

LIVRO DO CLÃ:

Assamita™





**FEITO POR:
THIAGO ACODESH
E
DRACULADEATH**

**COMPREM OS LIVROS EM PORTUGUÊS, CASO
CONTRÁRIO A DEVIR NÃO VAI MAIS TER
MERCADO E NÃO VAMOS TER MAIS
LANÇAMENTOS NO NOSSO IDIOMA. COMPREM
AO MENOS OS LIVROS QUE GOSTAREM**

**AJUEM O MOVIMENTO ANARQUISTA E SEUS
ASSOCIADOS (DARK AGES, CLÃNS) PARA
QUE POSSAMOS TER NOVOS LANÇAMENTOS O
MAIS RÁPIDO POSSÍVEL. ESTAMOS
PRECISANDO DE PESSOAL.**





LIVRO DO CLÃ:

Assamita™

ESCRITO POR CLAYTON OLIVER

CRÉDITOS

DA EDIÇÃO ORIGINAL

Escrito por: Clayton Oliver
Material adicional sobre o Tratado de Tiro por:
Graeme Davis
Sistemas Mind Eye's Theatre por: Deirdre Brooks
Desenvolvido por: Justin Achilli
Editado por: James Stewart
Direção de Arte: Richard Thomas
Layout e Composição Tipográfica: Becky Jollensten
Arte: Mike Danza, Michael Gaydos, Leif Jones,
Christopher Shy e Andy Trabbold
Arte de Capa: John Van Fleet
Projeto de Capa e Quarta Capa: Becky Jollensten

DA EDIÇÃO BRASILEIRA

Copyright© White Wolf
Título Original: Clan Book — Assamite™
Coordenação Editorial: Devir Livraria
Tradução: Rodrigo J. do Amaral
Revisão: Maria Paula Campagnari Bueno e
Douglas Quinta Reis
Editoração Eletrônica: Tino Chagas

ISBN: 85-7532-070-X

Impresso: agosto/2003

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

Oliver, Clayton

Livro do Clã Assamita; Escrito por Clayton Oliver;
Introdução de Graeme Davis; Sistema Mind Eye's Theatre
por Deirdre Brooks; Tradutor Rodrigo J. do Amaral - São Paulo :
Devir , 2003.

Título original: Clan Book Assamite

1. Jogos de aventura. 2. Jogos de fantasia. I. Davis, Graeme. II.
Brooks, Deirdre. III. Título

03-3331

CDD-793.9

Índices para catálogo sistemático

| | |
|------------------------------------|-------|
| 1. Jogos de Aventura : Recreação | 793.9 |
| 2. Jogos de Fantasia : Recreação | 793.9 |
| 3. "Roleplaying Games" : Recreação | 793.9 |

Todos os direitos reservados e protegidos
pela Lei 9610 de 19/02/1998.

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

Todos os direitos desta edição reservados à

DEVIR LIVRARIA LTDA

BRASIL

Rua Teodureto Souto, 624
Cambuci
Cep 01539-000 - São Paulo - SP
Fone: (0xx) 11 3347-5700
Fax: (0xx) 11 3347-5708
E-mail: duvidas@devir.com.br
Site: www.devir.com.br

PORTUGAL

Rua das Roseiras, 130
4460-402 - Senhora das Horas
Fone: 22 - 955-8095
Fax: 22 - 9558097
E-mail: edicoes.devir@devir.pt
Site: www.devir.pt



735 PARK NORTH BLVD.
SUITE 128
CLARKSTON, CA 94020
USA

© 2000 White Wolf. Todos os direitos reservados. A reprodução sem a permissão por escrito do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas e planilha de personagem, que podem ser reproduzidas apenas para uso pessoal. White Wolf, Vampire, Vampiro: A Máscara, Vampiro: A

Idade das Trevas, Mago: A Ascensão, World of Darkness e Aberrant são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Lobsomen: O Apocalipse, Wraith the Oblivion, Changeling the Dreaming, Hunter the Reckoning, Werewolf the Wild West, Mago: A Cruzada dos Feiticeiros, Wraith the Great War, Trinity, Guia da Camarilla, Guia do Sabá, Libellus Sanguinus 3 e Livro do Clã: Assamita são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Os direitos sobre todos os personagens, nomes, lugares e textos desta obra pertencem a White Wolf Publishing, Inc.

Qualquer menção ou referência a empresas ou produtos nestas páginas não visa a abusar das marcas e direitos autorais envolvidos.

Este livro utiliza o sobrenatural para os cenários, personagens e temas. Todos os elementos místicos e sobrenaturais são ficcionais e servem para proporcionar entretenimento apenas. Este livro contém material sério. Aconselha-se prudência ao leitor.

Visite a White Wolf na Internet

<http://www.white-wolf.com;>

alt.games.whitewolf

cc.games.frp.storyteller



LIVRO DO CLÃ:

Assamita™

SUMÁRIO

| | |
|-----------------------------------------------|----|
| INTRODUÇÃO: NO ANO DE NOSSO SENHOR, 1496 | 4 |
| CAPÍTULO 1: O QUÃO RAPIDAMENTE NOS ESQUECEMOS | 10 |
| CAPÍTULO 2: ORAÇÕES A UMA PEDRA FENDIDA | 24 |
| CAPÍTULO 3: FILHOS E FILHAS DE HAQIM | 78 |



NO ANO DE NOSSO SENHOR, 1496...

ONDE NÓS

Os Anciões e Membros dos Clãs Ventrue, Tremere, Toreador, Nosferatu, Gangrel, Brujah e Malkaviano, reunidos em Irmandade e Mútua Fé e daqui em diante conhecidos como Camarilla, sendo Por Direito os Reais Herdeiros do Estado de Caim, verdadeiramente desejamos um fim para as Ilegais e Diabólicas Práticas dos Rebeldes aqui denominados como Clã Assamita.

E ONDE

o dito Clã Assamita deseja verdadeiramente que a dita Camarilla detenha sua Mão da Total e Definitiva Extinção do Clã Assamita.

PORTANTO

que seja acordado entre todas as Partes assinadas e testemunhas aqui que os seguintes Artigos deverão permanecer como obrigatórios entre todas as Partes e sua Prole e Servidores, desta data perpetuamente...

... O Clã Assamita abster-se-á de tomar o Sangue de outros Membros. E como garantia dessa estipulação submeter-se-á a um ritual a ser administrado pelos Anciões do Clã Tremere, quando o Sangue cainita será feito venenoso para eles...

... O Clã Assamita deverá permanecer pacificamente no território cedido a eles pela Camarilla e que clamam historicamente como seu. Eles não deverão buscar expansão alguma desse território, nem deverão permitir que qualquer distúrbio entre os mortais dentro do seu território se espalhe para outras áreas.

Eles não deverão viajar, sozinhos ou em grupo, para fora desse território, nem deverão ter Lacaços ou Servidores de qualquer tipo viajando para fora desse território a seu pedido. Os Príncipes da Camarilla têm o direito perpétuo de convocar uma Caçada de Sangue contra qualquer Assamita ou Assamitas dentro dos seus feudos, e não precisam dar nenhuma outra razão para essa Caçada de Sangue além de o alvo pertencer à linhagem de sangue Assamita...

... As Defesas do castelo de Alamut deverão ser desmanteladas até o ponto em que o castelo não mais possa resistir a outro sítio ou outro ataque pelas forças da Camarilla. O Clã Assamita permitirá que observadores da Camarilla verifiquem o cumprimento dessa estipulação. Além disso, qualquer refortificação do Alamut, ou qualquer tentativa de estabelecer uma fortificação em outro lugar será uma violação deste Tratado, e uma Caçada de Sangue será convocada contra aqueles que cometeram a violação...

... A Camarilla promete cessar todas as ações contra o Clã Assamita e não violar as fronteiras do acordado território sem a sanção de uma total Convocação da Camarilla. Os Clãs da Camarilla concordam entre si que eles não mais buscarão empregar os membros do Clã Assamita como assassinos contratados e que aqueles que violarem essa estipulação deverão abandonar a proteção de seus Clãs e poderão ser sujeitos a uma Caçada de Sangue. O Clã Assamita promete cessar toda e qualquer atividade de seus membros como assassinos de aluguel...





CAPÍTULO UM: O QUÃO Rapidamente NOS ESQUECEMOS

A verdade te libertará.

— lema da CIA (United States' Central Intelligence Agency)

Pela enganação, farás a guerra.

— lema do Instituto de Inteligência e Serviços Especiais de Israel (Mossad)

Das Crônicas do Coração do Clã, o segundo capítulo do Livro das Noites Finais; aparecendo quase que identicamente nas Parábolas do Sangue:

...então, aconteceu que, naquelas noites, a Casa de Haqim foi dividida por uma grande guerra. O sibilar de mentiras e o clamor da batalha preencheram os salões da Montanha. Irmão voltou-se contra irmão, e os Filhos lavaram suas lanças no Coração do clã, e a mais notável vítima dessas batalhas foi a Verdade.

Ou talvez não.

Escrevo a história dos Filhos de Haqim por solicitação de al-Ashrad, antigo amir e agora Ancião exilado. Embora minhas mãos estejam mais familiarizadas com a lâmina e com o sangue do que com a pena e a tinta, tento retratar a Verdade da melhor maneira possível. Talvez, com este pequeno serviço, eu possa me redimir pelas minhas faltas de fé e lealdade.

Este trabalho, fui informado, é a primeira crônica dos Filhos de Haqim a ser distribuída abertamente a partir das câmaras de Alamut em mais de um milênio. Pode-se esperar, portanto, que contrarie o conhecimento comum sobre os Filhos, principalmente do ponto de vista da Camarilla. É para essa augusta instituição (que o Ancião

exilado informou-me ser meu público mais provável) e para o resto dos herdeiros de Caim que digo isso:

Tudo o que vocês sabem sobre nós é mentira.

Era fácil demais acreditar, não? Centenas, até milhares de assassinos árabes sangüinários — literalmente. Matadores de aluguel assassinando vampiros para a maior glória de Caim e Haqim, ou "Assam", como muitos de vocês erroneamente pronunciam seu nome. Sim, o resto do mundo cainita acredita nisso — até mesmo apegou-se à essa crença como a explicação mais simples e segura para as ações cujos verdadeiros motivos os senhores de seus senhores tinham esquecido. Era uma boa mentira. Ela manteve os Filhos seguros durante centenas de anos enquanto tentavam reencontrar-se.

O problema em contar uma boa mentira é que o autor dela pode ficar tão envolvido que perde a verdade de vista e começa a acreditar na própria mentira. Os Filhos esconderam sua História tão bem que acabaram por considerar sua ludibriação uma realidade. E, ao fazer isso, esqueceram porque realmente foram criados.

Não mais.

Começamos mais ou menos assim...



Nas noites iniciais da Primeira Cidade, existia um homem. Em seus dias como mortal, ele foi um grande guerreiro. Se existissem guerreiros suficientes nesses tempos para que houvesse exércitos, ele poderia ter sido um ótimo general, mas contentava-se em ser um dos líderes de guerra mais talentosos que sua terra natal já viu. Entretanto, com o tempo, seu desejo pela carnificina dissipou-se, como costuma acontecer com os soldados que realmente viram a guerra. Ele dedicou-se aos estudos e também superou a todos nisso, aprendendo a escrever e a falar a língua dos mortos. Com o tempo, seu renome espalhou-se o suficiente para atrair a atenção de um dos filhos de Caim, que decidiu preservar a alma do homem por toda a eternidade.

O guerreiro que se tornou um estudioso vagou durante um tempo sob o novo véu da noite — talvez um mês, talvez séculos. Por fim, procurou a companhia de sua própria espécie e montou seu refúgio na Segunda Cidade, mas nunca se estabeleceu no lugar. Com o passar dos anos, concedeu o Sangue a vários artesãos e acadêmicos cujas habilidades e conhecimentos ele admirava, e sua raça prosperou em silêncio.

Quando seus irmãos, sua irmã e seus primos discutiam, esse cainita sempre permanecia neutro. Ele já havia visto a face da guerra e confúcia a estupidez de se derramar sangue em nome do orgulho. Não importava quem lhe oferecia aliança, sua resposta era sempre a mesma:

— Não esta noite.

Isso não significa que o cainita não tivesse confidências entre seus contemporâneos. Ele cuidava dos artesãos da Segunda Cidade junto com sua irmã, aquela que seria conhecida como a mãe do Clã da Rosa. Ele debatia sobre a natureza da vida e os mistérios da morte com seu primo, que viria a conhecer a morte de forma mais íntima do que qualquer um deles poderia imaginar naquelas noites. Ele discutia filosofia com seus irmãos que viriam a ser conhecidos como a Serpente e o Sábio. E, algumas noites, quando a anafarilha cujos filhos carregariam a marca da Besta afastava-se das muralhas da Segunda Cidade e lançava-se aos campos, o cainita corria ao seu lado. Foi essa última de suas primas que lhe batizou de Caçador como uma piada particular — pois, entre todas as presas que os vários anciões procuravam, a dessa cria era a mais ilusória de todas: a Verdade.

Uma noite, os irmãos do Caçador compareceram à sua residência para implorar-lhe um favor. Isso encheu o coração do Caçador de desespero e preocupação, pois nunca o haviam procurado em conjunto, e ele sabia que nada de bom poderia advir disso. Ainda assim, como eram seus irmãos e primos, ele pediu que entrassem e deu-lhes as boas-vindas.

Com poucos rodeios, iniciaram suas súplicas:

— Descobrimos — disse a Rosa. — que alguns de nossos filhos ultrapassaram as fronteiras. Eles correm livres entre os mortais. Há loucura em seus olhos e caos e miséria em seus rastros.

O Caçador concordou com tristeza:

— Também percebi isso e aborreço-me que meus sobrinhos e sobrinhas ajam de tal maneira, espalhando o terror entre os Filhos de Set e proclamando-se deuses. Mas o que podemos fazer quanto à essa selvageria?

— Esta cidade precisa de uma voz sem preconceitos. — disse o Vidente. — Queremos pedir a você que nos dê essa voz. Crie uma segunda família, para que seus membros sejam nossos juizes, e você poderá ser seu líder e manter a ordem entre todos nós.

— Mas por que me pedem isso? — perguntou o Caçador. — Embora seja verdade que fui um Guerreiro em minha juventude, troquei a lança pelo pergaminho e não desejo derramar mais sangue do que o necessário para a minha sobrevivência.

— Pedimos que assuma essa responsabilidade — respondeu o Escultor de Almas. — porque tu não a desejavas. Portanto, não abusará do poder que ela trará. Não podemos confiar em nenhum de nós e nem em nossos próprios filhos. Mas você sempre permaneceu como o mais distante entre nós, jamais favorecendo um em vez do outro, e acreditamos que continuará a fazer o mesmo. E sabemos que o fará porque é necessário.

Assim, o Caçador — o Juiz — concordou. Ele saiu e reuniu uma segunda família, formada por outros juizes. E, durante séculos, o fardo da responsabilidade pesou sobre seus ombros.

Mesmo em seu próprio lar, não conseguia encontrar a paz. Por mais que tentasse estabelecer a amizade entre suas duas famílias, ele não conseguia. A primeira, os gentis artesãos e sábios, via a segunda como um grupo de teimosos e arrogantes. Os juizes, por sua vez, viam a primeira família como covardes e fracos. O Caçador desaparecia durante várias semanas, deixando sua casa aos cuidados de filhos diferentes cada vez que partia. Conforme as décadas se passaram, essas ausências tornaram-se maiores e o tempo que ele passava na Segunda Cidade ficava menor.

O momento crucial aconteceu durante uma disputa banal, cujos detalhes se perderam na História. Ninguém concorda sequer sobre quem eram os rivais na discussão daquela noite. Os únicos fatos que aparecem em todos os relatos são estes: após séculos de disputas, a paciência do Caçador finalmente acabou. Uma de suas crias o procurou com uma discussão que o Caçador considerou tão banal, tão inútil, que se tornou o motivo de toda a raiva contra sua própria linhagem. Ele perdeu a paciência com ambas as famílias e desapareceu de sua casa, para jamais ser visto novamente.

E a última provocação acabou vindo de um membro de sua primeira família — os estudiosos.

Então, os juizes consideraram esse último sinal de descontentamento como um indício de que deveriam assumir a liderança da casa.

E assim foi. E assim tem sido deste então.

Desde que Haqim nos deixou.



Traduzi essa história de seu original, que está gravado em uma placa de argila generosamente emprestada a mim pelo Ancião exilado para a realização deste projeto. Ele me informou que essa placa foi escrita por volta de dois séculos antes do nascimento do Deus-Mártir cristão. Embora o texto não deva ser lido de uma forma literal — a escala de tempo, por exemplo, parece-me bastante incorreta — o cerne da narrativa é factual. Como ele sugere, os Filhos de Haqim nem sempre foram um bando de assassinos caprichosos, como muitos nos consideram hoje. A nossa história é sobre uma queda que pode ser comparada somente à dos [Brujah], é uma mentira maior do que a contada por Mekhet e há um líder cuja visão equipara-se apenas a de Saulot. Ou é nisso que os historiadores de Alamut desejam que acreditemos.

Com o passar dos séculos, tive contato com inúmeros registros de nossas origens. A favor da simplicidade, tentei compilar uma pré-História que se mantêm mais fiel ao que é conhecido pelo meu público-alvo. Outras possibilidades receberão exames específicos em nome do interesse acadêmico...

AS PRIMEIRAS NOTES

Conhecemos o fundador de nosso clã melhor do que muitos outros clãs conhecem os seus, graças às memórias daqueles que tiveram algum contato com ele e através de seus escritos. Haqim não era seu verdadeiro nome, pois ele sabia o poder inerente que existe nessas coisas, mas foi o apelido que escolheu para si após receber o Sangue, e é o mesmo nome a que nos referimos até as noites de hoje.

Em sua vida como mortal, Haqim era um guerreiro e caçador, membro de uma das milhares de tribos nômades que seguiam as migrações dos animais pelo Crescente Fértil, Ásia e norte da África. Ele era extremamente habilidoso, mas, de acordo com sua própria opinião, estava longe de ser o melhor entre seus semelhantes. Além disso, acreditava que seu Senhor o Abraçou levado mais por sua força de vontade do que por sua habilidade ou aparência. Os registros diferem sobre a identidade do cainita de segunda geração que foi o Senhor de Haqim. Muitos escritos apontam que Arikel, a suposta fundadora da linhagem dos Toreador, teria sido "irmã" de Haqim, o que estabelece En'esh, ou Enoch, como o candidato mais provável.

Até a destruição da Primeira Cidade, Haqim serviu como um de seus maiores defensores. Por mais que os filhos de Cain fossem poderosos individualmente, a riqueza da cidade de Enoch era tão vasta que todos os seus vizinhos, cada qual em sua época, tentaram atacar suas muralhas. Em alguns casos, foram atos de ganância. No entanto, os atos desesperados eram mais comuns e tinham a intenção de acabar com a ação predatória da cidade sobre as regiões vizinhas. Haqim e seus irmãos

banhavam com frequência suas línguas e lanças no sangue dos mortais cujo único crime era a fome.

A SEGUNDA CIDADE

Após a destruição da Primeira Cidade, Haqim vagou por algum tempo. Seus últimos escritos sugerem que ele já estava cansado de sua condição permanente e dos eventos que precederam a queda de Enoch. Haqim nunca disse diretamente que sabia dos planos de seus irmãos para matar seus Senhores, mas deixou implícito que estava ciente dessa possibilidade e que não tomaria parte nisso. Em vez disso, preferiu distanciar-se do conflito. Apesar de saber que não conseguiria evitá-lo completamente, isolava-se de todas as maneiras possíveis.

Essa neutralidade caracterizou a relação de Haqim e Cain durante seu contato ténue. Acho que é de considerável interesse o fato de sua prole ser o único Grande Clã (não considero os Tremere e nem os Giovanni como Grandes Clãs) que não possui uma debilidade sanguínea que seja caracterizada como uma maldição ou punição proveniente de Cain. Talvez nosso pai coletivo nunca tenha provocado a fúria de seu próprio ancestral.

Talvez, Cain estivesse apenas mais descontente com Haqim do que com o progenitor Nosferatu. Os Filhos sofreram uma queda bem sutil.

Depois de perambular por algum tempo, Haqim Abraçou sua primeira cria. O nome desse indivíduo se perdeu na História. Nas Parábolas do Sangue, diz-se que ele foi um escriba e astrônomo salvo pelo Ancestral de ser apedrejado por heresia. Isso marcou o padrão de muitos dos Abraços posteriores de Haqim: inovadores e intelectuais cuja visão era equivalente ao conhecimento do próprio Ancestral nas áreas escolhidas.

Quando Haqim soube da fundação da Segunda Cidade, suas muralhas já tinham um século ou mais de idade. Ele observou o progresso de seus irmãos durante décadas antes de se unir a eles. Uma noite, apareceu diante dos portões acompanhado de uma dezena de seguidores e educadamente solicitou permissão para entrar. Seu irmão Malkav foi o primeiro a recebê-lo, dando a Haqim um lar antes mesmo de o restante da Terceira Geração sequer perceber sua chegada. Após essa demonstração de hospitalidade, os outros Antediluvianos foram forçados a aceitar Haqim para manter as aparências.

As sementes da Guerra das Gerações foram bem cultivadas antes de Haqim estabelecer residência na Segunda Cidade. Sabendo que suas proles poderiam tornar-se peões quase desprotegidos com o conflito, ele declarou rapidamente sua neutralidade. Apesar de isso não ter agradado a nenhum de seus irmãos, pois todos tinham esperança de recrutá-lo como aliado ou como um engodo, também garantiu que Haqim e seus Filhos não



incitariam a ira de nenhum cainita da Terceira Geração. Isso os levou a uma espécie de equilíbrio político, durante o qual foram completamente ignorados e deixados em paz para buscar seus próprios objetivos e estudos.

JUSTIÇA

Neutralidade é uma declaração de crença política, pelo menos na Jyhad. À medida que os cainitas da Quarta e Quinta geração da Segunda Cidade eram inebriados por seus poderes quase divinos, os conflitos ficaram menos sutis do que o de seus Senhores, e os habitantes mortais da cidade ficavam normalmente no meio dessas disputas. A Terceira Geração tentou controlar suas proles, pois estavam preocupados em não atrair a atenção de Caim, mas a paz era algo quase impossível devido à falta de confiança entre os Antediluvianos. Apenas um entre eles tinha conseguido a desconfiança de todos de uma forma igual: aquele que tinha se afastado das disputas.

Os Antediluvianos chegaram a um difícil consenso e confrontaram Haqim em seu próprio refúgio uma noite. A proposta era simples: ninguém confiava nos outros o suficiente para permitir que apenas um indivíduo tivesse controle sobre os demais. Entretanto, se as proles fossem

deixadas na mesma situação de sempre, a ira de Caim se abateria sobre a cidade. Por isso, alguma forma de autoridade deveria surgir na Segunda Cidade para proteger os Filhos de Set — os mortais — dos excessos de qualquer vampiro sem que essa ação fosse vista como o início de uma Jyhad. Haqim havia se isolado, logo, ele e sua prole eram a melhor das péssimas opções disponíveis.

Haqim negou a solicitação de seus irmãos, como era de se esperar. Por fim, foi Saulot que apresentou o único argumento que poderia convencer seu primo. O trabalho que era solicitado a Haqim não beneficiava os cainitas da Segunda Cidade, e sim a população mortal. Haqim cedeu. Na noite seguinte, ele abandonou a cidade e desapareceu durante um ano. Quando retornou, apresentou mais uma dezena de seguidores, os primeiros juízes da Segunda Cidade.

Os juízes se tornaram proeminentes na Segunda Cidade nas décadas que se seguiram. Sob a liderança de Haqim, esmagaram os primeiros tumultos da Guerra das Gerações e restauraram a ordem em uma terra cujos habitantes mortais chegavam a temer os próprios governantes. Durante algum tempo, a Segunda Cidade conheceu a paz. No entanto, as ameaças internas e externas tinham apenas aprendido a se esconder melhor.



OS CONFLITOS COM O ADVERSÁRIO

Aproximadamente dois séculos depois de Haqim trazer os juízes, um culto de vampiros veneradores do demônio apareceu nas fronteiras do território controlado pela Segunda Cidade. Muitas décadas de ataques e contra-ataques foram aos poucos se tornando guerras abertas entre as tropas mortais das duas forças. Haqim, ainda encarregado de manter a ordem dentro da cidade, notou um crescimento gradual de certos atos blasfemos que poderiam ser atribuídos apenas aos cruéis cainitas ou a seus simpatizantes dentro de várias famílias vampíricas. Entretanto, os infernalistas usaram uma forma da magia do sangue que os juízes de Haqim não tinham como deter. Por mais que Saulot dissesse que seus guerreiros sagrados eram capazes de superar e anular a feitiçaria demoníaca, Haqim tinha pouca confiança em seu primo, que foi o responsável por sua atual situação como mantenedor da lei.

Haqim deixou a cidade novamente. Quando retornou, após três anos desta vez, tinha apenas três seguidores — mas todos haviam sido, um dia, magos mortais que conseguiram superar a maldição da imortalidade. Esses feiticeiros foram os primeiros magos do sangue a serem publicamente reconhecidos na Segunda Cidade. Servindo aos juízes e estudando com os sábios, eram o meio-termo entre os dois grupos de Filhos de Haqim.

O detalhe importante aqui se encontra na frase "publicamente reconhecidos"

A necessidade de força levou os feiticeiros de Haqim a expandir seu número com rapidez. As habilidades do trio inicial revelaram a extensão da influência infernal sobre a Segunda Cidade e os adoradores do demônio e seus aliados reagiram como lobos acuados. Uma série de combates dizimou os juízes e deixou apenas o pó de dois dos três feiticeiros espalhado pelas ruas. O sobrevivente tornou-se um membro inseguro e inquieto entre os juízes e os guerreiros Salubri até o momento em que pôde treinar e Abraçar mais magos do sangue. Durante a década seguinte, Haqim levou mais um grupo de magos mortais para a noite, além de iniciar vários projetos pessoais, um dos quais não seria descoberto por séculos.

Os Filhos de Haqim e os Salubri aniquilaram lentamente as tribos de demonistas, conhecidos como Baali, usando tanto a investigação paciente quanto uma força esmagadora. Em um século, o último simpatizante Baali foi jogado às sagradas chamas purificadoras. Os feiticeiros interromperam a caçada e começaram a explorar o poder da vitae cainita como a fonte de sua arte, cada um adaptando as técnicas mortais que conheciam à sua nova condição. Os juízes continuaram a trabalhar com os juízes, mas a maioria dedicou-se inteiramente à pesquisa.

Foi nessa época que as três linhagens de Haqim tornaram-se distintas. Essa divergência continua até as noites de hoje. No início, o direito de escolha sobre o futuro das proles, provenientes dele ou não, pertencia a Haqim. Aqueles que demonstravam aptidões intelectuais eram encorajados a juntar-se à prole de estudiosos. Aqueles com habilidades marciais recebiam um sutil (ou não tão sutil) empurrão para se associarem aos juízes. Os feiticeiros eram um grupo à parte, mas também representavam as crias de Haqim. As afinidades individuais de cada casta com algumas Disciplinas desenvolveram-se nessa época, apesar de serem diferentes daquelas que existem nas noites modernas. Haqim provavelmente instruiu todas as suas crias na arte hoje conhecida como Quietus, cujos objetivos e métodos sofreram mudanças radicais durante a História. A arte de Auspícios já foi muito mais praticada entre o clã do que nos dias de hoje, talvez até mesmo como um talento universal.

As primeiras anotações e lembranças indicam que algumas das "fraquezas de casta", termo que os mais jovens usam, também surgiram nessa época. A explicação mais aceita para as diferentes tendências entre as três linhagens, excetuando a tradicional "Caim nos amaldiçoou", tão querida pelos outros clãs, é a de que elas derivam do próprio Haqim. Ele era um indivíduo com uma imensa força de vontade e concentração, mesmo quando comparado a seus contemporâneos, conhecidos por mim. Se Haqim tinha um defeito crítico, era a monomania. Normalmente, ele focava seus pensamentos em uma paixão ou dever, excluindo todo o resto. Essa característica foi levada pelo Sangue, marcando sua primeira linhagem com esse aspecto de sua personalidade.

A primeira linhagem acabou se tornando a casta dos vizires. No início, sua fraqueza mal merecia ser notada. Certamente, não era mais debilitante que as dos outros cainitas. Contudo, como as primeiras crias de Haqim atravessaram décadas de vidas mortais, as buscas estreitas de suas próprias áreas e estudos deixaram de ser rotina e se tornaram imperativas. Na verdade, supõe-se que alguns deles destruíram a si mesmos quando lhes foram negadas as ferramentas para seus estudos. Apesar de alguns vizires modernos chegarem a esse estágio de loucura, todos se fixam nas tarefas que definem suas existências. Talvez isso sirva como uma espécie de ensinamento de toque moral — vi poucos vizires entrarem em frenesi, e vários deles eram ignorantes e confusos antes do Abraço.

Os juízes, em comparação, personificam o tempo em que Haqim era um jovem mortal — na verdade, sempre foram propensos à violência, mesmo antes de sua área mudar da justiça para o conflito. A justiça na Segunda Cidade era, tomando emprestado o termo cristão, bíblica. Mutilações violentas se tornaram comuns, assim como a destruição sumária, quase sempre ao nascer do sol. Outras punições envolviam a retirada ritual de parte do sangue do réu, como uma lembrança de que a continuação de sua existência dependia apenas da tolerância de seus anceios, que eram representados pelos juízes, pelo menos em teoria. O fragmento de um escrito nos indica que o primeiro ato de diábolice foi o resultado de um erro de um juiz, que perdeu o controle enquanto administrava tal punição a uma cria de Arikel chamada Amaranite.



Independente da precisão desse relato, os guerreiros lutaram contra a sede de vitas cainita desde as primeiras noites — apesar de não ter atingido sua presente força antes da Longa Noite, e com assistência externa. Porém, os guerreiros sempre foram falsamente marcados como diabolistas. Os juízes mais antigos recordam-se das noites em que a alma de um guerreiro recém-Abraçada já estava quase que inteiramente negra, com apenas alguns traços visíveis dos sentimentos em seu coração, e que a pele dele escurecia da mesma forma em poucos anos. Alguns diziam que Haqim em pessoa foi responsável por marcar os juízes para que fossem identificados pelos residentes da Segunda Cidade (apesar de isso não explicar porque os membros das outras castas também escureceram com a idade).

Os feiticeiros são um caso a parte. Em alguns aspectos, representam o meio-termo entre os guerreiros e os vizires. Para cada um que decidia trilhar o caminho da lâmina e do fogo, outro se devotava aos estudos pacíficos. Mesmo assim, não compartilharam das características de nenhum dos outros grupos. Pelo contrário, desenvolveram sua própria "aparência", destacando-se tanto para os que podiam enxergar misticamente que era impossível, exceto com o uso das mais potentes formas de ocultamento, esconder sua verdadeira natureza. Todos conseguiram identificá-los como magos do sangue apenas com um olhar. Isso também pode ter sido ação de Haqim, pois, nas noites da Segunda Cidade, a memória dos Baali (e de outros magos que usaram seus poderes para o mal) fez com que os outros cainitas ficassem desconfortados. Ao marcar "seus" magos de uma forma tão distinta que ninguém duvidava do que eram e interrompendo o desenvolvimento da habilidade que tinham de ocultar a própria presença, Haqim garantiu que todos soubessem que tal indivíduo era de sua prole e permitiu que se acompanhassem seus passos. Por outro lado, essa manifestação pode ter sido espontânea, acionada pelo poder residual que emanava dos primeiros experimentos efetuados pelos feiticeiros, assim como uma força ainda brilha com o calor das chamas muito tempo depois de o ferroiro as ter apagado.

PAZ

Durante quase meio milênio, a Segunda Cidade viveu uma era tão próspera quanto possível para uma concentração intensa de seres poderosos e egoístas. Os Membros da Quarta e da Quinta Gerações começaram a partir nesse período, estabelecendo seus próprios domínios em toda a região. A maioria dos Filhos de Haqim optou por permanecer dentro dos limites da Segunda Cidade: os juízes para cumprirem sua tarefa e os estudiosos para permanecerem próximos ao seu mentor.

Haqim começou a fazer suas jornadas novamente, em geral partindo por décadas e procurando seus próprios objetivos. Em sua ausência, o membro mais velho de sua prole que se encontrasse na cidade assumiria a liderança de seu patrimônio. Gradualmente, esse título se tornou uma posição e honra semiformais, e o líder do legado de

Haqim passou a ser chamado de Ancião. Haqim permitiu que esse título permanecesse simplesmente não dizendo nada contra o mesmo.

O SEGUNDO CONFLITO CONTRA OS BAALI

Então, uma das cidades fronteiriças desapareceu de repente. Alguns sobreviventes feridos escaparam da pira de Charizel e retornaram à Segunda Cidade com notícias da destruição de seu líder imortal. Eles contaram histórias terríveis de pilares em chamas, de raios de sol que atingiram os cainitas como lanças enquanto andavam pelas ruas à noite, de fossos que se abriram no solo, engolindo templos e lares e também sobre os arquitetos de todo esse horror.

Eles se chamavam Baali.

A reação dos Antediluvianos foi de descrença e suspeita. Os guerreiros de Saulot e os juízes de Haqim não haviam aniquilado os infernalistas séculos antes, eliminando seu poder e deixando os poucos sobreviventes urrando pela noite? A doce voz de Satã não foi destruída e jogada ao mar? Certamente, aquilo tudo era uma armadilha, mais um golpe na Jyhad. Acusações foram proferidas e cada grupo atingido acusou seus rivais de arquitetar a destruição daquela cidade e inventar histórias sobre magos Baali e lordes demônios na tentativa de reativar os antigos medos.

Em segredo, Haqim e Saulot acolheram os já esquecidos sobreviventes mortos do massacre e escutaram o que eles tinham a dizer. Gradualmente, convenceram-se de que Charizel foi um sacrifício, a essência de um ritual cuja finalidade era desconhecida. Haqim sugeriu uma investigação mais profunda; Saulot exigiu ação. Em duas semanas, os mais poderosos guerreiros Salubri cavalgaram adiante, com o intuito de acabar com a epidemia antes que ela se espalhasse.

A história de seu destino está bem documentada e não precisa ser extensa neste relato.

As proles de Haqim se prepararam para a batalha da melhor forma possível, unindo todos os aliados que possuíam entre os outros cainitas e tomando a atitude inédita de fornecer armas encantadas a seus carneiros. Em vez de tentar defender as muralhas da Segunda Cidade, reuniram suas forças nas ruínas de uma vila a cerca de quatro noites de distância das muralhas, onde ficava a mais provável rota de aproximação dos Baali.

"Mais provável", neste caso, foi uma estimativa infeliz. Os juízes e feiticeiros estavam no processo de fortificação do local que haviam escolhido para sua defesa quando um carneiro mensageiro chegou, quase morto pelo cansaço e com vários ferimentos. Ele trazia a notícia de que a Segunda Cidade estava sob um ataque proveniente da direção oposta. Os Baali, ao que parece, não



usavam os métodos convencionais de viagem, pois dispunham de asas demoníacas para acelerar sua jornada.

O Ancião, um juiz chamado Mancheaka, liderou os Filhos, seus aliados e servos numa rápida marcha por terra, destinada a fortalecer as defesas da cidade antes que ela fosse destruída. Próximo ao amanhecer, enquanto o exército se preparava para acampar distante do sol em uma série de cavernas, os batedores foram eliminados por uma chuva de lanças e fogo. A maior parte de suas tropas começou a ser atacada momentos depois. Mancheaka e seu grupo encontraram a Morte Final detendo os agressores, mas sua ação forneceu o tempo necessário para os sobreviventes se protegerem nas cavernas.

Enquanto reagrupavam-se no abrigo escuro, os juízes restantes e seus aliados começaram a reunir o pouco conhecimento que tinham sobre a situação atual. Muitos viram rostos familiares entre os atacantes, membros da prole de Saulot, Ventrué e Lasombra que acreditavam ser aliados dos Filhos. Parece que as forças de Mancheaka estavam agindo com base em informações falsas há semanas — os simpatizantes dos Baali haviam enganado os juízes e os convencido a eliminar muitos dos defensores mais poderosos da cidade.

O dia e a noite que se seguiram foram quase que os últimos momentos dos juízes e dos feiticeiros. Os Baali e seus lacaios demoníacos caçaram os Filhos de Haqim pelas cavernas. A seu favor, as lanças dos juízes derrubaram vários inimigos, e as artes dos feiticeiros prendiam e matavam com uma força vinda do desespero, mas o grande número e o momento do ataque davam vantagem aos Baali.

Próximo à chegada da segunda noite, os feiticeiros remanescentes reuniram-se na caverna mais segura. Enquanto preparavam sua defesa contra o ataque seguinte, o chão sob seus pés começou a tremer. Iniciou-se uma gritaria feroz, como se os Baali tivessem recrutado as próprias legiões do inferno para eliminar os Filhos de Haqim da Terra. Os juízes prepararam suas lanças; os feiticeiros reuniram suas energias.

Então, sangue começou a fluir dentro da caverna. No início, era apenas um filete, algumas gotas descendo através dos túneis, tornando-se um fluxo contínuo que deixou os Filhos de Haqim cobertos até o tornozelo em uma poça avermelhada.

Passos foram ouvidos: leves, quase inaudíveis, lentos, como os de uma criança tentando seguir os caminhos tortuosos das cavernas.



Em seguida, uma figura minúscula surgiu, escura, coberta de fuligem e com os olhos queimados, emergiu sob a luz incerta da única tocha que um carniçal tinha conseguido manter acesa:

— Haqim me enviou. — disse com um sussurro. — Eu sou ur-Shulgi. E sou do Sangue.

No século seguinte, os Filhos de Haqim lideraram as guerras contra os infernalistas, empurrando-os de volta a seus fossos e selando as bocas do inferno. Os Baali nunca se recuperaram do massacre nas cavernas e deixaram de ser uma ameaça por milênios. Os Filhos se recuperaram de maneira lenta e cuidadosa enquanto Haqim os observava de longe e permitia que seus herdeiros construíssem seu próprio legado.

Os relatos tradicionais das batalhas contra os Baali são muito exagerados, indicando conflitos épicos em uma escala que a população mortal da época, sem falar dos caínitas, simplesmente não suportaria. No entanto, histórias similares sobreviveram em número suficiente para mostrar que essa versão tem um fundo de verdade. A versão mais comum entre os Filhos é a que relatei neste volume. Notem a ênfase constante nos nobres sacrifícios feitos pela ninhada de Haqim, mostrando-a como a mártir salvadora dos demais caínitas.

Cada clã tem suas próprias tragédias, sem dívida.

DIÁSPORA

Os Baali infestaram a Segunda Cidade mais três vezes durante todo o conflito, mas nunca com tanta força como a que demonstraram naquela primeira noite desesperada. Quando a ameaça foi contida como Haqim e Saulot queriam, as terras ao redor da cidade ficaram inóspitas e tornaram-se escuras pelas maldições lançadas pelos Baali, pelas chamas dos feiticeiros e pela marcha dos primeiros exércitos do mundo. Aos poucos, os herdeiros de Caim abandonaram seu ninho e dirigiram-se às terras lendárias além das fronteiras.

Haqim ficou com o coração pesado durante as guerras. Era difícil agir diretamente, apesar de as circunstâncias forçarem-no a percorrer o campo de batalha diversas vezes. Muito do seu tempo era dedicado à educação dos estudiosos e ao treino dos juízes. Os feiticeiros foram deixados sob os cuidados de ur-Shulgi e de um necromante cujo nome perdeu-se na História.

Enquanto as batalhas com os Baali ocorriam, os juízes cuidavam cada vez menos de suas tarefas originais. As crias de Caim pouco se importavam com alguém que tinha se alimentado de maneira inapropriada quando uma vila inteira fora massacrada como um sacrifício de sangue, e muito menos precisavam que se encontrasse um infernalista escondido dentro da cidade quando dezenas





deles tentavam derrubar os portões. Haqim relutou em ensinar a seu clã as artes da batalha, pois não utilizava a sua mais antiga habilidade desde os tempos em que andava sob a luz do sol. Porém, não podia sacrificar seus Filhos com ensinamentos precários. Aos poucos, os juízes tornaram-se guerreiros em tudo menos no nome.

Enquanto as proles dos outros Anciões abandonavam a Segunda Cidade, Haqim começou a se sentir desencorajado. Ele tinha aceitado a tarefa de aplicar a justiça aos seus iguais e aos descendentes dos mesmos, mas ninguém queria mais que Haqim fizesse isso. Alguns o ignoravam. Outros o rejeitavam abertamente. A maioria abandonou a carcaça da cidade em que ele e seus Filhos serviram duas vezes com seus escudos e lanças. Haqim consultou seus conselheiros mais próximos e desapareceu por um ano.

Quando o Ancestral voltou, reuniu seus Filhos e efetuou uma proclamação. Suas palavras, mesmo que alteradas devido a repetidas traduções, ainda estão conosco hoje e formaram a base das ações de nossa linhagem através dos séculos:

Assim como os Filhos da Noite reconhecem que o dever de um líder é comandar, também reconhecem que o dever de seus seguidores é aceitar seu governo. Assim como os Filhos da Besta reconhecem a necessidade que um caçador tem de caçar, também sabem que o dever da presa é ser caçada. Mesmo assim, nossos primos rejeitam seu dever de submeter-se à nossa justiça, embora eles próprios tenham clamado que lhes dêssemos justiça.

Alguns deles disseram que o nosso tempo já passou, que não precisamos mais de nós, que a cidade está morta e que o melhor seria abandoná-la antes dela finalmente desabar. Existe um pouco de verdade nessa afirmação — cuidamos das ameaças externas ao custo da vigilância interna. Mas a culpa não é só nossa, pois ela está em grande parte sobre aqueles que decidiram fazer jogos com espadas e lírios e usar os mortais como moeda. Ainda necessitamos de um julgamento simplesmente porque nossa espécie ultrapassou uma única cidade. Haverá outras cidades.

A crise que se abate sobre nós se relaciona ao dever. Nós conhecemos o nosso; os nossos primos o deixaram bem claro em noites muito distantes. Embora também de nós, nosso método de justiça nunca foi revogado. Então, devemos procurar novos meios de administrá-la, pois os métodos empregados no passado não servem mais para a tarefa.

Eles dizem que a cidade está morrendo. Devemos deixá-la agonizando cutão. Avançaremos pelas terras devastadas na guerra, pelos desertos e montanhas, pelos lugares áridos que nenhum dos demais clamaram como seu domínio. Nesses locais, preservaremos a memória sobre estas noites de devastação do tempo. Viremos observar, estudar e esperar. E quando a necessidade de nossa justiça tornar-se novamente tão avassaladora a ponto de não mais conseguirmos permanecer parados observando os atos de nossos primos, avançaremos, e a memória será a nossa lança.

O desdém do Ancestral pelas maquinções políticas da Iyhad continua forte dentro do clã até as noites de hoje. De maneira

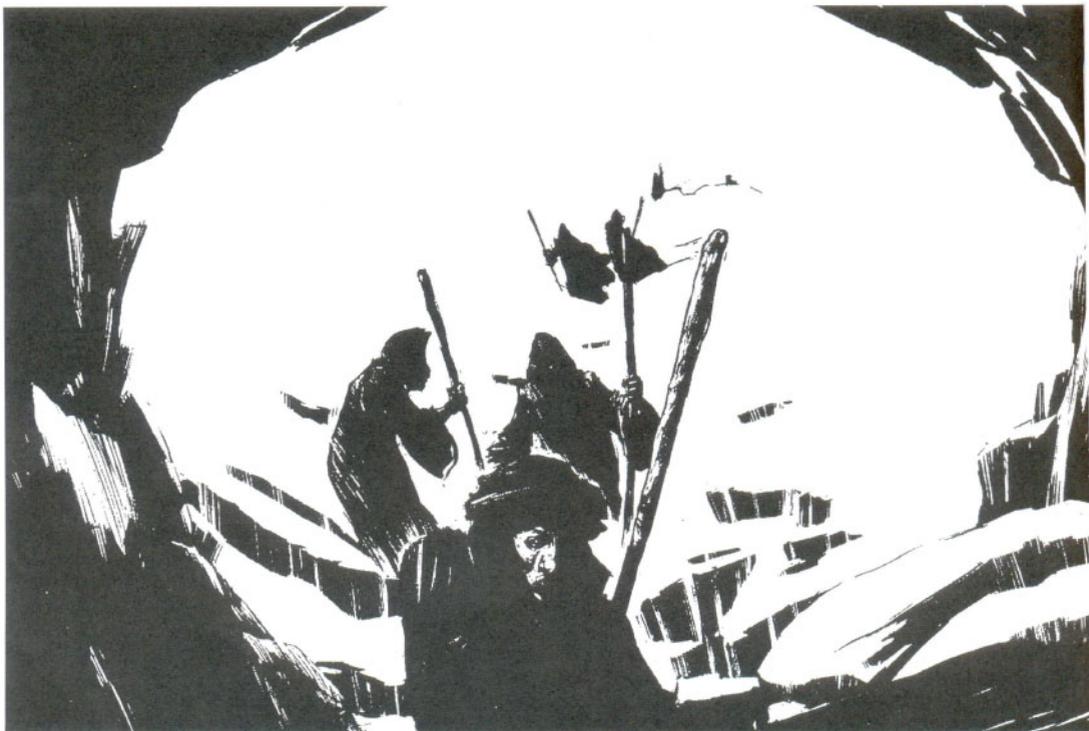
geral, os Filhos de Haqim mantêm-se longe das disputas políticas dos outros cainitas. Isso ocorre em parte devido à geografia, pelo menos até o advento do transporte mecanizado, mas principalmente por causa de uma crença sutil de superioridade. Os Filhos gostam da sensação de que não precisam recorrer à política para alcançar seus objetivos. Isso não significa que os Filhos não saibam agir com sutileza — na verdade, muitos vizinhos alcançaram grandes sucessos na arena política — e sim que a cultura do clã está direcionada para soluções mais práticas.

Com certeza, esse isolamento político tem suas desvantagens. A falta das intrigas dos Amaldiçoados significa uma ausência de inimigos, mas também de aliados. Talvez, se tivéssemos nos mantido mais em contato com nossos irmãos europeus, não teríamos entrado em conflito com eles durante a Longa Noite e nunca teríamos sofrido da isolamento imposta pelos Tremere. Memórias iniciais criam rancores inócuos, e as ofensas cometidas durante a Revolta Anarquista ainda estão frescas na memória de alguns aos quais pedimos asilo hoje. Além disso, existe a questão da experiência política. Somos novos nos salões do poder dos quais tentamos participar, e ainda há muito que se aprender em relação à Camarilla e ao Sabá.

PARTE II

Logo depois, os Filhos de Haqim desapareceram da Segunda Cidade para sempre. Alguns dissidentes separaram-se do clã, rejeitando a proclamação de Haqim em favor do isolamento e de permanecer em contato com o restante da população cainita. Muitos eram estudiosos e artesãos que achavam que a existência como eremitas poderia confinar os horizontes de seus trabalhos. Entre os irmãos mais leais, esses indivíduos passaram a ser conhecidos como “despojados”, pois rejeitaram sua herança. Haqim não fez nada para impedi-los, acreditando, talvez, que impor sua vontade sobre eles acabaria por criar mais problemas do que achar uma solução.

Todos os relatos do êxodo do clã da Segunda Cidade falam da jornada como uma prova quase intransponível. Haqim deixou a cidade no meio do verão, e a necessidade de abrigar-se do sol significava que um terço de cada noite era destinado a desmontar e depois reerguer o acampamento. Muitos Filhos encontraram a Morte Final como resultado da luz do sol invadindo tendas com proteção solar inapropriada. A jornada provou-se igualmente penosa para os servos mortais que seguiram Haqim em um exílio auto-imposto, pois ela os levava através de terras devastadas e mortas, que sofreram os piores ataques Baali. Era difícil encontrar água, a comida era ainda mais escassa e a vitae era totalmente inalcançável fora da própria caravana. Quando os viajantes chegaram no sopé das montanhas que eram o destino de Haqim, menos de 50 Filhos e talvez uns 8 grupos de servos mortais ainda viviam. Quase todos os servos foram abatidos para sustentar os demais.



Escalar as montanhas também foi perigoso, mas por outras razões. Os mortais da região nunca tinham sucumbido diante da soberania da Segunda Cidade, mas haviam escutado as histórias dos refugiados do combate com os Baali. Não queriam aceitar qualquer tipo de governante, a não ser eles mesmos. Além do mais, encontraram vários Baali sobreviventes, já enfraquecidos, e sabiam como lutar contra os imortais.

O NINHO DA ÁGUA

O relato que aparece a seguir sobre a fundação de Alamut é considerado verdadeiro. Entretanto, levanta várias questões, e uma das mais significativas é sobre o aparente poder de moldar as pedras demonstrado pelo Ancestral. Esse talento é desconhecido entre os cainitas — exceto por uma linhagem menor, que só apareceu sete ou oito milênios após estes eventos.

Acredito que o relato "considerado verdadeiro" está incorreto. Minhas pesquisas indicam, embora de maneira inconclusiva, que Haqim não criou Alamut. Ele apenas a encontrou, talvez rompendo alguma forma sobrenatural de ocultamento existente. Mesmo assim, devo enfatizar que isso é apenas o palpite de um estudioso.

À medida que os seguidores mortais e cainitas de Haqim avançavam pelas montanhas, seus suprimentos ficavam cada vez mais escassos. Haqim sabia muito bem que a lealdade dos que estavam a seu lado duraria até a morte (e além dela em alguns casos), mas isso não substituíra os alimentos e o abrigo. Os viajantes não tinham outra opção, a não ser continuar avançando. O solo era infértil demais para qualquer tipo de assentamento.

Na noite do solstício de inverno, Haqim deteve o êxodo logo após o anoitecer. Ele disse apenas uma palavra:

— Aqui.

Ele cravou sua lança numa pedra a seu pé. A montanha tremeu, derrubando a todos, com exceção de Haqim. Quando se levantaram, viram um grande trono feito de uma pedra negra polida, com a haste da lança de Haqim no local onde descansaria a mão direita de quem sentasse no trono. Haqim prostrou-se diante do trono com as mãos estendidas, como se estivesse em comunhão com o objeto ou com a montanha de onde o mesmo havia surgido.

Com um guincho, uma águia de penas negras lançou-se dos céus, abriu as asas para pousar no braço esquerdo do trono e encarou Haqim com olhos brilhantes. O Ancestral virou-se para seus Filhos e disse:



— Aqui. Nosso lar é aqui, desta noite até a Última. Este lugar é nosso, agora e para sempre. Para nos reunirmos, observarmos, lembrarmos e julgarmos. Este é o coração atravessado pela lança, o ninho da águia, e por esse nome deverá ser conhecido eternamente.

