Livro de Segredos do Narrador

Um Livro para Vampiro: A Idade das Trevas

CRÉDITOS:

Autores: Wade Racine, Matt Burke e J.D.Wiker
Material Adicional: Richard Dansky e Robert Hatch
Desenvolvimento: Robert Hatch
Editor: Ronni Radner
Vice Presidente Responsável de Produção: Richard Thomas
Diretores de Arte: Lawrence Snelly e Aileen E. Miles
Layout: Aileen E. Miles
Cartografia: Larry S. Friedman
Arte Interior: John Cobb, James Daly, Guy Davis, Tony DiTerlizzi, Jason Felix, Darren Frydendall, Fred Hooper, Eric Lacombe, Vince Locke, Larry MacDougall, Chuck Regan, Andrew Ritchie, Alex Sheikman, E. Allen Smith, Andrew Trabbold
Arte de Capa: Guy Davis e Vince Lock
Design de capa e Contracapa: Aileen E. Miles

CRÉDITOS DA VERSÃO EM PORTUGUÊS

Tradução: Acodesh, Edmundo,Vivian e Shuniff
Revisão: Edmundo, Radu e Tarsila
Diagramação, Capa e Contracapa: Acodesh

© 1996 White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados.
A reprodução sem a permissão por escrito do editor é expressamente proibida, exceto por motivos de resenha, e as planilhas embranco, que poderão ser reproduzidas somente para uso pessoal. White Wolf, Vampiro: A Máscara, Vampiro: A Idade das Trevas e Vampiro Livro de Segredos do Narrador são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados.
A menção ou referência a qualquer companhia ou produto nestas páginas não apresentam ofensa ao registro dos mesmos.

ADVERTÊNCIA

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

Equipe Movimento Anarquista
www.orkut.com.br/Community.aspx?cmm=12967885
Contato: movanarquista@gmail.com

Livro de Segredos do Narrador

ÍNDICE

INTRODUÇÃO 4

CAPÍTULO 1: HISTÓRIA E GEOGRAFIA 8

CAPÍTULO 2: VIDA E MORTE NA IDADE DAS TREVAS 32

CAPÍTULO 3: NARRANDO IDADE DAS TREVAS 50

CAPÍTULO 4: AMIGOS, INIMIGOS E MISCELÂNEA 66

FELIX TG

Introdução

Muitos segredos, esplendores e horrores aguardam para serem descobertos dentro dos limites da Sombria Europa Medieval. Mesmo para os virtualmente onipotentes mortos vivos, algumas coisas permanecem ocultas – e em muitos casos é melhor que permaneçam assim. Embora vampiros sejam poderosos e dominantes, existem habitantes do mundo ainda mais antigos e mortíferos do que eles, e lugares – por enquanto - ainda intactos de suas depredações. Além disso, mesmo o conhecimento extensivo dos vampiros contém pequenas omissões e inevitáveis falhas. Resumindo, mesmo os filhos de Caim podem ser surpreendidos – talvez até aterrorizados – pelo que podem encontrar enquanto andam pela Longa Noite.

Vampiro: Idade das Trevas Livro de Segredos do Narrador foi elaborado como suplemento para Vampiro: Idade das trevas. Neste livro você encontrará muitos aspectos até agora não detalhados do Sombrio Mundo Medieval europeu, desde as terras que se encontram em suas fronteiras até as criaturas que se escondem em suas florestas.

Este livro foi designado especificamente para narradores. Os jogadores, particularmente aqueles interpretando vampiros de poucos anos e menor poder devem saber pouco do conhecimento contido aqui. A ignorância é adequada ao mundo medieval, afinal, na Idade Média, o camponês comum nascia, vivia e morria no mesmo vilarejo, nunca conhecendo nada do mundo além do horizonte que ele viu por toda sua vida. Para que os personagens sobrevivam e prosperem, serão necessários alguns séculos de trabalho duro e amadurecimento; como narrador tente manter o senso de surpresa e mistério, pelo menos inicialmente.

Capítulo 1: História e Geografia fornece um Atlas da Sombria Europa Medieval, detalhando a natureza e composição das instituições mortais européias e dos parasitas vampíricos. Esta informação é designada para que seja específica o suficiente de modo que os narradores possam seguir os caprichos de seus jogadores a qualquer lugar, entretanto nebulosa o bastante para permitir uma narração sem amarras de fatos "sacramentados". Você quer os Tremere na Irlanda ou os Gangrel em Paris? Vá em frente, o jogo é seu!

Capítulo 2: vida e Morte na Idade das Trevas detalha as importantes características da vida no dia a dia (ou noite a noite) da Idade Média. Uma variedade de tópicos, as vestimentas , alimentação, as numerosas pragas e pestilências dizimando os habitantes europeus são apresentados neste capítulo. Agora você também pode se deleitar na edificante experiência narrativa de transmitir doenças infecciosas as suas vítimas.

Capítulo 3: Narrando na Idade das Trevas dá dicas para a narrativa de narradores experientes e iniciantes. Algumas sugestões se aplicam a quaisquer tipos de narradores; outras são especificamente designadas para incrementar Sombrias crônicas Medievais.

Capítulo 4: Amigos, Inimigos e Miscelânea fornece incrementos para dar cor às Sombrias crônicas Medievais. Os sitiados Tremere finalmente conseguem ajuda na forma de serviçais gárgulas – se estes conseguirem fazer frente aos Vozhd guerreiros de seus inimigos Tzimisce. Para fantasia mais "tradicional", um bestiário de criaturas desde basiliscos a unicórnios, é apresentado – incluindo os efeitos colaterais de beber seu sangue. E como se os vampiros não fossem fortes o bastante, uma variedade de itens místicos e lendários – de talismãs celtas proféticos até espadas encantadas, é apresentada.

COMO USAR ESTE LIVRO

Boa parte da informação contida aqui são detalhes “autênticos” da vida como realmente era no século XII. Estilos de roupas, batalhas importantes e tipos de ferimentos foram pesquisados para retratar com fidelidade a existência medieval.

Dito isso, sinta-se livre para ignorar parte ou toda esta informação em favor de elementos mais fantásticos. Mesmo uma dose liberal de “alta fantasia” permanece verdadeira para o espírito da mentalidade medieval. A maioria da população medieval está convencida de que terras e seres fantásticos estão logo além do horizonte. Lendas medievais estão cheias de descrições de bruxas e feiticeiros, de reis elfos e trolls, vampiros, lobisomens e dragões, torres de vidro e cidades de ouro – e no tempo de suas origens, tais lendas são consideradas fatos irrefutáveis.

Além disso, lembre-se de que nesta época os vampiros são muito mais abertos no que diz respeito a sua presença. Não é absurdo postular a existência de enclaves inteiros de mortais sob comando aberto de vampiros. Um culto herege com mácula vampírica ou linhagem nobre depravada pode clandestina ou abertamente governar a região sem levar em consideração as autoridades mortais situadas a longas 10 léguas dali. O mundo real nos deu Sawney Beane e Elizabeth Bathory – qualquer comportamento de nobres, não importa quão bizarro, é passível de ser dado crédito.

Em resumo, este livro é destinado a incrementar sua narração, não limitá-la. Use as informações que embelezem o seu jogo e se sinta livre para mudar, ignorar ou descartar o que você não gostar. Deixe sua imaginação correr livre.

FELIX
'96

Capítulo Um: História e Geografia

Qui desiderat pacem praeparet bellum
(que aquele que deseja paz se prepare para a guerra)
- Flavius Vegetius Renatus, De Rei Militari A.D. 375

As informações apresentadas neste capítulo têm a intenção de dar aos narradores e jogadores uma visão geral da história, cultura e disputas políticas da Idade das Trevas européia de 1197. Para ajudar os narradores a colocar suas crônicas em outras eras, histórias passadas e futuras" também foram incluídas. Adicionalmente, o envolvimento cainita (assim como outros fenômenos sobrenaturais de nota) em cada uma destas terras também foi incluído separadamente. O narrador deve se sentir livre para alterar ou ignorar quaisquer destas informações se assim decidir.

EUROPA OCIDENTAL
ILHAS BRITÂNICAS
INGLATERRA

Em 1197, os normandos se fixaram larga e indefinidamente na Inglaterra, embora ainda haja disputas com a nobreza saxônia remanescente. Esta é uma era de expansão para a Inglaterra, conforme os normandos impuseram uma burocracia completa englobando a nobreza, os camponeses e a igreja. A família real Normanda-Angevina se une e mantém seu poder através de uma organizada e elaborada administração central. Esta administração é paga com impostos cobrados no comércio de mercadores e na riqueza de donos de terras. O interesse dos angevinos entretanto, por enquanto está centralizado em seus territórios na França. Os angevinos vão perder estes territórios (exceto Glascony) lentamente, mas certamente ocorrerá no início do século XIII, e isto os fará voltar sua atenção mais firmemente para o norte, na Escócia – e oeste, para Wales.

A Inglaterra é uma terra agradável e está sendo rapidamente povoada. Um número cada vez maior de pessoas está reclamando mais e mais terras para a agricultura, e as cidades inglesas estão crescendo numa velocidade incrível. Vilarejos, monastérios e abadias surgem na paisagem, e mesmo a menor das vilas tem uma igreja, geralmente construída com pedras. Isto afugentou muitos lupinos e fadas da ilha, a maioria procurando por colinas e florestas mais verdes e menos povoadas da Irlanda.

Londres, a capital da Inglaterra é um tumultuado centro de negócios. Os normandos construíram fortificações e castelos não apenas em Londres e arredores, mas em toda a Inglaterra. A Torre de Londres foi construída por William o Conquistador, não apenas como meio de fortificar a cidade, mas também para ficar de olho em potenciais rebeldes. Londres também é o centro de comando da vasta influência da igreja inglesa. Os normandos usam a igreja para ajudá-los a governar o país e muitos administradores e burocratas do governo são monges e sacerdotes.

O rei Richard Coração de Leão governa a Inglaterra, mas raramente permanece em seu reino. Na maior parte de seu reinado, esteve lutando contra os sarracenos na terra santa, e suas batalhas contra o rei sarraceno, Saladin, estão rapidamente se tornando lendárias. O irmão de Richard, John, governa em sua ausência. E John tem ambições de fazer a si mesmo, rei.

Os Ventrue controlam firmemente a nobreza normanda da Inglaterra, e estão tentando fazer do país uma base de poder para a criação de uma aristocrática, estado-nação unificada, não muito diferente do que os Ventrue originalmente ajudaram a criar em Roma. Eles não são o único clan na Inglaterra, é claro. Os Toreador imigraram em grande número, ganhando uma firme posição na igreja inglesa e gerenciando a construção de grandes catedrais, especialmente em York e Lincoln. Mesmo uns poucos Tremere podem ser encontrados explorando os cada vez mais raros lugares de misticismo e magia. Alguns Nosferatu residem na Inglaterra, vivendo em sepulcros, mas eles são párias para os mortos vivos e preferem viver em completa solidão.

Alguns cainitas muito notáveis residem na Inglaterra nesta época. O mais poderoso sem dúvida é Mithras, o príncipe de Londres, um ventrue de 4ª geração que tem sido o poder por trás do trono inglês por alguns poucos anos agora. Mithras também é o poder por trás das ambições do irmão do rei Richard, John, e está secretamente trabalhando para fazer de John, o rei (ele tentou dominar Richard, mas percebeu que por alguma razão ele era imune aos efeitos). Mithras possui imensa desconfiança em relação aos Tremere e também não aprecia os Toreador; ele considera as ações recentes contra as propriedades normandas como obras dos Toreador através de seu agente, o rei da França.

Perto da cidade de Nottinghan vive um grupo de bandidos e assaltantes sob a liderança de um cainita chamado Robin Leeland, um Brujah direto e firme que se aliou com a nobreza saxônia fora da lei contra os excessos do rei John. Robin tem um grande respeito por Richard e o considera como um homem honrado e um governante benevolente. Ajudado por sua cria, Patrícia de Bollingbroke (considerada a assassina de Thomas Becket, o Arcebispo de Canterbury),Robin tentará dominar Richard quando este retornar, o que seria um forte golpe nos Ventrue que governam por trás da força dos normandos.

PAÍS DE GALES

O país de Gales é uma terra ao mesmo tempo independente como subserviente à dominação normanda inglesa. Um amálgama de reinos independentes, O país de Gales conseguiu manter uma cultura distinta, sem dúvida com a ajuda das montanhas e florestas que tornam uma invasão mais problemática do que estes reinos valem.

Três reinos dominam o país de Gales: Deheubarth, Gwynedd e Powys. Gwynedd é o mais forte dos três, mas Deheubarth tem o apoio dos normandos, em função de um tratado assinado em 1171 pelo rei Henry II da Inglaterra e o rei Rhys em Gruffyd de Deheubarth.

Os reinos e principados do país de Gales não permanecerão independentes. Guerras contínuas entre eles irão eventualmente (em 1284) levar a um governo inglês completo do rei Edward I. A igreja de Gales, anteriormente uma organização muito independente, será dominada firmemente sob os pés do rei e do arcebispo de Canterbury.

CAINITAS LOCAIS

Os cainitas do país de Gales são poucos e isolados uns dos outros. A falta de grandes cidades mantém a maior parte dos clans longe e em parte é o motivo pelo qual os Ventrue não influenciaram os normandos a conquistar o local. Os Gangrel vêem o país de Gales como um refúgio nas ilhas britânicas, pois é o último lugar que é realmente isolado e ainda não completamente civilizado. Eles andam livremente pela região, mas mesmo isso está se tornando difícil com a demanda de madeira galesa e a necessidade de mais terras para a colheita. Também se sabe que Lupinos povoam as florestas e colinas, e o país de Gales também é o ultimo refúgio das fadas britânicas, embora elas não sejam tão numerosas como na Irlanda.

ESCÓCIA

Escócia, também conhecida como Alban ou Caledônia, ainda não caiu sob a escravização normanda, seu povo é ardentemente independente, preferindo a guerra do que a submissão. A escócia é governada pelo rei William the Lion. William foi derrotado pelos ingleses na batalha de Alnwick em 1174 e foi forçado pelo rei Henry II a assinar um tratado pelo qual toda a Escócia prestaria deferência ao rei Inglês. Em anos futuros esta vai ser a base para a cobiça

dos reis ingleses sobre as terras escocesas e levará a eventual queda do reino da Escócia.

A Escócia é realmente três terras numa só, unidas por sua língua e cultura. Dales está mais longe ao sul abrangendo colinas e vales. Eles escoam para as terras de arbustos baldios de nível mais baixo que por sua vez levam às colinas e montanhas das terras mais altas. O povo de Dales tem uma tendência a ser um pouco mais interessado no comércio com o ingleses do sul. Os habitantes das terras baixas se congregam principalmente em Edimburgo junto aos rios. Os habitantes das terras altas são governados por diversos clans que guerreiam alternadamente entre si, com os habitantes das terras baixas ou com os ingleses.

A liberdade escocesa não durará para sempre. No século XIII o rei Alexandre III morrerá sem deixar herdeiros, criando uma luta entre a nobreza escocesa pelo trono. Eventualmente, John Balliol será coroado em 1292 devido ao apoio do rei Edward I da Inglaterra. Para o terror da igreja escocesa, John jura obediência ao rei Edward. Entretanto o reinado do rei John não irá durar, porque ele não apenas se recusou a acompanhar o rei Edward na guerra na França, como também se aliou com o rei Philip, o Justo, da França. Então o rei Edward marcha para o norte, derrota John e o obriga a abandonar a coroa escocesa. O rei Edward até mesmo levou embora a pedra de Scone, tradicionalmente usada na coroação de reis escoceses. William Wallace, um plebeu com brilhantes idéias táticas e tremenda habilidade em liderança, reorganiza os escoceses e derrota os ingleses na batalha da ponte Stirling, sitiando e tomando o castelo Stirling. Entretanto o rei Edward se apressa, volta para a Escócia e derrota os rebeldes escoceses na batalha de Falkirk em 1298.

CAINITAS LOCAIS

Os Gangrel governam as terras altas e se sentem a vontade nos lagos enevoados escoceses e nas montanhas de Grampian. Os Gangrel têm enfrentado intensa competição com os Toreador, que têm conseguido diversas reviravoltas ultimamente. Os Toreador alegam que uma vitória importante ocorreu em 1192, onde os Toreador supostamente manipularam o Papa Celestino III a separar a igreja escocesa da Arquidiocese York controlada pelos Ventrue (os Ventrue, obviamente sustentam que isso não foi nada além de política mortal). Os Toreador começaram a se estabelecer em Edimburgo, deixando os Gangrel governar a região por enquanto.

Uns poucos grupos de lupinos andam pelas Terras Altas e tanto as lendas dos Gangrel e dos Lupinos falam de dragões habitando cavernas e lagos entre as montanhas. A lenda mais terrível fala de um viscoso horror em forma de serpente nas proximidades do lago Ness, e mesmo os Gangrel temem andar pelo lugar em noites sem lua.

IRLANDA

A ilha de Eire tem a história singular de ser a única terra celta a não ser invadida pelos romanos, e como tal manteve mais da cultura celta do que qualquer outro país. A Irlanda, entretanto, não é um país unificado, mas sim quatro reinos menores, governados na teoria pelo Alto Rei, o Ard-ri. Os quatro reinos são Connaught no noroeste, Leinster no sudeste, Munster no sudoeste e Ulster no nordeste. A despeito de ser um bastião da cultura celta, a Irlanda foi convertida ao cristianismo no começo do século XV pelos milagres e devoção de St. Patrick. Monges irlandeses são conhecidos largamente por seu conhecimento de cultura clássica, assim como por suas belas obras de arte e em joalheria.

A Irlanda é delimitada por montanhas ao norte e ao sul, com campinas irlandesas baixas entre elas. A terra é fria e úmida e a população comum mal consegue cultivar comida para se alimentar, e são afetados duramente por qualquer condição climática ruim.

A história recente da Irlanda tem sido – em termos suaves – ativa e interessante. Em 1166 o Alto Rei Roru O´Connor exilou Dermot MacMurrough, o rei de Leinster. Dermot procurou auxílio do Rei Henry II da Inglaterra, e o Rei Henry enviou o Conde de Pembroke, Richard Strongbow, em seu auxílio. Entretanto Dermot não queria apenas o trono de Leinster. Ele desejava a posição de Alto Rei para si mesmo. Strongbow, agora casado com a filha de Dermot, continuou com suas conquistas, e quando Dermot morreu em 1171, ele se declarou rei de Leinster. Rory O´Connor veio em auxílio do povo de Leinster na sua revolta contra o "rei" Strongbow. O rei Henry II estava com suspeitas sobre os motivos de Strongbow, e foi para Waterford checar seu subalterno. Isso levou os reis irlandeses a reconhecer Henry como seu Lorde. E junto com Henry veio grande controle do Papa na igreja irlandesa.

Henry, entretanto não perdeu tempo, consolidando suas terras recém adquiridas, reforçando sua fidelidade ao dar grandes porções de terras a seus lordes normandos ligados a ele por juramento. Isto foi incentivado pela construção de diversos castelos e fortes, e em breve o English Pale, como ele veio a ser chamado, englobava a metade sul da costa leste da Irlanda, de Dublin até Cork. Na verdade, Dublin, Waterford e Corkeram todas "cidades reais", respondendo apenas ao rei da Inglaterra, e não aos barões locais normandos ou reis irlandeses.

CAINITAS LOCAIS

A Irlanda é um refúgio para criaturas sobrenaturais sendo expulsas do resto da Europa. Apenas os Gangrel acham hospitalares as áreas além do English Pale, e mesmo eles têm que competir com os Fianna e as Fadas. A Irlanda é a última fortaleza de imenso poder féerico na Europa. As lutas sobre barões normandos dominados por Ventrue e irlandeses "selvagens" frequentemente resultam em batalhas entre cainitas e cortes Seelie e Unseelie, auxiliadas pelos Fianna. Os Toreador têm feito progressos, mas também entraram em conflito com os Ventrue, como exemplificado na estranha situação de Dublin. Lá, Strongbow começou a construção da Catedral da igreja, mas em 1191, o Arcebispo de Dublin apoiado pelos Toreador começou a construção da catedral de St Patrick o lado de fora das muralhas de Dublin. O arcebispo precisou construir muralhas extras para proteger a catedral depois contra invasores irlandeses, mas a construção prosseguiu rapidamente.

IBÉRIA
ESTADOS CRISTÃOS

A parte norte do país que eventualmente se tornará a Espanha é um grupo de pequenos reinos subjugados na conquistas dos mouros que dominaram o sul. Esta Reconquista, como é conhecida, é a força impulsionadora por trás da política desta região. O mais poderoso reino cristão do norte na verdade são 2 reinos agora unidos. O reino de Leão e Castela está em conflito na anexação das terras mouras, e continua a lutar uma guerra aparentemente sem fim no sul. Cidades inteiras, como Ávila, foram fortificadas contra as invasões dos mouros (em Ávila até a catedral foi fortificada, tendo sido usada como parte da muralha da cidade. Castela ocupa a metade oeste das terras cristãs (exceto Portugal). Este reino tem a reputação de ser o mais temido dos reinos cristãos, confirmando isso com os ataques contínuos no território Mouro a partir da cidade de Toledo. A cidade de Santiago é palco de um dos lugares de maior peregrinação de toda cristandade: a Catedral de St James Compostela. Castela também era o lar do cavaleiro lendário El Cid, grande herói da *Reconquista*.

O segundo em poder é o reino de Aragão. Situado na Ibéria do leste, está mais associado com a França do sul do que com o resto da Espanha; na verdade, o Conde Raymond de Toulouse é casado com a infante princesa Petronilla, filha única do rei Ramiro de Aragão. Aragão fica de certa forma limitado na *Reconquista*, tendo fronteiras muito curtas contra os mouros devido as conquistas ocidentais de Castela. Aragão mantém sua importância (e riqueza) por ter o único porto cristão da Espanha no mediterrâneo – a cidade de Barcelona

Próximo aos reinos cristãos, está Portugal. Apenas recentemente declarado independente de Leon em 1139, Portugal se juntou a *Reconquista* com gosto, Sua capital, Lisboa, é um belo porto, protegido pelo refúgio natural formado pelo rio Tagus. A esquadra portuguesa é uma importante força militar permitindo que as forças portuguesas do sul sejam facilmente reabastecidas. Portugal não conta somente com seus próprios soldados, mas também com a ordem militar da irmandade de Santa Maria , assim como cruzados ingleses e alemães para a guerrear contra os mouros.

Por fim temos Navarre, o mais pobre reino cristão – devido a sua posição, fazendo fronteira com Aragão ao leste e sul e com Castela a oeste, Navarre não participa da *Reconquista*. Navarre paga tributos extensivos tanto para Aragão e Castela e é essencialmente sem importância para a política espanhola.

CAINITAS LOCAIS

Os cainitas da Espanha apóiam firmemente a *Reconquista*, usando-a como um meio de atacar os Assamitas no sul. Castela é predominantemente Lasombra, e os magistrados são de longe o clan mais importante da Espanha. Aragão, enquanto liderado pelos Lasombra, tem uma considerável comunidade Toreador, que usam a *Reconquista* para pilhar arte ou literatura capturada dos mouros. Durante o saque de Saragossa, o que restou das grandes livrarias foram levadas a Paris pelos Toreador. Portugal é primariamente influenciado pelos elementos mais equilibrados do clan Brujah. A capital de Navarre, Pamplona, é governada por um Malkaviano que continua a incentivar a anual Feira de San Fermin, onde búfalos são soltos para correrem livres nas ruas da cidade, perseguindo as pessoas. Também se ficou sabendo que Nosferatus habitam as catacumbas de antigas cidades Mouras como Toledo.

O IMPÉRIO ALMOHAD NA IBÉRIA

O que já foi uma vez o poderoso império Almohad está de forma constante caindo para as forças da *Reconquista* na Ibéria (embora suas fortalezas no Saara permaneçam seguras). Devido largamente a falta de unidade entre os reinos Taifa (pequenos feudos com uma ou duas cidades cada), a Espanha do sul ainda é uma terra de beleza. Suas cidades desafiam a imaginação, cobertas com arte, conhecimento e o melhor que a cultura islâmica tem a oferecer. Em grande contraste com os cruzados na terra santa, uma grande mistura de culturas judias, cristãs e islãs se fazem presentes no império, e a tolerância é a lei. A maioria da população no império é de sangue miscigenado, e mouros com sangue puro são mais raros a cada ano. Os mouros não são governantes cruéis e toleram igrejas cristãs, sinagogas judias junto com as mesquitas (os mouros simplesmente requerem que cristãos e judeus paguem uma pequena taxa pelo direito de culto).

O império Almohad é a cultura mais civilizada do mundo. Grandes cidades contêm universidades e construções como em nenhum outro lugar. Seville é a capital do império e é considerada uma cidade de maravilhosa beleza e arte. As torres pairam alto em cores brilhantes e árvores frutíferas se alinham com as avenidas, perfumando o ar com sua agradável fragrância. Seville também é uma cidade fantasticamente rica; embarcações de todo mundo atracam em seus portos para trocar mercadorias de lugares distantes. Sevile cai para os castelhanos em 1248.

Cordova é outra grande cidade, um centro de ciência e medicina. Também é o lugar da Mesquita de Cordova, a que contém os restos mortais do profeta Mohammed. A mesquita é uma estrutura imensa com 800 pilares segurando o teto e 4000 lamparinas fornecendo luz. Cordova tem também a maior biblioteca do mundo com mais de 400.000 volumes. A cidades é famosa por suas obras públicas, incluindo mais de 700 igrejas e mesquitas bem como mais de 900 lugares de banho público. Cordova cai para a *Reconquista* em 1236, capturada por Castela, suas construções e bibliotecas são saqueadas.

Granada será a última cidade a cair para a *Reconquista*. Granada é comprovadamente a mais bela cidade de toda Espanha, dominada pelo massivo castelo de Alhambra, um palácio magnífico para os governantes Almohad. Esta cidade já rica em livrarias que atraem doutores e cientistas de todo o mundo, ganhará ainda mais riqueza intelectual conforme a *Reconquista* continua. Granada se torna um abrigo para os refugiados dos outros reinos Taifa, e não cai até o final do século XV, quando é finalmente tomada pelo rei Fernando e pela Rainha Isabela, governantes de uma Espanha unida.

CAINITAS LOCAIS

Os Assamitas usam o império como base de operações por toda Europa Ocidental, e lutam com empenho para evitar que caia para os cristãos bárbaros do norte. Os Assamitas entretanto são mais adeptos a uma guerra a partir das sombras do que de modo aberto, e estão portanto perdendo para as forças lideradas pelos Lasombra ao norte. Muitos Toreador (mesmo uns poucos de Aragão) se agrupam no império para desfrutar de sua beleza e cultura. Por diversas vezes os Toreador ajudaram os Assamitas de Almohad, mas os Assamitas não confiam nos Toreador, imaginando se estes artistas estão na verdade mais interessados em catalogar e rastrear obras que eles desejam poder levar para a França . Alguns dos Brujah mais rebeldes também podem ser encontrados dando apoio a causa Almohad. Os Nosferatu estão especialmente presentes no império, se refugiando no desenvolvido sistema de esgoto abaixo da cidade.

FRANÇA

Quando William o Conquistador invadiu a Inglaterra em 1066, ele o fez de livre e espontânea vontade, sem o consentimento do rei da França Capetiano, Philip I. Então, enquanto William , Duque da Normandia, era um servo de juramento ao rei da França, ele era um soberano de direito, sendo William o Rei da Inglaterra. Esta contradição inerente gerou muitos problemas entre os lordes normandos e o rei.

Mais recentemente, o problema se agravou com a aquisição de boa parte da França Oriental por Henry II da Inglaterra.Quando o rei francês Luis VII, divorciou de sua esposa, Eleanor de Aquitânia, ele deixou o caminho aberto para o então Duque Henry da Normandia. Eleanor era a então solteira duquesa de Aquitânia, uma das maiores províncias ocidentais da França. Com seu casamento com Eleanor, Henry não apenas adquiriu o ducado de Aquitânia, mas também o ducado de Gascony e os condados de Poitou e Auvergne. Com a ascensão de Henry ao trono da Inglaterra, ele também herda as terras de seu pai, os condados de Anjou, Maine e Tourraine. Finalmente em 1171, o filho de Henry, Geoffrey, se casa com Constancia da Bretanha, trazendo também o ducado da Bretanha sob o controle da coroa inglesa. Estas terras quando combinadas com a Inglaterra, se tornaram coletivamente conhecidas como império Plantageneta.

Isso deixou o rei da França com menos terras na França que pertenciam a ele do que as pertenciam a nobreza normanda inglesa. Agravando a situação, o condado de Toulose no sul, em sua maior parte – por matrimônio - pertencia agora ao rei de Aragão. Em 1180, entretanto, um novo rei francês foi coroado, e estava determinado a recuperar as terras que por direito pertenciam a ele. Ele é o rei Philip I Augustus. Eventualmente ele vai recuperar a metade norte das terras por tomar vantagem das várias disputas entre os filhos de Henry II. Em 1202 o rei Philip I Augustus vai declarar rendição de todas as terras na França que pertençam ao rei John da Inglaterra, e irá derrotar um grupo de ingleses e alemães na batalha de Bouvines em 1214 para selar o decreto. Embora isto recupere muitas das terras norte do império plantageneta, os ingleses permanecerão sendo uma força no continente por muitos anos, e esta disputa será a causa da guerra dos 100 anos.

A despeito das disputas épicas entre franceses e ingleses, a nobreza francesa junto com o povo construiu cidades e formou uma cultura rica e bela. Paris, a capital da França está rapidamente se tornando a cidade mais renomada da Europa ocidental. A escola catedral está educando pessoas de toda a Europa, e em 1200 será nomeada como universidade pelo rei. Philip Augustus também está completando ou começando diversos projetos importantes, incluindo a Catedral de Notre Dame , o Louvre e o pavimento da maioria das ruas. Outras cidades notáveis da França incluem Orleans, que está sempre sendo acusada de heresias e de cultuar demônios; Rouen , a capital da Normandia e cidade favorita do rei Richard da Inglaterra; E Dijon, onde os bispos da cidade mantém uma proibição de 60 anos de banimento de judeus, que não podem entrar na cidade (os judeus foram acusados de bruxaria em 1137, e se seguiu uma semana de tumultos que terminaram com a queimada da maior parte de Dijon).

CAINITAS LOCAIS

A França é, sem dúvida, um país Toreador .Os Toreador apóiam firmemente a construção das grandes catedrais e palácios da França,

e desejam a conclusão da construção do Louvre, o qual pretendem encher com obras de arte de todo o mundo. Como o poder primário por trás do trono francês, os Toreador começaram recentemente a se infiltrar na posse das terras plantagenetas dos normandos apoiados pelos Ventrue. Os Toreador clamam que estas terras são deles porque ajudaram os Venrue na conquista da Inglaterra, enquanto os Ventrue dizem que nada pertence aos Toreador, que são inadequados a governar. Os Toreador estão para provar o contrário.

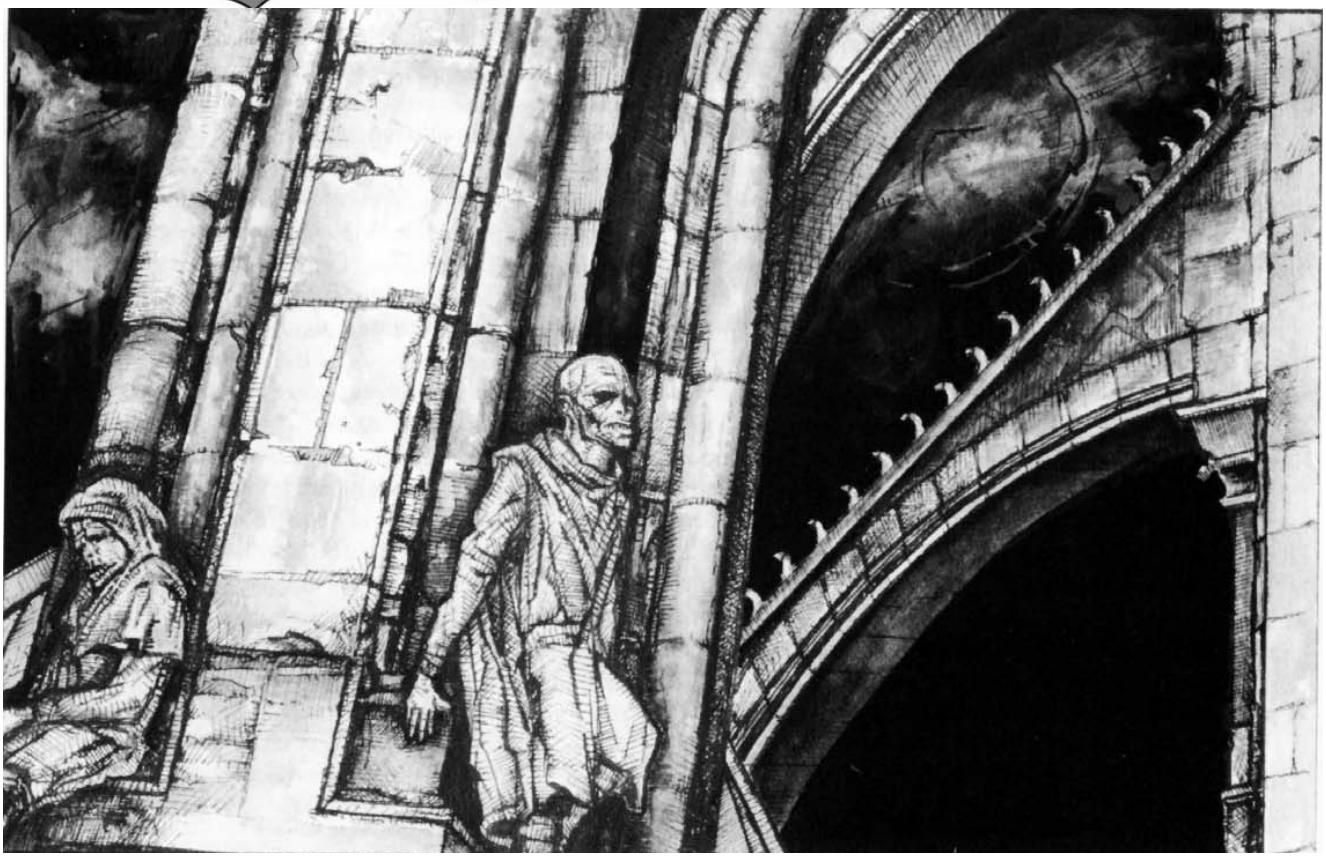
Nem todas as cidades têm um Toreador (na França) ou Ventrue (no império plantageneta) no principado. Em Bruxelas, um Brujah se tornou príncipe e convenceu os líderes da cidade a se rebelarem contra o seu lorde, o Duque de Brabant. Além disso, a tribo de lobisomem Presas de Prata tem muitos lupinos e parentes por toda a nobreza francesa, e os Toreador precisam agir de forma muito sutil para que eles não tenham suspeitas . Sabe-se que outros cainitas viajam para a França para estudar nas universidades e desfrutar das excelentes obras de arte que estão por toda a parte. Por último, com o controle da Igreja francesa, e sólidos progressos e contatos por toda a nobreza, a França permanece como o centro do poder do clan da rosa.

SUL

A França do sul é um pouco diferente da França do norte, em grande parte pela geografia que separa as duas, mas também por divisões políticas. Tão logo Toulose está firmemente aliada com Aragão, Provença é uma parte do Sacro Império Romano. Por causa destas diferenças culturais e geográficas, a França do sul tem uma sociedade um pouco diferente, com poesias e obras de arte únicas, e uma forma diferente de ver o mundo.

As duas cidades mais importantes da França do sul são Marselha e Tours. Marselha é uma fantástica cidade portuária, cheia de marinheiros baderneiros e astutos mercadores de todo o mediterrâneo. A infâmia de Marselha chega a um novo patamar em 1212, quando grupos de mercadores prometem passagem para a terra santa à multidão de jovens tomando parte da Cruzada das Crianças. Ao invés de levá-las para a terra santa, os mercadores inescrupulosos os levam para Alexandria e os vendem no mercado de escravos. Isto resulta no afastamento dos mercadores e marinheiros honestos em Marselha por anos.

Tours, por outro lado, é o centro da igreja francesa. O arcebispo de Tours é o arcebispo de toda a França. É em Tours que o corpo do patrono da França (St Martin) está, e assim se torna um lugar popular para os peregrinos. Em 1197, Tours, parte do Condado de Tourraine, passa a pertencer ao trono da Inglaterra, mas em 1204 o arcebispo incitará o povo a se libertar da escravização inglesa e se entregarem ao rei da França. Depois de derrotarem as guarnições inglesas, eles enviam uma mensagem ao rei Philip, que chega a tempo de derrotar os barões ingleses fora da cidade e então celebra uma missa na catedral (o primeiro rei francês a fazer isso em 50 anos).



Uma das maiores preocupações no sul da França é um grupo autodenominado Cátaros. Eles acreditam que o homem deveria desistir das armadilhas da riqueza e viver uma vida de piedosa pobreza, como Cristo. A Igreja Católica declarou essa crença uma heresia, e convocações têm sido feitas para uma cruzada contra os hereges Cátaros. Em 1205, três emissários Papais colocaram todo o Condado de Toulouse sob interdição (o que significa que ninguém nas terras pode receber qualquer sacramento da Igreja), e em 1208 um dos cavaleiros do conde assassina um dos emissários. Isso provoca uma guerra, e em 1209 Simon de Montfort lidera várias centenas de lordes e cavaleiros famintos por terra para o sul. O Rei Pedro II de Aragão envia seu próprio exército para o norte para proteger suas terras em Toulouse, e em 1213 os Franceses derrotam os Aragoneses na Batalha de Muret, que também resulta na morte de Pedro. A Cruzada Albigense, como ficou conhecida, se arrasta até 1244, e resulta na completa destruição das culturas únicas de Provença e da Aquitânia.

CAINITAS LOCAIS

Os Cainitas do sul da França são, novamente, em sua maioria Toreador, mas possuem um estilo mais relaxado que seus companheiros de clã do norte. Eles são mais interessados em poesia, música e literatura de que em construir grandes monumentos, palácios e catedrais. Uma cidade notável, Marselha, não possui príncipe, sendo ao invés disso governada por um grupo de Cainitas representando os interesses comerciais de vários clãs, incluindo os Ventrue, Lasombra, Capadócios e até mesmo (há rumores) um Seguidor de Set.

Europa Central

O SACRO IMPÉRIO ROMANO

Como observado anteriormente, o nome ‘’Sacro Império Romano’’ não descreve precisamente a situação nesta terra. Os governantes destas terras estão desafiando cada vez mais o poder da Igreja Católica no sul, eles são germânicos e boêmios (e não romanos), e são na verdade uma coleção de principados e ducados insignificantes apenas nominalmente estabelecidos por um único imperador. O Sacro Império Romano é formalmente constituído pelos Reinos da Germânia, Boêmia, Borgonha e Itália.

O REINO DA GERMÂNIA

A Germânia abarca a maioria do Sacro Império Romano, estendendo-se do norte e mar báltico (e da fronteira com a Dinamarca) até os Alpes no sul. Quase todo tipo de terreno imaginável existe aqui, desde vastas e extensas planícies, escuras florestas ameaçadoras, até picos denteados de montanhas encobertas de neve. O Reino da Germânia abarca os ducados da Lorena Inferior, Lorena Superior, Saxônia, Pomerânia, Silésia, Francônia, Suábia, Bavária, Estíria e Áustria; posses da Turíngia; e os marcos de Brandendurgo, Meissen e Carniola.

O território está atualmente em estado de guerra civil, ocasionada pela morte de Henry the Lion. Dois homens, Otto de Brunswick e Philip da Suábia, batalham pela coroa. Quando Inocêncio III torna-se papa em 1198, ele apoia Otto, coroando-o Imperador Otto IV. Em troca, Otto dá algumas terras imperiais ao papa e assina um documento que define estritamente não apenas as terras papais, mas também a autoridade imperial naquelas terras. Entretanto, Otto é apenas o Imperador Sacro Romano, não o Rei da Germânia. Isto porque, enquanto o Papa decide quem é o imperador, o Rei da Germânia é eleito por representantes de vários duques e barões germânicos. Otto vai continuar imperador mesmo durante a coroação de Frederico II como Rei da Germânia (Frederico é um descendente de Henry de Lion). Frederico é finalmente também coroado imperador em 1220, após a morte de Otto.

O Império anexou muitas novas terras nas quatro últimas décadas. A primeira foi o ducado da Áustria, que em 1156 foi declarado um feudo imperial. O Reino da Boêmia uniu-se ao Império em 1158, juntamente com o marco da Morávia e o marco de Lausitz. O ducado de Silésia tornou-se um feudo imperial em 1163, assim como Opol e Ratibor. A adição mais recente é a do ducado da Pomerânia, que foi feito um feudo imperial em 1181. Novas expansões virão em 1231. Quando os Cavaleiros Teutões conquistam a Prússia, confiscando-a da Polônia.

