ●●○○○○○○○	Arqueirismo ●●○○○○○○○	Sab.Popular _____ ●○○○○○○○○○
Esportes _____ ●○○○○○○○○○	Artesanato _____ ○○○○○○○○○○	Investigação ○○○○○○○○○○
Briga _____ ●●●○○○○○○○	Etiqueta _____ ○○○○○○○○○○	Direito _____ ●○○○○○○○○○
Esquiva _____ ●●○○○○○○○	Herborismo _____ ○○○○○○○○○○	Lingüística _____ ●○○○○○○○○○
Empatia _____ ●○○○○○○○○○	Armas Brancas ●●●●○○○○○	Medicina _____ ●●○○○○○○○
Intimidação _____ ●●○○○○○○○	Música _____ ○○○○○○○○○○	Ocultismo _____ ○○○○○○○○○○
Crime _____ ○○○○○○○○○○	Cavalgar _____ ●●○○○○○○○	Política _____ ○○○○○○○○○○
Liderança _____ ●○○○○○○○○○	Furtividade _____ ●○○○○○○○○○	Ciência _____ ○○○○○○○○○○
Lábia _____ ●○○○○○○○○○	Sobrevivência ●●○○○○○○○	Senescalia _____ ○○○○○○○○○○

VANTAGENS

DISCIPLINAS	ANTECEDENTES	VIRTUDES
<i>Auspícios</i> _____ ●○○○○○○○○○	<i>Contatos</i> _____ ●○○○○○○○○○	Consciência/Convicção _____ ●●●●○
<i>Fortitude</i> _____ ●●○○○○○○○	<i>Geração</i> _____ ●●○○○○○○○	Autocontrole/Instinto _____ ●●●○○
<i>Mortis</i> _____ ●○○○○○○○○○	<i>Mentor</i> _____ ●○○○○○○○○○	Coragem _____ ●●●●○
_____ ○○○○○○○○○○	<i>Recursos</i> _____ ●●○○○○○○○	
_____ ○○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○○	

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

_____ ○○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○

CAMINHO

Refúgio

_____ ●●●●●●○○○

FORÇA DE VONTADE

_____ ●●●●●○○○○

_____ □□□□□□□□

PONTOS DE SANGUE

_____ □□□□□□□□

_____ □□□□□□□□

VITALIDADE

Escoriado _____
 Machucado _____ -1
 Ferido _____ -1
 Ferido Gravemente _____ -2
 Espancado _____ -2
 Aleijado _____ -5
 Incapacitado _____

FRAQUEZA

Palidez Mórvida

Atributos: 7/5 Habilidades: 13/9/5 Disciplinas: 4 Antecedentes: 5 Virtudes: 7 Pontos de Bônus: 15 (7/5/2/1)

A NECROMANTE PRÓDIGA

Citação: *Você nunca falou com as sombras inquietas? Que pena.*

Prelúdio: Você sabia que a Arte Negra era mais importante do que a sua família acreditava. Seus pais e parentes, integrantes da poderosa família Giovanni, ficaram ricos graças aos esforços dos cristãos durante as Cruzadas, mas aquela riqueza trouxe consigo a corrupção. Enquanto degenerava, sua família voltou-se para a *nigromância*, em busca de emoções baratas e proibidas. Que tolos eles foram.

Você obteve poder estudando a magia dos mortos e o poder, por sua vez, trouxe-lhe sucesso. Você seria capaz de resolver crimes com facilidade, conversando com os restos espectrais das vítimas e não se incomoda em usar essas informações para fazer chantagens. Suas habilidades aumentaram bastante, assim como o controle que você exerce sobre as pessoas cujos segredos descobriu. O mais importante é que você tem diversas pessoas influentes sob seu domínio e muitos favores lhe são devidos. Mesmo assim, você mantém as aparências, e frequenta a Igreja para observar seu pequeno rebanho de assassinos. Você não poderia permitir que fossem perdoados no confessionário, não é verdade?

Certa noite, uma tia rica do sul veio visitá-la e você percebeu, instintivamente, que ela levava a arte tão a sério quanto você. Puxando você

num canto, a velhinha revelou que ela não só praticava a magia da morte, como também estava além disso. Quando implorou pelo dom da imortalidade, você se despediu dos seus pais e viajou até a casa dela no sul. Você uniu-se ao convento e, com seu recém-adquirido dom da imortalidade, tornou-se um membro vital da cabala de necromantes que buscava respostas para questões muito além da própria morte.

Conceito: O poder representa tudo e o seu foi adquirido com facilidade. A Necromancia é a sua vocação; e a compreensão que você tem dela supera até mesmo o conhecimento de seus anciões, mas você compartilha o que sabe com os integrantes do convento sem sentir nenhuma pena por isso. Você não considera o vampirismo uma maldição; sempre agiu como um monstro e parecia predestinada a receber o Abraço.

Dicas de Interpretação: Você não é presunçosa; você é realmente melhor que todo mundo. Seus amigos são úteis apenas como meios para conseguir o que deseja, mas há muito tempo você aprendeu a ser civilizada e a não queimar nenhuma ponte. Você é uma mercenária à procura de seus interesses e de caminhos que gerem os melhores resultados com o menor esforço.

Equipamentos: Vestidos manchados, pergaminhos necromânticos e uma lista das pessoas que lhe devem favores por manter sua boca fechada.



CAPADÓCIO VAMPIRO:

A IDADE DAS TREVAS

NOME: _____ NATUREZA: *Solitário* SENHOR: _____
 JOGADOR: _____ COMPORTAMENTO: *Monstro* GERAÇÃO: *11*
 CRÔNICAS: _____ CONCEITO: *Necromante Pródiga* REFÚGIO: _____

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força _____ ●●○○○○○○○
 Destreza _____ ●●○○○○○○○
 Vigor _____ ●●○○○○○○○

SOCIAIS

Carisma _____ ●●●○○○○○○○
 Manipulação _____ ●●●○○○○○○○
 Aparência _____ ●●○○○○○○○

MENTAIS

Percepção _____ ●●●●○○○○○
 Inteligência _____ ●●●○○○○○○○
 Raciocínio _____ ●●●○○○○○○○

HABILIDADES

TALENTOS

Representação ●○○○○○○○○○
 Prontidão _____ ○○○○○○○○○○
 Esportes _____ ○○○○○○○○○○
 Briga _____ ●○○○○○○○○○
 Esquiva _____ ●○○○○○○○○○
 Empatia _____ ●●○○○○○○○
 Intimidação _____ ●○○○○○○○○○
 Crime _____ ○○○○○○○○○○
 Liderança _____ ○○○○○○○○○○
 Lábia _____ ●●●○○○○○○○

PERÍCIAS

Emp. c/Animais ○○○○○○○○○○
 Arqueirismo ○○○○○○○○○○
 Artesanato _____ ●○○○○○○○○○
 Etiqueta _____ ●●○○○○○○○
 Herborismo _____ ●○○○○○○○○○
 Armas Brancas ○○○○○○○○○○
 Música _____ ○○○○○○○○○○
 Cavalgar _____ ○○○○○○○○○○
 Furtividade _____ ●○○○○○○○○○
 Sobrevivência ○○○○○○○○○○