Com um gesto, Haqim e o trono afundaram no solo da montanha. Quando os seguidores correram em sua direção, encontraram a entrada de uma caverna, descendo em uma rampa comprida e longa, regular demais para ser natural. Ao entrarem na caverna, encontraram uma vasta rede de outras cavernas e passagens, cuja disposição imitava com exatidão o palácio de Haqim na Segunda Cidade.

Na caverna que correspondia ao grande salão do palácio, os exploradores encontraram Haqim, sentado no trono, cabisbaixo. Sua expressão era de dor e cansaço, como se tivesse acabado de lutar uma grande batalha. O sangue escorria de uma dezena de ferimentos graves. Quando a cria mais velha de Haqim entrou na caverna, a águia lançou-se do ombro do Ancestral com um guincho. Todos os olhares a acompanharam enquanto voava para o alto, indo em direção ao céu escuro e limpo que de algum modo jazia sobre o aposento, apesar das centenas de metros de rocha sólida que deveria estar em seu lugar.

Haqim suspirou e levantou a cabeça, depois ergueu-se e apoiou-se em sua lança.

— Aqui. — repetiu.

E ninguém conseguiu encontrar um motivo para contestar sua decisão ou sequer tinha vontade de fazer isso.

Desde aquela noite, o Ninho da Águia, ou Alamut, tem sido o lar físico e espiritual dos Filhos de Haqim. Existem milhares de histórias sobre a Montanha e as maravilhas contidas nela, e algumas podem até ser reais. Alamut existe e permanece em nossos corações até hoje. Mesmo que muitos de nós nunca mais vejamos os silenciosos salões, ela ainda é algo que define nosso clã. Quantos dos demais possuem um lar, mesmo que arruinado e lacrado, nestas Noites Finais?

SILÊNCIO

Durante os milhares de anos que se seguiram após os Filhos se estabelecerem em Alamut, nada extraordinário ocorreu. Enquanto isso pode parecer um esquecimento de nossos interesses no despertar da civilização ocidental, a verdade é que até a Grande Biblioteca de Alamut contém o registro de anos de colheitas e algumas reminiscências triviais, mas nada de interessante para um estudioso de História. As três castas recuperaram suas forças gradualmente, presenteando com o Sangue alguns mortais do sudeste da Ásia e do norte da África, e esses povos vigorosos tornaram-se o rebanho e os vigias de nosso clã.

Poucos mortais adoraram os Filhos como deuses encarnados, assim como aconteceu na Segunda Cidade (uma situação que forçou muitos anciões a fazerem ajustes em sua imagem), mas muitos membros do clã se estabeleceram como líderes regionais ou protetores de suas tribos favoritas. Alguns de seus nomes ainda são citados nos salões da História, embora em formas que nem os próprios portadores reconheceriam.

Durante esse tempo, as castas organizaram-se em papéis conhecidos pelo observador moderno. Os vizes assumiram o dever de pastorear os herdeiros de Set, andando entre os mortais, compartilhando de suas realizações e estabelecendo as bases para o crescimento da população da mesma forma que os outros cainitas estavam fazendo no ocidente. Os feiticeiros afastaram-se até certo ponto, permanecendo ao redor de Haqim e de Alamut e dedicando-se ao estudo da magia do sangue, apesar de procurarem, em geral, alguns estudiosos mortais específicos para adquirirem os conhecimentos que não conseguiriam de outra forma. Os juízes, quase completamente transformados em guerreiros, serviam como as lanças e os escudos dos Filhos, protegendo as iniciativas de seus irmãos contra a interferência externa.

Essa é uma versão muito simplificada e idealizada, mas, até certo ponto, perdável, pois hoje existem poucos que se lembram dessas noites. Enquanto os Filhos realmente cuidaram dos mortais da região, seus esforços não foram mais nobres ou altruístas do que os dos outros clãs. Qualquer grupo inteligente que depende de uma única fonte de alimento irá encorajar o crescimento dessa fonte para poder expandir sua própria população. A prole de Haqim fazia a mesma coisa.

Com o passar do tempo, os Filhos avançaram para além da Montanha e retornaram para as terras férteis que finalmente tinham se recuperado das tragédias na Segunda Cidade. Nesses vales verdejantes, encontraram prósperas populações mortais em um número bem maior do que haviam visto nos desertos inóspitos. E também encontraram os predecessores de outras populações cainitas, expandindo-se em direção à vastidão da qual os Filhos tinham fugido.

A expansão dos [13] grandes clãs na Segunda Cidade deixaram a área que viria a ser conhecida como Oriente Médio com uma grande população de Filhos de Haqim e Seguidores de Set. A visão desses grupos em relação à religião, à existência vampírica e a como se deveria tratar os mortais era completamente oposta. Pequenos conflitos surgiram pela região, incentivados pela disputa entre os cainitas. Enquanto a maioria das Serpentes era sábia o suficiente para agir de forma diplomática e submissa (ou pelo menos para manter as aparências) a fim de coexistir com os Filhos, muitos manipulavam seus peões mortais para que atacassem as terras e rebanhos do clã.



Eram raras as vezes em que os Filhos reagiam da mesma forma, pois Haqim encorajava seus seguidores a perceberem a diferença entre os mestres e seus representantes involuntários. Ele não suportava a matança desnecessária de inocentes. Milhares de anos antes de os mortais criarem o termo “assassino”, muitos guerreiros já aprendiam como preparar uma emboscada, perseguindo os cainitas que imaginavam controlar a humanidade. Lentamente, as técnicas dos juízes foram utilizadas de maneira inédita, funcionando como instrumentos de caça.

Os Setitas eram os cainitas mais facilmente encontrados na região nesta época, mas estavam longe de ser os únicos. De vez em quando, membros de vários clãs apareciam nas terras que os herdeiros de Caim chamavam de lar, procurando por conhecimento ou atraídos por algum chamado primordial. Os Filhos julgavam esses visitantes individualmente, apesar da pressão de alguns anciões que tinham vivido na Segunda Cidade para condenar apenas aqueles que traíram ou abandonaram Haqim. Os que não correspondiam aos padrões de conduta e moralidade aceitáveis pelos juízes acabavam assistindo a seu último nascer do sol ou tinham de fugir aos gritos para seus irmãos europeus, dependendo da ofensa cometida e do temperamento do guerreiro. Esses sobreviventes espalharam histórias sobre os “temíveis demônios de pele negra do oriente”, criando as raízes do legado de medo que dura até as noites de hoje.

Os progênitos de quase todos os clãs estabeleceram-se nesta época ao longo da costa sul e oriental do Mediterrâneo e começaram a avançar rumo ao continente. Os Filhos não permitiram que esses grupos estabelecessem domínios enquanto foi possível. Não importa quão diligentes os guerreiros eram em proteger o que entendiam como suas fronteiras, pois não conseguiam estar em todos os lugares ao mesmo tempo. No momento em que muitos “intrusos” cainitas eram descobertos, o preço para expulsá-los era muito maior do que o custo para ignorá-los. Os Toredor, os Nosferatu e os Lasombra eram os mais comuns, acompanhados pelos Brujah e pelas tribos de Ashur, mas todas as linhagens cainitas tinham alguma presença na área na época dos faraós.

Isso deixou os Filhos presos ao mesmo lugar. A Ásia ocidental era território dos Tzimisce, que reforçavam sua soberania com um entusiasmo implacável e uma feitiçaria simples. Igualmente fortes e agressivos eram os Membros que preveniam o avanço pelo nordeste. O sul e o leste eram o lar de outros horrores que não gostavam muito dos cainitas, e os poucos Filhos que conseguiram se arrastar de volta a Alamut, depois de se aventurarem pelas regiões perigosas, relataram que as Bestas-da-Lua e os Selvagens não tinham nenhum interesse em repartir suas terras e nenhum medo em relação a um conflito

aberto caso Haqim quisesse insistir no assunto. Os Setitas impediram as viagens em direção ao oeste e, além dessas terras, os outros clãs construíram vários refúgios

Essa impossibilidade de se movimentar em qualquer direção frustrou os membros do clã que tinham sonho de construir um império. Novos rebanhos e domínios eram limitados pela taxa de crescimento dos mortais não pela velocidade de expansão das fronteiras dos territórios pertencentes aos Filhos. Recursos preciosos tornaram-se motivo de disputas por poder que qualquer príncipe moderno da Camarilla reconheceria em um instante. Os Filhos acabaram por se adaptar bem demais a essa forma de conflito.

Haqim estava bem descontente com esses eventos. Ele deixou a Primeira Cidade para livrar-se da Jyhad e Segunda Cidade para livrar sua prole. O conflito entre suas crias lembrava-lhe o comportamento dos outros clãs. Ele alimentava um medo secreto de que tivesse recriado a Jyhad em um microcosmo ao isolar as três castas de seus irmãos. Isso se manifestava na forma de uma impaciência crescente, e o Ancestral deixava Alamut por mais de uma década cada vez que partia. Durante suas ausências, deixava o Trono Negro nas mãos de sua prole mais antiga que estivesse presente na noite de sua partida, como fizera na Segunda Cidade.

A última gota caiu durante a Guerra do Pelopones. Dois séculos antes, um grupo de vizires fixou residência em Atenas, atraídos pelos centros de adoração e estudo da cidade. Um grupo similar de guerreiros havia entrado em Esparta graças à tolerância do príncipe Ventrue, mais ou menos na mesma época. Quando Corinto convenceu os anciões de Esparta a entrar na Guerra do Pelopones contra Atenas, os dois grupos se engajaram diretamente no conflito com o objetivo de garantir a vitória para “seus” mortais.

Em 413 a.C., quando os espartanos destruíram a esquadra de Atenas, os Filhos de Haqim atenienses mandaram emissários a Alamut, a fim de pedir o auxílio de Haqim e conseguir aliados entre os membros da casta guerreira que apoiassem sua causa. Ao saber disso, guerreiros espartanos enviaram seus próprios representantes. As delegações chegaram à Montanha na mesma noite e a luta iniciou-se entre as comitivas mortais. Quando o *silsila* conseguiu restaurar a ordem, todos gregos estavam mortos e cinco Filhos jaziam entre os derrotados.

Haqim foi tomado de uma grande fúria e quase destruiu o Grande Salão com sua ira. Quando recuperou voz, convocou todos os sobreviventes. Num irritado discurso, mostrou aos dois grupos a teia de intrigas dos cainitas europeus pela qual tinham se deixado levar. Depois, censurou todos os seus Filhos por terem sucumbido aos encantos da Jyhad:



— Eu lhes dei a oportunidade de permanecerem acima das traições desprezíveis que as demais crias cainitas praticam. — disse Haqim, enfurecido. — Vocês provaram que não são merecedores dessa oportunidade. Sou um pai dedicado aos meus filhos, tanto quanto um pai mortal seria com seus próprios filhos, e vocês me retribuem assim? Lutando entre si como um bando de lobos famintos e vindo a mim em busca de ajuda quando a maré se volta contra vocês. Chacais! Todos vocês! Querem meu apoio, mas ganharam apenas meu desprezo. Não os salvarei de vocês mesmos. Até arrancar minha lança do Trono Negro novamente, vocês não terão um senhor, e eu não terei mais Filhos. Alamut não é mais minha casa, pois aqui não mais encontro a paz.

Dito isso, caminhou para longe da Montanha, derrubando a única cria que ousou implorar por seu perdão.

As três castas declararam que as palavras de Haqim não se destinavam a elas e que deveriam, portanto, exigir o legado do clã. O argumento dos guerreiros era de que os vizires atenienses tinham provocado Haqim ao serem os primeiros a procurar a ajuda do Ancestral em um conflito que obviamente não era deles. Os vizires retrucaram dizendo que os guerreiros foram os primeiros a atacar outros Filhos de maneira direta. Os feiticeiros alegaram que nem estavam envolvidos no conflito, logo, não tinham feito nada que despertasse a ira de Haqim.

No final, os guerreiros triunfaram, e não pela diplomacia, mas pela intimidação e a vontade de derramar mais sangue. Os feiticeiros poderiam muito bem ter ganhado a noite, se assim o desejassem, mas o moderado amor da época aconselhou a neutralidade. Em troca de sua retirada do conflito, os feiticeiros ganharam certas concessões, e a maior delas foi a continuação da existência dos vizires como uma casta. A luta deixou os estudiosos ensanguentados e feridos, mas os feiticeiros obrigaram os guerreiros a reconhecerem o valor de seus inimigos para os Filhos.

Haqim apareceu para o clã uma vez por século depois desse incidente, agindo como um guardião ou conselheiro, mas nunca como líder. Ele nunca comentou sobre os problemas dos Filhos, ou aqueles com quem conversou mantiveram segredo. Sua última visita a Alamut foi em 68 a.C., quando permaneceu na Grande Biblioteca durante quase seis meses antes de partir. Os indivíduos daquela época notaram que o Ancestral parecia perturbado, até mesmo amedrontado, e que passou um bom tempo lendo os primeiros registros do clã. Ele deixou a Montanha uma noite antes de as primeiras tropas romanas invadirem a Ásia Menor para anexar a Síria e a Palestina a Roma.

Devo informar que, em relação às datas, tomei a liberdade de editar a história. Muitos dos Filhos de Haqim orientais utilizam o calendário muçulmano, e não o cristão. Esse sistema inicia sua

contagem em 622 d. C., ano em que Maomé guiou seus seguidores até Meca na jornada conhecida como a "Hégira". Para auxiliar os leitores, que calculam as datas pelo calendário cristão, efetuei as conversões apropriadas.

O Ancestral apareceu para os Filhos mais duas vezes desde então. A primeira vez foi em Antioquia, cerca de um século depois. Haqim entrou na cidade sem criar muita comoção (pelo menos o mínimo possível para alguém com seu poder) e questionou as pesquisas dos feiticeiros que moravam no lugar. A segunda foi no período entre 117 d.C. e 120 d.C., quando efetuou uma série de paradas durante uma jornada que o levou ao oeste da Terra Santa. No início do ano 121 d.C., um grupo de guerreiros mercenários encontrou-se com Haqim nas Ilhas Britânicas, aparentemente enquanto ele estava envolvido em uma extensa discussão filosófica com o ancião Ventrue conhecido como Mithras. Pouco depois, o Ancestral desapareceu. Todas as tentativas posteriores de encontrá-lo falharam.

DESADÉLOS DE UM IMPÉRIO

A ascensão da civilização ocidental manteve os Filhos de Haqim novamente em contato com o resto do mundo cainita. No tempo das cidades-estados gregas e no auge do domínio persa, poucos clãs além dos Brujah, Ravnos, Setitas e Tzimisce tiveram alguma espécie de contato com os Filhos. Porém, quando Roma se expandiu e Bizâncio ascendeu posteriormente, os parasitas cainitas desses reinos juntaram-se aos outros vampiros, lutando em vão pelo controle das instituições mortais que eram bem mais complexas do que eles podiam imaginar.

A ERA ROMANA

Os Filhos de Haqim não tiveram nenhuma relevância no surgimento e destruição de Roma. Os Membros das três castas transitavam pela sociedade romana, principalmente nas regiões sul e leste do império, e vários guerreiros encontraram trabalho como guarda-costas ou comandantes de tropas locais para Ventrue e Malkavianos ricos.

Na verdade, antes da queda de Cartago, os Filhos não prestavam muita atenção em Roma. Tudo não passava de um leve farfalhar no horizonte da História. Irã, Egito, Aram (Síria antiga) e outros grupos disputavam terras mais próximas. Com essas disputas, apareceram muitos cainitas e outras forças reclamando direitos.

Depois da terceira Guerra Púnica, os filhos não conseguiam mais ignorar o poder que aniquilou todo o grupo norte-africano do clã. Os anciões de Alamut examinaram



Roma e, no coração desse império, viram uma teia de influência cainita que mostrava as ameaças ainda maiores que estavam por acontecer. Por sua vez, os próprios cainitas romanos lembravam-se das espadas que auxiliaram a causa dos Brujah durante as longas guerras em Cartago, e suas forças crescentes anularam qualquer medo que eles pudessem ter dos Filhos. Roma precisou de pouca incitação a fim de voltar seus olhos ávidos para o Oriente. No meio do século II d.C., a Macedônia e a Trácia já estavam sob o domínio de Roma. Um século depois, a Bitínia e a Síria tiveram o mesmo destino, e logo a lâmina de Roma já se encontrava no pescoço do Oriente.

Roma nunca foi um lugar muito interessante para os Filhos, mas o Império de Pártia era. Surgido no Irã, um século antes da ascensão de Roma, Pártia avançou sobre a região da Mesopotâmia na época do surgimento da decadente dinastia selêucida. Muitos Filhos encorajaram a expansão de Pártia, exceto aqueles que estavam ligados aos selêucidas. Alguns viam o local como um território rico para saciar suas vontades, seja por sangue, batalha ou conhecimento, enquanto outros desejavam o fim do caos que reinava na região. Depois da destruição de Cartago e da expansão de Roma em direção ao oriente, Pártia tornou-se muito importante para os Filhos como a força que manteria os cainitas romanos à distância. As três castas devotaram-se a fortalecer os mortais que poderiam derrotar seus adversários imortais.



Alguns dos poucos Filhos que mantinham a fé judaica após o Abraço tornaram-se inimigos de Roma pelo menos um século antes dos irmãos que seguiam outra fé. O solo da Palestina abriga vários corpos em torpor de anciões que foram derrotados durante as revoltas, assim como as cinzas de muitos anciões de outros clãs que sucumbiram às presas e lâminas.

Em meados do século II d.C., os eventos em Roma forçaram os Filhos a coexistir com os demais cainitas ou perecer. Egito, Síria, Armênia e outras terras vizinhas estavam agora sob o controle romano. Ventrue, Toreador, Malkavianos e outros foram para as terras pertencentes aos Filhos. Nas cortes cainitas de Alexandria, Damasco e outras grandes cidades, as castas imitaram a dança política européia, trocando favores e segredos por influência e poder. Os nativos de Pártia e sua cavalaria suprema mantiveram os romanos à distância, mas a costa oriental do Mediterrâneo era agora o lar de muitos mortos-vivos, e a flor sangrenta da Jyhad começou a brotar novamente.

CARTAGO

Apesar de poucos membros do clã reconhecerem o fato nas noites de hoje, o delírio Brujah que foi Cartago era o lar de muitos Filhos de Haqim. Nosso clã era o segundo mais numeroso depois dos pais cainitas da cidade. Porém, alguns anciões Brujah que ainda se lembram de Cartago contam que nossa presença lá era como um bloco único. Nada poderia estar mais longe da verdade.



No início, Cartago era um centro comercial e o coração da Fenícia. Muitos vizires com interesses mercantis efetuavam alianças ou competiam com os Brujah de ideais semelhantes. Com a dominação Brujah da cidade e a idealização de um reino elísio que rivalizaria com a Segunda Cidade, Cartago atraiu a atenção dos guerreiros e dos feiticeiros que conheciam muito bem sua História, lembrando-se dos papéis originais de suas castas.

Muitos diziam que essa Cartago certamente não poderia ser o paraíso que os irmãos representavam em seus relatos, pois conheciam muito bem os excessos cometidos por aqueles que vivem abertamente entre os mortais. Haqim não tinha formado um exército para combater essa decadência?

Mesmo assim, quando os guerreiros que desejavam voltar a serem juízes chegaram a Cartago, os Brujah os receberam de braços abertos e lhes ofereceram o direito de ficar por quanto tempo desejassem. A verdade, pelo menos no início, estava nas histórias que citavam Alamut. Cartago era realmente uma cidade onde os mortais e os cainitas conviviam em liberdade, e cada um fazia seu papel para aumentar a glória da cidade. Os Filhos permaneceram e mantiveram sua suspeita no início, mas aos poucos começaram a ter os mesmos ideais dos Brujah. Com o tempo, ficaram tão complacentes que acabaram por esquecer as suspeitas que motivaram sua chegada à cidade.

Nenhum dos relatos concorda em relação ao momento exato em que os cainitas cartaginenses descartaram sua herança e começaram a participar dos ritos Baali que os Brujah mais decadentes realizavam. No entanto, em algum ponto entre a primeira e a segunda Guerras Púnicas, um guerreiro visitante descobriu a traição quando uma de suas crias, estimulada pela sensação que o proibido causava, convidou-o a experimentar o sangue de um vampiro sacrificado. Ele saiu da cidade e fugiu em direção a Alamut, tendo de esquivar-se por todo o caminho de um bando de traidores enlouquecidos, de seus aliados e de servos incestuosos. A resposta foi rápida e sangrenta: atacou os desertores e os mandou de volta a Cartago, onde seus mestres haviam permanecido.

Ao fim da segunda Guerra Púnica, alguns guerreiros e feiticeiros infiltraram-se em Cartago, guiados pelos vizires remanescentes que ainda não haviam sucumbido à loucura da cidade. Em um lugar tão cheio de cainitas, eles podiam ocultar suas intenções e, em alguns casos, esconder-se durante meses ou até mesmo anos. Quando Roma deu o golpe de misericórdia em 146 a.C., os Filhos leais eliminaram em segredo seus irmãos decadentes e inchados de vitae, retirando seu apoio aos Brujah cartaginenses num momento em que os mestres da cidade mais precisavam de aliados.

Para infelicidade dos Filhos que estavam na cidade, as forças romanas não se importavam nem um pouco com

seus aliados ocultos (ou com os inimigos de seus inimigos). Apenas alguns sobreviventes feridos escaparam da queda de Cartago. Os Ventrue, os Malkavianos e seus aliados abateram o restante e também todos os outros cainitas que se encontravam dentro das muralhas da cidade. Nós não podíamos perdoar os romanos, pois eles sabiam de tudo e decidiram não fazer nada para salvar os aliados com o nosso sangue. Muito menos podíamos perdô-los pelas mortes dos Filhos que permaneciam em Cartago, pois, por mais desorientados que estivessem, ainda eram nossos irmãos e cabia a nós puni-los.

Quando visitei Cartago pela primeira vez, a cidade prometia se tornar a realização de um sonho muito antigo. Na última vez que a vi, tinha se transformado num pesadelo sem precedentes. É melhor esquecermos essa cidade.

BIZÂNCIO

A metade ocidental do Império Romano ruiu no final do século V, devorada internamente pela guerra civil e externamente pelas invasões bárbaras. No leste, porém, a cidade de Bizâncio formou o centro do que seria a continuação do império.

Os Filhos de Haqim dividiram-se. A maioria do clã acreditava que Bizâncio era o reino mortal que uniria o mundo, destino esse que Roma havia destruído. Para tanto, deveria permanecer eternamente como um poder que precisava ser aceito ou negado. Não haveria meio-termo. A divisão aconteceu por causa de visões opostas sobre como esse poder deveria ser administrado. Alguns Filhos acreditavam que os longos séculos de isolamento tinham ficado no passado. Havia chegado o tempo de coexistir com os demais cainitas e a expansão de Bizâncio era tão inevitável quanto o nascer do sol. Logo, seria mais seguro manter-se protegido em um refúgio político assim que o amanhecer chegasse. Outros acreditavam que, enquanto a Pérsia e a Arábia continuassem fortes, Alamut e as terras vizinhas estariam livres da ameaça de outros clãs. Por isso, os Filhos deveriam usar todas as suas forças em oposição a Bizâncio.

Essa divisão nunca chegou a se transformar numa carnificina, mas causou uma desconfiança entre o clã. Os Filhos que apoiavam a corte bizantina olhavam com desprezo para seus irmãos orientais. Aqueles que defendiam as nações orientais consideravam os irmãos de Bizâncio seres inconstantes, rebeldes e não confiáveis.

O LONGO CREPÚSCULO

Reis ascenderam e foram derrubados, a Europa caiu de joelhos na Idade das Trevas enquanto Roma arremessava-se para a morte. Bizâncio durou um pouco mais que o oeste, mas, com o tempo, também sucumbiu. Em nossa



terra natal, os Filhos nutriram as culturas persa e árabe. Alguns corajosos, famintos por novos domínios, cavalgaram com as expedições que iam para o sul e para o leste, examinando as rotas de comércio à procura de quaisquer sinais das ameaças que já havíamos encontrado pelo mesmo caminho. Com o tempo, deparamo-nos com os nativos de Taugast e da Índia e, apesar de nunca termos sido aliados, alguns entre nós aprenderam como não ofendê-los. Isso não ajudou muito na expansão, mas serviu para aumentar o fluxo de conhecimento e respeito em ambas as direções.

Muitas ações militares européias durante essa época dependiam bastante dos mercenários, e as práticas cainitas espelharam-se nas dos mortais. Membros de todas as castas, especialmente os guerreiros, foram bem aceitos nas cortes ocidentais como espadachins contratados ou conselheiros da corte. A prática de ofertar ao seu Senhor parte de qualquer ganho começou nessa época. Os apócrifos da casta atribuem isso ao califa da época, Mohara, o mestre de lança etíope. Ao descobrir que suas quatro proles iriam fechar um contrato de sangue com um príncipe Lasombra de moral questionável, Mohara disse com desprezo:

— Se vocês pretendem se vender por tão pouco, o mínimo que podem fazer é me enviar uma parte do ouro que ganharão. Assim, poderei ser recompensado pela maldição da imortalidade que vocês desperdiçam sem motivo.

As proles de Mohara levaram seu sarcasmo a sério e lhe enviavam um quinto dos seus ganhos todos os anos. Outros guerreiros, ao verem a prole do califa fazer isso, começaram a bajular seus senhores e superiores com doações similares.

Apesar dessas iniciativas, a Europa era um lugar muito desagradável, e até mesmo hostil, durante esses séculos. A ascensão da cristandade gerou suspeitas em relação aos infiéis e “estrangeiros pagãos”, e muitos Filhos vinham de mortais que se destacavam na Alemanha e na França (apesar da Península Ibérica ser mais acolhedora aos não-cristãos).

O leste, em comparação, era um lar mais confortável, mas estava longe de representar um paraíso. A ascensão dos sassânidas na Pérsia gerou um governo militar centralizado que mexeu com o coração de muitos guerreiros. No entanto, entre os séculos IV e VI d.C., a Península Árabe entrou em sua própria Idade das Trevas quando o movimento das rotas de comércio diminuiu. A paz entre os persas e Bizâncio retiraram da economia árabe o constante enriquecimento proveniente da guerra. Em um estranho acordo, os vizires e os guerreiros aticaram as chamas da cobiça em ambos os reinos, contribuindo para a eclosão dos conflitos no século VI.

O PROFETA

No fim do século VI, nasceu um humano que mudaria o destino de sua terra natal para sempre. Seu nome era Maomé. No ano de 609, Deus falou com ele através do anjo Gabriel. Em sua morte, no dia 8 de junho de 632, alcançou o que nenhum profeta ocidental havia alcançado antes: conquistar sua própria terra santa e conseguir poder militar, político e religioso ainda em vida.

Ele também conquistou a alma dos Filhos de Haqim.

Os Filhos haviam observado com desinteresse as idas e vindas de Jesus seis séculos antes. O judaísmo era forte naqueles que já tinham a fé antes de receber o Sangue, mas atraía poucos novos devotos. O zoroastrismo e o mitraísmo estavam morrendo entre a população mortal e em declínio entre os Membros. No entanto, o Profeta simbolizava tudo o que os Filhos estimavam nos mortais. Ele era forte, porém humilde quando necessário. Nunca alegou ser nada além de um homem comum e nem esperou se tornar algo mais. Seu Alá era severo, porém misericordioso, e ele propunha ideais que muitas das crias de Haqim defendiam. A mensagem do Islã não deveria ser forçada aos que escolhem não segui-la, pois é dito no Alcorão: “Não há coerção na religião”.

No início da justiça islâmica, os guerreiros (e até os feiticeiros) viram ecos das leis que Haqim havia criado e que eles defendiam. A origem do rumor é desconhecida até os dias atuais, mas à medida que a influência de Maomé crescia, sussurrava-se nos corredores de Alamu que o Islã era a vontade de Haqim, que seu surgimento era a última chance do clã para se redimir aos olhos do Ancestral. Então, os Filhos, já há cinco séculos sem notícias de seu Senhor, agarraram-se a essa tênue esperança e resolveram defender os herdeiros de Maomé e assumiram a fé dos mesmos.

O Islã cativou muitos Filhos de Haqim, mas nunca se tornou a “religião oficial do clã”, como muitos gostam de proferir. Junto com as outras religiões mortais já praticadas pelos membros do clã, o islamismo tinha de disputar com a memória de Haqim, considerado uma espécie de divindade pessoal. Cada vez que um membro adotava o Islã, dois o renegavam. Além disso, vários dogmas do Islã contrariam a Trilha do Sangue. Alá, o Piedoso, não promove o genocídio. Sendo assim, a falsa concepção dos mortais ocidentais sobre a religião é compartilhada pelos cainitas.

Digo com absoluta certeza que Haqim não teve nada a ver com a religião de Maomé, apesar de que pode ter aprovado o islamismo num sentido mais abstrato.

SEDE

Em 636, os árabes tomaram a Palestina e a Síria do Império Bizantino. Filhos da casta dos guerreiros cavalgaram com eles, pois as tribos infernais tentavam fixar-s



na Terra Santa. Era nossa tarefa destruí-los antes que eles envenenassem o poço em que a palavra de Alá fluía.

As campanhas iniciais foram bem-sucedidas, dispersando os peões mortais dos Baali e forçando os mestres a fugirem em pânico para a cidade profana de Corazin. Durante a fuga, vários guerreiros ultrapassaram os exércitos árabes. Um desses grupos foi capturado de alguma forma, e os veneradores de demônios levaram o pequeno grupo para Corazin.

Os Filhos montaram uma equipe de resgate, mas as defesas de Corazin conseguiram deter a força conjunta dos guerreiros que chegavam aos campos sangrentos. O califa foi a Alamut para pedir a ajuda dos feiticeiros e o amr respondeu que enviaria seu exército para auxiliar os guerreiros o mais rápido possível.

Quando os feiticeiros ainda estavam a uma noite de viagem, as muralhas de Corazin caíram. Os guerreiros e suas tropas mortais avançaram pela brecha, atacando com uma fúria incansável em direção aos templos onde o culto de sangue se escondia. Entretanto, quando o ataque aos templos começou, as hostes do Adversário deram o golpe final. Os guerreiros atacaram-se uns aos outros enquanto chamas negras surgiam do solo e os atingiam. Eles urraram com uma sede insaciável. Procurando por vitae, dilaceraram suas próprias tropas,

que fugiram por causa da traição.

Al-Ashrad e suas forças chegaram no momento em que o inimigo saía do templo em um contra-ataque feroz. Os feiticeiros lançaram suas mágicas, prendendo e banindo demônios e incinerando os Baali, enquanto tentavam desfazer a loucura que havia atingido os guerreiros.

Enquanto Corazin queimava, as forças combinadas dos Filhos de Haqim subjugavam os últimos defensores do templo. Dentro dele, encontraram apenas um sobrevivente entre os prisioneiros dos Baali. Ele contou uma história terrível, que não recebeu nenhum crédito nos meses seguintes. Os Baali disseram a ele:

— Por causa de sua sede pelo nosso sangue, você ficará faminto por todo sangue para sempre.

Depois, usaram os guerreiros capturados como o foco para uma maldição que intensificou a antiga necessidade em mil vezes.

Tanto os neófitos quanto os matusaléns sentiram uma fome terrível que somente podia ser saciada pela vitae de outros cainitas. Conforme a maldição se espalhava pela casta, os feiticeiros e vizires procuravam em vão uma forma de quebrá-la. No final do século XIV, toda a casta guerreira e muitos vizires e feiticeiros já tinham cedido à sede.



INVASÃO

Depois de vários séculos, é fácil reconhecer que a Jyhad teve pouco ou nada a ver com as Cruzadas. A pressão do povo gerou muitos nobres europeus menores que não tinham nada melhor para fazer do que conspirar uns contra os outros e às vezes até matarem seus semelhantes. Temendo guerras que poderiam devastar os territórios sob seu controle, a Igreja resolveu direcionar essa agressão e ganância para outro lugar. A Terra Santa era o alvo mais lógico, cheio de infiéis e descrentes que rejeitavam a divindade de Cristo. Os cavaleiros que iam reclamar Jerusalém estariam em seu direito moral e a riqueza que saqueassem iria para seus próprios cofres ou para os arcebispos que os incentivaram. Qualquer envolvimento cainita nessa empreitada foi puramente uma consequência, já que os anciões voltavam seus olhos para a Palestina.

Da perspectiva dos que estavam no caminho dos primeiros cruzados no fim do século XI, a invasão vinda do ocidente não foi nada menos do que o primeiro golpe de uma manobra sem precedentes na Jyhad, planejada para eliminar os Filhos de Haqim da face da Terra de uma vez por todas. A minoria cristã do clã pode ter tentado argumentar ou negociar, mas as súplicas desapareceram no calor da batalha. Muitos fugiram para a Ibéria, mas foram capturados na Reconquista um século depois.

Os Filhos de Haqim estavam longe de ser os únicos defensores cainitas da Terra Santa, embora poucos admitam isso, mesmo nos tempos presentes. Muitos Lasombra seguiam a fé muçulmana, assim como um considerável número de Nosferatu, Gangrel, Tzimisce e Torcador, que tinham a Terra Santa como lar. E, numa amarga ironia, os Seguidores de Set tornaram-se os nossos mais valorosos (apesar de nunca confiáveis) aliados, pois também tinham interesses a defender.

Nossos rebanhos e protegidos apressaram-se em enfrentar os europeus em batalha, e não podíamos fazer diferente. As três castas se uniram de uma forma que não era vista há séculos, atacando a nobreza cainita que acompanhou os cruzados da melhor forma possível. Dois séculos e meio de guerra dissolveram todas as facetas do clã que não eram essenciais à sobrevivência, forjando uma lâmina pronta para ser cravada no coração coletivo dos cainitas ocidentais. Junto com o sucesso dos assassinos mortais, muitos guerreiros desistiram do confronto direto e aderiram à furtividade, à astúcia e a um punhal no escuro. Enquanto os praticantes de uma linha mais tradicional de honra contrariavam as táticas mais traiçoeiras, as novas gerações de guerreiros diziam que sua honra estava no serviço a Haqim e aos protegidos mortais; os meios não eram tão importantes quanto o resultado. Essa discussão continua até hoje e não será resolvida enquanto dois guerreiros ainda caminharem sobre a Terra.

Na verdade, a famosa "união" entre os Filhos se manifestou apenas em tempos de desespero, como a queda de Jerusalém. As lutas desse tempo eram as mais sangrentas desde que Haqim partira de Alamut, pois várias facções do clã combatiam pela ascensão e pelo direito de guiar a resistência contra as Cruzadas.

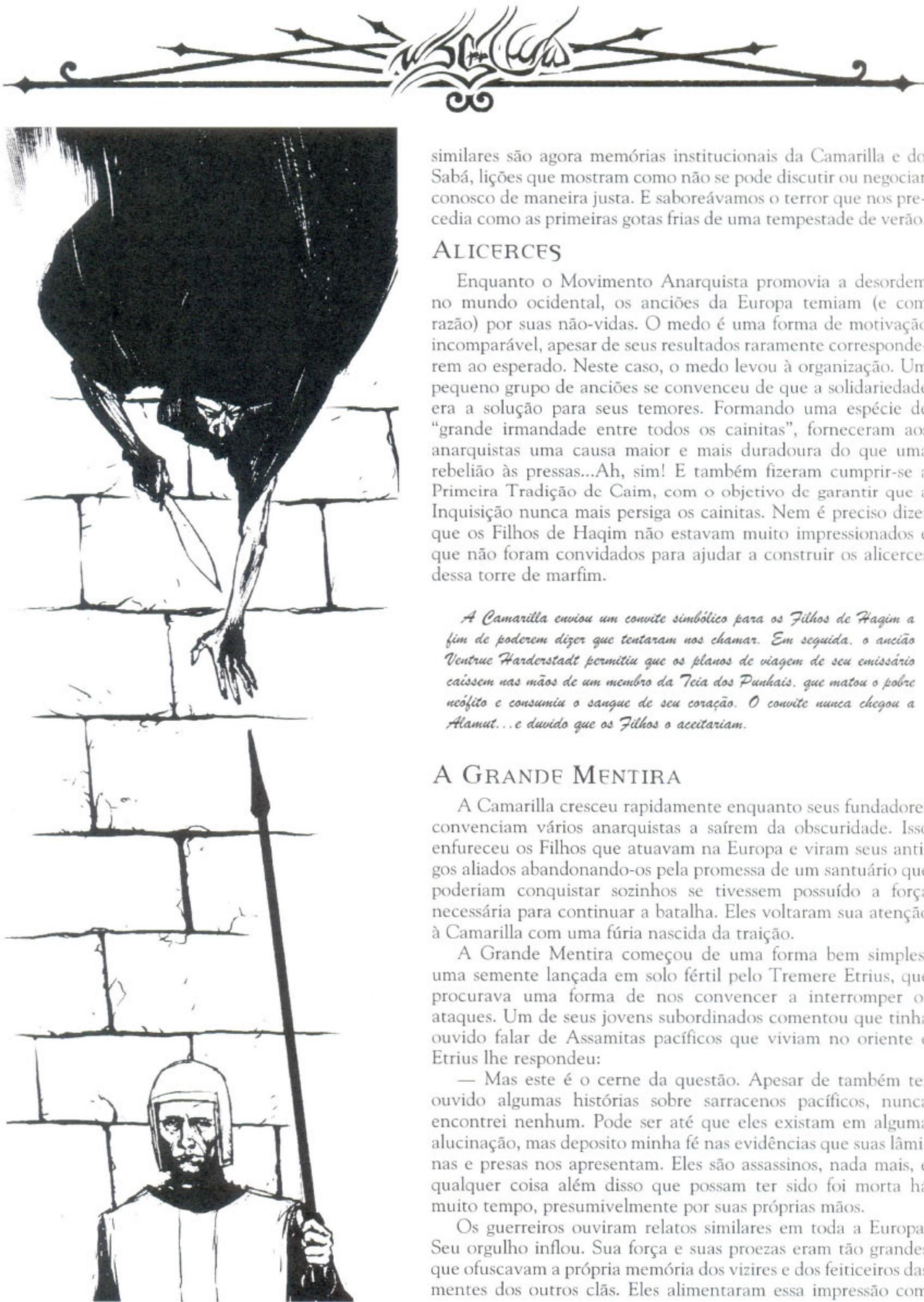
A sede de sangue imposta sobre a casta guerreira pelos Baali fortaleceu-se ao longo dos séculos. Na época da Quarta Cruzada, mais da metade dos guerreiros necessitavam da vitae cainita todas as noites. No século seguinte, nenhum guerreiro ficou livre. À medida que a sede crescia, a agressividade dos guerreiros intensificava-se, e nem mesmo a influência combinada dos feiticeiros e dos vizires era suficiente para detê-los.

TORRES DE MARFIM E LÂMINAS DE SANGUE

No distante início das Cruzadas, as terríveis noites, que alguns chamam de Tempos Ardentes, atingiram a Europa. A Inquisição nunca chegou a tocar a Terra Santa e nem se estendeu sobre o Império Otomano ou mais para o leste. Enquanto ainda lambíamos nossas feridas e olhávamos para o ocidente, os anciões europeus sacrificavam suas proles na esperança de sobreviver mais uma noite. Muitas crias acabaram sobrevivendo e fugiram para o leste, preferindo tentar a sorte com os temíveis sarracenos a sofrer as traições de seus senhores e enfrentar as cruces em chamas da Igreja. Enquanto os Setitas lhes forneciam abrigo por um certo preço e os jovens Tzimisce e os espertos Ventrue os aceitavam como aliados, nós os ouvimos e reconhecemos a oportunidade. Os anciões que enviaram seus lacaios aos nossos refúgios estavam enfraquecidos e desorganizados. A justiça já tardara demais. Quando a Revolta Anarquista aconteceu, estávamos prontos. Nossos guerreiros usaram seu próprio aço e suas próprias presas na onda de fúria que atingiu a Europa.

O terror que nossos guerreiros espalharam era desproporcional a seu número, ou à quantidade de anciões que mataram. Sua maior contribuição à Revolta Anarquista não foi a lâmina, mas suas lições. Um governo moderno de humanos os veria como conselheiros militares ou *agents provocateur*. Em cavernas iluminadas por tochas e porões sombrios, os melhores caçadores da Teia dos Punhais e os maiores espadachins de Alamut ensinavam às proles dispersas da Europa como eliminar os anciões.

É claro que não controlávamos nossa sede de sangue nessa época. O príncipe de Hamburgo ainda conta a história da Noite das Cinzas, quando matamos todos os cainitas em Berlim, deixando apenas que ele escapasse para contar aos demais o que havia acontecido. Histórias



similares são agora memórias institucionais da Camarilla e do Sabá, lições que mostram como não se pode discutir ou negociar conosco de maneira justa. E saboreávamos o terror que nos precedia como as primeiras gotas frias de uma tempestade de verão.

ALICERCES

Enquanto o Movimento Anarquista promovia a desordem no mundo ocidental, os anciões da Europa temiam (e com razão) por suas não-vidas. O medo é uma forma de motivação incomparável, apesar de seus resultados raramente corresponderem ao esperado. Neste caso, o medo levou à organização. Um pequeno grupo de anciões se convenceu de que a solidariedade era a solução para seus temores. Formando uma espécie de "grande irmandade entre todos os cainitas", forneceram aos anarquistas uma causa maior e mais duradoura do que uma rebelião às pressas...Ah, sim! E também fizeram cumprir-se a Primeira Tradição de Caim, com o objetivo de garantir que a Inquisição nunca mais persiga os cainitas. Nem é preciso dizer que os Filhos de Haqim não estavam muito impressionados e que não foram convidados para ajudar a construir os alicerces dessa torre de marfim.

A Camarilla enviou um convite simbólico para os Filhos de Haqim a fim de poderem dizer que tentaram nos chamar. Em seguida, o ancião Ventrue Harderstadt permitiu que os planos de viagem de seu emissário caíssem nas mãos de um membro da Teia dos Punhais, que matou o pobre necôfite e consumiu o sangue de seu coração. O convite nunca chegou a Alamut...e duvido que os Filhos o aceitariam.

A GRANDE MENTIRA

A Camarilla cresceu rapidamente enquanto seus fundadores convenciam vários anarquistas a saírem da obscuridade. Isso enfureceu os Filhos que atuavam na Europa e viram seus antigos aliados abandonando-os pela promessa de um santuário que poderiam conquistar sozinhos se tivessem possuído a força necessária para continuar a batalha. Eles voltaram sua atenção à Camarilla com uma fúria nascida da traição.

A Grande Mentira começou de uma forma bem simples: uma semente lançada em solo fértil pelo Tremere Etrius, que procurava uma forma de nos convencer a interromper os ataques. Um de seus jovens subordinados comentou que tinha ouvido falar de Assamitas pacíficos que viviam no oriente e Etrius lhe respondeu:

— Mas este é o cerne da questão. Apesar de também ter ouvido algumas histórias sobre sarracenos pacíficos, nunca encontrei nenhum. Pode ser até que eles existam em alguma alucinação, mas deposito minha fé nas evidências que suas lâminas e presas nos apresentam. Eles são assassinos, nada mais, e qualquer coisa além disso que possam ter sido foi morta há muito tempo, presumivelmente por suas próprias mãos.

Os guerreiros ouviram relatos similares em toda a Europa. Seu orgulho inflou. Sua força e suas proezas eram tão grandes que ofuscavam a própria memória dos vizires e dos feiticeiros das mentes dos outros clãs. Eles alimentaram essa impressão com



milhares de formas sutis, como um comentário ou o silenciamento de um vizir fofoqueiro. Há memórias muito fáceis de se esquecer quando confrontadas com a idéia de uma ameaça unificada.

Por volta de 1486, a Camarilla acreditava o suficiente na ameaça Assamita para declarar sua primeira e única Caçada de Sangue contra um clã inteiro.

A MALDIÇÃO DOS BRUXOS DO SANGUE

A Convenção dos Espinhos acabou com a Revolta Anarquista em 1493. Enquanto a ameaça anarquista era afastada, a Camarilla voltou sua atenção quase que exclusivamente sobre nós. A queda de Granada, um ano antes, eliminou nossos últimos aliados mouros na Europa, e os Treador e Ventrue franceses marcharam com Carlos VIII para nos expulsar da Itália no ano seguinte. Aos poucos, a força combinada de sete clãs forçou nossos guerreiros a saírem da Europa. Os poucos vizires e feiticeiros europeus foram derrotados também, vítimas de sua própria herança enquanto a magia do sangue Tremere guiava o massacre.

No fim de 1495, vigias encontraram um Nosferatu vagando pelo sopé da Montanha, confuso e desorientado pelos encantamentos de proteção de Alamut, mas que tinha conseguido chegar ao lugar. Ele foi rapidamente levado ao conselho dos *du'at*. Suas memórias foram vasculhadas e então removidas (diz a lenda que o vampiro se encontra em torpor no refúgio de um dos seguidores de Haqim até as noites de hoje), mas ele já tinha feito o estrago. Se um cainita da Camarilla conseguia achar Alamut, com certeza outros o fariam, e isso jamais deveria ser permitido. Para fazer justiça mais tarde, tivemos de nos submeter a uma injustiça por algum tempo. O Ancião pediu relutante por paz. Muitos Filhos viram o resultado, o Tratado de Tiro de 1496, como um acordo simbólico que deveria ser seguido apenas enquanto fosse conveniente para diminuir a paranóia da Camarilla.

Então, os Tremere lançaram sua maldição. No espaço de uma semana, cada um dos Filhos foi atormentado por uma agonia paralisante e, quando despertavam, eram incapazes de beber a vitae dos membros de qualquer outro clã, ou até mesmo dos sem clã, sem arriscar-se a entrar em torpor ou encontrar a Morte Final. O resultado foi choque e terror. Como os bruxos conseguiram esse feito? Uma maldição lançada sobre toda uma linhagem estava fora do alcance dos mais poderosos feiticeiros, até mesmo aquela ativada pelos adoradores do demônio tinha sido há muito tempo alimentada pelo ódio do próprio Adversário.

Os Filhos exigiram uma resposta e o conselho dos *du'at* consideraram o Ancião culpado por levar os Filhos a serem humilhados. Numa cerimônia solene sob o teto repleto de nuvens do Grande Salão, ele abdicou do

Trono Negro. Em seu último ato, ordenou ao Calí Jamal, que redimisse os Filhos por seu erro. Então, Jamal retirou o Sangue do Ancião e ascendeu ao Trono Negro. Nossos séculos de desgraça haviam começado.

A saga dos Assamitas antitribu começou duas semanas depois que Jamal ocupou o Trono Negro. Muitos guerreiros antigos sentiram que aceitar a maldição dos Tremere era o máximo da covardia e que uma aceitação silenciosa era uma mancha à honra do clã — sem considerar que os feiticeiros ainda não tinham identificado os meios usados pelos Tremere para realizar o feitiço.

Muitos feiticeiros que apoiavam esses guerreiros acreditavam que tinham encontrado um método para anular a maldição Tremere. Segundo eles, os chamados de Inconquistados partiram de Alamut para viajar até a cidade abissal onde os infernalistas haviam amaldiçoado sua linhagem. Apesar de os Baali serem apenas uma memória distante agora, os feiticeiros acreditavam que o lugar de onde se originara a antiga maldição poderia ser pistas para anular a nova.

O esforço não foi como se esperava. Quando os feiticeiros conseguiram reativar um dos altares amaldiçoados e remover o poço do sangue Tremere de seus semelhantes, também acordaram aquele que estava enterrado sob Corazin há quase um milênio. Os sobreviventes daquela noite nunca contam a mesma história sobre a tempestade de sangue que aconteceu em seguida, mas, quando terminou, cada vizir e feiticeiro que havia se aliado a Inconquistados foi destruído, e o segredo de seu sucesso teve mesmo destino. O mais velho guerreiro sobrevivente, Izzu abd'Azrael, guiou seus seguidores derrotados para longe das ruínas daquela cidade amaldiçoada em busca de um novo lar. Depois de um certo tempo, juntaram-se ao Sabá, aceitando alcunha de "Assamitas antitribu" e a chance de matar os cainitas da Camarilla.

A MARCHA DO "PROGRESSO"

Nos séculos que se seguiram, os Filhos aventuraram-se em direção ao Oriente com cautela. A maioria composta de guerreiros e sua sede de sangue foi amenizada pela magia dos Tremere. Poucos dos outros Filhos deixaram o Oriente Médio, objetivando dar mais créditos mentira que ainda existia. Poucos cainitas da Camarilla sequer suspeitavam da existência dos vizires ou dos feiticeiros, o que para Jamal era o melhor rumo a se tomar.

O Novo Mundo não tinha muita importância para nós, mas alguns guerreiros partiram para terras estrangeiras em busca de uma cura para a maldição ou de uma oportunidade para deixar para trás a sua desgraça.



colônias norte-americanas eram inóspitas demais para muitos de nós, exceto para os Inconquistados que se encontravam em solo americano. Porém, os nativos de Aztlan eram completamente diferentes. Os membros das três castas estabeleceram-se em cidades cercadas por selvas, empanturrando-se em selvagens ritos sangrentos e maravilhando-se com os grandes avanços dessas culturas. Alguns desses pioneiros, ou seus descendentes, ainda permanecem nas grandes cidades do México e do Brasil e nas ruínas dos Andes.

Próximo de casa, a luta contra a maldição ia mal. Uma geração mortal após o Tratado de Tiro, os Tzimisce aproveitaram a oportunidade oferecida pela invasão do Império Otomano na Europa para atacar a Camarilla. Estávamos mais do que prontos para emprestar nossas próprias perícias à luta, que culminou em 1529 com o cerco de um ano a Viena. Nossos feiticeiros uniram-se às tropas turcas, ansiosos para testar sua mágica contra a dos Tremere. No final, a Áustria provou ser um desafio a altura, mas, para cada um dos Filhos que era destruído, as cinzas de dois Feiticeiros jaziam sob o nascer do sol. Um segundo cerco em 1683 não foi muito melhor e o poderio otomano caiu graças a essas derrotas.

Enquanto os outros clãs se expandiram para o Novo Mundo, voltamos nossa atenção para o sul e o leste. Com a colonização britânica da Índia, as forças que se opunham ao nosso avanço desapareceram de repente. Nós estendemos nossa força, tomando o devido cuidado para não revelar nossa presença aos Ventrue britânicos da região. As ninhadas de vários Ravnos antigos nos deram o apoio necessário, fornecendo domínios importantes em troca de nossas lâminas contra os europeus. Com o tempo, Bombaim e Calcutá tornaram-se lares também. Muitos Filhos encontraram a paz, ou pelo menos a serenidade, nos ensinamentos de Buda, e os milhares de deuses dos hindus nos falavam sobre vários mistérios.