CAINITAS LOCAIS

As relações e atividades Cainitas na Germânia são amplamente pegas na guerra civil. Muitos Ventrue estão por trás de Otto, enquanto a maior parte dos Lasombra apoia Philip. Os Toreador, através da Igreja, estão na verdade ajudando ambos os lados por hora, impedindo a guerra de chegar a uma conclusão rápida. Isso vai mudar com Inocêncio III, que evita a influência dos Toreador e dá a coroa imperial para Otto. Os Toreador, contudo são rápidos em reivindicar o crédito para si. Muitos outros Cainitas podem ser encontrados por toda Germânia, especialmente na Floresta Negra, onde os Gangrel e os Nosferatu governam a escuridão da vastidão primitiva. Os Lupinos Crias de Fenris também são ativos por toda Germânia, mas estão lentamente sendo movidos para enclaves cada vez menores, na medida em que as cidades e os territórios estabelecidos continuam a expandir. Um dos mais notáveis recém-chegados é um grupo de poderosos Cainitas de um novo clã, os Tremere. Eles estabeleceram residência em Viena, aparentemente com ajuda dos Ventrue, e usam a cidade como base para atacar os poucos enclaves Tzimisce remanescentes na Boêmia.

O REINO DA BOÊMIA

Uma adição recente ao Império, a Boêmia tem boas rotas comerciais e riqueza suficiente para atrair a atenção dos mercadores germânicos para o leste. O território é amplamente composto por colinas florestadas e mesmo algumas montanhas majestosas. Isso propicia a mineração, e a Boêmia é inundada por uma variedade de metais, tanto comuns quanto preciosos; é da Boêmia que a maior parte da prata e do ouro da Europa virá. A Boêmia é vista como algo forasteiro nas políticas do Império, e muitos germânicos em particular ressentem-se dos boêmios pelas raízes eslavas em sua cultura.

A capital da Boêmia é Praga, uma crescente cidade centrada no disperso, fabulosamente ornado castelo construído pela família Przemysl no século nove. No século passado, Praga foi ocupada pelos poloneses durante um ano e repeliu duas invasões húngaras. Muitos mercadores germânicos vieram à Praga desde que ela se tornou parte do Império. Praga é particularmente conhecida por sua cerveja agradável, ferro e baratos (mas de baixa qualidade) artigos de vidro. Brunn é a segunda cidade mais poderosa, e é o centro da mineração de ouro e prata.

CAINITAS LOCAIS

Nos últimos anos, a Boêmia era uma das explorações mais ocidentais dos Tzimisce. Quando os Ventrue e os Lasombra obtiveram sucesso em trazer a Boêmia para o Império, eles quebraram o controle dos Tzimisce sobre esta região. Agora os Ventrue convidam os Tremere para a vizinha Áustria, incitando os magos vampíricos a atacar as propriedades Tzimisce remanescentes na Boêmia enquanto os Ventrue voltam-se para a negociação com os Lasombra na guerra civil germânica. Os Tremere estão muito feliz em fazer isso, aproveitando a chance de não apenas atacar os odiados Demônios, mas também de estabelecer sua própria base em uma nova terra. Os Capadócios e os Brujah também são encontrados na Boêmia, vindo para estudo e comércio, enquanto os Nosferatu espreitam nos becos e guetos de Praga. Também é dito que os rabinos de Praga são Cabalistas mágicos, com a habilidade de criar golens (servos animados, porém sem mente, capazes de grandes proezas de força).

O REINO DA BORGONHA

Compreendendo a metade ocidental daquilo que eventualmente se tornará a Suíça, e a ampla região francesa conhecida como Provença, Borgonha é o mais fraco e menos envolvido politicamente de todos os reinos que constituem o Sacro Império Romano. Isso se deve principalmente ao fato de que não há estradas diretas do vale do rio Reno para o vale do rio Ródano. Uma estrada está sendo construída atualmente, e possui uma ponte apelidada de Ponte do Diabo por todos trabalhadores que morreram construindo-na. Ela não ficará pronta por mais alguns anos, mas quando ficar, vai ligar Basiléia a Milão, e por Milão é fácil chegar a Nice ou Marselha.

CAINITAS LOCAIS

A Borgonha é na realidade misteriosa para os Cainitas. Uma vez que se viaja para fora das cidades costeiras de Marselha e Nice, parece não existir Cainitas, e Cainitas solitários vagando para o norte montanhoso nunca mais são vistos de novo. Alguns Cainitas começaram a especular que talvez um poderoso grupo de Lupinos, ou mesmo um grupo de magos, esteja mantendo a área como sendo sua.

O REINO DA ITÁLIA

No final do século XII, o Reino da Itália é uma terra dividida, compreendendo apenas a metade norte da Península Itálica. É controlado em diferentes regiões pelo Papa, pelo Sacro Império Romano, pelas várias cidades-estados, e pelos insignificantes lordes e bispos locais. A terra é montanhosa ao norte, em seguida desce abruptamente para planícies férteis e planaltos na medida em que a terra se aproxima do mar. A Itália do Norte é abençoada com bons portos, pesca abundante e solo rico. O Reino da Itália consiste nos ducados da Lombardia e Spoleto; os marcos de Ancona e Verona; e as províncias de Sabóia, Emília e Toscana.

As mais importantes entidades políticas da Itália do Norte são as crescentes cidades-estados mercantes. O chefe entre elas é Veneza, a segunda maior cidade em toda Itália. Veneza não é na verdade parte do Império, em vez disso é governada por várias casas mercantes e pelo Doge de Veneza. Embora o Doge esteja ficando velho, ele é um político afiado, e muitos, bispos ou nobres, se descobriram prejudicados numa barganha aparentemente boa com o Doge. O poder de Veneza é diretamente relacionado com a riqueza que ela traz, e ao estrangulamento do comércio não apenas em todo Mediterrâneo, mas em terras além da Europa Central. Veneza negocia onde há dinheiro, e de tal maneira que não possui escrúpulos ao comprar e vender mercadorias tanto para Cristãos quanto para Mouros.

Grandes rivalidades são a regra entre as várias cidades mercantes. Alguns desses estados nascentes até mesmo mantêm exércitos independentes (ou contratam vários bandos de mercenários), e todos possuem navios que podem ser equipados para batalha. Essas rivalidades existem por razões comerciais assim como políticas. A rivalidade entre Gênova e Pisa, por exemplo, é movida pelo apoio de

Pisa ao controle imperial e a rejeição de Gênova ao mesmo. As outras duas principais cidades mercantes do norte são Milão (uma cidade anti-imperial) e Pavia (a principal rival de Milão).

CAINITAS LOCAIS

A Itália do Norte é uma mistura de raças para os Cainitas, que se juntam às cidades mercantes em busca de produtos e entretenimento não encontrados em nenhum outro lugar. Os Cainitas têm encorajado o florescimento da vida noturna nessas cidades, o que permite a eles melhor acesso a campos de alimentação e, em alguns casos, companhia mortal. O Lasombra é o clã mais poderoso na região, e o Lasombra Príncipe de Veneza é dos mais poderosos governantes Cainitas da Europa. Os Brujah também caçam na área, e podem estar por trás de muito do sentimento anti-imperial que permeia cidades como Milão e Gênova. Os Nosferatu são bastante numerosos na Itália, tirando vantagem dos séculos de idade das catacumbas e caminhos d'água construídos pelos romanos abaixo das cidades. Em breve, essas cidades serão locais de decadência tumultuosa e intrigas complexas, e muitos reivindicariam que elas são o atual centro do mundo Cainita.

A ITÁLIA DO SUL

AS TERRAS PAPAIS

Ocupando o meio da Península Itálica, o Patrimônio de São Pedro pertence exclusivamente ao Papa, Celestino III. Essas terras têm crescido firmemente ao longo dos anos, e atualmente consistem na Arquidiocese de Roma e Ravena e nas províncias de Romgana, Pentápolis, Ancona e Sebina. Ao longo de poucos próximos anos, com a ascensão do Papa Inocêncio III em 1198, o Patrimônio irá crescer ainda mais. Inocêncio irá ''recuperar'' terras doadas à Igreja em tempos antigos, e eventualmente isso irá conduzir todo o ducado de Spoleto a ser trazido sob o controle papal.

O coração do Patrimônio é, obviamente, Roma. Antiga capital do Império Romano, esta antiga cidade é agora a capital da Igreja Romana. Governada da Basílica de São Pedro e do Latrão, essa cidade é um ímã para os Cristãos peregrinos de todo o mundo. Essa cidade ceifa uma incrível colheita de lucros proveniente desses peregrinos, especialmente durante a Páscoa e Natal, quando milhares juntam-se para ouvir as missas celebradas pelo Papa e para ver locais e relíquias sagradas. Apesar da natureza sacra da cidade, as ruas abundam com vigaristas e mercadores inescrupulosos, dispostos a vender um pedaço da Verdadeira Cruz ou a articulação do dedo de um santo para qualquer um ingênuo o suficiente para comprar essas farsas.

Roma é também uma cidade muito política. Todos em Roma, é dito, pertencem a uma facção, e essa facções são importantes não apenas na política de Roma, mas também nas políticas da Igreja e do Sacro Império Romano. O Imperador tem o juramento de proteger a cidade de danos, então quando o Imperador e o Papa começam uma contenda, a população começa a ficar preocupada. Essas facções influenciam profundamente os vários oficiais da Igreja e podem até mesmo influenciar quem é eleito como Papa. Suas brigas frequentemente explodem em violentas e sangrentas batalhas de ruas, e mais de uma vez tumultos varreram a cidade, destruindo vasta quantidade de propriedades e deixando centenas de mortos ou feridos.

Cainitas Locais

Roma é uma cidade desconfortável para os Cainitas. Enquanto muitos dos oficiais da Igreja são corruptos, há demasiado daqueles que possuem Fé Verdadeira para que a existência de Cainitas na cidade sagrada seja segura. Os Toreador tentam influenciar de longe seus vários contatos da Igreja, enviando bispos devidamente preparados e outros do clero para fora da cidade para fazer lobby para sua causa. Celestino III está no bolso dos Toreador, mas isso irá mudar em 1198, quando Celestino morre e Inocêncio III torna-se Papa. Os Toreador não possuem um controle eficiente sobre ele, e ele frequentemente faz coisas contrárias aos seus desejos. O único outro clã que possui uma presença significativa em Roma são os Nosferatu. Eles tiram vantagem das catacumbas e dos esgotos, alguns das quais são milenares. Ninguém pode dizer com certeza quantos Nosferatu estão espreitando abaixo de Roma, mas muitos suspeitam que, somando-se ao fato de poucas pessoas intrometerem-se próximo às catacumbas, Roma pode conter o maior buraco de pestilência do continente.

O Reino de Nápoles e Sicília

Originalmente dois reinos diferentes, Nápoles e Sicília foram ambas conquistadas pelos Normandos no final do século XI. Em contraste com a Itália do Norte, o sul da Itália é a chave para o poder na península. Tanto Nápoles quanto Sicília possuem uma riqueza incrível, e seu povo está mais propenso a se rebelar contra a Igreja devido ao seu passado recente de serem conquistados pelos Normandos. Embora a influência Normanda esteja sendo eclipsada pelo reemergente poder do Sacro Imperador Romano, a região continua sendo um viveiro de intrigas.

Abaixo da sombra do vulcão, Monte Vesúvio, encontra-se o movimentado porto de Nápoles. Embora Nápoles não possua os fortes laços comerciais que as cidades mercantes do norte apreciam, muitos bens fluem para dentro e para fora de Nápoles, e é outro cruzamento do mundo Mediterrâneo. Além disso, o poder dos nobres locais e do governo em geral garante que Nápoles permaneça protegida de ataques evidentes.

Outra cidade importante é Salerno, ao sul de Nápoles no litoral. Salerno é lar da mais antiga universidade conhecida da Europa. A especialidade da universidade é medicina, mas isso causa um problema com a doutrina da Igreja. A Igreja considera o ato de dissecar um corpo humano um pecado, mesmo se for feito em busca da ciência médica. Isso levou a mais de uma acusação de roubo de sepultura contra estudiosos, estudantes e professores da universidade. Todavia, a universidade possui uma fantástica atmosfera escolar, combinando o melhor das culturas e ciências européia, árabe, judaica e clássica.

A capital do reino associado é Palermo, na costa meridional da ilha da Sicília. A corte em Palermo é uma das mais belas e instruídas de toda Europa, exibindo uma combinação de estilos arquitetônicos variando desde inicialmente romano até normando e sarraceno. Aqui, estudiosos de Bizâncio, Europa Central e Ocidental e do mundo Árabe reúnem-se para trocar idéias. Isso é incentivado pelo rei, que acumulou enormes bibliotecas cheias desse conhecimento coletivo.

Outras proeminentes cidades do reino associado incluem a cosmopolita cidade comercial de Siracusa (rival de Palermo na Sicília), o porto pesqueiro de Taranto, o porto de Brindisi (ponto de embarque para a Terra Santa) e a aliada de Veneza, cidade de Vieste.

Cainitas Locais

A Itália do Sul é mais calma que a Itália do Norte e atrai Cainitas de todas as partes do mundo. Capadócios em particular são encontrados espreitando nas bibliotecas e corredores da universidade de Salerno. O clan Lasombra é o mais poderoso, mas isto está lentamente mudando através da influência dos Toreador na Igreja e da influência Ventrue no governo imperial.

Um ponto interessante é Vieste. Há rumores de que o visconde de lá seja um adorador de Satã, e os Cainitas suspeitam da influência dos Baali. Os cavaleiros do castelo matam qualquer padre que se aventure pela torre, e os Toreador e os Ventrue estão considerando uma incursão no castelo sob a cobertura de um assalto pelos Cavaleiros Templários.

Pode notar-se que os Lasombra são predominantes em Siracusa. Alguns dos Lasombra mais poderosos da Europa ou moram ou visitam periodicamente Siracusa, e não é permitido nenhum outro Cainita dentro dos limites da cidade.

EUROPA ORIENTAL

MÃE RÚSSIA E O REINO DA POLÔNIA

RÚSSIA

As vastas planícies da Rússia são escassamente povoadas, e a população de lá é apenas um pouco mais avançada do que há 500 anos. Tiranos cruéis governam a terra com punhos de ferro, esmagando os camponeses abaixo dos cascos de seus cavalos e de suas botas esporadas. Verões ferventes e invernos congelantes fazem pouco para melhorar a imagem dessa terra abandonada.

Apesar disso, o povo da Rússia tem o coração grande. Para eles, o sofrimento é um modo de vida, e um que forja o caráter dos camponeses em uma combinação de fatalismo e resolução austera. As pessoas têm sido oprimidas a tanto tempo que não conhecem outro modo de vida, e eles simplesmente aceitaram como a vontade de Deus.

A Rússia possui aproximadamente 64 principados centrados ao redor de duas cidades: Kiev e Novgorod. Eles foram fundados pela exploração e assentamentos originais dos Vikings do norte, que estabeleceram numerosos postos de comércio que cresceram para aldeias. Os príncipes da Rússia trapaceiam por posição em uma estranha hierarquia estabelecida pelo Grande Príncipe Yaroslav de Kiev antes de sua morte em 1054. Cada um dos principados é posto em um sistema de classificação, e seu príncipe pode mover-se de um principado júnior para um principado sênior maior após a morte de um príncipe sênior (esse sistema surgiu devido à divisão dos vários principados entre os filhos de Yaroslav). O Príncipe de Kiev é o maior desses monarcas insignificantes e é reconhecido como ''primeiro entre iguais''.

Esse sistema promove um tremendo conflito interno, e guerras civis (várias de uma vez) constantemente ecoam através das estepes. Essa fraqueza também leva a várias invasões por forças externas, e em menos de 200 anos a Rússia sofreu mais de uma dúzia de invasões (os Mongóis serão a última maior invasão em 1224, eles obterão sucesso e permanecerão por muitos anos por vir).

A Igreja é responsável pela educação, administração governamental e interpretação da lei. Eclesiásticos são responsáveis também por supervisionar a manutenção dos escravos, que é permitido na Rússia (como se os *narod*, livremente traduzido como as "grandes massas sujas'', não fosse suficiente). A Rússia costumava ser um centro para o comércio, com mercadores dobrando os muitos rios que correm através das estepes para portos próximos e distantes. A ascensão das cidades-estados Italianas, contudo, rompeu uma grande oferta de comércio que os Russos estimavam, especialmente ao longo da costa do Mar Negro e em Constantinopla.

CAINITAS LOCAIS

Uma ampla variedade de lordes Tzimisce aterroriza abertamente a população da Rússia, tendo vindo a estas terras pelos Bálcãs nos últimos séculos. Ainda, eles sussurram com medo sobre a Velha Anciã, a antiga protetora da Rússia, divulgada como sendo uma Matusalém Nosferatu. Os Ravnos também são prevalentes na Rússia, e uma poderosa chamada Durga Syn tem discretamente começado a desafiar o controle dos Tzimisce. A Rússia também é um ótimo refúgio para os Lupinos, com os Crias de Fenris no norte e os Presas de Pratas por todos os principados (vários Presas de Prata e seus Parentes são da nobreza Russa, e alguns também são príncipes).

KIEV DOURADA

Antigamente a jóia da Rússia, Kiev está se recuperando de ter sido saqueada em 1169 pelo Príncipe da Suzdal. A maior parte da população foi vendida como escravo, e a cidade foi profundamente danificada. Não obstante, ela ainda é considerada por muitos como a Mãe das Cidades Russas, e sua posição natural ao longo do rio Dnieper, que corre para o Mar Negro, está mais uma vez revivendo o comércio para dentro e fora da cidade. Kiev é também um dos pontos de embarque para o leste, incluindo as terras de fábulas de Catai.

Kiev não sobreviverá à chegada dos Mongóis em 1238. Mesmo Kiev tendo finalmente se recuperado do saque de 1169, os Mongóis descem das estepes e destroem Kiev completamente, escravizando todos aqueles que conseguem capturar. A matança é enorme, quase inimaginável. Em 1244, o monge Giavanno de Piano Carpini, em uma missão para a Igreja, descreve a outrora poderosa cidade de Kiev como ''200 cabanas rodeadas por campos de crânios. ''

CAINITAS LOCAIS

Kiev sofre muito porque, em sua própria maneira perversa, os Tzimisce apreciam muito invadí-la. Kiev não possui príncipe de nenhum tipo, e os Tzimisce gostam dessa maneira; para eles, Kiev é um brinquedo, algo para auxiliá-los ao longo dos anos. Os Demônios acumulam desprezo sobre ela e seu povo por tentarem unir-se ao Oeste.

POLÔNIA

A Polônia é uma vasta planície, rodeada pelo Rio Oder a oeste e pelo Rio Vístula a leste. Seu nome vem da palavra Eslava ''pole'', que significa campo ou planície. O povo da Polônia não possui maneiras adequadas de definir seu território (rios não são impedimentos aos invasores como montanhas ou oceanos são). O título de rei nem mesmo é mais utilizado na Polônia, tendo as terras sido divididas após a morte de Boleslav III em 1138. Agora a Polônia consiste em pequenos e concorrentes principados e ducados. Esses são os Principados da Grande Polônia e Pequena Polônia; os Ducados da Pomerânia Oriental, Kujawia, Swidnica, Silésia, Wlodximierz, Chelm e Belz, Rutênia e Podólia; e a Província Real de Masóvia.

As pessoas da Polônia são desenhadas em todas as direções e, como diz o velho ditado, são como pau-para-toda-obra, mas mestres de nenhuma. No oeste, os Poloneses devem se proteger contra as expansões do Sacro Império Romano. No norte, uma ampla faixa de território desde a margem leste do Vístula e todo o caminho até a costa Báltica é habitada por pagãos que resistem à conversão ao Cristianismo, e muitas vezes um príncipe Polonês invadiu a área por dever piedoso. Para o leste, os vários principados da Rússia representam um desafio à expansão Polonesa. Para o sul, a direção na qual os Poloneses obtiveram mais sucesso, eles entraram em conflito com a Hungria.

A capital da Pequena Polônia, Cracóvia, é a cidade mais importante da região. É um local de comércio central, e muitos mercadores germânicos viajam para a cidade para vender seus produtos manufaturados, especialmente roupas, armas e armaduras. Cracóvia é famosa por sua feira de outono, onde quase qualquer coisa da Germânia, Itália, Bizâncio ou Rússia pode ser comprada ao longo das águas frescas do Rio Vístula.

CAINITAS LOCAIS

Como acontece em grande parte da Europa Oriental, os Tzimisce controlam vários dos nobres da Polônia e apreciam jogar os jogos de guerra e intriga com seus irmãos nos principados Russos. Os Tzimisce da Polônia têm estado amplamente por trás dos esforços para conquistar as tribos pagãs do litoral dos Bálcãs (que são guiadas pelos ainda pagãos *voivodes* mais velhos), mas tiveram pouco sucesso, devido à maioria dos soldados ''Cristãos'' Poloneses continuarem a ser pagãos no coração.

Outros Cainitas residem na Polônia, para grande desgosto dos Demônios. Os Ventrue chegaram com os mercadores Germânicos e têm lentamente expandido sua influência para fora do Sacro Império Romano, anexando ou simplesmente se apossando de alguns territórios ocidentais da Polônia. Os Gangrel praticamente possuem a encantada Floresta Bialoweza. Bosques dispersos das planícies são os locais primários para matilhas dos Lupinos Garras Vermelhas. Os poderes das Fadas ainda não abandonaram a Polônia, e ainda apreciam a reverência dos pagãos na região.

OS BÁLCÃS

HUNGRIA

As planícies do Danúbio se estendem largamente, fazendo da Hungria uma encruzilhada para o comércio e a viagem. Infelizmente, essas planícies e variadas montanhas que passam pelos Cárpatos também fazem da Hungria uma rota primária para invasão, e a Hungria tem involuntariamente hospedado muitos candidatos a conquistador do mundo (e poucos que realmente o fizeram, como Átila, o Huno). Para o norte e o leste estão os Cárpatos, picos florestados cujas muitas passagens tornam possível viagens através deles em todos os invernos, exceto os mais rigorosos. Para o sul estão os Alpes da Transilvânia, que possuem picos afiados contrastando com os planaltos, com pouca floresta e vento muito forte.

A Hungria é governada pelos Magiares, um povo feroz descendente de um grupo destemido da montanha. Eles são renomados por sua habilidade de equitação, e são caracteristicamente fortes, entroncados e baixos. Os Magiares não possuem amor pelo Sacro Império Romano, e sua rivalidade com o Império é de longa data. Apesar de os Magiares terem se convertido ao Cristianismo, muitos Ocidentais ainda os vêem como bárbaros devido aos seus costumes. Os Magiares estão mais que dispostos em desempenhar esse papel se necessário. Um embaixador do Sacro Império Romano uma vez se recusou a remover o chapéu ao cumprimentar um lorde Húngaro. Os Húngaros o mandaram de volta para a casa... com o chapéu pregado à sua cabeça.

De longe a maior cidade é Buda, separada de sua irmã Peste através do Danúbio. A cidade é um viveiro de adoração pagã clandestina e tem sido foco de muitas revoltas e represálias violentas. A situação fica tão ruim que, no ano de 1265, o Rei da Hungria irá convocar a Inquisição à cidade para destroçar os pagãos.

Outras cidades importantes na Hungria incluem Belgrado, um importante ponto de travessia no Danúbio; Bratislava, um importante centro para o comércio de cavalos e gado; e Zara, a movimentada cidade no Adriático. Zara tem deixado o Doge de Veneza preocupado, contudo. Esta cidade está reduzindo os lucros comerciais de Veneza, e é por esta razão que o Doge irá convencer os cruzados em 1204 a saquear Zara a fim de atrasar os mais de 80.000 marcos exigidos pelo Doge para a passagem do exército para a Terra Santa. Zara é a primeira cidade Cristã tomada pelos cruzados, uma prática que conduz

diretamente ao saque de Constantinopla mais tarde no mesmo ano.

A Hungria é o principal foco da guerra entre os Tzimisce e os Tremere. A principal capela Tremere está localizada no alto da Transilvânia, e de lá eles atacam os Tzimisce. Os Tzimisce conseguiram recrutar alguns aliados, os Nosferatu e os Gangrel, mas mesmo a força combinada desses clãs está lentamente murchando ante os feitiços dos Tremere e suas hediondas criações, os Gárgulas. Por hora, os Tzimisce estão mantendo suas propriedades nas planícies, mas outra ameaça tem surgido: os Lupinos Senhores das Sombras. Os Senhores das Sombras intensificaram seus ataques contra os Tzimisce, sentindo a fraqueza dos Demônios como perdas para os Tremere. Os Nosferatu sugeriram aos Tzimisce contatar as outras casas da Ordem de Hermes, esperando ganhar mais aliados contra os Tremere (que ainda são parte da Ordem), mas os Tzimisce rejeitaram essa idéia, afirmando que isso violaria as Tradições. Para complicar as coisas ainda mais, os Ventrue, através de seus servos no Sacro Império Romano, começaram a auxiliar os Tremere com tropas, dinheiro e favores políticos.

Bulgária

O clima ameno é uma benção para as planícies da Valáquia, e o solo é rico e bem regado pelo Danúbio. A Transilvânia marca a fronteira ao norte, e a Bulgária se estende no sul para os sopés ascendentes além da planície, em direção à Grécia. Apesar dessas bênçãos, os Búlgaros são vistos por muitos como um ameaça. Descendentes dos nômades das estepes, os Búlgaros adquiriram a reputação de guerreiros ferozes. É da palavra ''Bulgar'' que ''bicho-papão'' vem. Mesmo o próprio nome dos Búlgaros para o seu povo, os Ugri, será corrompido no Ocidente para significar ''ogro''.

Os Búlgaros, entretanto, não estão demasiadamente preocupados com sua reputação no momento. Em 1186, dois irmãos, Pedro e Ivã Asen, iniciaram uma revolta contra os mais de 170 anos de controle Bizantino. Suas lutas estão ajustando as contas. Após 11 anos de guerra, eles estão preparados para fazer seu empurrão final para expulsar os Bizantinos da Bulgária de uma vez por todas. Em Constantinopla, o Imperador Alexius III está tão preocupado com as disposições dos cruzados na Terra Santa e com os Turcos Seljúcidas ao leste que tem prestado escassa atenção para os problemas na Bulgária.

Pedro e Ivã obterão sucesso, e em 1201 ganham o reconhecimento de Alexius que a Bulgária é uma nação independente de Bizâncio. O Rei Ivã irá depois começar uma guerra de expansão, tomando as cidades Nish e Belgrado da Hungria, bem como outros territórios da Sérvia e de Bizâncio. Em 1204, Ivã é coroado por um emissário do Papa Inocêncio III, e irá conquistar mais terras ao sul, derrotando o Império Latino em 1205 na Batalha de Adrianópolis. O Império Búlgaro será de curta duração, entretanto, com a morte de Ivã II em 1241, quando se fragmenta em pedaços menores sob controle da nobreza local.

Sofia é a maior cidade da Bulgária e será a capital do Império. A economia local baseia-se no comércio com o Império Bizantino ao sul e com o Reino da Hungria ao norte. A cidade ostenta grandes currais, e o gado de outono engrossa a população da cidade.

CAINITAS LOCAIS

Como se os problemas dos Tzimisce na Hungria não fossem suficiente, eles estão lutando uns contra os outros na Bulgária. Alguns *voivodes* apoiam os nobres que permanecem leais a Constantinopla, enquanto o resto apoia Pedro e Ivã. Os Tremere têm estado mais que felizes em deixar os Tzimisce Búlgaros lutar entre eles, mas não obstante mantém uma defesa vigorosa sobre suas capelas na Transilvânia. Novamente, os Senhores das Sombras são também uma força a ser considerada nessa terra, e eles têm-se alegrado com as batalhas internas entre os Sanguessugas. Os Gangrel estão satisfeitos

em vaguear pelas montanhas, colinas e planícies, e os Tzimisce deixam-nos passar sem impedimento através das suas fronteiras, especialmente conforme os Gangrel trazem com frequência informações valiosas de outras terras com eles. Muitos outros Cainitas têm viajado por ali, sendo inevitável se alguém quiser ir de Constantinopla para a Germânia por terra. Apesar de os Tzimisce ocasionalmente molestarem esses viajantes, eles não os param, sabendo que eles podem instantaneamente criar inimigos de outros clãs que estavam viajando.

O IMPÉRIO BIZANTINO

HISTÓRIA

A jóia da Cristandade oriental, o Império Bizantino é tudo o que resta do outrora poderoso Império Romano. Criado após as tribos germânicas conquistarem a metade ocidental do Império Romano no século IV, o Império Romano do Oriente lentamente, mas de fato, afirmou-se como herdeiro da lei, costume e poder Romanos. O nome do Império vem de Bizâncio, o nome original e ''oficial'' para Constantinopla (a cidade ficou conhecida como Constantinopla devido ao freqüente uso popular, em honra ao fundador da cidade, o Imperador Constantino). Embora tenha reconquistado as porções ocidentais do Império, o conceito de Império baseando-se em Roma já há muito havia passado. Com a ascensão do Imperador Justiniano I em 527, a separação tornou-se completa. Durante seu reinado, as leis foram publicadas em Grego ao invés de Latim, ele reconheceu a liderança espiritual do Papa em Roma (mas, ao contrário do Sacro Império Romano, salientou a supremacia do estado sobre a Igreja), e codificou o Cristianismo Ortodoxo como a fé legal. As leis também foram esclarecidas e feitas mais abrangentes.

Porém, o Império não estava sem seu próprio longo declínio das glórias passadas. A nova fé do Islã levou à perda da Síria e do Egito, e mesmo um cerco à própria Constantinopla em 673. Várias revoltas camponesas balançaram o Império de tempos em tempos, e a Igreja Ortodoxa irritou-se com o controle do imperador. Incontáveis batalhas foram travadas contra os Sarracenos ao sul, os Turcos Seljúcidas à leste, os Búlgaros ao norte e mesmo companheiros Cristãos vindos do oeste através do Mediterrâneo.

AS CRUZADAS

No final do século XI, o Imperador Alexius I envia uma fatídica carta ao Papa Urbano II, requerendo algumas pequenas ajudas militares e dinheiro para ser usado contra os Turcos Seljúcidas no sul e no leste. O que Alexius recebeu em resposta foi a declaração da Primeira Cruzada em 1096, um evento completamente inesperado (e, para muitos, indesejado). Os líderes dos exércitos Ocidentais marcharam para Constantinopla para organizar a invasão, e enquanto lá juraram fidelidade ao Imperador Alexius, prometendo devolver qualquer terra formalmente Bizantina para o Império. Os cruzados uniram-se ao exército Bizantino, e marcharam ao sul, capturando Nicéia em 1097. Na medida em que os cruzados capturavam cidades grandes, o imperador assegurava aldeias e terras na Ásia Menor. Após um desentendimento seguindo a captura da Antioquia pelos cruzados, onde Alexius manteve seu exército atrás devido a rumores de uma enorme invasão Sarracena, os cruzados declararam que Alexius os tinha abandonado. A partir de então, os cruzados mantiveram as cidades conquistadas em seu próprio nome, plantando as sementes de um longo e tempestuoso relacionamento entre os Bizantinos e os lordes cruzados Ocidentais.

CONSTANTINOPLA: JÓIA DE BIZÂNCIO

Em 1197, o Império Bizantino em si pode ser divido em oriente e ocidente, bem como o Império Romano de antigamente. No oeste, a Grécia está firmemente nas mãos do Império e é a fonte de muito da sua cultura e inspiração. O Império Bizantino é verdadeiramente uma nação Grega, e não Latina, embora ele tenha suas raízes firmemente na história Romana. Para o leste, as colinas e montanhas da Ásia Menor provam-se em grande parte inóspitas, não apenas por causa do terreno, mas também por causa das incursões constantes dos Turcos Seljúcidas.

A posição de Constantinopla no centro do Império, e as grandes correntes de metal que proíbem o comércio entre o Mar Negro e o Mediterrâneo exceto pela determinação do imperador, fazem dela uma cidade muito rica. Produtos de todo o mundo encontram o seu caminho aqui, mercadores e comerciantes abundam. A cidade é um local sagrado, com muitos artefatos e belas igrejas que marcam a cidade natal do Patriarca da Igreja Ortodoxa (que não necessariamente reconhece o governo do Papa da Igreja Romana). Amplas avenidas cortam a cidade, e aquedutos levam água fresca por toda parte. Casas de banho abundam, e a cidade possui muitos confortos e diversões para pessoas de todos os gostos.

Existem outras cidades grandes no Império Bizantino também. Atenas é bem conhecida por seus monumentos, e algumas pessoas ainda veneram secretamente os antigos deuses Gregos. Tessalônica é um importante elo nas rotas de comércio entre Constantinopla e Grécia. Nicéia é uma rica cidade comercial que trata de tapetes e especiarias vindas do Oriente, enquanto Sinope no Mar Negro negocia com os Russos e mesmo com mercadores Nórdicos de tão longe quanto a Dinamarca e a Suécia por meio do Rio Dnieper.

UM FUTURO NEGRO: A QUEDA DE CONSTANTINOPLA

Os vários regimes políticos e conspirações do fim do século XII e início do século XIII são algumas das razões da palavra ''bizantino'' ser usada para descrever estruturas complexas, organizações e planos. Problemas entre o imperador e o Ocidente irão continuar até 1204, quando o Imperador Isaac II é cegado e deposto por seu irmão, que se torna Alexius III. O filho de Isaac escapa para o Ocidente e promete pagar a viagem dos cruzados para a Terra Santa, se eles apenas passarem por Constantinopla e ajudarem-no a restaurar seu pai ao trono. Ele até mesmo promete unificar as Igrejas Romana e Ortodoxa sob domínio do Papa. O Doge de Veneza concorda em atrasar o pagamento para a viagem dos cruzados até depois deles alcançarem Constantinopla, se eles também saquearem o porto Húngaro de Zara.

Os cruzados concordam, e Zara é saqueada. Eles depois prosseguem para Constantinopla, onde Isaac II é posto de volta em seu trono com seu filho, Alexius IV, governando como co-imperador. Alexius IV, entretanto, não pode entregar o que prometeu. Os Venezianos e os cruzados então colocam Alexius V no trono (que joga Isaac e Alexius IV na cadeia), mas ele nem teve tempo de consolidar o seu poder antes de os Venezianos e os cruzados decidirem que já tiveram o bastante. Assim, em 1204, Constantinopla, jóia oriental do Cristianismo, é saqueada pelos cruzados Cristãos. Por três dias os Venezianos saquearam as belas obras de arte, e os cruzados estupraram, pilharam e queimaram. Quando tudo estiver dito e feito, Veneza possuirá um sexto da cidade e todos os portos do antigo Império; um imperador Latino, Baldwin, senta-se no trono; e os nobres Bizantinos fogem para Nicéia para formar um império no exílio.

CAINITAS LOCAIS

Constantinopla é preenchida com rebanho bem agrupado em suas paredes, e dessa forma é um ímã natural para Cainitas de todo o mundo. Mais ainda do que qualquer outro lugar na Europa ou do resto do mundo, o Império Bizantino é lar para membros de virtualmente qualquer clã ou facção. Os Toreador têm trabalhado duramente e por muito tempo para tornar Constantinopla na incrivelmente bela cidade que ela é hoje, e mantêm um domínio na Igreja Ortodoxa. Os Toreador de Bizâncio estão em desacordo com seus companheiros de clã ocidentais, e as disputas ameaçam alargar-se em uma guerra civil aberta no clã a cada poucas décadas. A Igreja é uma chave primária para o poder e fortuna, e é, portanto, sujeita à atenção dos outros clãs. Os Lasombra, os Tzimisce e os Capadócios são os principais antagonistas a esse respeito, constantemente fazendo seu melhor para enfiar espiões infiltrados na Igreja. Os Ventrue e os Brujah lutam sobre a secular base de poder, e há rumores de grandes ninhadas de Nosferatu aterrorizando as várias catacumbas antigas e esgotos que se encontram sob as antigas cidades do Império.

Recentemente, os Seguidores de Set têm se tornado mais proeminentes, especialmente no império oriental, onde alguns temem que estejam incitando os Turcos Seljúcidas à ação contra os Bizantinos. Os Lupinos Fúrias Negras são especialmente proeminentes na Grécia, e causam aos Cainitas uma quantia nada pequena de problemas. Os Magos também freqüentam as universidades e bibliotecas, e mais de um Cainita colidiu os cotovelos com eles enquanto examinava tomos empoeirados. Para mais informações sobre Constantinopla e o Império Bizantino, veja ***Constantinopla à Noite***.

CRUZ E CRESCENTE

O LEVANTE (A TERRA SANTA)

ESTADOS CRUZADOS

Rapidamente encontrando uma desculpa para romper seu juramento ao Imperador Alexius I de Bizâncio, Baldwin da Normandia retirou-se por conta própria para longe do exército principal durante a Primeira Cruzada e capturou a cidade de Edessa. Outras grandes vitórias sucederam, os cruzados tomaram com sucesso Edessa, Antioquia, e finalmente, em 1099, a própria Jerusalém. Os cruzados, clamando que Alexius os havia abandonado após suas vitórias, fundaram os três Estados Cruzados: o Condado de Edessa, governado por Baldwin da Normandia; o Principado da Antioquia, governado por Bohemund de Taranto; e o Condado de Tripolis, governado por Raymond de Toulouse. O irmão de Baldwin, Godfrey de Boullion, foi eleito Protetor da Santa Sé de Jerusalém, mas morreu em 1100. Após sua morte, Baldwin tomou os deveres de Protetor e logo se proclamou Rei de Jerusalém, tomando juramentos de fidelidade dos lordes cruzados dos outros três estados. O porto do Acre, o maior em toda Palestina, foi dado à Veneza como pagamento pela viagem dos cruzados.

Quando os Sarracenos atacaram em 1144, eles rapidamente conquistaram o Condado de Edessa, obrigando os lordes cruzados remanescentes a enviar um pedido de ajuda e dessa maneira precipitando a desastrosa Segunda Cruzada. Lenta mas seguramente, os Sarracenos talharam as periferias dos Estados Cruzados até que, em 1187, o Rei Guy de Lusignan de Jerusalém, liderando um poderoso exército de soldados ocidentais fortalecidos pelas ordens de cavalaria dos Templários e dos Hospitalários, foi derrotado pelos Sarracenos de Saladino na Batalha de Hattin.

Os Sarracenos rapidamente capitalizaram a vitória e marcharam para Jerusalém, apreendendo-a após um breve cerco. O Rei Guy rapidamente recuou da cidade e governou do exílio os remanescentes estados da Antioquia e Tripolis.

As terras dos Estados Cruzados são ásperas e secas. Embora os fazendeiros locais consigam ganhar a vida, os Estados Cruzados estão sempre dependendo da comida do Ocidente - e os Venezianos e outros mercadores Italianos os fazem pagar caro por ela. Isso é parte do que leva os cruzados a constantemente escaramuçarem e invadirem, na medida em que eles procuram por recompensas nos corpos de seus inimigos mortos. As cidades costeiras são mais frescas que o interior, e muitos peregrinos não vão além da Antioquia, não se incomodando em viajar por caminhos arriscados e inóspitos à Jerusalém. Pontilhando o interior há muitas fortalezas e castelos usados pelos cruzados e Sarracenos tanto para vigiar as estradas como outros locais estratégicos. A mais importante dessas fortalezas é Krak des Chevalier, a sede dos Cavaleiros do Hospital São João, também conhecidos como Hospitalários. Apesar de serem tão ferozes quanto os Templários no campo de batalha, os Hospitalários também têm estabelecido hospitais e hospícios para peregrinos fatigados.

A Terra Santa é também local de relíquias notáveis. A Lança Sagrada, a arma que perfurou o corpo crucificado de Cristo, é utilizada como porta-estandarte para os cruzados quando eles entram em uma grande batalha. É dito que a Verdadeura Cruz repousa no Acre, que caiu nas mãos dos Sarracenos após a Batalha de Hattin. É dito que a própria Jerusalém mantém muitas relíquias em seus mosteiros, templos e igrejas.

CAINITAS LOCAIS

Políticas Cainitas abundam como de costume na Terra Santa. Os Ventrue e os Toreador são os principais defensores dos cruzados Normandos e Bizantinos, mas têm tido dificuldade em trazer seu apoio total ao local, pois também estão engajados ativamente por toda Europa. Os Assamitas, atacando de sua fortaleza oculta, Alamut, apoiam abertamente os Sarracenos, e juntaram-se aos Seguidores de Set, Malkavianos, Nosferatu e alguns Tzimisce. Enquanto é lógico aos Assamitas e os Seguidores de Set apoiarem os Sarracenos, os motivos dos outros três clãs estão menos claros. Os Malkavianos parecem acreditar que o próprio Malkav está enterrado em algum lugar na Terra Santa, e muitos que se aventuram por lá são golpeados por uma loucura de tamanha claridade que imediatamente fazem o que podem para levantar os braços contra os invasores Ocidentais. Os Tzimisce são aqueles que têm sido deslocados pelas várias guerras na Rússia e nos Bálcãs, e agora buscam revidar contra os Ventrue como retaliação pelo apoio dado aos Tremere. Os Nosferatu tiram vantagem das antigas catacumbas subterrâneas da Terra Santa (onde cidades são muitas vezes reconstruídas em cima das ruínas de suas predecessoras, criando vastos labirintos de túneis e câmaras), e ganham uma grande quantidade de informações sobre a localização de relíquias sagradas e outros tesouros, que eles avidamente vendem para ambos os lados.