CONHECIMENTOS

Instrução _____ ●●●○○○○○○○
 Sab.Popular _____ ○○○○○○○○○○
 Investigação ○○○○○○○○○○
 Direito _____ ○○○○○○○○○○
 Lingüística _____ ●●●○○○○○○○
 Medicina _____ ●●○○○○○○○
 Ocultismo _____ ●●●○○○○○○○
 Política _____ ●●○○○○○○○
 Ciência _____ ○○○○○○○○○○
 Senescalia _____ ○○○○○○○○○○

VANTAGENS

DISCIPLINAS

Mortis _____ ●●●○○○○○○○
Necromancia _____ ●●○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○

ANTECEDENTES

Aliados _____ ●○○○○○○○○○
Contatos _____ ●○○○○○○○○○
Geração _____ ●○○○○○○○○○
Influência _____ ●●○○○○○○○
Recursos _____ ●●●●○○○○○

VIRTUDES

Consciência/Convicção _____ ●●●○○○
Autocontrole/Instinto _____ ●●●○○○
Coragem _____ ●●●●○

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

Tanatologia _____ ●●○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○○○

CAMINHO

Ossos

● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○

FORÇA DE VONTADE

● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

PONTOS DE SANGUE

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

VITALIDADE

Escoriado _____ □
 Machucado _____ -1 □
 Ferido _____ -1 □
 Ferido Gravemente _____ -2 □
 Espancado _____ -2 □
 Aleijado _____ -5 □
 Incapacitado _____ □

FRAQUEZA

Palidez Mórvida

OVELHA NEGRA

Citação: Não me lembro de ter ouvido falar sobre isso. Quando foi que aconteceu?

Prelúdio: Nascido na servidão, seu futuro se resumia a dias sem fim de trabalho sobrecarregante nas terras do senhor feudal, recebendo alimento suficiente para sobreviver. Seu pai morreu com 30 anos de idade e sua mãe, com 27. Você se tornou um guardião da propriedade, mas o senhor feudal simplesmente o jogou em outra cabana de camponeses onde você executava suas mesmas tarefas sem nenhuma gratidão.

Cansado de tudo, você tomou seu próprio rumo. Fugindo de seu lar adotivo, protegido pela escuridão da noite, você começou a viver sua própria vida e tornou-se um homem livre depois de fugir durante um ano e um dia. Durante suas viagens, tornou-se um faz-tudo para poder viver por seus próprios meios e vagava sem destino com sua liberdade. Quando parava numa cidade por alguns dias, os frequentadores da taverna olhavam-no como se fosse um louco e diziam que viajar desse modo era perigoso, e que você provavelmente teria sua cabeça arrancada por salteadores. Entretanto, você havia sido um salteador e sabia que eles eram desorganizados demais para perseguir um homem solitário.

Certa noite, enquanto acampava a alguns metros da estrada, você ouviu o ruído de uma carruagem parando. Um homem estranho desceu da carruagem e olhou diretamente em sua direção através dos arbustos. A velocidade dele era tão impressionante que você quase não percebeu que ele estava atrás de você antes dele aprisioná-lo num abraço aparentemente forte demais para a constituição de seus braços. Você lutou como se fosse haver um amanhã (e se falhasse, talvez não houvesse mesmo), impressionando o estranho e encarquilhado homem com seu desejo de viver. Depois de se cansar da brin-

cadeira, ele sugou todo seu sangue e ofereceu-lhe um pouco do dele. Fraco demais para resistir, você só pôde assistir enquanto o homem o envolvia em mantos pesados e o prendia sob a carruagem.

Confrontado com sua própria mortalidade e a possibilidade da não-vida de um vampiro ser tão estúpida quanto a vida de um mortal, você perdeu o controle. Tomado pela confusão mental do frenesi, você arrebitou suas amarras e sumiu na floresta, matando tudo o que atravessava seu caminho.

Agora, você vaga novamente, dessa vez sob a proteção das trevas. Você conseguiu entrar em contato com seu senhor, mas não dá muita importância à pompa e à política do mundo Cainita. Você é finalmente seu próprio líder, mas sente um estranho desejo quando fita os olhos de seu senhor.

Conceito: Todo esse estudo da morte não significa nada para você, mas você é obrigado a admitir que acha fascinante o conceito do enigma eterno. Talvez, você consiga responder sua parte da questão com sua vida sem grilhões. Mas você está realmente mais preocupado com os assuntos cotidianos de ser um vampiro. Suas viagens lhe renderam diversas aventuras e você fez muitos amigos pelo caminho.

Dicas de Interpretação: Você é bastante apresentável e faz novos amigos todas as noites. Não demonstra má vontade com seu clã e, às vezes, trabalha como mensageiro para seus membros. Pode ser que al-

gum dia, você viaje até Erciyas para ouvir a "revelação" que preocupa a todos os Capadócijs, mas somente se a viagem coincidir com seus planos. Provavelmente, você seria um *Infitiore* se estivesse nas redondezas na época do Festim dos Tolos.

Equipamento: Roupas de viagem puídas e uma espada judiada.



CAPADÓCIO VAMPIRO:

A IDADE DAS TREVAS

NOME: _____ NATUREZA: *Sobreviventes* SENHOR: _____
 JOGADOR: _____ COMPORTAMENTO: *Rebelde* GERAÇÃO: *8*
 CRÔNICAS: _____ CONCEITO: *Ovelha Negra* REFÚGIO: _____

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força _____ ●●●○○○○○○○
 Destreza _____ ●●●○○○○○○○
 Vigor _____ ●●●○○○○○○○

SOCIAIS

Carisma _____ ●●●○○○○○○○
 Manipulação _____ ●●○○○○○○○
 Aparência _____ ●●●○○○○○○○

MENTAIS

Percepção _____ ●●○○○○○○○
 Inteligência _____ ●●○○○○○○○
 Raciocínio _____ ●●●○○○○○○○

HABILIDADES

TALENTOS

Representação ○○○○○○○○
 Prontidão _____ ●●○○○○○○○
 Esportes _____ ●●○○○○○○○
 Briga _____ ●●○○○○○○○
 Esquiba _____ ●●○○○○○○○
 Empatia _____ ●○○○○○○○
 Intimidação _____ ○○○○○○○○
 Crime _____ ●○○○○○○○
 Liderança _____ ○○○○○○○○
 Lábia _____ ○○○○○○○○

PERÍCIAS

Emp. c/Animais ●●○○○○○○○
 Arqueirismo ●○○○○○○○
 Artesanato _____ ●○○○○○○○
 Etiqueta _____ ○○○○○○○○
 Herborismo _____ ●○○○○○○○
 Armas Brancas ●●○○○○○○○
 Música _____ ○○○○○○○○
 Cavalgar _____ ●○○○○○○○
 Furtividade _____ ●●●○○○○○○○
 Sobrevivência ●●●○○○○○○○