Através dos séculos XVII, XVIII e XIX, fomos apenas observadores da História cainita. A Camarilla passou a nos considerar como desdentados e inofensivos, seres curiosos e efeminados, mas ainda úteis, como o arquivo dos contratos com mercenários em Alamut mostram. Muitos guerreiros tiveram a oportunidade de matar cainitas da Camarilla sob as ordens de outros membros da mesma organização. A vitae tornou-se a moeda corrente para quem desejasse contratar nossos serviços, o que era explicado como uma devoção religiosa a Haqim. A Camarilla riu de nossa tola devoção a uma criatura mitológica e pagaram na moeda que pensaram que não conseguiríamos gastar. Poucos sequer suspeitavam de nossos outros usos para o sangue deles. Em sua busca por uma cura, o amr desenvolveu o ritual que nomeou Renovação da Alma. Através dele, um feiticeiro forte o suficiente poderia condensar uma quantidade razoável de vitae e conferir uma espécie de falsa diablerie sobre o beneficiário. Os feiticeiros exigiam pouco por esse serviço: ape-



nas a quantidade de vitae necessária para realizar o ritual. Esse pagamento fluía para seus laboratórios, onde alimentava a batalha contínua contra a maldição.

Amostras materiais também funcionam como ótimos instrumentos políticos.

UM SÉCULO DE SANGUE

No período de uma geração mortal, o mundo queimou e sangrou duas vezes. Na primeira vez, nossos guerreiros choraram pela morte da honra nas mãos de rapazes vazios com olhos de vidro e lanças de chumbo. Na segunda vez, aderiram à tempestade de metal que devastava o norte da África. A Alemanha não era nossa aliada, mas as lições que ensinava nos encheram de esperança. Completamente sem forças após a Grande Guerra, mas reerguendo-se para abalar as bases do mundo novamente depois de trinta anos, o Terceiro Reich foi um ótimo exemplo da renovação que poderíamos alcançar. Entre as mentiras, enganações e propaganda, nós observamos. Deveríamos ter ficado mais atentos à podridão em seu coração do que ao brilho e à força de suas mãos. Mais uma vez, a história se repete.

Aprendemos com os Aliados também: as primeiras noites do Serviço Aéreo Especial e o preço pago em sangue pelos *Rangers* nas colinas da Normandia; as filas de homens famintos nas fábricas e campos russos e a luta desesperada e secreta da Resistência francesa. Com tudo isso, aprendemos sobre a força que pode nascer do desespero e finalmente entendemos a Camarilla.

E quando a guerra no Pacífico terminou com uma bola de fogo e os raios de um sol enlouquecido, foi a vez dos vizires e feiticeiros chorarem. Os mortais haviam aprendido a aprisionar o relâmpago e sabíamos desde as noites antigas que o mundo sangra três vezes.

A Grande Guerra foi importante para os vizires, com a rápida marcha da inovação atropelando a arte da batalha. A Segunda Guerra Mundial interessava aos guerreiros, já que os mortais adquiriram o conhecimento de como usar da melhor forma suas armas recém-descobertas. Quando o mundo sangrar novamente, será a guerra dos feiticeiros, e seu sangue se renovará através da mágica.

“PAZ”

Depois que as chamas se extinguíram, as cinzas esfriaram e os mortos afundaram sob o solo, os mortais redesenharam as linhas de seus mapas. Eles cercaram a Europa com concreto e arame farpado, quebraram a coluna da Alemanha (mas deixaram a Áustria intocada), colocaram a América em um pedestal e dividiram o Oriente Médio com base em alguma loucura ociden-





tal. E, no processo, separaram-nos, pois nos prendíamos mais à nossa mortalidade do que gostaríamos de admitir. Os Leopardos do Sião, mártires constantes da fé judaica, surgiram para defender Israel dos demais cainitas, e lhes desejamos sorte. A Índia fechou-se, olhou para seu passado, encontrou o futuro nele e começou a se reconstruir. Observamos tudo e nos maravilhamos com a maneira como tal força poderia crescer despercebida. Os árabes prosperaram com uma dieta de petróleo e tornaram seus desertos verdes. Vimos mais uma vez o poder que vem com a riqueza.

Foi por aprender essas amargas lições que os Filhos de Haqim enfrentam cada noite. A guerra dos feiticeiros paira sobre nós, trocando ervas esmagadas e símbolos gravados por varinhas em chamas que cortam o céu e demônios com chifres que descansam e conspiram em salões nobres. Nem mesmo os Filhos de Haqim estão isentos — o grande Cisma que nos divide em seitas e cultos de personalidade possuem uma carga igual à das guerras entre as nações ou aos teatros sangrentos das maiores Jyhad dos “Membros”.

É um legado triste, realmente...mas será que é um legado de falhas? Ou de vitórias a um custo muito alto? Nós descobriremos isso bem antes de vermos muitas noites passarem.

QUANTOS ASSASSINOS EXISTEM, AFINAL?

O número de Assamitas da casta guerreira que trabalharam como assassinos de aluguel antes do Cisma (veja o Capítulo Dois) é desconhecido. Entre esses, talvez metade seja composta de guerreiros e apenas a outra metade seja formada por especialistas em combates de vários tipos.

Os números diminuem ainda mais quando consideramos quantos guerreiros realmente *não eram assassinos*, tanto por suas habilidades quanto pelo seu temperamento. Quando tudo isso é levado em conta, chegamos à conclusão de que um pequeno número de Assamitas trabalhou como matadores em tempo integral antes da Quebra e do Cisma, e que talvez o dobro desse número procurou serviços ocasionais como um complemento para suprir seus outros objetivos. Porém, os arquivos Ventrue mantidos pelo Círculo Interno acerca dos contratos não sancionados da Camarilla relacionam mais de 2000 nomes de Assamitas empregados como assassinos desde o Tratado de Tiro. Ou as estimativas estão completamente incorretas ou os Assamitas usavam identidades alternativas para confundir seus contratantes, ou outros grupos, dizendo-se Assamitas, cumpriram alguns dos contratos...





CAPÍTULO DOIS: ORAÇÕES A UMA PEDRA FENDIDA

Estão pressionando meu flanco direito. Minhas tropas no centro estão cedendo. Impossível avançar. Situação excelente. Vou atacar.

— Ferdinando Foch durante a Batalha de Marne

Até o final do século XX, os Assamitas eram um mistério para o resto do mundo cainita, havia apenas a imagem do aço afiado e das ameaças ocultas por um fino véu. Entretanto, eventos recentes trouxeram à tona aspectos do clã que poucos achavam que existiam. Apesar de não deixarem de ser formidáveis, os assassinos de aluguel do clã e seus iguais estão longe de serem os únicos Assamitas. O clã tem uma estrutura tripartida singular que poucos indivíduos conheceram no último milênio. Essa estranha “árvore genealógica” tem suas raízes na Segunda Cidade e permanece estável até as noites de hoje.

Estudiosos da História e fisiologia cainitas discordam sobre as razões pelas quais o sistema de castas dos Assamitas sobreviveu através dos séculos. A teoria mais conhecida, proposta pelo notável Malkaviano Dr. Douglas Netchurch, fala sobre uma pressão evolucionária. Durante o primeiro milênio depois da queda da Segunda Cidade, muitos Assamitas se estabeleceram no Oriente Médio, uma área do mundo que os outros clãs desprezavam. Isso deu à grande parte da população do clã um certo grau de isolamento desconhecido pelos vampiros da Europa, que tinham de lutar com os membros de quase uma dezena de outros clãs por causa de territórios e posição social.

Em comparação, os Assamitas tiveram poucos vizinhos para preencher os vários nichos que se desenvolvem na sociedade cainita: os Seguidores de Set, que eram mais adversários do que aliados, e alguns Nosferatu, Toreador, Gangrel e Tzimisce, que cuidavam dos próprios assuntos. Com a falta de competição em alguns campos, o clã manteve a separação de suas responsabilidades através dos milênios, em vez de especializar-se em um determinado modo de existência. Os vizes cuidavam dos rebanhos mortais, os juízes (agora guerreiros) cuidavam da defesa do clã e os feiticeiros buscavam os segredos. Essa divisão do trabalho permitiu aos Assamitas serem bem-sucedidos por conta própria em uma área em que um clã que se orgulha de sua especialização, como os nobres Ventrue e os sociáveis Toreador, teriam falhado. Alguns estudiosos cainitas acreditam que a estrutura interna de castas desenvolveu-se junto àquelas desenvolvidas pelas culturas mortais da região.

Nem se precisa dizer que essa teoria é contrariada com frequência, principalmente pelos cainitas que acham que escaparam do papel social que seus clãs representam. Alguns dos mais notáveis opositores Assamitas são membros dos clãs Ravnos e Gangrel que são favoráveis à ideia da adaptabilidade cainita aos novos desafios e vários Caitiff

O QUE HÁ EM UM NOME?

Este livro se refere aos Assamitas por vários nomes e de forma intercambiável. Para evitar discussões sobre o Velho Clã Assamita e os Verdadeiros Filhos de Haqim, gostaríamos de esclarecer o seguinte:

Os Assamitas são a mesma coisa que os Filhos de Haqim (ou Crianças de Haqim, ou Filhas de Haqim ou Proles de Haqim). As três castas (guerreiros, vizes e feiticeiros) são igualmente Assamitas. Os membros ou não das afiliações políticas (legalistas, cismáticos, *antitribu* ou despojados) são Assamitas também.

Então, por que todos esses nomes?

A diferença entre “Assamita” e “Filhos de Haqim” é apenas uma questão lingüística e de perspectiva. O clã sempre chamou a si mesmo de Filhos de Haqim (ou suas variações). O nome Assamita provavelmente surgiu alguns séculos antes das Cruzadas, pois os demais cainitas não entendiam ou não conseguiam pronunciar “Filhos de Haqim” em árabe. Os únicos membros do clã que referem a si como Assamitas estão falando com um não-Assamita ou não receberam uma instrução adequada sobre a sua própria cultura por parte de seu Senhor. Entre seus irmãos, todos os Filhos de Haqim referem-se a si mesmos por esse nome ou por uma de suas variações, e nunca pelo termo que os estrangeiros usam.

Neste livro, os dois nomes são utilizados. Entretanto, referimo-nos ao clã como “Assamita” quando apresentamos uma perspectiva neutra e “Filhos de Haqim” quando discutimos os assuntos do ponto de vista do clã.

que usam a discussão para apoiar suas alegações de que a singularidade é um benefício dos vampiros. Por mais estranho que pareça, nenhum Assamita opinou sobre o assunto. Talvez isso não seja tão surpreendente quando se considera o assunto do ponto de vista auto-suficiente do clã. Os Filhos de Haqim simplesmente *existem*, mas até mesmo um dogma tão duradouro perde sua força nas Noites Finais.

ONDE OS ASSAMITAS ESTÃO ATUALMENTE

Com a chegada das Noites Finais, o clã Assamita está passando por várias mudanças. Eventos recentes fragmentaram as noções pré-concebidas dos Membros sobre a função dos Assamitas, e muitas das crenças antigas sobre o clã são bem confusas. Cerca de um terço da população Assamita solicitou uma participação na Camarilla, ou pelo menos uma trégua com ela, enquanto outro terço redobrou

seus esforços para aniquilar todos os outros vampiros da face do planeta. A única certeza relativa às crias de Haqim é que seu estado atual de revolta irá abalar as bases da sociedade cainita — o que já vem acontecendo, aliás.

ESTRUTURA DO CLÃ

Embora organizar vampiros seja muito parecido com domesticar predadores, os Assamitas mantiveram durante milênios uma hierarquia incomparável a qualquer outro clã, exceto os Tremere (e alguns podem dizer que os Feiticeiros trapacearam, pois já surgiram no mundo vampírico devidamente organizados). Essa estrutura foi quebrada por causa dos eventos recentes, mas ambas as facções principais do clã mantêm boa parte dela, tornando válida uma análise.

Como qualificador, o “governo” de Alamut está longe de ser absoluto, mesmo levando em consideração o poderio dos anciões que residem no local. Muitos Assamitas receberam instrução e confiança suficientes de seus Senhores e camaradas e sentem uma forte ligação de lealdade em relação ao clã. Mesmo que não acreditem na versão da História que receberam, o tratamento dado pelos demais cainitas tende a ser rigoroso o suficiente para fazer com que os outros membros do clã sejam o melhor tipo de companhia, e essa associação leva a compromissos em comum, apesar dos esforços para se manterem independentes. Entretanto, muitos encolhem os ombros e ignoram seus “superiores” quando escutam os últimos decretos vindos da Montanha. Ironicamente, os esforços de ur-Shulgi em unificar o clã estão fazendo isso da forma menos planejada, pois cada vez mais os quase despojados recebem as notícias do que está ocorrendo atualmente e buscam ajuda nas facções.

MÉTODOS

Os anciões Assamitas utilizam vários métodos para manter seus inferiores ligados ao clã e vagamente concentrados. O primeiro é a magia do sangue, e a falta desse recurso tornou a comunicação rápida à longa distância impossível até a era moderna. Com uma casta dedicada de feiticeiros, os líderes de Alamut sempre foram capazes de disseminar informações e instruções para todo o clã em algumas noites — uma ferramenta de valor incalculável para lembrar os subordinados de seus deveres. Com a invenção do rádio e avanços posteriores, a clarividência e a transmissão se tornaram obsoletas, apesar de a feitiçaria Assamita ter menos chance de ser interceptada do que uma ligação pelo celular.

Um método igualmente importante, e muito mais sutil, de se manter todos concentrados é o senso de superioridade. A maioria dos Assamitas que tem a oportunidade de conversar durante um bom tempo com outros membros do clã conhece as Leis de Haqim e as bases da História de sua linhagem. A ênfase tradicional disso sempre foi: “Pediram-



nos para conceder o julgamento, e os outros clãs foram embora e nos deixaram, portanto, não têm o direito de reclamar se ainda fazemos isso.” A consequência disso é que, como os fundadores dos outros clãs pediram a Haqim que criasse os juízes, todos os Antediluvianos aprovam as ações dos Assamitas — e Caim *nunca os impediu*. Esse é um argumento poderoso para continuar julgando e punindo outros Membros, por mais que estes não queiram ser julgados nem punidos. Lavagem cerebral e propaganda nem precisam ser utilizadas — a melhor coerção é aquela que tem um pouco de verdade em seu conteúdo.

Por fim, muitos Assamitas têm uma mentalidade exclusivista que poucos dos demais grupos de cainitas possuem. A História nos mostra muitas razões para os Assamitas e os outros descendentes de Caim terem uma relação de adversidade, e a culpa recai sobre os dois lados. É claro que a maioria dos Assamitas não vai admitir que seu clã estava *completamente errado* — afinal, é culpa da Camarilla, ou dos Setitas, ou dos Ravnos, ou do bode expiatório mais conveniente no momento. Deixando de lado o fator culpa, o clã sempre esteve bem ciente de que um irmão Assamita estará milhares de vezes mais predisposto a apoiá-lo de seus membros do que qualquer um dos demais vampiros, ou que pelo menos permanecerá neutro. Atualmente, isso não é mais uma certeza ou algo muito provável.

Pouquíssimos Assamitas utilizam o laço de sangue para exigir a lealdade de suas proles. Boa parte do clã vê esse recurso como uma forma de punição vergonhosa, “adequada a bodes expiatórios e mentirosos”, que será usada apenas quando um neófito demonstrar repetidamente que não merece ter livre arbítrio. A raridade da Dominação e da Presença dentro do clã torna escasso o uso desses métodos. No entanto, “escasso” não significa “inexistente”.

HAQIM

A hierarquia do clã começa, é claro, com o cainita de quem seus descendentes tiraram o nome coletivo: Haqim, o Antediluviano Assamita. Ao contrário de muitos outros fundadores de clã, o nome de Haqim — e até mesmo sua aparência — é algo bem documentado (apesar de ninguém acreditar que Haqim seja seu nome original). Sua última aparição registrada foi em 121 d.C. nas Ilhas Britânicas, apesar de o clã catalogar pelo menos uma “aparição de Haqim” por década. Através dos séculos, vários membros de alto escalão do clã dizem ter recebido comunicados vindos diretamente do vampiro, e ur-Shulgi foi apenas um dos últimos.

Em teoria, os Filhos de Haqim ainda são uma única família, e Haqim é o patriarca. Na prática, o Ancestral é mais mito do que realidade para a maioria dos membros mais novos do clã. Apesar das ilustrações e originais de seus escritos, Haqim não é *real* para aqueles cujos ancestrais nunca o encontraram. Por outro lado, muitos membros da ninhada do Ancestral afirmam ter conhecido Haqim em

peessoa — como al-Ashrad e ur-Shulgi — e isso é suficiente para contar vários relatos sobre ele a qualquer neófito que tiver curiosidade e coragem.

Com exceção das histórias contadas pelos membros ultraconservadores da Teia dos Punhais e dos vampiros “linha dura” da Trilha do Sangue, muitos relatos descrevem Haqim como um homem que se cansou dos conflitos muito antes de se estabelecer na Segunda Cidade. Ele chamou a atenção de um membro da Segunda Geração devido à sua dedicação, força de vontade e código de ética inflexíveis. Um acadêmico por natureza, se não por perícia, aceitou relutantemente o manto da autoridade que os demais membros da Terceira Geração colocaram sobre seus ombros. No entanto, após ceder à vontade deles, estava determinado a realizar o que lhe foi solicitado da melhor forma possível. Alguns Membros eruditos teorizam que essa determinação gerou uma mentalidade do tipo “quer eles queiram ou não”, e algumas ações adotadas por Haqim com certeza reforçam essa idéia. O mais notável exemplo de afirmação de autoridade foi a transformação da casta dos feiticeiros em caçadores de demônios, desafiando diretamente os protestos de Saulot que afirmavam que os Salubri não precisavam de competição e nem de ajuda.

A relação de Haqim com os demais Antediluvianos sempre foi caracterizada nas lendas como tensa, algo compreensível considerando que os outros Antigos lhe deram carta branca para obrigar seus descendentes a respeitarem seu código de civilidade. Muitos de seus escritos representam bem os fundadores das linhagens Brujah, Gangrel e Ravnos. Além disso, em uma das tabuletas ainda não completamente traduzidas, ele parece expressar arrependimento por nunca ter reatado sua amizade com Saulot após os conflitos que envolveram os cultos infernais. Ele respeitava muito pouco os fundadores dos clãs Nosferatu e Toreador e ainda tem uma certa desconfiança do progenitor Ventrué.

Quanto a seus próprios descendentes, Haqim era tão severo quanto com qualquer outro cainita. Entretanto, somente os relatos mais extremistas descrevem-no como um mestre injusto. Ele recompensava bem o sucesso e punia as falhas apenas quando eram o resultado da preguiça ou da tolice. Seu grande defeito era a impaciência. Muitas de suas longas ausências através dos milênios foram causadas pela frustração resultante das disputas entre suas proles. Sua ausência atual é tão longa que chega a ser alarmante, mesmo para os padrões imortais. No entanto, alguns acreditam que Haqim já voltou ao clã e está observando e avaliando seus Filhos todas as noites. Essa teoria possui defensores em todas as facções do Cisma que infesta o clã.

O ANCIÃO

O cargo de Ancião começou na Segunda Cidade como uma honraria extra-oficial. Quando Haqim partia em suas longas jornadas, sempre deixava uma de suas crias com a responsabilidade de cuidar dos assuntos de seu lar. Depois



que os Filhos de Haqim fundaram Alamut, o cargo tornou-se formal. O Ancião (conhecido de maneira coloquial como "O Velho", até mesmo nas duas ocasiões em que o cargo foi ocupado por uma mulher) era a cria mais antiga de Haqim interessada em direcionar o clã na ausência do Ancestral. Durante os tempos em que não havia nenhum Filho da Quarta Geração disponível para assumir o Trono Negro, o *du'at* indicava um de seus membros como o Ancião, e os dois integrantes do conselho que sobravam escolhiam quem ficaria em seu lugar. O Ancião pode ser deposto por um desafio unânime imposto pelos três membros do *du'at*, apesar de isso ter ocorrido apenas uma vez em toda a História do clã.

Por definição, o Ancião é o líder supremo dos Assamitas e obedece apenas a Haqim. No entanto, muitos reconheceram a impossibilidade de se exercer "controle" sobre todos os "subordinados" através dos séculos. Apenas alguns tentaram fazer os despojados se curvarem e sempre encontram um fim lúgubre.

O último Ancião foi Jamal, um guerreiro que permaneceu no Trono Negro de 1494 até 1998. Quando ur-Shulgi apareceu, decidiu testar a lealdade dos Filhos. Ur-Shulgi diz que Jamal se recusou a renunciar a sua fé em Alá e então "foi enviado... ao encontro de seu jovem deus". Jamal foi o primeiro Assamita a morrer dessa forma e muitos guerreiros cismáticos o consideram um mártir. Ur-Shulgi recusa-se a receber o manto de Ancião, referindo-se a Haqim por esse título.

O DU'AT

O conselho do *du'at* é a união tradicional dos líderes das três castas dos Assamitas: o califa dos guerreiros, o vizir dos vizires e o amr dos feiticeiros. Quando se trata de política, é a autoridade procurada pelo clã. Os arquivos de Alamut estabelecem a formação do *du'at* como um órgão formal em 2000 a.C. O *du'at* era o grupo de conselheiros do Ancião, apesar de sempre procurarem a opinião dos especialistas dentro de suas castas. O conselho também arbitrou disputas entre as castas que ameaçaram a estabilidade dos Filhos.

Com a destruição de um membro e a partida subsequente dos outros dois, é difícil que o *du'at* seja refeito no futuro. Al-Ashrad tenta atualmente reestruturar seus seguidores numa organização mais adequada a Camarilla, e os conselhos secretos do clã não tem lugar nesse grupo. Ur-Shulgi se recusa a indicar um novo califa, amr ou vizir entre os legalistas, preferindo que seus seguidores resolvam o assunto sem sua orientação.

O CALIFA

O líder da casta dos guerreiros é conhecido como califa. Em teoria, é o maior combatente entre os Filhos de Haqim, apesar de poucos califas terem sido mestres em *todas* as formas de combate. A principal tarefa do califa é aconselhar o Ancião nos assuntos referentes à defesa dos Filhos e guiar a

casta dos guerreiros na proteção do clã, na administração de suas propriedades e no comando de seus subordinados mortais (quando os Assamitas *tinham* subordinados mortais). Além disso, se surgir um desafio por combate cujo resultado afete todo o clã, o califa é o Membro que irá lutar em nome dos Filhos. Não há nenhum relato de um evento assim, apesar de que o fato de existir essa responsabilidade sugere que ela ocorreu pelo menos uma vez.

De maneira abstrata, essas obrigações fazem do califa o líder da maior organização de soldados e assassinos imortais do mundo. Na realidade, ele é apenas o indivíduo que segura as rédeas de um clã de predadores que podem obedecer ou não a qualquer sugestão fornecida. Califas sábios escolhem guiar, em vez de comandar, pois esses predadores podem acabar se voltando contra a mão que segura o chicote.

De acordo com a tradição da casta guerreira, qualquer um que achar que o califa não consegue realizar seus deveres como o principal defensor dos Filhos de Haqim pode desafiar-lo para um duelo pela liderança. Entretanto, o califa tem o direito de escolher se o combate será desarmado, armado, por liderança tática ou através de comando militar estratégico. Alguns analistas da Mão Negra acreditam que as batalhas com tanques na guerra entre árabes e israelenses de 1972 tiveram algo a ver com a última disputa pelo califado, apesar da teoria nunca ter sido comprovada.

Se o califa atual é derrotado, espera-se que ele se submeta à diablerie ritual nas presas de seu desafiante. Alguns califas novos permitiram ao seu predecessor a opção de suicídio ao se expor à luz do sol na encosta da montanha que suporta Alamut. O inimigo derrotado sempre será consumido pelo califa, e cada um de seus descendentes pode escolher entre a destruição ou o exílio. Isso garante que os desafios não sejam feitos à toa, pois sabe-se de crias que já derubaram o próprio ancião para evitar as consequências de um duelo perdido.

O título de califa permanece vago desde que ur-Shulgi destruiu o antigo ocupante, pois ninguém se manifestou para assumi-lo. No entanto, vários guerreiros legalistas denominaram-se como possíveis mercedores do cargo, e parece que falta pouco tempo para que o conflito se inicie.

O VIZIR

O líder da casta dos vizires (também conhecida como a "casta dos estudiosos") recebe o título de vizir. Isso pode parecer confuso para os outros indivíduos, mas os vizires já estão acostumados com ele, aplicando uma ênfase maior no "O" quando dizem "o vizir". Ele é o mais importante acadêmico entre os vizires e age como fonte de informação para o Ancião. Como os estudos dos vizires se alteram entre teologia e física quântica, sua tarefa é bem difícil. Na verdade, o Ancião raramente espera que o vizir tenha o conhecimento preciso sobre cada dado coletado por todos os demais vizires, mas ele deve pelo menos ser capaz de identificar os



especialistas da casta e de coletar as informações mais necessárias para o Ancião.

Assim como o califa, as responsabilidades autênticas do vizir estão longe de serem ideais. A desorganização crônica da casta mais se parece com uma rede de contatos acadêmicos do que com um grupo formal de pesquisa, e qualquer vizir pode, ou não, permanecer em contato com seus irmãos e superiores por vários motivos. Ele normalmente acaba tendo de administrar (ou forçar que ocorra) o contato entre um grupo bem disperso de indivíduos que acreditam ser melhor levar em consideração a idéia de lealdade à casta e ao clã apenas quando precisam de ajuda.

Tradicionalmente, os vizires elegem o Vizir em uma eleição simples a cada 63 anos. Não existe nenhum processo para se declarar de maneira formal os candidatos, mas os indivíduos que acreditam estar mais capacitados a aconselhar o Ancião durante as próximas seis décadas se declaram um ano ou dois antes da eleição.

Os vizires do Concílio dos Pergaminhos (veja a seguir) contam os votos a cada sete solstícios de inverno (apesar de os membros mais progressistas desejarem reunir o grupo com mais frequência). Qualquer integrante da casta pode votar, desde que vá até Alamut ou envie um procurador (um carnçal ou servo de confiança) seis meses antes da eleição. Até as mais recentes votações, acontecia uma grande reunião da casta (e uma boa forma de o Ancião e o *du'at* medirem a lealdade dos seus subordinados ao contar os ausentes) que enchia Alamut um mês antes da eleição, mas o fenômeno da viagem aérea acabou com essa tradição em 1927. Entre os vizires que se preocuparam em votar na eleição de 1990, poucos permaneceram em Alamut por mais de três noites.

O atual vizir é Tegyrus, um antigo especialista em direito que diz ter marchado junto aos exércitos de Alexandre, o Grande em seus dias como mortal e observado Justiniano criar as leis romanas. Ele manteve o título durante três gestões consecutivas, além de outro mandato na metade do século XIV. Tegyrus se opôs à usurpação do Trono Negro por ur-Shulgi baseado no fato de não seguir os precedentes apropriados para a transição de Anciões. Depois, acompanhou al-Ashrad no exílio, surpreso por ur-Shulgi não o haver destruído. Seus objetivos atuais são desconhecidos, assim como seu paradeiro. Alguns rumores dizem que ele foi visto no Tribunal Mundial na Holanda, enquanto outros insinuam que está pedindo uma aceitação total dos cismáticos pela Camarilla ou o indicam como o primeiro justicar Assamita.

O AMR

O amr é o líder da casta dos feiticeiros. Como seus subordinados, ele lida com os deveres do califa e do vizir. Tradicionalmente, a principal responsabilidade do amr é aconselhar o Ancião em todos os assuntos relacionados à magia e ao sobrenatural, incluindo as ameaças e os assuntos representados pelos demais cainitas. Essa definição um



tanto vaga significa que ele não só deve lidar com as ameaças mágicas ao legado de Haqim, mas também com o reino do estudo da magia em geral. Além disso, o amr é reconhecido como o mais poderoso feiticeiro da casta e, portanto, o mais poderoso do mundo (apesar de essa última distinção ser mais retórica do que qualificável).

Devido ao predomínio de formas de comunicação mágica entre os feiticeiros, o amr tem mais facilidade em enviar suas ordens diretamente aos membros de sua casta do que a seus outros semelhantes. Na prática, é raro ele utilizar esse poder, pois os feiticeiros são apenas um pouco menos independentes do que os guerreiros e os vizires. Entretanto, nas raras ocasiões em que o amr dá uma ordem em vez de uma sugestão educada, os feiticeiros não hesitam em obedecer.

Após o Tratado de Tiro, um dos últimos atos do Ancião na época foi atribuir ao amr a responsabilidade de direcionar o esforço de todo o clã na tarefa de romper a maldição dos Tremere. Durante os últimos 500 anos, isso ocupou boa parte da atenção do amr, apesar de ele e seus assistentes ainda manterem as defesas mágicas de Alamut e realizarem um jogo intrincado de ataques e contra-ataques contra os Tremere e seus servos infernais.

De acordo com a tradição, o amr é reeleito todo ano na noite do equinócio da primavera. Qualquer feiticeiro que estiver presente em Alamut nesse dia participa de um ritual de adivinhação que dura a noite toda. Esse ritual revela a identidade do feiticeiro que está mais capacitado a liderar seus irmãos pelo próximo ciclo das estrelas.

Desde 120 d.C., o nome de al-Ashrad tem sido sinônimo do título de amr. Não houve nenhum outro durante quase dois milênios, e muitos Assamitas não conseguem sequer imaginar o maior mago do mundo sendo tirado do cargo que ele mesmo criou.

O SILSILA

O *silsila*, também conhecido como *shakari* ou Guardião do Sangue, já foi o subordinado direto do *du'at*. Atualmente, porém, realiza suas tarefas sob a supervisão fanática de ur-Shulgi. Como a elite espiritual entre os Filhos, este pequeno sacerdócio de guerreiros é composto por aqueles que o *du'at* e o Ancião acreditam serem os adeptos mais verdadeiros aos ensinamentos de Haqim. No setor espiritual, suas tarefas incluem o desenvolvimento das Leis de Haqim (e, dependendo do clima político em Alamut, da Trilha do Sangue). Entretanto, também são responsáveis pela biblioteca e pela defesa da Montanha, caso ela seja atacada.

Uma boa parte dos membros do *silsila* declara uma lealdade cismática; não se sabe se algum deles sobreviveu à ferocidade dos ataques realizados pelos legalistas. O restante, formado por seguidores da Trilha do Sangue, apoiou ur-Shulgi e continua administrando Alamut até hoje. A maioria é formada por anciões, tanto em geração quanto em idade (segundo os termos do Sangue, estima-se que sejam

da 9a geração e tenham 400 anos), e alcançou um profundo nível de conhecimento como modelos da Trilha do Sangue. A maneira como é composto o *silsila* reflete a distribuição das castas em Alamut: os guerreiros são a maioria, os feiticeiros formam um pequeno grupo e existe um único vizir (presume-se).

CARGOS MENORES

Os Assamitas nunca definiram formalmente quaisquer ocupações além do Ancião, do *du'at* e do *silsila*. No entanto, os guerreiros criaram uma série de postos que representam o lugar de um indivíduo dentro da casta, e os feiticeiros e vizires mantiveram um esquema acadêmico e profissional durante séculos.

PRESTÍGIO DENTRO DA CASTA GUERREIRA

A casta guerreira não utiliza muito os talentos que não podem ser demonstrados. Realizações evidentes, sejam contratos bem executados ou lâminas forjadas com perfeição, são a rota mais curta para o avanço social ou político. O sucesso marcial é o mais óbvio desses caminhos, apesar de que não foram poucos os guerreiros que ganharam um renome considerável por suas contribuições como estrategistas, analistas de informação e artesãos. Junto com a reputação comum, o avanço gradual de grupos semelhantes é regulado pela idade, experiência e fama. Esses atributos sofreram várias alterações de definição e títulos através da História do clã. As classificações atuais são derivadas do grupo original de mortais Assassinos; não se sabe se foram adotadas por respeito ou criadas como uma piada que depois ganhou aceitação.

Fida'i

Guerreiros que são novos ao Sangue são conhecidos como *fida'i*, que pode ser traduzido como “devoto”. Isso significa que o neófito tem a vontade para servir a Haqim, e também as perícias. Os *fida'i* continuam com esse título até provarem que são capazes de cumprir as solicitações ocasionais de Alamut. Tradicionalmente, isso ocorre ao final de um período de treinos intensivos com perícias terrestres e existência vampírica, apesar de alguns indivíduos terem recebido o Sangue por atos que os colocaram acima do posto de *fida'i* até mesmo antes do Abraço. Chamar um guerreiro de *fida'i* depois de ele ter sido reconhecido como merecedor de um cargo mais alto é considerado um tipo de insulto, pois implica que ele é incapaz de dar sua contribuição aos Filhos e à casta. O equivalente mais próximo ao status de *fida'i* é uma cria na Camarilla ou um “cabeça de pá” do Sabá que ainda precisa provar seu valor.

Rafiq

Qualquer guerreiro que tenha avançado além do status de *fida'i* é conhecido como um *rafiq* (literalmente, “camarada”). Um *rafiq* provou que é capaz de tomar conta de si no mundo exterior e de relizar as tarefas determinadas por seus superiores. Alguns guerreiros utilizam o termo *rafiq*



quando se referem a um membro estimado do clã, apesar de muitos evitarem chamar feiticeiros ou vizes dessa maneira. É mais comum ver os guerreiros referirem-se a seus companheiros de casta como *rafiq*, o que implica que os *fida'i* não são guerreiros de verdade.

Da'i

O *da'i* é um subcargo em relação ao *rafiq*. Qualquer guerreiro suficientemente conhecedor de uma religião para ser um sacerdote ordenado, ou uma versão equivalente do mesmo, é um *da'i* (literalmente, "conclamador" ou "missionário"). A maioria *da'i* é muçulmana, apesar de vários seguirem outras religiões. *Da'i* também se refere a qualquer *rafiq* que avançou o suficiente numa outra trilha de moralidade e fé para ser capaz de ensiná-la aos demais (em termos de jogo, um nível 7 ou mais em uma Trilha da Sabedoria). Atualmente, esse termo é quase sempre usado para designar os seguidores fiéis da Trilha do Sangue.

Ás

Na metade do século passado, este termo ocidentalizado ganhou mais aceitação do que os anciões da casta esperavam. Quando utilizado em referência a um *rafiq*, um ás é um guerreiro que já matou cinco ou mais vampiros de outros clãs com força igual ou maior à dele. O termo é muito usado pelos *rafiq* americanos e europeus e por aqueles que desejam copiá-los, apesar de também ser comum entre os Assamitas *antitribu*.

Em ocasiões formais, alguns ases fazem tatuagens para apresentar o registro dos assassinatos (apesar de se criar essas tatuagens para desaparecer na manhã seguinte, pois se proíbe o uso dessas marcas na vida cotidiana). A tendência atual é representada por fileiras de símbolos dos clãs que correspondem à herança de cada vítima e círculos negros denotando inimigos derrotados de linhagem desconhecida. Ases mais casuais preferem usar vestimentas, jóias ou armamentos que possuam indicações de quantos foram mortos, como uma jaqueta de couro com "emblemas de morte" estampadas em *silk screen* ou uma cimitarra cerimonial com os nomes dos inimigos gravados na lâmina. Existem também alguns indivíduos realmente impulsivos que usam um bisturi e a Carícia de Baal para produzir escarificações rituais no lugar das tatuagens.

PRESTÍGIO DENTRO DA CASTA DOS FEITICEIROS E DOS VIZIRES

Apesar de os feiticeiros serem principalmente magos do sangue, sua longa associação com os vizes levou-os a valorizar áreas de conhecimento que não são arcanas. As duas castas mantêm o Concílio dos Pergaminhos, um corpo acadêmico e administrativo que avalia as habilidades dos futuros estudiosos e faz tentativas autênticas (porém esporádicas) de padronizar o novo conhecimento à medida que ele chega ao clã. Essa última tarefa é quase impossível, pois há uma grande variedade de culturas dentro das quais os Filhos



de Haqim escolhem seus membros. No entanto, o concílio conseguiu estabilizar certas leis através dos séculos. Por exemplo, os padrões lingüísticos atuais para os registros do clã estabelecem que latim, árabe, inglês, swahili e sânscrito são as línguas "aprovadas" para a magia do sangue. Qualquer ritual recém-descoberto deve ser traduzido para pelo menos dois desses idiomas antes de os pesquisadores que o descobriram ensinarem-no a outro membro do clã.

A principal função do concílio, porém, é medir o progresso dos feiticeiros e vizes em seus respectivos campos de estudo. As referências que essas duas castas utilizam são equivalentes, portanto, o mesmo grupo avalia os aspirantes aos títulos. As formas atuais e ocidentalizadas de tratamento e reconhecimento foram adotadas no final do século XVIII, apesar dos protestos constantes dos guerreiros (ou talvez por causa deles).

É preciso dizer que muitos feiticeiros e vizes pouco se importam com a opinião do concílio sobre as suas realizações. Entretanto, muitos honraram publicamente suas decisões e leis para ganhar a aprovação de seus anciões. Com o Cisma, a organização foi desfeita, e nenhum dos lados parece querer restaurá-la novamente tão cedo, pelo menos não de uma forma que a oposição reconheceria como legítima.

Aspirante

Todos os feiticeiros e vizes são considerados aspirantes até receberem algum reconhecimento. Na maioria dos casos, o termo é usado como uma forma neutra de se tratar um vampiro quando um ancião não sabe, ou prefere não saber, o nome de um neófito ("Então, aspirante, o que você aprendeu com a desventura desta noite?")

Iniciado

Um iniciado é um vampiro que demonstrou ser capaz de aplicar disciplina e dedicação suficientes para ter o mesmo nível de um doutorado mortal no campo que escolheu. Um mago do sangue deve ter dominado todos os níveis de sua trilha primária, exceto os mais avançados (nível quatro e pelo menos dois rituais de nível quatro). Já um acadêmico deve ser capaz de passar por uma prova formal em uma universidade escolhida pelos seus anciões (com nível 4 na Habilidade que representa o campo principal de estudo do personagem, com as especializações apropriadas caso sejam usadas na crônica e preferivelmente com nível 3 em duas ou mais Habilidades que complementem a principal).

Mestre

Um mestre é exatamente o que o nome diz: um feiticeiro ou vizir que dominou o campo escolhido. Ele deve demonstrar um conhecimento completo nos níveis mais altos da arte ou estudo, bem como ser capaz de pensar de maneira crítica, não apenas recitando o que memorizou, mas publicando um livro sobre seu campo de estudo ou criando um ritual até então desconhecido. Para chegar a esse posto e a outros superiores, o candidato ao título de mestre deve apresentar ao concílio provas tangíveis de suas realizações (equivalentes Assamitas a uma tese de doutora-

do, apesar de às vezes serem defendidas com a espada, e não apenas com a retórica).

Mestre Distinto

Um mestre distinto é aquele que provou ter mais de uma especialização ao estender seu conhecimento além de sua área principal. Para magos do sangue, este título engloba o domínio completo de duas trilhas de feitiçaria Assamita (a trilha principal e mais uma, ambas com nível 5). Para os estudiosos mais tradicionais, são necessários conhecimentos abrangentes do campo principal de estudo e de um campo relacionado, mas independente (duas Habilidades relacionadas ao campo de estudo principal do personagem, de nível 5 cada, e vários campos suplementares de nível 3 ou maior).

Mestre Supremo

Um mestre supremo chegou ao ápice de realizações no seu campo de estudo e é reconhecido como uma das maiores autoridades sobre o assunto em todo o planeta (sem contar anciões cujas habilidades excedem quaisquer criaturas inferiores de maneira incalculável). Para um mago do sangue, este título requer domínio completo da trilha principal, de pelo menos três ou mais trilhas variadas e um conhecimento extenso sobre rituais. Para os indivíduos especializados em estudos que não envolvem magia, é necessário um conhecimento completo, tanto teórico quanto prático, do campo de estudo principal e de mais três campos relacionados, mas independentes.

Emérito

Ao ser aplicado a um vampiro com um título de mestre ou superior ("Mestre Distinto Emérito"), este título denota um Mestre que não participa dos assuntos do clã, mas que possui um conhecimento que ainda é reconhecido e respeitado. Agora, nas Noites Finais, é usado para denotar um ancião que entrou em torpor. De maneira coloquial, também pode se referir a um feiticeiro ou vizir que se declarou despojado por não desejar participar de nenhuma das façanhas do Cisma.

AS CASTAS

Como foi citado anteriormente, o clã Assamita tem uma estrutura hereditária distinta de qualquer outra no universo cainita. O clã inteiro é formado por três "castas" ou "sub-clãs", que compartilham certos aspectos com a sua casta e as outras duas. Por exemplo, os princípios de Quietus surgem naturalmente em todas as castas, apesar de cada uma delas ter seu próprio conjunto de disciplinas "instintivas", e Quietus é apenas uma delas. Todos os Assamitas sofrem um estranho escurecimento de suas peles com a idade, mas suas auras mudam de forma radical após o Abraço. As castas podem ser consideradas linhagens distintas na relação entre os Senhores e suas proles. Um guerreiro sempre será o senhor de um guerreiro e um vizir sempre será senhor de um



O CONCÍLIO DOS PERGAMINHOS

A assembléia conjunta de vizes e feiticeiros não possui um equivalente direto em nenhuma outra sociedade, mortal ou cainita. Suas tarefas e poderes exatos variaram com o passar do tempo, mas o concílio sempre foi responsável pela aprovação de novas trilhas de magia do sangue e rituais para uso geral, assim como pela revisão e reconhecimento de novos avanços científicos a serem adotados pelo clã. Depois da maldição Tremere, o principal objetivo do concílio tornou-se a anulação desse ritual.

O concílio era tradicionalmente formado por 15 cátedras ocupadas pela principal autoridade na área de conhecimento escolhida (foram raras as ocasiões nas quais alguém com um título inferior a Mestre Distinto ocupou um dos lugares). O Ancião e o *du'at* não podiam ocupar uma posição devido ao conflito de interesses, apesar de muitos amr e vizes já terem sido membros do concílio — e talvez venham a ocupar o cargo novamente. Os guerreiros já foram bem recebidos na organização, apesar de apenas um deles ter exigido ocupar o cargo até os dias de hoje.

Com o Cisma, o concílio foi desfeito, assim como outros baluartes da união dos Assamitas. Seus membros dividiram-se entre apoiar os legalistas ou os cismáticos, e pelo menos um entre esses morreu nas mãos de ur-Shulgi por ter participado do Cisma. Nenhuma das facções mostrou interesse em reconstituir o grupo, apesar de isso ser uma das intenções de al-Ashrad.

CÁTEDRAS E CONSELHEIROS

A lista a seguir resume a especialização de cada cátedra e seu ocupante nas noites anteriores ao Cisma, bem como a localização atual (se for conhecida) de cada um dos antigos conselheiros:

Cátedra da Soma: Matemática e ciências relacionadas, incluindo criptografia. Seu último ocupante foi o vizir David Wendt, cujos status e lealdade atuais são desconhecidos.

Cátedra do Cobre e do Relâmpago (antiga Cátedra da Forja): Eletricidade e ciências derivadas, incluindo computação. Sua última ocupante foi a feiticeira Sarah Schneider, a quem ur-Shulgi destruiu por sua participação na criação do Cisma.

Cátedra dos Espelhos: Reunir informação e transferi-la, incluindo clarividência, vigilância e telecomunicação. Ainda sob a tutela do vizir cismático Abid bin Haji.

vizir, mas as três castas são Assamitas. Sua vitae é indistinguível, exceto após um exame minucioso.

Os Assamitas não possuem uma casta que seja “mais Assamita” ou “mais de Haqim” que as demais, pelo menos em relação à descendência. As três castas tiveram membros variados da Quarta Geração que foram criados por Haqim durante a era da Segunda Cidade e talvez posteriormente. Quaisquer que sejam os fatores que definiram as castas no início, eles surgiram naquela época, talvez devido às diferenças entre as ninhadas de Haqim. Todos os Assamitas são

Cátedra das Tempestades: Ciências naturais. Seu último ocupante foi o feiticeiro Badr Alkhaiwani, cujos status e lealdade atuais são desconhecidos.

Cátedra do Livro: Teologia e filosofia, excluindo as crenças que são exclusivas dos cainitas. Ainda sob a tutela do feiticeiro Hedayat al-Nasir do *silsila*.

Cátedra do Fogo e Aço: Tecnologia bélica. Vaga desde que o guerreiro Enrique Salazar desapareceu em 1991 enquanto avaliava as forças militares americanas no Iraque.

Cátedra da Roda, Asa e Remo: Tecnologia de transporte. Seu último ocupante foi o vizir Kasparas Sikhorsky. Acredita-se que ele está em torpor devido a um duelo com o feiticeiro Jayakar Dristi Boparai.

Cátedra do Vidro e da Fumaça: Química e alquimia.

Sua última ocupante foi a guerreira Auróra White. Acredita-se que ela se declarou despojada; seu paradeiro atual é desconhecido.

Cátedra das Brumas: Espiritualismo, necromancia e outros estudos do mundo imaterial. Seu último ocupante foi o feiticeiro fiel Qadir ul-Ghani.

Cátedra do Ouro: Economia e interesses mercantis. Sua última ocupante foi a vizir Azita Hisami, atualmente conselheira despojada dos Toreador da Arábia Saudita.

Cátedra do Pé e do Osso: Arqueologia e História antiga. Seu último ocupante foi o vizir Arishima Hisato, destruído por ur-Shulgi por razões desconhecidas.

Cátedra do Vento e da Pedra: Política mortal, sociedade e História recente (últimos 1000 anos). Seu último ocupante foi o vizir Fikriyya al-Jurr, destruído por ur-Shulgi por razões desconhecidas.

Cátedra dos Idiomas: Lingüística. Seu último ocupante foi o feiticeiro fiel Amaravati, cria e antigo protegido de al-Ashrad.

Cátedra das Estrelas: Astronomia, astrologia e ciências relacionadas; expandida recentemente para incluir as viagens espaciais. Seu último ocupante foi o feiticeiro Jayakar Dristi Boparai. Acredita-se que ele foi destruído em um duelo com o vizir Kasparas Sikhorsky.

Cátedra da Carne: Medicina. Seu último ocupante foi o vizir Dmitri Borodin. Acredita-se que se tornou um despojado. Visto pela última vez em Veneza.

descendentes do Ancestral, nascidos em seu coração e amaldiçoados por sua vontade.

Da perspectiva da magia do sangue, as castas são parecidas o suficiente para que um efeito poderoso direcionado a uma delas afete as outras. A maldição Tremere utilizou esse princípio, tirando de todos os Assamitas a capacidade de beber a vitae de qualquer outro tipo de cainita. Por outro lado, a maldição Baali lançada no século VII teve como alvo específico a casta guerreira, mas atingiu, aparentemente de forma aleatória, os feiticeiros e os vizes.



ESCURECIMENTO

Todos os Assamitas ficam com a pele escurecida à medida que envelhecem, ao contrário dos demais cainitas, que vão ficando pálidos com o passar dos anos. Muitos Assamitas têm catalogado a taxa dessa mudança através dos milênios. Suas observações criaram as seguintes teorias:

- Os Assamitas sofrem a mesma palidez pós-Abraço que atinge os demais cainitas por aproximadamente dois ou cinco anos. Depois disso, a pele retorna à sua coloração mortal.
- O escurecimento começa entre 50 e 100 anos após o Abraço e progride a uma taxa regular até a pele do indivíduo ficar negra como a obsidiana e levemente brilhante. Este estágio é atingido por volta do primeiro milênio de existência imortal. Com o acesso aos materiais de referência apropriados, é possível determinar a idade de um Assamita com um erro de até 50 anos ao analisar a cor e o brilho de sua pele.
- Diableries freqüentes aceleram o processo, tornando os procedimentos normais inúteis.

Nenhum Assamita conseguiu explicar de maneira satisfatória porque al-Ashrad, entre todos os Filhos de Haqim, tem a pele pálida. O próprio amr não deu nenhuma explicação.

GUERREIROS

Durante milhares de anos, a casta guerreira *foi* o clã Assamita, pelo menos para o resto do mundo vampírico. Essa supremacia incontestável levou os guerreiros à ascensão política dentro do clã. Suas ações controlavam o modo como os demais clãs tratavam os Assamitas, e seu papel como defensores do clã lhes deu o poder necessário para determinar como os membros das outras castas interagiam com o mundo. Com o passar do tempo, os guerreiros passaram a se ver como os únicos Filhos de Haqim e, portanto, seus únicos herdeiros reais.

Eventos recentes abalaram a determinação da casta guerreira e forçaram muitos guerreiros a questionar sua auto-imagem. A revelação do papel original dos guerreiros como juízes de seus irmãos, uma mera ramificação da "verdadeira" primeira ninhada de Haqim, causou um alvoroço nunca visto entre os guerreiros desde os tempos de Maomé. Mesmo assim, alguns fatores sobre a existência da casta permaneceram constantes.

Os guerreiros sempre foram os mais visivelmente ativos dentre os Filhos. Eles exercem uma função de defensores do clã, tanto dos seus irmãos quanto do legado da justiça de Haqim. Quando os cainitas se espalharam pelo mundo ocidental, os guerreiros foram se tornando mercenários, e seu papel judicial foi abandonado e esquecido com a queda da Segunda Cidade. Alguns aplicaram seus conhecimentos

marciais para se beneficiarem. Vários se esforçaram para garantir a segurança do Oriente Médio contra a influência de outros cainitas, com uma considerável (mas nunca completa) margem de sucesso. As iniciativas mercenárias da casta criaram a tradição do dízimo: um guerreiro pago por um serviço realizado dá uma parte do pagamento ao seu Senhor com o objetivo de enriquecer o clã e honrar o indivíduo que o treinou e o escolheu para a imortalidade.

Atualmente, poucos cainitas contestam a afirmação de que a casta guerreira é um dos mais temíveis grupos de lutadores na face do planeta. Na verdade, os guerreiros são, talvez, os únicos cainitas cujo objetivo principal é o estudo da aplicação da violência. A natureza predatória da Besta e a violência inerente ao Mundo das Trevas garantem que qualquer vampiro com mais de um ano de existência já esteve em uma luta (ou fugiu dela). No entanto, a maioria dos Membros não faz um estudo organizado sobre as profissões marciais até isso ser necessário. Por sua vez, os guerreiros Assamitas estão mais próximos de serem "assassinos profissionais" do que um vampiro consegue chegar — pelo menos como seu ideal.

Isso não quer dizer que os guerreiros são um exército organizado, pronto para descer a Montanha como uma maré sangrenta unido com o aço damasquino para destruir todos os outros cainitas da face da terra. Muitas diferenças de opinião dividem a casta para que uma campanha seja bem-sucedida. Os tradicionalistas árabes desprezam os reformistas europeus, os seguidores da Trilha do Sangue ridicularizam aqueles que ainda se prendem à sua humanidade, e os audazes espadachins denigrem os covardes pistoleiros e os distantes estrategistas zombam dos rudes membros da infantaria pesada. Na verdade, apenas as Leis de Haqim impedem que a casta devore a si mesma em um frenesi fratricida.