Alguns Cainitas extremamente poderosos participam das Cruzadas. Os mais notáveis (e brutais) são os Matusaléns, que lutam para reaver relíquias sagradas e para descobrir os locais de repouso dos Antediluvianos que supostamente estão na Terra Santa. André da Normandia é um desses Cainitas, um guerreiro Toreador atuando por trás do véu dos Cavaleiros Hospitalários. Vestindo sua armadura e montando em seu corcel carniçal rumo à batalha, ele tem sido uma força devastadora no campo de batalha noturno. Sua contraparte Ventrue é Fabrizio Ulfila, que manipula as forças da Igreja, especialmente os Templários, na batalha em curso. Opondo-se a eles estão Khalid dos Nosferatu e Yasmin dos Malkavianos, ambos foram conhecidos por conduzir pequenos mas extremamente eficientes contingentes de Cainitas para o campo de batalha, em um cerco contra uma fortaleza cruzada, ou em ataques ousados. Há rumores de André e Yasmin foram amantes e unidos pelo Voto de Sangue um ao outro, e isso torna seus combates ferozes os mais brutais. O Velho de Alamut constantemente envia seus Assamitas como espiões e assassinos (na verdade, o nome do clã Assamita é derivado da palavra ''assassino'').

Outras forças também vagueiam pela Terra Santa, incluindo muitos magos da Arábia que são ditos possuidores de maestria sobre jinn, ifrit e os poderes do Céu e do Inferno. Os Lupinos conhecidos como Peregrinos Silenciosos também viajam constantemente através dessa terra, mas dignaram-se a permanecerem neutros no conflito.

Os dois líderes mortais, Rei Ricardo Coração de Leão e Saladino do Egito, jamais serão mortos, embora muitas tentativas sejam feitas. Rei Ricardo não será salvo apenas pelo poder Cainita o, mas também, há rumores, através da mágica de alguns membros da Ordem de Hermes. Saladino está atualmente em guarda de assassinos mortais durante o dia e *rafiq* Assamitas à noite, e alguns dizem que o Velho está considerando Saladino para o Abraço.

Um lugar particular de nota para todos os Cainitas é a Antioquia. Nenhum Cainita pode entrar na cidade de Acre, e uma informação rapidamente propagou-se pela sociedade vampírica de que qualquer um que tentar fazê-lo irá instantaneamente irromper em chamas. É dito que o Acre é o local de descanso da Verdadeira Cruz, sobre a qual Jesus Cristo foi crucificado. Os efeitos sobre os Cainitas que entram lá são ditos de serem a prova do poder da Cruz. Muitos senhores Cainitas dizem essa fábula para socar o poder da Fé e da Igreja (e a verdade sobre as origens dos Amaldiçoados) dentro da cabeça de suas crias indisciplinadas. De fato, uma dos mais terríveis punições com que um príncipe ou senhor pode ameaçar um Cainita é estacar o ofensor, embalá-lo em uma caixa e enviá-lo por navio para Acre, onde ele irá morrer se contorcendo em chamas de puro branco na medida em que ele atravessa os limites da cidade.

JERUSALÉM

Jerusalém é a cidade mais importante na história do Judaísmo e do Cristianismo, e a terceira mais importante para o Islã, depois de Meca e Medina. Ela é o lar do Domo da Rocha, que é o local na qual Abraão estava pronto para sacrificar seu filho Isaac para Deus. Este também é local onde Moisés recebeu a Arca da Aliança e onde Salomão construiu o Templo de Jerusalém. Durante o tempo em que os cruzados mantiveram a cidade, eles também reconstruíram a Igreja do Santo Sepulcro, onde o corpo de Cristo estendeu por três dias após sua crucificação. Finalmente, Jerusalém é o local onde o Profeta Maomé ascendeu ao Céu, e é dito que os fiéis são capazes de ver suas últimas pegadas no chão.

A despeito de ser uma cidade sagrada, Jerusalém tem visto muito derramamento de sangue. Após um cerco durando 40 dias e 40 noites (que alguns dizem como sendo uma profecia de Deus tornando-se realidade mais uma vez, em referência ao Grande Dilúvio), os cruzados capturaram a cidade em 1099. Seguindo a captura, houve um festival de três semanas de duração de incêndios, saques, estupros e chacina absoluta. Judeus foram arrebanhados em suas sinagogas, e as sinagogas foram incendiadas. Muçulmanos foram abatidos em pátios por arqueiros em muros. Quando os cruzados começaram a ficar sem flechas, começaram a simplesmente empurrar as pessoas de cima dos muros. Mesmo Cristãos nativos foram abatidos pelos cruzados, que não poderiam nem entender seus apelos nem reconhecê-los como sendo diferentes dos outros habitantes. É dito que o sangue correu até os joelhos em muitos dos locais mais sagrados. No fim, mais de 120.000 habitantes morreram, com partes quase equivalentes de Muçulmanos e Judeus.

Quando Saladino recuperou a cidade dos cruzados em 1187, ele lembrou-se das histórias de 1099 e tratou os habitantes piedosamente. Todos os soldados e plebeus foram permitidos a partir desde que pagassem pelo resgate. Aqueles que não puderam pagar um resgate foram vendidos como escravos. Os Templários e os Hospitalários recusaram-se a pagar por muitos dos cidadãos de Jerusalém, e logo caravanas de escravos começaram a levar carga humana em direção à

ALEXANDRIA

CAINITAS LOCAIS

As Semanas de Sangue, como os Cainitas chamaram o massacre de 1099, permanecem algo de mistério lendário. Os líderes Cainitas do assalto em Jerusalém foram surpreendidos quando não encontraram nenhuma resistência Cainita apoiando os Sarracenos. Eles concluíram o cerco e entraram na cidade, confiantes do futuro que construiriam ali. Antes de terem dado 10 passos em Jerusalém, todos os Cainitas foram golpeados por uma loucura que libertou suas Bestas. Eles começaram a dilacerar os cidadãos da cidade, abatendo-os indiscriminadamente. A mesma loucura pareceu também ter atingido seus soldados, e eles uniram-se à carnificina. No fim, cada lorde Cainita que entrou em Jerusalém naquela primeira noite ficou completamente insano e bestial, e nenhum jamais foi visto novamente. Alguns dizem que eles foram atraídos para algum lugar abaixo da cidade para fins ainda mais escuros. Independentemente do destino, nenhum rastro deles jamais foi encontrado. Cainitas são livres para entrar em Jerusalém agora, mas aqueles mais sensíveis às emoções humanas são atormentados por pesadelos de sangue e carnificina. Apenas os Malkavianos parecem estar livres dessa maldição.

CHIPRE E RODES

Essa ilha de fora da costa da Palestina foi capturada em 1191 por Ricardo Coração de Leão e dada ao Rei Guy de Jerusalém (de modo que Guy não seria rei sem um reino). A ilha é relativamente fértil e abençoada com um clima suave. O porto de Famagusta agita-se com o comércio, atuando como depósito central de abastecimento para todos os assentamentos cruzados na costa Palestina.

Outrora Rodes abrigou uma das Sete Maravilhas do Mundo, o Colosso. O Colosso de Rodes tinha 120 pés de altura e abrangia a entrada para o porto. Ele foi destruído em um terremoto, e agora apenas o pé marca o local onde a estátua de Apolo uma vez ficou. Muitas partes da estátua ainda sobrevivem, contudo, como adornos e paredes inteiras para algumas das maiores construções da cidade.

CAINITAS LOCAIS

Alguns Cainitas tornaram-se suspeitos dos motivos de o Rei Ricardo ter dado a ilha ao Rei Guy após esta ter sido conquistada. Eles notaram que as defesas da ilha têm sido fortalecidas, e há um rumor de que André da Normandia e Fabrizio Ulfila clandestinamente reuniram-se diversas vezes em Famagusta. Isso tem levado a especulações de que, caso haja necessidade, os Templários e os Hospitalários irão abandonar a Terra Santa e retroceder para Rodes, e de lá construirão uma frota para lançar outro ataque.

ESTADOS MUÇULMANOS

DAMASCO E BAGDÁ

Duas das mais importantes cidades na Terra Santa são Damasco e Bagdá. Esses centros de aprendizagem e cultura Muçulmana atraem estudiosos tanto do Oriente quanto do Ocidente. Ambas as cidades são também centro da religião Islâmica; Damasco é lar de mais de 500 mesquitas, incluindo a Grande Mesquita. Peregrinos Cristãos também são conhecidos por viajarem à Damasco, visto que a Grande Mesquita foi construída nas fundações da Igreja de São João Batista. A cabeça do santo, originalmente cortada a mando da esposa de Herodes e exposta em uma bandeja de prata, ainda é mantida aqui, e Damasco dá as boas-vindas aos peregrinos desde que venham em paz.

Bagdá é a sede do líder religioso do Islã, conhecido como Califa. Como tal, ela é a quarta cidade mais importante em todo Islã (atrás de Meca, Medina e Jerusalém, respectivamente). Bagdá é também um importante centro agrícola, ocupando o luxuriante vale e planícies entre os Rios Tigre e Eufrates. Entretanto, ela não irá durar,, pois Bagdá irá cair para os Mongóis em 1238, e eles irão demoli-lá, destruindo todas as suas bibliotecas, universidades, arquitetura e preciosos trabalhos de arte debaixo dos cascos de seus cavalos das estepes.

Ambas as cidades são bem conhecidas por seu comércio com o Oriente e o Ocidente, e a estrada entre elas é bem viajada. Bagdá é o portão de entrada para a Pérsia e, se alguém viajar longe o bastante, Catai (China), enquanto Damasco é o portão de entrada para o Mediterrâneo pelo leste. Damasco é famosa por sua excelente seda, que é cobiçada por toda a nobreza da Europa, e os artesãos de Bagdá são conhecidos por seu trabalho de ornamentação de jóias.

CAINITAS LOCAIS

Um surpreendente número de Capadócios reside nas terras Muçulmanas fora dos Estados Cruzados, tirando vantagem das bibliotecas e universidades de lá. As práticas dos Capadócios de examinar os mortos estão ligadas com o uso de cadáveres pelos Muçulmanos para experimentação e aprendizagem médica.

Alguns Seguidores de Set também são conhecidos por vaguear por essas terras e, é claro, há os sempre presentes Assamitas. As relações entre esses três grupos são incrivelmente calmas e civilizadas, e vampiros da Europa ocidental seriam surpreendidos pelo nível de cooperação em evidência por aqui com o mínimo de traição e combate corporal.

EGITO

Mais do que qualquer outro estado Muçulmano, o Egito é a frente da *jihad* contra os invasores Latinos da Terra Santa. Governado por Saladino, o Egito é uma terra fantasticamente abastada, um grande centro de comércio e aprendizado. O Egito também é dotado de monumentos e estruturas antigos da sua época de império e conquistas, incluindo estátuas enormes e as pirâmides antigas.

Enquanto os Egípcios se orgulham de seu passado imperial, eles agora estão firmemente comprometidos com o Islã. Os exércitos empregados por Saladino são compostos amplamente por soldados profissionais (diferentemente dos recrutas dos cruzados Ocidentais) e mercenários. A elite deles são os Mamelucos, uma casta de escravos guerreiros totalmente dedicados à preservação do estado, à jihad contra os cruzados e à defesa do Islã.

Cairo é a capital do Egito e é uma cidade extraordinária por todos os padrões. Lamparinas iluminam as ruas à noite, e toldos protegem a população do brilho severo do sol quente durante o dia. Todas as matérias são ensinadas nas escolas do Cairo, incluindo alquimia, e mais de 200 mesquitas ajudam a manter o povo fiel à Alá.

Alexandria é a maior cidade comercial do Egito, e atrai pessoas de todos os lugares. Os Venezianos, em particular, possuem vastos interesses comerciais na cidade, e o mercado de escravos arrasta peregrinos desafortunados para suas garras em todas as oportunidades. A cidade foi uma vez lar da famosa Biblioteca de Alexandria, dita possuidora de todo conhecimento e história da humanidade, mas ela foi queimada até o chão em 642 por puristas Islâmicos. Damieta é outro porto próximo, e é lar da frota Egípcia.

CAINITAS LOCAIS

Os Seguidores de Set governam o Egito com mãos sutis, porém firmes, e poucos que transparecem aqui escapam da sua atenção. Eles são capazes de alimentar-se e matar através dos currais de escravos de Alexandria, e eles deslizam através de monumentos antigos e pirâmides como uma praga. Os avanços em Cairo, onde as ruas são iluminadas à noite, agradam muitos aos Setitas; eles realçam a vida noturna tanto quanto em uma cidade mercante Italiana ao norte no outro lado do Mediterrâneo. Os Ravnos também estão presentes no Egito, têm recentemente começado a associar-se com nômades do Oriente, ditos possuidores de origem Indiana. Essas pessoas irão eventualmente tornar-se conhecidas como os Rom, e tornar-se-ão cada vez mais entrelaçados com os Ravnos.

Todavia, nem tudo é o que parece no Egito. Os Setitas estão lutando em uma guerra contra os Lupinos Peregrinos Silenciosos, que também se originaram nessa terra. A origem de seu conflito é antiga, e é uma contenda amarga. Outros Cainitas têm sido conhecidos por viajar ao Egito, procurando por fragmentos do *Livro de Nod* nos remanescentes fragmentados da Biblioteca de Alexandria.

ARÁBIA

Ao sul da Terra Santa, e a leste por todo o Mar Vermelho desde o Egito, encontra-se a Península Arábica. Esses resíduos de areia são habitados pelas ferozes tribos Beduínas, mas duas cidades são os focos principais dessa terra seca e poeirenta: Meca e Medina.

Meca é o local do nascimento do Profeta Maomé, que começou a pregar lá em 613. Forçado a fugir para Medina em 622, ele retornou em 630 com um exército de 10.000 soldados e conquistou a cidade. Em 1197, a cidade é governada pelos Carmatas e é uma zona proibida para todos que não são muçulmanos. Espera-se que os Muçulmanos, pelo menos uma vez em sua vida, façam uma peregrinação à Meca. Lá eles oram na Grande Mesquita, na qual repousa a Kaaba, que contém a sagrada Pedra Negra e o Poço de Zamzam.

Medina é a segunda cidade mais sagrada do Islã e é o local da Tumba de Maomé. Ela também contém várias mesquitas importantes, incluindo a Mesquita de Quba, a primeira mesquita da história Islâmica; a Mesquita do Profeta, a qual Maomé ajudou a construir; e a Mesquita das Duas Qiblas, a qual comemora a decisão de Maomé de orar enquanto voltado na direção de Meca ao invés de Jerusalém. Medina é, assim como Meca, fechada a não-muçulmanos.

Cainitas Locais

Alguns Cainitas podem perguntar se o poder do Islã é tão forte quanto o do Cristianismo. Aqueles Cainitas que têm tentado chegar próximo à Meca ou Medina têm provado que o Islã é tão poderoso quanto. Cainitas que tentam entrar em Meca ou em Medina sentem como se eles tivessem andado nas chamas do próprio Inferno, e são movidos de volta na medida em que imaginam que sua pele está descamando ou queimando. Embora nenhuma cicatriz esteja presente posteriormente, na verdade nenhum Cainita tem sido capaz de entrar em nenhuma das cidades.

O Império Almohad de Fora da Ibéria

Estendendo-se ao longo da costa meridional do Mar Mediterrâneo, o Império Almohad mantém domínio sobre os vários portos que ponteiam esta terra outrora fértil. Desde Trípoli no leste até Marraquexe e Valencia no oeste, os Almohads são conquistadores surgidos das tribos Berberes. Após tomar todo o território dos Almorávidas (seguidores das tribos Berberes que haviam crescido moderadamente através de suas conquistas na Espanha), o Império Almohad tornou-se mais um centro de aprendizado, cultura e arte Islâmicos. O império é muito amplo e corre o risco de enfraquecer devido à sua incapacidade de negociar com diferenças sociais e culturais, assim como seu conservadorismo religioso inflexível (o qual foi o motivo dos Almohads conquistarem os Almorávidas em primeiro lugar).

Um dos locais mais interessantes na vizinhança do Império Almohad é a Ilha de Cossura. Os Piratas de Cossura são um flagelo para grande parte da marinha mercante do Mediterrâneo Ocidental, e suas velas pretas põem medo no coração de muitos marujos. Os Cossuranos são aliados aos corsários de Fraxinetum e entre si eles reúnem uma grande quantidade de bens e escravos roubados, os quais são vendidos em portos desde Alexandria até Tanger.

Cainitas Locais

Os Gangrel e os Ravnos vagueiam através e em torno das muitas cidades pequenas e aldeias que pontuam o litoral Mediterrâneo, e os Seguidores de Set têm começado a expandir seu alcance ao leste a partir do Egito. Contudo, os Assamitas possuem o maior controle sobre os governadores Almohad, e estão lutando em uma guerra sombria contra os astutos Setitas. O recurso mais importante do Império Almohad para os Cainitas, entretanto, é cidade arruinada de Cártago. Não muito distante de Túnis, e um pouco além da cidade de Nova Cártago, a outrora grande cidade dos Brujah é nada mais que uma pilha de escombros.

Muitos Brujah tornaram-se conhecidos por fazer peregrinação aqui, procurando respostas para os problemas envolvendo seu clã. Alguns desses Brujah têm retornado clamando terem se comunicado com os espíritos atormentados tanto de Cainitas quanto do rebanho que morreu sob as espadas dos Romanos. Um pequeno número de Brujah mais antigos sussurram que Troile pode ainda descansar abaixo da cidade, mas nenhum jamais encontrou seu túmulo.

Aqui Há Dragões

As Terras Congeladas

Dinamarca

Embora ela divida uma fronteira terrestre com o Sacro Império Romano, poucos Europeus consideram a Dinamarca parte da Europa. Os Dinamarqueses possuem história, cultura e sociedade divididas com seus irmãos Escandinavos ao norte, e foram alguns dos corsários Vikings mais ferozes que dobraram os mares da Europa Setentrional. As incursões conduziram os Dinamarqueses a assentamentos no norte da França e da Inglaterra, com uma grande quantidade de cultura Dinamarquesa sendo absorvida nesses países.

A Dinamarca está finalmente obtendo algum progresso em seu maior vizinho para o sul. O comércio entre a Escandinávia e o resto da Europa prospera, e Copenhagen foi fundada em 1167 pelo Arcebispo Absalão de Lund, o ministro-chefe do rei. As diversas ilhas ao redor da Península Jutlândia estão sendo estabelecidas, e as florestas estão sendo removidas tanto pela madeira quanto por terra arável. A Dinamarca está agora firmemente compromissada com o Cristianismo e está se estabelecendo em um estado refinado do feudalismo. Camponeses estão se tornando fazendeiros arrendatários, e a nobreza é bem treinada em assuntos marciais e políticos. Ao invés de recrutar os plebeus para seus exércitos, os Dinamarqueses lançam impostos sobre seu povo e usam o rendimento para pagar por mercenários. Todavia, alguns poucos Dinamarqueses deviam de uma luta honesta, especialmente quando há algum tesouro a ser ganho. O Rei Canuto IV está considerando uma campanha para o sul para confiscar mais território para seu reino, pronto para tirar vantagem das discussões internas e guerra civil na Germânia.

Cainitas Locais

Os Cainitas da Dinamarca são em sua maioria Gangrel, e estão incomodados com a rápida liquidação das poucas florestas virgens que sobraram no país. Eles culpam os Ventrue e os Lasombra do sul por esse ‘’progresso’’, e têm resmungado que eles logo tomarão uma atitude.

Escandinávia e Locais do Norte

Para o norte da Europa continental, separado pelos mares Báltico e do Norte, encontra-se a Escandinávia. Há muito tempo lar dos ferozes guerreiros e corsários Vikings, a terra tornou-se nominalmente Cristã, embora muitos dos costumes antigos ainda são seguidos. Não há cidades grandes, mas o litoral escarpado é pontuado com uma variedade de aldeias e vilas. A maior dessas é Bergen, na costa setentrional da Noruega. A cidade é um importante centro para o comércio, transportando produtos primários para o sul em troca de ferramentas prontas e outros produtos.

Mais ao norte, o país torna-se cada vez menos povoado, e alguns alegam que a terra é mágica. No verão, no norte distante, o sol fica no céu 24 horas por dia, e além desta Terra do Sol da Meia-Noite que a borda do mundo é suposta a estar.

CAINITAS LOCAIS

Muitos poucos Cainitas podem dizer com certeza o que reside no norte da Escandinávia. Os Gangrel são conhecidos por vaguear por essas vastidões intocadas, mas outros Cainitas raramente retornam se fizerem incursões muito distantes além da costa. Assim como o sol permanece no céu durante todo o dia durante o verão, ele também permanece posto no inverno, fornecendo escuridão ao longo de quase todo o dia.

Variados grupos de Lupinos fazem da Escandinávia seu lar, notadamente os Crias de Fenris. Um incomum grupo de Setitas fez o seu caminho ao norte há muitos anos, e agora vivem escondidos nas montanhas e colinas. Seus membros se identificam como Seguidores de Jormungandr, a Serpente de Midgard. Eles adaptaram suas próprias lendas e crenças para encaixar na mitologia Nórdica, e são inimigos de longa data dos Crias de Fenris.

Gigantes e Outras Lendas

Enquanto a maior parte da Europa é estabelecida, a Escandinávia permanece uma vastidão não-domesticada, a fonte de muitas lendas e fábulas a respeito de criaturas que habitam as floresta, colinas e montanhas. A maioria dessas lendas deriva da mitologia Nórdica. Os Noruegueses pagãos acreditavam que Yggdrasil, a Árvore do Mundo, tocava todos os planos de existência, e ligava os deuses Aesir, liderados por Odin, para o reino mortal, assim como para Jotunheim, o lar dos gigantes. Eles profetizaram que uma batalha final, o Ragnarok, seria lutada pelos Aesir e seus aliados Vanir de um lado contra Loki e os gigantes do outro lado. Quase todos os deuses seriam mortos no extermínio dos gigantes, e os poucos remanescentes governariam o mundo outra vez.

Se gigantes podem ser encontrados (a critério do Narrador), eles habitam os picos mais elevados das montanhas e as florestas mais profundas. Eles são terríveis de se observar, estando em qualquer lugar entre 10 e 30 pés de altura, e suas vozes ressoam quando eles falam. Alguns Cainitas procuram esses gigantes, lembrando-se da passagem bíblica do livro do Gênesis que diz que Caim também gerou a raça dessas criaturas. Esses Cainitas acreditam que, encontrando os gigantes, eles poderão encontrar um pouco da sabedoria do Progenitor, ou talvez mesmo o próprio Caim.

Duas outras lendas agarraram o interesse dos Cainitas curiosos (alguns diriam tolos). O primeiro diz respeito a anãos, uma raça de pessoas diminutas que vivem em vastas cavernas abaixo de montanhas e colinas, e que são ditos forjadores de armas e artesãos de talento incomparável. O segundo fala sobre as Valquírias, as servas de Odin e dos outros Aesir, que trazem as almas dos guerreiros caídos para o Valhalla. Lá, os guerreiros festejam e praticam suas habilidades marciais até o Ragnarok, quando eles irão servir como o exército dos Aesir. Alguns Gangrel relataram terem visto as formas de mulheres montando cavalos alados sobre os campos de batalha, mas poucos acreditaram neles. Se as Valquírias existem de verdade, os segredos que elas podem transmitir podem trazer um grande poder ao Cainita sábio o suficiente para aprendê-los.

ÁFRICA

ETIÓPIA

Esse reino Cristão encontra-se ao sul do Egito e é tão culto e civilizado quanto qualquer nação Européia (e, em muitos casos, ainda mais). Os Etíopes têm há muito negociado com os Muçulmanos ao norte e a oeste. Embora o interior da Etiópia seja um pouco acidentado, os Etíopes desenvolveram um método sofisticado de agricultura de terraço, e suas colheitas são abundantes. Eles também dominaram os métodos de construir enormes estruturas de pedra sem o auxílio da argamassa, e eles decoram suas construções com pinturas belas e esculturas. Muitos Europeus, ignorantes da verdade, acreditam que a Etiópia é a terra mágica de Preste João, um lendário rei Cristão que se levantará para assistir a conquista da Terra Santa.

A Etiópia é um país profundamente religioso, tendo adotado totalmente o Cristianismo pouco tempo após a morte de Cristo. Igrejas abundam por todo o reino, assim como várias mesquitas (o Islã é aceito, mas também tem sido a causa de conflitos nem um pouco pequenos entre as duas facções).

A Etiópia possui uma maravilhosa série de edifícios: as recentemente acabadas Onze Igrejas da Lalibela. Quatro das Igrejas estão construídas em grutas naturais em uma encosta, com as outras sete sendo estruturas autônomas. Quando vistas do local correto, as Igrejas formam uma cruz na lateral da montanha. Os telhados das sete Igrejas construídas do lado externo são pintados com cenas da vida de Cristo, e as Onze Igrejas estão rapidamente tornando-se um centro de fé Cristã no país.

CAINITAS LOCAIS

Os Capadócios frequentemente viajam através das terras Muçulmanas para o norte para experimentar as culturas diferentes e a sabedoria encontrada na Etiópia, e um número de Ravnos também encontrou seu caminho lá. Esta seria uma terra pacífica para os Cainitas se não fosse pelos Seguidores de Set, que encorajaram colonizadores Muçulmanos do norte a viver na Etiópia, esperançosamente para estender a influência Setita. A arquitetura da Etiópia começou a atrair um pequeno grupo de Toreador em direção ao sul, e eles podem ser vistos contemplando seriamente os diferentes estilos e admirando abertamente o belo trabalho manual.

Impérios Africanos

Os Europeus ficariam surpresos se eles aprendessem a verdadeira extensão da civilização da África Subsaariana, onde reinos totalmente desenvolvidos e impérios populosos de jogos, cidades modernas e comércio movimentado. A mais poderosa dessas nações é Gana, um reino muito rico onde ouro e ferro são extraídos em quantidades abundantes. É dito que o Rei de Gana pode mobilizar um exército de mais de 200.000 guerreiros, armados com espadas e lanças de ferro comparáveis a qualquer coisa de fabricação Normanda,

e que 40.000 desses guerreiros são armados com arcos com flechas cada bocado tão boas quanto qualquer uma Europeia. Gana alternadamente barganha e guerreia com o Império Almóada ao norte.

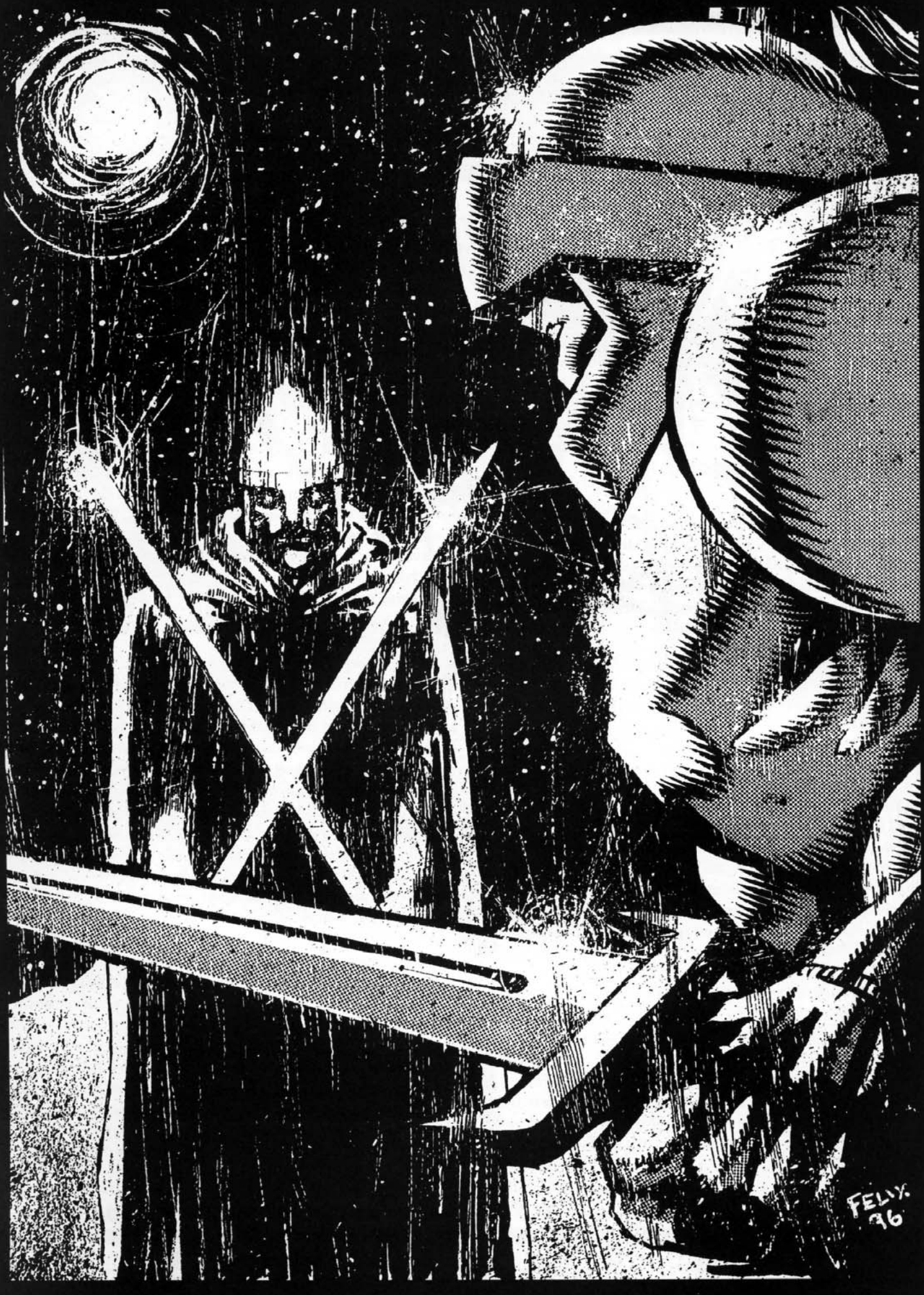
Governada pelo povo Sosso, Gana é Muçulmana, tendo sido convertida durante uma ocupação pelos Almorávidas um século antes.

Outras nações Africanas importantes neste momento são a cidade-estado de Timbuktu, e os crescentes impérios de Mali e Gao, todos os quais são Muçulmanos.

Europeus ou Muçulmanos sabem pouco sobre o que se encontra mais ao sul na África. As poucas almas corajosas que se aventuraram lá relataram litorais com pequenos trechos de praias que rapidamente transformam-se em selvas densamente arborizadas, onde as árvores são tão espessas que parece crepúsculo mesmo quando o céu está alto no céu.

Cainitas Locais

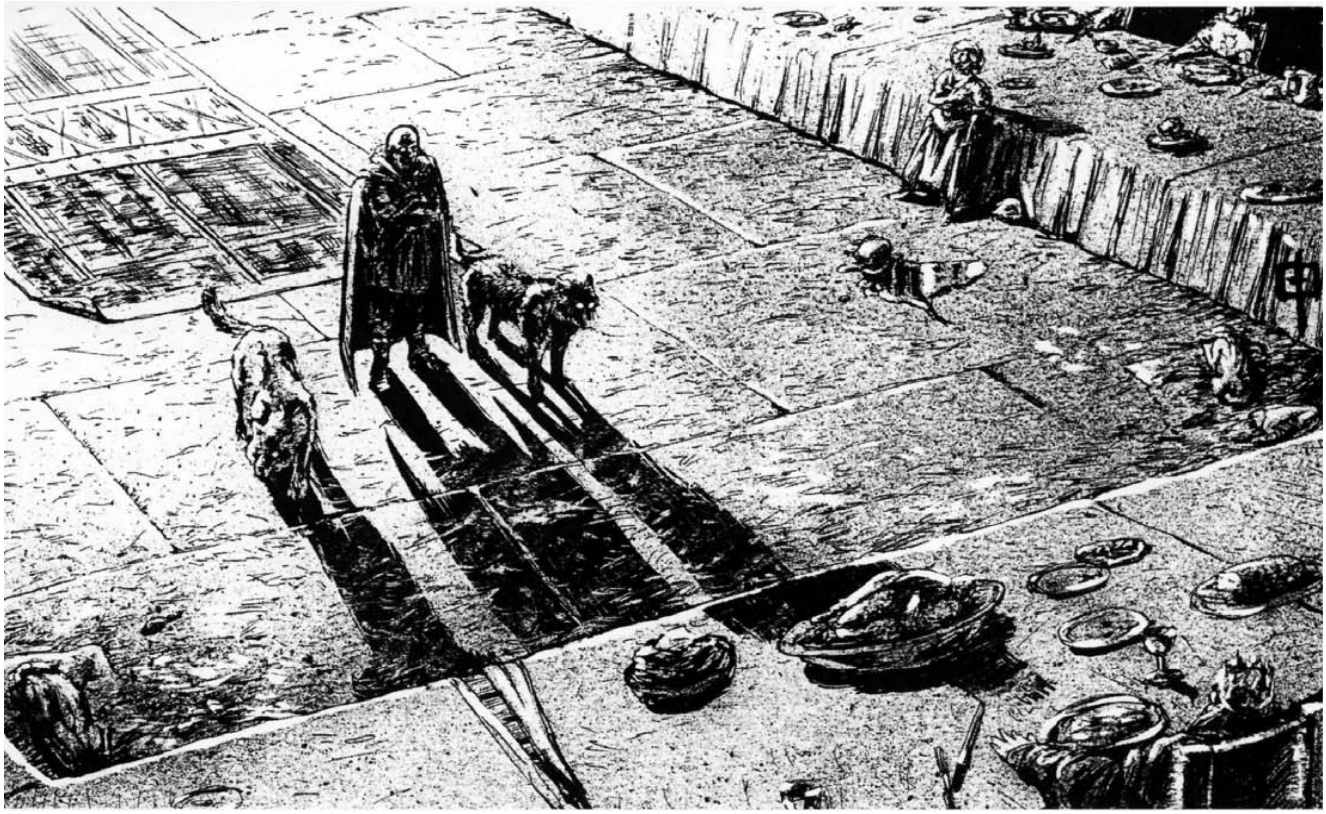
Os Ravnos e os Gangrel viajam livremente pelas terras de Gana, Mali e Gao, mas muitos poucos viajam muito profundamente na vastidão. Perigos desconhecidos de todos os tipos espreitam por lá, muitos deles bastante normais e não sobrenaturais. Enquanto os Ravnos e os Gangrel estão cientes da existência de Lupinos, eles também descobriram que outros metamorfos aparentemente existem, mas apenas uma pequena quantidade retornou carregando essas fábulas das selvas do sul, mas a maioria das suas reivindicações é descartada.


FELIX
96

Capítulo um: Vida e Morte na Idade das Trevas

O narrador tem um trabalho complicado quando começa a elaborar uma crônica de Idade das Trevas, para não mencionar o modo de executá-la efetivamente quando chega o momento de jogar. O desafio do narrador quando administrando Vampiro: Idade das Trevas é evocar as visões, cheiros, sons, gostos e texturas do mundo medieval: uma tarefa nada fácil quando comparada a administrar uma crônica de Vampiro: a Máscara ou qualquer um dos jogos Storyteller situados na era moderna.

Portanto, a primeira tentação de um narrador de Idade das Trevas pode ser buscar substância em outros jogos de fantasia, como referência. Isto por si só não proporciona crônicas realistas, pois nenhum destes jogos acuradamente reflete o ambiente do período. Ao invés disso, tendem a levar ao caráter irreal que faz jus a seus nomes: fantasia.



REALISMO VS FANTASIA

Vampiro: Idade das trevas foi elaborado para ser jogado num mundo medieval "realista". Fronteiras regionais são mais ou menos as mesmas do mundo medieval real, em que bandidos e mouros, não ogros e demônios são as ameaças mais comuns à vida. Governantes e o clero geralmente não são modelos de virtude ou tiranos tagarelas, e sim seres humanos normais, falhos se ajustando conforme as circunstâncias exigem.

Tendo isto sido dito, não há nada de errado em jogar uma crônica com mais "Fantasia", uma que apresente similaridades a jogos de fantasia clássicos como Dungeons e Dragons ou Warhammer Fantasy Roleplay. Uma vez que se aceite a presença de cadáveres sanguessugas perambulando nas ruas de Paris, não é um pulo tão drástico se atirar à espadas mágicas ,dragões etc. Este ambiente funciona melhor com matusaléns, que são afinal, tal como deuses.

Uma terceira (e frequentemente mais divertida alternativa) é fundir as duas. Fazer pequenas mudanças no mundo – mudanças aplicáveis a um mundo de vampiros. Talvez grandes cidades sejam realmente enormes, a semelhança da grandiosa cidade de fantasia Lankhmar. Talvez o horário de recolher nestas cidades não seja obrigatório, e mortais de posses exploram livremente as ruas noturnas, de taverna em taverna, no estilo de deslocamento noturno das pessoas e clubes do século XX. Talvez ordens de paladinos honrados existam e cacem criaturas da noite. Talvez volumes proibidos de conhecimento ocultos, contenham segredos de antes de cristo. O mundo medieval como popularmente imaginado é frequentemente mais divertido do que a época medieval real.

Sua próxima inclinação pode ser ir até a biblioteca e checar cada livro de história medieval que puder encontrar, absorvendo cada fato da época. Embora isto seja admirável, não é de modo algum necessário. Se você realmente deseja associar sua cópia de Vampiro Idade das Trevas com um tomo de história medieval, então o faça! Nós recomendamos The Middle Ages por Morris Bishop. É uma excelente leitura, livre da monótona metodologia encontrada em tantos livros de história. Seja qual for o livro que você escolher, use-o com moderação durante as sessões de jogo, para evitar torná-lo um substituto do livro básico de vampiro. Fazer julgamentos baseados no que o livro de história indica irá entediar seus jogadores até a morte. Eles querem se divertir, não sentar numa aula de história.

De longe a melhor abordagem para o assunto é fazer um esforço para dar cor, não detalhes desgastantes. Os jogadores não estão interessados na data de nascimento de Saladino ou sua vida familiar, gloriosos monarcas paynim montados em seus cavalos árabes, com mantos carmesim ondulando ao sirocco e uma cimitarra damascena resplandecente acompanhando um urro para a investida moura em Jerusalém (estes detalhes são acurados? Provavelmente não. Mas o povo cristão da Europa medieval acreditava que sim, e isso gera um jogo mais interessante).

A CIDADE DO SOMBRIO MUNDO MEDIEVAL

Imagine uma sombria e imponente, parede de pedra fria talhada alcançando mais 15 metros de altura, envolvendo acres e acres de terra com torres de guarda que ficam entre cada uma de suas curvas. Agora imagine o espaço delimitado pelas muralhas preenchidos a ponto crítico, com centenas de construções baixas e terrivelmente apertadas, a mais alta tendo dois andares e encobrindo toda a luz. Só as desertas, amedrontadoras ruas de paralelepípedos acompanham as aparentemente intermináveis fileiras tediosas de casas de madeira, oficinas de guildas, tavernas e pousadas. Mesmo assim as ruas são imprevisíveis, com entradas e saídas sem qualquer padrão. Agora imagine uma população humana de 10.000 , impacientemente buscando caminho uns pelos outros nessas travessas e avenidas,superlotando as tendas do mercado, gritando e trocando coisas com o maior número possível de mercadores. Os restos mortais de criminosos podem ser vistos pendurados em jaulas de metal enferrujado, presas azaradas da lei feudal. Adicione agora os cheiros penetrantes de carne de animal excessivamente queimada, dejetos humanos, estrume de cavalo, sangue e fumaça. Por fim, imagine um grande e sinistro castelo com fortaleza, se destacando no despertar de uma construção desesperada de uma cidade. As áreas circulares nas torres usadas para atacar o inimigo são iluminadas por tochas definindo sua circunferência, onde soldados armados podem ser vistos de guarda.

Esta é a vida numa cidade do sombrio mundo medieval – o mundo que os cainitas chamam de lar.

Como os cainitas são criaturas da cidade, a maioria das suas histórias acontecerá dentro das muralhas da cidade, portanto é importante que você dê vida ao seu feudo com a maior quantidade de cores e detalhes possível. Por outro lado você pode decidir dar asas a imaginação, e desenvolver a cidade conforme os personagens caminham por suas ruas desertas durante a noite. Qualquer que seja a decisão que te agrade mais, é essencial que você pelo menos capture os humores e ambientação de uma cidade medieval caso sua crônica se passe em uma.

As seguintes questões o ajudarão a criar a área onde sua crônica acontece. Não são regras, são meros guias para tornar a criação do feudo um pouco mais fácil.

Em qual cidade se passa sua crônica?

Cidades do sombrio mundo medieval são verdadeiras fortalezas. Altas Muralhas de pedra protegem seus habitantes de invasores. Os resultados de cercar a população, entretanto, são ruas lotadas e construções apertadas, exceto pelo castelo e fortaleza do senhor ou senhora feudal. Ruas sombrias, pobres ou inexistentes sistema de esgotos, odores medonhos, fogo e doenças contagiosas são, por sua vez, companheiros da população das cidades.

O portão principal atinge a altura das muralhas e é complementado por guardas armados 24 horas por dia. Estes soldados monitoram a chegada de mercadores procurando vender seus itens no mercado, cobrando impostos por cada carroça que entre na cidade. Tais cargas pesadas destroem as ruas, as taxas vão para um fundo destinado a repará-las. Em tempos de epidemias fora do feudo, os guardas são ordenados a fechar os portões, impedindo qualquer um de entrar ou sair.

Para uma crônica realmente única, considere ambientar seu jogo num ambiente rural ou bucólico, tais como a floresta negra ou regiões altas da escócia. Isto geralmente só funciona bem com personagens inclinados a trabalho árduo do campo (Gangrel, Nosferatu, Ravnos). E é preciso ter cuidado constante com os Lupinos e fadas saqueadores, entretanto este cenário pode gerar histórias fascinantes.