CONHECIMENTOS

Instrução _____ ○○○○○○○○
 Sab.Popular _____ ●●○○○○○○○
 Investigação _____ ●○○○○○○○
 Direito _____ ○○○○○○○○
 Lingüística _____ ○○○○○○○○
 Medicina _____ ●●○○○○○○○
 Ocultismo _____ ○○○○○○○○
 Política _____ ○○○○○○○○
 Ciência _____ ○○○○○○○○
 Senescalia _____ ○○○○○○○○

VANTAGENS

DISCIPLINAS

Auspícios _____ ●○○○○○○○
 Fortitude _____ ●●●○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○

ANTECEDENTES

Geração _____ ●●●○○○○○○○
 Rebanho _____ ●○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○

VIRTUDES

Consciência/Convicção _____ ●●●○○○
 Autocontrole/Instinto _____ ●●●○○○
 Coragem _____ ●●●○○○

= OUTRAS CARACTERÍSTICAS =

_____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○

CAMINHO

Humanidade

●●●●●●●●○○○

FORÇA DE VONTADE

●●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

PONTOS DE SANGUE

□□□□□□□□□□
 □□□□□□□□□□

VITALIDADE

Escoriado _____ □
 Machucado _____ -1□
 Ferido _____ -1□
 Ferido Gravemente _____ -2□
 Espancado _____ -2□
 Aleijado _____ -5□
 Incapacitado _____ □

FRAQUEZA

Palidez Mórvida

ERUDITO INSTRUÍDO

Citação: *Claro, claro! Tenho algo exatamente sobre esse assunto bem aqui. Ou será que está ali?*

Prelúdio: Você sempre preferiu segurança e estabilidade. Foi uma criança fraca, que estava sempre doente e raramente era capaz de executar tarefas domésticas ou trabalhar no campo. Seu pai, angustiado com sua pouca utilidade, mandou-o para um mosteiro que ficava a alguns dias de viagem da fazenda da família. Graças a Deus não choveu durante a viagem, senão você certamente teria ficado doente e morrido no caminho.

Infelizmente, você não foi de grande valia para os monges, pois era incapaz de suportar os rigores daquela vida rural e contemplativa. Você fez o que pôde pelo mosteiro, realizando as tarefas permitidas por sua condição física: descascar batatas, lavar roupas, colher ervas. Durante algum tempo, você se beneficiou da caridade deles; ensinaram-no a ler em sua língua nativa e em latim. O apelo da vida erudita o seduziu; tudo o que existia para ser aprendido estava com certeza escrito em algum lugar.

Depois de abandonar o mosteiro, você retornou a sua vila, e trabalhou como escrivão para o senhor feudal local. Sua paixão pelo conhecimento, combinada com sua habilidade e erudição, chamaram a atenção do senhor feudal e você foi promovido, tornando-se assistente do duque na biblioteca do castelo. Tendo trabalhado apenas com pergaminhos e documentos legais, você não estava preparado para a emoção de uma vasta coleção de livros.

Você estava no centro de um enorme repositório de conhecimento. Pela primeira vez, você estava grato por sua fragilidade; se fosse mais forte, estaria trabalhando no campo em vez de aprender tudo o que esta fonte de sabedoria tinha a ofe-

recer. Você desempenhava sua função com um fervor sem precedentes, familiarizando com cada livro existente nas estantes do senhor feudal.

Sua inclinação para o aprendizado chamou a atenção do velho ecônomo do duque. Certa noite, ele veio até você, dizendo que uma inteligência como a sua era rara num mundo onde os homens se satisfaziam em fossar a terra para conseguir seu sustento, como os porcos. O ecônomo falou com alguns conhecidos e você começou a trabalhar à noite. Alguns dias depois, você foi Abraçado e ganhou a eternidade para continuar seu aprendizado.

Conceito: Livros! Conhecimento! Aprendizado! Esses são seus ícones. Embora tenha todo o tempo para continuar seus estudos, você percebe que ainda há muito para aprender, por isso viaja em busca de manuscritos esquecidos ou para pegar emprestado alguns itens de outros senhores feudais ou de bibliotecas da Igreja. Você é respeitado pelo grande conhecimento que detém, e o ecônomo do duque sempre conversa com você a respeito dos conselhos que ele dá.

Dicas de Interpretação: Você é silencioso, calmo e reservado, o que algumas pessoas confundem com falta de habilidade social. Contudo, quando faz seus discursos apaixonados, sente-se vivo, ilustrando sua fala com parábolas, alegorias históricas e citações da Bíblia. A busca pelo conhecimento o impulsiona, e, apesar de cultivar um enorme senso de moralidade; alguma coisa sempre pode ser adquirida em outro lugar ou por outros meios se o preço for muito alto ou os motivos, questionáveis.

Equipamento: Roupas finas, diário, penas e tintas, cera e selo real.



LIVRO DO CLÁ: CAPADÓCIO

CAPADÓCIO

VAMPIRO:

A IDADE DAS TREVAS

NOME: _____
JOGADOR: _____
CRÔNICAS: _____

NATUREZA: Inovador
COMPORTAMENTO: Autovrata
CONCEITO: Erudito Instruído

SENHOR: _____
GERAÇÃO: 11
REFÚGIO: _____

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força _____ ●●○○○○○○○○
Destreza _____ ●●○○○○○○○○
Vigor _____ ●●○○○○○○○○

SOCIAIS

Carisma _____ ●●●○○○○○○○○
Manipulação _____ ●●●○○○○○○○○
Aparência _____ ●●○○○○○○○○

MENTAIS

Percepção _____ ●○○○○○○○○○○
Inteligência _____ ●●●●●○○○○○○
Raciocínio _____ ●●●○○○○○○○○

HABILIDADES

TALENTOS

Representação ●○○○○○○○○○○
Prontidão _____ ○○○○○○○○○○○
Esportes _____ ○○○○○○○○○○○
Briga _____ ○○○○○○○○○○○
Esquiva _____ ●○○○○○○○○○○
Empatia _____ ●●○○○○○○○○○○
Intimidação _____ ○○○○○○○○○○○
Crime _____ ○○○○○○○○○○○
Liderança _____ ●○○○○○○○○○○
Lábia _____ ○○○○○○○○○○○

PERÍCIAS

Emp. c/Animais ○○○○○○○○○○○
Arqueirismo ○○○○○○○○○○○
Artesanato _____ ●○○○○○○○○○○
Etiqueta _____ ●●○○○○○○○○○○
Herborismo _____ ●○○○○○○○○○○
Armas Brancas ○○○○○○○○○○○
Música _____ ●●●○○○○○○○○○○
Cavalgar _____ ○○○○○○○○○○○
Furtividade _____ ●○○○○○○○○○○
Sobrevivência ●○○○○○○○○○○

CONHECIMENTOS

Instrução^(*) _____ ●●●●○○○○○○○○
Sab. Popular _____ ○○○○○○○○○○○
Investigação _____ ●●○○○○○○○○○○
Direito _____ ●●●○○○○○○○○○○
Lingüística^(**) ●●●●○○○○○○○○
Medicina _____ ●●○○○○○○○○○○
Ocultismo _____ ○○○○○○○○○○○
Política _____ ●○○○○○○○○○○
Ciência _____ ●●●○○○○○○○○○○
Senescalia _____ ○○○○○○○○○○○