Apesar do nome, nem todo membro da casta é um guerreiro. Mesmo sendo uma organização mais informal de indivíduos com perfícias vagamente parecidas, a casta tem (em teoria) um objetivo universal, como a espada e o escudo dos Filhos de Haqim. Para cada assassino que espreeita a noite em busca de uma presa cainita, um mestre armeiro forja lâminas nas profundezas de Alamut. Para cada estrategista que aconselha um Príncipe desesperado que se defende contra o Sabá, um analista de informação fornece conselhos através de um canal de satélite. E, para cada guerreiro que recebe do Sangue por suas proezas marciais, outro ganha a imortalidade, mesmo tendo uma postura inadequada que serve como desculpa para preservar seu belo rosto. Resumindo, os guerreiros não são mais elitistas ou monomânicos na escolha de quem será Abraçado do que o resto dos cainitas, apesar de esconderem melhor esse fato.

Nas Noites Finais, os objetivos dos guerreiros estão mais indefinidos do que antes. O Cisma que agora divide o clã forçou muitos a definirem suas lealdades, o que antes não era necessário. Alguns atacam os outros cainitas numa fúria

estimulada pelo sangue. Outros lutam pelo autocontrole e tentam coexistir em paz com seus antigos inimigos. Alguns renavam seus votos de obediência a seus deuses sangüinários. E, por fim, há aqueles que não caminham por estradas que não sejam abertas por eles mesmos.

Apelido: Assassinos.

Seita: Aproximadamente um entre cada cinco guerreiros pertence ao Sabá e são conhecidos como os Assamita *antitribu*. Uma porção equivalente da casta escolheu seguir al-Ashrad quando ele fez sua proposta de se aliar à Camarilla. Os guerreiros remanescentes permanecem leais a ur-Shulgi e a Lamut e, portanto, não devem fidelidade à seita. Com certeza, não se incluíram os guerreiros despojados que não mantêm laços de lealdade com nenhuma das facções do clã.

Aparência: Os guerreiros geralmente usam roupas simples, porém elegantes, com as quais podem tanto se misturar na multidão quanto lutar. Entre os membros mais ricos e modernos, tecidos finos se tornaram mais comuns. A maioria dos guerreiros mantém a boa forma. Um guerreiro acima do peso ou mais velho é terrivelmente perigoso ou um especialista em alguma atividade comum (e não de combate) que a casta achou indispensável ao realizar seu Abraço.

Refúgio: Apesar da seita ou do Cisma, a maioria dos guerreiros mantém refúgios parecidos. Esses locais tendem a ser isolados e podem ser defendidos facilmente, e as medidas de segurança variam entre cães pastores alemães e metralhadoras alemãs. Quando viajam, os guerreiros costumam arranjar refúgios temporários próximos a grandes centrais de transporte para se realizar uma saída rápida.

Antecedentes: Muitos guerreiros são do sexo masculino e de descendência africana ou árabe, apesar de isso ser mais uma generalização do que uma regra. Não se deve crer que todos os guerreiros se encaixam nesse perfil. Muitos tinham alguma profissão que lidava com a aplicação de vários tipos de força ou de violência pessoal: terroristas, soldados, policiais e atiradores são candidatos em potencial. Entretanto, a casta também Abraça profissionais em campos relacionados e geralmente úteis: intérpretes de material fotográfico, contrabandistas, armeiros e estrategistas são membros respeitados da casta guerreira que não participam de combates.

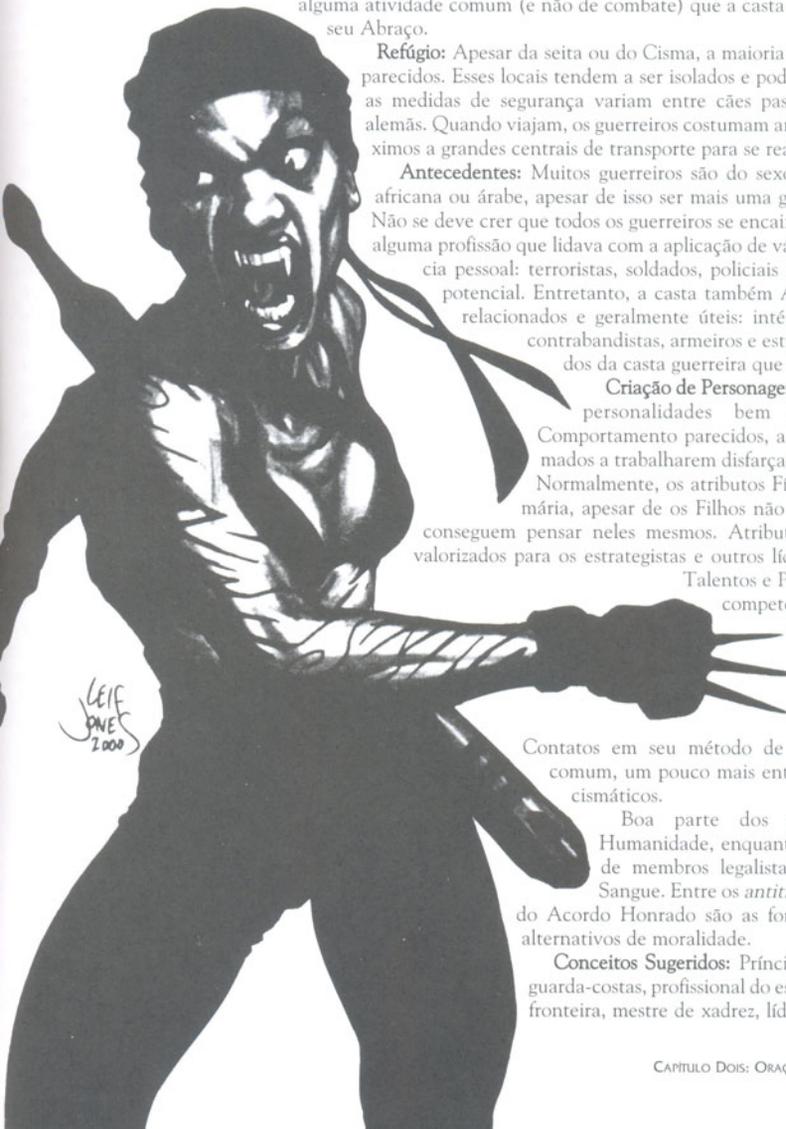
Criação de Personagem: A maioria dos guerreiros tem personalidades bem simples, com Natureza e Comportamento parecidos, a não ser que já estejam acostumados a trabalharem disfarçados, e, neste caso, tudo é válido. Normalmente, os atributos Físicos são uma preocupação primária, apesar de os Filhos não utilizarem os guerreiros que só conseguem pensar neles mesmos. Atributos Mentais são especialmente valorizados para os estrategistas e outros líderes. A casta também valoriza

Talentos e Percícias. Um guerreiro que não é competente em pelo menos uma forma de combate serve como um especialista de apoio que a casta considera indispensável. Muitos guerreiros utilizam Mentores e uma variedade de

Contatos em seu método de trabalho. Geração também é comum, um pouco mais entre os legalistas do que entre os cismáticos.

Boa parte dos guerreiros cismáticos segue Humanidade, enquanto uma quantidade significativa de membros legalistas da casta segue a Trilha do Sangue. Entre os *antitribu*, a Trilha de Caim e a Trilha do Acordado Honrado são as formas mais comuns de sistemas alternativos de moralidade.

Conceitos Sugeridos: Príncipe árabe, negociante de armas, guarda-costas, profissional do esquadrão antibombas, policial de fronteira, mestre de xadrez, líder de gangue, armeiro, caçador,



NAS NOITES PASSADAS: A MALDIÇÃO DOS TREMERE

Até a Quebra, em 1998, todos os Assamitas estavam sob a maldição dos Tremere, que fez com que a vitae ficasse venenosa. Os Narradores que desejarem conduzir suas aventuras antes dessa data podem querer utilizar a antiga fraqueza do clã. Antes da Quebra, os guerreiros não se viciavam no sangue cainita porque era um veneno corrosivo para eles. Nenhum Assamita se alimentava dele, e cada ponto de sangue vampírico consumido por um Assamita infligia automaticamente um Nível de Vitalidade de dano letal nele: as tentativas de diablerie causavam dano *agravado*, um Nível de Vitalidade para cada ponto de Força de Vontade permanente do alvo, e o pretenso diablerista não ganhava nenhum benefício (inclusive a redução de geração) se sobrevivesse ao processo. As auras das três castas ainda estavam manchadas nessa época, mas poucos consideram isso algo significativo. Os feiticeiros e os vizires também sofriam das fraquezas descritas nas páginas seguintes.

analista de informação, historiador de Nod, profeta, general aposentado, entregador, instrutor de defesa pessoal, estrategista de uma unidade pequena, especialista em vigilância.

Disciplinas de Casta: Rapidez, Ofuscação, Quietus.

Organização: Os guerreiros legalistas seguem o padrão de organização apresentado em **Vampiro: A Máscara**. Eles normalmente agem em bandos de dois a seis membros, liderados pelo mais velho. Cada bando (às vezes conhecido por nomes paramilitares, como “equipe de assalto”, “esquadrão”, “bloco” ou “lochos”) é subordinado a um guerreiro do *silsila* que possui uma conexão pessoal com o líder do bando ou está familiarizado com a área geográfica em que o grupo agirá. Quando um novo califa é escolhido (se isso realmente acontecer), o papel de liderança do *silsila* será teoricamente revertido para esse indivíduo, apesar de alguns membros do *silsila* resistirem à perda de poder.

Os guerreiros que seguem al-Ashrad estão subordinados ao Magus ou vizir mais velho de sua cidade natal. Sua aura manchada e seu vício em viate marcam-nos como perigosos aos olhos da Camarilla se não foram “presos de maneira apropriada” por seus irmãos de clã. Esses indivíduos tendem a ser refugiados solitários que vivem nos cantos da sociedade da Camarilla, apesar de alguns terem se estabelecido como xerifes ou carrascos e outros haverem se oferecido como arcontes. Eles não têm nenhum líder formal, apesar de alguns serem favoráveis à declaração de um “califa exilado”.

Os Assamitas *antitribu* têm sua própria organização, que se encontra descrita no **Guia do Sabá**.

Linhagens: Os Assamitas *antitribu* do Sabá se consideram uma linhagem à parte, apesar de não haver nenhuma diferença funcional entre eles e os guerreiros do clã nas noi-

tes de hoje. A África do Norte é o lar de uma pequena linhagem de guerreiros nômades beduínos que pratica o Animalismo e faz um uso extensivo de carniçais predadores e cavalos de guerra para manter seu domínio sobre os desertos e territórios pouco povoados que habita. Esses indivíduos não têm nenhuma afiliação sectária e são falsamente leais a Alamut.

FEITICEIROS

Sua existência é conhecida pelos Tremere há muito tempo, mas até recentemente o restante da sociedade cainita moderna considerava a existência de magos do sangue Assamitas algo impensável. Os feiticeiros se divertiram com essa notícia, pois seus próprios relatos os definem como a mais antiga organização de magos do sangue entre todos os clãs.

Os feiticeiros Assamitas originaram-se na Segunda Cidade, logo após Haqim criar sua segunda ninhada para agir como a justiça da cidade. Os primeiros foram magos mortais que participavam de vários conflitos para obter poder terrestre e imortalidade. Eles trabalhavam com os juízes como investigadores, pesquisadores da verdade e caçadores de demônios e se uniam aos estudiosos na busca do conhecimento em nome do próprio conhecimento. Depois da queda da Segunda Cidade, seu papel se expandiu e incluiu tarefas como a comunicação através da magia para manter o clã unido; feitiçaria relacionada ao clima para melhorar as colheitas dos mortais que os Filhos de Haqim mantêm; e o combate às ameaças representadas pelos demais cainitas e outras criaturas sobrenaturais. Durante a Longa Noite, os feiticeiros estavam sempre à frente das incursões do clã à Europa, principalmente em al-Andaluz. Perto do fim da Revolta Anarquista, eles se tornaram a primeira linha de defesa do clã contra os Tremere.

Depois que os Tremere lançaram a maldição, o principal dever dos feiticeiros para com o clã tornou-se anular o efeito dela. Entretanto, o mesmo período causou uma mudança na dedicação dos feiticeiros à idéia de um clã Assamita homogêneo. Eles foram uma força unificadora moderada através da Longa Noite, mas a maldição pareceu afetá-los de uma forma mais amena. Muitos se tornaram despojados e sumiram, reaparecendo um século ou mais depois, ou nem apareciam. Vários dos demais foram vítimas dos ataques dos saqueadores Tremere que queriam descobrir os mistérios dos sarracenos. Aqueles que permaneceram atentos aos objetivos de Alamut pareciam zangados e desatentos, como se a maldição, ou a tentativa desesperada de rompê-la, estivesse minando sua força de vontade.

Foi somente na última década que os feiticeiros se reuniram, atingindo mais uma vez a sua antiga proeminência como iguais e membros importantes entre os Filhos de Haqim. Seus artifices e alquimistas forneceram aos guerreiros

ros uma miríade de criações, e muitas delas tinham origem nas pesquisas sobre a maldição e a natureza da Taumaturgia Tremere. Os videntes forneceram aos militantes da casta guerreira toneladas de informações sobre inimigos e aliados. Os poucos que ainda seguiam a tradição de seus ancestrais de caçar demônios passaram a uma ação furiosa, arrancando os servos dos Tremere de seus territórios e todos aqueles que tiveram o azar de estar em seu caminho. Uma troca intensa de informação estalou através da rede global de telecomunicações e formou um arco no céu, unindo irmãos desaparecidos há séculos e retomando um objetivo antigo: descobrir as raízes do poder do clã inimigo e quebrar a maldição.

Então, ur-Shulgi apareceu. Com uma semana para os preparativos e uma única noite de ação, ele conseguiu o que centenas de feiticeiros tentaram em vão durante quinhentos anos. As ondas de choque provocadas por esse feito, tanto mágico quanto social, foi sentido por toda a casta. Todos, exceto alguns feiticeiros, *sentiram* a flutuação de energia quando o Matusalém convocou o sangue que fluía nas veias deles. A casta inteira prendeu a respiração enquanto esperava para ver o que ur-Shulgi faria em seguida.

O conflito resultante entre o novo Ancião e sua cria, o amr, atingiu a casta dos feiticeiros até as suas raízes. Todos os feiticeiros, com exceção dos mais antigos, sabiam que o amr era o maior feiticeiro do mundo, e poucos se lembravam de ur-Shulgi como algo além de um nome em uma lenda. A fé da casta em seu líder era quase inabalável, mas o aparecimento de uma divindade do passado sombrio do clã foi o suficiente para destruir a fé de muitos. Apesar de al-Ashrad ser o amr e, portanto, o líder da casta dos feiticeiros, ur-Shulgi era o novo Ancião, logo, o líder dos Filhos de Haqim. A questão era a quem deviam sua lealdade: ao amr ou ao clã.

Atualmente, porções iguais da casta apóiam a visão sangrenta de ur-Shulgi para os Filhos de Haqim e as palavras calmas de al-Ashrad, enquanto um número razoável de feiticeiros trilha o caminho dos despoja- na esperança de que o conflito não os atin-

ja e de que possam retornar a seus estudos. A revolta recente deixou muitos feiticeiros sem contato com seus antigos colegas, com Alamut e com o amr, e muitos estão agora usando seu "bom senso", livres das correntes da obrigação e do domínio sutil, mas sempre presente, da hierarquia do clã.

Apelido: Magi (singular — Magus); às vezes chamados de "vizires" pelos forasteiros.

Seita: Os feiticeiros estão divididos igualmente entre os cismáticos de al-Ashrad e os legalistas de ur-Shulgi. Supõe-se que os únicos Magi que podem ter se unido ao Sabá foram mortos em alguma cidade esquecida e ctônica na Mesopotâmia séculos atrás, e apenas alguns declararam tal afiliação desde o Cisma. Muitos feiticeiros tornaram-se despojados em algum ponto de suas existências devido a algum conflito real ou imaginário com a estrutura organizacional da casta ou com as atividades de um ancião específico. Porém, uma maioria significativa volta ao rebanho cedo ou tarde, seja por causa da sede por mais instrução ou para evitar a atenção dos Tremere ou de outros que caçam os magos do sangue.

Aparência: A maioria dos feiticeiros veste-se com roupas confortáveis, desde jalecos de laboratório a túnicas ou cafetãs largos. Aqueles que passam muito tempo "ao ar livre" preferem uniformes militares, coletes de fotógrafo ou qualquer outra vestimenta com muitos bolsos nos quais possam guardar os componentes dos rituais ou poções úteis.

Pouquíssimos Magi utilizam símbolos de ocultismo em público, pois vêem a propaganda como uma coisa tola e perigosa.

Um feiticeiro que venha a ser identificado como um mago do

sangue por sua aparência está em sua própria casa, é perigosamente tolo ou confia muito em seu poder.

Refúgio: Os Magi preferem locais espaçosos com pelo menos um ou dois cômodos utilizados apenas para círculos de ritual e laboratórios de alquimia. Seus refúgios tendem a ser isolados ou extremamente seguros para esconder melhor suas práticas mágicas dos olhos dos mortais e dos seres sobrenaturais.



EM NOITES PASSADAS:

PERDA DA VISÃO E DO PODER

Originalmente, os feiticeiros tinham Auspícios, e não Ofuscação, como uma Disciplina de casta, e todos os poderes opostos estavam dois níveis acima para contrariarem qualquer forma de ocultamento mágico (para mais informações sobre os feiticeiros Assamitas em eras passadas veja o livro *Libellus Sanguinus III: Wolfs at the Door* e a coluna Opções do Narrador a seguir). Quando o foco da casta mudou para o ocultamento, sua aptidão para a Disciplina também se alterou. Os indivíduos que tentam atravessar a proteção sobrenatural de um feiticeiro moderno desfrutam de uma vantagem a menos, pois o ocultamento místico é, agora, mais uma qualidade inata do que uma habilidade nova que o Magus deveria aprender.

Para efetuar a Quebra, ur-Shulgi criou um ritual único que lhe permitiu absorver uma parte do poder mágico de cada um de seus descendentes. Como mais de dois terços dos feiticeiros Assamitas podem traçar sua linhagem a partir de ur-Shulgi, esse ritual afetou a todos. Os efeitos duraram um ano e uma noite e desapareceram aos poucos no ano seguinte. Entre 1998 e o final de 2000, todos os Magi viram-se enfraquecidos a favor de toda a magia do sangue, e não apenas das práticas "estrangeiras" (veja Feitiçaria Assamita), e era necessário eles gastarem um ponto de sangue extra para invocar qualquer magia do sangue, seja ela uma trilha ou um ritual. No final de 2000, os efeitos desapareceram, deixando os feiticeiros com sua fraqueza de casta "padrão" apenas. Essa fraqueza aparece descrita de modo simplificado no livro *Vampiro: A Máscara*.

Antecedentes: Os feiticeiros costumam selecionar gêneses que tenham força de vontade e sejam disciplinadas e capazes de absorver os conceitos abstratos e as diferentes percepções de realidade que a feitiçaria Assamita apresenta a seus praticantes. Eles também procuram níveis de educação acima da média, apesar de isso poder ser adquirido após o Abraço, se for necessário. Potencial mágico nem sempre é um requisito absoluto, pois os feiticeiros são tanto estudiosos e cientistas quanto magos. A casta não tem nenhuma preferência em relação a sexo ou etnia.

Criação do Personagem: Os feiticeiros ficaram escondidos durante séculos e até hoje fazem isso, logo, suas personalidades tendem a ser reprimidas, pelo menos externamente. Como os demais magos do sangue, possuem Atributos Mentais e a uma grande Força de Vontade. Pessoas indisciplinadas e com pouca capacidade de aprendizagem não têm muito futuro dentro da casta. São raros os

feiticeiros que não possuem um nível em Instrução e Ocultismo, embora esses indivíduos existam. Quase todos os feiticeiros ficam sob a tutela de um Mentor durante uma parte de sua existência e muitos possuem Contatos ou Aliados em suas áreas de especialização.

A maioria dos feiticeiros segue a Humanidade, apesar de muitos se distanciarem bastante de seus objetivos mais elevados ao final das primeiras décadas de não-vida. A casta abriga um número razoável de seguidores da Trilha do Sangue, a maioria deles fiéis. Aqueles que se uniram recentemente ao Sabá ou tiveram alguma ligação com a seita consideram a Trilha de Caim e a Trilha do Poder e da Voz Interior muito interessantes, e diz-se que alguns feiticeiros ibéricos buscam a Trilha da Noite.

Conceitos Sugeridos: Alquimista, astrônomo, bibliófilo, demonólogo, embalsamador, professor eternamente controlado, charlatão, hematólogo, herborista, historiador, linguísta, matemático, metalúrgico, curador de museu, detetive, cavalista, sábio, vidente, teólogo, toxicologista.

Disciplinas de Casta: Feitiçaria Assamita, Ofuscação, Quietus.

Organização: Antes do Cisma, os feiticeiros mantinham uma meritocracia vaga baseada em uma combinação de perícia e origem acadêmica. O status vem das próprias habilidades de um feiticeiro e das credenciais de seus professores. A separação do clã partiu essa estrutura, e ambas as metades da casta estão reorganizando suas próprias ordens sociais neste momento.

Tanto os legalistas quanto os cismáticos seguem a tradição pré-Cisma de indicar o amr, o líder da casta, através de um ritual de adivinhação que ocorre todos os anos. Al-Ashrad lidera os cismáticos, o que não é uma surpresa. Os Magi legalistas ainda não fizeram a escolha formal (nem mesmo realizaram o ritual desde o Cisma), mas no geral reconhecem a cria e protegido de al-Ashrad, Amaravati, como seu amr.

Linhagens: Nenhuma variação conhecida existe entre os feiticeiros modernos. Arquivos históricos mostram que a casta já foi mais predisposta a Auspícios, em vez de Ofuscação, mas a mudança para o grupo atual de proficiências ocorreu entre os séculos XII e XV.

VIZIRES

Antes das Noites Finais, poucos cainitas modernos teriam adivinhado que uma parte do clã Assamita poderia se dedicar à busca da paz. Mesmo assim, a vasta maioria da casta é, se não pacifista, pelo menos mais inclinada aos estudos do que ao combate.

De acordo com os relatos mais aceitos, os vizires formam a mais antiga das três castas. Haqim era um guerreiro antes de se tornar um estudioso, mas sua primeira ninhada era composta por artesãos e sábios, cada um deles o melhor

exemplo da profissão ou ofício que a Segunda Cidade tinha a oferecer. Segundo algumas histórias, uma seleção tão exclusiva causou muitos atritos entre Haqim e a Anciã Arikel, quem os estudiosos cainitas consideram a fundadora do clã Toreador. Na verdade, a linhagem dos vizes parece ter algumas semelhanças vagas com o "clã da rosa", apesar de nenhum grupo estar disposto a admitir qualquer proximidade.

Os vizes originaram-se como pesquisadores do conhecimento, e uma maioria surpreendente da linhagem se apeçou a esse ideal através dos milênios. Na verdade, parece que toda a casta é obcecada por criar e aprender, como se estivessem possuídos por uma única mania ou fossem guiados por uma única vontade. Mesmo assim, poucos vizes consideram seus impulsos obsessivos algo maior do que perfeccionismo ou uma fagulha de inspiração (apesar de os vizes, para dizer a verdade, não serem mais capazes de uma criação artística do que os outros cainitas). Sugerir que um vizir é insano — ou pior, que não tem livre arbítrio — é um dos maiores insultos que se pode fazer a um membro da linhagem.

Após a queda da Segunda Cidade, enquanto os Filhos de Haqim formavam a estrutura moderna de castas, os vizes se tornaram os pensadores, criadores e líderes ocasionais do clã, apesar de os guerreiros nunca terem abandonado sua posição no controle de Alamut. Eles também eram os Filhos que mantinham o contato mais próximo com a sociedade mortal todas as noites. Isso tudo continua até hoje. Enquanto os guerreiros gravitam entre os aspectos marciais e religiosos de qualquer cultura e os feiticeiros procuram certas profissões seletas, os vizes tendem a se associar a qualquer estrato social. Entretanto, sua monomania inata os torna menos propensos a guiar as massas mortais, ou até mesmo a "empurrá-las" de leve.

A "cultura de casta" dos vizes pode ser melhor descrita como uma afiliação bem irregular de individualistas. A maior parte da casta é tão desunida quanto os feiticeiros, mas não possui os mesmos recursos de comunicação e coordenação mágicas. Os vizes tendem a se manter isolados, exceto quando estão envolvidos em uma relação mentor-protégido ou ao conduzir alguma iniciativa conjunta. Isso é o resulta-

do tanto da tendência psicológica compartilhada pela casta quanto da necessidade de se esconder durante a Longa Noite e os períodos posteriores. No entanto, o Cisma e a aliança dos cismáticos com a Camarilla permitiram que muitos vizes existissem de forma relativamente pública entre os outros cainitas, e não foram poucos os que escolheram entrar nas arenas sociais e políticas — conseguindo graus diferentes de sucesso.

Apelido: Estudiosos ou Artesãos.

Seita: Mais de um terço da casta pode ser considerada despojada para todos as intenções e propósitos, assim como suas ligações com o restante do clã são marginais, na melhor das hipóteses. A maior parte dos vizes que restaram escolheu seguir al-Ashrad até a Camarilla. Uma minoria significativa permaneceu fiel a Alamut. Poucos vizes pertencem ao Sabá e provavelmente são fugitivos espalhados por aí.

Aparência: Como regra geral, os vizes são os Filhos de Haqim mais adeptos a se misturar com a sociedade mortal. Eles normalmente se vestem de maneira profissional ou casual, de acordo com a situação. Sua particularidade comum (ou perturbação — veja a coluna Opções do Narrador a seguir) tende a colocá-los nos dois extremos da higiene e do estilo. Muitos vizes têm uma aparência impecável e são muito equilibrados, já outros estão sempre sujos e amarratados e são completamente distraídos.

Refúgio: Os vizes costumam escolher refúgios que são diferentes dos lares dos profissionais mortais. Quanto à aparência, dependendo do foco e da severidade do gosto do vizir, os refúgios são muito limpos ou tão entulhados que é difícil caminhar dentro deles. Muitos vizes mantêm várias bibliotecas ou oficinas e preferem "trabalhar em casa".

Antecedentes: Por ser uma casta dominada por intelectuais, artesãos e alguns políticos, os vizes normalmente Abraçam indivíduos que são muito dedicados à sua profissão. Poucos vizes são Abraçados na esperança de que venham a desenvolver um potencial que foi negligenciado. Quando o clã era mais unido, muitos escolhiam suas progênies tendo como base sua habilidade em servir os Filhos. A decadência da união entre os Assamitas durante os últimos séculos fez com que essa prática caísse em desuso (com exceção dos pesquisadores Abraçados para auxiliar na quebra da maldição). O gosto dos vizes sobrepõe-se ao das outras duas castas, o



O VALOR DOS ROSTOS OCULTOS

Enquanto os guerreiros ficaram bem conhecidos através da História dos Assamitas, as castas dos feiticeiros e vizes tornaram-se misteriosas e indistintas aos olhos dos Membros de outros clãs. Muitos relatos referem-se a eles como uma só casta ou linhagem, rotulando Assamitas que não são guerreiros como "vizes". Os Filhos de Haqim encorajaram esse equívoco por várias razões. Em primeiro lugar, com a ascensão do poderio Tremere, outros Membros que praticavam a magia do sangue sentiram-se ameaçados. Além de muito poderosos, os feiticeiros são sábios. Eles não tinham nenhum desejo de envolver Alamut em um conflito fútil com os bruxos do sangue do clã Tremere, por isso, ocultaram sua verdadeira natureza. Além disso, a dominação crescente dos guerreiros no mesmo período levou-os a ver todos os outros Assamitas como inferiores e, portanto, a não reconhecerem os vizes e os feiticeiros como seus iguais quando falavam com os membros de outros clãs. Finalmente, quando o clã entrou em um período de guerra contra todos os outros Membros, os Assamitas perceberam o valor dos rostos ocultos: se os inimigos não conhecessem um determinado recurso, não conseguiriam destruir os Filhos de Haqim.

que faz com que ocorram disputas ocasionais sobre algumas progênes com certas habilidades valiosas. Da mesma forma que os feiticeiros, os vizes não fazem esforço algum para abraçar pessoas de uma etnia ou sexo em particular.

Criação do Personagem: Os vizes têm mais experiência em enganar e mentir do que os Magi, devido aos séculos de "invisibilidade". Sua persona pública reflete isso, apesar de vários serem rebeldes ou exploradores em seus corações. Eles também preferem Atributos Sociais ou Mentais, dependendo de sua profissão, e consideram o fator utilidade quando escolhem suas Habilidades. Os vizes são os Filhos de Haqim que mais provavelmente terão algum tipo de influência na sociedade mortal e usufruem uma quantidade correspondente de Recursos devido ao sucesso profissional ou artístico em certos círculos mortais.

A grande maioria dos vizes segue os códigos morais da Humanidade. Poucos adotam a Trilha do Sangue, mas aqueles que o fazem são duas vezes mais brutais do que um membro normal da casta guerreira. Aqueles que se juntaram ao Sabá nos tempos mais recentes parecem favorecer essas crenças diversas, como a Trilha dos Cátaros, a Trilha da Morte e da Alma e a Trilha do Poder e da Voz Interior, dependendo de seus objetivos pessoais. Depois que se inicia em uma Trilha, o vizir segue os dogmas com um fervor inigualável.

Conceitos Sugeridos: Arqueólogo, arquiteto, negociante de arte, produtor de filmes em Bombaim, bioquímico, médico, antropologista forense, historiador, homem santo, joalheiro, jornalista, juiz, barão do petróleo, teórico político escultor, "conselheiro especial", narrador, especialista em telecomunicações, tradutor.

Disciplinas da Casta: Auspícios, Rapidez, Quietus.

Organização: Os vizes não possuem uma estrutura formal. Eles lembram uma organização informal de profissionais desunidos (mais do que qualquer espécie de conspiração oculta ou ordem militar). O prestígio envolve quem o vizir conhece e o que ele já fez e varia de acordo com o público — um poeta pode não ficar muito impressionado com os avanços de um físico nuclear. A casta tem um único costume derivado da tradição árabe: a linhagem acadêmica é considerada tão importante quanto a descendência de sangue. Portanto, o Senhor de um vizir pode não ser tão importante quanto seu instrutor, e alguns chegam a se apresentar de maneira formal listando seus professores. Como foi observado anteriormente, a maioria dos vizes cuida de seus próprios assuntos, a não ser que estejam trabalhando em um projeto cooperativo específico.

Linhagens: Um grupo entre os vizes agia no setor político de Bizâncio durante as noites de proeminência do império, e os sobreviventes e descendentes ainda preferem a Presença à Rapidez. Talvez dezenas de membros dessa linhagem de cortesãos ainda existam na atualidade e continuam estabelecidos no Oriente Médio, cuidando de seus próprios objetivos nas cortes dos Ashirra.

OPÇÕES DO NARRADOR

Para os Narradores que querem evidenciar a distinção entre as castas dos Assamitas, foram incluídos no livro os sistemas opcionais a seguir. Note que, a menos que o Narrador opte por adotar estas opções, todos os Assamitas, independente da casta, sofrem da fraqueza "normal" do clã, como descrito no livro básico.

Em Vampiro: a Idade das Trevas, as castas sofriam destas fraquezas como parte das regras "oficiais" do cenário. Nas noites de hoje, entretanto, as variações mecânicas não são tão importantes quanto as lutas sociais e políticas que o clã sempre enfrenta. Quase ignorando seus preceitos, os Assamitas ficaram mais próximos em suas relações de sangue ao mesmo tempo em que se afastavam uns dos outros ideologicamente.

O Narrador que vier a empregar estes sistemas em suas crônicas deve considerar os propósitos das fraquezas. Ele pode querer uni-las à fraqueza "comum" do clã, se isso for apropriado para a história.

Variação das Fraquezas dos Guerreiros: Como em **Vampiro: A Máscara**, todos os guerreiros podem ficar viciados no sangue de outros cainitas. Toda vez que um guerreiro experimenta a vitae de um vampiro, o jogador deve fazer um teste de Autocontrole (dificuldade igual ao número de

pontos de sangue ingeridos +3). Se falhar, o personagem fica viciado. Desse momento em diante, sempre que o personagem entrar em contato com a vitae de um cainita, o jogador terá de ser bem-sucedido em um teste de Autocontrole (dificuldade 8) ou o personagem entrará imediatamente num frenesi de fome.

Os guerreiros também possuem auras manchadas. Uma inspeção na aura deles que tenha qualquer grau de sucesso revela de maneira automática sinais de diablerie, mesmo que o personagem nunca tenha experimentado vitae cainita desde o Abraço. A casta acredita que isso seja um remanescente da prática dos juízes de realizar diablerie ritual na Segunda Cidade. Essas manchas causam poucos problemas entre os legalistas e os *antitribu*, mas pode ser um obstáculo para um guerreiro que queira ser aceito na Camarilla.

Varição das Fraquezas dos Feiticeiros: Os feiticeiros alegam praticar a magia do sangue desde os tempos da Segunda Cidade. Independente disso ser verdade ou não, eles cumpriram essa tarefa durante tempo suficiente para deixá-los marcados, incluindo aqueles que não fazem explorações extensivas da Feitiçaria Assamita. A aura de um feiticeiro sempre mostra os sinais distintos associados à magia do sangue, e qualquer observador com a habilidade de reconhecer auras verá essas marcas com certeza.

No entanto, uma manifestação dessas é apenas um efeito colateral das fortes tendências dos feiticeiros em relação à magia do sangue. A casta pratica a arte há tanto tempo que ela já permeia seu sangue, fazendo cada um se destacar como um farol para aqueles com percepção sobrenatural. Usar esse poder em um feiticeiro para identificá-lo diminuiu em dois pontos o valor da dificuldade. Além disso, as tentativas de destruir o ocultamento sobrenatural de um Magus usando um poder oposto estão um nível acima do normal (um personagem com *Auspícios* 2 tentando destruir *Ofuscação* tem, efetivamente, *Auspícios* 3).

Note que essas fraquezas não trazem nenhum benefício para um observador sem percepção sobrenatural, apesar de ser provável que os mortais notem a natureza estranha de um feiticeiro (a critério do Narrador). Elas também não afetam o ocultamento mundano, como a camuflagem.

Varição das Fraquezas dos Vizires: Apesar dos protestos, os vizires são loucos — pelo menos de acordo com as regras do jogo. Todo vizir está muito envolvido com a continuação da sua busca e chega a se esquecer das preocupações triviais, como se abrigar da luz do sol ou se alimentar. Se o personagem possuir alguma área de especialização, concentra-se nela a ponto de ser considerada uma monomania. Se não tiver uma preocupação dessas durante sua existência noturna, ele se fixará nos detalhes mínimos de sua rotina. Em termos de jogo, todo vizir possui a perturbação *Obsessão/Compulsão* (*Vampiro: A Máscara*, pág. 222) associada à sua Habilidade criativa ou intelectual mais alta. Se o foco do personagem mudar, também mudará o foco da perturbação. O jogador deve representar essa mudança gradualmente, em vez de se transformar de uma vez no momento em que o gasto de pontos de experiência alterar as Características do personagem.





Quando essa perturbação está ativa, a aura do personagem oscila, formando estranhos desenhos e redemoinhos que um observador pode interpretar para tentar descobrir a Natureza e o foco de sua obsessão. Depois de usar Percepção da Aura, o observador faz um teste de Inteligência + Empatia (dificuldade igual ao nível de Humanidade ou Trilha do vizir); dois sucessos fornecem o foco da obsessão do vizir e quatro revelam sua verdadeira natureza.

AS CASTAS NO TEATRO DA MENTE

GUERREIROS

A casta guerreira segue o perfil “padrão” dos Assamitas apresentado em **Leis da Noite**. A única diferença é esta: qualquer aplicação de *Percepção da Aura* sempre revela a diablerie em um guerreiro, mesmo que o observador falhar no desafio.

FEITICEIROS

Os feiticeiros Assamitas são os mesmos indivíduos apresentados em **Leis da Noite** como “vizires”. Seu conceito permanece igual ao apresentado no material anterior — o Teatro da Mente não requer nenhum ajuste na interpretação de um feiticeiro. Entretanto, a mecânica do jogo que se relaciona às suas características muda para refletir as regras do Teatro da Mente.

Vantagem: Todos os feiticeiros têm alguma familiaridade com os mistérios arcanos, mesmo que não pratiquem a magia do sangue. Alguns a aprendem com seus mentores ou instrutores. Outros a absorvem através do contato social ininterrupto com seus contemporâneos. Além disso, os feiticeiros são mais eruditos do que o normal entre os humanos, tanto por suas pesquisas acadêmicas como mortais quanto por seus treinamentos após o Abraço. Os Magi começam com duas Características de Habilidade que podem ser distribuídas entre *Instrução*, *Linguística*, *Medicina*, *Ocultismo e Ciências*.

Desvantagens: Qualquer uso de *Percepção da Aura* em um feiticeiro revelará que ele pratica a magia do sangue, mesmo se o personagem não tiver nenhum conhecimento de *Taumaturgia* ou de *Feitiçaria Assamita* e mesmo que o observador falhe no Desafio Estático Mental exigido para ler o estado emocional do Magus.

Todos os usos de *Auspícios* ou de qualquer outra forma de percepção sobrenatural recebem duas características de bônus. Qualquer observador que estiver utilizando o mesmo poder para destruir a *Ofuscação* de um feiticeiro é considerado como se estivesse um nível acima do comum quando se comparam os níveis de poder. Por exemplo, um personagem com *Percepção da Aura* que tenta destruir a *Ofuscação* de um feiticeiro tem de usar *Auspícios* como se conhecesse *O Toque do Espírito* quando comparada ao nível de domínio da *Ofuscação* do feiticeiro.

VIZIRES

Da mesma forma que acontece com os feiticeiros, os vizires não sofrem nenhuma mudança conceitual quando são convertidos para o Teatro da Mente. No entanto, suas Características se alteram até certo ponto:

Vantagem: Em geral, os vizires têm mais contato com a sociedade dos mortais do que com os membros das outras castas. Eles começam com dois níveis adicionais para aplicar em qualquer Antecedente, exceto *Geração* ou *Mentor*.

Desvantagem: Um personagem vizir possui a perturbação *Obsessão/Compulsão* relacionada à Habilidade criativa ou intelectual na qual ele possui mais Características de Habilidade. Quando é ativada, essa perturbação fica visível através de desenhos sutis na aura do vizir. O observador que utilizar *Percepção da Aura* no vizir enquanto a perturbação estiver ativa, pode realizar um Desafio Estático Mental contra uma dificuldade das Características Mentais permanentes do vizir. O sucesso permite ao observador descobrir qual é o foco da perturbação. Ele precisa ter também pelo menos uma Característica de Habilidade em *Empatia* para se capacitar de fazer a identificação.

A LIDERANÇA DO ANCIÃO

Com a exceção de uma dezena de despojados que procuraram a proteção da Camarilla nos últimos séculos, os Assamitas não seguem as Tradições. Isso é um conhecimento comum na Camarilla, que considera os Assamitas um bando de renegados e anarquistas devido ao desprezo que

AS LEIS DE HAQIM

A LEI DA LIDERANÇA

Honre o Ancião, pois ele governará minha Casa enquanto eu estiver ausente.

A LEI DA PROTEÇÃO

Proteja os mortais dos descendentes de Caim e trate-os com honra em todos os aspectos.

A LEI DA DISTRIBUIÇÃO

Não mate aqueles do Sangue, pois o julgamento será apenas do Ancião.

A LEI DA PALAVRA

Não minta para aqueles do Sangue, pois minha Casa baseia-se na Verdade.

A LEI DO JULGAMENTO

Julgue aqueles que têm o sangue de Caim e puna-os se for necessário.



demonstram pelos mandamentos de Caim. Mas é muito menos conhecido o fato de os Filhos de Haqim terem seu próprio código de leis, que lhes foi entregue por seu próprio fundador. O clã refere-se a elas como as Leis de Haqim.

As traduções desses decretos a partir do original em enoquiano são surpreendentemente similares. Os Membros das três castas e de todas as principais facções do clã concordam com o que está escrito. A divisão doutrinária que ocorre no clã provém das diferentes interpretações das leis. O destino de muitos são decididos com base em diferenças sutis.

As cópias "originais" das Leis de Haqim estão gravadas em enoquiano, o idioma da Primeira Cidade, em um conjunto de cinco tabuinhas de argila. Elas são uma das relíquias mais importantes de toda a História do clã. Os Magi e os vizires que cuidam da biblioteca de Alamut usaram muitas técnicas, mágicas ou mundanas, para manter as tabuinhas em um estado impecável. Quando ur-Shulgi ordenou que o *silsila* lacrasse a biblioteca e o museu de Alamut, as placas foram retiradas do cofre e colocadas no grande salão ao lado direito do Trono Negro.

Todo Filho de Haqim que alegar lealdade ao clã deve conhecer as leis de cor. Apenas alguns jovens despojados as ignoram. Com o passar dos séculos, várias formas pessoais de honrar as leis surgiram. Muitos anciões que receberam o Sangue por volta dos séculos XV e XVI ainda usam *henna* para escrever as leis em suas peles durante ocasiões formais. Um indivíduo com as leis tatuadas de uma forma grosseira em seu ombro foi provavelmente abraçado por volta da metade de 1800 (ou muito antes disso). Logo antes do Cisma, era considerado elegante entre os Filhos neófitos usar as leis gravadas em jóias, como um amuleto ou um conjunto anéis.

A LEI DA LIDERANÇA

Os Filhos de Haqim são um clã singular em relação à hierarquia. Eles reconhecem que com a idade surge a sabedoria, e os vampiros que viveram dezenas de gerações mortais são mais capazes de tomar decisões acertadas do que aqueles ainda novos no Sangue. Boa parte dos Filhos vê esta lei como uma direttriz ignorada em meio à hierarquia do clã, com neófitos obedecendo aos ancillae e estes executando as ordens dos anciões. Esse princípio "goteja" até os níveis mais baixos de organização do clã. Se três Filhos estão em uma cidade, seu líder real é o mais velho entre eles. No topo da hierarquia, esta lei significa que o Assamita de Quarta Geração mais velho ainda ativo deve assumir o trono de Alamut como Ancião, o regente direto de Haqim.

Da mesma forma que a estrutura social da Camarilla, esse sistema permite uma grande quantidade de abuso de poder por parte de anciões arrogantes. Porém, ao contrário da Camarilla, os Filhos de Haqim mantêm uma estrutura social na qual a violência é aceita e relativamente comum. Na prática, pouquíssimos anciões predispostos à tirania terão não-vidas longas ou bem-sucedidas como governantes com mão de ferro. A maioria dos líderes notáveis entre os Filhos sabe quando delegar a autoridade — e também quando consultar um especialista mais novo em uma situação especial para a qual sua não-vida não o preparou bem para resolver.



No último milênio, a Lei da Liderança foi suplementada por uma tradição não oficial, mas altamente aceita, de desafio moderado. Os quatro cargos mais estimados dentro do clã (Ancião, califa, amr e vizir) não são necessariamente ocupados pelos mais antigos e populares, mas por aqueles que se provaram mais habilidosos e confiáveis. Os indivíduos que ocupam cada uma dessas quatro hierarquias têm de aceitar qualquer desafio formal, desde que ele não seja feito numa época que o Ancião declarou como crítica para os Filhos. Entretanto, o lado desafiado tem o direito de escolher como a disputa será feita. Cada um dos cargos possui uma lista curta de opções formais para resolver o desafio e uma relação ainda mais sucinta de punições severas para o perdedor. Muitas das hierarquias menores seguem, de maneira formal ou informal, versões menos estruturadas do sistema de desafio.

Deve ser notado que os Filhos geralmente medem a idade de um vampiro levando em consideração o tempo em que ele foi um membro reconhecido e ativo do clã, e não pela quantidade de anos que se passaram desde que recebeu o Sangue. Um indivíduo Abraçado no século XII, mas que passou 800 anos em torpor ou no exílio, deve obedecer a alguém que esteve desperto e participou dos eventos em Alamut desde seu Abraço em 1872.

A LEI DA PROTEÇÃO

Como progenitores da casta dos guerreiros, os juízes surgiram para combater os excessos com que os outros cainitas tratavam os mortais. Os sentimentos de Haqim sobre esse assunto eram tão fortes que ele o estabeleceu como uma das características principais de seus descendentes. Apesar de os filhos não seguirem a Máscara como a Camarilla a define, a maioria das interpretações da Lei da Proteção concorda que “proteger os mortais” significa isentá-los do conhecimento da existência dos amaldiçoados: parasitas imortais que os caçam e encorajam os piores excessos de suas sociedades.

Apesar de isso não ser um dos dogmas da Lei da Proteção, a maioria dos Filhos de Haqim fica muito atento aos indivíduos que espelham os ideais de suas castas na sociedade mortal. Poucos feiticeiros ou vizires irão ferir um estudioso mortal dedicado se tiverem outra opção, e apenas alguns guerreiros estariam dispostos a agredir um policial ou soldado, exceto num caso de autodefesa (ou de guerra declarada).

Esta lei não proíbe os Filhos de usarem os mortais como uma fonte de alimento e nem os desencoraja a participar de instituições ou governos humanos em seu benefício. Ela simplesmente age como um freio para os exageros que poderiam ser cometidos em nome da conveniência. Pouquíssimos Filhos vêem os mortais como peões dispensáveis se os mesmos agirem com honra ou decoro. Quando se alimentam, os membros do clã evitam drenar suas vítimas até elas morrerem ou terem de ser hospitalizadas. Na práti-

ca, violações menores desta lei são bem freqüentes, apesar de a pressão dos demais evitar as transgressões mais óbvias ou absurdas.

Em uma das poucas opiniões que possuem em comum tanto os cismáticos quanto os legalistas desprezam os *antitribu* por violarem estas regras todas as noites.

A LEI DA DESTRUIÇÃO

Esta lei tem alguma semelhança, embora superficial, com a Segunda Tradição de Caim. Os Filhos de Haqim assumem que “o Sangue” significa “o Sangue de Haqim”, e não “o Sangue de Caim”. Portanto, isso não se aplica aos outros cainitas, exceto por uma questão de praticidade entre os cismáticos que vivem em meio a outros vampiros. Haqim, ao que parece, não tinha a menor intenção de limpar a sujeira que o fratricídio costuma deixar.

A Lei da Destruição proíbe a matança arbitrária de membros do clã. Porém, não menciona nada sobre ferir ou aleijar: “não mate” não é igual a “não fira”. Os guerreiros normalmente realizam duelos, o que não é incomum entre os vizires e os feiticeiros. Esses duelos consistem em lutas semiformais que devem ser resolvidas por um árbitro neutro. As regras variam entre “até o torpor” e “até o primeiro corte”, e os problemas apresentados podem ser tão triviais quanto a posse de um carro valioso ou tão importante quanto a autoridade para determinar tarefas em todo um continente. Falhas e acidentes são comuns, apesar de os amigos e superiores do falecido efetuarem uma investigação rigorosa. Da mesma forma, os castigos não-fatais para as transgressões da Trilha do Sangue ou das Leis de Haqim podem ter a função de marcar o acusado com um lembrete de sua falha. Estigmas rituais com cinzas esfregadas sobre o ferimento e sal ou pedra pressionados contra a pele após a escafrificação deixam uma marca eterna.

Esta lei está relacionada com a Lei da Liderança, pois dá o direito “ao Ancião” de matar qualquer um dos Filhos de Haqim sob seu comando. De acordo com a ótica mais comum da Lei da Liderança, o Filho “mais velho” de um grupo tem o direito de eliminar qualquer subordinado. Entretanto, seu uso extensivo causa, às vezes, uma retribuição fatal. Geralmente, um ancilla ou um ancião que precisa destruir um de seus subordinados pede a autorização de seu superior: o líder da casta ou um de seus representantes diretos.

Algumas vezes, os Filhos de Haqim chegam a se odiar de tal forma que somente se dão por satisfeitos com a Morte Final do outro. Nesse caso, existem duas opções. A primeira é um duelo proibido até a morte, o que normalmente resulta na destruição do vencedor pelo primeiro ancião que descobrir o ocorrido. A segunda é os dois juntarem suas posses, andarem em direções opostas durante um mês lunar (ou, nas noites de hoje, até atingirem uma distância apropriada) e evitarem o máximo possível se encontrarem durante o século seguinte. A última solução é tida como a

mais honrada e a menos destrutiva para os recursos do clã. Alguns Assamitas acreditam que o duelo entre al-Ashrad e ur-Shulgi terminou com um acordo desse tipo e que o Cisma foi uma última tentativa de evitar uma guerra civil dentro do clã.

Com o Cisma, as duas facções principais declararam que sua adesão ao Sangue isenta seus inimigos do amparo desta lei. Conflitos fatais entre legalistas e cismáticos podem acabar se tornando a regra, em vez da exceção, apesar de as lutas e as caçadas não-letais ainda existirem hoje em dia. Dentro das facções, a penalidade por matar deliberadamente um irmão do mesmo grupo é a Morte Final por decapitação, a menos que o ofensor consiga provar a existência de circunstâncias atenuantes.

A LEI DA PALAVRA

Assim como na Lei da Destruição, “o Sangue” normalmente significa “o Sangue de Haqim” na interpretação dos Filhos. O tratamento dado aos não-filhos está sujeito à vontade de cada Assamita e à praticidade de mentir ou roubar em qualquer situação.

Falando em prática, a honestidade absoluta é algo tão difícil de cumprir quanto de obrigar. “Mentiras inocentes” e fofocas são ignoradas, a não ser que suas conseqüências cresçam incomensuravelmente mais tarde. Uma mentira cruel ou prejudicial, como uma calúnia, recebe uma punição tão antiga quanto o próprio clã: o culpado é preso por quatro companheiros e um ancião supervisor arranca a sua língua. Um roubo é punido de forma parecida: o ancião amarra uma corda no pulso do ladrão e os outros Filhos a puxam até que a mão (ou o braço) separe-se do corpo. Em ambos os casos, o ancião aplica uma pasta alquímica ou sal no ferimento aberto, o que impede a regeneração durante o próximo mês lunar. Os Filhos de Haqim conhecem poucos reincidentes.

A não ser quando manter segredo é necessário para o bem do clã ou da casta, os Filhos de Haqim não mentem uns para os outros. Os Assamitas acreditam que Haqim considerava roubar uma “mentira sobre a posse de algo”, portanto, os Filhos também não roubam uns dos outros. Assim como na Lei da Destruição, essas restrições se tornam relativamente mais leves quando um Filho está lidando com um inimigo.