Quem é o lorde governante do feudo? Quais famílias residem na cidade ou próximo a ela?

O governante nobre é um mortal (mais comum), vampiro, ou talvez até outro tipo de criatura (imagine um Senhor das Sombras como magnata!)? este personagem irá personificar a força de autoridade da cidade, passar as leis e julgamentos sobre os cidadãos e manter a paz. Se você decidir criar um governante mortal, muitas outras questões precisam ser respondidas: qual é a idade dele? Ele é uma marionete de algum cainita príncipe do feudo ou de outro lugar? Algum vampiro almeja abraçá-lo? Esta pessoa é casada ou solteira? Tem filhos? Quantos são e qual a idade deles?

Outros nobres que vivam próximo ao feudo visitarão o governante de tempos em tempos, principalmente se são familiares ou aliados. Revise a lista de perguntas e as responda conforme a necessidade.

Usar estas idéias irá tornar possível inúmeros ganchos, especialmente se qualquer um dos personagens for um nobre. Ele certamente irá , ou será convidado a interagir com eles.

Quem é o cainita príncipe da cidade?

Tal como o governante é o mortal mais influente, o príncipe cainita é o vampiro mais influente. Muitos príncipes exercem alguma influência sobre as guildas, sobre o prefeito (se existir), sobre os guardas da cidade (incluindo os noturnos) e sobre os próprios nobres. Muitos príncipes dignos do cargo subjugaram ou destruíram os Furores e Autarcas, criando um grupo com o qual se proteger de antagonistas. O príncipe quase sempre é o vampiro mais poderoso da cidade, sendo temido e respeitado de acordo.

Embora um cainita príncipe medieval seja geralmente pessoalmente poderoso, seu ofício nunca deve ser impecável. Por exemplo, o príncipe pode manter uma amante mortal e buscar meios de voltar a ser mortal para estar com ela. Talvez o príncipe esteja em débito com os setitas ou seja um adorador do demônio.

Envolva o príncipe em terríveis segredos, os quais , se revelados, poderiam sacudir a paz na cidade.Um ar de tensão deve ser um elemento penetrante em sua crônica.

O príncipe provavelmente será um Ventrue, Lasombra ou (no leste) Tzimisce, mas esse não precisa ser o caso do seu feudo; você pode dar uma virada interessante em sua crônica colocando um Capadócio ou Brujah em tal exaltada posição. Acima de tudo, faça o príncipe ser interessante e diferente, mesmo para os padrões vampíricos, afinal, nenhum outro cainita exercerá tal instrumental papel na sombria vida dos personagens.

Alternativamente, uma crônica pode ser feita com um príncipe fraco ou até sem príncipe algum . Nas maiores cidades ou assentamentos, mesmo um príncipe forte não pode rastrear as ações de todos os seus alvos e é forçado a delegar tarefas e relevar pequenas transgressões. Umas poucas cidades mais progressivas criam conselhos ou parlamentos de vampiros anciões que periodicamente se reúnem para promulgar editos e cuidar dos assuntos da cidade.

Quem são os maiores inimigos do feudo?

Parte do perigo de ser um governante, é que sempre há alguém esperando pra te derrubar do seu lugar. O governante está cercado de superficialmente leais mas secretamente traiçoeiros cortesãos e vassalos? Há uma ameaça significativa (mouros, um rival nobre ou cainita) do lado de fora das muralhas

da cidade? Os camponeses estão ficando insatisfeitos a ponto de se revoltarem? Um feudo desprovido de tensão não dá margem para atmosfera adequada para se contar uma história. Mesmo os príncipes mais autoritários enfrentam ameaças a seu governo.

Quais guildas estão presentes em seu feudo?

Guildas são a alma da prosperidade do feudo. A maioria do comércio no sombrio mundo medieval são propagados pela união de mercadores devotados a sua pesquisa e desenvolvimento. O número de guildas num feudo dependerá obviamente, do número de seus habitantes. Os personagens irão sem dúvida procurar comprar bens ou comissionar trabalhos de mercadores e artesãos em algum momento de sua crônica, portanto ter uma lista do que está ou não disponível na cidade pode ser extremamente útil.

A área do mercado, o permanente coração da cidade, é o local onde os mercadores se reúnem para vender e exibir seus itens de venda para o público. Mas o mercado tem uma utilidade muito maior do que a de uma simples galeria. Ali se encontra a igreja do feudo, a cruz do mercado (um lembrete de que deus está observando) e diversas visões horríveis, incluindo forcas, afogadores para intimidar mulheres indignas que os vissem, e um expositório (uma jaula onde presos executados são colocados para apodrecer e terem seus cadáveres ridicularizados e maculados). O lugar também é onde os atores apresentam suas peças entusiásticas e comédias, e onde os guardas da cidade praticam.

Guildas mantém oficinas perto da área de mercado; algumas inclusive em ruas nomeadas um função da profissão a que se dedicam ou dos produtos que produzem (por exemplo, Rua das Armaduras, Rua do padeiro etc). As lojas não possuem nomes (em outras palavras, não há “Bar e Grelha do William) mas empregam uma imagem do seu ramo como bandeira da oficina. Exemplos são um pão para um padeiro ou um sapato para um sapateiro. Tavernas usam um ramo de trigo como seu símbolo.

O trecho seguinte é uma lista de guildas frequentemente encontradas em cidades e vilarejos. Note que nem todas as guildas fabricam itens para o público. As guildas de armaduras, geralmente, só servem aos nobres, pois são os únicos que podem pagar por seus produtos.

Armoreiros, banqueiros, ferreiros, fabricantes de arcos e flechas, cervejeiros, carpinteiros, açougueiros, fabricante de velas, artesãos de couro, cozinheiros, donos de mercearia, fabricantes de esporas e pequenos itens de metal, escribas,talhadores de pedra, alfaiates e tecelões.

NEM TUDO QUE BRILHA É OURO

Terras são a moeda definitiva no sombrio mundo medieval. Nenhuma quantidade de ouro pode igualar o valor do poderoso acre. É a abundância deste acre , e não de metal brilhante, que veste, alimenta e dá abrigo para aqueles que o possuem. Embora a posse de terras seja um medida certa de riqueza, terras não são compradas ou vendidas por meios convencionais como acontece no século XX. Conquistas e casamentos são os únicos métodos pelos quais um nobre pode adquirir mais terras.

Apesar disso, o comércio legal não é inexistente na sociedade feudal. Moedas nacionais que sumiram desde a queda de Roma, estão começando a ressurgir na Europa. A moeda mais comum e amplamente aceita é o ducado veneziano, mas os reinos da Inglaterra, França, Bizâncio e de Flandres produzem moedas próprias, assim como também o fazem certos homens do clero. Como o sistema de câmbio que temos hoje varia, o valor da cunhagem no Sombrio Mundo Medieval não varia apenas de país pra país, mas de cidade pra cidade, e em alguns casos de pessoa pra pessoa.

A qualidade de uma moeda depende de três fatores: com quem ela está sendo negociada, o que está sendo negociado e quem cunhou a moeda. Afinal mercadores estarão mais dispostos a negociar por moedas cunhadas pelo rei da França do que pelo Duque de Burgundy. As moedas mais valiosas de todas são aquelas que foram cunhadas pelo magnata do século VI, Constantine I. Elas são incrivelmente raras, mas seu valor é o mais estável de todas as moedas. Não é difícil de ouvir que vampiros possuam estas moedas preciosas, especialmente os anciões que foram abraçados séculos atrás.

Mas dinheiro não é necessário na sociedade feudal, apenas um luxo precioso. A maioria das pequenas cidades e vilarejos continuam a usar um sistema de negociação de troca para obter bens e serviços. Na verdade a maioria dos camponeses e mercadores nunca segurou uma moeda brilhante de ouro em suas mãos calejadas

Bens de troca comuns incluem: animais, tecidos, pão, vegetais e carne.

Quem é o sacerdote da paróquia?

Criar o sacerdote da paróquia requer tanto empenho como criar o príncipe. E uma série de questões similares devem ser respondidas: o sacerdote é mortal ou um ser sobrenatural? O sacerdote acredita em vampiros? Se acredita, ele está ciente de que eles andam pelas ruas do feudo? Ele é uma marionete do príncipe cainita? Ele é um inquisidor? Qual é a influência que ele tem sobre o governante da cidade? Superstição é um companheiro perpétuo da população do sombrio mundo medieval. Quase toda ocorrência na vida de alguém é considerada como trabalho do diabo, embora alguns casos ruins como tropeçar na rua ou perder um botão enquanto se costura seja mencionado em forma de piada como ação de fadas ou imps. As vezes entretanto, superstição e medo agitam a população com tal ferocidade, geralmente no início de uma epidemia ou suposta prova de bruxaria, que o vigário da cidade precisa convocar a santa inquisição para investigar o assunto.

No final do século XII a inquisição é diminuta se comparado a sua contraparte do século XIII. Inquisidores desencavam heresias, desfazem bruxaria e atacam o pecado guiando, ensinando e fazendo cerimônias sagradas .Tortura e execução não eram métodos usados neste período (embora inclua-os se você assim desejar).

Ao lado do castelo e fortaleza, a igreja é a maior construção da cidade. Todo domingo os devotos se reúnem para adorar o lorde e pagar o dízimo. Como descrito anteriormente, igrejas ficam do lado de dentro da cidade. O sacerdote faz muito mais do que simplesmente conduzir missas todo domingo. Ele também é responsável por ensinar a juventude da cidade a ler, sendo a bíblia o instrumento pelo quql as crianças aprendem.

Quais festivais são celebrados no feudo?

Para trazer alguma alegria para suas vidas de outro modo tristes e tediosas, os mortais criaram 126 feriados, com ostensivas conotações religiosas, que são na verdade desculpas para se atirarem num mar de banquetes e satisfação. Poucos mortais percebem, entretanto, que estes festas de gulodice dedicadas para santos, são as vezes, os menores véus escondendo propósitos muito mais sombrios. Cainitas europeus são responsáveis pelas maiores celebrações santas da cristandade, as vezes usando rituais de feriados pagãos como atração principal do dia. Vampiros criaram estes rituais por 4 razões principais: se alimentar livremente de legiões de bêbados, para aumentar seu rebanho, rever possíveis candidatos ao abraço, além de poderem se encontrar para discutir vários assuntos. Festejos maiores, como a 12ª Noite e o 1º de maio tem um propósito especial além dos agrados usuais oferecidos a seus convidados imortais.

Outros festivais de vampiros existem que não têm significado religioso. Pelo contrário, são reuniões diabólicas, desculpas para realização de atos libidinosos de excessiva depravação para com os mortais. Nestas multidões, os mortais não brincam e se divertem uns com os outros. Ao contrário, eles são o próprio jogo, satisfação e banquetes. Os vampiros do caminho da humanidade e do céu tendem a promover festivais dionisíacos, aprazíveis e raramente fatais para os convidados mortais. Outros vampiros de outros Caminhos podem providenciar festivais bem diferentes...

Os festivais podem ser úteis para a sua história de diversas formas, a mais simples delas como sendo a preparação da sessão de jogo da noite.

Algumas sugestões são:

- Um ponto de partida para a apresentação de um novo membro do grupo
- Uma reviravolta onde os personagens descobrem que um antagonista em comum está presente no festival
- Um evento onde os personagens possam buscar uma audiência com o príncipe ou talvez com nobres dignatários.

Alguns exemplos de festivais populares que cainitas costumam comparecer seguem abaixo. Note que cada cidade tem seu santo padroeiro e o feriado designado como sendo do santo é sempre celebrado pela cidade.

**** 15 de Julho, dia de São Swithin:*** mortais reconhecem este feriado como celebração da generosidade da terra que vem por volta da chegada do verão. Cainitas por outro lado, se reúnem na noite para lamentar o fim do inverno e suas longas e convidativas noites. Mortais celebram o dia de São Swithin cortando maçãs em pedaços e oferecendo-os uns para os outros.

Vampiros também celebram o dia de São Swithin, mas num ritual sombrio criado para desprezar a canaille. Numa zombaria aos rituais mortais, os vampiros seqüestram uma nobre virgem, arrancam seu coração, cortam-no no meio e compartilham sua vitae entre si. Alguns príncipes cainitas condenam este ato vulgar, e poucos vão tão longe a ponto de sequer pronunciar este anátema.

**** 31 de outubro, dia de todos os santos:*** chamado de Samhain (pronunciado "Sá wan") pelos pagãos, o dia de todos os santos apesar de reconhecido como um feriado cristão, é intensamente maculado com paganismo e diabolismo. É dito que a maior celebração ocorreu em Madri. Há o rumor que vampiros na Via Diabolis tentam se encontrar num local determinado (geralmente uma pequena vila) a cada ano. Lá eles dão um banquete espetacular para convidados mortais que não suspeitam de nada. Peças assustadoras são encenadas que recontam a história do exílio de Lúcifer para os reinos infernais e profetizam seu retorno para governar. Finalmente, no fim das festividades da noite, o verdadeiro propósito da celebração é revelada: os habitantes da cidade são assassinados como sacrifício aos lordes infernais

**** 24 de Dezembro, Véspera de Natal:*** estarem presentes à meia noite na abadia de Villars se tornou um assunto popular para os cainitas locais. O "festival" começou em 1188, fruto da imaginação de um grupo de toreadores que supervisionaram a construção da abadia até o seu término. Na conclusão do culto noturno os mortais presentes são atacados e uma grande orgia de sangue se inicia nas poucas horas até o amanhecer.

Outros festivais populares e dias santos: 1º de maio ,Pleno Verão (21 de Junho), Lammas (1º agosto), Dia de São Crispin (25 de outubro), dia de todas as almas (2 de novembro), dia do arcanjo Miguel (29 setembro) e dia dos namorados (14 de fevereiro).

Que lugares interessantes existem na cidade?

Quais são as tavernas mais populares do feudo? Vampiros podem desejar freqüentar estes lugares; como os clubes noturnos da era moderna, tavernas são fontes de informação e vitae excelentes. Se sinta livre para criar cada taverna única e diferentes das utras, com seu próprio ambiente e clientela. Talvez o grupo decida usar uma das tavernas do feudo como base. Se encontrando lá para discutir planos e compartilhar segredos recém descobertos? Se sim, deve-se considerar que o horário de recolher na maioria das cidades começa às 9 horas da noite e todo o comércio fecha a essa hora. Se os personagens usarem o lugar depois disso, por terem usado dominação nos empregados, podem receber uma visita indesejada da guarda noturna. Obviamente se os personagens forem espertos, apagarão as velas para não atrair atenção.Existe algum lugar ou construção que cause medo aos mortais a ponto de arrepiar-lhes a espinha ao ouvir falar nele? Plebeus alegam frequentemente que certas áreas ou construções na cidade são assombradas por espíritos malignos ou assombradas por bruxaria. Colocar 2 ou 3 lugares como estes na sua cidade fornece fonte para subtramas, permitindo a você conectar os personagens ao desconhecido.

ESTA TERRA DESCONHECIDA

Se há algo que os vampiros detestam mais do que uns aos outros, são as terras inexploradas. Matas, Vales, clareiras e terras do interior são uma incógnita aos cainitas, a não ser os dos clans Gangrel, Ravnos e Nosferatu. Mesmo estes clans acham que sobreviver no ambiente selvagem é difícil. Apesar disso os personagens podem voluntariamente, ou mais provavelmente, involuntariamente decidirem se mudar para um local rural por qualquer estranha razão (mais importante do que possuir terras com um castelo e mansão). Na verdade, posicionar a sua crônica num castelo provinciano (de posse dos personagens, obviamente, que estão disfarçados de uma família nobre) longe da civilização, pode se mostrar uma mudança positiva.

EXPULSOS DO ÉDEN

Se você achar que os personagens estão relutantes quando sua história depende disso, você pode, obviamente, tomar a iniciativa e expulsá-los. Uma forma infalível de fazer isso rápida e eficientemente (e o melhor de tudo, inesperadamente) é colocar a cidade sob cerco. As forças inimigas podem ser um exército Mouro, bárbaros do norte, ou tropas de um rival da nobreza.

Não permita aos personagens impedir o cerco de acontecer, simplesmente resuma que a batalha já esta acontecendo, que os soldados da cidade foram massacrados pelos inimigos superiores, e que agora a cidade está sendo saqueada. Com certeza isso pode conflitar com o plano de fundo de um história restrita, mas irá definitivamente forçar os vampiros para o meio selvagem desconhecido.

Se esta é a direção que você decidiu levar sua crônica, ou se sua história exigir que os personagens atravessem o meio selvagem, eis uns poucos elementos que você pode adicionar para fazer a jornada dos personagens um pouco mais agitada:

Nobres: no momento em que se sai de uma estrada do país, há a chance de se transpassar as terras de algum nobre. Obviamente isso deve se tornar óbvio para os personagens, conforme eles notam as pequenas muralhas sem fim que estão presentes nos campos, denotando a extensão do domínio de um duque ou barão. Ainda que nobres não tenham como patrulhar cada milha quadrada de suas propriedades, aqueles que forem pegos são taxados pelos reguladores dos donos de terras, atirados na prisão ou executados, especialmente se os descontentes forem pegos durante um jogo de caça.

Camponeses: a maioria da população do sombrio mundo medieval não vive dentro de cidades, o campo hospeda a maioria dos mortais da Europa e das províncias do leste, e a classe camponesa abrange seus habitantes primários. Vampiros nunca verão estas pobres e desanimadas almas trabalhando a terra durante a noite, mas eles podem ser encontrados aconchegados nas fogueiras de suas frias e miseráveis habitações, ou juntos agarrados fortemente para obterem calor enquanto dormem. Como camponeses são sangue fácil, eles são presas ideais para cainitas viajantes. Mas apenas os tolos entram alegremente nos lares dos camponeses. Todos estes mortais estão cientes da existência de criaturas sobrenaturais e estão preparados para se defenderem com proteções e formas de banimento – como os crucifixos – se for preciso. Obviamente estes talismãs raramente funcionam, mas tudo que é necessário é um plebeu levantar o tom de voz e chorar que um contingente inteiro de camponeses esteja procurando o vampiro que não suspeita de nada, e pode perfeitamente ser estacado e decapitado.

Com isso em mente, jogue uma surpresa sobre os personagens depois que ficarem acostumados a se alimentarem dos camponeses. Esta surpresa pode vir na forma de um camponês armado (Um com fé verdadeira alta) ou outro vampiro vivendo entre as presas em potencial dos personagens.

Lobisomens: enquanto o povo da cidade ora a deus por livramento de fantasmas e dos mortos vivos, o "sal da terra" pede por proteção contra o mal que assombra suas florestas e campos. Estes odiosos metamorfos são abundantes nas florestas – e são antagonistas excelentes para vampiros viajantes ou grupos que residam em agrupamentos rurais.

Mas evite a armadilha de usar um ataque de um lobisomem selvagem para preencher um buraco na sua narração ou como uma desculpa para apimentar a ação, na de outra forma tediosa sessão de jogo. Fazer isto dilui suas sessões de Idade das Trevas para nada mais do que jogos de porradaria que se tornam previsíveis. É melhor usar os lupinos de forma esparsa, embora seja útil criar tensão nos personagens sugerindo a possibilidade de que os lupinos estejam sempre por perto. Quando você decidir que o momento é bom para trazer os lupinos a tona, molde-os sob uma idéia astuta e inteligente: seres capazes de intrigas complexas e estratégias de mestre, não o esteriotipado ser enraivecido de olhos vermelhos com sede de sangue. Considere isto em dobro se sua crônica se passar na Europa oriental. A orgulhosa tribo Senhores das Sombras é forte nesta parte da cristandade, pois seus membros pertencem a classe nobre, ou mais corretamente, a classe guerreira. Eles estão entre os mais bravos garou e nutrem um ódio maior pelos tzimisce do que pelos adversários daquele clan tremere. Na verdade, introduzir um antagonista Senhor das Sombras pode gerar jogos fascinantes.

UMA VILA DE LOBOS

Durante suas viagens, o grupo entra num pequeno vilarejo com uma população de 15. Os cidadãos dão boas vindas aos recém chegados, a despeito de sua classe social e os oferecem comida e abrigo para a noite. Faça os camponeses serem bondosos, generosos e humildes, para que os personagens acreditem que eles são um grupo ignorante, praticamente incapaz de ferir uma mosca. Uma vez que você tenha criado o ar de contemplação adequado no grupo, revele quem os camponeses realmente são. Um grupo de lobisomens – que a luta comece.

Assaltantes de estradas: um grupo odiado de ambulantes, os ladrões de estradas infestam as principais ruas da Europa, embora alguns nobres tenham começado uma campanha para varrer estes salteadores de suas terras. Eles roubam até mesmo do mais pobre escravo e matam sem a menor provocação. Ladrões de estrada são geralmente cretinos de primeira qualidade, tendo pouca ou nenhuma habilidade nas armas que carregam. Geralmente nenhum representa alguma ameaça para um vampiro, mas há exceções. Talvez um bando desses bandidos seja, na verdade, um grupo da corte das fadas Unseelie procurando mortais descuidados para perturbar e afrontar.

Monges e homens do clero: abadias podem ser encontradas em locais remotos por toda a Europa Ocidental. Monges e freiras reclusos, raramente têm convidados além dos pertencentes ao papado. Vampiros que morem perto destas almas penitentes provavelmente terão pouco ou nenhum problema com eles, mas devem conter o desejo de beber sua vitae, pois alguns monges têm fé verdadeira. Obviamente se os residentes da abadia começarem a notar anemia, palidez e cansaço nos habitantes de uma vila próxima, suspeitas podem surgir.

IRMANDADE DA ROSA NEGRA

Um grupo de Toreador que chama a si mesmo de irmandade da rosa negra, ou simplesmente "rosa negra" reside numa abadia remota em Flandres. Os poucos cainitas que encontraram membros da irmandade comentam sobre seu comportamento como sendo característico do clan: grandes patronos das artes e amantes de todos os objetos e criaturas de beleza, mas com uma perspectiva religiosa, pois todos são ferrenhos seguidores do Caminho do céu. Entretanto este é um disfarce para seu verdadeiro propósito. Os membros estão longe de serem os cainitas devotos amantes da paz que aparentam ser. Na verdade, eles são um grupo militar de guerreiros, mestres nas artes da espada e de cercos, que lançou sua guerra particular contra os cainitas que buscam as bênçãos do demônio. Sua tarefa é árdua, seus motivos são simples – a rosa negra quer erradicar da criação de deus todos os membros desprezíveis do clan Baali e aqueles que seguem o caminho do diabo. Membros da rosa negra acreditam que chegará a noite em que a humanidade se levantará contra os filhos de Caim e os exorcizarão da Terra; aqueles que seguem o Caminho do Demônio serão os precursores desta destruição.

Poucos príncipes estão cientes desta secreta seita de vampiros, e menos ainda sabem sobre seus atos. Apesar disso, a Irmandade está ativamente recrutando vampiros de outros clans e abraçando novos recrutas para sua guerra contra os seguidores do Demônio

ASPECTOS DA ERA MEDIEVAL

COMESTÍVEIS

Conforme eu passeava pelo grande hall do duque, minhas narinas instantaneamente sentiram o suculento cheiro de cormorão assado, o forte odor de queijo envelhecido coalhado e a fragrância robusta de vinho salpicado. De fato o mortal preparou uma refeição suntuosa para mim. E por um momento, lembranças da minha mortalidade perdida me arrebataram, e eu segurei o riso conforme me curvava diante do homem. Pois minha refeição esta noite não seria o pássaro assado na mesa, e sim o nobre lavrador que estava diante de mim. Oh! Que obra prima da culinária é o homem!
Philip de Valois, clan malkavian.

Embora os cainitas não mais a possam consumir, a comida pode servir como um útil apoio na criação de um autêntico mundo medieval e para evocar muitas visões e cheiros que os personagens vão encontrar. A primeira coisa que se deve considerar é que as escassas provisões a disposição da nobreza, do clero e dos servos não é nada comparado ao padrão do século 20. A comida dificilmente é fresca. E como não há métodos de preservar carne, peixes, pão ou bebidas, as pessoas são forçadas a cobrir seus alimentos com doses fartas de sal, temperos e alho para esconder o gosto de mofo e podridão.

Camponeses comem quaisquer legumes que cresçam em seu insignificante pedaço de terra, acompanhado de pão negro e mingau. Os nobres se banqueteiam com carnes e queijos (vegetais são considerados como comida apenas para as classes baixas), junto com bolos e wafers. Homens do clero comem todo tipo de comida, dependo da posição que possuem no papado: um cardeal nunca consumirá legumes, enquanto o sacerdote de uma paróquia numa vila remota poderia consumí-los.

Abaixo está uma lista de comidas comuns na sociedade medieval:
Legumes: feijão, repolho, cenoura, salsa , cebola e chalota.
Carnes: capão, frango, carne de porco, carne de cervo, carne de carneiro, cisnes, abutres,garças e muitos outros tipos de pássaros.
Alimentos marinhos: bacalhau, salmão, esqualos, focas, golfinhos, carne de baleia e sardinhas
Sobremesas: bolos, biscoitos e geléia de wafer.

CAÇANDO NO SOMBRIO MUNDO MEDIEVAL

Caçar não é tão simples no século XII como é no século XX. Não há cidades que nunca dormem, nem massas sem face para puxar da calçada para um gole rápido no beco adjacente, nem clubes góticos mal iluminados. Quando os últimos raios de sol somem no horizonte, as ruas da cidade se tornam negras como piche, sem qualquer presença humana (exceto o vigia noturno e os insanos) . Portas e janelas estão trancadas por dentro para manter ladrões e demônios do lado de fora. Em algumas poucas das maiores cidades, pousadas e tavernas ficam abertas durante as horas da noite, mas são estabelecimentos pequenos; estranhos são percebidos e desaparecimentos lembrados.

Tal paranóia pode tornar a caçada difícil. Cainitas com presença ou Dominação terão muito mais chances de conseguir fazer com que os mortais saiam de seus alojamentos ou pelo menos destranquem as portas – caso contrário, um vampiro pode precisar recorrer à força bruta para entrar. Em muitas cidades, execuções violentas deste ato (tal como quebrar uma porta ou destruir uma janela) não somente é causa pra gritaria e choro, mas também é considerada uma quebra na Sexta tradição e resultará numa caçada de sangue.

OS PERIGOS DO REBANHO

Nem todo jogador do seu grupo pegará o antecedente Rebanho na criação de personagem, mas para aqueles jogadores que o façam, gentilmente lembro-os que quanto mais vampiros possuírem rebanho numa cidade, maior a chance de serem descobertos pela população. Os mortais apenas ficarão calados até que um número de pessoas apareça exibindo anemia, palidez e febre. O que ocorrerá com certeza se sua crônica se passar numa cidade com menos de 10.000 pessoas. Mas se todos os jogadores insistirem em possuir o antecedente rebanho, então deixe. Isso apenas te permitirá deixar as coisas mais acaloradas. Faça com que os personagens se tornem paranóicos com "esgotar suas fontes". Esta subtrama pode ser trabalhada de diversas formas. Aqui estão dois exemplos.

Fraqueza: Drenar sangue de mortais aumenta as chances de doenças, especialmente pneumonia e febre tifóide, conforme seus sistemas imunológicos são comprometidos. Deixe que uma doença terrível contamine o rebanho de um dos personagens, mas de forma que não seja percebido pelo cainita. Deixe-o confuso quando cada membro do grupo lentamente se torna afetado pela doença, uma versão estranha do toque de Midas, até que ele perceba que está carregando e espalhando a doença para o resto de seu rebanho.
O mais doce néctar: este ponto de vista funciona particularmente bem para os Ventrue, mas pode ser usado contra qualquer cainita. Um membro do rebanho de um vampiro, o filho de uma família nobre, tem a vitae mais doce que seu benfeitor imortal já experimentou, um fato que lenta e inexoravelmente se tornando conhecido entre outros cainitas da cidade. Em breve , o vampiro não se contentará com o gosto da vitae de nenhum mortal exceto pelo sangue deste jovem rapaz, desejando-o noite após noite. O ciúme de outros (talvez membros do grupo do vampiro) vem a tona e uma rivalidade pelo direito de domínio do mortal se inicia, apenas para revelar que o jovem rapaz é o primo mortal de um poderoso príncipe cainita, sendo preparado para a imortalidade quando atingir seu 18º aniversário. Deixe que o príncipe perceba as ocorrências vis que estão cercando seu precioso parente, e certifique-se que os personagens saibam disso. Isso deve aterrorizá-los.

VESTINDO O ELENCO

Se tornar familiar com o estilo de roupas e tipos de tecidos usados na Idade das Trevas pode ser um importante recurso de narração. Aquela pitada extra de detalhe ajudará a dar vida ao seu senescal planejador, Baali diabólico ancião ou elegante toreador artesão. Esta sessão foi incluída para ajudá-lo a aprender sobre a moda da época para escolher ou descrever o que um personagem está usando. Alguns jogadores podem ficar particularmente interessados nas vestimentas que seus vampiros usarão, especialmente se os personagens vierem de uma educação nobre, e podem procurar a você buscando informações sobre o assunto.

Os tipos de tecido, e consequentemente os estilos de vestimentas usadas por mortais depende inteiramente da classe a qual pertencem. Camponeses e servos têm pouco ou nenhum dinheiro ou bens para negociar, usam vestimentas ruins de lã ou russet, geralmente sem terem sido limpas e frequentemente infestadas de parasitas, o que as vezes causa sarnas e impetigo. As pessoas do final do século XII sabem pouco sobre o valor de se usar roupas limpas. Camponeses que trabalham na mansão do senhor feudal, ou que servem as refeições durante o café da manhã e a janta, as vezes vestem lã de qualidade ou até mesmo linho, principalmente se seus mestres estiverem recebendo convidados.

O clero usa roupas simples , geralmente alguma túnica ou beca. O estilo, cor e tecido dependem da ordem clerical ou posição no sacerdócio. Bispos e Cardeais vestem diferentes vestimentas, cada uma designada para um propósito diferente. Túnicas escarlates de seda ou lã, escapulares (um vestuário sem mangas que cai a partir dos ombros) ou botas na altura do tornozelo com ponta afinada nos dedos são usados durante conselhos papais oficiais. Quando estão conduzindo as massas, os membros do clero usam turbantes bordados (chapéus pontudos) em suas cabeças, roupas de baixo de lã, uma túnica, e em cima de tudo um manto oval, geralmente feito de lã, mas as vezes de linho. A cor desta vestimenta tende a ser branca, as bainhas decoradas em escarlate ou ouro, por vezes com adendos de gemas, embora isso não seja uma regra.

O baixo clero usa longas túnicas, geralmente marrons com as bainhas dos punhos em tons vivos, e macios sapatos de couro. A roupa primária dos monges é um roupão ou túnica, negros ou marrons, e sandálias.

Linho, seda e bordados são os tecidos mais populares entre a classe nobre. As mulheres da nobreza são conhecidas por sua adesão a modas elaboradas. Uma nova moda, desfrutando de muita popularidade entre as mulheres da nobreza é o véu de dobras, uma touca que cobre a cabeça, queixo, pescoço e os lados da face. Outras preferem uma barbete, uma simples faixa para prender o cabelo. Um gorro, um véu curto, ou um chapéu com uma aba virada para cima é usado para cobrir a parte da barbete que está amarrada.

Os cabelos das mulheres frequentemente é trançado, ou como se diz, pregueado.. Mas na época presente este estilo está se tornando menos popular em favor de um outro estilo de simplesmente embalar o cabelo em volta da cabeça. Obviamente, estilos de penteados significam pouco uma vez que as cabeças das mulheres são cobertas com chapéus com barbetes ou véus.

Uma roupa de baixo (camisa) é sempre vestida debaixo do vestido, ou kirtle , onde pode ser vista se a bainha do kirtle for cortada curta. Existem kirtles de vários estilos e feitos com diferentes tecidos, mas os feitos de seda, linho, os

que são vermelhos e os que têm bordados elaborados são preferidos. Mestres tecelões são muito procurados por sua habilidade em fazer bordados elaborados, e para um nobre , ter tal pessoa disponível no vilarejo é um luxo. Bordados são preferencialmente feitos com ouro, embora isso seja uma raridade reservada apenas para os membros mais ricos da nobreza. Meias cobrem as pernas embora elas sejam escondidas pelas vestimentas. Sapatos são feitos de couro macio e na altura dos joelhos .

Ironicamente, os homens da nobreza são escravos da moda. Eles tendem a se vestir melhor do que as mulheres e até competem entre si para ver quem pode vestir a túnica, cintos e calças mais opulentes. Novamente, ter um mestre costureiro é um imenso luxo.

No final do século XII, o cabelo dos homens é tipicamente cortado curto. Uma barba cheia está caindo de moda dando lugar a uma pequena, barba fina em conjunção com um bigode. A limpa e barbeada "face romana" ainda é aceitável. Os homens usam muitos tipos de chapéus mas o mais popular é o solidéu ou chapéus com aba virada pra cima. Luva é uma invenção relativamente nova e estão na moda. Bordados as decoram na bainha , e se o nobre gostar, também será decorada a parte das costas da mão.

Meias longas são a norma deste período, e são fixadas nos cintos da calça ou calção. Calções vão até o joelho, acompanhado por fivelas que se estendem pela perna.

CLAN VENTRUE E A MODA

Os Toreador podem ser os grandes mestres das artes, mas são os Ventrue os grandes entusiastas e patronos da moda. Na verdade, os Ventrue frequentemente botam sob vergonha o clan da rosa quando exibem suas últimas vestimentas durante grande reuniões cainitas, para satisfação de outros clans. Assim sendo, ciúmes e competição são comuns entre certos círculos Ventrue quando o assunto é moda. Os Ventrue acreditam firmemente que a apresentação, vestimentas e compostura servem de instrumento quando há envolvimento com outros em assuntos de diplomacia, negociação ou guerras; entretanto um ar de rei e de poder ao redor deles precisa ser mantido. Esta é uma doutrina que é levada tão a sério como assuntos de estado.

As túnicas recebem a maior atenção no design de uma vestimenta. Quanto mais opulento for o bordado e o tecido (exceto pelos punhos: apenas os apertados são aceitáveis) mais famoso (ou infame) o nobre será visto em questões de moda. Túnicas podem se apresentar numa infinita variedade de estilos. Colarinhos altos e abas inferiores de lã são comuns, assim como linhas de pescoço quadradas e aberturas no peito. As outras vestimentas de um homem geralmente combinam em padrão e cor com a túnica.

O calçado masculino possui três aparências primárias no final do século XII : botas de couro que alcançam o joelho; o típico sapato que vai até a altura do tornozelo; e uma atípica, embora funcional invenção que combina meias com uma sola de couro, descartando a necessidade de sapatos. Ponta afinada e longa é uma característica comum dos calçados medievais.

As cores populares no final do século XII são castanho amarelado, amarelo, vermelho, canela, preto, verde, escarlate e azul claro.

NOMES

Conforme os jogadores criam seus personagens, eles podem perguntar a você sobre nomes apropriados do período. Na verdade você mesmo pode acabar se perguntando a mesma coisa ao criar os personagens de apoio: amigos, antagonistas e "extras" com quem o grupo vai interagir. Escolher nomes de personagens pode ser um pouco mais difícil em ***Vampiro: Idade das Trevas*** do que em ***Vampiro: a Máscara,*** mas vale a pena passar um tempo pesquisando para usar autênticos nomes medievais para a crônica parecer mais verdadeira.

Os nomes na Europa ocidental são frequentemente similares as suas contrapartes do século XX, mas variam de região para região (Peter em inglês se torna Pierre em francês, Pietro em italiano, Piter em alemão etc). Alguns nomes realmente extravagantes também existem; consulte contos de fada e histórias de fantasia para inspiração. ("Rumpelstiltskin" teve que vir de algum lugar!) Nomes da Europa oriental são frequentemente diferentes dos nomes da Europa ocidental (Borijov, Vaclav, Boleslav, Drahomira, etc). Mesmo uma leitura superficial da história da Europa oriental fornecerá diversos nomes.

O sobrenome de uma pessoa no sombrio mundo medieval, seja mortal ou cainita, geralmente é um reflexo de sua profissão ou lugar de nascimento (Andrew Taylor e Philip of Burgundy são apenas dois exemplos). Se você ou um de seus jogadores decidir nomear um personagem em função de seu lugar de nascimento, a preposição "of" ("de" se o personagem for francês ou espanhol, "di" se for italiano e "von" se o personagem for alemão) é colocada antes do nome da cidade ou vila. O caso especial para personagens franceses é quando o nome da cidade ou vila começa com vogal. Neste caso a preposição "de" recebe apóstrofo, se tornando parte do sobrenome. (exemplo: Augustine d´Agde).

VIAGENS

Alguém poderia pensar que centenas de vilarejos e cidades pontuando a Europa ocidental tornaria as viagens mais fáceis e frequentes. Pelo contrário, mesmo uma jornada de cinco milhas até um vilarejo próximo é um evento raro. As pessoas temem os bandos de ladrões de estrada que infestam o campo, muitas das estradas estão quase intransponíveis (embora isto esteja começando a mudar no final do século XII) e condições ruins de tempo frequentemente impedem a passagem. Apenas nobres e homens do clero têm os meios de viajar com alguma segurança, com escolta armada, carroças ou carruagens.

Viajar é particularmente perigoso para os vampiros, já que abrigo do sol pode ser difícil de se conseguir. Cainitas ricos frequentemente possuem propriedades próximas as estradas comumente viajadas, possuindo pequenas casas com o único propósito de se protegerem do sol. Vampiros menos prósperos precisam recorrer a encontrar refúgio em casas de camponeses (geralmente matando ou dominando os habitantes), cabanas de estrada, estábulos ou dentro da terra (se possuírem a disciplina Metamorfose).

AS CRIPTAS DE CAEN

Bem no interior da floresta da estrada de Caen para Paris, num intervalo de 10 milhas, há uma peculiar linha de criptas de pedras , cobertas de musgo. As criptas foram construídas pelo príncipe de Paris, para tornar mais fácil a jornada dos cainitas pelo caminho até sua cidade e vice versa. Cada cripta contém três sarcófagos de pedra. Príncipes de outras cidades ficaram impressionados com a eficiência dessas criptas e esperam oferecer este serviço aos cainitas no futuro.

VIAJANDO A PÉ

Camponeses e algumas ordens de monges (como os franciscanos) precisam viajar a pé. Numa boa estrada plana, com boas condições de tempo, é possível viajar 40 kms por dia. Tais estradas e condições são extraordinariamente raras, o ritmo médio de viagem por dia é 16 a 20 kms.

VIAJANDO COM MONTARIA

Possuir uma montaria é o ticket de um cainita para poder explorar e viajar pelo mundo. Numa estrada boa, é possível percorrer 50 km por dia. Numa estrada mediana a média percorrida vai para 25 a 30 kms. Cainitas precisam manter em mente que a escuridão da noite irá deixar mais lento o seu progresso de viagem.

Alguns cainitas astutos misturam o seu sangue com o alimento dos cavalos, transformando os animais em carniçais. Isto tem diversas vantagens: o cavalo fica de alguma forma mais acostumado com a escuridão, pode suportar tremendas quantidades de esforço tanto em estradas como em tempos de condição ruim , e, se a montaria possuir rapidez, pode dobrar sua velocidade de galope.

O ponto fraco é o fato de que o cavalo necessita de uma grande quantidade de sustento (se sabe de alguns que inclusive desenvolveram gosto por carne de diversos tipos. Se acredita que estes cavalos carniçais deram origem ao mito do Pesadelo, um garanhão demoníaco capaz de correr a uma velocidade sobrenatural.

DOENÇAS NO SOMBRIO MUNDO MEDIEVAL

Nada atormenta mais a população medieval como as doenças, e sua crônica de idade das trevas deve refletir isso, dores e pragas rotineiramente varrem a Europa , dizimando cidades e ducados inteiros. Na verdade, o repentino aparecimento de uma doença pode provocar eventos excitantes e inesperados em sua crônica. O que os personagens farão enquanto seu rebanho morrer de febre, apenas para descobrirem que eles mesmos carregam a doença?

Doenças contagiosas se espalham por todos os níveis da sociedade européia, embora sejam particularmente violentas na classe camponesa. Apenas os nobres possuem os recursos para receberem algo próximo a um tratamento científico. Mesmo entre esta classe privilegiada, médicos são raros, médicos competentes são ainda mais raros, e infelizmente curas verdadeiras são incrivelmente raras.

Os poucos doutores que residem na Europa normalmente vivem nas cidades a serviço de uma família nobre ou corte real. Doutores judeus são considerados como os médicos mais capazes, que estudaram e praticaram muitos dos remédios e procedimentos médicos gregos e árabes (os quais são vistos com desdém pela igreja), embora mesmo estas práticas sejam mescladas com rituais, astrologia e mágica. A despeito da censura da igreja tais profissionais são ativamente buscados pela classe nobre, e ter acesso a tal qualidade de atendimento é algo altamente estimado entre pares da nobreza.

Camponeses e mercadores, incapazes de pagar por serviços de um médico, buscam conhecimento feminino nas formas de herbalismo, cristais e rituais místicos. Assim como nos métodos dos doutores judeus, a igreja desdenha sobre o suposto uso de bruxaria.