* Filosofia ** Escrita

VANTAGENS

DISCIPLINAS

Auspícios _____ ●●○○○○○○○○○○
Fortitude _____ ●○○○○○○○○○○
Mortis _____ ●○○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○○○

ANTECEDENTES

Geração _____ ●○○○○○○○○○○
Influência _____ ●○○○○○○○○○○
Mentor _____ ●○○○○○○○○○○
Recursos _____ ●●○○○○○○○○○○
Status _____ ●○○○○○○○○○○

VIRTUDES

Consciência/Convicção _____ ●●●●○○○○
Autocontrole/Instinto _____ ●●●●○○○○
Coragem _____ ●●○○○○○○

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

_____ ○○○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○○○

CAMINHO

Refúgio

●●●●●●●●○○○○

FORÇA DE VONTADE

●●●●○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

PONTOS DE SANGUE

□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

VITALIDADE

Escoriado _____ □
Machucado _____ -1□
Ferido _____ -1□
Ferido Gravemente _____ -2□
Espancado _____ -2□
Aleijado _____ -5□
Incapacitado _____ □

FRAQUEZA

Palidez Mórvida

A PROFETISA

Citação: Preste atenção ao meu sonho! Eu vi todos os que cruzaram este portal serem consumidos pelo fogo branco do céu! Os morcegos os carregavam enquanto seus corpos queimavam, e grandes fissuras se abriram na terra para engolir os que sobraram!

Prelúdio: Você era uma jovem precoce que passava os dias na enfermaria do mosteiro. Era freqüentemente transferida a pedido das abadessas para realizar tarefas em outros lugares, quando seus discursos fervorosos se transformavam num fardo para as outras irmãs. Era muitas vezes acusada de cheirar Acônito, beber o leite das vacas e dançar nua sob o céu noturno. Quanto mais você se mudava, mais sua reputação a precedia e os conventos passaram a temer a inevitável visita da Louca de Tours.

No entanto, sua sabedoria foi reconhecida por uma abadessa:

O homem comum tem medo daquilo que ele não conhece - ela disse - e ele desconhece a sua visão.

A presença dela lhe trazia paz, e um bem-estar que você não sentia há muito tempo. A abadessa também tinha uma doença, mas essa doença afligia apenas seu corpo; os violentos raios solares queimavam sua pele, do mesmo modo que as visões queimavam sua mente.

Pelo menos, foi o que ela lhe disse, mais tarde, ela revelou que isso havia sido apenas um estratagema para deixá-la mais tranqüila. Impressionada por sua visão e sua recusa em esconder o que via, ela a abraçou. Você partiu imediatamente como emissária para uma igreja ortodoxa nas terras do Levante. Desde então, suas visões a tem guiado e você tem sido uma ajuda preciosa para os soldados da Cruzada Cristã naquelas terras.

Conceito: Você é uma visionária e as verdades que você vê têm de ser reveladas. Algumas vezes, sua interpretação dessas visões é incorreta, mas análises posteriores mostram a validade de suas premonições. Seu desejo é saber o que Deus planeja para você e por que Ele a escolheu para conceder esse dom tão peculiar.

Dicas de Interpretação: Você nunca seguiu o caminho mais fácil; se o tivesse feito, estaria internada em um hospício há muito tempo. É a sina do mundo sofrer pelos pecados herdados, mas você está destinada a servir de exemplo, um fato provado pela perseguição que vem sofrendo. Afinal, não são os mártires apenas fanáticos até morrerem?

Equipamento: Hábito e touca, rosário e livro com versículos da Bíblia transcritos manualmente para criptogramas.

LIVRO DO CLÁ: CAPADÓCIO



CAPADÓCIO VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

NOME: _____ NATUREZA: *Penitente* SENHOR: _____
 JOGADOR: _____ COMPORTAMENTO: *Fanático* GERAÇÃO: *12*
 CRÔNICAS: _____ CONCEITO: *Profetisa* REFÚGIO: _____

ATRIBUTOS

FÍSICOS	SOCIAIS	MENTAIS
Força _____ ●○○○○○○○○	Carisma _____ ●●●●○○○○	Percepção _____ ●●●○○○○○
Destreza _____ ●●●○○○○○	Manipulação _____ ●●○○○○○○	Inteligência _____ ●●○○○○○○
Vigor _____ ●●○○○○○○	Aparência _____ ●●●●○○○○	Raciocínio _____ ●●●○○○○○

HABILIDADES

TALENTOS	PERÍCIAS	CONHECIMENTOS
Representação ●●○○○○○○	Emp. c/Animais ○○○○○○○○	Instrução _____ ●●●●○○○○
Prontidão _____ ●○○○○○○○	Arqueirismo ○○○○○○○○	Sab. Popular _____ ●●○○○○○○
Esportes _____ ○○○○○○○○	Artesanato _____ ●●○○○○○○	Investigação _____ ●○○○○○○○
Briga _____ ○○○○○○○○	Etiqueta _____ ●●●○○○○○	Direito _____ ○○○○○○○○
Esquiva _____ ●○○○○○○○	Herborismo _____ ●●○○○○○○	Lingüística _____ ●○○○○○○○
Empatia _____ ●●●○○○○○	Armas Brancas ○○○○○○○○	Medicina _____ ●●○○○○○○
Intimidação _____ ○○○○○○○○	Música _____ ●○○○○○○○	Ocultismo _____ ●●○○○○○○
Crime _____ ○○○○○○○○	Cavalgar _____ ○○○○○○○○	Política _____ ●○○○○○○○
Liderança _____ ●●○○○○○○	Furtividade _____ ○○○○○○○○	Ciência _____ ○○○○○○○○
Lábia _____ ○○○○○○○○	Sobrevivência ○○○○○○○○	Senescalia _____ ●○○○○○○○

VANTAGENS

DISCIPLINAS	ANTECEDENTES	VIRTUDES
<i>Auspícios</i> _____ ●●○○○○○○	<i>Contatos</i> _____ ●●○○○○○○	Consciência/Convicção _____ ●●●●○○
<i>Mortis</i> _____ ●●○○○○○○	<i>Mentor</i> _____ ●○○○○○○○	Autocontrole/Instinto _____ ●●●●○○
_____ ○○○○○○○○	<i>Status</i> _____ ●●○○○○○○	Coragem _____ ●●●●○○
_____ ○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○	
_____ ○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○	

= OUTRAS CARACTERÍSTICAS = CAMINHO = VITALIDADE =

_____ ○○○○○○○○	<i>Refúgio</i>	
_____ ○○○○○○○○	_____ ●●●●●○○○○○	Escoriado _____ <input type="checkbox"/>
_____ ○○○○○○○○		Machucado _____ -1 <input type="checkbox"/>
_____ ○○○○○○○○	FORÇA DE VONTADE	Ferido _____ -1 <input type="checkbox"/>
_____ ○○○○○○○○	_____ ●●●●●○○○○○	Ferido Gravemente _____ -2 <input type="checkbox"/>
_____ ○○○○○○○○	_____ <input type="checkbox"/>	Espancado _____ -2 <input type="checkbox"/>
_____ ○○○○○○○○		Aleijado _____ -5 <input type="checkbox"/>
_____ ○○○○○○○○	PONTOS DE SANGUE	Incapacitado _____ <input type="checkbox"/>
_____ ○○○○○○○○	_____ <input type="checkbox"/>	FRAQUEZA
_____ ○○○○○○○○	_____ <input type="checkbox"/>	Palidez Mórbita

Atributos: 7/5/3 Habilidades: 13/9/5 Disciplinas: 4 Antecedentes: 5 Virtudes: 7 Pontos de Bônus: 15 (7/5/2/3)

O ECÔNOMO

Citação: "Tudo será da maneira que meu senhor desejar."