Muitos membros guerreiros e Magi consideram que revelar uma mentira criada pelo clã é algo semelhante a mentir. Isso inclui de forma específica aqueles indivíduos que revelam muitos segredos dos Filhos para estranhos. Uma conversa casual e educada sobre teologia é aceita. Por outro lado, dar o endereço de um refúgio não é apropriado. As quebras de sigilo realmente catastróficas causam derramamento de sangue, pois todos os Filhos da região se empenham em silenciar o “língua-solta” e todos aqueles que o ouvirem.





A LEI DO JULGAMENTO

A última e mais importante Lei de Haqim é aquela cuja interpretação dividiu o clã nas Noites finais. Apesar de haver outros fatores, o principal motivo do desligamento entre legalistas e cismáticos é a responsabilidade de avaliar e punir os Membros que Haqim entregou aos juízes há muito tempo.

A interpretação de ur-Shulgi da Lei do Julgamento, compartilhada pelos membros da facção legalista até certo ponto, é a de que todos os outros vampiros (e muitos dos Filhos de Haqim) não corresponderam aos padrões de honra e integridade determinados por Haqim nas noites da Primeira Cidade. Os Membros se tornaram uma doença para o mundo mortal, portanto, violam a Lei da Proteção. Como um tumor maligno, eles se infiltraram muito profundamente para serem tratados como elementos não-invasores. Eles devem ser arrancados do corpo dos quais se alimentam. Alianças momentâneas com indivíduos ou grupos úteis podem acontecer, mas só terão o direito de sobreviver os cainitas penitentes que adotarem a Trilha do Sangue e se apoiarem em seus antigos irmãos.

O argumento cismático contra essa interpretação é que o Ancestral nunca quis que seus Filhos fossem um mecanismo de controle externo para os assuntos cainitas, e ele também não os via como superiores aos outros membros. Os juízes existiam na sociedade da Primeira Cidade e estavam tão sujeitos às suas próprias leis quanto qualquer outro vampiro da época. A fim de administrar a justiça de maneira apropriada, é necessário um senso de perspectiva. De acordo com todos os seguidores de al-Ashrad, isso significa moderação e requer a habilidade de “trabalhar dentro do sistema” para reprimir os excessos. O “sistema” mais adequado a esse propósito é a Camarilla. O próprio Sabá coloca-se muito acima dos mortais, desprezando completamente a Lei da Proteção. Apesar de nem todos os cismáticos usarem o mesmo argumento como justificativa para rejeitar as ordens de Alamut, a maioria dos membros da facção finge que concorda com eles.

DIVISÕES INTERNAS

Assim como todos as progênes de Caim, os Assamitas possuem um número de demarcações ideológicas dentro do clã. Algumas são políticas por natureza, tendo origem na diferença fundamental entre as crenças que o despertar de ur-Shulgi provocou ou em conflitos ainda mais antigos. Outras são resultados de participações Assamitas nas várias sociedades secretas ou abertas do clã que existem até hoje.

FACÇÕES

Antes do despertar de ur-Shulgi, as divisões políticas primárias entre os Assamitas eram causadas pela visão que seus membros tinham sobre o relacionamento do clã com os

outros Membros. Até certo ponto, isso ainda acontece. Como é de se esperar, poucos Assamitas favoráveis a uma relação pacífica com os “irmãos” da Camarilla ainda residem em Alamut. Entretanto, as divisões são agora mais evidentes, e as duas novas metades do que já foi um clã de certa forma unido estão envolvidas em uma guerra secreta cujas conseqüências podem ser bem mais do que algumas Mortes Finais.

LEGALISTAS

A facção legalista é a que está mais próxima da visão geral de um Membro sobre o clã Assamita. Os integrantes dessa facção se consideram superiores a todos os outros vampiros e acreditam ser o próximo estágio da cadeia alimentar bem acima dos cainitas, assim como os Membros estão acima dos mortais. Nem todos os fiéis seguem a Trilha do Sangue, mas a maioria está familiarizada com seus ensinamentos e os honra de vez em quando como um código de conduta e, talvez, de moralidade.

A doutrina legalista diz que ur-Shulgi, o Matusalém que despertou no final do século XX, é o arauto de Haqim. De acordo com ele, o Ancestral é a única autoridade que qualquer Filho deveria reconhecer. Os irmãos de Haqim encarregaram-no de estabelecer a ordem na Segunda Cidade, mas suas desavenças tolas (e as de seus descendentes) mostraram que os juízes foram incapazes de manter a honra necessária para cumprir sua parte na barganha. Portanto, a destruição que os Filhos de Haqim impõem aos cainitas é apenas a justiça requisitada uma vez. Eles são uma praga para o mundo, como mostram a confusão e o sofrimento que causam todas as noites.

Entre os legalistas, a diablerie tem duas funções. Em primeiro lugar, permite ao diablerista absorver os poderes do Sangue daqueles que não o merecem. Isso anula uma ameaça para os Filhos de Haqim e fortalece o diablerista para os conflitos futuros contra os vampiros. Além disso, oferece um descanso final à alma do não-mercedor, que, sem dúvida, rebela-se contra sua condição de amaldiçoado, mesmo quando sua mente se recusa a aceitar a verdade. Apesar de os Membros virem a diablerie como um ato violento e cruel, os legalistas consideram-na um dos principais serviços que podem realizar para honrar seu Ancestral.

A maioria dos legalistas tende para as linhas tradicionais da organização do clã. O centro da hierarquia é Alamut, a montanha-fortaleza que tem sido o coração físico do clã desde a queda da Segunda Cidade. Eles reconhecem Haqim como seu líder verdadeiro, apesar de ur-Shulgi agir como Ancião e regente de Alamut até o retorno do Ancestral (que os legalistas acreditam ser iminente). A facção não possui um califa atualmente, apesar de muitos candidatos disputarem o cargo. Uma série de desafios parece inevitável. O amor é Amaravati, cria de al-Ashrad e sucessor escolhido. A facção não reconhece nenhum vizir legalista e provavelmente nunca o fará, pois os vizires apoiaram demais o movi-



mento cismático para ur-Shulgi confiar nos poucos membros da casta que se uniram a ele.

Interpretando Personagens Legalistas

Criam-se personagens legalistas usando as regras apresentadas em **Vampiro: A Máscara**, mas eles são independentes. Ninguém pode manter um cargo ou Status na Camarilla ou no Sabá sem o benefício de uma identidade alternativa (o que costuma estar além do alcance de um personagem iniciante).

Apesar de todos os legalistas acreditarem que os Filhos de Haqim são superiores aos demais vampiros, a maioria não age dessa forma todas as noites. Não se pode distinguir os membros de uma facção só com um olhar. Eles não utilizam faixas nem crachás para indicar suas preferências. Os legalistas sábios exploram isso com o intuito de semear a discórdia entre os Membros, o que torna ainda mais fácil minar a credibilidade ou a aceitação dos cismáticos. Mesmo que isso não afete os últimos, um legalista pode fingir ser algo diferente do que é para alcançar seus objetivos. É claro que um jogador legalista deve estar preparado para ver seu personagem sofrer um golpe potencialmente fatal se o Assamita disfarçado for descoberto pelos Membros que confiaram nele.

CISMÁTICOS

As primeiras aparições públicas dos cismáticos no início de 2000 ameaçou destruir as antigas suposições do mundo cainita sobre os Filhos de Haqim. Apesar de poucos serem estúpidos a ponto de chamar os cismáticos de “os Assamitas bons”, eles são os membros do clã que têm mais capacidade de coexistir em paz com os vampiros que seguem as Tradições. Muitos cismáticos mantêm seus valores e moralidades mortais, apesar de existir uma minoria significativa de seguidores da Trilha do Sangue. Em geral, seguem os dogmas de honra e justiça da Trilha, em vez de promoverem a destruição sistemática de todos os outros Membros.

A doutrina principal que levou os líderes cismáticos a se separarem do restante do clã está relacionada à Lei do Julgamento e à interpretação que ur-Shulgi faz dela. A maioria dos cismáticos acredita que deve ser moderada quando interpreta a Lei do Julgamento. A destruição inconseqüente de todos os vampiros não-Assamitas é considerada genocídio e julgar todos os Membros com base nas ações de uma minoria visível — ou até mesmo de uma maioria — é totalmente injusto. Os cismáticos são bastante irônicos e reconhecem que sofrem o mesmo preconceito condenado em seu clã por quase todo o resto do mundo vampírico.

Um grande número de cismáticos não apóia nenhuma das interpretações da Lei do Julgamento. Sua briga com Alamut é uma questão de fé. Quando ur-Shulgi ascendeu ao Trono Negro, um de seus primeiros decretos foi cessar imediatamente todo tipo de veneração, exceto a Haqim. Apesar de a maioria muçulmana do clã ter tolerado uma simples ordem de silêncio durante anos ou até mesmo décadas, ur-Shulgi

continuou com sua proclamação inicial, destruindo vários anciões muito respeitados que não queriam renegar Alá. Os Leopards do Sião foram os primeiros Filhos de Haqim que desafiaram ur-Shulgi para defender sua fé e estavam longe de serem os últimos. Praticantes de todas as grandes religiões e de várias menores seguiram al-Ashrad até o exílio, preferindo ignorar o clã em vez de seus respectivos deuses.

Como possíveis aliados (e, de acordo com alguns relatos, possíveis membros) da Camarilla, todos os cismáticos recusam publicamente a diablerie. Isso é muito difícil para os guerreiros, pois sua sede por vitae não desapareceu com a troca de afiliação. Sempre que possível, vivem sob a supervisão direta de um feiticeiro ou de um vizir que busca sinais de perda do autocontrole. Muitos Príncipes da Camarilla conhecem o vício dos guerreiros, graças às revelações efetuadas por al-Ashrad quando pediu a hospitalidade da Camarilla, e fazem para estes todas as concessões apropriadas. Várias delas são “privilégios”. Por exemplo: “os guerreiros Assamitas estão liberados da presença obrigatória em qualquer Elísio que tem de ser visitado pelos Membros”. Nenhum vampiro quer um canibal por perto, portanto, os guerreiros anteriormente orgulhosos foram reduzidos a lacaios e dependentes de outras castas. Em sua grande maioria, os guerreiros cismáticos toleram as restrições a seu comportamento com uma boa vontade notável. Eles sabiam com o que estavam lidando e deixaram Alamut porque acreditavam muito em algo (mesmo que esse “algo” fosse a própria sobrevivência) para aceitarem o estigma social de serem “refugiados” ou cainitas de segunda classe.

Os cismáticos mantêm uma organização informal que copia a ordem do clã antes do Cisma, mas não é idêntica. Al-Ashrad tem um papel duplo de Ancião e amr. Tegyrus, o vizir pré-Cisma, ainda mantém seu antigo cargo. A facção cismática não tem um califa, pois a Camarilla veria o estabelecimento de uma estrutura formal para os guerreiros cismáticos como uma ameaça. Na maioria das cidades da Camarilla, o feiticeiro ou vizir mais velho é o líder real de todos os cismáticos locais e tem de informar as atividades de seus “subordinados” ao Príncipe com uma certa constância.

Interpretando Personagens Cismáticos

Assim como os legalistas, os cismáticos são criados com as regras descritas no livro **Vampiro: A Máscara**. Ao contrário do modelo “padrão” de Assamitas apresentado no livro, os cismáticos podem ser, pelo menos, membros nominais da Camarilla, dependendo das preferências dos jogadores e do Narrador. Entretanto, não são tão aceitos quanto um membro de um dos sete clãs fundadores e é bem difícil eles conseguirem acumular Status ou terem um cargo. Nenhum vampiro já ouviu falar de um Príncipe Assamita, apesar de o senescal de Phoenix ser um vizir e Paris e Atenas terem um feiticeiro e um vizir, respectivamente, como seus primogênitos. Essas são exceções, e não regras. A maioria dos cismáticos afortunados o bastante para receberem títulos da Camarilla de forma tão rápida tornam-se xerifes e algozes.



Muitos cismáticos ainda acreditam que são superiores aos demais vampiros. Afinal, lições antigas são difíceis de esquecer. Mas aqueles que são tão estúpidos a ponto de falar sobre suas crenças correm o risco de receber uma lição rigorosa dos “Membros”. A maioria sabe a boa parceria que tem com a Camarilla e não quer que seus irmãos menos diplomáticos coloquem-na em risco. Se desejam um dia serem aceitos como membros verdadeiros, a sua melhor opção no presente é manterem-se calados.

ASSAMITAS *antitribu*

A facção conhecida como os Assamitas *antitribu* começou como um grupo de sobreviventes desesperados lutando para salvar a honra do clã daquilo que viam como uma submissão inadmissível a um inimigo mais fraco. Quando se juntou ao nascente Sabá, o grupo desmantelado de guerreiros tinha pouco a oferecer à seita além de suas lâminas.

No auge da Revolta Anarquista, isso foi o suficiente.

Com o passar dos séculos, os Assamitas *antitribu* se tornaram a coluna vertebral da Mão Negra, o poder militar de elite do Sabá. Entretanto, isso não aconteceu sem que se pagasse um preço. Em uma busca desesperada por um papel novo durante a existência imortal, os *antitribu* afastaram-se gradualmente das suas raízes na casta guerreira. No final do século XVIII, poucos neófitos entre os Assamitas *antitribu* tinham conhecimento de algo além dos princípios mais básicos da História do clã. Muitos não tinham idéia da existência das “castas”. Isso aconteceu em parte por causa da ênfase dada pelo Sabá à devoção à seita, em vez da lealdade inapropriada ao clã, mas principalmente porque os anciões da facção queriam afastar sua ninhada do “vergonhoso” grupo principal dos Assamitas.

No final de 1998, os Assamitas *antitribu* formavam a maioria na liderança da Mão Negra e eram mais numerosos dentro da seita do que qualquer outro clã ou linhagem. O Sabá subjugava todo mês uma região próxima a uma cidade dominada pela Camarilla em um ataque-relâmpago ao longo da Costa Leste americana. A Mão e, em conseqüência, os Assamitas *antitribu* estavam comandando a mais bem-sucedida e lucrativa série de ataques da História da seita.

Então, ur-Shulgi completou a Quebra. Em uma única noite, o símbolo da submissão dos Assamitas à Camarilla foi destruído pela magia do sangue que já existia séculos antes do nascimento daqueles que lançariam a maldição. Para os neófitos *antitribu*, esse é um sinal assustador do retorno dos Antediluvianos. No entanto, para os anciões da facção, era um convite para retornar ao rebanho. Não importa o que o Sabá pensava, a liderança dos *antitribu* sempre considerou a participação sectária como uma conveniência. O Sabá era uma ferramenta útil para atacar a Camarilla e representava uma proteção imbatível contra os outros inimigos que os *antitribu* tinham feito no tempo em que se separaram do resto do clã.

Em apenas duas semanas, a maior parte da liderança da Mão Negra simplesmente desapareceu.

O resultado foi um golpe violento na campanha do Sabá contra a Camarilla americana. Com a perda de boa parte de seu comando estratégico e tático, os integrantes e bandos de apoio da Mão Negra afundaram e foram obrigados a parar. Membros *antitribu* tentaram assumir a liderança, mas obtiveram resultados variados devido à sua inexperiência dentro do Sabá. No início de 1999, ficou claro que os Assamitas *antitribu* não eram mais a mente e o coração da Mão Negra, apesar de ainda serem uma parte significativa de suas fileiras. Vários cargos importantes do Sabá logo foram ocupados por Tzimisce ambiciosos, além de Gangrel, Ventrué e Salubri *antitribu* e outros agitadores militaristas prontos a provar seu valor há muito tempo renegado.

Em menos de um ano, as fileiras dos Assamitas *antitribu* cresceram novamente — e não por causa de Abraços em meio a um “mar de guerras”, mas devido a um fluxo de refugiados. Pela primeira vez desde o início da facção, os Assamitas estavam desertando de Alamut em massa. No entanto, sua motivação não era fugir da desgraça, mas evitar o que chamavam de “a atrocidade errante que senta no Trono Negro e afirma falar com a voz de Haqim”.

Atualmente, os *antitribu* estão longe de sua antiga proeminência. Seus anciões dentro do Sabá desapareceram, salvando-se apenas alguns, e muitos dos seus representantes mais promissores pereceram no caos que se instalou depois que os anciões abandonaram as seitas. Os refugiados de Alamut são um grupo bem heterogêneo, mas possuem duas características em comum: consideram a presença de ur-Shulgi muito aterrorizante para ser suportada e acreditam que a Camarilla é uma alternativa muito repressora para se levar em consideração. Além disso, entre eles estão muitos membros da casta dos feiticeiros e, de acordo com alguns rumores, uma série de vizes. Esses recém-chegados são os primeiros não-guerreiros que alegam ser Assamitas *antitribu* desde que o grupo escapou da maldição e incentivou seus irmãos a tomarem uma atitude. A falta de membros no alto escalão da liderança é compensada pela quantidade de vampiros e pela dedicação renovada à destruição dos Antediluvianos e de seus servos.

Interpretando Personagens Assamitas *Antitribu*

Eles estão mais próximos do estereótipo que se faz dos Assamitas do que qualquer outra facção do clã. Até o ano passado, todos eram exclusivamente da casta guerreira. Apesar de alguns Assamitas *antitribu* que não eram peritos em combate terem se tornado Sabás Verdadeiros, como os mensageiros que mantinham o Sabá do México e do Canadá unidos, nenhum feiticeiro ou vizir fez parte de suas fileiras. Muitos se iniciaram na Trilha de Caim, o que os colocou em oposição direta aos elementos mais “humanos” da Camarilla — sem mencionar o grupo principal de seu próprio clã. Os *antitribu* permaneciam unidos, mantinham uma habilidade de combate acima da média e consideravam



os forasteiros como refeições em potencial (exceto seus irmãos do Sabá). Sob a liderança do *hulul* e de seus conselheiros *shakari*, eles alegaram ser a última linhagem pura do clã Assamita.

Quando os *shakari* e seus contemporâneos abandonaram o Sabá, seus atos destruíram as alegações dos Assamitas *antitribu* sobre sua pureza e colocaram em risco a sobrevivência dos descendentes que eles deixaram para trás. A única coisa que salvou a grande maioria dos *antitribu* fiéis à Espada de Caím de um massacre implacável foi uma investigação rápida feita por Jalan-Aajav que inocentou os sobreviventes de qualquer envolvimento com a partida de seus líderes. Em seu relatório para uma assembléia de arcebispos e líderes da Mão Negra, o Serafim apontou uma linha divisória clara entre os legalistas e os desertores *antitribu*. Com apenas algumas exceções, nenhum dos desertores foi abraçado após o primeiro século de existência do Sabá. O Vaulderie garantiu a lealdade da maioria que se alistou posteriormente, o que incentivava muitos membros do Sabá a questionar o que os *antitribu* originais fizeram para escapar de sua prisão.

Os Assamitas *antitribu* ainda são um componente importante do poder paramilitar do Sabá, apesar de seu papel ter sido um pouco diminuído nas Noites Finais. A facção é desorganizada e está desmoralizada, mas vários líderes carismáticos estão dando os primeiros passos para unir os elementos espalhados em um grupo coeso novamente. A maioria dos Assamitas *antitribu* modernos são jovens (menos de um século de idade), competentes (senão, teriam morrido durante a onda inicial de represálias irregulares) e extremamente motivados. Seria muito bom para o Sabá não excluí-los da corrida pela nova liderança da Mão Negra.

Alguns bandos de Assamitas *antitribu* ainda alegam participação no Sabá, em especial aqueles que existiam antes da partida dos anciões. Os provenientes de Alamut são direcionados aos bandos cosmopolitas para ficarem de olho nos recrutados até o Sabá conseguir determinar quais são as verdadeiras motivações deles. A maioria dos guerreiros que aparecem tenta assumir cargos na Mão Negra ou como templários. Os vizes desertores criaram organizações secretas ou bandos dispersos nas cidades dominadas pelo Sabá na América Central, apesar de haver suspeitas de que três se estabeleceram em Montreal. Qualquer feiticeiro que se juntou ao Sabá está se escondendo, possivelmente na companhia de Tzimisce *koldúnicos* com quem podem trocar informações e compartilhar recursos.

OS DESPOJADOS

Mais uma categoria informal do que uma facção definida de maneira organizada, os despojados são Assamitas que escolheram seus próprios caminhos na hierarquia interna do clã. O primeiro uso registrado do termo data do século VIII a.C., quando a historiadora da casta guerreira,

Thucimia, descreveu sua cria rebelde como “uma coisa devassa e selvagem que não aceita nenhuma autoridade, a não ser a da lança, despojada por suas próprias mãos e lábios da segurança oferecida por Alamut e da amizade dos demais Filhos de Haqim”. No começo da Idade Média, guerreiros despojados procurando serviços mercenários nas cortes vampíricas da Europa deram origem às primeiras histórias que indicavam os Assamitas como assassinos de aluguel. Vários séculos depois, alguns indivíduos conscientes de sua honra levaram o rótulo de “despojados” antes de se tornarem Assamitas *antitribu*. Os Filhos que se dizem membros do Inconnu sempre foram considerados despojados, assim como os poucos que ofereceram sua lealdade à Camarilla ou fugiram para o oriente numa tentativa de formar uma aliança e coexistir com os Cataianos.

Existiu uma grande quantidade de despojados durante a Longa Noite. Nessa era, talvez um entre cada três Assamitas se encaixava na categoria, apesar de o clã nunca ter mantido um registro exato de quantos membros recém-Abraçados ignoravam o legado de Haqim. Esse inchaço populacional não podia continuar, por isso, a cruzada da Camarilla contra os Assamitas golpeou em cheio os despojados. Muitos Assamitas sem qualquer tipo de associação sofreram a Morte Final sem nenhum outro motivo além de sua herança antes do Tratado de Tiro. Anciões despojados eram os alvos favoritos dos grupos de caçadores de Assamitas graças à facilidade em reconhecê-los por sua pele incomumente escura. Quando o tratado foi assinado em 1496, poucos despojados continuavam a existir na Europa e no norte da África. O restante pereceu, renunciou a seu iconoclasmo e voltou a Alamut, entrou em torpor ou procurou proteção junto ao Inconnu.

Devido aos eventos recentes, os despojados podem agora formar uma parte do clã próxima àquela de um milênio atrás. Apesar de muitos membros de todas as castas terem fugido de Alamut em busca da estabilidade e da segurança relativas da Camarilla, um outro grupo escolheu não ter nenhum líder, em vez de se submeter a uma estrutura de poder que considerava como inimiga desde o dia em que recebeu o Sangue. Alamut e a Camarilla são dois pólos extremos, o Sabá fica em algum lugar fora da escala e muitos Assamitas acharam que nenhuma dessas opções é aceitável. Os dois grupos estão brigando para atrair esses indivíduos diversos de volta ao rebanho, assim como fazem os vários líderes dos Assamitas *antitribu*.

Interpretando Personagens Despojados

De modo geral, um personagem despojado é a melhor opção para um jogador que quer retratar um Assamita que não se encaixa em nenhuma das hierarquias do clã e nem declara lealdade a uma das facções. Os despojados vêm das três castas e podem ter rejeitado a autoridade do clã por diversos motivos: desconfiança, paranóia, a ameaça apresentada por um inimigo pessoal, falta de instrução suficiente sobre a “cultura do clã” ensinada pelos seus Senhores,



desprezo pela política dos Assamitas ou apenas uma teimosia em permanecer independente. Eles também tendem a se aliar a qualquer bando, círculo ou indivíduo que lhes oferecerem a melhor oportunidade de lucro pessoal ou simplesmente um pouco de segurança.

Do ponto de vista das facções, são despojados os Filhos que se tornarem anarquistas ou que se juntarem ao Inconnu ou a qualquer organização e conspiração exclusiva dos anciões. Como já foi dito antes, “despojado” é mais uma categoria onde se encaixam “todos os outros” do que um grupo formal de membros do clã.

ORDENS E ORGANIZAÇÕES

Apesar de os Assamitas nunca terem sido tão unidos quanto alguns poderiam afirmar, Alamut, o centro de toda a autoridade, sempre forneceu a base para uma estrutura de clã forte. Isso permite um grau de interação com diversos níveis, o que é bem mais difícil de se conseguir em um grupo sem uma liderança central. Em contrapartida, a própria existência de uma estrutura de clã levou à polarização social de muitos setores: político, racial, religioso, profissional e muitos outros. No clã Assamita, as sociedades secretas e as organizações abertas sempre prosperaram.

Observadores mais cépticos dizem que, além da estrutura do clã, que torna esse agrupamento possível, muitos vampiros compartilham a necessidade de se sentirem especiais ou superiores pertencendo a um grupo que exclui os demais. Em um clã que sempre permaneceu isolado, descender de Haqim não era suficiente.

Quaisquer que fossem as razões, os Assamitas sempre tiveram grupos internos que variam dos mais letais até os puramente sociais. Os exemplos a seguir são alguns dos mais importantes, notáveis, ativos ou visíveis.

A IRMANDADE DAS ERINYES

A Irmandade existe desde os tempos da antiga Grécia, quando um vizir imprudente deu o Sangue a três irmãs que, de acordo com os rumores, tinham o dom da profecia. Esse indivíduo precipitado, cujo nome perdeu-se na História, deveria ter feito um pouco mais de pesquisa. As irmãs realmente tinham algumas habilidades proféticas, mas eram sacerdotisas de Baco, e suas adivinhações ficavam mais claras quando utilizavam as entranhas ainda quentes de um indivíduo. As irmãs logo usaram os órgãos de seu Senhor para entender melhor sua nova condição e depois continuaram em seus antigos papéis por mais dois séculos até que um feiticeiro viajante as encontrou e lhes deu uma explicação mais profunda sobre a História de Haqim.

Após uma breve consulta sobre as cinzas de um outro sacrifício cainita, as três decidiram acompanhar o feiticeiro até Alamut e aprender mais sobre o clã. Durante sua jornada, elas conheceram as origens do clã. Todas compreenderam o valor da História e de sua herança e chegaram a um

dilema: qual dos legados de Haqim deveriam seguir: o de estudiosas ou o de juízas? A mais velha preferia o estudo. A mais jovem, a caça dos culpados. O empate foi desfeito pela irmã do meio, que sugeriu que uma outra adivinhação deveria ser efetuada. Sem querer seguir os passos do Senhor das irmãs, o feiticeiro concordou com a idéia e disse que, como estava mais acostumado com as tradições do clã, talvez devesse realizar o ritual. Ao ler as estrelas sugeriu que as irmãs seguissem o caminho do julgamento, e as três aceitaram isso como a vontade dos deuses.

Quando as irmãs finalmente chegaram a Alamut, o clã estava em um de seus períodos de dominação masculina. Em vez de serem bem recebidas como irmãs perdidas por um longo tempo que retornavam ao rebanho, foram segregadas e ridicularizadas por presumirem-se iguais aos homens do clã. As três engoliram seu orgulho com paciência e buscarão a companhia e o apoio de outras filhas de Haqim que também se sentiam incomodadas com a mentalidade geral do clã. Tomando os juízes dos deuses gregos como exemplo, esse grupo declarou sua intenção em se manter mais fiel aos ideais de justiça de Haqim do que qualquer outro Assamita seria capaz. Elas não fizeram nenhuma declaração formal sobre a exclusividade de um determinado sexo, mas a indietra já estava bem clara.

Com o passar dos séculos, as fileiras da Irmandade das Erinyes aumentaram e diminuíram, dependendo da atitude do clã em relação aos membros do sexo feminino. A Irmandade é um grupo estritamente informal e mais reconhecido como um clube social do que como uma sociedade organizada. Aquelas que quiserem mostrar sua dedicação à Irmandade usam um alfinete ou outro emblema com a tradicional face vendada da justiça. Isso seria como usar um símbolo de orgulho étnico: não traz nenhum benefício especial, apenas informa aos observadores que o conhecem quais são as preferências do portador.

São reconhecidas como Irmãs as Assamitas que se esforçam para preservar as leis de Haqim, principalmente a Lei do Julgamento, e para manter um código moral quase humano. Essa última particularidade significa que as Irmãs têm visões moderadas sobre sua relação com os outros cainitas e que nenhuma delas segue uma Trilha da Sabedoria diferente da Humanidade. Porém, aqueles que acreditam que isso é algum tipo de fraqueza ficam por sua própria conta e risco. A maioria das Assamitas com tendências guerreiras teve alguma ligação com a Irmandade, graças ao sentimento pró-Islâmico e pró-masculino que surgiu recentemente na casta. Com a crise atual do clã, a Irmandade está dividida entre as que apóiam al-Ashrad e as despojadas. Pouquíssimas Irmãs, se é que existem, acreditam que ur-Shulgi representa os ideais mais importantes de Haqim.

Interpretando Personagens da Irmandade das Erinyes

Como foi dito anteriormente, a Irmandade das Erinyes é um círculo social sem nenhuma regra, exceto aquelas que

várias neófitas ambiciosas tentaram estabelecer algumas décadas antes de perceber a insensatez de tal imposição. As únicas exigências (e até mesmo isso é compreendido em vez de declarado de forma explícita) para se afiliar à Irmandade são que a candidata seja uma vampira ou carníçal e que considere as Leis de Haqim um guia para sua não-vida, e a Lei do julgamento é a mais importante dentre as cinco. A Irmandade não está, em teoria, restrita apenas a Assamitas, apesar de as Leis de Haqim não serem muito conhecidas fora do clã.

As Irmãs tendem a possuir códigos de honra com padrões muito elevados e mantêm os outros sob exigências igualmente rigorosas. A interpretação de “julgamento” das irmãs varia desde a mais justa até a mais maléfica. Pelo menos uma Irmã é conhecida por forçar seu código de ética através da destruição do caráter, seduzindo seu alvo e depois humilhando-o em um evento social importante. Outras tendem a dar lições “leves”, mas dolorosas, ou simplesmente documentam as ações de um criminoso às autoridades cainitas locais. Pelo menos quatro irmãs assumiram os cargos de xerife e algoz nas cidades da Camarilla durante a existência milenar do grupo.

Boa parte das irmãs se diz de afiliação cismática ou afirma ser despojada, apesar de algumas acreditarem que ur-Sulgi tem os melhores ideais de Haqim em mente e permanecerem fiéis a Alamut. Muitas possuem um ou dois níveis em Mentor e Aliados, já que as Irmãs tendem a cuidar umas das outras. A maioria possui Humanidade e Consciência relativamente altas (Humanidade de nível 6 ou superior e Consciência de nível 3 ou superior). Elas podem ser de qualquer casta, e o potencial para o surgimento de Irmãs não-Assamitas está surgindo à medida que as cismáticas interagem com a sociedade da Camarilla.

A TEIA DOS PUNHAIS

Até o início das Cruzadas, a casta guerreira manteve a tradição de abraçar suas progênes e depois deixá-las viverem por conta própria, para sobreviverem ou morrerem. Em 1102, um pequeno bando de assassinos da casta dos guerreiros desafiou esse costume ao estabelecer um centro de treinamento no Império Bizantino. Esses indivíduos recrutavam os mais promissores assassinos mortais que encontravam e compartilhavam com eles as informações acumuladas durante séculos de experiência e treinamento. Quando o Ancião questionou seu comportamento, eles responderam:

— Estamos criando a próxima geração de Filhos de Haqim.

No século seguinte, esse grupo ficou conhecido como a Teia dos Punhais, e os graduados pelo programa de treinamento assumiram um lugar de elite em meio à casta guerreira. A Teia ainda existe. Seus membros representam os devotos mais ardorosos da Trilha do Sangue e todos são legalistas declarados. Sua missão é simples: criar os indivíduos mais letais na sociedade dos Membros para que eles possam servir como o braço direito de Haqim quando ele retornar para liderar sua linhagem na guerra final contra os descendentes corrompidos de Caim.

A Teia mantém uma combinação surpreendente de segredos e propaganda explícita. A localização de seus centros de treinamento e refúgios é quase impossível de ser descoberta, assim como as identidades “de proteção” de seus membros. Entretanto, a maioria dos assassinos da Teia possui uma ou mais identidades “públicas” através das quais lida com o resto do mundo cainita. A Teia nunca reconhece sua existência fora dos círculos Assamitas. Na verdade, o nome é conhecido apenas por alguns agentes da inteligência da Camarilla e do Inconnu, e a





maioria acredita que se trata de uma organização terrorista mortal que o clã de Haqim apóia. No entanto, a reputação da Teia é tão extensa que seus atos e origens às vezes são confundidos com os do próprio clã, apesar de esse estereótipo estar mudando nas Noites Finais. A frase "Teia dos Punhais" é amplamente desconhecida, mas os feitos dos membros tendem a garantir uma infâmia sem precedentes ao significado real do termo, e essas ações são as contribuições mais visíveis de qualquer Assamita ao mundo vampírico.

Cada membro da Teia é recrutado por suas perícias marciais, tanto em combate pessoal ou quanto em comando tático. Seu provável Senhor lhe dá uma escolha: juntar-se à maior organização de assassinos do mundo ou ir embora. Se ele escolhe ir embora, o vampiro executa-o e desaparece com o corpo. Se ele aceita se juntar ao clã, o Assamita transforma-o em um carniçal e o leva a um dos centros de treinamento, onde o novato passará os próximos sete anos em treino constante. O mestre do recruta visita-o uma vez por mês para lhe dar mais uma dose de vitae, mas seu avanço diário fica nas mãos dos instrutores permanentes da Teia e de seus auxiliares carniçais.

O treino supervisionado dura do pôr-do-sol até o amanhecer, sete noites por semana. Duas a oito horas por dia são dedicadas ao condicionamento físico ou ao estudo acadêmico independente. As lições não são compostas apenas de treinamento físico para o combate, mas também incluem técnicas de investigação, logro social e a lavagem cerebral e propagandas essenciais destinadas a convencer os recrutas da superioridade inata dos Assamitas sobre todos os outros vampiros. A pressão é constante. Os novatos não têm férias durante o treinamento. Sem descanso, sem intervalos. Nem mesmo um indivíduo que apresenta a disciplina para se manter nesse regime exaustivo e a visão necessária para entender sua natureza transitória tem grandes chances de sucesso. As taxas de fracasso nesses sete anos são obviamente altas. Os instrutores toleram qualquer engano apenas uma vez. A repetição da mesma falha é punida com a morte.

Depois do longo aprendizado, o aluno realiza uma última tarefa: um teste final de campo. Ele recebe uma fotografia, um nome e o hemisfério do mundo onde o alvo *pode* ser encontrado. Ele tem de identificar, localizar e matar no prazo de um mês e depois voltar a seu centro de treinamento — um lugar de onde se afastou apenas alguns quilômetros nos últimos sete anos. Os alvos variam: uns são mortais, outros cainitas e outros criaturas sobrenaturais dos mais variados tipos. Se o assassino é bem-sucedido, seu Senhor o Abraça em uma cerimônia solene e elaborada e começam os *próximos* sete anos de seu treinamento. Se falhar, mas conseguir sobreviver, é considerado despojado. Nenhum membro da Teia dos Punhais irá reconhecer sua existência novamente (com a exceção a seguir), a não ser que ele interfira nos negócios da Teia.

O segundo treinamento é mais difícil, mas um pouco menos severo. A transição de carniçal para vampiro é mais

complicada do que de mortal para carniçal. Além disso, a maioria dos alunos da Teia não é doutrinada com os dogmas da Trilha do Sangue antes de seu Abraço, portanto, os neófitos ainda passam por um completo reajuste moral e religioso. Por fim, o aluno é jogado no "mundo real" mais uma vez, agora sob a supervisão direta de seu Senhor e agindo como um auxiliar e cúmplice em missões de assassinato para clientes cainitas ricos ou defensores dos objetivos de Alamut. No final dos sete anos de treinamento, o aluno passa por um teste que dura um mês inteiro e varia entre debates filosóficos e desafios físicos. Se conseguir passar no teste, sua cerimônia de inclusão como um membro integral da Teia envolve a destruição por diablerie de um Assamita que falhou em manter os ideais do grupo — normalmente um despojado mal-sucedido.

A Teia tem um número pequeno de membros, principalmente em função do desgaste, mas também devido ao seu rigoroso critério de seleção. Em qualquer época, presume-se que menos de 20 membros integrais formam o grupo. Metade deles estão em alguma atividade pelo mundo e a outra metade mantém os três centros de treinamento no Afeganistão, Nigéria e Colômbia. Sob sua supervisão estão dezenas de candidatos carniçais em vários estágios de treinamento e um número equivalente de anciões carniçais instrutores. Os membros são quase que exclusivamente do sexo masculino, devido ao chauvinismo tradicional. Os pré-requisitos físicos, como força bruta, são mais fáceis de serem alcançados quando se é um carniçal. Até o século passado, todos os membros da Teia eram de origem árabe ou africana, mas vários europeus e asiáticos completaram o treino depois de o primeiro deles se formar em 1869.

A Teia funciona em um ciclo de sete anos que começa após a "graduação", com os membros ativos dividindo-se entre os deveres do treinamento e o trabalho de campo a cada término do ciclo. A organização é pequena o suficiente para não precisar de uma estrutura interna entre seus membros, apesar de o respeito informal ainda ser prestado aos mais velhos. O membro mais antigo é o líder da Teia e responde diretamente ao califa e ao Ancião em Alamut.

Interpretando Personagens da Teia dos Punhais

Estes Assamitas estão entre os vampiros mais letais do Mundo das Trevas quando comparados a outros de idade e geração semelhantes. Os Narradores devem pensar com cuidado antes de deixar um personagem da Teia dos Punhais participar da crônica. Eles podem alterar com facilidade a direção de muitos jogos, principalmente aquelas aventuras nas quais os personagens são predominantemente ancillae ou neófitos. A Teia é uma empresa de assassinos patrocinados por anciões (e às vezes por um Matusalém) que contraria os rivais com poder semelhante. Além disso, possui a função secundária de "ferramenta" política para a liderança do clã Assamita. Um recém-graduado no treino de 14 anos da Teia passou mais tempo aprendendo como matar do que uma pessoa que está lendo este livro passou na escola, e ele não teve férias.



Portanto, a Teia dos Punhais pode ser um instrumento muito útil para o Narrador, desde que o personagem não se torne uma desculpa para um jogador que queira sair por afazendo várias loucuras. Isso com certeza é uma dificuldade gerada por qualquer personagem guerreiro nas mãos de um jogador problemático, e fica ainda pior se o Assamita for um membro da Teia.

Os vampiros da organização sabem muitas outras coisas além de matar. Eles são muito hábeis em se infiltrarem em uma série de culturas, tanto mortais quanto vampíricas (apesar de quase todo seu conhecimento ser teórico e de as primeiras tentativas de infiltração em uma nova cultura raramente saírem como planejado). Isso significa que um assassino da Teia irá operar sob uma identidade pública durante um longo período de tempo. Círculos de neófitos fornecem um bom exemplo para as identidades falsas (e uma boa cobertura no caso de um tiroteio), e os novatos não estão tão preparados para perceber algumas das gafes sociais cometidas pelos membros da Teia. Por outro lado, a vasta quantidade de treino compara-se à experiência de séculos de uma “vida normal” como cainita. Portanto, um neófito da Teia pode muito bem agir como um semelhante no meio de um círculo de anciões nos momentos em que não for chamado para participar dos jogos políticos. Por último, como os membros da Teia operam sozinhos, exceto quando estão acompanhados por um aluno, uma missão em grupo pode ser um bom tema para uma história na qual todos os personagens são Assamitas e que gira exclusivamente em torno da Teia.

Todos os membros da Teia dos Punhais são guerreiros e legalistas de Alamut, e nenhuma exceção surgiu até hoje. Quanto à criação do personagem, um recém-graduado é construído com a seguinte distribuição de pontos: 10/7/5 Atributos, 20/12/8 Habilidades, 10 Antecedentes, 10 Disciplinas, 7 Virtudes e 20 pontos de bônus.

Antes que um personagem da Teia comece a ficar convencido, existem certas características que todos devem possuir. Em primeiro lugar, todos os Atributos Físicos devem ter ●●● ou mais, o mesmo acontece com Manipulação, Percepção e Raciocínio. Além disso, a lista a seguir apresenta o *mínimo absoluto* de níveis de Habilidade que um neófito da Teia deve possuir:

- Prontidão, Briga, Investigação, Armas Brancas, Furtividade
- Atletismo, Esquiva, Armas de Fogo, Lingüística, Lábia
- Etiqueta, Ocultismo, Segurança, Manha, Sobrevivência

Um personagem da Teia também deve ter pelo menos ●●● no Antecedente Mentor para representar seu Senhor. Ele também possui uma afinidade com Potência devido ao tempo que viveu como carniçal — isso lhe permite adquiri-la como se fosse uma Disciplina de clã. Todos os pontos de

Disciplina devem ser colocados em Potência ou nas Disciplinas de clã padrão do personagem. Por último, ele deve ter uma Força de Vontade igual a 8, no mínimo, e seguir a Trilha do Sangue com um nível mínimo igual a 4.

OS LEOPARDOS DO SIÃO

O nome “Leopardos do Sião” já foi utilizado para mais de uma dezena de grupos diferentes de Assamitas desde a Longa Noite. Tradicionalmente, todos esses grupos que têm pretensões ao título são compostos por membros radicais e judeus do clã que consideram seu objetivo principal agir como os defensores e vingadores de seu povo mortal (mesmo que os mortais não precisem de sua ajuda). O último aparecimento dos Leopardos foi no final dos anos 40, quando um ancião que se intitulava Zev Benzion (literalmente, “Lobo, filho do Sião”) liderou oito assassinos habilidosos em uma matança de Membros da Camarilla que apoiavam indiretamente a ascensão do partido nazista. Benzion foi dilacerado em uma Caçada de Sangue no Rio de Janeiro em 1951, mas não antes de seus seguidores terem causado mais de 50 Mortes Finais e centenas de execuções de mortais alemães e austríacos.

Depois da destruição de Benzion, seus protegidos se espalharam aos quatro ventos. A maioria transformou-se em despojados, mas alguns retornaram com orgulho a Alamut. Um desses indivíduos, uma guerreira chamada Amaris bat Ariela, passou as duas décadas seguintes selecionando e Abraçando seguidores secretamente. Durante a Guerra dos Seis Dias, em 1967, ela liderou uma matança secreta que destruiu toda a influência externa dos cainitas em Israel. Nos anos seguintes, os novos Leopardos do Sião não provocaram nenhuma interferência no destino da política de Israel, exceto a supressão brutal de qualquer tentativa por parte dos outros clãs de invadir o território. Somente os Seguidores de Set conseguiram retomar um ponto de Israel e, desde esse momento, iniciaram um jogo cruel de ataques e contra-ataques com os Leopardos.

Atualmente, os Leopardos do Sião são cismáticos dedicados, como já era de se esperar. Ur-Shulgi nunca os desafiou, exceto ao eliminar a feiticeira Sarah Schneier quando ela transmitiu a mensagem de al-Ashrad que iniciou o Cisma. O grupo possui apenas 20 Assamitas, o que nos leva a imaginar quem seriam seus aliados. Eles permanecem confinados em Israel e nos territórios vizinhos, mas alguns Leopardos foram vistos recentemente em cidades da Camarilla européia.

Interpretando Personagens dos Leopardos do Sião

Os Leopardos do Sião aceitam como membros, pelo menos provisórios, quaisquer cainitas da fé judaica que demonstrem tanto a habilidade quanto interesse necessários para defender o povo judeu de ameaças sobrenaturais. No entanto, é necessário ser aceito pelo grupo e pela própria Amaris para se tornar um dos Leopardos. Isso só acontece depois que o indivíduo arrisca sua vida (ou sua alma)



pela fé judaica, pela nação de Israel ou pelo processo de paz no Oriente Médio.

Os Leopardos não excluem explicitamente os não-Assamitas — na verdade, um de seus mais respeitados membros é um ancião Ventrue que construiu seu refúgio em Gaza há 300 anos. Entretanto, todos os candidatos de outros clãs são recebidos com muita suspeita. Os Leopardos seguem uma estrutura de “células” e Amaris bat Ariela lidera a organização a partir de seu refúgio em Tel Aviv. A maioria dos membros é hábil em combate pessoal, pois Amaris prefere utilizar carniçais e contatos humanos para conseguir apoio comum (e não de combate) a seus vários planos. Muitos desses agentes são os antigos servos dos cainitas mortos pelos Leopardos em 1967 que aceitaram o laço de sangue em troca da continuação de sua existência.

O CLUBE DOS MIL METROS

Mais um reconhecimento informal de uma habilidade do que uma organização, o Clube dos Mil Metros começou como uma piada interna entre alguns americanos e europeus que foram abraçados pelos guerreiros durante e depois da Segunda Guerra Mundial. O fundador do Clube foi um atirador de elite da Marinha, nativo de West Virginia, que ficou ofendido com os insultos dos árabes Assamitas contra sua raça e sua arma. Ele enganou um de seus inimigos, fazendo com que ele o desafiasse, e estabeleceu que o duelo deveria ser uma caçada que iria ocorrer dentro de uma área com mais de 250 km² nas Montanhas Zagros. O atirador preparou uma emboscada para seu perseguidor e atirou no pescoço do tradicionalista superconfiante a um quilômetro de distância, decapitando-o.

Desde esse incidente, todo Assamita que mata outro cainita a uma distância de mais de mil metros é considerado um membro do “Clube dos Mil Metros”. As discussões sobre quais mortes são “legais” ou não ocorrem até hoje, pois muitos pistoleiros Assamitas não consideram o uso de magia do sangue ou de Disciplinas uma forma válida de se entrar no clube.

Interpretando Personagens do Clube dos Mil Metros

Como não há nenhuma exigência formal para ser admitido no Clube a não ser realizar um determinado feito, quase todos os personagens cujas Histórias e características criam a possibilidade de realizar este feito podem participar do Clube dos Mil Metros. Se esse indivíduo tornou-se um integrante do modo “tradicional” (usando um rifle), com certeza ele tem Destreza, Percepção e Armas de Fogo com nível maior ou igual a 4. Alerta-se para os Narradores que levam as leis da física em consideração quando analisam feitos extraordinários que nenhuma quantidade realista de Potência possibilitará a um vampiro matar outro com uma pedra arremessada a mais de mil metros de distância.

RELAÇÕES EXTERNAS

À primeira vista, pode parecer que os Assamitas estão radicalmente divididos quanto às suas opiniões sobre os outros vampiros. Porém, nem mesmo o recente Cisma apaga séculos de pensamentos condicionados. As principais diferenças entre as opiniões dos legalistas e dos cismáticos encontram-se na intensidade como eles exteriorizaram essas opiniões e na vontade de mudá-las.

A CAMARILLA

Você deve achar que odiamos a Camarilla. E para dizer a verdade muitos de nós realmente a detestam. Basta perguntar a qualquer um dos menininhos sorridentes de ur-Shulgi. Mas você tem de levar em conta que a Camarilla é o único poder fora de nosso clã que já mostrou que consegue nos derrotar. Essa é a prova incontestável de que uma aliança é mais forte do que um grupo que permanece isolado, mesmo que ele seja muito unido internamente. Para muitos de nós, esse tipo de força exige respeito e faz surgir uma necessidade de nos juntarmos a ela, especialmente se levamos em consideração a situação atual da Montanha. Mesmo que estas não sejam ainda as Noites Finais, existe uma guerra no horizonte, e quero estar do lado vencedor.

Por sua vez, essa força também requer uma certa atenção pois ainda resta uma ameaça. Eu consigo ver onde os legalistas se firmaram, e faz bastante sentido. Se alguma coisa já provou que é uma ameaça, espancou-o até você perder os sentidos e depois recuou, você terá muita dificuldade em simplesmente deixar pra lá quando achar que está em vantagem, não é?

— Kasim Bayar, xerife de Milão, guerreiro cismático

BRUJAH

Se eles descobrissem como melhorar e mantivessem isso em segredo, seriam ameaças mais autênticas. Quando não estão lutando, estão choramingando. Quando não estão choramingando, estão procurando briga. Para falar a verdade, eles me lembram mais um bando de irlandeses. Mesmo assim, é melhor deixar que outros lidem com estes vampiros, ou que atirem em suas cabeças de uma boa distância. Alguns deles conseguem lutar tão bem quanto nós e, se você cair nas mãos dos Brujah, é o fim. Os anciões representam o maior perigo, pois gostam de fingir que são estudiosos calmos e racionais, mas seus pavios são tão curtos quanto os nossos.

— Evan Rogers, guarda-costas free-lance, guerreiro despojado

MALKAVIANOS

Apesar de sermos encorajados a fazer caridade e ter compaixão pelos lunáticos, as ninhadas de Malkav esmagariam corações mais tolerantes do que o meu. Eles são caprichosos, inquietos e capazes de ter discernimento sobre coisas que não deveriam nem imaginar. Eles sempre sentiram um certo prazer em nos perturbar (ou talvez vejam isso como uma obrigação),



mas hoje em dia suas piadinhas são menos freqüentes e seus estratagemas confusos mais poderosos. É quase como se tivessem ficado mais concentrados, o que, de certa forma, torna-se mais preocupante do que qualquer outro rumo que eles pudessem ter tomado.

Não se engane com o que eu digo: acredito que a capacidade deles de perceber camadas da realidade é valiosa. Simplesmente não acho que o preço pago vale a pena.

— Mohninda Vajpayee Cheran,
analista de informação, vizir legalista

NOŠFRATU

Um erro de tradução freqüente no Livro de Nod diz: “Em qualquer Jyhad, os Nosferatu são os primeiros a morrer”. Acredito que o correto seja: “Em qualquer Jyhad, os Nosferatu são os primeiros a desaparecer”. Se você acha que vai haver algum problema em sua cidade, fique de olho nos Nosferatu. Quando sumirem dentro de seus bueiros e os lacrarem, siga o exemplo deles. Os Nosferatu são os maiores sobreviventes do mundo cainita e conseguem ver uma ameaça com clareza antes de qualquer um começar a se sentir incomodado.

Se este grupo tem algum defeito, é a sua curiosidade. Quase acredito que alguns conseguiriam sobreviver alimentando-se apenas de informações se a vitae não estivesse disponível — com certeza eles tentariam isso. Alimente essa sede e eles lhe pagarão em espécie. Nossos clãs desfrutaram uma simbiose longa e produtiva que é bem mais forte do que qualquer política transitória. Eu o aconselho a manter essa aliança sempre que possível.

Se não tiver outra escolha a não ser destruir um Nosferatu, jamais o ataque no território dele. Suas cinzas nunca serão encontradas.

— al-Ashrad

TOREADOR

Como um clã, os Toreador são assustadoramente ineficientes. Eles preferem observar pinturas antigas e pedras esculpidas em formatos estranhos e lamentar a perda de seus batimentos cardíacos a se mexer e realizar algo.

Como indivíduos, alguns Toreador são assustadoramente eficientes em qualquer campo ao qual venham a se dedicar. Se um deles considera esgrima uma arte, você pode apostar o sangue que há em seu coração que ele conseguirá competir com pelo menos dois de nossos guerreiros. Eu considero os mais temíveis aqueles que vêem a política como uma arte, e não um hobby. Um deles foi o responsável pelo início de toda aquela confusão que é a Camarilla.