Mas é a igreja que possui o verdadeiro poder quando se fala de medicina. O clero acredita que aflições e doenças são claramente a ira de deus sobre os malfeitores. Para serem curados de males, cristãos afligidos comumente peregrinam em busca de absolvição daqueles a quem ofenderam (convenientemente, o processo de absolvição pode exigir o pagamento de dízimos para a igreja). Somente depois a igreja proclama que a doença será expulsa dos corpos dos que sofrem. Obviamente esta cura religiosa nem sempre funciona.

A preferência vampírica por métodos não sanitários de alimentação certamente contribui para a propagação de epidemias. Na verdade alguns Ventrue afirmam que os Tzimisce, Nosferatu e Ravnos podem ser muito mais do que simples portadores, mas os verdadeiros culpados por trás de algumas das mais terríveis doenças. Por isso estes Ventrue começaram a proibir membros destes clans a entrarem em seus domínios.

Algumas doenças comuns estão listadas abaixo

Impetigo: qualquer tipo de doença de pele que cause pústulas em erupção na epiderme. A prática árabe de tratamento é extrair os furúnculos cirurgicamente. A igreja pelo contrário sangra o paciente (o que só o enfraquece).

Lepra: uma doença terrível que corrói a epiderme. Mortais do período medieval temem esta doença como nenhuma outra. Consequentemente, os leprosos são alvos de leis restritas promulgadas pelo clero num esforço para prevenir que a doença se espalhe. Leprosos são obrigados a usar roupas identificadas: um chapéu vermelho alto e uma túnica negra bordada com padrões brancos. Adicionalmente, os leprosos precisam sinalizar sua aproximação batendo um par de castanholas. Embora os leprosos sejam ostracizados pela sociedade, colônias de leprosos existem. A maior delas é o leprosário de Deux Eux próximo a Troyles, na França. Alguns mortais mostram compaixão por estas pobres almas, os vestindo e alimentando quando têm oportunidade. Outras cidades entretanto enforcam e queimam os leprosos, mesmo aquele encontrados a milhas do lado de fora dos portões da cidade.

Alguns cainitas acreditam que os Nosferatu sejam a causa deste mal. É pouco surpreendente que o clan seja conhecido por abraçar aqueles afligidos por lepra.

Pneumonia: Esta doença cobra seu mais alto preço no inverno. Os sintomas de pneumonia são febre e dificuldade de respirar.

Fogo de St. Antônio: Este é o nome dado a qualquer doença de pele que cause inflamação e febre. A causa é o consumo de grãos e pão contaminados por fungo venenoso.

Sarna: um Ácaro parasita é a causa desta doença. O ácaro se enterra na pele da vítima e deposita ovos. O resultado é uma sensação de terrível coceira.

A dança de St. Vitus: Este belo nome denota uma desordem mental coletiva. Os afetados por esta doença dançam de mãos dadas, espumando pela boca. Até que caiam inconscientes de exaustão. Os afetados são tratados com compaixão por parentes, mas o tratamento de doutores ou hospitais é proibido, a menos que eles sejam potencialmente perigosos para outros. As vezes eles são amarrados a cruz numa igreja, com a idéia de que pela súplica de uma massa, a aflição possa ser absolvida por deus. Se acredita que o exorcismo seja a única cura para a dança, pois o clero defende que as pessoas afetadas estejam possuídas.

O CALCANHAR DE ST VITUS

Em vida St Vitus foi conhecido por sua habilidade em dança. Na morte, ficou conhecido como santo patrono das desordens nervosas. Assim sendo, seu calcanhar é reverenciado como uma relíquia santa pelo clero. Alguns Capadócios especulam que colocar esta relíquia nas mãos de um Malkaviano curará sua insanidade. Esta teoria ainda está por ser testada, mas os ladrões de túmulos estão curiosos sobre a repercussão se o clan Malkaviano subitamente se formasse como um clan são, capaz de manter a razão e discernimento. O que seria do clan bobo da corte?

Os Malkavianos estão numa situação confortável quando escolhem abraçar novos membros para suas fileiras, pois os afligidos com a dança de St Vitus ou qualquer outra forma de insanidade normalmente têm permissão de perambular pelas ruas como quiserem, mesmo durante a noite se não forem levados para asilos. Adicionalmente eles se revelam como excelentes membros para o antecedente Rebanho .

Tifóide: esta doença mortal é causada pelo consumo de água ou comida infectada por material fecal. Afeta costumeiramente aqueles que vivem nas cidades, e se espalha pelos precários sistemas de esgotos e condições pouco sanitárias endêmicas das cidades do século XII. Sintomas de tifóide incluem febre, desordens intestinais e desinteria.

Varíola: Uma grande assassina de todas as classes da sociedade feudal. Varíola é uma doença viral altamente contagiosa que varre famílias inteiras e pequenas vilas, matando a todos em meses. Vítimas de varíola sofrem de vômitos e febre prolongados. Adicionalmente, pústulas vermelhas cheias de líquido aparecem na superfície da pele. Estas pústulas frequentemente se abrem, deixando a vítima vulnerável a outras doenças.

Escorbuto: frutas frescas são escassas na Europa. As poucas que podem ser colhidas são consumidas pela nobreza e pelo clero, portanto a maioria das pessoas está restrita a uma dieta de carnes, pães e vegetais, que geralmente estão a ponto de estragar. O resultado deste hábito de alimentação é o escorbuto. Sangrar por membranas mucosas, fraqueza e gengivas inchadas são alguns dos sintomas desta doença.

JASON
FELIX 96'

Capítulo Três: Narrando para a Idade das Trevas

O escolhido deve por em ordem o que ainda não está confuso.
- Lao Tzu, Tao te Ching

O segredo para contar boas estórias reside em conhecer a sua audiência. Enquanto algumas histórias conseguem atrair a qualquer um, a maioria tende a ter algo com um foco maior, concentrando-se em ação, romance ou mistério, por exemplo. Todas as abordagens são completamente válidas, embora uma história com um grande apelo para a audiência seja algo mais difícil para se criar.

Decidir o tipo de história que você que contar é o primeiro passo para o processo, e para fazer isso você deve examinar sua audiência. Mas como? Um escritor iria considerar o gênero, o publicador, até mesmo o grupo demográfico especifico para quem ele estiver escrevendo. O Narrador de uma crônica de *Vampiro: A Idade das Trevas* deveria consultar seus jogadores.

Com a ajuda de seus jogadores, você pode determinar o que os atrai em vários tipos de estórias. Alguns podem preferir ação e conflito físico a romance e mistério, os jogadores devem ser hábeis de concordar com um meio termo aceitável que inclua elementos que todos eles gostem, ou pelo menos tolerassem. E a sua opinião nesse estagio é igualmente importante. Afinal de contas, essa é sua estória também, e você deve se divertir do mesmo jeito que eles.

Consiga um tempo com seus jogadores para se encontrarem e conversarem sobre a crônica antes de vocês começarem a jogar. A melhor hora para conversar sobre esses elementos com seus jogadores é antes de eles começarem a criar personagens, embora estritamente falando, você pode fazê-lo depois disso. Escolher o tema da crônica antes da criação de personagens irá dar aos jogadores um guia para que tipo de personagens eles possam jogar, e ate mesmo sugerir idéias de personagens para eles.

> ***Dica de Narrador:*** Durante esse processo, você ira quere tomar notas das sugestões para personagens e cenários, porque cada uma dessas idéias é algo que um ou mais jogadores acharam intrigante – o que significa que eles gostariam de ver na crônica posteriormente. Faça anotações sobre essas sugestões para a crônica em geral, porque mesmo se o grupo descartar a idéia de alguém, você sempre pode usar essa idéia como um gancho para os jogadores depois.

Certamente, algumas das escolhas que seus jogadores fizerem podem limitar sua criatividade como um Narrador, e você deveria estar preparado para isso. Seus interesses e de seus jogadores são passiveis de se divergirem um pouco, e você pode se encontrar narrando estórias sobre os nobres venezianos que eles gostam tanto, ao invés dos beduínos do deserto sobre os quais você conhece tanto. Mas lembre-se que a escolha do tema é consensual, e sua opinião é tão importante quanto à deles. O ponto é para você e seus jogadores decidirem o que faz uma boa crônica – uma que todos possam se divertir.

ELEMENTOS DE UMA CRÔNICA

Antes de seu grupo poder começar uma crônica de Idade das Trevas, você deve considerar vários elementos. Com cada elemento, você deve não apenas levar na mente como ira se encaixar na estória total, mas como isso vai limitar as possibilidades da estória. Se você decidir contar uma estória de camponeses-com-vampiros ingleses, os personagens dificilmente irão olhar dentro de uma tumba egípcia, especialmente se a crônica não envolver uma grande quantidade de viagens. Por outro lado, crônicas com orientações para viagens vão ter poucas oportunidades para longas estórias em locais específicos. Você e seus jogadores devem decidir sobre um equilíbrio específico para cada elemento antes de você começar a jogar.

Os elementos que você deve mais se preocupar são: Atmosfera, Cenário, Objetivos, Obstáculos e Elenco. Essas cinco considerações irão determinar o tema da crônica, e o tema irá te dizer, o Narrador, os tipos de estórias em que seus jogadores gostariam de participar. O mais cedo que você possa determinar isso, mais felizes ficarão seus jogadores em estar na sua crônica. E qualquer Narrador experiente irá concordar que jogadores felizes geralmente significam menos trabalho para o Narrador.

ATMOSFERA

A Atmosfera da crônica é tão importante quanto o conteúdo. A atmosfera de uma estória pode ser qualquer coisa desde alta comedia a tragédia sombria, com muitas opções entre eles. Imagine dois escritores, ambos contando a estória da Terceira Cruzada. Um eletrizante conto sobre as devastadoras proezas de combate do Rei Ricardo diferem muito da narrativa pessoal do estranho relacionamento com seu inimigo Saladin, o Emir do Egito. E ambos são certamente mais interessantes que uma conta histórica de movimentos de tropas e casualidades de batalha. Isso que a atmosfera significa: o tom da estória.

O "sabor" da crônica esta quase inteiramente nas mãos de seus jogadores. Você deve estar preparado para apresentar divertida comedia de erros, apenas para descobrir que eles estão centrados numa épica saga de desejo, traição e vingança. É no melhor interesse de todos em concordar com o tom particular antes do primeiro jogo começar. Você deve notar a importante distinção entre "tema" e "atmosfera", porém: O primeiro é do que a estória é feita; a segunda como é contada.

Que tipo de sabor deveria ter a sua crônica? Pergunte aos jogadores quão seriamente eles pretendem levar os elementos da sua crônica, especialmente de seus próprios personagens, porque uma trupe de felizes-vão-sortudos passando por um conto de uma cidade avassalada pela peste é como tentar passar uma cavilha redonda por um buraco quadrado.

Também, com que freqüência deveria o sabor mudar? Mudar o tom no meio da sessão pode de algum jeito chocar os jogadores, particularmente se as mudanças forem por mais de uma cena ou duas. Enquanto um ocasional solavanco de realidade – ou uma dose de absurdo – podem ser uma maravilhosa ferramenta para o Narrador, muitas mudanças em rápidas sucessões parecer uma montanha russa emocional. Isso pode ser até aceitável para seus jogadores, entretanto, esteja certo em discutir quão regularmente a atmosfera deverá variar.

CENÁRIO

O cenário é provavelmente o mais importante componente da crônica, porque ele forma o pano-de-fundo para a maioria das estórias que você e seus jogadores irão contar. Como resultado, o cenário merece mais consideração e consenso. Os seus jogadores irão perambular pelas ruas de Constantinopla, poucos dias antes dos exércitos da Quarta Cruzada atacaram? Ou eles irão espreitar as aldeias sombrias da Floresta Negra, ou esfregar os cotovelos com o Príncipe Jonh da Inglaterra? Talvez eles vão vagar por toda

Europa Medieval Sombria, conferindo todos os lugares, mas sem se apegar a algum.

De fato, o cenário terá algum tipo de efeito em todos os aspectos dos personagens. Qual a probabilidade de haver um Gangrel caminhando nas ruas de Paris? Deveria haver vampiros de sexta geração de quatro clãs diferentes numa ilha escassamente populosa no meio do Mediterrâneo? Essas são algumas das questões de prelúdio do processo de criação de personagem que irá requerer discussão, e outras questões vão aparecer também, nas quais irão precisar da participação de todos os jogadores.

Em que época a crônica irá se passar? O período de tempo especifico é tão importante quanto o local. Embora o ***Vampiro: A Idade das Trevas*** se passe no final do século XII, você e seus jogadores são livres para ajustar a data como quiserem. Seus jogadores podem estar interessados em assistir (ou impedir) Hugh de Payans na fundação dos Templários em 1115, ou repelir a invasão mongol a Belgrado em 1241. Você e seus jogadores podem gostar de uma crônica correndo através de 100 anos, em que eles encontrem seus personagens no lugar certo (ou lugar errado, dependendo da perspectiva) durante cada uma das Cruzadas.

Onde a crônica acontece? Você provavelmente achará mais fácil trabalhar do geral para o especifico quando você decidir isso, especialmente se nenhum de vocês for um estudante de história. Escolha uma área geográfica básica em que você e seus jogadores são um pouco familiares, depois consulte uma enciclopédia ou uma referencia similar para localizar lugares que são particularmente interessantes no quadro de tempo Medieval Sombrio. Por exemplo, o rio inglês Exe é amaldiçoado em 1198, impedindo a passagem por barco para a cidade de Exeter. Então, uma crônica passada em Exeter pode ficar ainda mais sombria quando os vampiros lidam com uma população que esta lidando com a mudança de seu status como uma cidade portuária. Ou talvez os jogadores desejem jogar com mercadores ricos em Cherson, na costa norte do Mar Negro (conhecido por ser a fonte do mito do Velocino de Ouro).

Todos os personagens terão qualquer papel nos eventos históricos? Muitos jogadores acham historia fascinante e envolvente em vários aspectos. Uma estória baseada na historia real bem contada pode ser um pouco limitadora, mas também bastante recompensadora. Imagine contar a estória de como um bando de vampiros participaram no primeiro milagre de Francisco de Assis, ou como um grupo de vampiros nobres engaja numa corrida de cavalos a luz do luar através das ruas de La Rochelle. Ou você e seus jogadores podem querer evitar as referencias da história medieval como um todo e passar a foco da crônica numa cidade pequena onde nada de significante tem ocorrido, ou irá ocorrer, por muito tempo, se é que irá acontecer. Essa abordagem tem a vantagem de focar nos efeitos dos personagens no mundo, opondo-se ao efeito do mundo nos personagens.

Irão os personagens ter algum relacionamento com pessoas históricas? Seja Membro ou rebanho, as viagens de figuras medievais são meramente documentadas, e crônicas que diretamente

os envolvam deveriam idealmente ser passadas junto com essas viagens. Ou então. Os jogadores deveriam estar preparados para explicar como conseguiram conhecer Ricardo Coração de Leão enquanto viveram em Kiev.

Finalmente, lembre-se que o cenário da crônica é essencialmente o "personagem" do Narrador: Você pega a responsabilidade de criá-lo e mantê-lo e os outros jogadores podem apenas alterá-lo com a sua aprovação. Como o cenário interage com os personagens dos jogadores é com você, assim como a interação com eles mesmos é deles. E embora os jogadores o ajudassem a criá-lo, como ele se desenvolve esta quase inteiramente em suas mãos.

OBJETIVOS

Os elementos de crônicas que são importantes e geralmente negligenciados são as "condições de vitória". Como você irá saber quando a crônica estará completa? Determinando objetivos para os personagens cumprirem é tão essencial para o sucesso da crônica quanto um cenário interessante, porque diz a você Narrador, como planejar o desfecho de uma estória. Sem esse clímax, a crônica irá eventualmente crescer rançosa e os jogadores perderão o interesse. Note, porém, que os objetivos da crônica meramente definem quando é tempo de gerar novos objetivos. Chegar ao destino não necessariamente sinaliza o fim da jornada.

Definir esses objetivos pode ser especialmente importante se o tempo de jogo atual é algo a se considerar, porque um épico de proporção grande e arrasadora, certamente irá precisar de varias sessões para contá-lo, e seus jogadores podem estar disponíveis apenas para algumas. Planeje os objetivos da crônica com o tempo de jogo em mente, e você provavelmente irá alcançá-los com mais facilidade.

Antes de seu grupo sugerir vários objetivos, você deve decidir algumas regras para eles. Objetivos deveriam ser realistas se você espera alcançá-los. Por exemplo, libertar a cidade natal dos personagens do domínio de um *voivode* sadista é algo mais alcançável do que expulsar completamente os Assamitas da Terra Santa.

Da mesma forma, os efeitos deveriam ser determinados, assim os jogadores saberiam quando tivessem "vencido". No exemplo acima, os jogadores poderiam definir sucesso em expulsar ou matar o *voivode*, ou talvez pudessem definir sucesso levando-o ao torpor, mas eles apenas poderiam calcular sua vitoria sobre os Assamitas se eles soubessem quantos tinham lá em primeiro lugar.

Finalmente, os jogadores deveriam estar certos que o objetivo é realmente algo que pode ser alcançado no contexto da crônica (e do jogo, dessa forma). Descobrir uma forma de bloquear o Sol pode ser algo que soe absurdamente grande, mas sem a assistência do Narrador, deveria ser impossível, não importa quantos pontos os personagens tenham em Tenebrosidade.

Persuadir um Matusalém Lasombra a condenar uma cidade inteira à escuridão é outra estória completamente diferente.)

Novamente, pergunte aos jogadores algumas questões sobre os objetivos para a crônica, e discuta as respostas com eles. Mesmo se você responder apenas uma ou outra deles, você deverá ter ainda muito material que você pode trabalhar.

Quais os objetivos comuns os personagens tem, se tiverem? Um jeito fácil de unir os personagens do inicio é dar a eles uma mesma agenda. Em alguns jogos, isso é fácil como dizer a eles que responderam todos ao mesmo chamado para a aventura, mas ***Vampiro: A Idade das Trevas*** deveria prover personagens mais profundos que isso. Trabalhe com os jogadores para decidir que fim é mais interessante de perseguir.

Como os personagens perseguem seus objetivos? Cada destinação deveria ter vários caminhos que levam a ele, e os objetivos da crônica também. Se os personagens querem transformar seu pequeno vilarejo costeiro em um importante porto mercante, eles podem usar uma variedade de Habilidades e Disciplinas. Sabendo para onde podem avançar não apenas diz aos jogadores como criar seus personagens, mas garante que o objetivo seja alcançável, dando a eles habilidades.

Os objetivos irão requerer que os personagens viajem, ou possuírem ferramentas especificas? Se for, você devera prover os meios para eles irem de lugar em lugar, ou definir um objetivo menor para adquirir as ferramentas que eles precisam. A mitologia grega, por exemplo, é cheia de épicos espantosos em que os heróis se aventuram longe de casa para coletar itens fantásticos, apenas para se virarem e voltarem, onde darão a estes um bom uso.

O que acontece se os personagens falharem em alcançar seus objetivos? Você e seus jogadores devem considerar as conseqüências se seus personagens falharem. Eles terão outra chance para tentar de novo? E se tiverem, eles terão uma desvantagem severa na próxima vez? Trabalhe um plano de contenção com o avanço de seus jogadores, e esteja preparado para usá-lo. A derrota pode levar a um sucesso muito mais recompensador adiante, ou talvez vá despertar outra demanda inteiramente.

OBSTÁCULOS

Uma vez que você tem um objetivo firmado na sua mente, você deverá desenvolver obstáculos para os jogadores sobrepujarem, ou a estória ficará vagamente entediante. Imagine o quão menos interessante seria Guerra nas Estrelas seria sem Darth Vader – ou pior ainda, o Império. Sem oposição para entravar os heróis, suas demandas parecem não parecer mencionável, muito menos contar uma estória sobre ela. Os desafios em sua crônica devem forçar os personagens a pressionar os limites de seus Atributos e Habilidades assim como força os jogadores a forçar os limites de sua criatividade.

A maior parte de seu trabalho como Narrador será apresentar aos jogadores cada desafio para seus personagens. E a parte mais dura será saber quando confrontá-los nesses desafios. Moderação é a chave; obstáculos de qualidade são melhores que uma quantidade dos mesmos sempre.

Por exemplo, um tipo clássico de desafio é o vilão recorrente, alguém cujos planos diretamente se opõem aos personagens e quem eles odeiam cada vez mais porque ele se recusa a ser deixado de lado. Novamente, um antagonista poderoso é melhor ser usado com moderação e é melhor ser usado em crônicas longas do que em curtas. O arquétipo mente-mestre faz um excelente vilão, alguém que está envolvido de forma regular, embora através de capangas e terceiros – essencialmente, obstáculos menores.

Assim como os outros elementos da crônica, você deveria trabalhar com seus jogadores para decidir o tipo geral de que deveriam ser os maiores desafios. Mas é claro que você deve ser cuidadoso em deixar um mistério significante para eles; seus jogadores deveriam reconhecer os obstáculos sem estar a par de todas as particularidades. Então, apenas algumas perguntas necessárias podem precisar de sugestões de seus jogadores.

O obstáculo é sempre senciente? Uma crônica atípica poderia ser a estória de um círculo de vampiros se esforçando para vencer uma maldição antiga ou – algo mais mundano – uma praga ou uma seca. Uma crônica como esta deveria ter alguns vilões menores na forma de personagens antipáticos e não cooperativos, humanos e Cainitas, que se recusam a acreditar que tal ameaça exista ou não sentem nenhuma intenção de ajudar. Uma crônica de curta duração poderia acontecer em se impedir um desastre natural, como uma enchente, fome ou – numa cidade, especialmente – um incêndio. Sem a conveniência dos dias modernos de um corpo de bombeiros, cidades inteiras são às vezes dizimadas por um imprudente movimento com uma tocha ou vela, que, considerando a tecnologia da iluminação, era uma ocorrência muito comum. Dada a propensão dos vampiros de tentar queimar uns aos outros, os personagens poderiam até mesmo ser responsabilizados diretamente pelo inferno ardente.

O desafio é especialmente dirigido aos personagens? Um "obstáculo incidente" pode ser bastante efetivo em trazer dificuldades para os personagens atingirem seus objetivos. Por exemplo, se o círculo dos jogadores precisa encontrar uma pessoa específica em Nice, uma onda de "histeria por tesouros" pode estar varrendo a cidade, como era comum depois dos Francos tomarem a cidade dos piratas cossurianos; a pessoa em questão pode ter sido pega quando procurava por algum tesouro escondido em alguma construção ou enterrado sob uma estátua. Algo como isso é provavelmente melhor ser usado como um obstáculo menor interferindo com os personagens, mas pode levar a uma trama completamente separada, em que os personagens apenas se envolvem porque lhes interessa, alguém ou algo que eles estão procurando. A "caça os tesouro" em Nice, por exemplo, poderia levar os personagens a uma briga entre duas casas mercadoras que querem um prédio em particular que é suspeito de guardar o ouro dos piratas, mesmo que os jogadores realmente queiram apenas encontrar um Capadócio que desapareceu perto do prédio em questão. A negociação e a traição que eles encontrarem pode alimentar uma crônica inteira.

Quão inteligente é o antagonista? Enquanto recorrer a um vilão mente-mestre é a escolha mais provável, alguém menos astuto também poderia posar como uma ameaça significante. Por exemplo, um caçador excessivamente sortudo poderia manter os personagens tensos e a Idade Média é cheia de candidatos adequados, de cruzados tementes a Deus a nobres determinados. Ou o inimigo poderia ser alguém que é terrivelmente estúpido, mas inesperadamente forte. Um Gangrel ancião com cinco pontos em Fortitude pode ser uma pedra no sapato dos personagens meramente pela virtude de como é difícil de derrotá-lo, mesmo se ele tiver apenas um ponto em cada um de seus Atributos Mentais. E se o antagonista é uma matilha de cães ferozes que foram transformados em carniçais por uma Nosferatu empreendedor, mas se viraram contra ele e agora desenvolveram um gosto por sangue vampírico?

Certas questões no assunto obstáculo apenas podem ser respondidas pelo Narrador, sem o conhecimento dos jogadores. Claro que, você pode sempre revelar essa informação para os jogadores se você desejar, mas deixá-los descobrir por si mesmos durante a crônica é geralmente muito mais satisfatório.

O obstáculo é ligado aos personagens de alguma forma? Talvez o arquiinimigo seja ligado diretamente a um ou mais personagens. Alternativamente, a ameaça é um resultado de algo que os personagens fizeram no inicio da crônica e que em seguida os seguiu ou ficou mais forte – ou os dois – através da estória; por exemplo, a crônica do fogo mencionada acima se encontra nessa categoria. Outra idéia é lançar os personagens contra seus Senhores, que claro sabem mais sobre os personagens do que os jogadores gostariam, embora esse tipo particular de crônica requeira que você construa uma explicação do porquê de seus Senhores os terem criado e depois os deixarem livres. Geralmente o melhor jeito de manejar essa lacuna de lógica é jogar uma sessão anterior em que os personagens são forçados a fugir de seus Senhores, e gastar o resto da crônica fugindo deles. A estória poderia incluir vários encontros com seus antigos mestres, até o confronto final com o vilão diabólico que planejou toda a trama aconteça. Ou talvez mais diretamente, as famílias mortais dos vampiros, suspeitam de algo que aconteceu com seus amados e os caçam por toda a Europa numa tentativa de por seus espíritos atormentados para descansar.

Como os obstáculos podem ser vencidos? Embora você deva estar certo que o desafio pode ser vencido, deve também prover para os jogadores outras soluções elaboradas. Jogos da linha Storyteller são diferentes de jogos de computador, requerendo mais do que um comando no teclado ou um movimento no joystick para vencer. Os jogadores irão raramente terminar uma estória do jeito que você visionou, mas você deve ter pelo menos uma solução pronta no caso de eles precisarem de uma dica, então você pode empurrá-los para a direção própria. Um incêndio pode ser derrotado se aprenderem que o rio que corre perto da cidade pode ser desviado para ela; um grupo de caçadores pode ser dissuadido pelos personagens forjando suas mortes, usando um celeiro abandonado; um saqueador ancião diabolista poderia ser exposto ao príncipe – algo que os personagens podem descobrir se conseguirem ganhar a confiança do príncipe. Pegue algum tempo para considerar vários caminhos que você pode lidar com o obstáculo e você será mais hábil de antecipar as estratégias dos jogadores.

O obstáculo é apenas “a ponta do iceberg”? Um jeito fácil de estender à crônica é prover evidências de que o vilão o qual os jogadores derrotaram, a inundação que eles evitaram ou o exército que foi detido são apenas uma indicação de uma ameaça mais profunda. Mas considere essa idéia de outra maneira: A crônica é atualmente sobre um grande desafio, que apenas se torna aparente quando os personagens superarem um desafio menor. Se você planeja esse tipo de revelação desde o início, pode espalhar pequenas pistas sobre a natureza do verdadeiro perigo através da estória, assim adicionando um pequeno mistério. Essa idéia em particular é melhor ser guardada em segredo pelo Narrador, para preservar aquele senso de surpresa quando finalmente contar aos jogadores o que estava guardado – e é melhor se empregado em estórias longas.

ELENCO

Criar os personagens para jogar sempre pareceu que deveria ser o primeiro passo para contar uma história, mas de fato, deveria ser o último. É muito mais fácil inserir os personagens numa estória existente do que criar uma em volta de personagens existentes. Os jogadores tendem a ter idéias vastamente diferentes sobre os tipos de situações que seus personagens irão experimentar, então, criam personagens vastamente diferentes. Mas se eles conhecerem o cenário, objetivo e os obstáculos no caminho – especialmente se eles ajudaram a decidir esses elementos – eles estarão muito mais inclinados a jogar com personagens que irão ter algum papel concreto na crônica.

Deixando de lado considerações óbvias – como a questão se os personagens vão interagir uns com os outros sem querelas – quais outros aspectos de seus personagens que deveriam ser discutidos com os jogadores? Essa é sua chance de fazer sugestões, então você deve encontrar uma maneira de se envolver no processo, ainda que para apenas ter certeza que os jogadores mantiveram outros elementos da crônica em mente. Novamente, mantenha um bloco de anotações perto, pois os jogadores irão vir com algumas boas idéias, apenas algumas que eles irão realmente usar. O que eles descartarem, porém, é certamente um jogo limpo para você, porque cedo ou tarde você irá precisar criar alguns personagens do Narrador com quem os personagens dos jogadores irão interagir.

A maioria das questões sobre os personagens serão respondidas durante esse passo, e que pode ser feito enquanto os jogadores criam os personagens. Isso também serve como uma boa dica para seus prelúdios, e certamente sugerir o tipo de Atributos, Habilidades e Vantagens que serão importantes para os personagens.

Quão velhos os personagens podem ser? Os gostos pelo jogo variam, e alguns jogadores irão querer que seus personagens sejam mais velhos que outros. Mesmo começando a crônica com o Abraço dos personagens, suas idades podem ser radicalmente diferentes. E dada à natureza da “medicina” medieval, personagens extremamente velhos são encontrados geralmente entre nobres ricos; a maioria das pessoas comuns é sortuda o bastante para viver ate os 40.

Os personagens são nativos da área onde a crônica acontece? Uma comum, mas útil ferramenta de narrativa para explicar

porque os personagens são ignorantes sobre os costumes e a política local (tanto mortal quanto dos Membros), pois apenas chegaram de outro lugar. Isso também significa que você precisa apenas de um cenário rudimentar para as primeiras sessões, enquanto os próprios personagens descobrem por si mesmos as novas imediações. Por outro lado, se você e os jogadores estão familiarizados com o cenário, então você deverá estar hábil para começar sem precisar de muitas introduções. Os personagens podem também estar retornando de uma extensa jornada a algum lugar, no caso eles podem ser familiarizados com o cenário, mas algumas coisas podem ter mudado enquanto eles estavam fora.

Os personagens se conhecem? Os jogadores podem desejar assumir que seus personagens pelos menos se conheçam, para facilitar a interação sem a usual cena: "vocês-se-encontraram-numa-taverna". Mas se os personagens estão se encontrando pela primeira vez durante seus prelúdios ou um pouco depois, você pode desejar perguntar-lhes como eles querem ser apresentados – e quão logo – eles planejam um tempo específico durante o prelúdio quando eles farão algo junto. Preferencialmente, isso deveria acontecer no inicio; ficar sentado esperando para o seu personagem ser introduzido pode ser bastante entediante.

Os seus prelúdios são conectados? Esse é um modo sujo e rápido de introduzir os personagens, entretanto requer um pouco de imaginação, especialmente se os personagens são estranhos entre si. Mas se você precisar fazê-los se envolver imediatamente, você sempre pode colocá-los juntos com pouca ou nenhuma explicação, então deixe que os eventos subseqüentes expliquem o porquê de eles terem sido Abraçados na mesma noite. Talvez você pode ate mesmo ligar os seus prelúdios a um objetivo ou obstáculo da crônica, como na idéia "Senhores-como-vilões". A resposta para essa questão pode se beneficiar especialmente da opinião dos jogadores, porque eles geralmente já têm idéias em mente de como seus personagens serão introduzidos aos outros personagens.

O quanto os personagens irão interagir com os mortais? É inteiramente possível que seus jogadores irão querer jogar num mundo onde eles são o topo da cadeia alimentar, com pouca conexão com a população Cainita. Essas estórias estão propensas a se passar sobre os assuntos com os mortais e eles podem ate posar como estes. Se for assim, eles irão desejar possuir Antecedentes mais relacionados à humanidade, como Rebanho e Influencia. Mas se a crônica focar mais no lugar dos personagens na sociedade dos Membros, as estórias terão um sentimento inteiramente diferente, precisando de mais pontos em Status ou Geração. Ou eles irão interagir com os Membros e os mortais aproximadamente em medidas iguais? Personagens nesse tipo de crônica irão querer uma boa mistura justa de Aliados e Status.

E se eles decidirem interagir em grande parte com os mortais, qual relacionamento que terão com eles? Como nobres, eles irão se alimentar de seus súditos na não-morte como eles faziam em vida? Ou eles são camponeses oprimidos, usando seus novos poderes para exigir vingança daqueles que uma vez os exploraram? Para uma crônica mais maquiavélica, os personagens poderiam ser vampiros

nobres pegando suas presas entre a classe dominante. Para uma estória mais áspera, eles poderiam estar no fundo da escada social enquanto ainda respiravam e o Abraço fez pouco para mudar o seu baio status social.

Quão importantes são os personagens? Os personagens dos jogadores podem muito bem serem as entidades mais importantes por milhas de distância, mas isso terá pouca distinção se eles estão locados numa crônica na costa noroeste da Ibéria (Espanha) entre Santiago e Pamplona. Esses personagens irão dificilmente precisar de muito Status, mas Recursos podem ser úteis. Por outro lado, as pessoas mais importantes em Venice serão muito importantes de fato, seja entre os Membros ou mortais. Se os seus personagens escolherem jogar com personagens distintos numa cidade grande, eles devem estar preparados para criar seus personagens de acordo, com uma generosa ajuda de Políticas, Influencia ou Recursos – talvez todos os três.

De fato, seus jogadores podem estar interessados em jogar com vassalos do Príncipe, ou ate mesmo de Príncipes de cidades próximas, cooperando contra alguma ameaça em comum. Dependendo do tamanho das cidades, os personagens podem ser Cainitas muito poderosos de fato, que nesse caso você precisará mudar as regras de criação de personagem um pouco para permitir mais pontos em Antecedentes – especialmente Status e Influencia.

Dica do Narrador: Você deveria encorajar os seus jogadores a criar personagens que são iguais na escala social morta-viva. Os tipos de estórias que envolvam neófitos e Autarcas são vastamente diferentes do tipo que Príncipes e anciões perseguem, então você precisará praticamente separar o grupo em varias ocasiões. Separar o grupo de jogadores tende a deixar alguns jogadores agindo como espectadores enquanto outros fazem as "coisas

JOGANDO

Agora que você e seus jogadores tenham feito as fundações para a crônica e eles criaram seus personagens, a estória pode começar.

Mas ainda há elementos da crônica que tem que ser determinados, porque eles apenas ocorrem no curso do jogo. A maioria desses elementos é o "sabor" para o jogo, e tem tudo a ver com a diversão dos jogadores com a crônica assim como o estilo do escritor tem a ver com a diversão dos leitores com a estória.

Os elementos que você e seus jogadores devem finalizar incluem Acertando o Clima, Estilo, Dinâmicas de Grupo, Personagens Não-Jogadores e Avançamento. Cada um desses é essencialmente uma ferramenta para produzir um efeito muito especifico no curso da estória.

ACERTANDO O CLIMA

Por que as pessoas contam estórias de fantasmas em volta de fogueiras de acampamento? A resposta suave seria porque contá-las tomando sorvetes e sundaes num restaurante lotado destruiriam o clima. O ponto é que num quarto bem iluminado lotado com os sons de musicas da parada Top 40 faz muito pouco para melhorar a narração de uma estória Medieval Sombria. Para ter certeza, um Narrador talentoso pode retirá-la, mas o propósito deste livro é tornar o seu trabalho mais fácil, afinal de contas. Essa sessão inclui sugestões para você fazer isso.

A iluminação é parte integral ao ambiente de jogo, porque ela tem um efeito no humor e na energia das pessoas. Uma sala iluminada e brilhante é condutora de jogos vividos, cheias de aventura e excitação, enquanto um quarto a meia luz irá transmitir melancolia e opressão. Você irá desejar modificar seu ambiente de jogo para se adequar à atmosfera da sua crônica (a que você já determinou antes de começar a jogar), mas fique atento para não ir tão longe. Muitas pessoas são fotossensíveis e irá reagir negativamente a extrema de iluminação. Desde que seus jogadores já conheçam a atmosfera de seu jogo, trabalhe com eles para determinar um nível confortável de iluminação para a área de jogo – mas lembre-se, você ainda precisa estar hábil a ler.

A música é uma consideração vital. Musica alta irá deixar a interpretação um pouco mais difícil, e música ambiente é geralmente o melhor quando é tocada mais baixa – certamente não mais alta que uma palavra falada. Mas que tipo de música você deve tocar? Novamente depende do sabor da sua crônica. Musica alegre irá reforçar uma sessão de bem humorada, enquanto que uma musica sombria irá lançar uma mortalha sobre os jogadores.

Pelo fato de ***Vampiro: A Idade das Trevas*** ser passado no mundo Medieval Sombrio, você deve considerar musicas que transmitam o sentimento de um tempo pré-industrial: peças de madrigais e cantos gregorianos, por exemplo. Você também pode tocar gravações apropriadas de "sons da natureza", particularmente se conter os sons associados com condições climáticas pouco usuais (tempestades, ventanias e assim por diante).

Talvez o melhor recurso seja reunir uma coleção apropriada de musica ambiente é consultar uma loja de musica bem estruturada, especialmente aquelas com um grande catalogo de seleções orquestrais e de coro. Os funcionários tendem a ser bem informados quanto ao período da música, e muitos deles são estudantes de música. Peça a eles sugestões, e tente descobrir se eles deixam ouvir a amostras. Se você puder levar um exemplo do tipo de música que você quer, eles serão mais hábeis a te ajudar a encontrar mais do mesmo estilo.

EIS UMA LISTA PARCIAL DE MÚSICAS QUE VOCÊ PODE QUERER USAR:

The Tallis Scholars: várias composições.
The King's Singers: várias peças de madrigais.
Arvo Part: Te Deum.
Tomas Luis De Victoria: Requiem Mass – *Officium defunctorum* ("Escritório dos mortos").
Mannheim Stamroller: Várias composições, muitas das quais são boas músicas. Especialmente apropriada é a Fresh Aire VI, que é baseada em mitos gregos.

ESTILO

Enquanto o clima pode ser largamente variável em beneficio da necessidade, o estilo de jogo – e o estilo de narração – é parte da sua própria personalidade, e muito mais difícil de mudar. Alguns jogadores gostam de um relaxado, método "vai-com-a-correnteza", enquanto outros preferem estar completamente no controle. Do mesmo jeito, muitos Narradores adotam uma abordagem direcionada para o tema e arrasta os personagens pela estória; outros deixam os jogadores ajustarem o passo, sempre pronto para suprir um pouco a narrativa na forma de um encontro ou um evento.

Então, qual é a forma correta? Decidir irá requerer familiaridade com os seus jogadores, o que leva de volta a primeira afirmação na introdução à narração: Conheça a sua audiência. E novamente, o melhor método de aprender sobre suas expectativas é perguntar a eles. O problema com isso que os jogadores, como seus personagens, irão ter experiências e desejos diferentes de seus amigos mais próximos e suas expectativas irão variar drasticamente. Se você adaptar o seu estilo a um jogador, os outros vão ficar desconfortáveis. A não ser que os jogadores sejam extremamente compatíveis uns com os outros, isso é quase inevitável.

A resposta, então, esta em ajustar o seu próprio estilo como requerido, o que pode significar que você lidere um jogador pela estória pelo nariz, enquanto com outro você meramente tem de sair da frente de seu caminho. Até você saber qual é qual, entretanto, você deve estar preparado para sentar e observar. Apresente uma situação para os jogadores e observe. Em pouco tempo, você saberá quem é "dinâmico" e quem é "estático", o que dará a você uma boa idéia de como lidar com eles durante a crônica. A coisa mais importante a se lembrar é dar a cada jogador individual exatamente o mesmo tanto de liberdade que ele queira para tomar as decisões que afetam seu personagem.

DINÂMICAS DE GRUPO

Através dos anos a definição de "boa interpretação" tem passado por muitas mudanças. Desde que apareceram pela primeira vez, jogos de interpretação têm envolvido desde jogos de guerra em primeira pessoa a estudos em relações interpessoais. Os jogadores têm avançado de uma imaginativa auto-indulgência através de uma criativa solução de problemas a algo que lembra um drama de improviso e a jornada ainda não terminou. Essa mesma progressão ocorre com jogadores individuais. Seja qual for o aspecto da interpretação que originalmente os atrai, a maioria dos jogadores experimenta a todas elas.

Todos os seus jogadores provavelmente terão motivos diferentes para interpretar. Alguns desejarão o aumento no ego em jogar com um personagem poderoso e independente; outros irão se deleitar em partir seus intelectos contra charadas diabólicas; e ainda terão outros que gostam do jogo meramente para serem sociáveis. Talvez uns poucos vão até mesmo jogar pela satisfação do prazer escapista de temporariamente adotar uma personalidade diferente. Qualquer seja o caso, cada jogador esta esperando que você o entretenha na maneira que ele goste mais. Como você vai lidar com essa diversidade de interesses? Você mantém todos felizes em prover algo para todos fazerem.

Um erro comum entre narradores novatos é concentrar a ação num único personagem específico. Enquanto isso os outros jogadores ficam entediados e podem conduzir seus personagens a procurar algo mais interessante pra fazer – geralmente algo que divide o grupo. Mas, ao assegurar a cada jogador um desafio que se encaixe no personagem, você assegura que todos os jogadores participarão do jogo, ao invés de ficarem impacientes o bastante para procurarem outros rumos. Então enquanto o feiticeiro Tremere executa seu ritual, o Brujah valentão lida com os carniçais do duque e o Ravnos conduz os guardas numa perseguição ilusória, alterne rápida e frequentemente entre as cenas de ação e os personagens ficarão muito ocupados para procurar algo mais pra fazer. Mude as cenas quando os jogadores estiverem em pontos cruciais e você os manterá no limite da tensão.