Prelúdio: Você era o terceiro filho de um senhor rural e sua família era nobre apenas no título. Seu pai destituído e seus irmãos mais velhos passavam a maior parte do tempo lutando contra coletores de impostos com seu pequeno exército conscrito. Apesar da situação ser calamitosa, você adorava a maneira como os conselheiros de seu pai levavam as milícias ao frenesi, dizendo aos soldados que eles lutavam contra hordas de mouros comandadas por Saladino.

Você aprendeu aquela lição, mesmo quando as tropas do conde invadiram a cidade vizinha e, finalmente, seu castelo. As mulheres e as crianças gritavam e cuspiam nos "mouros", enquanto os homens do conde proclamaram que eles também eram cristãos. Embora seu pai e irmãos continuassem lutando, você se rendeu, tornando-se parte do séquito do conde. Você nunca tinha gostado do seu pai mesmo.

A lição valeu a pena, pois logo você estava comandando os negócios da casa do conde. Ele era um homem estranho, de hábitos e horários esquisitos, dizendo que uma doença de família causava-lhe insônia noturna e o deixava letárgico e sem energia durante o dia. Ainda bem que você estava ali para comandar seus negócios e dirigir sua casa.

Pouco depois, você descobriu a verdade quando ele o transformou em um carniçal como um prêmio por sua lealdade. Seu Abraço aconteceu algum tempo depois, apesar de seu senhor ser na verdade membro de outra corte. É claro que você foi submetido ao Voto de Sangue para assegurar lealdade, embora este vínculo não tenha sido renovado há algum tempo; o conde não tinha mais qualquer dúvida quanto a sua fidelidade. Por isso, ele não poderá culpar ninguém (além dele mesmo) quando descobrir que, na verdade, você está a serviço de seu senhor. A política envolve estranhas viradas do destino.

Conceito: Você é um ótimo contador de anedotas e um mestre das relações públicas. Se quisesse, você seria capaz de incitar o exército de seu senhor contra o próprio Papa, dizendo que Lúcifer havia possuído sua Santidade. Eficiente, impiedoso e irremediavelmente ambicioso, você está a serviço do conde porque prefere ser aquele que coroará o rei ao invés de ser o próprio rei. Afinal, eles nunca iriam querer sua cabeça...

Dicas de Interpretação: Você é tão cauteloso quanto um leão velho e tão escorregadio quanto uma enguia. Transforme todas as situações negativas em algo proveitoso, evitando qualquer responsabilidade por planos que deram errado e reclamando o crédito pelas vitórias. O mundo é sua ostra e você é capaz de obrigá-la a produzir quantas pérolas desejar.

Equipamento: Túnica fina do cargo e confissões de traição forjadas.



LIVRO DO CLÁ: CAPADÓCIO

CAPADÓCIO VAMPIRO:

A IDADE DAS TREVAS

NOME: _____ NATUREZA: Tirano SENHOR: _____
 JOGADOR: _____ COMPORTAMENTO: Juiz GERAÇÃO: 12
 CRÔNICAS: _____ CONCEITO: Ecônomo REFÚGIO: _____

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força _____ ●●○○○○○○○
 Destreza _____ ●●○○○○○○○
 Vigor _____ ●●○○○○○○○

SOCIAIS

Carisma _____ ●●●●○○○○○
 Manipulação _____ ●●●●○○○○○
 Aparência _____ ●●○○○○○○○

MENTAIS

Percepção _____ ●●○○○○○○○
 Inteligência _____ ●●●○○○○○
 Raciocínio _____ ●●●○○○○○

HABILIDADES

TALENTOS

Representação ●○○○○○○○
 Prontidão ●○○○○○○○
 Esportes ○○○○○○○○
 Briga ●○○○○○○○
 Esquiva ●○○○○○○○
 Empatia ●○○○○○○○
 Intimidação ●●○○○○○○○
 Crime ○○○○○○○○
 Liderança ●●●○○○○○
 Lábia ●●●○○○○○

PERÍCIAS

Emp. c/Animais ○○○○○○○○
 Arqueirismo ○○○○○○○○
 Artesanato ○○○○○○○○
 Etiqueta ●●●○○○○○
 Herborismo ○○○○○○○○
 Armas Brancas ○○○○○○○○
 Música ●○○○○○○○
 Cavalgar ●○○○○○○○
 Furtividade ○○○○○○○○
 Sobrevivência ○○○○○○○○

CONHECIMENTOS

Instrução ●●●○○○○○
 Sab. Popular ○○○○○○○○
 Investigação ○○○○○○○○
 Direito ●●●○○○○○
 Lingüística ○○○○○○○○
 Medicina ○○○○○○○○
 Ocultismo ○○○○○○○○
 Política ●●●○○○○○
 Ciência ○○○○○○○○
 Senescalia ●●●○○○○○

VANTAGENS

DISCIPLINAS

Auspícios ●●○○○○○○○
Fortitude ●○○○○○○○
Mortis ●○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○

ANTECEDENTES

Aliados ●●○○○○○○○
Contatos ●○○○○○○○
Influência ●●●○○○○○
Recursos ●●●●○○○○○
Lacaios ●●○○○○○○○

VIRTUDES

Consciência/Convicção _____ ●●●○○○
Autocontrole/Instinto _____ ●●●●○○
Coragem _____ ●●●○○○

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

_____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○

CAMINHO

Humanidade

●●●●●●●○○○

FORÇA DE VONTADE

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□

PONTOS DE SANGUE

□□□□□□□□
 □□□□□□□□

VITALIDADE

Escoriado _____ □
 Machucado _____ -1 □
 Ferido _____ -1 □
 Ferido Gravemente _____ -2 □
 Espancado _____ -2 □
 Aleijado _____ -5 □
 Incapacitado _____ □

FRAQUEZA

Palidez Mórbita

Atributos 7/5/3 Habilidades 13/9/5 Disciplinas 4

Antecedentes 5 Virtudes 7 Pontos de Bônus 15 (7/5/2/1)





Apêndice 1: Pesquisadores Notáveis





IGNAZIO GIOVANNI

Um bruto em meio a um clã aparentemente dócil, Ignazio passou a maior parte de sua vida mortal como braço direito da família, para as questões pouco éticas. Apesar de não ser muito inteligente, Ignazio era muito eficiente em sua linha de trabalho e o ramo incestuoso Giovanni dos Capadócius o Abraçou por segurança. Ele é um dos raros carniciais trazidos para o clã Capadócio como recompensa pelo excepcional serviço prestado.