Para dizer a verdade, eles me lembram muito os vizires, mas são bem menos organizados, e isso já deve esclarecer muita coisa. Para nossa sorte, a maior parte do clã ainda parece ser da escola que prefere “pintar uns borrões e colecionar pedrinhas bonitas”.

— Kurush Ishraqi, mago do clima, feiticeiro legalista

TREMERE

Os Tremere são a principal ameaça aos Filhos de Haqim desde as antigas disputas que acabaram com a Segunda Cidade. Eles chegaram até esse local através de seus próprios esforços, usurpando não só o sangue, mas também o poder dos imortais em um intervalo de tempo tão curto que equivale a um piscar de olhos no mundo dos vampiros. Nunca confie nos Tremere, nunca os ignore e nunca esqueça que temiam suficientemente os Filhos para tentar destruí-los completamente. Sua maldição foi apenas um ajuste. Segundo alguns padrões, os Tremere são os vampiros perfeitos: frios, racionais, pacientes e, ainda assim, lutadores rápidos, nunca amaldiçoados por Caim e letais em suas decisões e habilidades. Você pode, se quiser, pensar em um Tremere como uma naja, pronto para dar o bote por seus próprios motivos reptilianos e bem armado com seu veneno.

Se você tiver sorte, vou ensiná-lo a ser um maugusto.

— Deviki Prasanta, instrutor de Pentjak-Silat
da Teia dos Punhais, carníçal legalista

VENTRUE

Muitos Filhos de Haqim praguejam e reclamam de nossa derrota nas mãos dos Ventrue, os fracos, “os filhos da mãe renegados”, os riquinhos mimados do Velho Continente. Dizem que deveríamos ter atacado a Alemanha e a Inglaterra e queimado todos enquanto ainda tentavam fugir de seus castelos, pois os Ventrue são incapazes de se defender. Nós lutamos. Nós perdemos.

Muitos membros de nosso clã não entendem como não conseguimos ganhar, pois tudo o que os Sangue Azul parecem saber é trocar favores e vadiar em suas cortes. Entendam: não perdemos para os Ventrue há quinhentos anos. Perdemos para eles, para todos os seus aliados e amigos e para cada maldito camponês que cometeu o erro de encarar diretamente seu senhor imortal. Entendam isso e vocês perceberão onde está a verdadeira força dos Ventrue.

— Lydia Dorn, psicóloga, feiticeira legalista

O SABÁ

O Sabá não faz idéia do que pensar de nós agora, e somos bastante cuidadosos com relação a como o vemos. A maioria dos nossos anciões se mandou no ano passado, e isso ferrou quase toda a estrutura da Mão Negra. As coisas ficaram meio tensas durante alguns meses, e muitos dos nossos que estavam para trás ficaram esperando o martelo descer. Entretanto, parece que nossa lealdade significou mais para os figurões do que a deslealdade de nossos Senhores. Alguns Assamitas foram promovidos, e o resto parece estar relativamente livre das suspeitas do Sabá e da Inquisição. Pelo menos enquanto continuarmos chutando o saco da Camarillazinha.

Já o recrutamento súbito dos vampiros na Montanha é outra coisa. Por um lado, adoramos descobrir porque o Sabá existe. Os Antediluvianos são reais e estão determinados a acabar com todos aqueles que não se ajoelham diante deles.



Ur-Shulgi não deixa muitas dúvidas com relação a este ponto, a julgar pelas informações que recebi. Por outro lado...que merda! Esse é o tipo de confirmação que eu não queria receber durante um bom tempo. Agora, temos que pensar como vamos contar tudo para o resto da Mão.

— Michael diCarlo,
atirador de elite, guerreiro antitribu

LAȘOMBRA

Nunca, nunca, nunca subestime os Lasombra. Eles são os Ventrue sem a fragilidade moral, os Tremere sem toda aquela pretensão, os Setitas sem toda aquela atitude. E não são nada disso. Alguns elementos dentro de suas fileiras também compartilham de nossa fé, assim como de nossas terras. Aquelas noites há muito se foram, mas vários Lasombra ainda se lembram delas. Mais do que qualquer outro clã nos últimos dois mil anos, eles têm sido nossos aliados ocasionais, e isso os torna uma ameaça maior do que qualquer outra.

— Fátima al-Faqadi, ex-integrante da Mão da Vingança,
guerreira despojada

TZIMISCE

Que grupo terrível de esquisitões, lunáticos e megalomaníacos. Os Tzimisce são uma mistura de uma bichinha Toreador com os problemas de comportamento de um Brujah drogado. Realmente não consigo entender porque os Lasombra deixam esses idiotas acreditarem que estão no comando. Quer dizer, às vezes você precisa de alguém idiota o suficiente para disparar uma metralhadora, mas isso não é motivo para ter o trabalho de mantê-los em cargos importantes e ficar correndo por trás dos panos para anular as ordens sem sentido desses babacas.

Cedo ou tarde, receberemos ordens para lhes dar o mesmo remédio que demos aos Tremere antitribu. Aguardo essa noite com uma ansiedade que as palavras não conseguem descrever.

— Gene Bancroft, templário, guerreiro antitribu

INDEPENDENTES

Não existe independência na Jyhad. Existe apenas a ignorância sobre quem é seu mestre.

— ur-Shulgi

SEGUIDORES DE SET

A metáfora da serpente é completamente inapropriada para os Setitas. Por mais que pareçam com répteis, eles se comportam mais como aranhas. Qualquer que seja a situação, um Setita tem três vezes mais esquemas em andamento do que se suspeita. Muitos deles estarão interligados, portanto, a falha de um irá garantir que o grupo responsável adotará imediatamente o outro. Nunca cometa o erro de enfrentar um Setita em seu próprio campo de batalha, que é o das disputas políticas e sociais. Você não perceberá as presas até elas estarem cravadas em sua garganta.

Apesar de todo o seu talento nas áreas escolhidas, os Setitas possuem duas fraquezas bem úteis. Em primeiro lugar, passam tanto tempo cultivando o poder externo que acabam relativamente fracos. Além disso, muitos membros do clã ido latram cegamente seu fundador, da mesma forma que vários Assamitas o fazem. Se souber explorar isso, você conseguirá eliminar a criatura.

— Sukainah, conselheira da corte de Algiers,
vizir despojada

GANGREL

Os Gangrel conhecem as mesmas coisas que nós. Eles não possuem os mesmos detalhes, mas mantêm seus ouvidos atentos e também estão cientes de que algo muito antigo e muito ruim está despertando. Sua decisão de abandonar a Camarilla não foi uma manobra política para conseguir simpatia ou poder, e sim uma tática calculada de sobrevivência.

Você já ouviu a história dos dois caçadores que encontram um urso? Um deles está calçando seus sapatos de corrida. O outro pergunta:

— O que está fazendo? Você não conseguirá correr mais do que aquele urso.

O primeiro caçador sorri e responde:

— Eu não preciso correr mais do que o urso, preciso apenas correr mais do que você.

É por isso que os Gangrel saíram da Camarilla e seus irmãos antitribu não deixaram a Mão Negra. O Sabá é capaz de correr mais, não é?

Se você encontrar um dos Gangrel recém-independentes, não seja bonzinho. Viver com os animais não os torna ignorantes nos jogos sociais, apenas reduz sua tolerância a besteiras. Eles são máquinas de matar, exatamente o que o Sabá pensa de nós.

— Lydia Leszcznska, batedora nômade,
feiticeira antitribu

GIOVANNI

Eles detêm uma vasta gama de poder no submundo. Eles têm lacaio que andam por aí com metralhadoras apenas aguardando uma ordem. Um Giovanni mede sua riqueza pessoal com bens e empresas, pois meras quantias em dólar não têm mais importância. Eles têm uma grande família que lhes dá apoio em qualquer lugar do mundo. Além de tudo isso, têm acesso a certos aspectos da realidade que estarão sempre distantes da maioria de nós.

Eu poderia descrever os Giovanni da mesma forma que descreveria os vendedores de crack nas ruas de Chicago. Além da necrofilia, não existe muita diferença.

— Khaled Johnson, caçador de recompensas,
guerreiro despojado

RAVNOS

Todo mundo subestima os Ravnos. Compartilhamos o problema de sermos vistos através de um estereótipo pelos demais



DISCIPLINAS

Assim como qualquer ancião, os Filhos de Haqim mais antigos desenvolveram suas próprias transformações das Disciplinas “comuns” que as castas praticam. Entretanto, suas maiores inovações envolvem a disciplina exclusiva dos Assamitas: Quietus. A magia do sangue dos feiticeiros também oferece várias técnicas singulares e nunca antes vistas no universo cainita.

Auspícios

Alguns Assamitas alegam que Haqim era um estudioso e que Auspícios era sua ferramenta mais importante. Independente da verdade dessa afirmação, a casta dos vizes ainda utiliza Auspícios com precisão e força iguais às de qualquer visionário Toreador ou profeta Malkaviano. Muitos vizes se referem à disciplina como “Olhos de Haqim” e fazem evocações ao fundador de seu clã para ajudá-los a se concentrar em suas artes perceptivas.

AGRUPAMENTO DA ANIMA (Auspícios Nível Sete)

O poder da Projeção Psíquica permite uma exploração ilimitada. No entanto, muitas das experiências que promove não devem ser transmitidas de forma adequada para os indivíduos que não são capazes de vivenciá-las. Outros prentensos observadores no plano astral ficam cegos e surdos. Os vizes acreditam que *Agrupamento da Anima* nasceu como uma técnica para guiar a magia da casta guerreira na busca de visões. Esta disciplina permite que um vidente leve junto com ele um pequeno grupo de companheiros para os reinos astrais.

Sistema: Todos os indivíduos que desejam usar *Agrupamento da Anima* precisam estar em contato físico com o personagem que possui o poder ou com alguém que atenda à essa condição. Na verdade, deve-se formar uma corrente de indivíduos.

O jogador gasta um ponto de sangue para cada “passageiro” que ele deseja levar para o plano astral, tendo como limite o valor de seu Raciocínio. Depois, deixa o próprio corpo, da forma como está explicado em Projeção Psíquica (*Vampiro: A Máscara*, pág. 152). Desde que permaneçam em contato físico com o personagem, todos os passageiros serão tratados como se conhecessem Projeção Psíquica, independente do seu nível real de Auspícios (se é que eles possuem a disciplina). Esse poder temporário funciona como se o passageiro tivesse conseguido o mesmo número de sucessos que seu “líder”.

No plano astral, os passageiros ficam próximos ao detentor da Disciplina — num raio de mais ou menos 30 metros — ancorados por um cordão fino de prata. Isso não impõe nenhuma penalidade, a não ser um pequeno conhecimento da localização do líder o tempo todo.

Qualquer passageiro que vier a perder o contato físico com o personagem retornará instantaneamente ao seu

cainitas. Eles também têm a vantagem de apresentar uma grande diversidade interna que não é percebida pelos outros Membros. Provavelmente, relacionamo-nos melhor com este clã do que com qualquer um dos outros. Talvez, isso aconteça porque exige muita atenção à sobrevivência nos lugares onde temos maior contato uns com os outros. Portanto, não temos tempo para compararmos o tamanho de nossas presas.

Com certeza, a ausência de lutas políticas também exerce certa influência em nosso relacionamento. Eles não defendem o sectarismo e nunca exigiram nossas cabeças em uma lança. Além disso, jamais incitaram a nossa ira cometendo atrocidades em massa contra os mortais. Nós ficamos fora do caminho deles e eles ficam fora do nosso. Ocasionalmente, teremos de matar um de seus jovens e estúpidos cleptomaníacos. Às vezes, eles terão de matar um de nossos jovens e estúpidos sociopatas. É um acordo justo.

— Gerhardt von Eich, negociador, feiticeiro legalista

OUTRAS CRIATURAS

METAMORFOS

Você entende como os nossos membros que seguem a Trilha do Sangue se sentem com relação à Camarilla? A maioria dos metamorfos possui sentimentos semelhantes em relação a todos os vampiros e têm uma força igual à nossa.

Não tente negociar com eles. Não tente entendê-los. Não tente usá-los nem redirecioná-los. Eles não vão oferecer nada disso a você.

— Kazimiera Zuyus, escultora, feiticeira legalista

MAGOS

Eles são tão antigos quanto nós, assim como suas disputas. Em geral, os magos o tratam com o mesmo nível de respeito que você lhes dedicar. Em essência, eles são mortais, o que os torna inerentemente frágeis, mas possuem muitas vantagens — a menor delas é a capacidade de viver sob a luz do sol.

Alguns já ouviram falar de mim, e mencionar meu nome pode até lhe poupar de algum problema com os magos — pelo menos uma vez. Não use esse privilégio em vão nem espere que ele funcione com todos os magos.

— al-Ashrad

FANTASMAS

Nós criamos um monte deles.

Mas falando sério: por alguma razão, temos poucos problemas com assombrações, e pouquíssimos de nós têm algum motivo para falar com aqueles que já partiram. Eu entendo que alguns feiticeiros tenham várias habilidades no campo da necromancia, mas todos os nomes que ouvi estão ligados a indivíduos que ainda se encontram em Alamut.

— Jessica Tate-Duncan, ex-agente do DEA*, guerreira cismática

* DEA: Drug Enforcement Administration (agência anti-drogas norte-americana)



corpo e perderá uma quantidade de pontos temporários de Força de Vontade igual a 8 menos o Raciocínio do personagem. Se isso reduzir sua Força de Vontade a zero, ele permanecerá inconsciente até o próximo pôr-do-sol.

Sistema TM: Os participantes devem permanecer em contato físico, como foi explicado anteriormente. Gaste uma Característica de Sangue para cada “passageiro” até a metade de suas Características Mentais (arredondadas para baixo).

Se um dos “passageiros” saltar-se de você, ele perderá três Características Mentais e ficará inconsciente durante o resto da noite se isso reduzir as Características a zero.

RAPIDEZ

Um dos dons vampíricos mais primitivos, a Rapidez sempre foi a arte favorita dos Assamitas. Apesar de suas aplicações comuns serem mágicas, muitos vizes desenvolveram outros usos para a velocidade sobrenatural fornecida pelo seu sangue. Nos registros mais antigos do clã, como as *Parábolas do Sangue*, encontra-se a frase “alcançar o vento”, o que implica que os Assamitas estavam predispostos à essa disciplina desde seu surgimento.

PRECIÇÃO (RAPIDEZ NÍVEL SEIS)

Enquanto muitos anciões cainitas desenvolvem seus reflexos sobre-humanos em níveis realmente incríveis, outros encontram usos novos e variados para a habilidade, como a Precisão. Essa técnica de concentração permite ao usuário aplicar toda a sua energia em um alvo minúsculo. Ele aumenta de maneira efetiva sua capacidade de manipular, superando o mais avançado torno mecânico, ao se mover de uma forma tão rápida que não altera nada, a não ser o que ele realmente toca. Escultores cainitas que dominaram a Precisão são capazes de criar obras com detalhes quase microscópicos, pois trabalham com tanta rapidez que conseguem tirar apenas as camadas mais finas de madeira ou de pedra. Um certo especialista médico da casta dos vizes tem a reputação de ser capaz de utilizar seus instrumentos cirúrgicos de uma forma tão hábil que lhe permite suturar até um tecido danificado da medula espinal.

Sistema: O jogador gasta dois pontos de sangue e um de Força de Vontade e faz um teste de Destreza + Ofícios (dificuldade 6, podendo substituir Ofícios por uma Habilidade apropriada a critério do Narrador). Para cada sucesso, o jogador pode acrescentar um dado a todos os testes relacionados com a precisão, com a manipulação detalhada ou com a movimentação de algo sem alterar o ambiente. Esse poder dura uma quantidade de minutos igual ao nível de Rapidez do personagem.

O personagem entra em transe enquanto se concentra para canalizar toda a sua velocidade em movimentos discretos e rápidos. Qualquer ação que não envolva a manipulação detalhada estará sujeita a um modificador igual a +2 de dificuldade. Até mesmo conversar é cansativo. O persona-

gem pode interromper voluntariamente a Precisão antes de terminar, mas todos os benefícios se perdem se o poder não for invocado em seguida. Em nenhuma circunstância, a Precisão fornece benefícios no combate (apesar de auxiliar na preparação de armas bem complexas).

Sistema TM: Gaste duas Características de Sangue e duas Características Mentais. Durante os próximos cinco minutos, você ganhará dois novos testes em todos os desafios relacionados à precisão, à manipulação detalhada ou à movimentação de algo sem alterar o ambiente. Você perderá todos os empates que envolverem movimentos físicos bruscos, incluindo o combate.

OFUSCAÇÃO

A lendária “invisibilidade” dos Assamitas é a base de muitos rumores sobre o clã. A maioria dos neófitos já ouviu histórias sobre assassinos temíveis que são capazes de aparecer em pleno ar e desaparecer em uma sombra. Entretanto, muitos historiadores Assamitas suspeitam que a Ofuscação não foi uma das primeiras Disciplinas da linhagem no início da Segunda Cidade e que apenas uma casta estava predisposta a ela um milênio atrás. Atualmente, a grande maioria dos Filhos de Haqim é hábil na arte de mover-se sem ser visto. Guerreiros e feiticeiros demonstram uma afinidade inata com a Disciplina e muitos vizes desejam pelo menos uma instrução básica de seus irmãos de clã. Apesar de muitos Assamitas conhecerem o nome comum para a habilidade, adquiriram o hábito de seus anciões de se referir à Ofuscação como “o véu negro”, e “usar o véu” é uma expressão comum que objetiva redirecionar o olhar dos outros para longe do detentor da Disciplina.

ACEITAÇÃO DESPREOCUPADA (OFUSCAÇÃO NÍVEL SEIS)

Muitos Filhos de Haqim buscam coisas que pareceriam nada interessantes para a maioria dos observadores. Na verdade, ser conhecido como um Assamita já atrai a suspeita de muitos grupos. Esta técnica de Ofuscação serve para afastar até certo ponto as repercussões dos atos de seu praticante, fazendo com que tudo pareça bem mais tolerável. Lembre-se de que a Aceitação Despreocupada tem seus limites: enquanto se pode inventar uma desculpa para carregar um fuzil em plena rua (“Estou levando isto para ser avaliado”), disparar a arma contra um carro em movimento atrairá a atenção do observador mais entediado.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue e faz um teste de Manipulação + Lábia (dificuldade 7). Todos os observadores têm de conseguir um número de sucessos maior ou igual ao conseguido num teste de Raciocínio + Prontidão (dificuldade 8, reduzida para 6 se o observador estiver procurando por atividade suspeita) para perceber as ações do personagem. Isso deve ser feito pelo tempo suficiente para que a ação não seja mais uma ameaça física e o personagem não tente interagir com o observador.



Ao contrário dos níveis menores de Ofuscação, a Aceitação Despreocupada permanece efetiva, mesmo que o personagem venha a afetar seus arredores ou agir de uma maneira indiscreta. Enquanto estiver usando a Disciplina, o vampiro consegue forçar uma fechadura, desarmar uma bomba, sacar dinheiro de uma caixa registradora ou fazer *rapel* em um prédio em plena Times Square. Ninguém, com exceção dos indivíduos mais perceptivos ou paranóicos, iria se importar com o fato e esqueceria ter presenciado tudo aquilo, desde que a ação seja classificada como uma coisa não ameaçadora pelo observador. O Narrador é sempre o árbitro final sobre a definição de atividade “não ameaçadora” de qualquer personagem.

Sistema TM: Gaste uma Característica de Força de Vontade e duas Características Mentais. Um observador que deseja se opor a (ou até mesmo notar) alguma ação inofensiva realizada por seu personagem terá de vencê-lo em um Desafio Mental no qual você ganha todos os empates.

QUIETUS

A Disciplina agora conhecida como Quietus sofreu diversas mudanças de enfoque desde que os juízes de Haqim a desenvolveram na Segunda Cidade. Em sua forma atual, ela é uma Disciplina que usa as propriedades singulares da vitae cainita com dois objetivos: aplicação marcial direta e julgamento de outros cainitas na era da Segunda Cidade. Em muitos casos, não se sabe ao certo quais desses objetivos são auxiliados pelas técnicas apresentadas.

No início, Quietus era uma ferramenta que apenas os juízes usavam. Poucos estudiosos se preocupavam em aprender uma Disciplina que era pouco mais do que uma série de técnicas usadas para punir vampiros criminosos. Porém, após a queda da Segunda Cidade, todos os Filhos de Haqim tornaram-se os alvos prováveis de outros vampiros que não viam mais sentido em respeitar essas leis exageradas ou aqueles que as defendiam. Os estudiosos que persuadiram os antigos juízes a lhes ensinar Quietus para defesa pessoal logo descobriram uma variedade de aplicações diferentes para muitos dos poderes básicos. Qualquer estudioso que já entrou em uma biblioteca barulhenta desejou paz e silêncio; Silêncio Mortal (*Vampiro: A Máscara*, pág. 175) logo provou ser bem mais útil para algo além de acabar com um distúrbio público ou os pedidos de misericórdia de um fugitivo encurralado.

O QUE É QUIETUS?

Os jogadores que representarem os Assamitas podem querer conhecer a etimologia e a pronúncia de “Quietus”. A Disciplina teve uma variedade de nomes ao longo da História. O nome atual é derivado de uma expressão em inglês médio, *quietus est*, que pode ser traduzida como “ele está livre” e era utilizada como uma isenção de responsabilidade. Nesse caso, significa anular o peso da culpa através de uma punição adequada. Em seu uso moderno, “quietus” pode significar um acordo final (como uma dívida ou uma obrigação), morte, fim de uma atividade ou algo que silencia ou suprime. Os Assamitas eruditos pronunciam “QUIE-tus”, e não “quie-TUS”.



À medida que exploravam outras manifestações de Quietus, os estudiosos começaram a desenvolver permutações únicas desses poderes, tanto de maneira isolada quanto junto com outras Disciplinas. Alguns usaram seu próprio sangue para fortalecer artefatos insubstituíveis, em vez de armas brancas, enquanto outros aprenderam como nausear seletivamente um interlocutor para encorajá-lo a dizer somente a verdade. Apesar de nem sempre utilizarem os poderes primários de Quietus, muitos feiticeiros e vizires a adotaram com o intuito de tirar vantagem dos usos suplementares criados pelos seus irmãos. Com o tempo, todo o clã adquiriu uma afinidade pela Disciplina.

Mesmo os poderes mais básicos de Quietus sofreram várias mudanças ao longo dos milênios. A casta guerreira, cujos antepassados juízes foram os criadores da Disciplina, sempre determinou o enfoque principal. À medida que as táticas dos guerreiros mudavam do ataque para a infiltração, os poderes marciais da Disciplina também se alteraram do dano direto para o indireto. De maneira irônica, muitos poderes modernos, que são menos ofensivos do que os praticados dois milênios atrás, assemelham-se às ferramentas originais de punição e vingança usadas pelos juízes. Além disso, a maldição Tremere tornou uma das técnicas básicas de Quietus inútil para seus usuários; os Filhos logo adaptaram uma manifestação menos complexa para preencher o vazio deixado em seus ensinamentos.

Como já era de se esperar, alguns poderes antigos ainda existem nas Noites Finais. Anciões que os aprenderam quando ainda eram aceitos dificilmente os esquecerão e podem dividir isso com os neófitos mercedores se receberem a recompensa e o respeito adequados. No entanto, a hierarquia dos usos elementares de Quietus é, em grande parte, estática, como a maioria das Disciplinas de níveis inferiores. Manifestações arcaicas são o remanescente de noites esquecidas, e não utilizações comuns da Disciplina atual.

SUOR DE SANGUE (QUIETUS NÍVEL SEIS)

Apesar de não terem glândulas sebáceas funcionais, os vampiros suam em momentos de tensão extrema. Esse "suor" é, na verdade, uma camada fina de sangue na testa e nas mãos. Os Membros vêem isso como um sinal de medo ou culpa. O Assamita que domina o poder do Suor de Sangue é capaz de induzir estes sentimentos em um alvo de forma sobrenatural. A vítima sofrerá uma vazão torrencial de vitae através de seus poros se sentir um pouco de remorso por qualquer um de seus atos.

Sistema: O alvo precisa estar no campo de visão do vampiro, que tem de permanecer três turnos concentrado. O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e faz um teste de Manipulação + Intimidação (a Força de Vontade da vítima é o que determina a dificuldade). O alvo perde um ponto de sangue por sucesso. Os mortais sofrem dano como se alguém tivesse se alimentado deles. A vítima "elimina" o sangue perdido através de uma transpiração súbita

que chega a molhar suas roupas e pode até formar uma poça aos seus pés. O sangue perdido dessa forma é considerado sangue imortal inútil e fornece um sustento mínimo (meta-de do normal) para os cainitas desesperados o suficiente para lambê-lo do chão ou tirá-lo de uma toalha. Ele *não* alimenta o indivíduo do qual saiu.

Além da perda de sangue, a vítima é tomada por um sentimento de arrependimento e culpa por suas transgressões passadas (se tiver uma consciência forte) ou sofre uma compulsão extrema para se vangloriar (se tiver um caráter bem inferior). A gravidade desse impulso depende do número de sucessos obtidos: um sucesso provoca um remorso leve, enquanto que cinco sucessos podem resultar numa declaração orgulhosa dos crimes do alvo. Esse efeito é mais narrativo do que mecânico, e o Narrador é quem decide o que a vítima se sentirá compelida a confessar ou se vangloriar.

Note que a existência desse poder não é muito conhecida. Tanto os vampiros quanto os mortais têm uma tendência a se afastar de alguém que começa a suar sangue, e passar por uma situação dessas pode apavorar até mesmo o indivíduo mais corajoso.

Sistema TM: Passe três turnos (ou quinze segundos fora de combate) concentrado e declare um Desafio Mental, ao qual seu alvo resistirá com suas Características Físicas. Você pode gastar quantas Características Mentais desejar no desafio. Caso seu personagem vença, faça um número de Testes Simples igual à quantidade de Características Mentais que gastou. Para cada teste que você vencer ou empatar, o alvo perde uma Característica de Sangue (ou sofre um nível de dano letal se for humano).

SILÊNCIO SELETIVO (QUIETUS NÍVEL SEIS)

Apesar de ser um instrumento útil tanto para o campo de batalha quanto para a corte, Silêncio Mortal é indiscriminado em seus efeitos. O assassino que utilizar este poder antes de atirar com uma espingarda também silenciará o rádio através do qual seus colegas o avisarão da chegada de um segurança. O cortesão que sufocar as vozes distintas em uma sala também não conseguirá falar. Esta Disciplina permite a um Filho de Haqim bem preparado superar essas limitações silenciando apenas os indivíduos ou objetos que utilizar como alvos.

Ao usar este poder, a maioria dos indivíduos exala uma névoa tênue de sangue que se prende nos alvos selecionados, evaporando gradualmente à medida que o efeito de Silêncio Seletivo se esvai. Alguns Assamitas também utilizam uma técnica similar quando invocam Silêncio Mortal, mas a névoa fica ao redor das vítimas e se move com elas.

Sistema: O jogador gasta dois pontos de sangue e faz um teste de Vigor + Furtividade (dificuldade 7). Cada sucesso representa um indivíduo ou objeto que o personagem pode silenciar com o uso deste poder. Todos os alvos devem estar a menos de 20 m do personagem. Objetos maiores do que um homem contam como mais de um alvo: uma metralha-



dora pesada conta como dois, um carro como três, um pequeno avião como cinco. Objetos maiores do que um avião particular ou criaturas maiores do que um elefante não podem ser silenciados por este poder.

Cada vítima fica calada durante uma quantidade de minutos igual à Força de Vontade permanente do personagem. Nada do que ele faz irá gerar som, apesar de os efeitos secundários de suas ações produzirem ruídos normalmente. Por exemplo, uma arma sob o efeito deste poder não emitirá uma explosão audível quando disparada, mas suas balas ainda farão barulho quando romperem a barreira do som. Uma vítima silenciada pode gritar à vontade, pois não emitirá ruído algum, mas conseguirá ajuda quebrando uma janela.

Sistema TM: O jogador gasta duas Características de Sangue, depois realiza um Desafio Estático Mental contra uma dificuldade de sete Características para cada objeto que ele deseja silenciar, até um número máximo de alvos igual a $3 +$ o número de Características da Habilidade *Furtividade*.

REFLEXOS DO CORAÇÃO (QUIETUS NÍVEL SEIS)

De acordo com a sabedoria Assamita, esta técnica foi criada por um estudioso bizantino que queria proteger seu rebanho da sede de outros vampiros. Reflexos do Coração permite a um vampiro deixar emoções na corrente sanguínea de qualquer mortal de quem ele se alimenta. Qualquer outro Membro que se alimentar do mesmo humano experimentará as mesmas emoções, como se fossem suas.

Sistema: O personagem tem de beber pelo menos um ponto de sangue do mortal e depois gastar um minuto em contato físico com o alvo enquanto se concentra na emoção que quer deixar no sangue. O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e faz um teste de Carisma + Empatia (dificuldade 7 em circunstâncias normais, 5 se o personagem estiver sentindo a mesma emoção, 9 se o personagem estiver sentindo uma emoção oposta e muito forte). O sangue do alvo carregará o peso do sentimento escolhido pelo período de um mês lunar para cada sucesso obtido. O sangue de um mortal consegue manter apenas uma emoção por vez. Tentativas subsequentes de usar Reflexos do Coração no mesmo indivíduo não surtirão efeito algum até a primeira se encerrar.

Qualquer vampiro que beber o sangue de alguém sob a influência desta Disciplina terá de ser bem-sucedido em um teste de Autocontrole (a dificuldade é equivalente à Força de Vontade do mortal) assim que engolir o primeiro ponto de sangue. Se falhar no teste, a emoção intrínseca à vitae o dominará de imediato. A intensidade do sentimento depende de quantos pontos de sangue forem bebidos. Um ponto causa uma leve mudança de humor, dois alteram de forma significativa o comportamento e três ou mais promovem uma transformação completa no estado emocional. Dependendo das circunstâncias e do sentimento preciso, os

efeitos podem ser espetaculares ou catastróficos. Um vampiro tomado pelo ardor da paixão acreditará temporariamente que está amando o mortal (ou qualquer um que estiver próximo). Alguém que beber o sangue de um humano portador de ódio poderá acabar despedaçando sua presa, e aqueles que tomarem um gole da vitae de alguém tocado pelo medo sairão correndo e gritando. O vampiro fica sujeito à emoção por uma quantidade de horas equivalente à Força de Vontade do mortal, apesar de sentir outras coisas após a explosão inicial de sentimentos.

O mortal que se encontra sob o efeito de Reflexos do Coração não percebe os efeitos do poder, apesar de ficar um pouco predisposto ao efeito selecionado enquanto o poder estiver ativo. O vampiro que usar a Disciplina ficará imune a qualquer sentimento que aplicar em seus alvos.

Sistema TM: O personagem bebe do alvo mortal, depois, concentra-se durante um minuto e gasta uma Característica Social e uma Característica de Sangue. No próximo mês, qualquer um que beber do mesmo alvo terá de vencer um Desafio Estático Mental contra a dificuldade de suas Características Sociais permanentes para não sentir a emoção deixada por seu personagem no sangue do mortal. Os efeitos mecânicos do sentimento forjado ficam a critério do Narrador, mas podem incluir a alteração da dificuldade para o frenesi.

PURIFICAÇÃO (QUIETUS NÍVEL SEIS)

Apesar de a maioria das culturas mortais não aceitar o derramamento de sangue, os Assamitas — na verdade, os vampiros — têm uma reação oposta. Para eles, o sangue confirma a imortalidade e é uma substância revigorante. A Purificação baseia-se nesse princípio e usa o poder da vitae para limpar e restaurar. Em vez de expurgar uma mancha externa do corpo, a Disciplina permite remover as impurezas da mente e da alma de outros indivíduos, incluindo aquelas deixadas pelo controle mental de outros Membros. O vampiro que usar este poder expele seu próprio sangue através da pele e permite que ele molhe o alvo, dissipando-se aos poucos. Enquanto isso acontece, são eliminadas as impurezas espirituais e as influências externas.

Sistema: O personagem toca a testa do alvo e ambos se concentram durante, no mínimo, cinco minutos. O jogador gasta um número de pontos de sangue igual à Força de Vontade do alvo. Este faz um teste de Força de Vontade uma vez para cada influência sobrenatural externa (normalmente uma Disciplina vampírica, apesar de outras criaturas sobrenaturais terem seus próprios poderes) a que sua mente foi sujeitada (dificuldade igual ao nível do poder em questão +4, ou dificuldade igual a 7 se o poder não for medido em níveis). Um sucesso cancela o efeito.

A Purificação tem seus limites. Ela é capaz de remover influências estranhas, como comandos implantados com Domínio, perturbações causadas por Demência ou as imposições decorrentes da Presença de um ancião. Não se pode



desfazer influências passadas através do sangue, incluindo um laço de sangue ou as peculiaridades geradas por um clã ou linhagem, e nem apagar aquelas causadas por técnicas puramente mundanas, como persuasão, hipnose ou lavagem cerebral, nem estados emocionais genuínos, como o amor e o ódio. Ela é capaz de remover os efeitos da magia do sangue que alteram a mente, mas o personagem que está usando Purificação ou o beneficiário do poder tem de possuir um nível de Taumaturgia maior ou igual ao produzido pelo efeito. Um personagem não pode usar Purificação em si mesmo.

Sistema TM: Gaste um número de Características de Sangue igual ao número de Características Mentais permanentes de seu alvo. Este deverá, então, realizar um Desafio Estático Mental contra uma dificuldade de 7 Características para cada influência sobrenatural externa que ele deseja expurgar. O sucesso cancela o efeito. As limitações anteriores também se aplicam à versão TM deste poder.

GARRAS SANGRENTAS DE BAAL (QUIETUS NÍVEL SETE)

A toxina gerada pela Carfícia de Baal (*Vampiro: A Máscara*, pág. 176) não é suficiente para causar danos significativos em inimigos realmente temíveis. Esse desenvolvimento progressivo daquela técnica menor permite ao usuário envenenar sua arma com uma substância de base sangüínea tão poderosa que chega a corroer a própria arma, deteriorando o metal mais resistente em um minuto ou menos. Entretanto, seus efeitos sobre a vítima são suficientemente fantásticos para fazerem com que a perda da melhor lâmina valha a pena. O efeito deste poder tem uma duração muito curta, pois a substância criada logo se evaporara caso não neutralize a si mesma enquanto dissolve tudo com o que atinge.

Sistema: O personagem reveste uma arma com seu próprio sangue, exatamente como faz em Carfícia de Baal. O jogador gasta um ou mais pontos de sangue e faz um teste de Força de Vontade (dificuldade 7). Depois disso, a arma causará dano agravado. Ela também ganha um número de dados de dano adicionais igual ao número de sucessos obtidos mais a quantidade de pontos de sangue gastos. Esses dados extras desaparecem à razão de um por turno à medida que o veneno se dissipa, pinga ou reage com o material da arma. Depois que os dados de dano extras terminarem, os dados de dano básico da arma começam a desaparecer no mesmo ritmo. A arma quebrará se for usada quando seu dano básico estiver reduzido à Força do portador. As únicas armas capazes de resistir à corrosão são aquelas criadas com um poder sobrenatural de nível maior ou igual ao nível de Quietus do personagem e, mesmo assim, isso fica a critério do Narrador.

Esta Disciplina está sujeita às mesmas restrições que Carfícia de Baal, exceto no limite do número de golpes bem-sucedidos que causam dano agravado. Uma arma afetada por Garra Sangrenta de Baal causa dano agravado em todo ataque bem-sucedido até ser destruída.

A critério do Narrador, o personagem pode usar o veneno que este poder produz para outros fins, como queimar um cadeado ou destruir uma fita incriminadora. Entretanto, não é possível guardar o veneno para uso posterior — mesmo se encontrar um pote resistente, a substância fica inerte depois de alguns minutos fora do corpo de seu criador.

Sistema TM: Gaste uma ou mais Características de Sangue e cubra a arma com seu sangue. Agora, ela causa dano agravado e ganha um



CANÇÕES DA VITAE LONGÍNQUA (QUIETUS NÍVEL OITO)

número de características *Envenenado* igual ao número de Características de Sangue que seu personagem gastar, o que é somado às suas características adicionais. A cada ataque bem-sucedido com a arma, você pode fazer um Teste Simples para cada Característica *Envenenado* que ela possui no momento; cada sucesso elimina um Nível de Vitalidade a mais.

No final de cada turno, a arma perde uma Característica *Envenenado*. Quando perder a última, ela será destruída.

ENVENENAR A FONTE DA VIDA (QUIETUS NÍVEL SETE)

Além de deixar rastros emocionais no sangue de um alvo, o mestre deste Quietus é capaz de contaminar a mesma vitae, transformando-a em um veneno letal para qualquer outro Membro que venha a beber do mesmo mortal. Alguns Assamitas utilizam este poder para proteger seus rebanhos contra “posseiros” ou para defender pessoas específicas de ataques indiscriminados. Sabe-se que outros o utilizam como uma armadilha sutil para outros vampiros, fazendo os rebanhos voltarem-se contra seus proprietários. Existem rumores que dizem que o poder surgiu das pesquisas do clã a respeito da maldição Tremere.

Sistema: O personagem toca o mortal que deseja contaminar e espalha um pouco de sua vitae sobre a pele da vítima. O jogador gasta três pontos de sangue e faz um teste de Vigor + Ocultismo (dificuldade 7). Durante uma quantidade de meses igual ao número de sucessos, qualquer outro vampiro que vier a beber o sangue do mortal sofrerá dois Níveis de Vitalidade de dano agravado para cada ponto de sangue ingerido. Esse dano se manifesta como uma combinação de queimaduras ácidas e algo parecido com o choque causado por toxinas.

Enquanto o mortal é venenoso para os Membros, o equilíbrio alquímico de seu corpo fica levemente alterado em relação à toxicidade. Ele ganha dois pontos adicionais de Vigor para resistir aos efeitos e aos danos causados por venenos e ácidos. Entretanto, suas excreções corporais, principalmente o suor, são um pouco mais nocivas do que o normal. Ele fica sujeito a uma penalidade de um dado em todas as paradas de dado Sociais sempre que interagir com alguém que tem um nariz sensível e está perto o suficiente para sentir seu cheiro.

Sistema TM: Toque o alvo e gaste três Características de Sangue e qualquer quantidade de Características Físicas. Durante um número de semanas igual ao número de Características Físicas que você gastou, o sangue do mortal será venenoso para todos os Membros, exceto você. Qualquer cainita que beber do humano sofrerá dois Níveis de Vitalidade de dano agravado para cada Característica de Sangue que adquirir.

O mortal em questão tem duas Características a mais em todos os desafios para resistir aos efeitos de venenos e ácidos, mas ganha uma Característica Social Negativa *Repugnante*.

Muitos estudiosos Assamitas acreditam que este poder antigo seja usado desde o surgimento dos juizes na Segunda Cidade. Ele era utilizado originalmente como uma técnica poderosa para punir os vampiros que se alimentavam de maneira inapropriada ou com crueldade excessiva. Os praticantes da magia do sangue e os indivíduos peritos em Auspícios sabem há muito tempo que a vitae pode carregar impressões residuais de emoção e personalidade. O poder evoca essas impressões para sobrecarregar sua vítima com imagens e sentimentos tirados do indivíduo que possuía o sangue antes de o vampiro se alimentar. Alvos obstinados ou com muita força de vontade podem considerar essas visões como devaneios, mas aqueles que são menos controlados podem vir a sofrer mudanças permanentes com a experiência. O efeito colateral do uso deste poder é a destruição parcial da vitae da qual as imagens são retiradas. Alguns vizes teorizam que isso acontece pelo fato de os restos da consciência da vítima estarem tentando escapar de seu usurpador.

Sistema: O personagem toca seu alvo e gasta um turno se concentrando. O jogador gasta quatro pontos de sangue e testa Raciocínio + Intimidação em uma disputa contra a Força de Vontade permanente da vítima (dificuldade 7). Se o alvo cometeu diablerie durante uma quantidade de noites igual à Percepção do personagem, o agressor ganha um sucesso automático. O resultado depende do número de sucessos do agressor. Note que em todos os usos deste poder, as sensações que o alvo revive são negativas e aterrizantes. Por exemplo, ele não experimenta nem um pouco do prazer que acompanharia o Beijo quando acontece um *flashback* do evento.

Além dos sucessos relacionados a seguir, o alvo de um ataque bem-sucedido perde um número de pontos de sangue igual ao número de sucessos obtidos. A vitae é expelida de seu corpo na forma de gotas vermelhas e quentes que não causam dano algum, mas certamente assustam os observadores.

Falha Crítica: O agressor vê uma seqüência de *flashbacks* e revive sua última refeição do ponto de vista da presa. Se o jogador obteve três ou mais resultados iguais a 1, o personagem adquire uma perturbação permanente relacionada com o momento em que se alimentou.

Falha: O alvo não sofre nada e fica imune a este poder por um número de noites igual a sua Força de Vontade.

1 Sucesso: O alvo presencia um *flashback* rápido (10 segundos/3 turnos) e revive sua última refeição do ponto de vista da presa. Durante esse período, fica sujeito a um modificador igual a +2 de dificuldade em todos os testes.

2 Sucessos: O alvo presencia um conjunto breve de *flashbacks* (15 segundos/5 turnos) e revive várias refeições do ponto de vista das presas. Durante esse período, ele fica sujeito a um modificador igual a +3 de dificuldade em todos os testes. Depois que o fluxo inicial de sensações

passa, o alvo ficará agitado e estará sujeito a um modificador igual a +1 de dificuldade em todos os testes até ser bem-sucedido em um teste de Autocontrole (dificuldade 8), que pode ser feito uma vez por cena.

3 Sucessos: O alvo tem uma lembrança composta, reunida pelo seu próprio subconsciente, do terror de várias presas enquanto estavam sendo perseguidas e servindo de alimento. Ele tem de ser bem-sucedido em um teste de Coragem (dificuldade 8) para não entrar instantaneamente em Röttschreck. Caso seja bem-sucedido, ele ainda estará sujeito a um modificador igual a +3 de dificuldade em todas as ações que ele realizar durante o resto da cena devido à confusão que as imagens causam.

4 Sucessos: O alvo fica atordoado e incapaz de agir durante um número de turnos igual a 8 — seu Autocontrole enquanto é bombardeado por uma seqüência das memórias mais terríveis de suas várias presas. Quando a carnificina inicial é interrompida, ele tem de ser bem-sucedido em um teste de Coragem (dificuldade 9) para não entrar em Röttschreck. Se falhar no teste, o alvo terá de ser bem-sucedido em um teste de Autocontrole (dificuldade 8) para não ganhar a perturbação Animismo Sanguinário.

5 Sucessos: O alvo é arremessado em um pesadelo e experimentará os maiores medos de cada um dos indivíduos de quem já se alimentou. Ele tem de ser bem-sucedido em um teste de Autocontrole (dificuldade 9) para não entrar em torpor durante (10 — o Vigor do alvo) noites, e, no final disso, perde metade de sua Força de Vontade permanente e ganha a perturbação Animismo Sanguinário. Caso seja bem-sucedido no teste de Autocontrole, o alvo entra em Röttschreck pelo resto da noite e, durante esse tempo, seu maior medo será sua própria imagem. No final da noite, ele tem de ser bem-sucedido em um teste de Força de Vontade (dificuldade 9) para não perder um ponto de Força de Vontade permanente e ganhar a perturbação Animismo Sanguinário.

Sistema TM: No TM, esta é uma Disciplina de nível Ascendente. Para usá-la, são necessárias todas as condições descritas anteriormente e um Desafio Mental contra a vítima (Intimidação conta para novos testes). Se a vítima cometeu diablerie durante a última semana, o usuário do poder ganha os empates contra ela. Se o Desafio Mental for bem-sucedido, o personagem pode escolher gastar até três Características Mentais. Para cada uma das características utilizadas dessa forma, a vítima perde uma Característica de Sangue enquanto a vitae é expelida de seu corpo na forma de lágrimas rubras.

1 Característica Mental: Além do efeito anterior, o alvo passa 5 minutos revivendo sua última refeição do ponto de vista da presa. Durante esse tempo, ele tem de apostar uma Característica a mais em todos os desafios.

2 Características Mentais: O alvo vivencia uma série de experiências vividas por suas presas e reunidas pelo seu próprio subconsciente. O jogador precisa vencer um Teste de Coragem contra uma dificuldade igual a quatro Características para seu personagem não entrar imediatamente em Röttschreck. Mesmo se for bem-sucedido no teste, ele precisa apostar uma Característica adicional em todos os desafios e perder em todos os empates durante uma hora ou uma cena completa.

3 Características Mentais: O alvo é arremessado em um pesadelo e vivencia todas as refeições que já fez, mais uma vez do ponto de vista da presa. Ele tem de ser bem-sucedido em um teste de Autocontrole (dificuldade igual a 5 Características)





para não entrar em torpor durante (10 — metade das Características Físicas da vítima) noites. No fim desse período, o alvo perde metade de Força de Vontade permanente e ganha a perturbação Animismo Sanguinário. Se for bem-sucedido no teste de Autocontrole, ele entra em Röttschreck pelo resto da noite e, durante esse tempo, seu maior medo será sua própria imagem. No final da noite, ele tem de ganhar (e não empatar) um Teste Simples para não perder uma Característica de Força de Vontade permanente e ganhar a perturbação Animismo Sanguinário.

CONDENAR OS PECADOS DO PAI (QUIETUS NÍVEL NOVE)

Apesar de reconhecerem que herança não é igual à culpa, os juízes da Segunda Cidade também viram muitas situações em que toda a ninhada de um vampiro cometeu o mesmo crime. Nesse caso, os juízes sempre aplicaram a mesma punição em todos os transgressores. A técnica de Condenar os Pecados do Pai que os vizires modernos acreditam ter surgido naquela época, permite a quem a utiliza administrar tais punições. Através desta Disciplina, a cainita pode aplicar um poder inferior de Quietus em uma linhagem inteira. Alguns rumores de Alamut dizem que ur-Shulgi usou Condenar os Pecados do Pai como base do ritual que permitiu a Quebra, apesar de ninguém ter explicado até agora como (ou onde) o Pastor conseguiu encontrar Haqim para usar como foco do ritual.

Sistema: Depois de usar com sucesso qualquer poder inferior de Quietus em outro vampiro, o jogador gasta um ponto de Força de Vontade permanente e 10 pontos de sangue e faz um teste de Vigor + Ocultismo. A dificuldade do teste é igual a quatro mais o número de gerações dos descendentes do alvo original que o jogador quer afetar, até um máximo de 10. Se o teste for bem-sucedido, cada descendente do alvo original que se encontra dentro da seleção específica de gerações sofre o mesmo efeito que o alvo original experimentou, resistindo com suas próprias Características importantes. O jogador pode poupar desse efeito um número de vítimas igual ao dobro do Raciocínio do personagem, mas este precisa conhecer suas faces ou já ter provado de seu sangue.

Exemplo: Ur-Shulgi está decepcionado com um Príncipe Ventrué e quer usar o Chamado de Dagon nele e em todos os seus descendentes. O Príncipe é da Sétima Geração. Para garantir que o serviço será completo, ur-Shulgi escolhe estender o castigo até a 13ª Geração, ou a seis gerações posteriores. O jogador de ur-Shulgi (aliás, por que você está jogando com o maldito ur-Shulgi?) tem de fazer um teste de dificuldade igual a 10. Se o jogador for bem-sucedido no teste, todo personagem que conseguir traçar sua linhagem vampírica até o Príncipe, esteja ele ciente de sua linhagem ou não, sofrerá os mesmos efeitos por causa do uso do Chamado de Dagon.

Sistema TM: Este é um poder de nível Matusalém no TM. Depois de usar com sucesso qualquer poder de Quietus

em outro vampiro, o jogador gasta uma Característica de Força de Vontade permanente e oito Características de Sangue. Depois, entra em um Desafio Físico (um novo teste com Ocultismo) contra o alvo. O total de Características da vítima é igual a suas próprias Características Físicas mais o dobro do número de gerações que o Assamita deseja afetar. Então, o poder atinge todos os descendentes dentro do limite especificado de gerações. Cada descendente resiste sozinho com as Características apropriadas. O jogador pode excluir um número de alvos igual a suas Características Mentais, mas o personagem tem de conhecer os rostos destes alvos.

MARCHA FORÇADA (RAPIDEZ **, FORTITUDE **)

Esta aplicação concentrada de velocidade e resistência sobre-humanas foi aos poucos caindo em desuso na era moderna, pois aviões e automóveis vencem numa única noite distâncias que seriam percorridas por um homem a pé em uma semana ou mais. Mesmo assim, nas nações desérticas que o clã alega serem o centro de seu poder, o transporte moderno não está disponível regularmente ou não é confiável quando existe. Muitos anciões cainitas ainda preferem seus próprios pés a qualquer engenhoca mecânica barulhenta e desagradável, por isso, Marcha Forçada ainda é usada.

Sistema: Marcha forçada pode ser usada toda vez que o personagem estiver se movimentando a pé por um longo período de tempo. Ela permite uma movimentação rápida e contínua sem os efeitos exaustivos do uso da *Rapidez* em combate.

No início de cada hora de viagem contínua, o jogador gasta um número de pontos de sangue igual à metade do nível de *Rapidez* do personagem. A taxa de movimentação do personagem (um humano normal chega a 10 km/h em terreno plano, mas isso pode ser diminuído pelas condições do solo e do clima) é multiplicada por seu nível de *Rapidez*. Esse bônus é aplicado enquanto o personagem estiver se movendo continuamente, com não mais de um minuto de pausa a cada hora. Qualquer pausa maior do que isso faz ele perder o ritmo.

Marcha Forçada pode ser usada durante um número de horas igual ao nível de Fortitude do personagem, no máximo. Este poder não traz benefício algum em combate.

Aprender este poder custa 12 pontos de experiência.

Sistema TM: Você pode dividir o tempo de viagem que ocorre fora da sessão de jogo por um fator igual ao número de poderes de *Rapidez* que seu personagem possui. Por exemplo, se ele tiver o segundo poder *Rapidez* Intermediária, com um total de 4 poderes de *Rapidez*, divida o tempo normal de viagem por 4. Cada hora de viagem ou cada fração de hora custará um número de Características de Sangue igual à metade do número de poderes de *Rapidez* que seu personagem possui. É possível usar Marcha Forçada durante um número máximo de vezes



a cada noite igual ao número de poderes de *Fortitude* que seu personagem tiver.

O personagem precisa ter *Presteza* e *Têmpera* para aprender *Marcha Forçada*, o que custa 6 Características de Experiência.