Outros erros que os narradores as vezes cometem é o "favoritismo". Um jogador cria um personagem que se encaixa perfeitamente nos objetivos do narrador, e o narrador passa a focar a maior parte do jogo em cima daquele personagem. Cena após cena se centralizam nele, e os outros jogadores podem começar a ficar com a sensação de que seus personagens são apenas secundários. Se isso se prolongar por muito tempo os jogadores vão preferir simplesmente ficar em casa. Como você quer que os jogadores joguem, precisa assegurá-los atenção igual.

Você pode evitar o favoritismo fazendo uma lista de todos os personagens e mantendo-a por perto quando estiver escrevendo o esboço para a sessão de jogo. Assegure-se que cada personagem tem um tipo de evento ou encontro planejado. Se você for cuidadoso poderá dar aos players mais de um "segmento" , dependendo da magnitude do evento e do estilo do jogador. Para sessões mais longas, você pode até mesmo querer preparar dois ou três segmentos de médio prazo para cada jogador. E como sempre, quando um jogador demonstrar que quer tempo pra pensar, mude para outro personagem.

Mantenha em mente também que muitas cenas requerem muito pouco de sua atenção, particularmente uma cena que envolve vários jogadores. Sempre que você desejar se focar num personagem temporariamente, tente dar aos outros personagens algo para discutir até que você esteja pronto para voltar a eles.

PERSONAGENS QUE NÃO SÃO DE JOGADOR

Os personagens de jogador são uma pequena parte do elenco em sua crônica de Vampiro: a Idade da Trevas, e muito em breve você se encontrará interpretando todos os outros personagens que eles encontrarem. Para fazer os personagens que não são de jogador parecerem o mais real possível, você irá querer fazer algumas perguntas quando os estiver criando – mesmo aqueles que você criar no estalo do momento durante uma sessão. Este processo é similar ao que os jogadores fazem ao criar seus personagens, e quando todos vocês criam detalhes para a crônica.

As questões abaixo aparecem em ordem de importância. Ou seja, você precisará de respostas para as primeiras, mas quanto mais responder , mais o personagem ficará "encorpado". Obviamente, se você está criando um personagem no estalo do momento, precisará responder poucas questões, mas se está elaborando o arquinimigo de um personagem, deverá estar disposto a responder até a última pergunta.

O que diferencia seu personagem dos demais? Padrões de discurso e maneirismos serão as primeiras coisas que os jogadores vão notar sobre os personagens que encontram na crônica, e se todos os NPCs falarem e agirem do mesmo jeito os jogadores provavelmente os acharão desinteressantes e tenderão a esquecer seus nomes, mas ao variar o tom, sotaque e até mesmo o volume da sua voz, e adotar um maneirismo distinto (tal como puxar o lóbulo da orelha ao ouvir o discurso de outros), você pode rapidamente assinalar uma personalidade até mesmo ao personagem mais casual.

Se isso soar difícil, pratique fora do jogo. Alugue um filme e imite um personagem de cada cena – quanto mais distinto melhor. Imite o jeito de falar, expressões faciais e gestos de mãos do ator. Repare no uso de frases de efeito, sons não verbais (tossir, rir e assim por diante), e até mesmo a forma que o ator senta e se levanta. Atores muito bons conseguem interpretar diversos papéis de diversas formas diferentes, e cada papel será nitidamente diferente do anterior. Isto é porque o ator tem o objetivo de fazer com que o personagem se pareça completamente com outra pessoa. Atores que são incapazes de fazer isso são fáceis de identificar e são uma ilustração perfeita da necessidade de NPCs individualizados.

Quais são as motivações dos Npcs, até o ponto que os personagens de jogador sabem? As vezes é algo extremamente simples como "vender este adorável penico para essas maravilhosas pessoas" ou "mantenha essa gentalha longe de nossa Dama da nobreza" . Ocasionalmente eles são mais complexos como "traga estes estranhos forasteiros até a pousada na estrada que leva a Praga, onde o Visconde prometeu uma recompensa pela entrega de pessoas de pele pálida". Todos têm motivações, e quanto mais imediatas são, mais fáceis são de se escolher. Lembre-se dos filmes novamente: quantas vezes você viu um personagem ser apresentado e num minuto, sua personalidade, motivações e relacionamentos com outros personagens foram estabelecidos? Os filmes têm apenas um curto período de tempo para mostrar todos os elementos de uma história, e suas sessões de jogo serão bem parecidas. Quanto menos você esperar usar um personagem posteriormente, mais você precisará estabelecer sua personalidade desde o começo.

Qual a aparência deste NPC? Muitos narradores acham este aspecto o mais difícil de elaborar, por causa da variedade quase infinita de opções. Embora a sessão de vestimenta no capítulo 2 vá te ajudar a decidir o que um personagem está vestindo, há muito mais a se considerar, e cada pequena informação diz um pouco da história do personagem. Se o personagem está sujo, provavelmente é pobre. Se tem grandes bíceps, provavelmente é um trabalhador braçal. Se usa jóias, provavelmente é rico. Obviamente quanto mais dicas você quiser fornecer, mais detalhes precisam ser elaborados. O truque aqui é trabalhar a partir de uma descrição simples, que é provavelmente no que seus jogadores estarão interessados . Se você descrever o personagem como "pobre", seus jogadores mentalmente o vestirão com roupas surradas, cobertas de poeira, cabelos sujos, expressão de cansaço e tosse persistente. Sabendo disso, sinta-se livre para rotular alguém como "rico", e então peça para os jogadores descreverem como eles acham que o personagem se parece, você fornecendo certos detalhes (estilo de cabelo, cor da roupa, condição física geral etc) conforme sua imagem mental do NPC. Tente alguns outros exemplos. O que você pensa quando alguém diz "monge" ou "sacerdote"? E "marinheiro" ou "soldado"? Devem ser necessários cinco ou seis adjetivos antes que você tenha uma "visão" completa de qualquer NPC.

Qual o nome deste NPC? Ainda que os jogadores não esperem encontrar novamente este NPC, vão querer saber o nome dele, e frequentemente é a última coisa que perguntam antes de seguirem com suas ações na história. Falta de preparação para isso pode levar a "Hans, o vendedor de queijo", "Hans, o porteiro", ou até mesmo um pequeno exército de pessoas com o nome "Hans", que não são parentes e muito menos a mesmo pessoa. Enquanto alguns nomes são comuns, há um limite em que você pode considerar que as coisas foram longe demais. Os jogadores podem ajudar sugerindo alguns nomes, entretanto você pode querer escolher num dos numerosos livros de nomes para bebês que existem. Muitos são elaborados para nacionalidades específicas e portanto fornecerão nomes típicos da região onde sua crônica acontece. Mantenha em mente que há diferenças entre nomes medievais e modernos; leia o capítulo dois para ver alguns padrões de hábitos no ato de nomear pessoas na Idade Média.

Como este NPC se relaciona com os personagens de jogador? Mesmo que os personagens não tenham ainda se encontrado com este NPC, ele pode conhecê-los. Se sim, como ele se sente a respeito dos personagens? Para a maioria das coisas você pode ser específico só a ponto de dizer se é "amigável" ,"hostil" ou mais provavelmente "neutro", mas quanto mais detalhes você investir neste NPC mais real ele irá parecer – para uma maior variação – e para um plot mais complexo – este NPC poderia estar bem intencionado com um dos personagens, mas com temor para com um outro. Usar os maneirismos e padrões de discursos mencionados anteriormente é uma excelente forma de conduzir a reação do NPC aos personagens.

Este NPC tem algum objetivo secreto? A maioria das pessoas que os personagens de jogador encontrar serão diretas e com objetivos claros, mas ocasionalmente você irá querer incluir NPCs – mesmo se for um que os personagens só verão uma vez – que diz uma coisa mas quer outra. Como todos estão jogando vampiro na era medieval, provavelmente seus jogadores provavelmente irão, de qualquer modo, tratar a maioria dos NPCS como uma ameaça em potencial, mas você precisa de uma lista nítida na mente de quais NPCS realmente o são. Assim, sinta-se livre pra dar dicas sutis – ou as vezes descaradas – de que um determinado NPC tem objetivos ocultos. Talvez o homem que extermina os ratos e que pagou a ultima rodada de bebidas estivesse há poucos minutos reclamando que os negócios não estão indo bem ultimamente, ou o vendedor de seda que estava barganhando tão intensamente sobre determinado rolo de tecido, de repente abaixa seu preço quando os personagens mencionam que estiveram no leste distante. Adicionando um objetivo oculto, até mesmo a personalidade de um NPC aparentemente inocente, fica firmemente cimentada

Como os personagens serão obrigados a ver novamente esse NPC? Todos os encontros, eventualmente, chegam a um fim, e uma vez que os personagens se separarem do NPC, eles se verão novamente? Se sim, sob que circunstâncias? Se ele for alguém que normalmente visita a área em que se encontraram, a resposta é fácil, mas talvez ele só esteja de passagem - ou os personagens estejam. Ao encontrar o mesmo personagem novamente - especialmente um completamente inofensivo - lembre os jogadores que a vida é cheia de coincidências, das quais apenas algumas possuem algo de sinistro. Mas, além disso, um NPC recorrente - seja aliado, vilão, ou algo intermediário - pode ser uma ferramenta útil para você, o Narrador, para reviver antigas tramas.

Dica de Narrador: Se todos esperam que um NPC retorne mais tarde na história, anote as respostas para todas as questões relacionadas a ele, talvez em uma ficha. Mantenha essas informações à mão e isto lhe permitirá restabelecer rapidamente a personalidade do NPC, recordando manias e detalhes de suas relações com os jogadores. Você pode "pegar de onde parou", e os jogadores quase imediatamente reconhecerão o caráter distintivo da descrição do NPC. Isso também serve como um lembrete para eles de que as ações de seus personagens têm um efeito sobre o mundo e isso permite que formem relacionamentos duradouros com alguém que não seja outro personagem.

AVANÇO

A manutenção de um equilíbrio adequado de avanço do personagem e da aprendizagem é crucial para qualquer crônica em curso. Mas os custos da utilização de pontos de experiência é quase uma arte. Se você forçar os jogadores a jogar fora um novo ponto de um atributo ou de Disciplina, que somente crescerá em breve, eles ficarão frustrados com a progressão lenta. Mas se você simplesmente deixá-los gastar experiência, os seus personagens avançarão muito rapidamente a ponto de que os NPC's vilões não serão páreos para eles. A chave para moderar o seu desenvolvimento é criar um sistema para explicar cada aumento de capacidades.

Este "sistema" é menos rígido do que parece. Essencialmente, você decide o processo de gastos de experiência, quando e como os jogadores podem realmente gastá-los. Pré-requisitos para gastos de experiência devem variar dependendo exatamente do que os jogadores querem fazer com suas experiências. Aumentar o talento pode envolver apenas alcançar os limites de alguém, enquanto aumentar uma habilidade pode necessitar de prática, e aumentar um conhecimento necessita de estudo, na maioria dos casos, os personagens podem treinar e estudar nos seu tempo livre, o que significa que a menos que eles estejam constantemente ocupados, sempre têm tempo para aumentar sua pontuação em suas habilidades.

As vantagens são algo completamente diferente. O aumento da pontuação em virtude poderia obrigar o jogador a explicar exatamente o que levou a isto. Um método semelhante poderia trabalhar para aumentar a pontuação de um personagem em Força de Vontade. Modere estas coisas, pois alguns jogadores vão querer tirar vantagem deste sistema, alegando que ao resistir a cada pequena tentação é um exercício importante na determinação.

Disciplinas e Antecedentes provavelmente devem ser desenvolvidos com a cooperação do Narrador. Uma dica é fazer com que os jogadores o informem quando desejarem aumentar disciplinas específicas ou Antecedentes, e expliquem este avanço durante a história como um evento ou encontro. Aumentar um antecedente é geralmente uma simples questão de explicar como um personagem chegou a possuir algo que antes era indisponível. Você provavelmente deve anotar idéias de antemão, com base no que os personagens compram inicialmente em Antecedentes e qualquer outra coisa em que manifestarem interesse. Suponha que um jogador deseje aumentar a pontuação de sua personagem em Mentor de 2 para 3. Durante o desenrolar de uma sessão, ele descobre que o mestre que o favorece acaba de realizar uma grande vitória sobre um adversário político e agora é um dos conselheiros do príncipe.

O aumento de uma disciplina é realmente mais fácil de explicar do que o aumento de um Antecedente. Olhe para trás, para o prelúdio do personagem, e se lembre de como ele aprendeu que tinha a disciplina antes de qualquer coisa. Normalmente, você a usou para surpreender um Nosferatu com sua habilidade de falar com animais, ou uma Ravnos com uma imagem visível de algo que ela havia imaginado. Agora que o jogador está começando a usar a experiência, basta observar os efeitos do nível seguinte, e esperar por um momento oportuno para surpreender o personagem com ela - ou realmente descrever o avanço na sessão.

Por exemplo, um jogador com a Disciplina Presença quer aumentar sua pontuação de dois pontos (Olhar Aterrorizante) para três pontos (Transe). Em algum ponto durante a próxima sessão, ele tenta usar Olhar Aterrorizante para persuadir alguns bandidos em um beco a deixá-lo passar, mas eles todos se atiram sobre ele tentando ajudá-lo a chegar com segurança ao seu destino.

O aumento da Geração é muito mais difícil de explicar do que um simplesmente um conjunto de coincidências. A menos que você deseje permitir que os personagens "percebam" que eles estão realmente mais perto do que eles pensavam de Caim, você é o mais aconselhado a permitir o avanço da geração apenas através de jogo. Isto significa, naturalmente, que os personagens só serão capazes de diminuir a geração por meio de diablerie. Uma vez que isso resulta invariavelmente na destruição do vampiro ancião que age como o "trampolim" para Caim, quem participa da diablerie automaticamente viola a Segunda Tradição. Se os seus jogadores estão dispostos a correr esse risco com seus personagens, deixe, mas é bom que estejam preparados para incluir um problema extra ao seu lote, caso a comunidade vampírica tome consciência do que o personagem do jogador fez ...

Grandes mudanças no personagem requer jogos mais intensos. Enquanto o comportamento de um personagem pode mudar com bastante frequência, uma alteração na natureza é uma alteração fundamental do personagem, e o jogador deve explicar o que ele sente que leva o seu personagem (ou o levará) para um novo arquétipo. Da mesma forma, a escolha de seguir um Caminho diferente reflete um momento decisivo da partida de um código de moral estabelecido e concretizado, algo a que a maioria das pessoas comuns se agarra firmemente toda a sua vida, embora na verdade, um vampiro teria muito mais oportunidades de se submeter a uma mudança tão drástica. Se o jogador se sente fortemente interessado sobre sua personagem vir a seguir um novo Caminho, ele deve combinar com o narrador e se submeter a alguma epifania do espírito que o conduzirá à nova estrada.

O PROCESSO DE APRENDIZAGEM

Assim como os personagens aprendem e evoluem durante o curso de uma crônica, o narrador também deve fazer o mesmo. O processo para esta evolução, no entanto, é um pouco mais difícil do que o processo de aprimoramento dos personagens. Você deve constantemente avaliar seu desempenho como narrador, fazer ajustes na sua forma de narrar - em seguida, examinar o seu desempenho sempre mais uma vez. Efetivamente, esse auto-exame pode durar um tempo antes de continuar a narração.

A primeira coisa que você precisa fazer é se acostumar com a idéia de que você está apto a cometer erros. Todo mundo o faz, mesmo Narradores veteranos, mas a razão pela qual eles são veteranos é que aprenderam com seus erros anteriores e melhoraram o resultado. A marca dos Narradores de pouco sucesso é que eles falham em reconhecer quando erram - ou eles se recusam a admití-lo. Mas a narrativa é como qualquer outro talento natural: ela cresce ao ser usada até seu limite. Então, se você quer melhorar seu desempenho, aceite seus erros e aprenda com eles. Esta seção é destinada a ensiná-lo a analisar suas habilidades de narrador e melhorá-las.

Você deve sempre manter um prático bloco de notas em cada sessão. Esta é uma ferramenta útil em qualquer caso, uma vez que permite a anotação de pontos importantes da crônica, como novos NPCs, mas também lhe dá um lugar para anotar lembretes de coisas a serem feitas entre as sessões. Você pode pensar que é como uma combinação de lista de tarefas e bloco de notas, mas a principal finalidade do bloco de notas é servir como uma espécie de "boletim" para as suas sessões.

Comece a acompanhar tudo o que acontece durante cada sessão, seja ela planejada ou espontânea. (Você também pode usar isso mais tarde como uma referência para a crônica - como uma espécie de sinopse.) Pode ser tão geral ou específico quanto quiser, mas certifique-se de anotar tudo o que poderia ter corrido melhor (assim como coisas que foram muito bem). Por exemplo, os personagens reagem com desconfiança a um encontro completamente inocente com uma NPC copeira, talvez, ao negar-lhes a oportunidade de introduzir uma discussão cuidadosamente planejada. Ou eles encontram um bando de lobisomens que quase os elimina, levando a necessidade de uma trégua na crônica enquanto eles se recuperam.

A principal coisa a se lembrar é que situações como estas apenas demonstram que algo deu errado. Ao invés de colocar a culpa em seus jogadores ou duvidar de suas habilidades como um narrador, você deve se concentrar em identificar exatamente onde as coisas ocorreram de maneira errada. Uma vez que você isolou o problema, pode tomar providências para repará-lo e impedir que algo semelhante volte a acontecer.

Você pode ter uma reação emocional imediata à situação, por isso leve algum tempo antes de corrigí-la, evitando assim o perigo de correção excessiva. Discuta a sessão com os seus jogadores. Pense em suas opiniões como uma espécie de "voto" sobre se o jogo correu bem. Eles acham que foi tão mal quanto pareceu para você? Talvez eles sentiram que foi uma bobagem exagerar com o copeiro, ou eles concordam que atacar os lobisomens foi uma má idéia? Independentemente disso, peça sugestões sobre como eles acreditam que situações semelhantes podem ser evitadas no futuro, e lembre-se: É uma crítica construtiva. Evite ataques pessoais a qualquer custo. Use o seu bloco de notas para anotar as observações dos jogadores durante esta discussão.

Então, logo antes da próxima sessão, sente-se com suas anotações e reveja as situações uma por uma. Se você for um Narrador recente, podem haver várias situações a serem analisadas, mas as reveja uma de cada vez. Em cada caso, veja se você pode determinar onde está o problema. O problema foi na sua você apresentação? Foram os jogadores distraídos por algo fora do jogo? Você calculou de maneira errônea a pontuação de um NPC em relação aos personagens dos jogadores?

Seja qual for à razão, pense um pouco sobre como você pode corrigir o problema na próxima vez. Eles estavam desconfiados do NPC inocente? Deixe-os apanhar o próximo e fazer algo completamente sem sentido - talvez até mesmo embaraçoso - ou apresente o pobre NPC inocente em circunstâncias em que ele está completamente em situação de misericórdia diante dos personagens dos jogadores. Os jogadores estavam distraídos? Evite a distração por quanto tempo for possível, tirando-os do tema problemático (se for algum tipo de discussão) ou pedindo aos jogadores para colocá-lo de lado (se for um objeto tangível, como um livro ou um vídeo game). Você fez o NPC muito forte ou muito fraco? Faça cópias da ficha dos personagens dos jogadores e utilize suas pontuações como diretrizes para a criação de adversários desafiadores.

Então se prepare para delinear a sessão seguinte. Quando você se sentar para começar a jogar, revise sua lista novamente, discutindo com os jogadores todas as idéias que você tem para melhorar o jogo. Peça-lhes um feedback. Suas soluções parecem razoáveis? Será que eles ainda acham que uma determinada solução é necessária? Lembre-se, eles também tiveram tempo para considerar sua performance no último jogo, e podem mostrar que uma situação que você pensou ser tão terrível é simplesmente um capricho aleatório dos eventos ao invés de ser qualquer coisa negativa em particular quanto ao seu papel como Narrador .

Uma vez que você tenha realmente começado a jogar, tire um momento volta e meia para olhar sua lista e checar seu progresso. Você conseguiu lidar melhor com situações similares desta vez? Em caso positivo, risque-os da lista. Ou você precisa tentar uma solução diferente? A despeito dos resultados, repita o processo, novamente mantendo nota das situações que ainda precisam melhorar.

Pode levar algumas sessões de tentativa e erro, mas eventualmente você vai terminar com cada vez menos anotações no seu caderno. Quando seus jogadores estiverem felizes o bastante com sua narração a ponto de não ser mais necessário fazer anotações, alegre-se: você agora é um narrador veterano.

FELIX 98

Capítulo 4:

Amigos, Inimigos e Miscelânea

A partir disso surge a questão se é melhor ser amado do que temido, ou temido do que amado. Talvez a questão possa ser respondida como se devêssemos desejar ser ambos: mas como amor e medo dificilmente podem existir em conjunto, se precisarmos escolher entre eles, é muito mais seguro ser temido do que amado.

-Niccolo Maquiavelli, O Príncipe

CARNIÇAIS

Os cainitas, a despeito de seus vários poderes de manipulação, são incapazes de governar seus feudos sozinhos. No sombrio mundo medieval, somente poucas cidades têm algo que se aproxima de uma vida noturna, e a maior parte do comércio acontece durante o dia. Para obter até o mais simples dos itens, um cainita precisa ter alguém que possa sair durante o dia, trocar coisas no mercado, e retornar, tudo com o cuidado para não revelar a posição exata do refúgio . Com isso, para manipular o mundo em que vivem, e para viverem como desejam os cainitas da idade das trevas contam muito com carniçais.

Cada clan cria carniçais de acordo com suas necessidades particulares e que combinem com seus interesses. Príncipes e outros lordes cainitas dependem muito de seus carniçais para vigiar seus domínios durante o dia, e portando tendem a escolher pessoas que são muito habilidosas em determinadas áreas. Especialmente cainitas que governam castelos ou grandes refúgios, porque é preciso uma grande equipe para manter tais propriedades.

Como a população do Sombrio Mundo Medieval tende a viver em grupos familiares bem unidos, muitos cainitas tiveram que adotar famílias inteiras e transformar todos os seus membros em carniçais. Não é nem necessário ser uma família no sentido literal. Um vampiro que viva num monastério, por exemplo, pode ter transformado todos os irmãos em carniçais, criando portanto uma "família" carniçal leal e estável.

Carniçais são freqüentemente criados como uma espécie de passo intermediário ao abraço. Embora a maioria dos lordes cainitas exija o requerimento de permissão para criação de carniçais, tal permissão é mais fácil de obter do que a permissão de abraçar uma criança da noite. Esta é a forma pela qual muitos cainitas, percebendo que não têm ainda a influência ou o favor do príncipe para que possam pedir permissão para abraçar, preservam aqueles que acham dignos do abraço. Como carniçais não envelhecem, eles podem ser mantidos indefinidamente, contanto que ingiram vitae periodicamente de seu senhor.

O QUE É UM CARNIÇAL?

Os carniçais diferem dos mortais em diversos aspectos. Através da ingestão periódica de vitae vampírica, os processos naturais do corpo e humores* se tornam retorcidos a serviço de seus lordes cainitas. Primeiramente, os carniçais ficam absurdamente fortes, e todos os carniçais ganham um ponto na disciplina vampírica Potência. Além disso, processo de envelhecimento e morte que Deus colocou sobre todas as criaturas, é suspendido através desta feitiçaria negra; um carniçal não envelhece enquanto continuar a ingerir sangue vampírico periodicamente. A taxa de Deus é apenas suspendida - não cancelada – e fica congelada pronta para arrasar a criatura não natural. Quanto maior for o tempo que o carniçal enganar a morte, mais frequentemente precisará beber da fonte vampirica. E se tal carniçal falhar em conseguir do néctar profano, todos os anos que evitou recairão sobre ele de uma só vez

O equilíbrio dos humores* do carniçal se tornam mais sanguíneos e o carniçal se torna portanto capaz de metabolizar vitae vampírica ingerida de maneira similar a um cainita. Além disso, um carniçal que tenha se banqueteado no sangue de seu mestre, pode suportar ferimentos mortais e manifestar força e vitalidade sobre-humanas.

Carniçais podem armazenar 10 pontos de sangue em seus corpos e podem gastar um por turno. Carniçais entretanto não podem produzir a própria vitae e precisam se reabastecer nas veias de seus mestres se desejarem usar tais poderes sombrios novamente.

Carniçais frequentemente apresentam profundas diferenças psicológicas dos humanos, particularmente aqueles de idade muito avançada ou que vieram de "famílias carniçais" da Europa oriental. Afligidos por bestas quase vampíricas e aprisionados numa teia de sangue e escravidão,muitos carniçais apresentam bizarros anseios e obsessões . Adicionalmente, a compreensão imperfeita tanto de seus poderes como da sociedade vampírica os leva a cometer atos estranhos.

Os carniçais são personagens aceitáveis numa crônica de Vampiro a Idade das Trevas, e oferecem diversas vantagens quando personagens vampiros precisam lidar com mortais. Entretanto mantenha em mente que carniçais são personagens de apoio. Um jogador que deseje interpretar um carniçal deve aceitar o fato de que seu personagem será mais fraco e subserviente aos personagens vampiros do grupo.

CARNIÇAIS DOS CLANS

Abaixo estão algumas diretrizes para ajudar os narradores a determinar os tipos de carniçais que provavelmente são encontrados em certos clans. Poucos clans têm grupos específicos de carniçais relacionados a eles, e estes estão mencionados abaixo.

ASSAMITAS

Por tradição , a maioria dos carniçais Assamitas são da Terra santa, Egito e o império almohad. Os Assamitas apreciam bastante os mercenários ou guerreiros que provaram seu valor e vão suplementar seu treinamento até que tenham um letal e leal guarda-costas . Apenas os assamitas de alto escalão ou os que mantém geralmente um único refúgio, mantém carniçais. Assamitas que viajam muito a serviço do clan provavelmente não terão nenhum carniçal, e se tiverem é provável que seja um servo de algum tipo.

BRUJAH

Os carniçais escolhem seus carniçais baseados em seu próprio tipo particular de rebelião, anarquia ou pensamento político. Eles preferem aqueles que apreciem uma liderança forte mas que rejeitem líderes corruptos. Carniçais Brujah tendem a ser camponeses rebeldes ou nobres de baixo escalão, mas cortesãos e diplomatas também são escolhidos pelo clan. Além disso, os Brujah têm alimentado o interesse em fazer de carniçal servos e assistentes de confiança dos mais altos conselhos mortais. Eles usam estes carniçais para obter informações sobre os planos do povo (e seus patronos vampiros, caso haja) e para persuadir lordes da nobreza e oficiais da igreja a cometer atos que irão motivar a população.

CAPADOCIOS

Para um clan tão interessado na morte, os Capadócios têm um número surpreendente de carniçais a seu serviço. Maioria destes carniçais acham seu nicho como servos, mas alguns deles são pesquisadores, estudiosos e doutores. Os Capadócios recentemente pegaram interesse em aumentar os recursos financeiros do clan e começaram a transformar pequenas famílias de mercadores e outros negociantes em carniçais. O dinheiro conseguido através destes carniçais é usado para financiar pesquisas, comprar livros e manuscritos antigos e subornar oficiais locais que façam perguntas estranhas sobre visitas noturnas ao cemitério.

A mais proeminente família carniçal Capadócio são os Giovani de Veneza . Diversos Giovani foram abraçados mas muitos são mantidos como carniçais por Capadócios e pelos seus parentes agora vampiros. Os Giovani têm a reputação de serem necromantes do mais alto nível e há rumores de que estejam desenvolvendo uma única forma de feitiçaria que utiliza seus talentos particulares e conhecimento sobre os espíritos dos mortos e , alguns dizem, dos vivos também. Por enquanto eles estão satisfeitos em pesquisar com afinco em suas catacumbas emboloradas e administrar o interesse de seus mercadores em favor dos Capadócios

UM FUTURO NEGRO PARA O CLAN DA MORTE

Obviamente os Giovani se tornarão muito mais do que uma família de carniçais. Em 1444 o Líder da família, Augustus Giovanni, cometerá amaranto no antediluviano Capadócius, portanto tomando toda a linhagem. Os Giovani abandonarão a busca por mortis e massacrarão os capadócios remanescentes. Em tempo os Giovani serão reconhecidos como um dos grandes clans, e os Capadócios desaparecerão nas páginas da história cainita. Para mais informações da eventual queda dos capadócios nas mãos dos Giovani, os narradores devem ler ***A última ceia***.

Além disso, se o narrador desejar, pode permitir que carniçais Giovani usem a disciplina Necromancia listada no Guia dos Jogadores de Vampiro ao invés de Mortis . Se o narrador decidir permitir Necromancia, é recomendado que apenas os três primeiros níveis sejam usados e que todas as dificuldades sejam aumentadas em 1. Isso reflete a infância e incompleta natureza da disciplina, que os Giovani ainda não desenvolveram nem dominaram.

SEGUIDORES DE SET

Os seguidores de Set são muito específicos quanto a quem escolhem para ser seus carniçais,e assim como suas escolhas para o abraço, eles tendem a escolher os de descendência egípcia. Os seguidores de set seduzem os que sentem sede de poder e de prazer, e geralmente mantém a promessa de abraço como motivação para manter seus carniçais leais. Aqueles que se provam excepcionais as vezes são recompensados com o abraço, mas a maioria é morta servindo como guardiões, mensageiros, como um simples entretenimento ou como comida para seus patronos. Os setitas entretanto contam muito com seus carniçais para o comércio durante o dia, especialmente considerando a extrema sensibilidade setita à luz do sol.

Os Sacerdotes de Set são o único grande e organizado grupo de carniçais dos setitas. Eles empregam uma variedade de ritos negros e praticas para manter a adoração a Set ativa nas vastas terras muçulmana do Egito. Cada sacerdote se reporta obviamente, a um Seguidor de Set que frequentemente é o líder do templo do qual o sacerdote pertence. Os sacerdotes não apenas servem de fonte de vitae para os setitas, mas também são exímios manipuladores dos desejos mortais, assim como seus patronos. Os sacerdotes de Set são a força fundamental por trás do comércio de escravos de Alexandria, comprando estas pobres almas e as oferecendo como escravos especialmente treinados para lordes árabes por toda a terra santa e pelo império Almohad.

GANGREL

Os Gangrel geralmente não criam carniçais. Sua natureza solitária e falta de refúgio permanente torna os carniçais mais num fardo do que num ganho. As vezes entretanto, os Gangrel ficaram conhecidos por transformar em carniçal um mortal merecedor que lutou por alguma causa pela qual os Gangrel têm forte simpatia. Aqueles que lutam para libertar as florestas de lordes tiranos ou para proteger e preservar a vida selvagem da caça ostensiva e extinção são exemplos de carniçais que um Gangrel pode ajudar por um tempo. Quando o objetivo é atingido, entretanto, o Gangrel muito provavelmente irá embora e deixará o carniçal sofrer os efeitos colaterais que sempre acompanham a falta de vitae. Apesar disso, nas raras ocasiões onde um Gangrel decide se fixar num lugar, tende a escolher pessoas da margem da civilização – os sobreviventes que são capazes de cuidar de si mesmos.

LASOMBRA

Os carniçais Lasombra tendem a ser pessoas envolvidas no comércio ou na política. Para sempre os poderes por trás do trono, os Lasombra escolhem se insular com diversas camadas de agentes e espiões , e os mais confiáveis e talentosos destes são frequentemente transformados em carniçais. Os Lasombra também transformam em carniçais aqueles a quem desejam que permaneçam fiéis às causas do clan, pois os carniçais são inevitavelmente fiéis pelo laço de sangue a seus patronos. Os carniçais têm um papel fundamental para os Lasombra por toda a sombria Europa medieval, mas especialmente no sacro império romano, onde estão envolvidos na guerra civil. Os carniçais Lasombra estão deliberadamente espalhados por toda a corte de Philis da Swabia, e alguns carniçais espiões ocupam posições na corte do rival de Philip , Otto de Brunswick. Ultimamente os Lasombra ficaram alarmados com o sucesso Ventrue em expulsar os carniçais Lasombra da corte de Otto, e estão tentando descobrir um modo de impedir que seus carniçais sejam descobertos tão facilmente.

MALKAVIANOS

A loucura se manifesta de muitas formas e estilos, e os malkavianos não discriminam muito nas suas escolhas de carniçais, exceto pelo fato de que o indivíduo precisa ser louco. Os malkavianos que governam feudos geralmente se cercam de carniçais, que só podem polidamente serem chamados de "tolos". Eles os mantêm para entretenimento ou para seus próprios propósitos estranhos. Entretanto, não acredite que estes carniçais são inofensivos. Mais de um indivíduo de alma demente e distorcida de um assassino serial foi transformado em carniçal por um astuto Malkaviano, para poder se utilizar de seus talentos especiais. Enquanto os malkavianos podem ser vistos como esquisitões bobos da corte por muitos cainitas, todos os carniçais dos outros clans estão muito familiarizados com a mácula demoníaca da loucura dos carniçais malkavianos.

NOSFERATU

Alguém poderia pensar que um clan tão secreto como o clan Nosferatu teria pouca ou nenhuma necessidade para carniçais, e que poderiam até ser um fardo para eles. Isso não é verdade. Os Nosferatu, como coletores e fornecedores de informações, precisam de carniçais quase mais do que qualquer outro clan. Carniçais são as poucas pessoas a quem os Nosferatu podem confiar para dar detalhes do que eles viram e ouviram. Nosferatus escolhem seus carniçais dos párias e dos oprimidos, dos quais há um excedente na sombria Europa medieval. Alguns Nosferatu também decidiram transformar mineiros e arquitetos que estão trabalhando para escorar e cavar novas catacumbas abaixo das cidades da Europa. Todos os carniçais Nosferatu, a despeito de sua aparência inicial, tendem a ficar com as menos severas anormalidades físicas de seus patronos, em função da natureza deformadora da vitae Nosferatu.

A cidade de Roma é intransponível para todos os cainitas exceto os mais bravos ou audazes. O trono da cristandade ocidental, embora não santa por si mesma, atrai um número suficiente de pessoas que têm fé verdadeira e é perigoso para um cainita andar livremente pelas ruas. Isso se mantém verdade até para os Nosferatu, pois a fé verdadeira pode transpassar a ofuscação como uma faca afiada através da seda. Além disso, os Nosferatu habitam os enormes e antigos esgotos e catacumbas romanas que ficam abaixo da metrópole. Para acumular informações valiosas por toda a cidade, os Nosferatu recrutaram um grupo conhecido simplesmente como os "indigentes".

Os indigentes se originam dos segmentos doentes, pobres e aleijados da sociedade que vivem nas esquinas e becos das cidades. Alguns são homens idosos que durante as cruzadas perderam as pernas, outros são crianças que fugiram de casa ou perderam os pais de alguma forma. Os indigentes observam quase tudo que acontece na cidade, incluindo quem chega e sai, quem pertence a cada facção política e o que está acontecendo na igreja. A maioria da população considera os pobres urbanos como seres insignificantes e raramente os notam. Isso pode levar a falarem muitas coisas em sua presença que só seriam ditas em local privado. Os indigentes são muito valorizados pelos Nosferatu de Roma. E os Leprosos não permitem que ninguém – Humano ou Cainita – os fira sem direito ou razão.

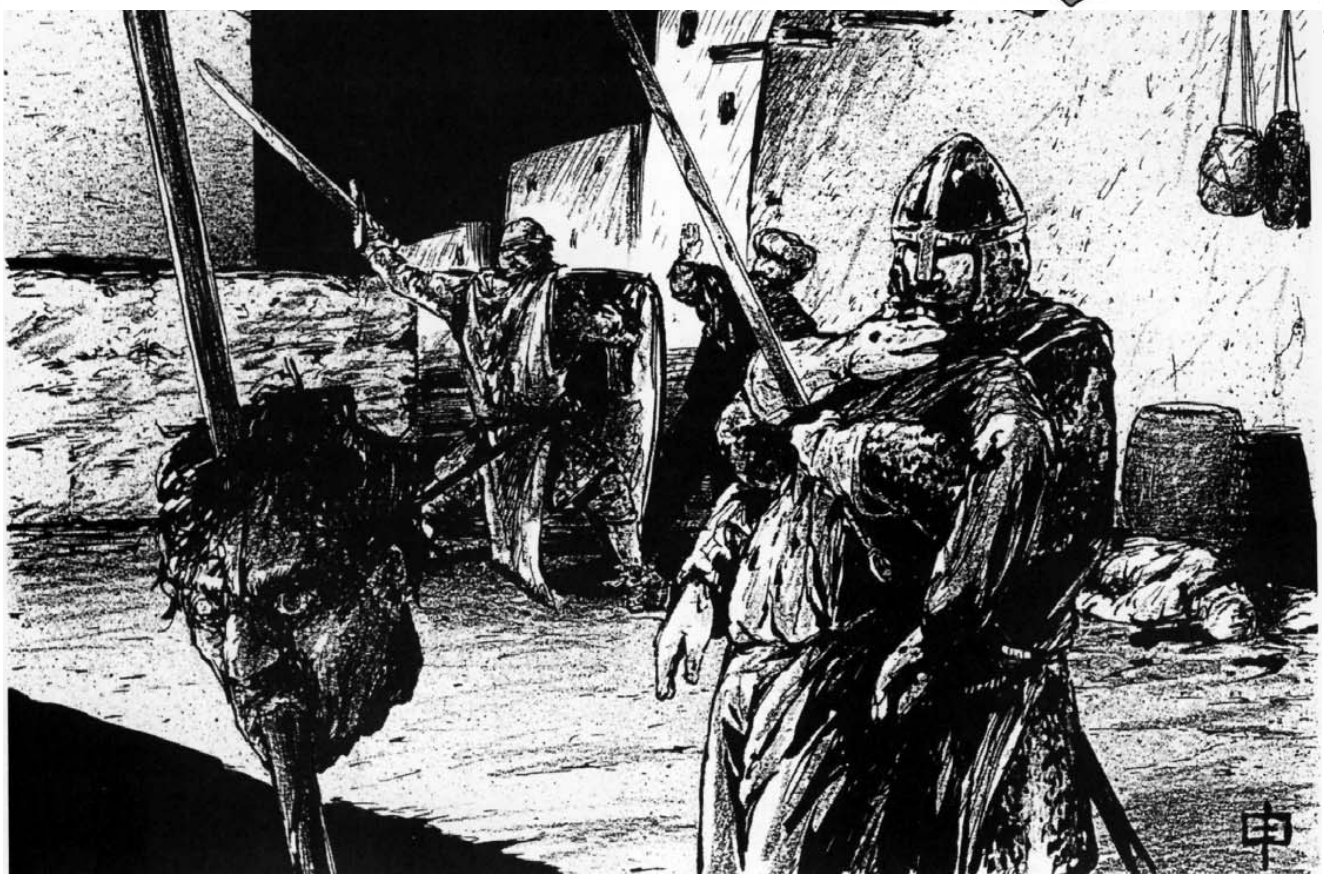
RAVNOS

Os Ravnos tendem a viajar muito, e portanto encontram os mesmos problemas para manter carniçais que os Gangrel. Alguns Ravnos entretanto, têm recentemente usado uma solução única para este problema, eles viajam com grupos de mercadores ou artistas, fazendo de refúgio permanente uma carroça totalmente coberta que se junta à caravana. Isto deu a oportunidade destes Ravnos de criarem carniçais, e eles tiraram vantagem disso. Os Ravnos que se estabelecem em lugar fixo tendem a escolher charlatães da população mortal. Alguns Ravnos também transformaram em carniçais juízes e advogados (sim eles existem mesmo no final do século XII), os usando para ganhar favores e evitar problemas que inevitavelmente seguem as ofensivas proezas do clan.

TOREADOR

Durante os dias de glória de Roma, os Toreador se banquetearam em festejos e compartilharam livremente sua vitae, criando carniçais que eram belos, artísticos ou ambos. Desde a queda de Roma, a maioria dos Toreador se voltou para buscas artísticas mais sérias e equilibradas, e conseguiram muita influência na igreja. Não é incomum para um Toreador importante, ter um exército considerável de carniçais espalhados por toda a hierarquia da igreja, reportando, espionando e controlando em nome do clan da rosa. A maioria destas pessoas são artesãos de algum tipo, que criam livros, músicas, pinturas e assim por diante, mas os Toreador também estão transformando arquitetos e pedreiros, conforme começam a grande tarefa de duração secular de construir grandes catedrais. Outros tipos de carniçais também são desejados, como guarda-costas, pois a maioria dos Toreador não é bem conhecida por suas habilidades marciais.

Alguns toreador, entretanto , são guerreiros, e criam carniçais para buscarem a recuperação de relíquias sagradas e obras de arte antiga dos Sarracenos. Um destes grupos de carniçais são os Cavaleiros da Rosa Negra. A Rosa Negra é uma ordem secreta dentro da ordem dos hospitalários, e seus membros vagam pela terra santa a procura de relíquias santas ou obras de valor artístico ou histórico. Os cavaleiros trabalham para um grupo de Toreador inclinados à política e ao militarismo liderados pelo matusalém Andrew da Normandia. Eles tomam sua dose de vitae como se fosse o sangue de cristo num sacramento. Muitos acreditam que as causas que buscam e as criaturas que servem sejam santas ao olhos de deus. Além de serem guerreiros habilidosos de nascimento nobre, cada cavaleiro carniçal também é um tipo de artesão, embora os Toreador mais delicados não chamariam a arte de fazer armas e armaduras refinadas de “arte”. Por fim, estes carniçais são bem conhecidos pelos cainitas da terra santa, e são inimigos mortais dos carniçais assamitas. Há o rumor de que alguns de seus cavalos também sejam carniçais.