Ignazio conseguiu alguma distinção trabalhando com o Príncipe Lasombra de Veneza e com o Doge. Além das responsabilidades para com a parte Cainita da família, Ignazio controlava diversos bandos de saltadores locais, e colava-os à disposição do príncipe e do Doge em troca de favores e outras recompensas.

A tremenda força física do Giovanni e sua assustadora reputação angariaram para ele o respeito resultante de outros vampiros, mas ele era malquisto entre os Capadócius mais conservadores. Com o auxílio de seus tenentes *gabelotti*, ele ajuda a manter Veneza livre de elementos criminosos — isto é, aqueles que não são permitidos. Ele é também de importância crucial para manter a furiosa população de lobisomens fora dos limites da cidade.



LAZARUS

Lazarus é um Capadócio envolto em mistério. Os relatos sobre sua vida mortal sugerem que ele foi um tanatologista hebreu Abraçado devido a sua vasta sabedoria e grande interesse na morte. De acordo com aqueles que o conheceram, Lazarus era uma das crias favoritas de Cappadocius, prezado por seu pensamento erudito e perspicácia aguçada.

Lazarus gerou muitas crias e mudou-se para as terras do Egito que, como a história nos mostra, a maioria dos Capadócius evitava por causa da presença insidiosa dos Seguidores de Set. Sua recusa inflexível em deixar o Egito para as Serpentes valeu-lhe a reputação de insolente, e fez com que ele caísse em desgraça entre os Capadócius mais tradicionais. Incapazes de resistir ao chamado de uma região tão profundamente impregnada da doutrina dos mortos, Lazarus e suas crias estabeleceram seus refúgios à sombra das grandes pirâmides.

Algum tempo depois, perdeu-se todo o contato com Lazarus. Temendo o pior, mas sem querer arriscar a própria pele, Caias e Cappadocius deixaram-no à mercê de seu próprio destino, assumindo que ele estava morto, em torpor ou sob a influência dos Seguidores de Set.

Mas Lazarus não estava morto, como Caias descobriu quando Jafé mandou que ele procurasse seu irmão afastado depois do Festim dos Tolos. Em vez disso, Lazarus transformou-se no mais poderoso dos *Infiores*. Ele tem se recusado a manter qualquer contato com vampiros que não sejam de sua prole. Ele se tornou um ermitão, mantendo um refúgio num mosteiro cóptico, longe dos olhos curiosos de suas crias e dos servos de Set. Ninguém sabe se ele ainda procura a resposta para o enigma eterno. Aqueles que o conheceram temem que a antiga corrupção daquela terra finalmente o tenha reclamado.

Porque Jafé passou a se interessar pelo bem-estar do irmão após o Festim dos Tolos é um mistério. Os rumores mais perversos acusam Jafé de ciúmes de Caias e sugerem que ele tinha esperanças que Lazarus estivesse realmente corrompido e destruísse Caias. Uma teoria mais obscura sugere que Jafé é Lazarus, escondendo suas ambições desagradáveis por trás de uma máscara de falso torpor, enquanto assume a outra identidade. Essa última teoria empresta legitimidade às acusações de ciúmes de Jafé que, de modo algum, seria grande o suficiente se o resultado final fosse a Morte Final de Caias. Não importa qual a versão verdadeira, Lazarus, nas raras ocasiões em que recebe companhia, é uma fonte infindável de sabedoria e conhecimento no estudo da morte.



LORDE CAMDEN, ECÔNOMO DO PRÍNCIPE

Lorde Camden personifica o relacionamento existente entre os Ventrue e os Capadócius. Como ecônomo de Mitra, o antigo e poderoso príncipe de Londres, Lorde Camden desfruta de luxos que não existem em nenhum outro lugar. Em troca dos serviços prestados a Mitra, Camdem goza de grande liberdade para realizar seus estudos e experimentos. Camden é o responsável por uma série de raptos noturnos ocorridos recentemente. As vítimas destes raptos tornam-se cobaias de experiências bizarras que têm o objetivo de determinar com exatidão em que momento a morte ocorre.

De acordo com a hipótese de Camden, a morte ocorre no momento em que a alma deixa o corpo e não quando o corpo físico sucumbe. Ele é um discípulo apaixonado do Caminho dos Ossos e muitos que dividem o mesmo ponto de vista com ele esperam ansiosamente por notícias a respeito de suas últimas descobertas.

Camden é um membro radical do clã Capadócio, incapaz de simplesmente aceitar o trabalho e as teorias daqueles que vieram antes dele. Por acreditar que deve começar seu trabalho sem nenhuma pressuposição, ele formula a hipótese de que a pergunta eterna vai continuar a assombrar seu clã porque seus membros são cegados por compreensões equivocadas da verdadeira natureza da morte. Ela não é simplesmente o fim da vida: é o momento em que o espírito se livra de seu invólucro mortal. Para demonstrar seu ponto de vista, ele cita a experiência de Cappadocius com o judeu solitário: é possível que tudo que foi realizado pelo clã até o momento esteja incorreto.

A filosofia de Camden granjeia a estima tanto de neófitos quanto de muitos anciões do clã. Os primeiros gostam de suas ideologias arrogantes e reflexivas e os outros se divertem com sua "vã" insistência de que eles estão errados.

Camden, que também é engenheiro civil, quase sempre resolve as tarefas menos gloriosas da administração urbana para Mitra.



TROGLODYTIA

Troglodytia trabalha como uma mercadora para os Capadócius e os Giovanni dos arredores de seu refúgio, conseguindo cadáveres para experiências, ervas estranhas e ingredientes alquímicos, e qualquer artefato estranho que lhes chame a atenção. Apesar de não serem tão invisíveis quanto um Nosferatu, seu relacionamento amigável com os leprosos permite-lhes o acesso a sua vasta rede de informações. Ela trabalhou em troca de favores mais de uma vez, e muitos vampiros lhe devem um ou mais pequenos fatores. Até o momento, Troglodytia se contentou em trabalhar desse jeito, reunindo os benefícios e promessas que ela consegue. Quem sabe o que virá em troca desses favores?

Durante seu Abraço, Troglodytia adquiriu a desventurada Característica Aparência Horrenda que tem afligido muitos dos Capadócius mais novos. Ela se parece com um cadáver em estado avançado de decomposição ou com um *zombu* muito deteriorado. Alguns vampiros de má índole deram-lhe a alcunha desagradável que ela carrega até hoje. Mas, ela a empunha como um símbolo de seu martírio e está determinada a superá-la.