DISSIMULAÇÃO DAS SOMBRAS (RAPIDEZ **, OFUSCAÇÃO **)

O método do assassino é o logro, e não o confronto direto. No entanto, até mesmo os membros mais simples da casta guerreira reconhecem a utilidade de desorientar o inimigo em um combate. Esta técnica permite ao usuário ludibriar o oponente, fazendo sua imagem surgir uma fração de segundo depois de sua localização real. Isso faz com que seja impossível antecipar os movimentos do lutador, permitindo que ele golpeie sem medo de sofrer um contra-ataque.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue no início de um turno durante o qual a *Rapidez* está ativa, e a primeira ação do personagem tem de ser um movimento evasivo. No resto do turno, todos os testes de ataque efetuados contra o personagem terão sua dificuldade aumentada em 2 pontos, até um máximo de 10. A *Dissimulação das Sombras* é considerada um poder de *Ofuscação* para que seja possível cancelá-la. Um observador com *Auspícios* suficiente é imune, assim como alguém olhando seu alvo através de uma câmera de vídeo ou outro meio eletrônico.

Aprender este poder custa 14 pontos de experiência.

Sistema TM: Gaste uma Característica de Sangue adicional quando você ativar *Rapidez* durante o turno. A ação de *Presteza* de seu personagem tem de ser um movimento evasivo. Para cada ataque que se responda com uma esquiwa, ganha-se duas Características adicionais, em vez de um contra-ataque.

Seu personagem precisa ter *Presteza* e *Presença Invisível* para aprender este poder, o que custa 6 Características de Experiência.

MAGIA DO SANGUE (FEITIÇARIA ASSAMITA)

De um ponto de vista puramente mecânico, a magia do sangue praticada pelos feiticeiros Assamitas não difere muito da utilizada pelos Tremere. No entanto, a partir de uma perspectiva filosófica, existe um mundo de diferenças entre ambos. Os Tremere forçam cada grão de conhecimento que adquirem na estrutura severa da elevada invocação hermética. Por sua vez, as práticas da casta dos feiticeiros simbolizam o resultado de milênios de adaptação e união e são muito díspares para serem "estruturadas" em algum sentido real.

Os arquivos sobre a associação dos Assamitas com a magia do sangue começam na Segunda Cidade. Os primeiros feiticeiros afiliados ao clã eram magos mortais a quem

COFRES E GRIMÓRIOS

Da mesma forma que os Tremere, os Assamitas mantêm vários arquivos de conhecimento mágico. Antes do Cisma, a biblioteca central do clã localizava-se em Alamut, e tinha os acervos suplementares em Bombaim, Marrakesh, Cidade do Cabo e Vilnius. Quando os seguidores de al-Ashrad partiram de Alamut, deixaram a Grande Biblioteca no local, mas levaram dezenas de cópias do acervo codificado em CD-ROMs pela última feiticeira a ocupar a Cátedra do Cobre e do Relâmpago. O acervo de Bombaim é considerado perdido para os Cataianos, pois nenhuma facção do clã fala com seus curadores desde julho de 1999. Os guardiões das bibliotecas de Marrakesh e Cidade do Cabo são fiéis a ur-Shulgi. Acredita-se que os funcionários do estabelecimento em Vilnius estejam se mudando para os Estados Unidos a fim de se encontrarem com al-Ashrad, mas sua localização atual é desconhecida e seu material está fora de circulação no momento.

As cópias em CD-ROM da Grande Biblioteca são uma mistura intrigante de alta tecnologia e magia antiga. Cada um dos conjuntos é formado por 32 CDs, e a maioria contém imagens digitalizadas de artefatos muito frágeis para serem fotocopiados ou muito complexos para serem gravados no curto período de tempo em que Sarah Schneider se preparava para a fuga. O esquema de criptografia usado é um dos últimos desenvolvidos pelo MI-5 e nem mesmo al-Ashrad é capaz de explicar como sua antiga subordinada o descobriu. Entretanto, a verdadeira obra-prima de Schneider é o encantamento que os CDs possuem. Uma adaptação de um antigo ritual de privacidade usado em Bizâncio evita qualquer tentativa de copiar os dados. Uma cópia direta das informações trava os discos rígidos e queima os processadores, enquanto formas mais indiretas, como anotar o que aparece no monitor também provocam falhas mecânicas graves. Além disso, os CDs são protegidos por um espírito guardião antigo e feroz. Se qualquer não-Assamita tentar acessar o conteúdo, manifesta-se algo que as testemunhas descreveram como um redemoinho humanóide de gotículas de sangue. Sua primeira ação é incinerar o material. Depois disso, ataca impiedosamente o intrumetido.

Além desses recursos comuns, os feiticeiros Assamitas mantêm suas próprias anotações e arquivos. O formato e o idioma variam de acordo com as preferências pessoais de cada um. Enquanto alguns preferem fazer anotações em pele de corça usando o alfabeto devanágari, outros mantêm registros em fichários comuns ou fitas k-7. Os idiomas mais comuns para se arquivar as informações são o árabe, o hebraico e o hindi.

Não se sabe se al-Ashrad possui algum diário. Sua biblioteca particular nunca foi vista, se é que existe alguma. Aparentemente, ur-Shulgi também não possui nenhuma anotação escrita. Ele diz não precisar de lembretes.



LINHAS E RITUAIS ASSAMITAS

Os feiticeiros têm ensinamentos equivalentes para muitas técnicas comuns da magia do sangue, além de suas próprias lições. A lista a seguir não é um registro exaustivo de tudo o que se encontra na Grande Biblioteca, mas serve como um ponto de partida para os jogadores e Narradores que desejam determinar as capacidades dos feiticeiros Assamitas. Ela não possui as linhas e os rituais que este e outros livros designaram especificamente como Assamitas. A lista é organizada por livro, apresentando primeiro as linhas e depois os rituais encontrados na publicação a que os Filhos de Haqim costumam ter acesso. Os nomes em parênteses são aqueles que a casta dos feiticeiros prefere usar para cada item, naqueles casos em que o nome Assamita difere daquele comumente aceito. As linhas marcadas com um asterisco são opções para a linha principal que poderá ser aprendida por um feiticeiro, desde que seu instrutor aprove.

Vampiro: A Máscara

Linhas: Linha do Sangue, Sedução das Chamas*, Movimento da Mente*, Linha da Conjuração, Mãos da Destruição

Rituais: Defesa do Refúgio Sagrado (Cortina da Determinação), Despertar com o Frescor do Amanhecer (Negro Alvorecer), Comunicar-se com o Senhor (Falar com o Senhor), Proteção contra o Mal da Madeira (Afastar a Lança Empaladora), Proteção contra Carniçais, Foco Principal da Infusão de Vitae (Poção do Cálice), Travessia Incorpórea (Passagem do *Ghul*), Osso da Mentira (Mancha da Culpa)

Guia da Camarilla

Linhas: Controle de Elementais*, Poder de Netuno*, Manipulação Espiritual*, Controle Climático*

Rituais: Acionar o Receptáculo de Transferência (Receptáculo Falsamente Lacrado), Encantamento do Pastor (Vigília Silenciosa do Pastor), Pureza da Carne, Trilha de Sangue, Lâmina Ardente, Colocar a Máscara de Sombras, Círculo de Proteção contra Carniçais, Ajudante de Sangue, Dardo da Tranquilidade Tardia, Proteção/Círculo de Proteção contra Lupinos, Estilhaço-servo, Proteção/Círculo de Proteção contra Vampiros, Encantar Talismã, Proteção/Círculo de Proteção Contra Espíritos/Fantasmas/Demônios

Guia do Sabá

Linhas: Linha da Vingança Paterna (Linha do Chacal Atormentado)

Rituais: Torrente de Sangue, Rastro Luminoso da Presa, Olhos do Falcão Noturno, Enlouquecer Máquinas, Recorrer à Terra Natal, Reflexos da Segunda Visão

Blood Magic: Secrets of Thaumaturgy

Linhas: Alquimia, A Mente Focada (Eco do Nirvana), Linha da Maldição do Sangue

Rituais: Texto Secreto (Olhos Leais), Renascimento da Vaidade Mortal, O Escriba, Sentir o Arcano, Criar Pedra de Sangue (Seguir a Mentira), Rastro Imperceptível, Passos do Amedrontado (Correr para o Julgamento), Um Toque de Doce-Amarga (Desprezo de Haqim), Enfermo e Inerte, Mão Cortada

Haqim prometeu vida eterna em troca de sua lealdade e de seus serviços contra um culto de vampiros adoradores do demônio (e, alguns diriam, também contra outros oponentes bélicos e políticos). Seu primeiro trabalho foi adaptar suas várias artes para invocar o poder da vitae vampírica, estabelecendo as "regras básicas" das práticas modernas da magia do sangue, apesar de muitos esforços posteriores terem duplicado essa atividade de formas diferentes. Alguns dos primeiros magos tornaram-se carniçais presos a Haqim por laços de sangue, mas outros solicitaram o Abraço de seu mestre ou de vários estudiosos e juízes de alto escalão. Sob a liderança de Haqim e de ur-Shulgi, os magos do sangue que se tornaram vampiros uniram-se formando um grupo coeso, utilizando as tradições e métodos dos estudiosos e juízes, mas não sem se tornar um subgrupo dessas castas. Com o passar dos milênios seguintes, a estrutura de castas moderna do clã evoluiu, e os magos — apesar de nunca serem o grupo mais numeroso de Filhos — igualaram-se aos seus irmãos sob os olhos do Ancestral.

O conhecimento moderno presente na Feitiçaria Assamita se baseia em uma vasta seleção de tradições mágicas, desde os cultos extáticos dos seguidores de Kali e Shiva até a precisão sutil da *feng shui* e as elegantes transformações matemáticas e simbólicas dos alquimistas e astrônomos islâmicos.

Nas palavras do filósofo árabe al-Kindi, a quem muitos feiticeiros e vizes veneram como mentor espiritual, "não devemos nos envergonhar em reconhecer a verdade, não importa qual seja sua fonte, mesmo que ela seja trazida a nós por gerações antigas ou pessoas estrangeiras. Pois nada é mais valioso do que a própria verdade para aqueles que a buscam".

Os feiticeiros mantêm vários conselhos como esse em seus corações e ainda prestam atenção a eles nos dias de hoje. Os dois lemas da magia do sangue Assamita, que parecem um pouco contraditórios para muitos iniciados, são *disciplina* e *pragmatismo*. Com tantos caminhos diferentes para chegar ao mesmo objetivo, os estudos sobre a magia sempre guiam um estudante usando um método de trabalho que seja apropriado para ele e chegam ao extremo de fazer um aprendiz trocar de mentor cinco ou seis vezes antes de formar uma parceria adequada. No entanto, o novato que aproveita tudo isso como uma chance para ser preguiçoso ou frívolo recebe pouca misericórdia. Os feiticeiros sabem muito bem que a natureza de sua tradição causa mais desastres do que sucessos. Mesmo quando estão praticando as artes que requerem estados mentais alterados para chegar aos seus objetivos, os feiticeiros tomam cuidado ao utilizar a experiência para não serem usados por ela.

DIFERENÇAS MECÂNICAS

A magia do sangue Assamita, conhecida como Feitiçaria Assamita quando se discute a Disciplina específica, é mecanicamente idêntica à Thaumaturgia utilizada pelos Tremere



que aparece em **Vampiro: A Máscara**. Entretanto, apesar de trabalharem de acordo com o mesmo princípio (o uso da vitae vampírica como combustível para aplicar a vontade consciente nas alterações do mundo físico e espiritual), as duas não são compatíveis. Um Tremere se esforça para utilizar a sua magia *sempre* da mesma forma. Um Assamita pode não realizar nunca um ritual da mesma maneira durante milênios (apesar de alguns o fazerem muito bem devido a seu conhecimento e precisão). Ele *sempre* executa os estágios básicos, mas os detalhes podem mudar para se adequarem ao seu humor e à situação.

Como era de se esperar, os estudantes da Feitiçaria Assamita têm uma grande dificuldade em aprender as práticas de outras tradições da magia do sangue, pois os princípios básicos se diferenciam quando alguns deles passam do estágio “você está alterando o mundo ao seu redor pela aplicação de sua vontade como a força que o guia e de seu sangue cainita como a fonte do poder”. Todos os custos em pontos de experiência usados para aprender outras linhas e rituais da magia do sangue são aumentados em 50% do total (arredondados para cima) para os feiticieiros Assamitas. Além disso, mesmo depois de o feiticieiro já os ter incorporado em seu repertório, esses ensinamentos ainda são estranhos para ele. Todas as invocações de uma linha “estrangeira” requerem um ponto de sangue a mais e todos os rituais demoram o triplo do tempo e exigem um sucesso extra para conseguir o efeito desejado (TM: uma Característica de Sangue extra para as linhas, o triplo do tempo e duas Características Mentais extras para os rituais).

A magia do sangue Assamita deve ser anotada na ficha de personagem como “Feitiçaria Assamita”. Se um personagem aprender o básico sobre outra forma de magia do sangue, como Taumaturgia, Necromancia ou Feitiçaria Setita, isso deve ser anotado sob seu próprio nome. Obviamente, o jogador deve manter anotações separadas de quais linhas e rituais o personagem conhece em cada uma das Disciplinas.

DESPERTAR DO AÇO

Apesar de a maestria em combate dificilmente ser o objetivo principal, os feiticieiros têm uma longa tradição de estarem sempre prontos para se defender e, se for necessário, auxiliar a casta guerreira no campo de batalha (apesar de não terem participado de nenhum grande conflito desde a Longa Noite). Despertar do Aço é um legado dessa preparação, uma linha que começou com os alquimistas que estudavam nas forjas de Toledo e Damasco. Esse conjunto de técnicas baseia-se no simbolismo da espada como uma extensão do corpo de um guerreiro, gerando os mitos que várias tradições guerreiras atribuíram às espadas e adagas: os cruzados europeus e suas espadas sagradas, o *kris* de um praticante do Pentjak-Silat indonésio, a *Ghurka* indiana e suas facas *kukri*, entre outros. O usuário do Despertar do Aço foca-se nesse simbolismo e usa o poder de seu sangue para melhorar sua arma e sua perícia.

Um estudante Assamita sabe que é necessário um conhecimento preciso da forma e da função de uma lâmina para o domínio completo da linha. O personagem precisa ter um nível em Armas Brancas e em Ofícios igual a seu nível em Despertar do Aço. Aqueles que praticam esta linha também descobrem que as lições são bem específicas, quase como uma superespecialização. A linha é mais eficiente com espadas e facas, e o usuário poderá prolongar os efeitos somente em armas afiadas. Qualquer tentativa de usar esta linha em outra arma afiada fica sujeita a um modificador igual a +1 na dificuldade.

Sistema TM: Qualquer uso desta linha com outra arma afiada requer uma Característica de Sangue adicional. O personagem precisa ter um número total de Características de Habilidade em *Armas Brancas e Ofícios: Ferreiro* igual ao nível que ele domina. Despertar do Aço utiliza tanto *Armas Brancas* quanto *Ofícios: Ferreiro* para novos testes.

• CONVERSAR COM A LÂMINA

Apesar de poucos Assamitas afirmarem que conversam com o espírito de uma arma, ferreiros e guerreiros atribuem qualidades espirituais a lâminas forjadas a mão há vários séculos. Os praticantes de Auspícios estão familiarizados com a maneira como os objetos inanimados são capazes de guardar impressões de sua História. Conversar com a Lâmina permite ao portador da arma conhecer os eventos que ocorreram ao redor da arma. Alguns praticantes deste poder alegam que isso faz a arma se sentir mais “confortável” em suas mãos, enquanto outros falam sobre a História que uma lâmina antiga carrega. As impressões do usuário demoram apenas um instante para serem absorvidas, apesar de muitos preferirem gastar um bom tempo contemplando a arma.

Sistema: O número de sucessos determina a quantidade de informação que o feiticieiro obtém em relação à História da lâmina e seu estado atual, assim como todas as informações garantidas por um número menor de sucessos. Com três ou mais sucessos, o feiticieiro pode diminuir em um a dificuldade de sua próxima tentativa de aplicar um ritual da magia do sangue na arma.

Um sucesso: Apenas informações físicas: comprimento e peso precisos (chegando aos micrômetros e miligramas), composição química (supondo que o personagem conheça metalurgia), quantidade e o tipo de dano que causa (letal ou agravado).

Dois sucessos: Perfil histórico: quando e onde a lâmina foi forjada, o nome e o rosto do ferreiro, registros breves dos momentos mais significativos de sua existência.

Três sucessos: Compreensão da magia: o tipo e o nível relativo de poder de qualquer encantamento ou aprimoramento sobrenatural que a lâmina possui, além do nome e do rosto do conjurador.

Quatro sucessos: Síntese subliminar: conhecimento abrangente da História da espada. Durante as próximas sete



noites, o personagem reconhece o sabor de qualquer sangue que já manchou a lâmina, como se o tivesse provado.

Cinco sucessos: Comunhão total: a espada e o portador ficam ligados em um nível mais profundo e muito mais duradouro que o físico.

O Narrador determina quais informações a lâmina transmite ao personagem, mas pode incluir qualquer evento na História da lâmina ou qualquer aspecto de sua existência e condição atuais.

Sistema TM: Faça um Desafio Estático Mental, apostando até cinco Características Mentais, contra uma dificuldade igual a 7 Características. Se seu personagem vencer, consulte a tabela anterior, trocando "Características apostadas" por "sucessos". O Narrador é quem decide quanta informação a espada pode fornecer a seu personagem.

•• DOMÍNIO DA MONTANHA

A melhor cimitarra já criada não tem utilidade para seu dono se estiver a 5 metros de distância dele. Domínio da Montanha fortalece a ligação espiritual entre a espada e o espadachim a fim de reforçar o contato físico com a arma. A lâmina que está sob o efeito desta arte nunca deixa a mão de seu mestre, a não ser que ele assim o queira.

Sistema: Durante o resto da cena, o personagem tem um número de sucessos automáticos para resistir a todas as tentativas de desarmá-lo igual ao número de sucessos obtidos. Ele não consegue derrubar a lâmina acidentalmente (o que significa que uma falha crítica resultará em automutilação em vez de em uma mão vazia). Se for desarmado, apesar de possuir Domínio da Montanha, o personagem consegue chamar a lâmina de volta ao invocar mais uma vez o poder, supondo que a arma se encontre em seu campo de visão.

Sistema TM: Gaste uma Característica Mental. Durante o resto da cena, você pode somar suas Características Mentais a suas Características Físicas para resistir a tentativas de desarmá-lo, e seu personagem não derrubará a arma acidentalmente. Se for desarmado de alguma forma, ele será capaz de chamá-la de volta ao vencer um Desafio Estático Mental com uma dificuldade igual ao número de passos entre ele e a espada.

••• PERFURAR A PELE DE AÇO

Neste nível de entendimento, o feiticeiro consegue comandar a lâmina com tal precisão que atinge a armadura, em vez do corpo, do inimigo. A espada transfere sua fúria para o alvo escolhido, destruindo até mesmo a cota de malha ou a brunea mais resistentes. Apesar de ter um uso limitado hoje em dia, já que as armaduras de placa não são mais utilizadas, este poder continua fazendo parte dos ensinamentos sobre a linha devido à sua utilidade para destruir outros obstáculos.

Sistema: Durante um número de turnos igual ao número de sucessos obtidos, cada ataque bem-sucedido que o personagem fizer causará dano na armadura do alvo, em vez de feri-lo diretamente. A armadura danificada por este poder tem de ser de uma variedade metálica. Quando o personagem realiza um ataque bem-sucedido contra um alvo usando uma armadura, o jogador não faz uma avaliação de dano. Em vez disso, ele joga um número de dados



igual ao bônus de dano da espada (o número de dados que é acrescentado à sua Força) contra dificuldade 7. Cada sucesso reduz o bônus de absorção da armadura em um dado. As armaduras que tiverem seu bônus de absorção reduzido a 0 serão completamente destruídas e não poderão ser recuperadas.

Quando Perfurar a Pele de Aço estiver funcionando, um ataque contra um alvo desprotegido inflige metade do dano (arredondado para baixo). Sucessos adicionais, além daqueles necessários para destruir a armadura, não causam nenhum efeito. A critério do Narrador, Perfurar a Pele de Aço pode destruir outros objetos inanimados (paredes, portas, carros e objetos dramaticamente apropriados) sem causar dano significativo à espada. Com este poder, Fortitude conta como uma parte do Vigor do alvo, e não como armadura externa.

Sistema TM: Durante o turno de ativação desta habilidade, e nos três turnos subsequentes, qualquer ataque bem-sucedido desferido com a arma destruirá dois Níveis de Vitalidade da armadura para cada Nível de Vitalidade que seria infligido ao inimigo. A critério do Narrador, você pode destruir objetos inanimados que em geral não seriam afetados pela sua arma, com efeitos dramaticamente apropriados.

●●●● ESCUDO AFIADO

Muitos espadachins dizem que o duelo é o teste final de um guerreiro, pois coloca todos os oponentes em pé de igualdade: a morte está a uma distância de apenas alguns centímetros de aço e a perícia dos combatentes é o suficiente para determinar quem será o perdedor. No entanto, os observadores que são mais pragmáticos do que românticos sabem que um lutador com uma arma de longo alcance (seja um arco, uma funda ou uma pistola) tem a vantagem de atacar de uma distância muito maior do que o braço consegue alcançar. Apesar de Despertar do Aço não ser capaz de neutralizar essa vantagem, Escudo Afiado oferece ao feiticeiro habilidade uma certa defesa na medida em que a espada se interpõe entre seu mestre e os ataques à distância contra ele.

Sistema: Durante um número de turnos igual ao número de sucessos obtidos, o personagem pode tentar parar projéteis. Isso requer uma ação para cada projétil que o personagem deseja bloquear, e ele deve ser capaz de ver o tiro chegando (Sentidos Aguçados permite seguir uma bala com os olhos). Cada tentativa de aparar requer um teste de Destreza + Armas Brancas, com uma dificuldade determinada pela velocidade do projétil. Objetos arremessados têm dificuldade igual a 6, flechas e virotes de besta 7 e balas 9. Cada sucesso neutraliza um dos sucessos do agressor no teste de ataque.

Escudo Afiado não permite ao personagem interceptar ataques à distância que não sejam feitos com projéteis sólidos, como chamas, relâmpago ou sangue espirrado.

Sistema TM: Durante o turno de ativação desta habilidade, e nos três turnos subsequentes, você pode utilizar sua Característica de Habilidade *Armas Brancas* para novos testes nos desafios em que seu personagem é alvo de ataques à distância. Você precisa ser capaz de ver o projétil. Balas requerem *Sentidos Aguçados* ou um poder compatível.

●●●● ACERTAR O ALVO VERDADEIRO

Apesar de os pacifistas encontrarem outros usos para as lâminas, transformando suas espadas em arados, um guerreiro sabe que elas foram criadas com um único propósito: perfurar o corpo de um inimigo, causando uma ruína sangrenta. Acertar o Alvo Verdadeiro evoca a própria essência da arma do feiticeiro, reduzindo-a à personificação de seu conceito (ou, como os de mente mais clássica diriam, invocando sua imagem platônica) enquanto simplifica seu alvo a um nível básico similar. O resultado dessa invocação é devastador, tanto de um ponto de vista prático quanto filosófico, pois a arma e o alvo perdem todos os atributos sobrenaturais durante alguns momentos.

Sistema: Os efeitos de Acertar o Alvo Verdadeiro duram um número de turnos igual ao número de sucessos obtidos e terminam com o primeiro ataque bem-sucedido que o personagem fizer nesse período. A espada inflige apenas a quantidade básica de dano letal que uma arma do mesmo tipo e tamanho causaria, desconsiderando todos os aprimoramentos que ela possa ter recebido (apesar de o aumento da força ou da velocidade do usuário, com Potência ou Rapidez, ainda produzir seu efeito normal, assim como os sucessos extras na jogada de ataque).

Porém, todas as defesas sobrenaturais do alvo (incluindo Fortitude) são anuladas — ele absorve o dano apenas com seu Vigor. Se a anulação de seus poderes e defesas deixa o alvo incapaz de absorver o dano letal, ele não poderá realizar qualquer teste nesse sentido. A armadura protege contra esse ataque, pois é uma forma de defesa mundana.

Sistema TM: Gaste duas Características Mentais além do custo em Característica de Sangue do poder e faça um ataque imediato com a espada, o que conta como parte da ação. Nesse ataque, a espada perde qualquer modificador sobrenatural que melhora a precisão e o dano, infligindo somente a quantidade básica de dano do seu tipo (apesar de Rapidez, Potência e poderes similares ainda afetarem sua força e velocidade).

Sua vítima não pode usar nenhum poder sobrenatural para absorver, anular, redirecionar ou afetar de alguma outra forma o dano (incluindo poderes de Fortitude). Qualquer Nível de Vitalidade extra é ignorado — se todos os Níveis de Vitalidade normais do alvo forem marcados com um “X” como um resultado desse ataque, ele perderá instantaneamente todos os níveis “extras” e qualquer outro dano adicional do mesmo ataque que é aplicado em seu nível de Escoriado. Uma armadura oferece seu nível normal de proteção.



QUALIDADES E DEFEITOS

VICIADO EM MAGIA (DEFEITO FÍSICO: 3 ou 5 pontos)

Seja devido a uma força de vontade fraca, a uma anormalidade residual dos seus tempos como humano ou ao uso excessivo de componentes de rituais, como o *kalif*, seu personagem ficou viciado nas drogas alquímicas psicológicas que alguns feiticeiros utilizam para concentrar a magia do sangue. Como algo além de um mero vício físico ou psicológico, essa dependência chega a afetar o domínio de seus próprios poderes. Sua competência para a Feitiçaria Assamita depende da frequência com que seu personagem alimenta seu vício.

Se adquirir este defeito com 3 pontos, ele estará sujeito a um modificador igual a +2 de dificuldade em todos os testes relacionados à magia do sangue, incluindo o uso de poderes e rituais (mas não limitado a ele) sempre que não estiver sob o efeito da droga que escolheu. Com 5 pontos, seu personagem é completamente incapaz de se concentrar o suficiente para realizar até mesmo a mais simples magia do sangue se a droga não estiver circulando em seu sistema sanguíneo.

Apenas os personagens com pelo menos um ponto em Feitiçaria Assamita escolhem este Defeito. Os não-Assamitas podem fazer o mesmo se alguém lhes ensinar a Disciplina.

Sistema TM: Se adquiriu o Defeito com 3 pontos para seu personagem, você terá de apostar duas Características extras em todos os desafios relacionados à sua magia do sangue quando seu personagem não estiver sob a influência da substância escolhida. Com 5 pontos, seu personagem não será capaz de usar nenhum dos poderes ou rituais da magia do sangue sem consumir sua droga favorita. Não se pode adquirir este Defeito sem possuir pelo menos um poder básico de Feitiçaria Assamita. Para ajudar aqueles que são muito estúpidos, dizemos com clareza o seguinte: interprete um personagem sob o efeito de drogas, mas não as use de verdade.

INQUEBRÁVEL (DEFEITO SOBRENATURAL: 3 pontos)

Por alguma razão desconhecida, a maldição Tremere atingiu seu personagem com mais força do que os demais Assamitas. Isso não fazia diferença quando todos foram afetados. Porém, quando ur-Shulgi realizou a Quebra, o grande poder do ritual não o livrou totalmente do problema. Seu personagem agora sofre da mesma sede pela vitae cainita de sua casta, mas a substância consumida ainda é venenosa para um vampiro com este defeito.

A maldição Tremere que uma vez afetou os Filhos foi enfraquecida em seu corpo, mas não completamente eliminada. Quando seu personagem bebe o sangue de um não-Assamita, os pontos de sangue entram em sua parada de sangue normalmente. Porém, quando está sendo engolido, ele causa um nível de dano letal automático que não pode ser absorvido, combinando choque tóxico e queimadura interna. O lado positivo é que todas as suas dificuldades para resistir ao vício da casta guerreira terão um modificador igual a -1 de dificuldade (pense em algo como uma terapia de aversão). Caso seu personagem seja um feiticeiro ou um vizir, o Defeito vale um ponto adicional (totalizando 4), mas ele terá o vício da casta guerreira *além* da fraqueza de sua própria casta.

Sistema TM: Sofre-se um nível de dano letal para cada Característica de Sangue da vitae não-Assamita ingerida, apesar de essa Característica entrar em seus pontos de sangue depois que o dano é causado. Seu personagem não pode usar *Fortitude* ou outras habilidades sobrenaturais para reduzir esse dano. Ganha-se um novo teste para cada desafio de Autocontrole ao se lidar com o defeito da casta guerreira.





CAPÍTULO Três: Filhos e Filhas de Haqim

*Nós, os poucos, os felizes, o grupo de irmãos.
Pois aquele que hoje derramar seu sangue comigo
Será meu irmão.*

— Henrique V, Ato IV, cena III

Três castas. Quatro Facções. Centenas de idiomas. Dez mil anos de História.

Levando em consideração todos esses fatores, categorizar os Filhos de Haqim torna-se uma tarefa impossível. Mesmo assim, alguns tentam. Os personagens descritos a seguir podem ser vistos como exemplos ou exceções, dependendo da opinião do observador. Alguns estão

prontos para jogar, recém-saídos da Montanha e preparados para provar seu valor — basta incrementar suas Histórias e Atributos. Outros presenciaram a passagem de um número incontável de séculos e não devem ser incomodados, pois deixarão os invasores secos e abandonarão seus corpos aos pés da Montanha, como um aviso para os demais.

ENTREGADOR

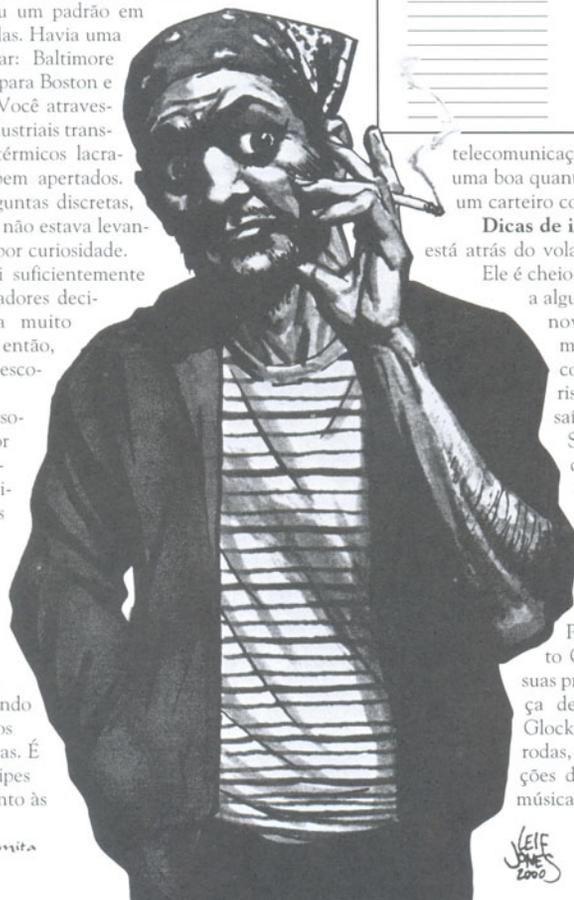
Mote: *De Cincinnati até Nashville? Sem problemas. Me dá meia hora para abastecer o carro e me encontra lá embaixo com o pacote. Chego no local de manhã, apesar de que as obras na estrada deixarão o prazo apertado.*

Prelúdio: Você sempre teve uma quedinha pela solidão das rodovias. Desde que houvesse combustível no carro e uma estrada na sua frente, não importava qual era o destino. Você começou dirigindo para um escritório de advocacia ainda no colegial, entregando documentos durante suas férias. Depois de se formar, seus empregadores lhe ofereceram um empréstimo para pagar a faculdade. Você ficou preso por dois anos no cursinho de direito antes de decidir que quarenta anos de trabalho em um escritório o matariam mais rápido do que dar de cara com um poste. A verba do semestre seguinte pagou um curso de direção defensiva e aulas de tiro. Dois meses depois, você era um entregador com um certificado. Um ano de trabalho pagou o empréstimo e dois pagaram seu carro. Daí em diante, você estava por sua conta.

Você continuou fazendo um trabalho honesto, apesar de receber algumas propostas tentadoras para ser "mula". Transportar drogas era muito arriscado e, mesmo que não fosse para a cadeia, acabaria perdendo todas as suas licenças. Mas você viu um padrão em algumas das encomendas. Havia uma entrega médica regular: Baltimore para Nova York, de lá para Boston e de volta a Baltimore. Você atravessava vários parques industriais transportando recipientes térmicos lacrados com uns prazos bem apertados. Você fez algumas perguntas discretas, mas para garantir que não estava levando nada ilegal do que por curiosidade.

Uma delas não foi suficientemente discreta. Seus empregadores decidiram que você era muito valioso para ser morto, então, deixaram que você descobrisse o segredo.

Conceito: Seu personagem é um entregador de confiança, transportando pacotes, passageiros e até mesmo alguns documentos preciosos demais para serem transmitidos. Seu personagem foi abraçado seis meses antes do Cisma, e a Camarilla parecia ser muito mais atraente do que um bando de genocidas tecnóforos com um monte de armas. É claro que muitos Príncipes têm suas suspeitas quanto à



| VAMPIRO | | |
|-----------------------|------------------------------------|---------------------------------------|
| Solitário | | 11° |
| Assamita (guerreiro) | | Entregador |
| ATRIBUTOS | | |
| FÍSICOS | SOCIAIS | MENSAIS |
| Força.....●●●●● | Carisma.....●●●●● | Percepção.....●●●●● |
| Destreza.....●●●●● | Manipulação.....●●●●● | Inteligência.....●●●●● |
| Vigor.....●●●●● | Aparência.....●●●●● | Raciocínio.....●●●●● |
| HABILIDADES | | |
| TALENTOS | DEBILIDADES | CONHECIMENTOS |
| Prontidão.....●●●●● | Emp/Animal.....●●●●● | Acadêmicos.....●●●●● |
| Esportes.....●●●●● | Ofícios.....●●●●● | Computador.....●●●●● |
| Briga.....●●●●● | Condução.....●●●●● | Finanças.....●●●●● |
| Esquiva.....●●●●● | Etiqueta.....●●●●● | Investigação.....●●●●● |
| Empatia.....●●●●● | Armas de Fogo.....●●●●● | Direito.....●●●●● |
| Expressão.....●●●●● | Armas Brancas.....●●●●● | Linguística.....●●●●● |
| Inimicizia.....●●●●● | Performance.....●●●●● | Medicina.....●●●●● |
| Liderança.....●●●●● | Segurança.....●●●●● | Ocultismo.....●●●●● |
| Manhã.....●●●●● | Furtividade.....●●●●● | Política.....●●●●● |
| Libta.....●●●●● | Subversividade.....●●●●● | Ciência.....●●●●● |
| VANTAGENS | | |
| ANTECEDENTES | DISCIPLINAS | VIRTUDES |
| Contatos.....●●●●● | Rapidez.....●●●●● | Consciência / Consciência |
| Genealogia.....●●●●● | Quietus.....●●●●● |●●●●● |
| Influência.....●●●●● |●●●●● | Autoscontrolé / Intimidade |
| Recursos.....●●●●● |●●●●● |●●●●● |
|●●●●● |●●●●● | Coragem.....●●●●● |
|●●●●● |●●●●● | |
|●●●●● |●●●●● | |
| QUALIDADES/DEFICIÇÕES | | |
| | HUMANIDADE | VELOCIDADE |
| |●●●●●●●●●● | Escotado.....0 |
| | | Machucado.....-1 |
| | | Fardo.....-1 |
| | FORÇA DE VONKADO | Fardo Gravemente.....-2 |
| |●●●●●●●●●● | Espancado.....-2 |
| |●●●●●●●●●● | Aleijado.....-5 |
| | PONTOS DE SANGUE | Incapacitado.....0 |
| |●●●●●●●●●● | EXPERIÊNCIA |
| |●●●●●●●●●● | |

telecomunicações, por isso, seu personagem carrega uma boa quantidade de comunicados pessoais, como um carteira com presas.

Dicas de interpretação: Se seu personagem não está atrás do volante, provavelmente gostaria de estar.

Ele é cheio de energia e está sempre pronto para ir a algum lugar onde nunca esteve antes e ver novas estradas. Seu personagem leva muito a sério seu trabalho — afinal de contas, é a sua essência e ele não corre riscos desnecessários (apesar de ter se saído bem quando precisou fazer isso). Seus veículos são todos muito bem cuidados e ele sente um pouco de ciúmes deles. Qualquer um que venha a viajar com seu personagem tem de apertar o cinto, calar a boca e deixá-lo fazer o seu serviço.

Equipamento: Luvas de direção, telefone celular com fone de ouvido, Palm VII com acessório de mapeamento GPS, maço de mapas rodoviários com suas próprias anotações, porte de arma, licença de entrega, título vitalício na AAA, Glock 22, Eagle Talon com tração nas quatro rodas, Jeep Grand Cherokee com modificações de segurança, uma grande coleção de músicas para ouvir na estrada

COORDENADOR TÁTICO

Mote: *Time dois, vocês estão atrasados. Se não conseguirem trocar o pneu, roubem outro carro e sigam em frente. Preciso que se posicionem antes de a exibição de arte terminar e todos os Degenerados saírem. Time três, o rádio da polícia indica que várias unidades estão se dirigindo para sua área para resolver uma briga de bar. Movam-se cinco quarteirões para o norte e escondam-se na construção entre as duas ruas próximas. Não podemos ser expostos antes que o bando de Carpenter comece a distraí-los.*

Prelúdio: Você começou como o líder de um pelotão de infantaria no Exército, quando aprendeu a mover seus homens como peças de xadrez usando apenas um rádio e um mapa. Depois que saiu, foi trabalhar como policial, tornando-se rapidamente um dos melhores gerenciadores de crise da Polícia de São Francisco. Você trabalhou como coordenador das equipes da SWAT durante cinco anos, até uma situação com reféns muito complicada dar errado e terminar com quatro oficiais e dezenas de civis mortos. A investigação da Corregedoria foi eficaz e impiedosa, e você logo foi expulso. Você trabalhou como despachante em um órgão público do Texas durante um tempo, até descobrirem seu passado e demitirem-no. Depois disso, foi para o sul, realizando estranhos serviços de segurança até que um comerciante de armas em Yucatán contratou-o para comandar seu exército particular.

Um tempo depois, seu chefe o emprestou para alguns de seus colegas. Você teve algumas desconfianças a respeito desses caras, no entanto, não era mais um tira. Afinal de contas, o pagamento aliviava o peso na consciência. Na época em que fez seu primeiro serviço sujo, a destruição completa da propriedade de um magnata da mineração e qualquer coisa que se movesse lá dentro, você começou a gostar do

trabalho. Havia dezenas de homens equipados com armas automáticas obedecendo a todas as suas ordens e matando qualquer coisa que você indicasse. Quando perguntou ao seu chefe no que trabalhariam em seguida, ele sorriu e disse:

— Invadiremos o Corpus Christi.

Conceito: Iniciado na Mão Negra alguns meses depois de seus Ritos de Criação, seu personagem é um líder paramilitar nato — algo de que o Sabá precisa desesperadamente nas noites de hoje. Qualquer um pode puxar um gatilho, mas são raras as pessoas que conseguem coordenar os dedos de seis bandos diferentes espalhados por uma cidade da Camarilla. É raro você se encontrar com os cainitas sob suas ordens — eles são apenas vozes num rádio e nomes e talentos em uma lista. Seus maiores bens são sua habilidade de visualização e a sua voz. A primeira permite que você mantenha uma imagem mental de tudo o que está acontecendo na operação e a segunda é calma e treinada para transmitir suas ordens de forma clara, mesmo com muita estática ou em meio à barulheira de um tiroteio.

Dicas de interpretação: Seu personagem é um estrategista metódico, mas sabe quando deve jogar as regras para o alto e improvisar. Lembre-se de que a primeira regra do comando é sempre *agir* como se tudo estivesse sob controle, mesmo quando nada estiver dando certo. Respeite seus superiores, mas não aceite as baboseiras de um Lasombra nômade metido que acha que, só porque assistiu aos três filmes da série "Duro de Matar", está qualificado para planejar um ataque contra uma cidade. Seu personagem não se arrepende do que deixou para trás — os Ritos de Criação tomaram conta disso.

Equipamento: Rádio portátil, telefone celular, óculos de visão noturna, armadura tática da SWAT, Beretta 92F, AK-47, Land Rover detonado com transmissor de rádio, dois guarda-costas carníçais com uniformes roubados da polícia

| VALÉRIO | | |
|----------------------------|-------------------------------------------|-------------------------------------|
| Nome: _____ | Natureza: <u>Diretor</u> | Geração: <u>13ª</u> |
| Jogador: _____ | Comportamento: <u>Sobrevivente</u> | Religião: _____ |
| Crônica: _____ | Clã: <u>Assombro Antirru (gerenciado)</u> | Conceito: <u>Coordenador Tático</u> |
| ATRIBUTOS | | |
| ESPECÍFICOS | SOCIAIS | MENSAIS |
| Força: ●●○○○ | Carisma: ●●○○○ | Percepção: ●●○○○ |
| Destreza: ●●○○○ | Manipulação: ●●○○○ | Inteligência: ●●○○○ |
| Vigor: ●●○○○ | Aparência: ●●○○○ | Raciocínio: ●●○○○ |
| HABILIDADES | | |
| TALENTOS | POSIÇÕES | CONHECIMENTOS |
| Protrido: ●●○○○ | Emp. c/ Animais: ○○○○○ | Acadêmicos: ●●○○○ |
| Esportes: ○○○○○ | Ofícios: ○○○○○ | Computador: ○○○○○ |
| Briga: ○○○○○ | Condução: ●○○○○ | Finanças: ○○○○○ |
| Espinha: ●○○○○ | Etiqueta: ○○○○○ | Investigação: ○○○○○ |
| Empatia: ○○○○○ | Armas de Fogo: ●○○○○ | Direito: ○○○○○ |
| Expressão: ●○○○○ | Armas Brancas: ○○○○○ | Linguística: ○○○○○ |
| Inimidação: ●○○○○ | Performance: ○○○○○ | Medicina: ○○○○○ |
| Liderança: ●●○○○ | Segurança: ●○○○○ | Ocultismo: ○○○○○ |
| Manha: ●○○○○ | Furtividade: ○○○○○ | Política: ○○○○○ |
| Lábia: ●○○○○ | Sobrevivência: ○○○○○ | Ciência: ●○○○○ |
| VANTAGENS | | |
| ANEDDOTAS | DISCIPLINAS | VIRTUDES |
| Lacaios: ●●○○○ | Rapidez: ●○○○○ | Consciência: ○○○○○ |
| Membro da Mão Negra: ○○○○○ | Ofuscação: ●○○○○ | Autocontrole / Inimigos: ●●○○○ |
| ○○○○○ | Quietus: ○○○○○ | Coragem: ●●○○○ |
| ○○○○○ | ○○○○○ | |
| ○○○○○ | ○○○○○ | |
| ○○○○○ | ○○○○○ | |
| ○○○○○ | ○○○○○ | |
| ○○○○○ | ○○○○○ | |
| QUALIDADES/DEFICIÇÕES | HUMANIDADE | VEHILIDADE |
| | ●●●○○○○ | Escortado: 0 |
| | | Machucado: -1 |
| | | Ferido: -1 |
| | | Ferido Gravemente: -2 |
| | | Espancado: -2 |
| | | Aleijado: -5 |
| | | Incapacitado: 0 |
| | POSIÇÕES DE SANGUE | EXCELENCIAS |
| | ○○○○○○○○○ | |
| | ○○○○○○○○○ | |



ADVOGADA

Mote: *O quê? Você quer que eu mate alguém para você? Nem pensar. Não faço esse tipo de coisa. É tão selvagem. (pausa) Porém, conheço várias pessoas que às vezes aceitam esse serviço desagradável. Não me importaria em apresentá-lo a um deles... por uma pequena comissão, é claro.*

Prelúdio: Você sempre foi uma menina comportada (alguns diriam "peculiar"). A elegância de um sistema organizado sempre o atraiu. Não importava o que era: matemática, música, computadores, negócios. Se você conseguisse analisá-lo e entender como seus componentes funcionavam juntos para formar algo maior, já estava satisfeita. Você quase se tornou uma contadora, mas uma boa educação direcionou-lhe para a prática legal. Assim que passou nos exames, foi para a promotoria criminal, determinada a colocar ordem em um mundo caótico.

Três anos nas cortes de Hamburgo transformaram-na em um farrapo do que você costumava ser. Cada dia trazia uma nova atrocidade, uma nova besta vestindo uma pele humana se sentava no banco dos réus. Você via que suas ações não faziam a menor diferença para o resto do mundo. Uma noite, depois de uns drinques com seus colegas, você descobriu o que estava fazendo de errado. Em vez de tentar manter a lei, deveria fazer com que ela fosse cumprida. Você pediu umas férias e começou a estudar direito contratual. Em seis meses, estava trabalhando para um dos maiores fabricantes de armas da

Alemanha, escrevendo contratos no valor de bilhões de marcos.

Durante uma negociação tensa com uma companhia do Oriente Médio, um dos representantes lhe fez uma oferta muito lucrativa. Ele havia estudado seu trabalho e disse que admirava a clareza e a precisão com que você apresentava os termos de seu contratante em um acordo. A empresa dele poderia usar alguém com seus talentos para representá-los em negociações com os poderosos do Velho Continente que não respeitavam os árabes. O salário era o dobro do que você estava pensando em pedir. Já o plano de saúde não era o que estava esperando.

Conceito: A casta dos guerreiros Assamitas sempre teve a

reputação de aceitar serviços mercenários, seja como guarda-costas, assassinos ou em tarefas mais exóticas. Alguém tem que representar os interesses desses guerreiros para garantir que eles não sejam prejudicados por termos desfavoráveis ou por algum contrato fajuto. Seu personagem é uma negociadora profissional e consegue boa parte de seus lucros como intermediária em contratos que nunca chegariam a existir sem a sua ajuda. Com o Cisma, ela se tornou uma despojada, mas ainda mantém uma rede de contatos suficientemente grande para negociar acordos em nome de vários guerreiros de ambos os lados da disputa.

Dicas de interpretação: Seu personagem se enxerga como uma interface necessária entre os "provedores de serviço" na casta dos guerreiros e os "clientes" que precisam da ajuda deles. Sempre mantém uma aparência profissional e sorri de forma condescendente para qualquer um que não entende os seus contratos. Seu personagem com certeza está do lado dos Filhos de Haqim (apesar de não fazer parte das facções do clã). Isso lhe permite um pouco de arrogância — ela pode não ser uma assassina por natureza, mas muitos de seus amigos são e não ficariam nada satisfeitos se algo acontecesse à pessoa que lhes arranja serviço.

Equipamento: Maleta de pele de crocodilo, guardaroupas absurdamente caro, pasta cheia de contratos em branco (de assassinato, de guarda-costas, de assessoria de segurança, de guerra psicológica...), IMI Desert Eagle .50 (nunca disparada), telefone celular com dezenas de números de guerreiros na discagem rápida



VAMPIRO

Nome: _____ Natureza: Tradicionalista Geração: 13ª
 Jogador: _____ Comportamento: Juiz Refúgio: _____
 Crônica: _____ Clã: Assamita (guerreiro) Conceito: Advogada Contratual

ATRIBUTOS

| | | |
|---------------------|------------------------|-------------------------|
| FÍSICOS | SOCIAIS | MENTAIS |
| Força ●○○○ | Carisma ●●●● | Percepção ●●●● |
| Destreza ●●○○ | Manipulação ●○○○ | Inteligência ●●●● |
| Vigor ●○○○ | Aparência ●○○○ | Racismo ●○○○ |

HABILIDADES

| | | |
|------------------------|------------------------|-------------------------|
| TALENTOS | PERÍCIAS | CONHECIMENTOS |
| Promtido ○○○○ | Emp.c/Animais ○○○○ | Acadêmicos ●○○○ |
| Esportes ○○○○ | Ofícios ○○○○ | Computador ●○○○ |
| Briga ○○○○ | Condução ○○○○ | Finanças ●○○○ |
| Espinha ○○○○ | Etiqueta ●●●● | Investigação ●○○○ |
| Empatia ●○○○ | Armas de Fogo ○○○○ | Direito ●○○○ |
| Expressão ●●●● | Armas Brancas ○○○○ | Linguística ○○○○ |
| Intimidação ●●●● | Performance ○○○○ | Medicina ○○○○ |
| Liderança ●●●● | Segurança ○○○○ | Ocultismo ○○○○ |
| Minha ○○○○ | Furtividade ●○○○ | Política ●●●● |
| Libu ●●●● | Sobrevivência ○○○○ | Ciência ○○○○ |

VANTAGENS

| | | |
|-----------------------|----------------------|----------------------------------|
| ANTECEDENTES | DISCIPLINAS | VIRTUDES |
| Aliados ●●●● | Ofuscação ●●●● | Consciência / <u>Consciência</u> |
| Influência ○○○○ | Quietus ●○○○ | Autocontrole / <u>Inimigos</u> |
| Recursos ●●●● | _____ ○○○○ | Coragem ●●●● |
| _____ ○○○○ | _____ ○○○○ | |
| _____ ○○○○ | _____ ○○○○ | |
| _____ ○○○○ | _____ ○○○○ | |

| | | |
|--------------------------|-------------------|----------------------------|
| QUALIDADE/DEFEITO | HUMANIDADE | VITALIDADE |
| _____ | ●●●●○○○ | Escoriado 0 |
| _____ | _____ | Machucado -1 |
| _____ | _____ | Ferido -1 |
| _____ | _____ | Ferido Gravemente -2 |
| _____ | _____ | Espancado -2 |
| _____ | _____ | Aleijado -5 |
| _____ | _____ | Incapacitado 0 |
| _____ | _____ | Emp. Infância |

ARQUEÓLOGO

Mote: Bem, não é tão antigo quanto a Segunda Cidade...mas acho que pode ser de Cartago. Está vendo o símbolo gravado nesta tabuleta aqui? É a derivação do selo pessoal de um certo ancião Brujah. Agora, me dê aquela espátula. Preste atenção onde você põe a mão...às vezes, eles acordam.

Prelúdio: Existe uma sensação indescritível em segurar um pedaço de História nas próprias mãos, em observar tudo renascer, em limpar e montar os últimos pedaços com cuidado e finalmente apresentar tudo isso ao mundo. É quase como criar um filho, e você tem muitos por aí, espalhados por Nova Iorque, Londres, Cairo, Bombaim e Bangkok.

Sua última viagem para a Península Árabe deveria ser sua última expedição antes de retornar à faculdade para lecionar durante mais cinco anos. Você estava determinado a fazer tudo valer a pena e a trazer de volta algo que com certeza garantiria seu nome nos livros de História. A imagem do satélite identificou um sítio arqueológico com ruínas até então desconhecidas, e sua equipe seria a primeira a explorá-lo.

Três semanas de escavações encontram poucos artefatos: alguns potes e ferramentas, nada muito significativo. Seus colegas começaram a se desesperar, mas você permanece firme. Com certeza, a próxima câmara ou a próxima casa em ruínas teria algo. Essa idéia o fez trabalhar várias noites, dormindo algumas horas nos picos de calor durante o dia antes de engolir mais uma refeição sem gosto e voltar para seu trabalho em meio à poeira.