TREMERE

Embora os Tremere tenham criado carniçais a partir de assistentes de laboratório e guarda-costas leais, eles têm evitado criar um grande número de carniçais, os vendo como uma ameaça a sua estrutura de poder inerente. Além do mais, com tais esplêndidos e talentosos servos como os gárgulas, que são muito mais poderosos e respeitáveis do que meros carniçais , embora menos poderosos e respeitáveis do que cainitas completos aos olhos dos Tremere e da maioria dos outros vampiros – os Tremere perceberam que têm muito pouca necessidade de carniçais. Alguns Tremere estão começando a fazer experimento com animais fazendo com que suas gárgulas os abracem para ver quão bem eles podem ser treinados para atuar como guardiões e "burros de carga". Veja mais abaixo sobre informações a respeito de gárgulas e criaturas gárgulas.

TZIMISCE

De todos os clans que utilizam carniçais, os Tzimisce talvez sejam o mais prolífico. Como os Tzimisces governam – frequentemente de forma aberta - a população humana próxima com punho de ferro, precisam de muito mais reforços e administradores do que os demais clans. Não é estranho ouvir sobre a população inteira de um castelo ser carniçal de um Tzimisce e sua linhagem, e que estes carniçais administrem os camponeses, fazendeiros e aldeões próximos. Desde o começo da guerra contra os Tremere, os Demônios começaram a criar um grande número de carniçais mercenários e cavaleiros para lutar contra os feiticeiros vampíricos e suas monstruosas criações, os gárgulas. Em função das inerentes dificuldades em sustentar tantos carniçais com vitae cainita, os Tzimisce se tornaram ainda mais indiscriminados do que o de costume ao matar os pobres homens e mulheres camponeses trazidos a eles como sustento. Conforme mais e mais pessoas desaparecem e o sangue das pessoas corre como rios pelos salões das fortalezas Tzimices nos Bálcãs, a população comum se torna paranóica e até a igreja está com suspeitas.

Os Tzimisces têm utilizado carniçais por tanto tempo que descobriram métodos pelos quais o efeito carniçal pode se tornar hereditário. Os demônios usaram seu poder para criar "famílias carniçais" de vários tipos que servem a diversos propósitos. Durante os séculos estas famílias carniçais se insinuaram em muitas vertentes da nobreza da Europa oriental e do Império Bizantino fornecendo aos Tzimisces uma vasta influência sobre suas terras ancestrais.

A mais importante das famílias carniçais Tzimisces são os Zantosa. Os Zantosa são uma linhagem menor da nobreza da Europa oriental, e desta linhagem muitos vampiros Tzimisce foram criados. Os Zantosa não somente agem como olhos e ouvidos dos Tzimisces pelas cortes da Europa oriental, mas também agem como administradores de muitos bens dos Tzimisces. Os Zantosa são orgulhosos de sua linhagem nobre, como também são de alguma forma decadentes, deleitando-se nos prazeres mortais, e no poder que a vitae os dá para saborearem estes prazeres ainda mais. Eles são cruéis com aqueles a quem governam, incluindo outra família carniçal Tzimisce, os Bratovich (que agem principalmente como guarda-costas e soldados de infantaria para os Tzimisces). Para mais informações sobre os Zantosa, Bratovich e outras famílias carniçais veja o ***Manual dos Narradores para o Sabá***.

VENTRUE

Ao contrário dos Lasombra, os Ventrue preferem trabalhar diretamente com as famílias mortais nobres, influentes e poderosas. Eles prefeririam muito mais ter um carniçal usando a coroa do ducado do que ter um conselheiro do duque sob seu domínio. Como os Ventrue tendem a viver em grandes castelos cercados por seus aliados e rebanho, acabam transformando em carniçal boa parte dos servos e outros necessários às atividades do castelo. Uma pessoa que quase sempre é transformada em carniçal é o camareiro, a pessoa responsável pelas decisões e ações do dia a dia. Outros carniçais populares entre os Patrícios são os tesoureiros em diversas cortes da nobreza, assim como uma variedade de poderosos mercadores. Como o dinheiro em forma de moeda cunhada está ganhando importância por toda Europa medieval, os Ventrue estão começando a perceber que aqueles que possuem mais, têm maior influência política, pois o dinheiro pode ser usado em subornos e para contratar mercenários e soldados de apoio.

BAALI

A transformação em carniçal é um modo de recompensar os mortais que cometeram atos desprezíveis e hediondos contra deus e a humanidade. Os Baali quase sempre escolhem seus carniçais entre os mais malignos e depravados humanos disponíveis, embora uns poucos sejam deixados por conta própria para que se veja até aonde vão sem auxílio dos Baali. Os carniçais Baali quase sempre são divididos em grupos, e quando se encontram é quase sempre para adorar a Lúcifer e seus servos, dos quais os Baali são considerados os melhores. Os carniçais Baali acreditam que seus patronos cainitas são demônios encarnados na terra, e os Baali fazem pactos com eles, usando suas almas imortais como moeda de barganha para ganhar ainda mais poder.

CARNIÇAIS MAIS PODEROSOS

Embora as regras para carniçais estejam apresentadas aqui e no Manual do Narrador, alguns narradores podem achar essas regras muito restritivas. Se você desejar uma crônica onde os carniçais sejam uma ameaça significativa aos vampiros, você pode considerar permitir que eles tenham um nível de disciplinas mais alto do que a geração de seu patrono permitiria. Abaixo está uma tabela com as regras padrão mais restritivas, e uma sugestão para dar aos carniçais maior habilidade e poder.

Geração do dominador	Nível máximo normal de disciplina	Nível máximo sugerido de disciplina
12-11	1	1
10-09	1	2
8	1	3
7	2	3
6	3	4
5	4	4
4	5	5

GÁRGULAS

Quando o Tremere cometeu amaranto em Saulot, ele imediatamente fez muitos inimigos entre os Cainitas. Embora os ataques iniciais fossem rechaçados, o custo foi alto, e muitos vampiros Tremere recém-criados morreram nas mãos do Inconnu e outros. Com as crescentes tensões entre os Tremere e seus vizinhos, os Tzimisce, nos Bálcãs, o Círculo dos Sete decidiu que precisava de um forte exército sobrenatural para combater os carniçais dos Tzimisce e os mortais escravizados.

Em 1167, nos Alpes da Transilvânia, em sua capela de Ceoris, os Tremere usaram uma variação do ritual que os transformou em Cainitas. Usando um Nosferatu e um Gangrel capturados, eles promulgaram o ritual, adicionando certa quantidade de terra mágica para dar força e resistência para sua criação. Do caldeirão fervente saiu uma criatura horrível, aparentemente feito de pedra, com poderosos músculos ondulando sob sua pele cinza escuro. Assim era a primeira Gárgula criada. Duas outras também foram feitas, uma de uma combinação de um Tzimisce e um Gangrel, e a última de uma combinação de um Tzimisce e um Nosferatu.

Desde então, as Gárgulas serviram como soldados, guarda-costas e servos para os Tremere. As Gárgulas são capazes de abraçar por conta própria, mas muitas vezes são ordenados a não fazê-lo, já que os Tremere não desejam afastar os poucos clãs que os auxiliam (especialmente os Ventrue) por violarem as Tradições. Os Tremere ainda criam Gárgulas de Gangrel, Nosferatu e Tzimisce capturados de gerações mais potentes quando podem, e mantêm um controle cuidadoso sobre seus escravos.

A vida de uma Gárgula é dura. Espera-se que eles executem inexoravelmente ordens dadas por qualquer Tremere. Gárgulas sabem reconhecer a hierarquia dos Tremere, e são leais, acima de tudo, primeiramente a seu mestre e, em seguida, aos Tremere de hierarquia superior. Por este motivo, os Tremere têm o cuidado de premiar com uma Gárgula, apenas os Tremere mais leais. Ainda assim, algumas vezes, os conflitos dentro do clã tem feito Gárgulas brigar umas com os outras, e alguns Tremere resolvido crises de *certámen* com lutas entre suas Gárgulas campeãs contra outras Gárgulas no ringue.

Algumas Gárgulas começaram a se irritar com sua servidão eterna, especialmente aqueles que são descendentes de gárgulas que foram abraçados, em vez de criados. Nenhuma Gárgula se rebelou abertamente ainda, mas alguns pequenos atos de rebeldia, como não fazer uma tarefa quando poderia tê-la feito, têm sido observados com interesse pelos Tremere. Ainda há rumores de que uma Gárgula, simplesmente conhecida como o Senhor Rocha, escapou quando seu mestre foi morto em um ataque Tzimisce, e agora vive nas profundezas dos Cárpatos, onde produz a sua própria ninhada de crias independentes.

Alcunha: Escravos

Aparência: Gárgulas têm aparências horríveis, as criaturas que adornam as catedrais e castelos diferentes da Europa seriam consideradas bonitas em comparação com as coisas reais. Muitas pessoas que vêem uma Gárgula a confunde com um demônio, com suas asas de morcego e pele coberta com pedaços de pedra e protuberâncias.

Refúgio: Gárgulas vivem onde seu mestre ou mestra vive, mas se sentem mais confortáveis em ambientes escuros, prédios abandonados e cavernas. Os Tremere são notoriamente negligentes com seus servos, proporcionando muitas vezes pouco mais do que uma cela de pedra para a Gárgula dormir durante o dia.

Antecedentes: Devido à natureza mágica de sua criação, Gárgulas não lembram de nada de sua vida antes do Abraço (ou criação, para aqueles que anteriormente eram vampiros de outro clã). No entanto, eles ainda lembram de algumas habilidades mortais, e Gárgulas a que tem se concedido a permissão para Abraçar, preferem abraçar soldados. Gárgulas se dividem em três tipos: os guerreiros, criados a partir de um Gangrel e um Tzimisce; sentinelas, de um Nosferatu e um Tzimisce; e escudeiros, de um Gangrel com um Nosferatu.

Guerreiros focam em habilidades de combate e Potência; sentinelas se concentram em Fortitude, Prontidão e outras características do gênero, e escudeiros possuem, normalmente, Furtividade, Sobrevivência, etc.

Criação de Personagens: Gárgulas são criadas exatamente como qualquer outro personagem, com algumas exceções. Primeiramente, todos os personagens Gárgulas do jogador deve ter sido abraçado e não transformado a partir de Cainitas de outros clãs (a menos que o Narrador decida o contrário). Cada Gárgula deve possuir uma nova habilidade, a habilidade de vôo e, automaticamente, iniciam com um ponto nela (Esta habilidade é paga como uma disciplina,veja mais detalhes a seguir). É ensinada pela Gárgula a quem foi dada autorização para Abraçar. Finalmente, uma gárgula pode comprar o antecedente Mentor para ter um mestre mais forte. Se nenhum ponto for gasto, o mestre da Gárgula é um Tremere de 11ª geração (Tremeres de 12 ª geração não estão autorizados a terem servos Gárgulas). Para cada ponto em Mentor, a geração do mentor da Gárgula é reduzida em um. A única restrição é que a geração da Gárgula não pode ser mais potente que a geração de seu mestre, a menos que o Narrador diga o contrário. Gárgulas não podem ter vivido mais de 29 anos, pois foram criados apenas há 30 anos atrás (os Gárgulas criados em 1167 foram os progenitores da linhagem). Gárgulas seguem sempre o Caminho da Besta.

Disciplinas do Clã: Fortitude e Potência (com a capacidade de vôo sendo tratada como uma disciplina durante a criação de personagem e também no gasto de pontos de experiência).

Fraquezas: Devido à sua terrível aparência, todos as Gárgulas automaticamente possuem aparência zero. Além disso, Gárgulas, foram criadas e treinadas para seguir as ordens de seus mestres, e isso os deixa vulneráveis a Dominação ou outras formas de controle mental. Uma gárgula possui menos dois pontos em Força de Vontade quando for resistir a tal controle.

Organização: Mesmo seguindo seus mestres, eles possuem certa hierarquia quando reunidos em grupos. Para determinar o "status" de uma Gárgula quando comparada a outra, basta somar a geração da Gárgula a geração de seu mestre. A Gárgula que possuir o menor número é considerada o líder, a menos que o Tremere diga o contrário.

Mote: *Sim, meu Senhor Pontifice, sua vontade será feita.*

ESTEREÓTIPOS :

Gangrel - Guerreiros fortes. Suas garras mordem, mas sua pele é macia.

Nosferatu - Covardes miseráveis. Eles se escondem de nós, mas podemos senti-los se eles entram no refúgio de nossos mestres.

Tremere - Nós os obedecemos sem questionar e estamos prontos para sacrificar nossas vidas por eles. Nós lhes devemos tudo.

Tzimisce - Eles comandam grupos de carniçais, mas se acovardam diante de nós quando têm que lutar por conta própria. Nós vamos esmagar todos eles.

Todos os outros - Eles não nos dizem respeito. Se o fizerem, os nossos mestres nos falarão deles.

Um jogador que possua um personagem Tremere pode ter um servo Gárgula gastando pontos de Antecedente para isto. Um Antecedente especial, chamado Lacaio Gárgula é utilizado com este propósito. Um personagem Tremere só pode começar com um lacaio gárgula, a menos que o Narrador permita o contrário. A geração da Gárgula é determinada subtraindo-se o número de pontos no Antecedente Lacaio Gárgula por 13. Lacaio Gárgula é mais caro que outros Antecedentes, custando dois pontos por ponto desejado. Um lacaio Gárgula não pode ser de geração menor do que o Tremere. Se outro jogador quiser jogar com a Gárgula, o Tremere não precisa mais gastar os pontos no lacaio Gárgula e a Gárgula pode ser de uma geração mais potente que o Tremere (talvez um Tremere superior deu a Gárgula para o Tremere como um presente pelos excelentes serviços realizados para o clã, ou talvez ele deseje vigiar o Tremere, usando a Gárgula como um espião).

CRIATURAS GÁRGULAS

Alguns Tremere utilizaram seu conhecimento de criação de Gárgulas e o experimentaram em animais. Embora os Tremere não "criassem" essas bestas literalmente, foram bem sucedidos em induzir seus servos Gárgulas a Abraçar animais. Estas criaturas são normalmente utilizadas como guardas para complementar o trabalho das Gárgulas, como uma versão vampírica dos mastins e outros animais de guerra. Mais de um Tzimisce foi surpreendido com a visão de um cão de pedra saltando das sombras de um castelo *Voivode*, e eles rapidamente aprenderam a temer essas horrendas bestas.

CRIANDO CRIATURAS GÁRGULAS

A criação de uma criatura gárgula é muito simples. Um Tremere precisa simplesmente dizer ao seu próprio Gárgula para abraçar um animal previamente preparado por um ritual simples de uma hora. O ritual ajuda a garantir a sobrevivência da criatura; mesmo assim muitos animais não conseguem sobreviver ao processo intactos, ou se tornam fisicamente incapacitados, ou mentalmente danificados, ou morrem instantaneamente. Aqueles que sobrevivem são mantidos por um tempo após o Abraço e são sempre submetidos a laço de sangue com mestre Tremere do Gárgula.

Durante este tempo, a criatura vampírica recém-criada cresce visivelmente, tornando-se mais forte e mais ágil que seus primos mortais. Um Tremere precisa de autorização de seus superiores para criar uma nova criatura Gárgula.

Ao contrário de outros animais que são abraçados, Gárgulas animais parecem saber instintivamente que a luz solar e do fogo é um anátema para sua raça, e eles não são propensos a morrer de estupidamente. Algumas criaturas Gárgula tem até mesmo apresentado sinais de aumento de inteligência após o Abraço.

Criaturas Gárgula mantêm as suas memórias e todos os truques e habilidades que conheciam enquanto eram mortais, e não se esquecem de seus antigos donos. Os Tremere atribuíram isso ao fato de que os animais não têm almas; em tempos medievais, acreditava-se que as somente as pessoas possuíam almas, explicando sua posição única de supremacia sobre a Terra e perante aos olhos de Deus.

Somente as criaturas Gárgula que já sabiam voar enquanto vivas têm a Habilidade de Vôo (Veja Abaixo). Outros eventualmente aprendem de desenvolvê-la por conta própria, mas freqüentemente são continuamente atirados e, em seguida capturados pelo mestre da criatura Gárgula. O puro medo de cair força as criaturas a desenvolver asas, mas logo quando começam, eles dominam o ar rapidamente. Criaturas Gárgula também possuem outros poderes próprios, que brotam a partir de habilidades animalescas inatas.

Criaturas Gárgula podem receber vários rituais Tremere para aumentar seus poderes, mas estão sujeitas às mesmas restrições de uma gárgula regular. Uma criatura Gárgula faz aquilo que o seu mestre Gárgula ordenar.

BESTIÁRIO DE CRIATURAS GÁRGULAS

Atualmente, apenas três tipos de criaturas foram transformadas em Gárgulas com sucesso. Os lobos foram capturados com o propósito de serem criações de Gárgulas, mas parou-se após a segunda tentativa, quando um par de "lobos" se transformou em "lobisomens" e destruíram completamente o infeliz experimentador Tremere, seus servos Gárgula e seu refúgio. Desde então, os lupinos conhecidos como Senhores das Sombras tornaram dolorosamente claro para os Tremere que, se continuassem a tomar os lobos, os senhores das sombras viriam logo em seguida para Ceoris a pleno vigor. Sabiamente, os Tremere não tocaram nenhuma outra vez em um lobo. Os Tremere estão trabalhando na criação de uma raça de ursos Gárgulas agora.

MORCEGO GUARDIÃO

Força 1, Destreza 4, Vigor 2
Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 3
Força de Vontade 2, Níveis de Saúde: OK, -1, -2, -5
Ataques: Garras/2 dados; Mordida/1 dado; Ataque com as Asas/3 dados (o morcego deve executar um ataque completo, o que demora três turnos, e o morcego rola Destreza + Vôo)
Disciplinas: Potência 1
Talentos: Percepção 3, Esporte 2, Briga 1, Esquiva 3, Vôo 4
Poderes Especiais: Audição Aguçada (tratar como sentidos aguçados da Disciplina Auspícios, com o Morcego Guardião rolando Raciocínio + Percepção)
Peso: 0.45 – 1.36 kg.

Estas criaturas são usadas como espiões em miniatura e alarmes. Eles podem ser treinados para gritar e bater os dentes sempre que alguém que não reconhecerem se aproximar de uma determinada área, e um bando deles podem ser fatais em um ataque. Apesar de ter uma visão muito reduzida, os morcegos são capazes de "Escutar" os seus arredores, ouvindo os de sua própria raça guinchando através do eco emitido nos objetos sólidos.
Morcegos Guardiões podem voar muito rapidamente, atingindo 32km/h.

GATO DE ROCHA

Força 5, Destreza 4, Vigor 3
Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 3
Força de Vontade 4, Níveis de Saúde: OK, OK, -1, -1, -2, -2, -5, -5

Ataques: Garras/5 dados; Mordida/6 dados
Talentos: Prontidão 3, Esportes 3, Briga 3, Destreza 3, Furtividade 3
Disciplinas: Potência 1
Poderes Especiais: Rugido Paralisante (trate como o poder Olhar Aterrorizante da Disciplina Presença, com o Gato de Rocha rolando sua Força de Vontade ao invés de Carisma + Intimidação), Ver nas trevas (trate como o poder Testemunha das Trevas da Disciplina Metamorfose)
Peso: 181.44 – 226.8 kg

Diferentes leões das montanhas abraçados habitam os Alpes e Cárpatos, na Transilvânia, os gatos de rocha são as mais plenas e letais criaturas Gárgula já criadas. Apesar de seu tamanho, eles são criaturas extremamente ágeis e hábeis ao se mover furtivamente, antes de decidirem atacar. Nenhum gato de rocha aprendeu, até agora, a voar, embora alguns deles tenham vestígios de asas. Acredita-se que eles podem ser muito pesados para se decolar, mas ainda assim são altamente valorizados como sentinelas, e Ceoris é guardada por mais de uma dúzia deles. Os olhos dos gatos de rocha possuem um brilho avermelhado, e seu rugido funciona como alarme e, além disso, pode paralisar e assustar suas vítimas.

CACHORRO DE PEDRA

Força 4, Destreza 3, Vigor 3
Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3
Força de Vontade 3, Níveis de Saúde: OK, -1, -1, -2, -2, -5
Ataques: Mordida/5 dados; Garras/4 dados
Talentos: Prontidão 3, Esportes 2, Briga 3, Esquiva 3, Farejar 3
Disciplinas: Fortitude 1, Potência 1
Poderes Especiais: Ver nas Trevas (trate como o poder Testemunha das Trevas da Disciplina Metamorfose)
Peso: 45.36+ kg.

Eles são as criaturas Gárgula mais numerosas, abraçados a partir de cães de caça e mastins de guerra que os Tremere têm criado, comprado ou roubado. Cachorros de Pedra são incrivelmente resistentes (começando com um ponto em Fortitude, bem como Potência obrigatoriamente), e muitos deles são capazes de aprender a voar em um tempo muito curto. Tal como acontece com os gatos de rocha, eles também têm olhos vermelhos brilhantes e a capacidade de ver na escuridão total. Aqueles que podem voar são muitas vezes enviados para "caçar" em expedições com seu mestre Gárgula. O grupo voa para um castelo ou uma fortaleza de carniçais Tzimisce, e os cães de pedra estão soltos sobre os locais. Eles atacam qualquer pessoa ou coisa em seu campo de visão, e se ninguém estiver à vista, eles se escondem nas sombras das muralhas e torres. Na hora da retirada (geralmente apenas no momento que eles devem regressar ao seu refúgio por causa do fim da madrugada), a Gárgula recolhe o que resta do grupo e voa para a noite.

> Um personagem Tremere pode ter uma criatura Gárgula somente se ela também tiver um servo Gárgula. Assim como com um servo Gárgula, uma criatura deve ser paga com o Antecedente Lacaio Gárgula. Isto é feito gastando-se pontos em outro Antecedente, chamado Criatura Gárgula. Criatura Gárgula custa o mesmo que outros antecedentes (um ponto por ponto). Um ponto permite que o Tremere tenha um trio de morcegos guardiões, dois pontos permitem um cachorro de pedra, e três pontos um gato de rocha. A geração da criatura Gárgula é um nível maior do que o lacaio Gárgula que o Tremere possuir.

PODERES E HABILIDADES DE GÁRGULAS

VÔO

Gárgulas são capazes de voar, naturalmente, elas ganham esta habilidade ao serem abraçadas. Esta é uma habilidade única das Gárgulas, o vôo, utilizado para realizar manobras de combate aéreo e movimentos complicados quando passam voando pelas montanhas.

Vôo, no entanto, não é comprado como uma habilidade regular. Em vez disso, seu custo de uma mesma disciplina para o Gárgula. Para cada ponto de Vôo, uma Gárgula pode voar a 8 kg/h, e suas asas aumentam. Gárgulas são incapazes de pairar e devem permanecer em movimento durante todo o tempo que estiverem no ar.

A Gárgula é capaz de carregar objetos em seus os braços ou nas garras de seus pés, mas neste caso existe penalidade em sua velocidade e resistência. Para cada 11,25 kg que uma Gárgula carrega durante o vôo, ela opera como se tivesse menos um ponto na habilidade de vôo (Gárgula com apenas um ponto no vôo poderá carregar no máximo 4,5 kg e não pode executar nenhuma manobra complicada enquanto ocupada com isso). É teoricamente possível que uma Gárgula muito potente possa agarrar uma pessoa e talhá-la no ar, mas isso é arriscado, e mais de uma Gárgula foi perdida devido a acidentes depois de tentar essa manobra (veja a seguir manobras de combate aéreo).

RITUAIS TREMERE PARA GÁRGULAS

Os Tremere criaram vários rituais não apenas para criar Gárgulas a partir de Gangrels, Nosferatus e Tzimisces, mas também para reforçar as suas capacidades inatas. Estes rituais possuem um custo para os Tremere, e são usados apenas em Gárgulas que já se destacaram no campo de batalha, provando assim que vão sobreviver o suficiente para ganhar algum benefício do ritual.
Estes rituais não são permanentes e precisam ser renovados periodicamente pelo Tremere para seu serviçal Gárgula. (Eventualmente, as Gárgulas irão absorver os rituais, e eles se tornarão Disciplina de Visceratika).

ALMA DA TERRA
(RITUAL DE NÍVEL UM)

O pó de um pedaço de granito lapidado é misturado com o sangue de uma Gárgula e polvilhado generosamente em um animal normal. O processo é muito complicado e leva uma hora. Após a conclusão deste ritual, o animal é preparado para ser Abraçado pela Gárgula cujo sangue foi utilizado na mistura.
Sistema: Quando uma Gárgula abraça uma Criatura, o efeito desse ritual amortece o choque do corpo e da mente do animal causado pelo Abraço. Deve-se rolar Vigor + Ocultismo do Tremere contra uma dificuldade de 8. Se obtiver sucesso, quer dizer que a criatura foi abraçada. Uma Falha ou uma falha crítica significa que o Abraço falhou, e a criatura morre.

PELE DE CAMALEÃO
(RITUAL DE NÍVEL DOIS)

O Tremere primeiro cria uma mistura alquímica destilada de uma variedade de lagarto que muda de cor e flores. Este composto é então misturado com o sangue do Gárgula. Quando essa mistura é esfregada na pele do Gárgula, ele ganha a habilidade de se misturar com os seus arredores.
Sistema: Este ritual pode ser usado em um Gárgula de geração 11 ou inferior, e requer um ponto de sangue do Tremere para ser adicionado à mistura. Depois de esfregar o elixir na pele do Gárgula por uma hora, ele ganha o poder de mudar a cor para combinar suas redondezas. Isso dá ao Gárgula cinco dados extras de Furtividade, enquanto ele se move lentamente (a meia velocidade). Os efeitos deste ritual duram até a próxima lua cheia, momento em que ele pode ser repetido.

DEFENSOR DO REFÚGIO
(RITUAL DE NÍVEL TRÊS)

Muitos Tremere dependem de Gárgulas para defender os seus refúgio enquanto fazem outros rituais ou tramam esquemas contra os Tzimisce. Então, enquanto eles estão absortos em suas pesquisas, eles precisam que seus guardiões Gárgulas estejam ainda mais alertas, foi por isto que este ritual foi concebido. Com ele, o Gárgula torna-se relacionado com o local (que possua até o tamanho de um pequeno castelo) e podem detectar intrusos, de qualquer tipo, mesmo se eles estiverem fora de vista ou sob o véu da Ofuscação.
Sistema: Este ritual pode ser usado apenas em Gárgulas de geração 10 ou inferior. O ritual leva uma noite inteira e para ser concluído o Gárgula deve ir para várias fronteiras do refúgio, onde um ponto de sangue do Gárgula, é infundido na estrutura. O Tremere também gasta um ponto de Força de Vontade para o ritual ser ativo. Quando completado, o Gárgula pode detectar qualquer um dentro da estrutura se for bem sucedido em um teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 6). Se o intruso em questão estiver tentando ficar oculto, ele joga Autocontrole + Furtividade (ou outra habilidade adequada), também com dificuldade 6. Este ritual deve ser lançado durante a lua cheia e só funciona na estrutura em que o ritual for lançado.

INFUSÃO DA TERRA
(RITUAL DE NÍVEL QUATRO)

Gárgulas são naturalmente conectados com a terra, e os Tremere tiraram vantagem disto. Este ritual requer que o Gárgula ingira argamassa em pó misturado com sangue do Tremere. O ritual é algo imprevisível e pode levar várias horas contínuas de canto e concentração do Tremere.
Sistema: A Gárgula deve ser de pelo menos nona geração para absorver os efeitos deste ritual com sucesso. O Tremere deve testar Vigor + Ocultismo uma vez por hora durante o ritual. O Tremere deve acumular um total de 10 sucessos sem botching (um rolagem sem sucesso, mas não uma falha crítica, isto não terminaria o ritual) e antes do sol nascer para o ritual para ter sucesso. Se for bem sucedido, a Gárgula pode se fundir com a terra (como na Disciplina Metamorfose, no poder fusão com a terra) com o simples gasto de um Ponto de Sangue. O Gárgula também pode se mesclar na pedra ou na rocha com igual facilidade. Qualquer um que procurar o lugar onde um Gárgula tenha se misturado com a terra pode, em um teste de Percepção + Prontidão contra dificuldade 8, observar o vago contorno do Gárgula, pois a criatura não se funde completamente com a pedra e a sujeira. Este ritual dura até o próximo solstício ou equinócio.

TRANSFORMAR A PELE EM PEDRA
(RITUAL DE NÍVEL CINCO)

A resistência dos Gárgulas está rapidamente se tornando lendária entre os Cainitas. Além da sua já formidável Fortitude, alguns Gárgulas tem recebido um conjunto de habilidades para se livrar tanto de danos causados por armas mortais, como do fogo.

Sistema: A Gárgula deve ser de pelo menos oitava geração para obter beneficio deste ritual. A Gárgula deve beber o sangue de vários Gangrels cuidadosamente preparado (deve ser consumido sangue de pelo menos três Gangrels totalizando, quando combinados, 10 Pontos de Sangue) durante o ritual, o Tremere deve gastar um ponto de Força de Vontade. No final da noite, a Gárgula será doravante capaz de adicionar um ponto ao seu Vigor para resistir a ferimentos, tomando um ponto a menos de penalidade por ferimentos, e reduzindo pela metade o dano recebido pelo fogo. Este ritual não é sem risco para os Tremere, no entanto. O Tremere deve fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 10). Mesmo que ele obtenha apenas um sucesso, o ritual é permanente. Se não houver sucesso ou falha, o ritual dura até o próximo equinócio ou solstício. Se o resultado final for uma falha crítica, o Tremere perde um ponto de Força de Vontade permanente (embora o Gárgula ainda se beneficie do ritual, como se não tivesse ocorrido uma falha ou falha crítica).

CORAÇÃO DE PEDRA
(RITUAL DE NÍVEL SEIS)

Gárgulas devem se deparam freqüentemente com ardor chuva de flechas afiadas e lâminas de ferro em suas batalhas contra o *voivodes* Tzimisce e seus exércitos. Este ritual foi criado pelos Tremere para proteger seus servos e guerreiros Gárgulas mais fortes e valiosas, e fazê-los devastar seus adversários no campo de batalha. O Corpo do Gárgula assume uma aparência mais semelhante à rocha após este ritual.

Sistema: Efetivo apenas em Gárgulas de sétima geração ou inferior, esse ritual deve ser promulgado em sete noites sucessivas. Em cada noite o Tremere deve gastar um Ponto de Sangue, que é misturado com argamassa e mercúrio e, em seguida, ingeridos pelo Gárgula. Cada noite, o Tremere deve testar Vigor + Ocultismo (dificuldade 6), embora um ponto de Força de Vontade possa ser gasto para obter um sucesso automático. Se o ritual for bem sucedido em todas as sete noites, os órgãos internos do Gárgula (ou o que resta delas) tornam-se duros como pedra. Qualquer arma perfurante usada contra o Gárgula têm suas Paradas de Dados pela metade, e é impossível estacar o Gárgula mesmo sem uma combinação de Força + Potência de nível 7 ou mais. Este ritual dura até o solstício de verão que vem, mas o Tremere pode, no final do ritual, a concentrar-se ao extremo e gastar um ponto permanente de Força de Vontade para fazer o ritual se tornar permanente.

DÁDIVA DA FORMA IMÓVEL
(RITUAL DE NÍVEL SEIS)

Os Tremere acharam útil para as Gárgulas serem capazes de se abrigar até mesmo a céu aberto, foi daí que surgiu este grotesco ritual com que o Toreadores foram decorando as catedrais de Europa. Um Gárgula protegido por este ritual pode resistir até mesmo a exposição direta a luz solar, e pode ver e ouvir tudo que acontece em torno dele. A desvantagem é que o Gárgula não pode mover um único músculo ou a luz do sol começa a queimar com força total. Gárgulas com este ritual são altamente valorizados como espiões, capazes de se tornar parte da decoração em igrejas e castelos e espiar o que se passa dentro e fora destes.

Sistema: este ritual pode ser usado numa gárgula de 7ª geração ou inferior a 7ª, desde que a gárgula tenha pelo menos um ponto de fortitude. Este ritual leva apenas uma noite para ser completado e dura até a próxima lua nova. Depois de realizado com sucesso, o ritual permite a gárgula evitar dano solar ao permanecer imóvel. A gárgula precisa rolar vigor + fortitude (dificuldade 9) para permanecer imóvel durante todo o dia. Além disso, este ritual não faz com que a besta da gárgula reaja de forma mais calma ao nascer do sol, e o gárgula ainda precisa fazer o teste para evitar entrar em frenesi assim que puder ver o sol.

COMBATE AÉREO

Voar em combate é a arma suprema dos gárgulas contra os soldados carniçais e cainitas inimigos do clan Tremere. Um número significativo de batalhas ocorre durante a noite, pois os tzimisce não confiam em seus lacaios para lidar com as batalhas por conta própria durante o dia (eles passaram a agir assim através de dura experiência e de não poucos vassalos mortos). Infelizmente para os Tzimisces e seus aliados, isso permite aos gárgulas fazer uso de toda a sua força.

Quatro manobras básicas estão disponíveis para o gárgula no ar que ataca um alvo no chão: Investida, Mergulho, Encontrão aéreo, garrada. Assim como num combate comum, as gárgulas usam briga ou armas brancas – conforme for apropriado – mas o combate aéreo ainda tem mais uma restrição: se a habilidade de vôo da gárgula for menor for menor do que sua briga ou armas brancas (o que estiver sendo usado no caso específico), a pontuação de vôo passa a ser usada em substituição. Embora isso frequentemente torne mais difícil para a gárgula acertar um oponente, a força bruta dos golpes que acertam, mais do que compensam essa falta de acuidade.

INVESTIDA

O gárgula começa no chão e salta em seu oponente, usando suas asas para um pulo mais alto e depois descendo com mais força. Isso se assemelha com uma colisão corporal, só que mais potente, pois a gárgula usa suas asas para propelir seu corpo no oponente. Se o golpe for bem sucedido , trate como se fosse uma colisão corporal (***Vampiro: Idade das Trevas*** pág 194) , mas a gárrgula rola força + vôo para o dano.

Rolagem: Destreza + briga ou vôo (o que for menor).
Dificuldade: 7
Dano: Especial
Ações: 1

MERGULHO

Mergulhando do ar, a gárgula passa por seu oponente, golpeando com uma arma ou simplemente com os punhos. O objetivo é simplesmente adicionar a força do mergulho a do golpe e depois subir novamente para outro ataque.

Rolagem: Destreza + Briga/Vôo/Armas Brancas (o que for menor)
Dificuldade : 6
Dano: Força + Vôo (se usando briga) ou Dano da Arma +Vôo (se usando Armas Brancas)
Ações:1

ENCONTRÃO AÉREO

Essa é uma manobra muito especial, usada apenas quando a gárgula possui uma arma longa, como uma lança, em suas mãos. O objetivo é empalar o alvo com a arma e deixá-la cravada nele, comprometendo gravemente a capacidade do oponente de continuar lutando. Se a gárgula tiver sucesso, a arma perfura através do corpo do oponente. Se o alvo não morrer, leva automaticamente -2 em todas as paradas de dados (além das penalidades de ferimentos) até que a arma seja quebrada. Remover a lança ao invés de quebrá-la automaticamente causa outro nível de dano de vitalidade ao alvo.

Rolagem: Destreza + Armas Brancas ou Vôo (o que for menor)
Dificuldade:8
Dano: Dano da Arma + Vôo
Ações: 1

GARRADA

Gárgulas de fato possuem garras em seus pés, mas elas não infligem dano agravado como as garras de outros cainitas. Apesar disso, são terríveis armas naturais e as gárgulas as usam para obter grande vantagem quando voando baixo e rápido sobre um campo de batalha. Ao contrário de outras manobras, esta é baseada apenas em Vôo, pois a gárgula está basicamente apena ajustando seu vôo para atingir a cabeça do oponente com suas garras. Se usada contra um oponente numa montaria, o alvo precisa rolar Destreza + Cavalgar (dificuldade 6) para permanecer no cavalo, precisand o obter pelo menos um número igual de sucessos do que o gárgula.

Rolagem: Destreza + Vôo
Dificuldade: 6
Dano: Força + Vôo
Ações: 1

Embora raros,combate contra outras criaturas que voam podem ocorrer, como por exemplo quando 2 Tremeres decidem fazer uma disputa entre suas gárgulas. Duas diferenças principais ocorrem entre dois combatentes aéreos. Primeiramente, enquanto os dois combatentes estiverem conscientes um do outro, devem rolar Raciocínio + Vôo para a iniciativa ao invés de Raciocínio + Prontidão. Isto representa os vários turnos, subidas e mergulhos que os oponentes usam para ganhar a vantagem do ataque. Em segundo lugar, o golpe garrada nao pode ser usado em meia altitude, caso contrário todos os combates seriam iguais. Entretanto é aconselhado que os narradores tenham uma boa dose de bom senso quando estiverem diante de um combate aéreo.

Os Tzimisce que se tornaram mestres na forma de Depredador Quiróptero (vicissitude nível 6) também podem aprender manobras aéreas, mas poucos aprendem; os Tzimisce usam esta forma mais para a locomoção e intimidação do que para combate aéreo. Em todo caso, as gárgulas tendem a superar os Tzimisces em combates aéreos.

Criaturas Lendárias

Dependendo do tipo de crônica que você desejar narrar, os personagens podem encontrar ocasionalmente criaturas raras e mágicas. Se você está narrando um crônica com intenso nível de fantasia, estas criaturas podem existir naturalmente. De outra forma elas serão provavelmente criações de magos, fadas ou poderes infernais.

Algumas destas criaturas são inteligentes, raciocinam, pensam e agem como humanos. Criaturas conscientes têm seus atributos sociais listados em suas estatísticas. Criaturas que não têm atributos sociais são consideradas animalescas em ações e natureza. Estas criaturas são fornecidas como exemplos e narradores que desejarem incluir em suas crônicas outras criaturas lendárias são encorajados a consultar outros livros de mitologia para inspiração.

Alto Nível de Fantasia vs "Realismo Medieval"

Obviamente o sombrio mundo medieval, não é uma réplica exata da Europa medieval real, se não pela razão de que cadáveres sanguessugas não realmente assombraram as cortes da Europa. A existência de vampiros é aceitável, pois existem diversos níveis de realismo que podem ser incorporados numa sombria crônica medieval. Dragões, esfinges, perigosas gárgulas aladas, cães de pedra atacando o topo dos castelos dos vovoides tendem a encapsular o jogo num nível mais heróico de "fantasia" medieval.

Se tais coisas são inadequadas para a sua crônica, então de toda forma não use estas criaturas! Elas estão aqui para fornecer um elemento de drama e para injetar um pouco de fantasia na "autêntica" região européia. Elas são não "oficiais" – na verdade qualquer coisa pode ser alterada ou omitida na sua crônica em qualquer jogo no sistema Storyteller – e se você não quiser gatos de rocha, dragões , Vozhd (minha nossa!) em seu jogo, sinta-se livre para ignorá-los

BASILISCO

Força 1, Destreza 3, Vigor2
Percepção 3, inteligência 2, raciocínio 3
Força de vontade 2, níveis de vitaldade OK, -1, -5
Ataques: Nenhum
Talentos: prontidão 3, esquiva 4
Peso: 0,4 a 2,2kgs
Pontos de sangue: 0 (veneno inflige dano agravado se for bebido)

Pequenos e rápidos os basiliscos são criaturas com corpo de cobra e cabeça de galo. Basiliscos vivem nos lugares onde usualmente cobras podem ser encontradas. Um basilisco não tem nenhum meio de ataque físico, mas compensa com poderosas habilidades mágicas, ele pode matar com um olhar e é extremamente poderoso.

Olhar Mortífero: Se o basilisco for atacado ou irritado, pode escolher usar seu olhar mortífero para qualquer coisa que possa ver. Este poder não requer que o basilisco faça contato visual . Se ele puder ver seu alvo, poderá tentar matá-lo. Qualquer mortal sob efeito de olhar mortífero precisa testar vigor (dif 8). Uma falha faz o mortal cair morto. Mesmo com sucesso, os mortais tomam 2 níveis de vitalidade de dano. Vampiros sob olhar mortífero podem adicionar fortitude para usar no teste, e caem em torpor em caso de falha. Vampiros que tenham sucesso podem tentar absorver os 2 níveis de vitalidade de dano. O basilisco só pode usar o olhar mortífero num único alvo por turno.

Veneno horripilante: A pele do basilisco é um veneno mortal para quem a toque. Qualquer mortal que toque ou seja tocado por ela precisa testar vigor (dificuldade 10). Sucesso deixa a vítima desorientada e tonta, incapaz de agir por 3 turnos e ainda leva 3 níveis de vitalidade de dano. Falha de qualquer tipo resulta em morte. Cainitas são afetados apenas suavemente por este veneno, sentindo apenas um pequeno ardor na área tocada pelo basilsico. O ardor acaba depois de um breve momento e o vampiro perde um ponto de sangue como se seu corpo tivesse se curado imediatamente.

O veneno de um basilisco é tão traiçoeiro que vai se espalhar sobre qualquer item que toque o basilisco, revestindo metal e sendo absorvido por tecidos de pano ou couro. Desta forma, qualquer arma que toque o basilisco precisa ser largada, ou no outro turno aquele que estiver empunhando a arma sofrerá os mesmos efeitos como se tivesse tocado o basilisco com a própria pele.