É provável que isso nunca aconteça, pois sua aparência é tão desconcertante que afasta todo mundo. Ela não pode ter encontros em público, nem conversar com grandes grupos sem perturbá-los com sua aparência. Embora seja companheira de um grupo de Nosferatu, ainda não domina completamente a Ofuscação e, por isso, não é capaz de esconder sua aparência. Fiel ao seu martírio, Troglodytia tirou o máximo que conseguiu de si mesma, tendo se tornado ela própria uma mercenária e um verdadeiro mercado negro.



Apêndice 2:

Notas

Históricas.

O que Sobrou
dos Capadóciós?

Cara Emily,

Temo ter mentido para você ou, pelo menos, não ter contado toda a verdade como a conheço. Devo confessar que, embora estejamos condenados à hediondez eterna, não é fácil carregar esta cruz, e sua pergunta inocente ainda está atravessada em minha garganta. Nossa má sorte advém de pecados cometidos há centenas de anos, pecados resultantes de nossas atitudes e originários do Abraço dos terríveis Giovanni. Já fomos capazes de caminhar entre a Canaille, e embora fôssemos notáveis, não éramos tão horrorosos quanto somos hoje. De fato, é preciso uma certa dose de imaginação para recordar aqueles dias, se é que se pode acreditar nos rumores.

Ainda escolhemos nossos membros dentre aqueles que apostam na morte, mas perdemos contato com aquilo que, no passado, compunha nosso legado. É claro que não há provas e dificilmente existe um número suficientemente grande de Samedi tão velhos quanto nossa queda para falar com certeza sobre o fato. Na verdade, existem tão poucos de nós que seria impossível lotar um carro do metrô. Apesar de toda a paixão que somos capazes de reunir e todas as malditas evidências que conseguimos juntar, nunca saberemos a verdade, exceto por três ou quatro Cainitas que sobreviverem ao terrível extermínio; mas suas vozes são tão silenciosas quanto quaisquer outras envolvidas com a desprezível Jyhad. Basta dizer que os paralelos que você traça a partir de suas histórias e estudos de nossa família estão refletidos na alma de cada Samedi amaldiçoado a caminhar na noite infinita.

Sinto muito ter lhe infligido tal sofrimento.

Thibault

Depois de Augustus Giovanni ter diablerizado Cappadocius e alcançado a terceira geração, os vampiros da família Giovanni iniciaram um extermínio sistemático de todos os Capadócijs. Apesar dos Giovanni terem sido meticulosos, alguns Ladrões de Sepulturas conseguiram escapar da ira parricida dos necromantes. Ninguém sabe o que aconteceu com estas almas solitárias.

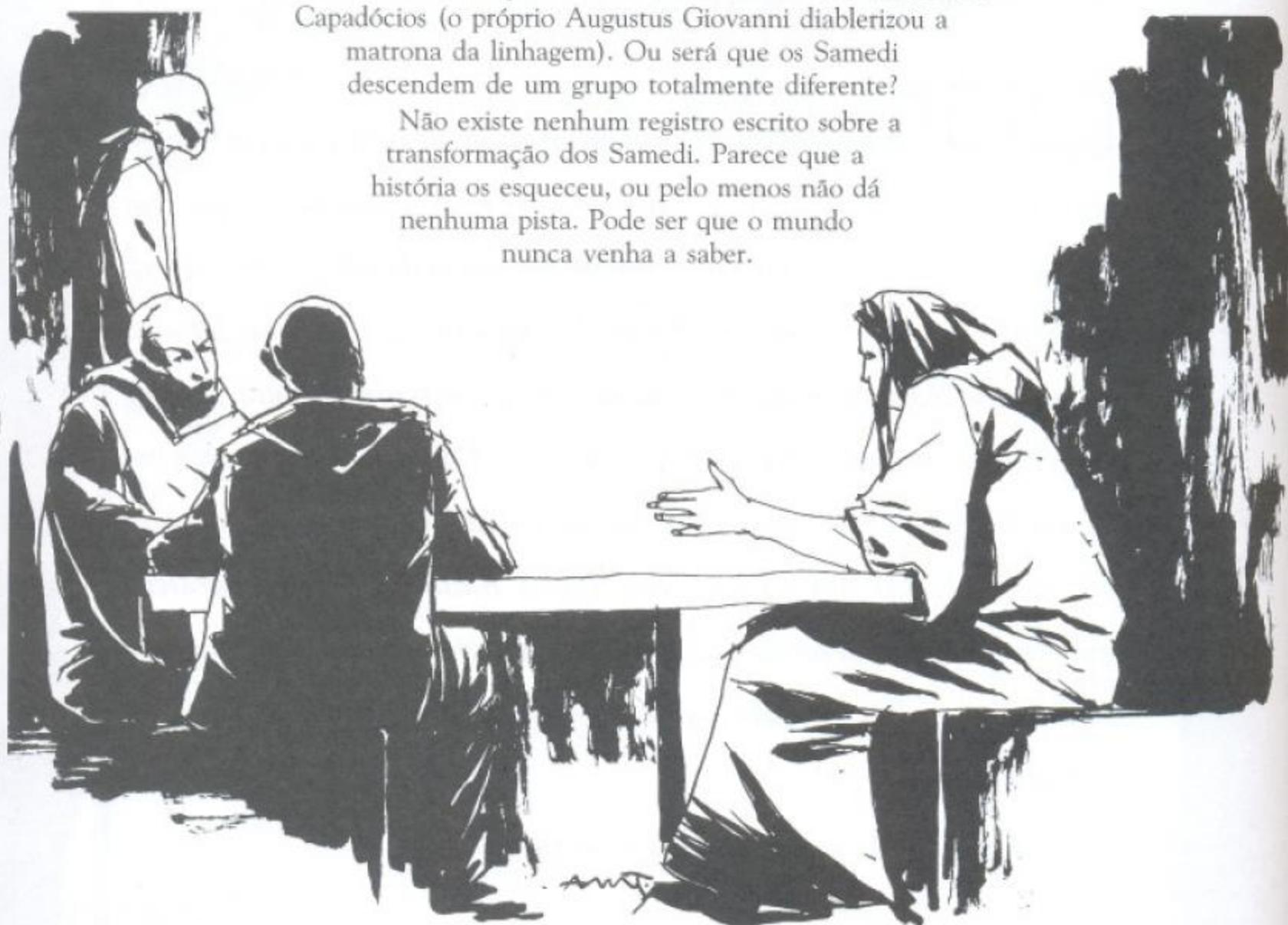
Os Samedi, uma linhagem de vampiros do moderno Mundo das Trevas, são os descendentes lógicos do antigo Clã da Morte. A fraqueza desse clã é ter uma aparência horrível; ela é tão pronunciada que os Samedi se parecem com cadáveres pútridos em decomposição. Os Samedi, que têm uma inclinação acadêmica, dizem que essa aparência terrível serve a dois propósitos. Primeiro, ela os torna tão repugnantes para os Giovanni que eles evitam qualquer relação ou comunicação com a linhagem; segundo, ela os distancia fisiologicamente de seus supostos ancestrais Capadócijs.