Então, sob as paredes caídas de um templo dedicado a algum deus esquecido, você encontrou uma cripta que permaneceu lacrada durante vários séculos antes de algumas pedras quebrarem a tampa. Com sua lanterna e uma câmera de vídeo, você desceu até lá rapidamente, sem se importar com o ar putrefato e o chão escorregadio.

Mas você não estava sozinho no escuro. Alguém forte como o aço prendeu-o contra a parede e pensamentos terríveis invadiram sua mente. Então, uma voz falou, rouca por causa de séculos em desuso, num idioma que você conhecia apenas em teoria. Uma oferta foi feita: sua obediência e seu conhecimento sobre o mundo moderno em troca de todas as respostas para as perguntas que você sequer imaginava. Com certeza, ele já sabia qual seria a sua resposta.



VAMPIRO

Nome: _____ Natureza: Arquiteto Geração: 8ª
 Jogador: _____ Comportamento: Visionário Religião: _____
 Crônica: _____ Clã: Assomita (vizir) Conceito: Arqueólogo

ATRIBUTOS

| | | |
|-----------------|--------------------|---------------------|
| FÍSICOS | SOCIAIS | MENTAIS |
| Força: ●●○○○ | Carisma: ●●○○○ | Percepção: ●●○○○ |
| Destreza: ●●○○○ | Manipulação: ●●○○○ | Inteligência: ●●○○○ |
| Vigor: ●●○○○ | Aparência: ●●○○○ | Raciocínio: ●●○○○ |

HABILIDADES

| | | |
|---------------------|-----------------------|----------------------|
| TALENTOS | DEBERIAS | CONHECIMENTOS |
| Profundidade: ●○○○○ | Emp. c/Animais: ●○○○○ | Acadêmicos: ●●●●● |
| Espertes: ●○○○○ | Ofícios: ●○○○○ | Computador: ●○○○○ |
| Briga: ●○○○○ | Condução: ●○○○○ | Finanças: ●○○○○ |
| Esquiva: ●○○○○ | Etiqueta: ●○○○○ | Investigação: ●○○○○ |
| Empatia: ●○○○○ | Armas de Fogo: ●○○○○ | Direito: ●○○○○ |
| Esprezo: ●○○○○ | Armas Brancas: ●○○○○ | Linguística: ●○○○○ |
| Intimidação: ●○○○○ | Performance: ●○○○○ | Medicina: ●○○○○ |
| Liderança: ●○○○○ | Segurança: ●○○○○ | Ocultismo: ●○○○○ |
| Mamba: ●○○○○ | Furtividade: ●○○○○ | Política: ●○○○○ |
| Libra: ●○○○○ | Sobrevivência: ●○○○○ | Ciência: ●○○○○ |

VANTAGENS

| | | |
|--------------------|--------------------|------------------------------------------|
| ANEDOTÍCIAS | DISCIPLINAS | VIRTUDES |
| Contatos: ●●○○○ | Auspícios: ●●○○○ | Consciência / <u>Intuição</u> : ●●●●● |
| Fama: ●○○○○ | Ofuscação: ●○○○○ | Autoscontrolo / <u>Instintos</u> : ●●●●● |
| Geração: ●●○○○ | _____ | Coragem: ●○○○○ |
| Recursos: ●○○○○ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ |

| | | |
|--------------------------|-------------------|-----------------------|
| QUALIDADE/DEFEITO | HUMANIDADE | VITALIDADE |
| _____ | ●●●●○○○ | Escotado: -1 |
| _____ | _____ | Machucado: -1 |
| _____ | _____ | Ferido: -1 |
| _____ | _____ | Ferido Gravemente: -2 |
| _____ | _____ | Espancado: -2 |
| _____ | _____ | Aleijado: -5 |
| _____ | _____ | Incapacitado: - |
| _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ |

Conceito: Seu personagem se considera um Filho de Haqim apenas no sentido acadêmico. Continua fazendo as mesmas coisas que fazia quando estava vivo, mas agora seus assistentes têm umas coisinhas a mais para carregar. De vez em quando, seu Senhor o convoca para uma troca de conhecimentos. Seu personagem explica algo sobre a parte do mundo que ele não entende e recebe a chave para uma era da História que ainda não foi explorada. Ele parece ter um objetivo e seu personagem realmente gostaria de descobrir qual é.

Dicas de interpretação: Seu personagem não é um aventureiro fôrtão como o tal Jones do cinema. Que essas tolices fiquem para os guerreiros — a presa de seu personagem é o conhecimento, e as ruínas do tempo são suas inimigas. A política vampírica o chateia. Ele se envolveu com os membros da Camarilla porque podem lhe fornecer uma enorme quantidade de verba e também têm a força necessária para tirar os tais de Set da sua cola.

Equipamento: Mochila, saco de dormir, picareta, pá, várias ferramentas menores de escavação, lanterna, bloco de notas, mapas, GPS portátil, cartas de referência amarradas de três museus

CAÇADOR DE BRUXOS

Mote: Podemos fazer isso do jeito fácil ou do jeito difícil. Para mim, pouco importa. Apenas escolha a dor que você deseja sentir antes de morrer. Sei exatamente o quanto você consegue agüentar.

Prelúdio: Você ficou sabendo da existência dos vampiros ainda na faculdade. Na verdade, eles tentaram recrutá-lo. O professor do curso noturno de Anatomia & Fisiologia era um tipinho pálido, abatido e velho que tinha a reputação de ser um tanto excêntrico. Quando ele lhe pediu para encontrá-lo em seu escritório para uma "reunião", você ficou esperando alguma proposta homossexual. Em vez disso, ele começou a lhe explicar uma coisa que era chamada de "taumatúrgia". Depois, ofereceu-lhe um aprendizado. Quando você não aceitou, ele tentou fazer...algo...Mas não conseguiu, e você deu um jeito de fugir.

Você passou o resto do semestre com os nervos à flor da pele, dormindo de manhã e gastando as noites escondido em seu dormitório. Suas notas caíram vertiginosamente devido a suas faltas, e não foi uma grande surpresa quando a escola o expulsou. Sem um lugar para ir, você vagou sem destino, realizando uma série de trabalhos noturnos sem futuro que o mantinham próximo de várias pessoas e lhe davam uma ilusão de segurança.

Dois anos depois, você estava trabalhando em um bar em Marrakesh quando viu uma pessoa familiar entrar pela porta. Você quase derrubou a garrafa que estava em sua mão e, quando ia começar a correr, os olhos de seu antigo professor encontraram os seus, e você soube no mesmo instante que jamais conseguiria fugir. Você pegou o pano que usava para limpar o bar e tentou fazer um coquetel *molotov*, mas, antes de conseguir encontrar os fósforos, alguém o atingiu. As janelas explodiram com um estrondo e o brilho de um relâmpago surgiu, então, a figura flamejante de um homem começou a gritar e a se contorcer no meio do bar. As pessoas saíram correndo, em pânico, mas você ficou lá, parado, vendo queimar aquela coisa de quem havia fugido durante mais de dois anos.

Quando as chamas se apagaram, percebeu alguém atrás de você. Antes que pudesse se virar, uma voz sussurrou no seu ouvido:

— Se quiser passar o resto de sua vida esperando que os amigos dele apareçam, vá embora. Se quiser aprender como livrar o mundo de pessoas como ele, venha comigo.

Conceito: Seu personagem é um ex-estudante de medicina que mergulhou na existência vampírica por puro azar e estava pronto a ser recrutado pela oferta certa — a oportunidade de acertar as contas com os parasitas vampiros. Ele se dedicou aos estudos com um fervor que impressionou os Filhos de Haqim com séculos de experiência e também já matou dois bruxos Tremere em combate. Os Feiticeiros são seu alvo favorito, tanto pelo fato de seu antigo nêmesis ser um deles como pela ameaça que representam para o seu clã.

Dicas de interpretação: Seu personagem é um convertido fanático, mas não estúpido. Sabe quando



VAMPIRO

Nome: _____ Natureza: Conformista Geração: 11ª
 Jogador: _____ Compartimento: Valentão Religião: _____
 Crônica: _____ Clã: Assomita (Feiticeiro) Conceito: Caçador de Bruxos

ATRIBUTOS

FÍSICOS **SOCIAIS** **MENTAIS**

Força ●●○○○ Carisma ●●○○○ Percepção ●●○○○
 Destreza ●●○○○ Manipulação ●●○○○ Inteligência ●●○○○
 Vigor ●●○○○ Aparência ●●○○○ Raciocínio ●●○○○

HABILIDADES

TALENTOS **PERÍCIAS** **COMPLIMENTOS**

Promtidão ●○○○○ Emp.c/Animais.....○○○○○ Acadêmicos ●●○○○
 Esportes ●○○○○ Ofícios ●○○○○ Computador ●○○○○
 Briga ●●○○○ Condução ○○○○○ Finanças ○○○○○
 Esquiva ●●○○○ Etiqueta ○○○○○ Investigação ○○○○○
 Empatia ○○○○○ Armas de Fogo.....●●○○○ Direito ○○○○○
 Expressão ○○○○○ Armas Brancas.....○○○○○ Linguística ●○○○○
 Intimidação ○○○○○ Performance.....○○○○○ Medicina ●●○○○
 Liderança ○○○○○ Segurança ○○○○○ Ocultismo ●●○○○
 Mânia ●●○○○ Furtividade ●●○○○ Política ○○○○○
 Língua ●●○○○ Sobrevivência.....○○○○○ Ciência ●○○○○

ANEDOTAS

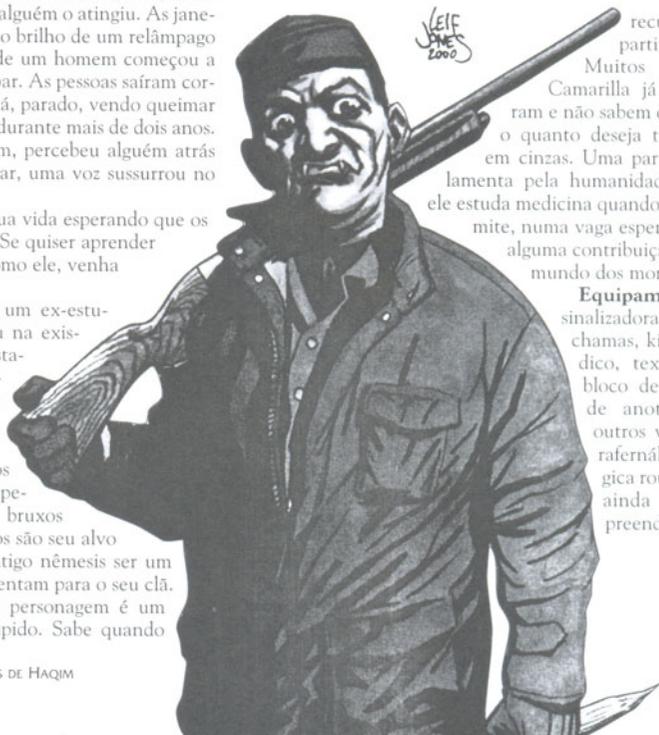
Geração ●●○○○ **Feiticeira Assomita** **Consciência /** ●○○○○
 Mentor ●○○○○ *(Relato de Dorot)* ●○○○○ **Autocritica /** ○○○○○
 Rebanho ●○○○○ **Ofuscação** ●○○○○ **Coragem** ●●○○○
 ○○○○○ **Quietus** ○○○○○
 ○○○○○ ○○○○○
 ○○○○○ ○○○○○

VANTAGENS

DISCIPLINAS **VIDEAS**

Qualidade Intelectual **Humildade/Tribula** **Vitalidade**

..... ○○○○○○ ○○○○○○ Escritório
 ○○○○○○ ○○○○○○ Machucado -1
 ○○○○○○ ○○○○○○ Ferido -1
 ○○○○○○ ○○○○○○ Ferido Gravemente-2
 ○○○○○○ ○○○○○○ Espancado -2
 ○○○○○○ ○○○○○○ Aleijado -5
 ○○○○○○ ○○○○○○ Incapacitado
 ○○○○○○ ○○○○○○ **Empunhadura**



LEIF
JAMES
2000

recuar e quando partir para cima. Muitos neófitos da Camarilla já o encontraram e não sabem o que ele é ou o quanto deseja transformá-los em cinzas. Uma parte dele ainda lamenta pela humanidade perdida, e ele estuda medicina quando o tempo permite, numa vaga esperança de fazer alguma contribuição positiva ao mundo dos mortos.

Equipamento: Pistola sinalizadora, luvas anti-chamas, kit de paramédico, textos médicos, bloco de papel cheio de anotações sobre outros vampiros, parafernália taumatúrgica roubada que ele ainda não compreende



OS HERDEIROS DE HAQIM

CEIFADORES DO REDEMOINHO (GUERREIROS NOTÁVEIS)

JAMAL, PRIMEIRO MÁRTIR DO CISMA

Jamal tornou-se um Filho de Haqim proeminente no final do século XII. Como ancião naquela época, envolveu-se com a longa História de guerras na Terra Santa desde os tempos em que respirava, quando saiu da África Setentrional a chamado do Profeta. Mais tarde, liderou os guerreiros que participaram da formação do califado abássida. Jamal construiu seu refúgio em Bagdá até as cruzadas, quando se mudou para o oeste a fim de lutar contra os franceses. Durante os séculos de batalha, destacou-se tanto como um líder quanto como um mestre espadachim e arqueiro.

Durante a Revolta Anarquista, o Ancião enviou Jamal para destruir o Tzimisce Drácula, que se opunha à aliança de seu clã com os Filhos de Haqim. Jamal desapareceu durante quase um século, retornando a Alamut com as cicatrizes de uma batalha violenta. Ele não falou sobre a sua derrota com ninguém além do *du'at* e do Ancião, e nenhum deles jamais comentou sobre os detalhes da conversa. Cinco anos mais tarde, após o Tratado de Tiro, o Ancião cometeu suicídio ritual para expiar sua vergonha. Jamal, na época o mais antigo Filho de Haqim ativo da Quarta Geração, assumiu o Trono Negro em 1497.

Ele se mostrou um Ancião sagaz e eficiente, apesar de sua fé muçulmana incomodar muito seguidores da Trilha do Sangue que não conseguiam conciliar os dogmas de uma religião mortal com os seus próprios códigos. O Ancião não tinha essa dificuldade, lembrando a muitos guerreiros que Alá, assim como Haqim, é piedoso e justo com aqueles que merecem.

Por fim, a fé de Jamal provou ser sua ruína. Quando ur-Shulgi apareceu, o atual Ancião foi o primeiro a receber a visita do Pastor. Jamal recusou-se a abdicar de sua fé em nome da devoção absoluta a Haqim. Ur-Shulgi o atacou com uma estaca e deixou seu corpo empalado sobre o Trono Negro durante um mês antes de drenar todo seu sangue, depositá-lo em um recipiente de argila e espalhar as cinzas de Jamal pelas areias de Petra. A mensagem de obediência absoluta não foi recebida da forma que ur-Shulgi esperava, pois o Islã possui uma longa tradição de mártires sagrados. Muitos Assamitas muçulmanos usam o nome de Jamal como um grito de união no Cisma.

TARIQ, O SILENCIOSO

A Camarilla teme mais Tariq do que poucos Filhos de Haqim. Talvez sua perspectiva mudasse se soubesse da existência de ur-Shulgi ou de seus planos. Talvez não. Nenhum outro vampiro ocupou um lugar na Lista Vermelha durante tanto tempo quanto Tariq, e nenhum outro Assamita recebeu o crédito ou a culpa pela destruição de tantos vampiros da Camarilla.

O Sabá também tem medo de Tariq, mas por outros motivos. Sua captura pelos Tremere *antitribu* foi o último

grande feito dessa linhagem antes de ser aniquilada. Muitos arcebispos suspeitam que Tariq foi uma peça fundamental em sua destruição, se é que ele não matou a todos sozinho.

Na verdade, Tariq poderia ter matado todos os seguidores de Goratrix se tivesse a chance, mas outros assuntos ocupavam sua mente naquele momento. O Serafim Djuhah, um Assamita *antitribu* guerreiro, tinha ordenado que um bando de crias e descendentes seguisse Tariq, obedecendo qualquer ordem dele como se fosse do Serafim em pessoa. Isso fez os membros do Sabá imaginarem que Djuhah tinha conseguido recrutar Tariq, o que deu ao Serafim a força política necessária para estabelecer outras unidades e células permanentes da Mão Negra.

Apesar de ter sido muito efetiva durante quatro anos e ter dado a Djuhah um espaço considerável para suas manobras políticas, essa tática terminou em desastre. Uma das "seguidoras" de Tariq era uma pessoa excessivamente loquaz. Fascinada pela reputação do vampiro, aproximou-se dele e iniciou várias conversas unilaterais, devido à incapacidade do vampiro em responder. Depois de alguns meses, ela deixou escapar partes do plano de Djuhah para que Tariq entendesse o que estava acontecendo. Uma noite depois dessa descoberta, o bando acordou e descobriu que Djuhah tinha sumido. Depois de duas semanas, os carniçais encontraram o que havia sobrado dele pregado numa parede com uma lança cravada em sua órbita esquerda.

O paradeiro e a lealdade atuais de Tariq permanecem desconhecidos. Sem dúvida, Ur-Shulgi está interessado em manter uma aliança com um guerreiro tão renomado, mas todas as tentativas que os feiticeiros de Alamut fizeram para localizá-lo falharam. Tariq não apareceu em nenhuma cidade da Camarilla desde que Djuhah morreu e nem qualquer membro do Sabá disse tê-lo encontrado.

FÁTIMA AL-FAQADI

Assim como seu Senhor, Thetmes, Fátima al-Faqadi era reconhecida como uma das mais habilidosas assassinas entre os Filhos de Haqim. Da mesma forma que o antigo rival de seu Senhor, o ex-Ancião Jamal, Fátima não pretendia desistir da dedicação de sua alma a Alá e considerava Haqim seu guia para assuntos terrenos. Além de seu amor rejeitado pela anciã Lasombra Lucita, esses fatores levaram à desavença que a afastou de seu Senhor quase no fim das Cruzadas. Desde então, Fátima tem agido sozinha, retornando a Alamut apenas quando é compelida pelos laços da lealdade.

O último contato de Fátima com Alamut ocorreu um pouco depois da Quebra. Ela havia retornado a pedido de al-Ashrad para avaliar o treinamento de vários neófitos e aceitar um contrato de assassinato do arcebispo Lasombra Ambrosio Monçada. Ao realizar esse trabalho, ela recebeu um aviso de seu senhor dizendo que deveria escolher entre Haqim e Alá ou seria destruída nas mãos do Ancião. Fátima cumpriu seu contrato, desapareceu e nunca mais voltou a Alamut, nem para receber sua recompensa. Ur-Shulgi declarou que Fátima era

uma renegada, sujeita à destruição por qualquer Filho de Haqim que fosse capaz de derrotá-la.

Isso pouco incomodou Fátima. Depois de passar um ano em meditação dentro de uma caverna próxima a Meca, tendo Lucita como sua única visitante, ela decidiu a quem dedicaria sua lealdade e renovou seus votos de seguir os ensinamentos de Alá da melhor forma que sua condição imortal permitir. A antiga Mão da Vingança jurou encontrar sua própria verdade nos ensinamentos de Haqim e está tentando contatar o misterioso Inconnu, na esperança de encontrar algum Filho de Haqim ancião entre suas fileiras. Ela atualmente se considera despojada, mantendo um relacionamento neutro com al-Ashrad, mas não com seus seguidores cismáticos. Os legalistas que tentaram desafiá-la foram atravessados por uma estaca e enviados de volta a Bagdá com um aviso: "a misericórdia é mais afiada do que qualquer lâmina".

THEMES

Prelúdio: Quando jovem, Thetmes foi recrutado para o exército que Ptolomeu liderou contra Cleópatra e seus aliados romanos. Depois da derrota desse grupo, muitos sobreviventes foram mandados para Roma a fim de lutarem como gladiadores. Thetmes descobriu um talento para o combate corpo-a-corpo que havia escapado à sua percepção no calor da batalha. À medida que sua estrela ganhava brilho, o jovem egípcio atraía a atenção de muitos espectadores ricos. Após mudar constantemente de atividade, Thetmes terminou como o empregado de um rico comerciante sírio de tecidos que lhe deu a oportunidade de matar quantos romanos quisesse. Thetmes logo aceitou a tarefa e sua doutrinação na Teia dos Punhais começou no mesmo ano.

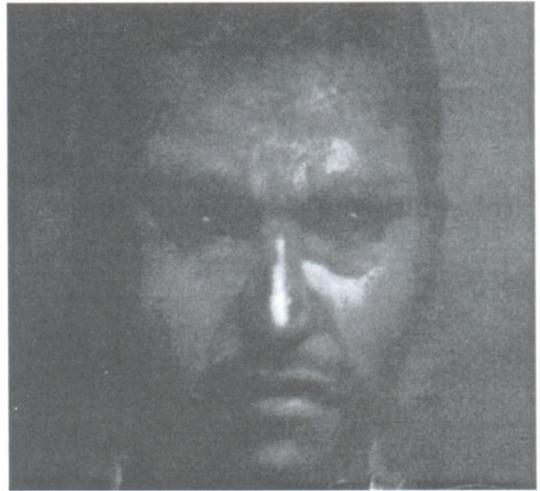
No início do século XII, Thetmes ascendeu à liderança da Teia dos Punhais devido à combinação de habilidade e oportunidade. Ele não se limitou aos negócios da Teia durante os séculos seguintes. Na verdade, poucos Filhos que haviam visto mais de um século o conheciam. Para muitos, Thetmes simbolizava o estereótipo do assassino Assamita: não um soldado ou um gladiador, e sim um artista cuja obra era a morte. Thetmes acreditava que cada novo guerreiro tinha algo a lhe ensinar e possuía algum conhecimento para oferecer em troca.

Com isso em mente, poucos se surpreenderam quando Thetmes ficou aterrorizado com o desastroso ataque a Viena em 1529 que causou a destruição de quase trinta guerreiros e de dezenas de feiticeiros. Ele voltou a Alamut e desafiou o califa com as seguintes palavras:

— Um curandeiro Salubri cego dos três olhos e com a capacidade de liderança de um camelo conseguiria comandar os *fatiq* melhor do que você.

A luta desarmada que se seguiu durou o tempo necessário para Thetmes esmigalhar cada uma das juntas do califa, arrancar sua cabeça e apresentar o crânio destruído a Jamal.

Durante seu mandato como califa, Thetmes se desentendia constantemente com Jamal. Thetmes nunca adotou o Islã e via a fé muçulmana do Ancião como uma afronta à glória de Haqim. Muitos dentro do *silsila* acreditavam que apenas sua ligação com o restante da casta guerreira impedia Thetmes de desafiar Jamal pelo Trono Negro. No entanto, ele nunca



repreendeu qualquer guerreiro inferior que adotou a crença muçulmana e dizia:

— No fim das contas, cabe a você cuidar de sua alma como bem desejar.

Thetmes sumiu logo após ur-Shulgi aparecer. Durante algum tempo, ouviram-se rumores dizendo que ele fora destruído de uma maneira similar a Jamal, apesar de ninguém conseguir achar um motivo para que o novo Ancião se sentisse ofendido. Outros contam que Thetmes está envolvido em várias missões secretas para o Ancião. Muitos guerreiros alegam tê-lo visto antes ou pouco depois de fazerem sua escolha sobre que lado apoiariam no Cisma.

Imagem: Thetmes tem o porte de um grande felino: olhos sempre em movimento, corpo perfeitamente imóvel, pronto a entrar em ação de repente. Alguns compararam seu jeito com o de ur-Shulgi, e não estão longe da verdade. Suas características naturais são típicas dos egípcios ou de outros norte-africanos, mas ele prefere distorcer essa imagem com o uso de Ofuscação. Ele também costuma clarear sua pele totalmente negra com cosméticos quando está lidando com vampiros não-Assamitas, ocultando sua idade e seu clã para criar uma falsa sensação de segurança.

Dicas de interpretação: Seu personagem é o braço direito de ur-Shulgi na preparação dos Filhos de Haqim para o retorno do Ancestral. Isso não significa a obediência cega de alguns de seus subordinados mais jovens, mas um posicionamento bem calculado baseado em milhares de anos lidando com outros vampiros. Às vezes, os buracos que existem em sua experiência pessoal o incomodam. Um dos muitos períodos em que ele esteve em torpor coincidiu com o momento em que Haqim deixou o clã pela última vez, e o fato de ele não ter podido apresentar seu respeito a Haqim pesa em sua consciência. De algum modo, seu personagem acredita que servir ao arauto do Ancestral irá compensar sua falha.

Se um Filho de Haqim sentir necessidade de se separar de Alamut, deixe-o ir. Ele fez uma escolha e, com o tempo, paga-

rá por ela. Para aqueles que ainda estão em dúvida sobre sua lealdade, seja tão paciente quanto possível, fornecendo-lhes toda a orientação que lhe pedirem. Seu personagem deseja apenas a lealdade de quem se baseia na razão, e não de quem decide algo no calor do momento ou de um mercenário ávido por poder e riqueza. Nas raras ocasiões em que lida com outros vampiros, seu personagem tem de lhes dar uma chance para se provarem honrados. Se conseguirem, trate-os com o mesmo respeito que dedicaria a um Filho de Haqim — dentro do que for razoável, é claro. Se falharem, anule qualquer noção de igualdade que possam ter.

Senhor: Sha'hiri

Natureza: Visionário

Comportamento: Fanático

Geração: 5a

Abraço: 25 a.C.

Idade aparente: 22 anos

Físicos: Força 4, Destreza 6, Vigor 5

Sociais: Carisma 5, Manipulação 3, Aparência 2

Mentais: Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 6

Talentos: Prontidão 6, Atletismo 4, Briga 4, Esquiva 4, Expressão 3, Intimidação 4, Liderança 7, Lábia 2

Perícias: Arqueirismo 5, Etiqueta 2, Armas de Fogo 2, Armas Brancas 7, Performance 4, Segurança 1, Furtividade 5, Sobrevivência 3

Conhecimentos: Acadêmicos (Linha do Sangue) 6, Investigação 4, Lingüística 4, Medicina 2, Ocultismo 2, Política 3

Disciplinas: Auspícios 2, Rapidez 6, Fortitude 4, Ofuscação 6, Potência 4, Presença 2, Quietus 8

Antecedentes: Aliados 8, Prestígio de Clã 8, Contatos 8, Rebanho 3, Influência 2, Lacaio (mercenários carníçais) 8

Virtudes: Convicção 5, Autocontrole 4, Coragem 5

Moralidade: Linha do Sangue 8

Força de Vontade: 8

JANNI

Prelúdio: Janni nasceu em 1947, uma das primeiras crianças da nova nação judaica. As histórias de seu pai sobre o Shoah inspiraram-na a fazer votos de “nunca mais”, e ela se envolveu com grupos de jovens patriotas quando atingiu a idade certa. Seu fervor e inteligência natural atraíram a atenção do Serviço de Inteligência israelense, e o Shin Bet a recrutou durante seu primeiro ano de faculdade. Seus feitos posteriores ficaram conhecidos por uma outra força também e um ancião guerreiro persa a Abraçou em 1970.

Abandonada por seu Senhor quando se recusou a adotar a Trilha do Sangue, Janni associou-se rapidamente a figuras notáveis, como a guerreira Amaris bat Ariela e o feiticeiro Gerhardt von Eich. Ela logo demonstrou ter uma aptidão natural para utilizar armamentos de todos os tipos, desde fundas até mísseis antitanques, ganhando o cargo relacionado à casta guerreira de “Mestre de Armas” cinco anos após seu Abraço. A recusa em renunciar às suas crenças (mesmo depois de ter sido espancada até entrar em torpor) e sua habilidade inata com as ferramentas de guerra conquistaram o respeito das

novas gerações de guerreiros, e o apoio pessoal de centenas de Assamitas garante muita força política.

É bem estranho que alguém com uma fé tão forte quanto a de Janni não tenha se declarado cismático com a ascensão de ur-Shulgi. Ela permanece leal a Alamut, apesar de continuar perseguindo seus próprios objetivos no Oriente Médio, renunciando à busca pelo sangue da Camarilla em favor da destruição dos Setitas e de alguns Lasombra. Ur-Shulgi parece estranhamente tolerante em relação à neófita em ascensão e ainda não a convocou a Alamut para declarar sua devoção a Haqim acima de tudo. Na verdade, o Ancião mencionou Janni quando lhe perguntaram sobre quem assumiria a posição de califa para substituir o desaparecido Thetmes.

— Num século ou três... — ela respondeu com uma expressão que seria um sorriso no rosto de uma outra pessoa.

Imagem: Janni tem um sangue forte, proveniente do Mediterrâneo, olhos escuros, cabelos escuros e cacheados, pele morena. Ela consegue se adaptar a qualquer lugar, com exceção do Extremo Oriente. Com alguns ajustes em sua postura, vestimenta, cabelo e expressão, ela pode aparentar qualquer idade entre 14 e 45 anos. Ela normalmente adere ao *street wear* comum dos jovens de classe média do ocidente, exceto quando a situação exige algo diferente.

Dicas de interpretação: O Shin Bet lhe deu a oportunidade de destruir os inimigos de seu povo. Os Assamitas lhe deram a chance de destruir os inimigos de *todas* as pessoas. Para dizer a verdade, ela teve algumas oportunidades de fazer isso como prova sua pochete cheia de caninos de Setitas, mas muitos Filhos perderam de vista os nobres ideais a que aspiravam, e ela está sofrendo uma pressão enorme para lutar contra os inimigos do clã, em vez dos seus. Janni está tendo dificuldades com sua fé dupla e ora todos as noites em busca de uma orientação.

Obviamente, ela não deixa nada disso transparecer. Para todos que a conhecem, ela é perfeitamente centrada, bem pre-



parada e muito capaz. Quando não está com uma identidade temporária (com certeza uma coisa da qual não gosta muito, pois ela escapa da realidade muito facilmente), prefere passar seu tempo entre os estudantes nas ruas de Tel Aviv, como costumava fazer. Sempre existe a chance de um antigo colega a reconhecer ou um novo Shin Bet se lembrar do seu rosto em algum memorial, mas ela considera isso como um risco aceitável para ficar em contato com os motivos pelos quais aceitou o peso da imortalidade.

Senhor: Anastasius, o Machado

Natureza: Perfeccionista

Comportamento: Arquitecta

Geração: 9a

Abraço: 1970

Idade aparente: qualquer idade entre a adolescência e os 40 anos

Físicos: Força 2, Destreza 4, Vigor 3

Sociais: Carisma 2, Manipulação 3, Aparência 2

Mentais: Percepção 3, Inteligência 5, Raciocínio 2

Talentos: Prontidão 2, Atletismo 2, Briga 2, Esquiva 2, Empatia 2, Manha 2, Lábia 3

Perícias: Arqueirismo 4, Direção 1, Etiqueta 1, Armas de Fogo 5, Artilharia 3, Armas Brancas 4, Performance (piano) 5, Furtividade 1

Conhecimentos: Acadêmicos (matemática) 4, Investigação 3, Lingüística 3, Medicina 2, Ciência 1

Disciplinas: Auspícios 1, *Rapidez* 3, Fortitude 1, Ofuscação 2, Quietus 1

Antecedentes: Aliados (outros neófitos) 5, Prestígio de Clã 4, Contatos 2, Mentor (vários anciões) 5, Recursos 3

Virtudes: Consciência 3, Autocontrole 4, Coragem 4

Moralidade: Humanidade 5 (diminuindo lentamente)

Força de Vontade: 9 (também diminuindo lentamente)

COMPANHEIROS DAS CORUJAS (VIZIRES NOTÁVEIS)

MATA HARI

Margareta Gertrud Zelle nasceu na Holanda, no final do século XIX. Filha de um lojista holandês e sua esposa javanesa, ela foi expulsa da escola por ter um caso com o diretor. Ao completar 18, casou-se com um oficial da Marinha holandesa e mudou-se para as Índias Orientais Holandesas, dando à luz dois filhos antes de se divorciar em 1905. Depois, mudou-se para Paris, adotando o nome de Mata Hari ("Olho da Manhã") e a identidade de uma princesa javanesa e dançarina exótica.

Durante a Grande Guerra, a inteligência francesa recrutou-a para espionar o príncipe alemão, que já a conhecia por suas danças. Durante sua jornada à Alemanha, passando pela Espanha e pela Holanda, seu navio foi detido e oficiais britânicos interrogaram-na. Eles a alertaram de que sua missão estava comprometida e que ela deveria retornar à Espanha. Depois de fazer isso, teve um caso com um adido militar alemão. Quando seu amante se cansou do relacionamento, entregou-a aos franceses ao enviar uma mensagem a Berlim

elogiando sua habilidade como uma agente dupla e usando um código que sabia que os aliados já haviam divulgado.

Mata Hari foi presa quando retornou à França, em janeiro de 1917. Apesar da ausência de provas concretas, os agentes da contra-espionagem francesa e britânica conseguiram juntar várias provas circunstanciais que resultaram em uma corte marcial fechada. Ela foi considerada culpada e condenada à morte.

Na noite anterior à sua execução, Mata Hari recebeu um visitante em sua cela: um distinto oficial turco que conheceu durante suas apresentações no Museu de Estudos Orientais em Paris. Ele confessou estar apaixonado por ela desde o momento em que a viu pela primeira vez e que uma beleza assim não deveria ser desperdiçada por meras autoridades mortais. Quando ficou diante do pelotão de fuzilamento na manhã seguinte, ela recusou a venda e mandou um beijo aos seus executores antes de atirarem. Outros soldados, carniçais do Senhor de Mata Hari, logo removeram seu corpo, antes de o sol ultrapassar o cume das muralhas da prisão.

Desde esse dia, ela tem sido uma das espãs mais valiosas dentro da sociedade cainita, fornecendo ao clã informações delicadas sobre os imortais do mundo todo. Os talentos que a vida nunca lhe dera a chance de aprimorar floresceram após sua morte, e agora ela é uma das infiltradoras mais habilidosas do mundo vampírico. Por dominar a arte dos disfarces e da improvisação, possui uma série de identidades dentro da Camarilla, do Sabá e de vários clãs e seitas independentes. Uma de suas muitas faces é Príncipe de uma cidade do meio-oeste americano, enquanto outra é líder de um bando do Sabá no Chile e uma terceira passou um tempo na Lista Vermelha antes de ser "destruída". Todas as facções do Cisma consideram Mata Hari um membro leal, e estão certas.

TEGYRIUS

Prelúdio: Nos tempos em que ainda respirava, Tegyrus cavalgou junto aos exércitos de Alexandre, o Grande. Um oficial da cavalaria, foi obrigado a atuar como tribuno e oficial de ligação com os mercenários após um acidente com sua montaria que acabou esmagando sua perna. Ele recebeu o Sangue de um Filho anônimo que dizia se lembrar dos tempos da Segunda Cidade e do papel dos juízes. Tegyrus assumiu esse papel, vagando pelo mundo durante séculos, servindo como um árbitro secreto e neutro em várias disputas cainitas e mortais. Alguns anciões Ventrue e Malkavianos lembram-se de sua presença na corte de Justiniano observando o imperador codificar as leis romanas. Outros cainitas o viram em eventos posteriores: as batalhas sangrentas por Constantinopla quando rondou entre vampiros menos poderosos como um lobo caçador, matando suas vítimas com um certo desprezo.

Depois do saque de Constantinopla em 1240, Tegyrus serviu durante algum tempo como vizir antes de desaparecer por vários séculos. Alguns dizem que ele ficou em torpor em algum esgoto esquecido de Roma, enquanto outros contam que ele partiu para o oriente em busca do conhecimento que Saulot encontrou por lá. De qualquer forma, ele reapareceu na França, no final do século XVII, acompanhado pelos sobreviventes de seu círculo na época de Bizâncio. Depois de resolver

os assuntos que uniram um grupo tão singular de anciões, voltou a Alamut a pedido do vizir para assumir a Cátedra do Pó e do Osso no Concílio dos Pergaminhos.

Em 1801, os vizires elegeram Tegyrus novamente como seu líder. Ele permaneceu em Alamut mais dois séculos, apesar de ter realizado viagens esporádicas à Corte Mundial na Holanda na segunda metade do século XX. A súbita perda de interesse dos vizires nas eleições de 1927 e 1990 desencorajou Tegyrus, e ele entrou em longos estados de torpor em várias ocasiões.

O despertar de ur-Shulgi e sua ascensão subsequente incitaram Tegyrus a tomar uma atitude. Enquanto a reverência a Haqim era aceitável no vizir, a idolatria cega que o considerava um deus genocida contrariava qualquer legado da Segunda Cidade. Anulando a letargia de séculos, Tegyrus conspirou com al-Ashrad para confrontar os Filhos de Haqim com as provas de sua herança há muito ignorada como juízes e defensores dos mortais. Muitos Filhos dos dois lados do Cisma acreditam que ele foi um dos principais responsáveis por essa falha.

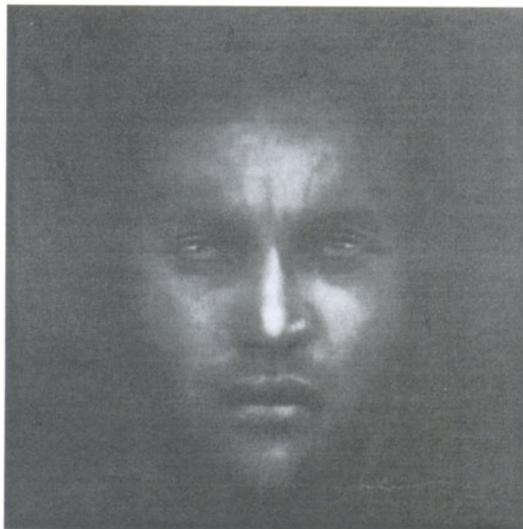
Nas noites de hoje, Tegyrus está firmemente entrincheirado com o grupo dos cismáticos. Sua localização exata é desconhecida, talvez para protegê-lo dos legalistas de ur-Shulgi, mas seu toque é visível em todas as cidades da Camarilla que aceitam os cismáticos. Alguns vizires próximos a Tegyrus antes de assumir o cargo dizem que um dos seus antigos colegas é membro do Círculo Interno da Camarilla e que a oferta de al-Ashrad de uma aliança com a seita teria falhado, não fossem as ligações do vizir. Até agora, ninguém teve coragem de descobrir a verdade sobre esses rumores.

Imagem: Tegyrus ainda mantém a barba pontuda que usava em vida. Ele foi Abraçado próximo ao final de sua carreira militar, e os fios acinzentados de sua barba e têmporas contrastam com sua pele completamente negra. Ele ainda manca um pouco, resultado de um fêmur quebrado que nunca sarou por completo, mas séculos de prática permitem-lhe aliviar esse efeito. Tegyrus é um mestre linguísta e qualquer sotaque perceptível em sua fala é uma coisa planejada.

Dicas de interpretação: Você é antigo e o conflito recente em seu clã é uma das poucas coisas que atraem sua atenção e evitam que você entre em torpor por pura letargia. Hoje em dia, você pretende firmar o poder dos Filhos de Haqim dentro da Camarilla e fará tudo o que for necessário para manter a aliança tênue. Se alguém pedir sua opinião sobre qualquer assunto que exija mais do que alguns instantes de pensamento, você tende a se perder e começar a citar incontáveis precedentes e detalhes históricos. Você não é exatamente senil — está apenas sobrecarregado de informações — mas essa é a impressão que os outros têm de você.

Uma outra coisa que lhe interessa muito é a situação militar. Você foi um soldado em vida e ainda acredita nisso — e que vá para a sua própria idéia de inferno qualquer guerreiro que disser o contrário! Qualquer um que discutir História militar com você encontrará um mentor dedicado e bem disposto, desde que não insultem nenhum dos grandes generais de quem você se considera amigo pessoal.

Senhor: desconhecido



Natureza: Juiz

Comportamento: Tradicionalista

Geração: 5a

Abraço: 330 a.C.

Idade aparente: quase 30

Físicos: Força 5, Destreza 5, Vigor 6

Sociais: Carisma 6, Manipulação 6, Aparência 2

Mentais: Percepção 7, Inteligência 6, Raciocínio 7

Talento: Prontidão 6, Atletismo 4, Briga 4, Esquiva 5, Empatia 6, Expressão 2, Intimidação 8, Liderança 8, Líbia (política cainita) 3

Perícias: Arqueirismo 7, Ofícios (ferreiro) 7, Direção 1, Etiqueta 7, Armas de Fogo 1, Armas Brancas 7, Furtividade 2, Sobrevivência 6

Conhecimentos: Instrução 8, Investigação 8, Direito 8, Linguística 8, Estratégia Militar 7, Ocultismo 8, Política 7, Ciência 2

Disciplinas: Auspícios 8, Rapidez 7, Dominação 3, Fortitude 6, Ofuscação 2, Potência 4, Presença 5, Quietus 8

Antecedentes: Prestígio de Clã 7, Contatos 8, Influência 5, Recursos 5, Status 3

Virtudes: Consciência 1, Autocontrole 4, Coragem 5

Moralidade: Humanidade 3

Força de Vontade: 8

IRMÃOS DOS DRAGÕES (FEITICEIROS NOTÁVEIS)

NAR-SHEPHTA

Prelúdio: Nar-Shephta, curadora da Grande Biblioteca de Alamut durante três séculos, foi a primeira feiticeira Assamita a realizar experimentos sobre a utilização do poder de um relâmpago. Essa princesa babilônica sofreu a Morte Final em seu nono século como vampira quando uma tentativa de aprir-

sionar um espírito da tempestade falhou de modo terrível, deixando apenas uma pequena pilha de cinzas sobre o piso de arenito de seu laboratório. Os aprendizes sobreviventes removeram essa parte do piso e a colocaram na Galeria da Loucura, uma pequena câmara na qual os feiticeiros e os vizes guardavam vários lembretes sobre as fatalidades que poderiam ocorrer com um indivíduo descuidado.

No início de 1999, Sarah Schneier conseguiu acesso à consciência de Nar-Sheptha, usando o bloco de arenito como um elo material. Depois da Morte Final, a alma de Nar-Sheptha recebeu a recompensa comum aos cainitas, mas permaneceu suspensa nos céus sobre Alamut, vítima de uma última brincadeira feita por um espírito vingativo. Schneier prometeu a Nar-Sheptha uma forma de escapar da prisão, mesmo que a ideia não a agradasse muito. A babilônica, vendo uma chance de fugir de mais de um milênio de tédio, concordou de imediato.

Schneier moeu o bloco de arenito e usou alquimia para introduzir a poeira nos CD-ROMs que estava usando para armazenar o conteúdo da Grande Biblioteca. Então, ligou a consciência de Nar-Sheptha aos discos e a encarregou de protegê-los. O espírito logo concordou, pois seus séculos como guardiã da Grande Biblioteca a habilitaram a realizar essa tarefa, sem contar o fato de ela nunca ter gostado muito de Ur-Shulgi. Atualmente, Nar-Sheptha serve como a forma definitiva de defesa que os feiticeiros cismáticos usam para proteger seus tomos portáteis da ação predatória de estranhos que gostariam de roubar seus segredos, apesar de ela não querer atacar de forma direta outros Filhos de Haqim. Isso permitiu aos legalistas recuperar oito conjuntos de CDs. Mas Nar-Sheptha reconhece que, por estar ligada a esse material, pode ser destruída junto com ele. Por isso, evita com toda a sua força qualquer tentativa de danificar um conjunto. Ela também é conhecida por caçar e "castigar" cismáticos que são descuidados o suficiente para deixar "seus" CDs caírem em mãos erradas.

NAR-SHEPHTHA, A GUARDIÃ

Nota aos narradores: as Características que veremos a seguir são apenas sugestões, e não definições. Todos os personagens dos Narradores deverão ser capazes e, mais importante, incapazes de fazer qualquer coisa que a história exigir. No entanto, Nar-Sheptha é um caso a parte, pois trata-se do espírito de uma vampira anciã, algo que não é explicado pelas regras normais.

Nar-Sheptha era uma Assamita da Sexta Geração na época em que desencarnou. Sua forma atual permite que ela acesse apenas uma parte pequena de seus poderes, com exceção de seu conhecimento sobre a magia do sangue. Ela é imune a qualquer dano físico não agravado, exceto aos efeitos de área (por exemplo, um exaustor industrial afetaria uma nuvem de gotas de sangue). Se sua vitalidade for reduzida ao nível Espancado, ela tentará fugir para dentro de "seus" CDs, o que leva um turno inteiro.

Quanto ao uso de Disciplinas e de cura, Nar-Sheptha tem pontos de sangue e limites de gasto como um vampiro da Sexta Geração. Isso é compensado através do Furto de Vitae. Ela é imune a Dominação, Presença e laços de sangue, apesar da sua

vulnerabilidade ao efeito de Disciplinas e magias do sangue que lidam com espíritos, como a Linha da Manipulação Espiritual. Nar-Sheptha ainda possui a mentalidade de um vampiro, por isso, ainda é capaz de entrar em frenesi. Ela não é capaz de realizar ataques físicos e está sujeita aos limites normais do uso de uma Disciplina por turno. Seu nível de Rapidez é aplicado apenas para movimentos. Em situações que não envolvem combate, ela pode tentar efetuar pequenas manipulações usando os Atributos Físicos relacionados abaixo. As Habilidades fornecidas a seguir são aquelas às quais Nar-Sheptha tem acesso. Perícia em armas brancas não é útil se não se puder empunhar uma espada.

Imagem: Uma nuvem espiralada de gotas de sangue que às vezes se manifesta numa forma quase humanóide. Quando Nar-Sheptha fala, utiliza a telepatia. Sua "voz" mental soa como a da mulher mais temida na vida do ouvinte.

Natureza: Tradicionalista

Comportamento: Valentão

Físicos: Força 1, Destreza 1, Vigor 3

Sociais: Carisma 1, Manipulação 2, Aparência 0

Mentais: Percepção 5, Inteligência 5, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 3, Esquiva 2, Empatia 1, Intimidação 5, Lábria 2

Perícias: Etiqueta 2

Conhecimentos: Instrução 4, Computação 1, Linguística 7, Medicina 3, Ocultismo 5, Ciência 1

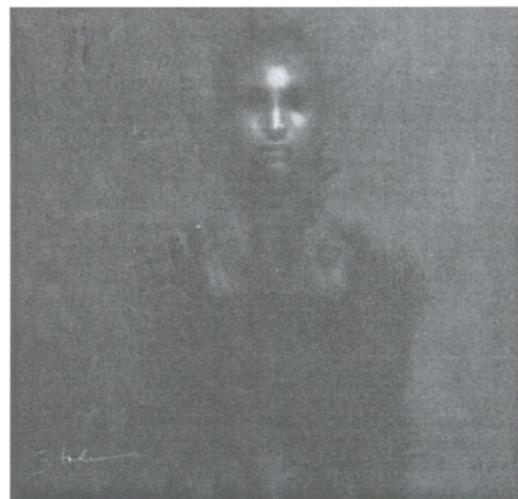
Disciplinas: Feitiçaria Assamita 7, Auspícios 4, Rapidez 4, Presença 2, Quietus 5, Serpentinis 1

Linhas de Feitiçaria Assamita: Mãos da Destruição 2, Sedução das Chamas 5, Movimento da Mente 3, Poder de Netuno 4, Linha do Sangue 5, Linha da Tecnomancia 2, Manipulação Espiritual 3, Controle Climático 5

Virtudes: Consciência 0, Autocontrole 4, Coragem 5

Moralidade: Humanidade 3

Força de Vontade: 8



Assamita

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

ATRIBUTOS

FÍSICOS

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

SOCIAIS

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

MENTAIS

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

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão _____ ○○○○○○
 Esportes _____ ○○○○○○
 Briga _____ ○○○○○○
 Esquiva _____ ○○○○○○
 Empatia _____ ○○○○○○
 Expressão _____ ○○○○○○
 Intimidação _____ ○○○○○○
 Liderança _____ ○○○○○○
 Manha _____ ○○○○○○
 Lábia _____ ○○○○○○

PERÍCIAS

Empatia c/Animais _____ ○○○○○○
 Ofícios _____ ○○○○○○
 Condução _____ ○○○○○○
 Etiqueta _____ ○○○○○○
 Armas de Fogo _____ ○○○○○○
 Armas Brancas _____ ○○○○○○
 Performance _____ ○○○○○○
 Segurança _____ ○○○○○○
 Furtividade _____ ○○○○○○
 Sobrevivência _____ ○○○○○○

CONHECIMENTOS

Acadêmicos _____ ○○○○○○
 Computador _____ ○○○○○○
 Finanças _____ ○○○○○○
 Investigação _____ ○○○○○○
 Direito _____ ○○○○○○
 Linguística _____ ○○○○○○
 Medicina _____ ○○○○○○
 Ocultismo _____ ○○○○○○
 Política _____ ○○○○○○
 Ciência _____ ○○○○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

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

DISCIPLINAS

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

VIRTUDES

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

← QUALIDADES/DEFEITOS → ← HUMANIDADE/TRILHA → ← VITALIDADE →

○○○○○○○○○○○○○○

← FORÇA DE VONTADE →

○○○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

← PONTOS DE SANGUE →

□□□□□□□□□□
 □□□□□□□□□□

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

← FRAQUEZA →

Tornam-se viciados em vitae facilmente.



Assamita

DESCRIÇÃO DOS ANTECEDENTES

ALIADOS

CONTATOS

FAMA

REBANHO

INFLUÊNCIA

MENTOR

RECURSOS

LACAIS

STATUS

OUTROS

PERTENCES

ACESSÓRIOS (CARREGADOS)

CAMPOS DE CAÇA

EQUIPAMENTOS (POSSUÍDOS)

VEÍCULOS

REFÚGIOS

LOCALIZAÇÃO

DESCRIÇÃO

L I V R O D O C L Ã :

Assamita™

Um Culto de Assassinos...

Só agora os clãs de Caim viram a verdadeira face dos Assamitas. Os Filhos de Haqim, que já foram considerados meros assassinos, livraram-se da maldição debilitante da Camarilla e de seu manto de silêncio. Um clã com guerreiros nobres, estudiosos dedicados, feiticeiros hábeis e diableristas homicidas, os Filhos de Haqim avançaram para retomar seu legado nas Noites Finais.

O Livro do Clã Assamita apresenta:

- As classes e castas dos enigmáticos Assamitas, explorando todos os níveis da estrutura do clã.
- Uma idéia da grande influência dos Assamitas, desde as fronteiras do Médio Império até a maré política inconstante do Novo Mundo.
- Nova feitiçaria Assamita, Disciplinas de alto nível e o desenvolvimento dos planos dos Assassinos nas noites de hoje.

VAMPIRO®

A MÁSCARA



INADEQUADO PARA MENORES DE 18 ANOS