Seguidores de Set são imunes ao veneno do basilisco.

ROSA DE SANGUE

Força 3, destreza 4, vigor 2
Percepção 5, inteligência 0, raciocínio 2
Força de vontade 10 Níveis de vitalidade OK, -1,-3,-5
Ataques: ataque com espinhos com 2 dados, podendo também segurar envolvendo criaturas que passam.
Talentos: prontidão 3, briga 2
Peso: Irrelevante
Pontos de sangue: variável

Acredita-se terem sido um presente de uma fada a um toreador, estas cercas vivas tal como vinhas de arame farpado são tão mortíferas como são bonitas. As flores do tamanho de punhos parecem sentir quando há sangue mortal por perto, e uma criatura viva tentando passar por ela vai ser golpeada impiedosamente por afiados espinhos, que absorverão sangue enquanto puderem. Uma criatura que seja capturada e não tenha como escapar será drenada até ficar seca. O sangue nutre a planta e se acumula numa espécie de fruta vermelha pequena. Esta fruta é uma delicatesse para os vampiros, se liquefaz na boca e equivale a um ponto de sangue se consumida.

DRAGÃO

Força 12, destreza 6, vigor 8
Carisma 7, manipulação 8, Aparência (de dragão)
Percepção 6, inteligência 6, raciocínio 6
Força de vontade 10 níveis de vitalidade OK,OK,OK, -1,-1,-1,-1,-1, -2,-2,-2,-3,-3,-3,-5,-5,-5
Ataques: mordida 7 dados, ataque com as garras 6 dados; ataque com o rabo 3 dados (dentes e garras causam dano agravado)
Talentos: prontidão 5, esportes 2, briga 5, esquiva 3, vôo 5, intimidação 5, subterfúgio 4

Conhecimentos: Sabedoria Popular 4 , Lingüística 5 (quaisquer 5 línguas), ocultismo 7
Nível de proteção de armadura: 4, algumas áreas como os olhos e a a boca quando aberta podem ser considerados sem armadura..
Peso: várias toneladas
Pontos de sangue: 30 (causa dano agravado se bebido).

É dito que antigas criaturas datam de antes do exílio de Adão do Jardim do Éden. Dragões são assustadores de se olhar e poucos sobreviveram ao encontro para dizer como foi. Dragões passam a maior parte do tempo dormindo mas as lendas dizem que eles sempre ficam com um olho aberto para guardar seus tesouros contra intrusos ladrões. Dragões preferem fazer seus lares em cavernas profundas em altas montanhas. Quando não encontrados em seus lares, eles estão geralmente voando, parando apenas para se alimentar de gado (o que leva apenas umas poucas mordidas). Dragões são capazes de carregar um objeto do tamanho de uma vaca e poderiam facilmente carregar um cavalo e seu cavaleiro (se o narrador desejar os dragões podem usar as manobras de vôo listadas para os gárgulas, quando voando em combate). É dito que eles anseiam por livros e itens mágicos tal como anseiam por riqueza, e pode ser até possível negociar com um se o negociante for astuto o bastante (supondo que o dragão não vai simplesmente tomar a força o que ele quiser). Eles são capazes de falar no idioma local dos humanos próximos a seu lar mas preferem línguas antigas e idiomas cultos como grego e latim. Os dragões não são todos iguais. Alguns não podem voar, alguns são pequenos, outros preferem viver em áreas desoladas , gélidas e longínquas, e é dito que alguns vivem em baixo dos oceanos. Entretanto os dragões típicos têm os seguintes poderes:

Mordida ácida: se um dragão morder um alvo com sucesso, a saliva age como um ácido, tendo o potencial para corroer a vítima e seus equipamentos. Primeiro a vítima precisa fazer um teste de vigor (fortitude pode ser adicionada) dificuldade 8. Falha resulta na vítima tomando 2 níveis adicionais de vitalidade de dano. Qualquer armadura que o personagem esteja usando perde um ponto em seu nível de proteção e todas as armas terão um dado a menos de dano (a arma é considerada destruída quando não oferece bônus a força do personagem para o dano

Baforada incandescente: Este é o poder mais lendário dos dragões. Gastando um ponto de força de vontade o dragão pode envolver uma área de $9m^2$ em fogo incandescente. Qualquer um atingido por este fogo toma 5 níveis de dano e todos os materiais combustíveis no corpo da vítima se incendeiam (para cada turno que as roupas etc da vítima fiquem pegando fogo, ela tomará um nível de dano a mais) . Cainitas não podem absorver este dano exceto com fortitude. O dragão obviamente é imune a qualquer chama, incluindo as suas próprias.

Olhar aterrorizante: este poder é idêntico ao poder de presença de mesmo nome

Vontade indomável: dragões são imunes a efeitos de quimerismo, dominação, presença, e todas as formas de ilusão ou controle mental.

Majestade: este poder é idêntico ao poder de presença de mesmo nome

Regeneração: o dragão pode curar até 3 níveis de dano por turno a vontade.

GADO FÉERICO

Força 5, Destreza 3, Vigor 6
Percepção 2, inteligência 1, Raciocínio 3
Força de vontade 3 Níveis de Vitalidade OK,OK,OK,-1,-1,-3,-3,-3,-5
Ataques: chifrada (se tiver chifre) 8 dados, mordida 3 dados
Talentos: Prontidão 3, Briga 4 , Furtividade 2
Peso: 220kgs
Pontos de Sangue: 10

Estas criaturas são conhecidas por se juntar a um rebanho a levar embora o melhor espécime do gado sob o manto da escuridão.

JAVALI GIGANTE

Força 5, destreza 4, Vigor 6
Percepção3, Inteligência 1, raciocínio 3
Força de Vontade 8 – Níveis de Vitalidade OK, OK, OK, -1, -1, -3, -3, -5
Ataques: Mordida 3 dados, perfuração com as presas 8 dados
Talentos: Prontidão 2, Briga 4, Esquiva 2
Peso: 450 kgs
Pontos de sangue: 8

Estas criaturas diferem pouco de seus primos menores além de parecer ter um desejo não natural de perfurar qualquer caçador que tenha o azar de encontrar com um.

GRIFO

Força 6, destreza 4, Vigor 6
Percepção 5, Inteligência 3, raciocínio 4
Força de vontade 5 – Níveis de Vitalidade: OK, OK, -1, -1, -2, -2, -5
Ataques: Garradas 4 dados, Bicada 5 dados
Talentos: Prontidão 4, Esportes 3, Briga 3, Esquiva 4, Vôo 5, Farejar 4
Peso: 270 kg
Pontos de sangue: 10

Grifos preferem fazer seus lares no alto das montanhas ou em amplas zonas desoladas e se sentem em casa tanto na neve como no deserto. Grifos têm corpo de leão e cabeça e asas de uma águia. Eles apreciam carne de cavalo e frequentemente descem despercebidos pelos viajantes nas passagens nas montanhas e derrubam cavalos e camelos para fora da trilha, e depois os seguindo até um declive ou penhasco para se alimentar. Grifos são criaturas solitárias e o único momento em que são vistos juntos é durante o período de reprodução ou quando cuidam de seus filhotes.

ESFINGE

Força 6, Destreza 2, vigor 5
Carisma 5, Manipulação 2, Aparência 3 (apenas a cabeça)
Percepção 5 Inteligência 7, raciocínio 7
Força de vontade 7 – Níveis de Vitalidade OK, -1, -1, -2,-2, -5
Ataques: Garrada 6 dados
Talentos: Prontidão 3, Esportes 2, briga 4, esquiva 2
Habilidades: Etiqueta 3 Furtividade 4
Conhecimentos: Todos (em nível acima de 6)
Peso: 180 kgs
Pontos de sangue : 12

É dito que as esfinges conhecem os segredos do universo, passando todo o tempo em que estão acordadas contemplando os mistérios dos céus e da terra. Na lenda, a esfinge fez a Oedipus a seguinte charada “o que anda em 4 patas, depois em 2 e por fim em 3?” . Oedipus corretamente respondeu “homem”, fazendo a esfinge se atirar para a morte numa explosão de raiva e derrota.

É dito que se uma alma sábia responder corretamente a uma charada de uma esfinge, a criatura responderá qualquer outra pergunta e a resposta será sempre correta. O perigo, é claro, é que se a resposta dada for incorreta, o indivíduo pode ser feito de escravo, ou ainda pior, pode virar alimento da esfinge.

Esfinges podem ser encontradas em qualquer lugar do mundo, exceto quando a pessoa deseja encontrar uma, e elas só são encontradas depois de uma longa e perigosa busca. Um personagem que encontre uma esfinge pode tentar responder uma charada para poder receber uma resposta verdadeira para uma única questão. A esfinge exigirá que o personagem faça a sua pergunta 1º, e julgará a importância do conhecimento no panorama universal das coisas. Se o conhecimento for particularmente obscuro, arcano ou que dê ao questionador grande poder, a esfinge fará uma charada muito difícil. Entretanto, antes da charada ser feita, a esfinge exigirá questionador concorde com quaisquer termos que a esfinge

imponha caso o questionador erre. Estes termos podem ser tudo desde a recuperação de um livro ou item mágico poderoso, servidão por um ano e um dia, a morte ou qualquer coisa que a esfinge deseje. Se o questionador vencer, a esfinge responderá a pergunta. Se o questionador perder precisará arcar com sua parte da barganha. Se não cumprir, imediatamente perderá um ponto de força de vontade e não poderá recuperar força de vontade de forma alguma, até que cumpra sua parte na barganha. Se a esfinge for morta antes do questionador cumprir sua parte no acordo, o questionador perderá permanentemente metade de sua força de vontade.

Todas as esfinges têm a habilidade de viajar instantaneamente de um lugar para o outro, parecendo desaparecer diante dos olhos de um observador e reaparecendo bem distante depois de um curto período de tempo (narradores que usem Lobisomem o Apocalipse podem considerar que a esfinge viaja rapidamente pela umbra). É dito que as esfinges as vezes compartilham livremente informações com os Lupinos conhecidos como Peregrinos Silenciosos, e eles agradecem com tributos.

UNICÓRNIO

Força 6, Destreza 4, vigor 6
Carisma 8, Manipulação 3, Aparência 8
Percepção 3, Inteligência 3, raciocínio 2
Força de vontade 10 – Níveis de Vitalidade OK,-1,-1,-2,-2,-5
Ataques: chifrada 3 dados (agravado), coice 6 dados
Talentos: Prontidão 3, Esportes 5, Briga 3, Esquiva 3
Peso : 135 kgs
Pontos de sangue: 8 (sangue de unicórnio geralmente fornece propriedades mágicas, mas bebê-lo pode trazer uma grande maldição)

Unicórnios são criaturas extremamente belas e mágicas, e existem ou pelos poderes das fadas ou, alguns dizem, pela mão de deus. Eles podem aparecer para ajudar a proteger pessoas de incrível pureza e inocência, mas isso é raro e a pessoa a ser protegida precisa ser realmente digna de tal proteção (caminho da Humanidade 10). Unicórnios são inteligentes, mas não falam. Os unicórnios têm os seguintes poderes:

Cura: é dito que o toque do chifre de um unicórnio é capaz de purificar tudo que esteja doente, envenenado ou corrompido. Gastando um único ponto de força de vontade, o unicórnio pode curar uma única pessoa de qualquer dor ou doença (e a critério do narrador pode retornar um vampiro para a condição humana). O unicórnio só usará este poder em quem for realmente digno. Gastando força de vontade adicionais, o unicórnio pode purificar grandes áreas de lagos, florestas, clareiras e campos (a quantidade de pontos de força de vontade depende do tamanho da área a ser purificada)

Pureza de Espírito: O unicórnio é tão puro de espírito que tem o equivalente a Fé verdadeira 5, com o chifre agindo como seu símbolo sagrado. Isto imuniza o unicórnio de todo os efeitos de Quimerismo, Demência, Dominação, Presença e todas as formas de controle sobrenaturais da mente ou de ilusões. A fé verdadeira de um unicórnio afetará um vampiro da mesma forma que a fé de um mortal afetaria, fazendo a maioria correr em terror, ódio e dor. (para efeitos de fé verdadeira consulte Vampiro Idade das Trevas, págs 236-237)

VOZHD CARNIÇAL DE GUERRA TZIMI SCE

Força 8 , Destreza 2, Vigor6
Percepção 1, Inteligência 1, Raciocínio 2
Força de vontade 10 – Níveis de Vitalidade OK, OK, OK, OK, OK, -1,-1,-1,-1,-1,-2,-2,-2,-2,-2, -5, -5 , -5
Ataques: Golpe/8 dados + potência , Constrição/6 dados + potência , Mordida 8 dados (automática no turno seguinte ao que a vítima foi agarrada)
Talentos: prontidão 5, briga 2, intimidação 6, ataques múltiplos 10 (o vozhd recebe 10 dados extras para dividir em suas paradas de dados da ataque, embora nenhum ataque individual possa exceder o máximo de destreza + briga do vozhd).
Disciplinas: Potência 6, Fortitude 4, Imune a Dominação, Presença e Animalismo.
Peso: variável, as vezes mais de 5 toneladas
Pontos de Sangue: 20/2 (vozhd como são carniçais podem gastar pontos de sangue)

Estes terríveis servos Tzimisces caçavam principalmente nas florestas da Europa Oriental, embora alguns poucos escaparam do controle de seus mestres e se aventuraram por outros lugares. Vozhd são monstruosidades geradas quando os Tzimisces fundem carniçais através da vicissitude e Taumaturgia (o Tzimisce precisa ter vicissitude 6, moldar o corpo 6 e saber um ritual taumatúrgico especial de nível 6).O resultado é um horror em forma de um monstro com vários membros, como uma torre de armadura feita com carne e ossos, usados por seus "mestres" Tzimisces em invasões ou para atacar vários cainitas simultaneamente.

Os Vozhd são onívoros, mas preferem carne, particularmente carne vampírica. Muitos não tem mente consciente, embora alguns poucos tenham algum grau de consciência (e estes são todos muito insanos). Os Vozhds são notoriamente rebeldes, e mais de um vovoide ambicioso desapareceu no ventre do seu outrora servo.

CERVO BRANCO

Força 4, Destreza 4, Vigor 5
Percepção 3, Inteligência 3, raciocínio 4
Força de Vontade6 Níveis de Vitalidade OK,OKOK, -1,-1,-1,-3,-3,-5
Ataques: chifrada/7 dados – Coice/5 dados
Talentos: prontidão 4, Briga 3, Esquiva 5, Empatia 3
Habilidades: Furtividade 3
Peso: 136 kgs
Pontos de Sangue: 9

Frequentemente adornados com sinos de prata, esses seres geralmente preconizam o começo de uma grande tarefa. As vezes eles irão aparecer pára os que estão numa tarefa como forma de mostrar sua aprovação. É dito que caçar um cervo branco é o mais glorioso esporte, embora se for derrubado por alguém de coração impuro, esta pessoa terá o mais terrível destino.

ZÉFIRO

Força 6, Destreza 4, Vigor 6
Percepção 3, inteligência 3, raciocínio 2
Força de vontade 5 – Níveis de Vitalidade Ok, -1, -1, -2, -2, -5
Ataques : coices/6 dados
Talentos: Prontidão 3, Esportes 5, Briga 3, Esquiva 3
Peso: 135 kgs
Pontos de Sangue: 6

Nativos da Ibéria do sul e da Arábia , os filhos do vento, ou Zéfiros, são cavalos de beleza magnífica e grande velocidade. É dito que eles foram concebidos dos ventos fortes do oeste. Além de serem mais rápidos e ágeis do que os melhores dos cavalos comuns, os zéfiros também podem dar rompantes de corrida de incrível velocidade, viajando mais rápido do que qualquer criatura mortal. Quando um Zéfiro desejar, pode gastar um ponto de força de vontade e viajar 5 vezes a velocidade normal que viajaria num único turno. Muitos lordes árabes e valências prometem grande riqueza a qualquer um que trouxer um zéfiro como montaria. Mas nenhum teve sucesso. Zéfiros têm um ciclo de vida tão rápido como sua velocidade, é dito que eles morrem de velhice com apenas 3 anos de idade.

ADIVINHAÇÂO

Adivinhadores usam uma grande variedade de meios de extrair suas informações. Isto inclui chacoalhar pequenas pedras ou folhas; jogar pedras com runas; observar a fumaça subir de uma fogueira; observar uma chama, um corpo de água ou um espelho irregular; Examinar as marcas nos ossos de uma vítima de sacrifício; observar o vôo dos pássaros etc.Cartas de Tarot não existem ainda, mas adivinhadores cultos criaram um complexo sistema astrológico.

A grande vantagem da adivinhação, da perspectiva do narrador, é que ele pode usar tal habilidade para dar aos personagens qualquer pista ou pista falsa que quiser. A maioria das adivinhações não deve revelar nada ou apenas dar uma generalização, mas adivinhações podem revelar algo de valor (ou que parece de valor).

Os personagens não devem ter visões de adivinhação frequentemente. Dê a eles informações para manter o andamento da história, mas não a cada vez que eles perderem uma pista (você não quer que seus personagens pensem “Ah nós vacilamos naquela hora, mas sem problema, é só a gente usar nossas capacidades de adivinhação”). Além disso, dê recompensas em forma de informações úteis caso os personagens usem a adivinhação de maneira dramaticamente satisfatória, mas não se apenas ficarem repetidamente rolando dados para extrair informações de você.

Você deve ser capaz de usar a adivinhação para dar pistas falsas para os personagens – não de forma maliciosa, mas sim como parte de sua história. Por exemplo, se um poderoso vampiro ou demônio estiver por perto, pode influenciar a leitura das informações, dando aos personagens informações aparentemente úteis (mas na verdade são pistas falsas), para manipulá-los.

Como narrador você precisa decidir qual a melhor forma de representar a adivinhação em termos de jogo. O método mais óbvio é pedir um teste de inteligência ou percepção + ocultismo, com uma dificuldade de 9 ou maior para ter alguma visão verdadeira. Impressões gerais são um pouco mais fáceis de definir, e obviamente, uma devida especialidade é inestimável.

ERVAS

Na Europa medieval, as ervas são usadas para cozinhar, curar, envenenar, cuidar dos animais. Enquanto um médico moderno usa drogas, um curandeiro medieval frequentemente usa ervas. Enquanto um cozinheiro moderno usa temperos em pacotes de plástico, um cozinheiro medieval usa condimentos de ervas do jardim ou da floresta.

Encontrar ervas não é difícil, elas crescem abundantemente na primavera e verão. Elas são encontradas em florestas , na mata, em cercas vivas e campos, ou crescem em jardim especiais para ervas . A dificuldade extra para se encontrar uma erva fica a critério do narrador. Os narradores devem pedir que seus jogadores rolem percepção + uma habilidade apropriada para encontrar certas ervas. Sobrevivência e herbalismo é o usual, mas o narrador pode permitir outras em certas circunstâncias. Por exemplo, medicina é apropriada para ervas de cura e de veneno. Agricultura por exemplo pode ser usada para curar doenças de animais. Ocultismo poderia ser usado para encontrar ervas “mágicas”.

Ervas simples (para cozinhar, curar dor de cabeça) são fáceis de encontrar; deve levar apenas alguns minutos e um sucesso para encontrar uma erva para dar sabor a comida. Ervas venenosas e com poderes de cura mais impressionantes devem ser mais raras – tipicamente um dia de busca (dif 6) fornece um punhado da tal erva por sucesso rolado. Ervas mágicas e as realmente muito venenosas só podem ser encontradas em certas regiões de florestas isoladas. Frequentemente em áreas onde Lupinos e Fadas estão ocultos.

VENENOS

Personagens com herbalismo podem criar venenos, e muitas ervas venenosas podem facilmente passar como se fossem ervas de cura; as plantas usadas para curar são frequentemente, em grandes doses, muito perigosas.

Um veneno comum não parece obviamente perigoso, mas tem um estranho gosto, cor e cheiro. Se colocado na bebida ou comida, pode ser detectado com um teste de inteligência + prontidão (dif 6) embora comidas e bebidas de gosto forte possam mascarar o gosto do veneno (aumentando a dif para 7,8 ou 9). Para descobrir o veneno é necessário apenas um sucesso.

A força do veneno depende do número de sucessos conseguidos num teste de inteligência + herbalismo. Não faça a jogada até o veneno ser administrado. Para o jogador não saber quão efetivo é o veneno que criou até que a vítima o beba. O veneno inflige um nível de dano de vitalidade por sucesso.

O dano leva de uma a 12 horas para fazer efeito, dependendo das ervas escolhidas pelo criador do veneno. Durante este período qualquer personagem pode testar inteligência + medicina para eliminar o veneno . Cada sucesso reduzindo um nível de vitalidade de dano do veneno.

Note que os personagens são livres para fazer variantes deste veneno comum. Uma variante (exatamente como o de cima mas com dif 9) não faz nenhum dano, só deixa a vítima inconsciente, por uma hora por sucesso. Isto é particularmente útil para vampiros que desejam deixar a vítima indefesa e inconsciente para se alimentarem (embora eles também precisem resistir ao veneno caso bebam o sangue envenenado).

Poções que são difíceis de detectar, ou com efeito lento e de ação retardada, também podem ser criadas, embora o narrador deva aumentar a dificuldade do teste de inteligência + medicina de acordo com a situação. Venenos fáceis de serem detectados (sabor forte ou odor característico) são similarmente fáceis de serem criados.

Mantenha em mente que vampiros não mais digerem comida normal, tais poções não podem ferí-los. Entretanto se o vampiro se alimenta de sangue envenenado, ele pode ficar doente (se o veneno afetar o sistema nervoso) ou até mesmo levar dano (se o veneno afetar o sangue ou os vasos de sangue). As regras exatas para isso são deixadas a critério do narrador.

ALQUIMIA

Alquimia é a "ciência" da transmutação, em transformar uma coisa em outra, da maneira mais vantajosa, chumbo em ouro.

Alquimia requer um grande laboratório, servos, jejuns e vigílias ritualísticas, componentes químicos estranhos e cânticos duvidosos. Muitos pretensos alquimistas gastaram fortunas tentando transformar chumbo em ouro, sem sucesso. Estabelecer um laboratório, requer recursos 4, além de um lugar para tal. Lembre-se que o cheiro é aterrador e que sigilo é vantajoso.

Homens da igreja podem acusar os alquimistas de heresia ou blasfêmia (os cânticos soam diabólicos), e outros podem ter ciúmes dos seus segredos. Para esconder seus conhecimentos, os alquimistas usam símbolos alquímicos especiais que os permite escrever numa linguagem que só pode ser lida por outros alquimistas. Para entender as anotações de outro alquimista é necessário um teste de Inteligência + ocultismo dif 8.

Alquimia pode ser representada por uma especialidade de ocultismo ou conhecimento extra, a critério do narrador. Basicamente, é impossível transformar chumbo em ouro, a menos que o alquimista tenha pontuação 5 em alquimia – e mesmo assim o processo deve ser tão caro e trabalhoso que não vale a pena. Cabe a cada narrador decidir.

Embora o propósito básico da alquimia seja transmutar, alquimistas também podem usar suas habilidades para criar poções. Venenos também são facilmente criados, usando a mesma mecânica dos venenos com ervas. Outras poções podem ser criadas a critério do narrador.

Poções alquímicas são sempre mundanas, feitas com reações químicas. Elas não têm efeitos mágicos, como dar invisibilidade ou qualquer outro poder sobrenatural. Tais criações são feitas por magos. Algumas podem entretanto diminuir ou suprimir poderes mágicos, tornar uma pessoa "neutra", ou curar feridas de mortais ou vampiros.

Alquimistas também podem criar técnicas pelas quais os metais são tratados para receber poderes especiais (por exemplo, uma espada de ferro pode ser tratada para infligir dano agravado por uns poucos turnos. Eles também podem criar pólvora que ao ser queimada faz uma fina nuvem de fumaça (útil como um cortina de fumaça ou sinal), uma luz brilhante e um cheiro repulsivo.

Cabe ao narrador decidir o que pode ou não pode ser feito. A maioria dos testes de alquimia exigirá Inteligência + ocultismo, e cabe ao narrador também escolher a dificuldade e o número de sucessos necessários. E para manter o suspense nos jogadores fica a dica: faça o teste apenas quando a poção for bebida e não quando ela for criada; desta foram nem o alquimista e nem ninguém saberá se a poção foi criada com sucesso até que ela tenha sido usada.

No fim das contas, a alquimia não deve ter um papel muito grande no Sombrio Mundo Medieval – tais efeitos espalhafatosos combinam melhor com jogos mais fantásticos. Mas um alto nível de pontuação em alquimia deve aumentar um npc do nível de um antagonista menor para o de um adversário vívido. Deixe que o seu bom senso e o tom da sua história sejam os seus guias.

TALISMÃS, RELÍQUIAS E ESPADAS

Nenhum destes acessórios foi o que Unferth, o orador do rei, emprestou para Beowulf em sua hora de necessidade: a espada Hrunting, a mais importante entre os tesouros ancestrais, cuja lâmina foi temperada em sangue.

- David Wright trans., Beowulf.

Entre os objetos mais valiosos da idade das trevas as armas e espadas que ofereçam vantagens sobrenaturais a seus usuários são as mais bem cotadas. Conhecidas apenas como "espadas mágicas", as lâminas que foram imbuídas com mais do que o esforço do ferreiro são raras e espalhadas uma da outra. A maioria tem lendas e nomes relacionados a elas, algumas até mesmo cantam ou falam. Todas são desejadas por guerreiros homens e mulheres , e é melhor que qualquer um que possua uma seja habilidoso no uso da arma, ou poderá perdê-la – e a sua cabeça – muito rapidamente.

Existem duas fontes de espadas especiais: Damasco e as florestas isoladas do norte da Alemanha. Os ferreiros muçulmanos de Damasco há muito guardam o segredo de como forjar metal superior, e alguns atingiram tal habilidade como ferreiros que seus itens são quase mágicos. As florestas germânicas entretanto, são o lar do lendário ferreiro de Wayland, um mestre cujas obras são tão especiais que para os Ânglicos do leste, o termo para "espada mágica" é *Weyland´s wyrcan* (trabalho de Wayland).

ESPADAS DAMASCENAS

Os ferreiros de Damasco já forjaram aço superior ao os dos mais habilidosos ferreiros europeus, exceto um. Uns poucos criadores de espadas, entretanto, aprenderam segredos supostamente trazidos a terra pelos djins, e podem fazer espadas que parecem dominar o próprio vento. Primariamente cimitarras ou outras espadas curvas, uma espada damascena pode ser diferenciada de suas primas mais comuns por sua forma. Tais espadas não podem voltar as suas bainhas sem terem provado sangue primeiro, e um dono sábio fará um corte em sua própria mão para não deixar a espada retornar para a bainha ainda com sede. É dito que é má sorte uma espada ser desembainhada sem provar sangue, e nenhum guerreiro em sã consciência quer dar convite à má sorte.

Todas as espadas deste tipo foram forjadas do aço que cai dos céus na terra; é chamado de "aço estelar" e é usado para fazer armamento de qualidade superior. Certos rituais também podem ser feitos durante a forja da lâmina, e é necessário esfriar o aço nas entranhas de um infiel, ou então o poder da espada será perdido. É raro que uma cimitarra mágica seja feita para alguém que não seja de linhagem nobre, portanto muitas têm o punho adornado com pedras preciosas, ouro e prata . As lâminas em si, entretanto são simples e comuns.

Sistema: espadas damascenas imbuídas magicamente são potentes primeiramente por causa de sua rapidez; sua força não é tão maior do que as de aço damasceno comum. Uma cimitarra damascena mágica permite um ataque extra por turno automaticamente, e quando usada com a disciplina Rapidez tal lâmina pode ser devastadora.

Adicionalmente estas espadas são tão rápidas que podem realmente acertar flechas no ar. Ao invés de rolar destreza + esquiva, o usuário de uma Lâmina damascena testa destreza + armas brancas, cada sucesso subtrai um sucesso da flecha. Além disso, estas espadas de alguma forma percebem ataques covardes e irão para as mãos de seus usuários sozinhas, para que um ataque de projétil nunca surpreenda alguém abençoado o bastante para ter uma espada damascena imbuída magicamente.

FORJA DE WEYLAND

Lâminas da forja do ferreiro Weyland tendem a lembrar as espadas longas tradicionais retas e de uma mão, que descende do scramasax saxão ou das lâminas de penetração. A maioria tem uma padronizada proteção de mão na empunhadura. O estilo se assemelha tanto ao teutônico como ao celta. Frequentemente Wayland coloca pedras preciosas de preço absurdo no cabo de sua espadas: rubis representando o vermelho do sangue, safiras representando o azul da fé e esmeraldas pelo verdade da vida . A verdadeira beleza da arma de uma forja de Wayland está na ornamentação. Padrões e imagens tão detalhadas tão refinados como os das melhores tapeçarias são cravados com batidas de martelo no metal de cada lâmina. Histórias inteiras vão de "cabo a ponta", a maioria falando da morte de monstros ou gigantes.

Cada espada do ferreiro de Wayland tem o seu próprio nome, dado no momento inicial do tempero da lâmina (nos corpos de prisioneiros de guerra, dizem os boatos) e na língua nativa do dono a quem se destina. O nome dado define o destino da espada. Por exemplo, a espada *Ecghete* (pronunciada EDGE-Hayteh e traduzida como "espada do ódio") foi forjada e mergulhada em dois séculos de guerras civis sangrentas entre tribos da Suíça e Dinamarca.

A notoriedade de Wayland atravessou mais de três séculos, há referências de seus trabalhos nas Eddas dos escandinavos e nos poemas dos saxões. Ninguém alega tê-lo visto desde o último século, mas aqueles que encomendaram seus trabalhos, descrevem-no como um homem absurdamente forte, que se veste apenas com uma túnica romana e sandálias, mesmo no mais frio inverno. É especulado que Wayland seja um cainita ou uma fada, embora o último seja mais provável. Alguns vão tão longe a ponto de falar que Wayland seja a manifestação da forja dos mortos, mas isto é ridicularizado. Embora o debate sobre Wayland crie rebuliço, a louca disputa para obter uma de suas espadas também o faz

Sistema: uma espada forjada em Wayland, antes de tudo, é indestrutível por qualquer coisa mais fraca do que o sangue de dragões ou outros monstros similarmente potentes. A lâmina nunca irá fender ou quebrar, mesmo quando confrontar outra de mesma linhagem. A gema do cabo não pode ser arrancada e qualquer quantidade de ouro que houver incrustado não pode ser derretido ou de qualquer outra forma extraído.

Estas espadas foram feitas para espadachins habilidosos e não tolerarão serem usadas por espadachins indignos.

Se forem seguradas por personagens sem pelo menos dois pontos em armas brancas, espinhos de metal sairão do cabo da espada, perfurando a mao ofensora e causando dois níveis de dano agravado. Dois pontos de sangue também serão drenados para dentro a espada neste momento. Se um cainita for perfurado e em seguida usar sangue para se curar enquanto ainda empalado, todo o sangue direcionado para este fim será absorvido pela espada sedenta.

Entretanto, não mãos de um espadachim qualificado, uma espada da forja de Wayland é capaz de realizar uns poucos milagres. Ela adiciona 2 dados as suas paradas de ataque e dano, e pode quebrar espadas que colidam com ela com 2 ou mais sucessos num t este de força + armas brancas dif 6. Além disso, muitas destas espadas cantam em batalha e o conhecimento de que há uma espada de Wayland no campo de batalha já desencorajou diversas fileiras de exércitos.

As espadas de wayland, por beberem do sangue de seus usuários, têm alguns pontos de sangue e podem acessá-los para de certa forma mimetizar a disciplina rapidez nível 1. A critério do narrador, a espada usará seus pontos de sangue e fará ataques extras por conta própria. Quando os pontos de sangue da espada chegam a zero, ela imediatamente cria espinhos e começa a beber. Espadas que bebam de um mesmo cainita 3 vezes podem desenvolver laço de sangue com seu dono, e lendas falam de espadas perdidas que procuram seus donos pela Europa.

Não importa que nenhuma das espadas de Wayland tenha sido verificada como sendo realmente consciente. Elas têm ânsias e um certo instinto, mas nada além. Como uma explicação para este fenômeno, os Capadócios alegam que Wayland colocou espíritos dentro de cada um de seus trabalhos. Isto dá crédito de que Wayland e o ferreiro dos mortos são a mesma pessoa. Outros estudiosos ridicularizam esta hipótese,mas murmuram sobre fadas e suas mágicas.

VATHI

Originalmente possuído pelo druida lendário Cathabad, o *vathi* está entre os mais grotescos métodos de adivinhação disponíveis. Consistindo em mais de duas dúzias de cabeças cortadas perfeitamente preservadas, os *vathi* são geralmente arranjados em círculos, seja em estacas ou em frias cavernas, com um caldeirão de sangue no centro do círculo. Embora nenhuma gota pingue das cabeças cortadas, sua carne é tão firme e quente como eram no dia em que foram arrancadas de seus donos.

Quando convocado a profetizar, o *vathi* tende a falar em uma série de frases curtas, com várias cabeças falando cada uma por vez. Embora os espíritos dos donos das cabeças tenham ido embora, traços de suas personalidades permanecem e assim, os *vathi* podem ser falsos,sarcásticos ou mesmo categoricamente não cooperativos. Por outro lado,elas também podem ser persuadidas a falar mais do que revelariam normalmente.

Desde a queda de Conchovor de Ulster, os vathi foram separados pela Europa. Treze podem ser encontrados sobre a posse do antigo capadócio Kylon, enquanto o resto fica como alvo de suposições e conjecturas. Como cada cabeça recebeu certas proteções de Cathbad, é improvável que muitas tenham sido destruídas.Elas estão meramente perdidas, esperando para serem encontradas e utilizadas.

Sistema: os poderes proféticos dos vathi são convocados com um ritual chamado *tarbfeis* (pronunciado TAUR-vesh) ou “sonho de búfalo”. O caldeirão de sangue no centro do círculo de cabeças é mexido no sentido anti-horário e um cântico ritualístico é entoado; quando o ritmo do sangue rodopiante e do cântico entram em sintonia , as cabeças começam a profetizar. Assuntos comuns para serem profetizados incluem aproximação de inimigos, planos sendo feitos contra os requerentes do ritual, bem como os assuntos de uma fada local.

Para ativar o tarbfeis, o jogador precisa rolar raciocínio + ocultismo com uma dificuldade variável. O caldeirão no centro do círculo precisa conter um pouco de sangue de búfalo, mas o resto pode ser sangue de animais, humanos ou cainitas. Se o caldeirão contiver apenas sangue de animais, a dificuldade do teste será 7. Se houver sangue humano misturado, a dificuldade será 6. E se sangue cainita for incluído, a dificuldade será 5. O número de sucessos determina a duração das divagações proféticas, uma falha crítica produz informações maliciosas e sem acuidade.

CINZAS

Muitos dos filhos e netos de cain encontraram a morte final durante o milênio. Os nomes relacionados a estes titãs caídos variam, dependendo de quais fragmentos do livro de nod são lidos, mas todos concordam que há um poder nestes seres que anos ou mesmo séculos não podem remover completamente.

Assim como a relíquia de um santo guarda alguma de sua santidade, do mesmo modo relíquias de antigos cainitas guardam algum de seu poder originado do sangue. Embora seja impossível obter o osso de um antediluviano da mesma maneira que é possível conseguir o osso de um santo, ainda existem restos mortais que um cainita audacioso pode encontrar. Mesmo a uma milha de distância da primeira cidade, ainda é possível encontrar cinzas.

A maioria das cinzas que charlatães e Ravnos vendem conforme perambulam pelo continente, são exatamente isso: cinzas. As relíquias verdadeiras dos antigos são incrivelmente raras e só podem ser encontradas pelo fato de que ainda irradiam alguma aura. Quanto mais forte for a aura,mais forte era o cainita reduzido a cinzas.

Sistema: Cinzas de antigos são inúteis por si mesmas, a menos que você deseje derreter a neve do seu caminho. Para usar as cinzas, o cainita que as possui precisa derruba-la sobre parte de seu corpo. Joga-las numa parte apropriada do corpo aumenta um atributo em dois pontos, pelo tempo que as cinzas permanecerem imaculadas. Por exemplo, colocar as cinzas nas pálpebras aumentaria a percepção em 2, enquanto no pé aumentaria destreza.

Raramente há mais do que poucas pitadas de cinzas disponíveis em qualquer época. E estas relíquias estão em alta demanda para pesquisas alquímicas. Vampiros que as desperdicem podem se arrepender de sua prodigalidade quando notar que não há mais cinzas disponíveis para substituir as que foram gastas

GRAAIS

Cálices e sangue há muito estão conectados. O mais famoso, o San Graal, ou Santo Graal , supostamente foi enchido com o sangue de cristo na crucificação . O graal tem aparecido pelos séculos, frequentemente em visões dos santos, mas raramente se manifestou fisicamente. Se acredita que os cavaleiros o guardaram para proteção no subsolo de seu grande templo em Paris, mas ninguém pode atestar isso como verdade ou rumor. Os poderes atribuídos ao santo graal são grandes: curar os doentes, levantar os mortos, trazer vida a lugares devastados e até mesmo permitir que quem dele beba, fale com deus. Por esta razão estudiosos, monges e até cainitas buscam o graal com um afinco além da compreensão mortal.

Também por esta razão, uns poucos ourives talentosos criaram falsos graais, que imitam os poderes da taça verdadeira, apesar de em menor grau. Uns são feitos com a crença de que deus inspirou sua confecção; outros são as obras primas de artesãos que obtiveram mágica em algum momento de suas vidas. A crença que prevalece é que uma inspiração divina forneceu aos artesãos as energias para fazer os falsos graais como uma lembrança do esplendor do graal verdadeiro. Assim, eles ecoam os poderes do santo graal, relembrando a congregação da Europa de que o graal de fato existe. Alguns estudiosos mais sarcásticos apontam o efeito desmistificador resultante de desmascarar cada falso graal, e murmuram entre si ou com outros, sobre os poderes negros por trás desta "inspiração" divina.

O que se sabe, no entanto, é que conforme os séculos passam, tais criações vão ficando mais e mais adornadas até o ponto de se acreditar que o Graal mudou. Um falso graal do século VI provavelmente será muito mais simples em linhas e formas do que um de meados do século XII.

Sistemas: dependendo se o artesão original era humano ou cainita, se o graal estará sempre cheio com sangue ou vinho , se apenas um gole de cada será o suficiente para curar até mesmo as feridas mais terríveis. (O personagem que bebe testa vigor dif 6, cada sucesso indica um nível de vitalidade curado, dano normal ou agravado). Mesmo cainitas podem beber do vinho contido nos graais e humanos também podem beber do sangue contido em alguns deles.

Entretanto há um preço pela cura, neste caso é a devoção por uma causa que não é necessariamente a sua. Cada gole do graal (mesmo um falso graal) leva a pessoa que bebe para mais perto do Caminho do Céu. Um cainita que possua um graal considerará a idéia de matar ou se alimentar de humanos, cada vez mais repugnante, e começará a defender conceitos como a verdadeira caridade Cristã e o "dar a outra face".

FARPAS DA ESTACA NEGRA

Se alguém fosse reunir todas as farpas da Cruz Verdadeira espalhadas através da Europa e da Terra Santa, seria capaz de construir uma dúzia de Verdadeiras Cruzes, cada uma alta o bastante para crucificar um gigante. Apesar disso, a lenda persiste, assim como os ávidos caçadores de relíquias.

Os cainitas têm uma lenda similar, a respeito da estaca que Troile usou para segurar Brujah até o fim. Chamada, entre outras coisas, de Estaca Negra, este pedaço de madeira dura supostamente suportou a fúria de um terceira geração, embora a própria estaca tenha começado a se partir em farpas depois que as cinzas de Brujah se depositaram.

Hoje, estas farpas são muito procuradas por cainitas que desejam eliminar outros de sua espécie. Imbuídas com o sangue de um antediluviano, cada farpa é potente o suficiente para servir como se fosse uma estaca. Assim que a farpa faça o alvo sangrar, o cainita atingido é considerado estacado e permanecerá assim até que a farpa seja removida.

Há muitas e muitas falsas farpas nas mãos de muitos e muitos Cainitas que predam sobre os ingênuos de sua própria espécie. Farpas verdadeiras são poucas e estão muito espalhadas umas das outras, e só podem ser detectadas através do uso.

Larry S. Friedman

Livro de Segredos do Narrador

Explore as estranhas e misteriosas noites da Sombria Europa Medieval. Vagueie pelas solitárias estradas noturnas a serviço de príncipes vampíricos - ou torne-se um você mesmo. Rastreie um unicórnio por seu sangue ou aprofunde-se nas intrigas das cidades mercadoras italianas. Lute contra Assamitas na Terra Santa ou ajude os Tremere em sua luta por sobrevivência contra os Tzimisce.

Vampiro: A Idade das Trevas

Segredos do Narrador inclui:

* Um Atlas da Sombria Europa Medieval, com informações sobre a população cainita.
* Um mapa colorido da Europa.
* Uma lista de antagonistas míticos - Incluindo regras expandidas para gárgulas.

CLARKSTON, GA 30021

WHITE WOLF GAME STUDIO

MOVIMENTO ANARQUISTA
Libertas Quae Sera Tamen

WORLD OF DARKNESS