Apesar de terem a aparência de um cadáver, os Capadócijs não eram tão grotescos quanto os Samedi. A exclusiva Disciplina Capadócia Mortis era fortemente centrada na exploração e no estudo da morte, enquanto a Disciplina Tanatose dos Samedi também se inclina fortemente em direção à morte e à decomposição. E os Samedi possuem Necromancia: apesar de não terem contato freqüente com os odiados Giovanni, eles tiveram de aprendê-la em algum lugar.

Se os Samedi realmente "evolúfram" de uma linhagem de origem Capadócia, de quem eles descendem especificamente? Será que tantos Capadócijs escaparam do genocídio implacável dos Giovanni? É possível, apesar de os Giovanni terem certeza de que mataram até o último Ladrão de Sepulturas. Será que os *Infitiores* são os ancestrais dos Samedi, já que mais tarde eles migraram para o Mediterrâneo? Pode ser que sim, embora a maioria dos *Infitiores* tenha se desiludido com o vampirismo e raramente Abraça novos membros. Seriam os Lamia, cuja disciplina Deimos é muito parecida com a Tanatose, os pais da linhagem? Pode ser, apesar dos

Giovanni afirmarem que todos os Lamia caíram em defesa dos Capadócijs (o próprio Augustus Giovanni diablerizou a matrona da linhagem). Ou será que os Samedi descendem de um grupo totalmente diferente?

Não existe nenhum registro escrito sobre a transformação dos Samedi. Parece que a história os esqueceu, ou pelo menos não dá nenhuma pista. Pode ser que o mundo nunca venha a saber.



CAPADÓCIO VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

NOME: _____ NATUREZA: _____ SENHOR: _____
 JOGADOR: _____ COMPORTAMENTO: _____ GERAÇÃO: _____
 CRÔNICAS: _____ CONCEITO: _____ REFÚGIO: _____

ATRIBUTOS

FÍSICOS	SOCIAIS	MENTAIS
Força _____ ●○○○○○○○○	Carisma _____ ●○○○○○○○○	Percepção _____ ●○○○○○○○○
Destreza _____ ●○○○○○○○○	Manipulação _____ ●○○○○○○○○	Inteligência _____ ●○○○○○○○○
Vigor _____ ●○○○○○○○○	Aparência _____ ●○○○○○○○○	Raciocínio _____ ●○○○○○○○○

HABILIDADES

TALENTOS	PERÍCIAS	CONHECIMENTOS
Representação ○○○○○○○○○	Emp. c/Animais ○○○○○○○○○	Instrução _____ ○○○○○○○○○
Prontidão _____ ○○○○○○○○○	Arqueirismo ○○○○○○○○○	Sab.Popular _____ ○○○○○○○○○
Esportes _____ ○○○○○○○○○	Artesanato _____ ○○○○○○○○○	Investigação ○○○○○○○○○
Briga _____ ○○○○○○○○○	Etiqueta _____ ○○○○○○○○○	Direito _____ ○○○○○○○○○
Esquiva _____ ○○○○○○○○○	Herborismo _____ ○○○○○○○○○	Linguística _____ ○○○○○○○○○
Empatia _____ ○○○○○○○○○	Armas Brancas ○○○○○○○○○	Medicina _____ ○○○○○○○○○
Intimidação _____ ○○○○○○○○○	Música _____ ○○○○○○○○○	Ocultismo _____ ○○○○○○○○○
Crime _____ ○○○○○○○○○	Cavalgar _____ ○○○○○○○○○	Política _____ ○○○○○○○○○
Liderança _____ ○○○○○○○○○	Furtividade _____ ○○○○○○○○○	Ciência _____ ○○○○○○○○○
Lábia _____ ○○○○○○○○○	Sobrevivência ○○○○○○○○○	Senescalia _____ ○○○○○○○○○

VANTAGENS

DISCIPLINAS	ANTECEDENTES	VIRTUDES
_____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	Consciência/Convicção _____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	Autocontrole/Instinto _____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	Coragem _____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	
_____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	

OUTRAS CARACTERÍSTICAS	CAMINHO	VITALIDADE
_____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	Escoriado _____ <input type="checkbox"/>
_____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	Machucado _____ -1 <input type="checkbox"/>
_____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	Ferido _____ -1 <input type="checkbox"/>
_____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	Ferido Gravemente _____ -2 <input type="checkbox"/>
_____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	Espancado _____ -2 <input type="checkbox"/>
_____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	Aleijado _____ -5 <input type="checkbox"/>
_____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	Incapacitado _____ <input type="checkbox"/>
_____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	
_____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	
_____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	

Atributos: 7/5/3 Habilidades: 13/9/5 Disciplinas: 4 Antecedentes: 5 Virtudes: 7 Pontos de Bônus: 15 (7/5/2/1)

CAPADÓCIO

VAMPIRO:

A IDADE DAS TREVAS

QUALIDADES e DEFEITOS

Qualidade	Tipo	Custo	Defeito	Tipo	Bônus

EXPERIÊNCIA

Total:

Total Gasto:

Gasto em

PERTURBAÇÕES

PERTURBAÇÕES

COMBATE

ARMA	DIF.	DANO	Ocult.	ALCANCE	CDT	MUNICÃO	FORÇA

TABELA de MANOBRAS

Manobra	Precisão	Dano
Morder	5	Força+1
Socar	6	Força
Agarrar	6	Força
Garra	6	Força+2
Chutar	7	Força+1
Encontrão	7	Especial, veja Opções

ARMADURA

CAPADÓCIO VAMPIRO:

A IDADE DAS TREVAS

DESCRIÇÃO DOS ANTECEDENTES

ALIADOS

INFLUÊNCIA

PRESTÍGIO DE CLASSE

MENTOR

FAMA

RECURSOS

CONTATOS

LACAIOS

REBANHO

STATUS

PERTENCES

ACESSÓRIOS (CARREGADOS)

EQUIPAMENTOS (POSSUÍDOS)

CAMPOS DE CAÇA

VEÍCULOS

REFÚGIOS

LOCALIZAÇÃO

DESCRIÇÃO



FEITO POR THIAGO ACODESH

Msn: Uchiahthiago123456@hotmail.com

***Obs.: Se ninguém comprar os livros, a Devir não vai ter mais mercado e não vai haver mais lançamentos em português!
Comprem ao menos os livros que gostarem!!!***





Mais do que um clã de estudiosos e pregadores, o Clã Capadócio é o Clã da Morte. Desde sua origem humilde na Terra Santa, estes vampiros condenados se espalharam pelo Mundo das Trevas Medieval, dando continuidade a sua eterna busca enquanto o tempo e a história conspiravam contra eles. Condenados por suas próprias ações, lutam incessantemente contra sua inevitável destruição.

O LIVRO DO CLã CAPADÓCIO INCLUI:

- A história do clã e revelações a respeito de sua destruição;
- Detalhes sobre suas facções e seu curioso templo da montanha;
- Novas Qualidades, Defeitos e a recém-criada Disciplina da Necromancia.



VAMPIRO
A IDADE DAS TREVAS



ISBN 85-7532-001-7



9 788575 320013