

LIVRO DE CLÃ:

Gangrel™





LIVRO DE CLÃ:

Gangrel

POB JAMES E ELLEN KILEY

CRÉDITOS

Escrito por: James and Ellen Kiley
Desenvolvido por: Justin Achilli
Editor: Cynthia Summers
Diretor de Arte: Richard Thomas
Layout & Composição: Becky Jollensten
Arte Interna: Mike Danza, Richard Kane Ferguson, Michael Gaydos, Leif Jones, and Christopher Shy
Arte de Capa: John Van Fleet
Design de Capa e Contracapa: Becky Jollensten



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

© 2000 White Wolf, Inc. Todos os direitos reservados. Todos os personagens, nomes, lugares e textos mencionados neste livro são propriedade intelectual da White Wolf, Inc. A reprodução sem permissão escrita do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas, e das planilhas de personagens, que podem ser reproduzidas para uso pessoal apenas. White Wolf, Vampiro: A Mascara, Vampiro: A Idade das Trevas, Mago A Ascensão e o Mundo das Trevas são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Lobisomem o Apocalipse, Aparição o Esquecimento, Changeling o Sonhar, Caçador a Revanche, Lobisomem Oeste Selvagem, Mago a Cruzada dos Feiticeiros, Aparição a Grande Guerra, Trinity, Guia da Camarilla, Guia do Sabá, Mundo das Trevas Tempo do Sangue Fraco, Um Mundo de Trevas, Leis da Noite, Crianças da Noite e Livro de Clã Gangrel, são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Todos os personagens, lugares, nomes e texto mencionados neste livro são propriedade intelectual da White Wolf Publishing Inc.

A menção de qualquer referencia a qualquer companhia ou produto nessas paginas não são uma afronta à marca registrada ou direitos autorais dos mesmos.

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

Dê uma olhada na White Wolf on-line em

<http://www.white-wolf.com>; alt.games.whitewolf e rec.games.frp.storyteller

IMPRESSO NO BRASIL.

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS

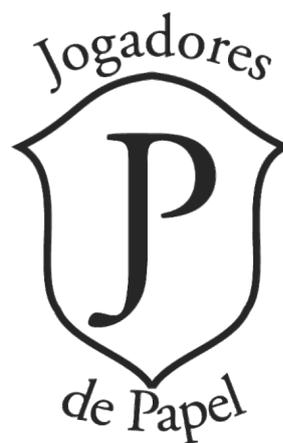
Tim "Cobra Combatente" Avers, é muito assustador uma cobra lutando enrolada em um jornal em chamas.
Ken "Fora-da-Torre" Cliffe, por continuar seu hábito de esquivar-festas.
Rebecca "nutricionista" Schaefer, por arrastar Chad para fora da casa maldita, antes que ele comesse mais uma taça.
Brian "Joe Seis-Pacotes" Glass, por trazer cerveja ao acaso no pacote caseiro.

GET BENT

A ferida, de gelar os ossos, a dor de induzir, bunda-úmida, clima pré-SuperBowl.

CRÉDITOS DA TRADUÇÃO

Tradução: Bravo
Revisão: Bravo
Diagramação: ROR





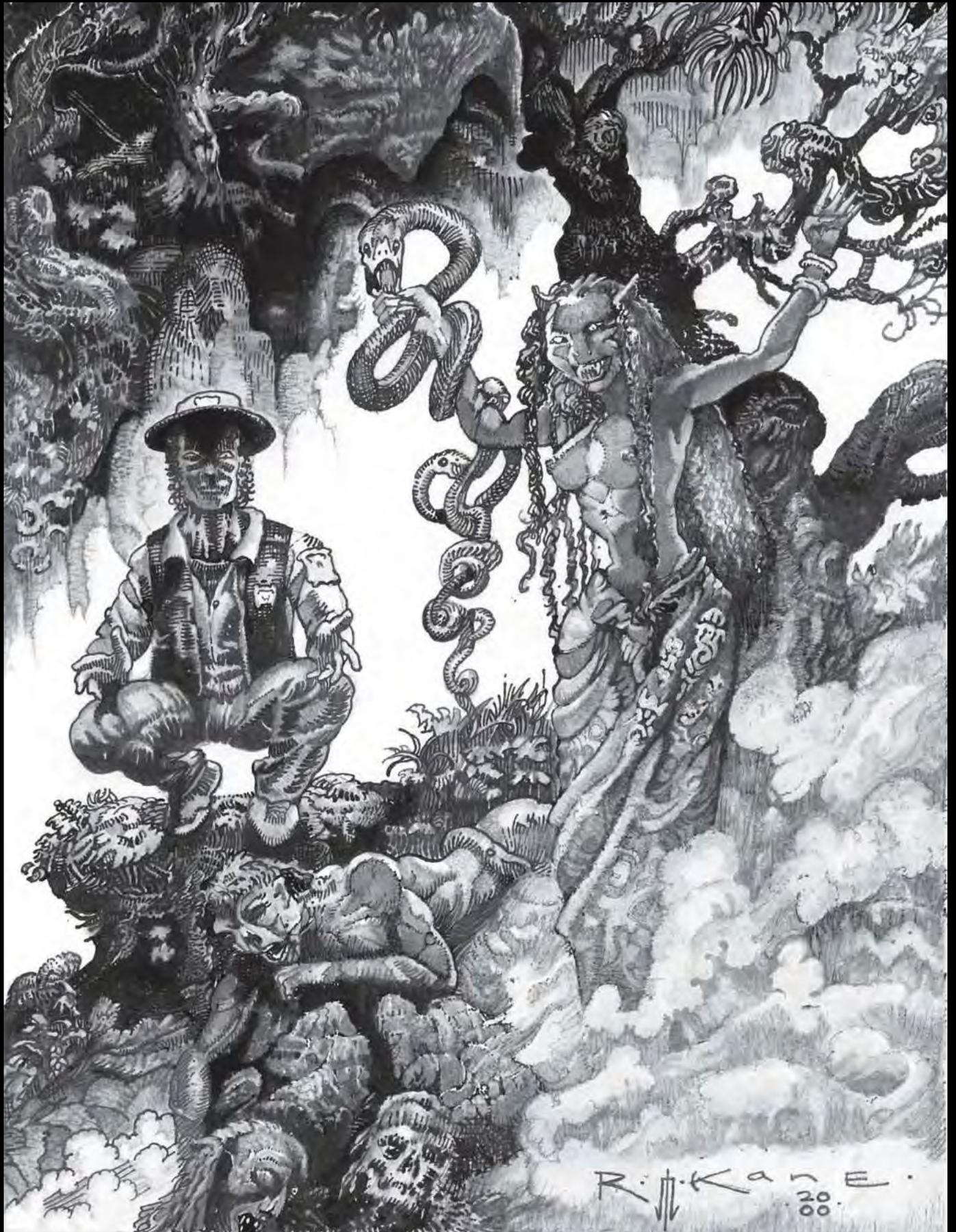
LIVRO DE CLÃ:

Gangrel



ÍNDICE

INTRODUÇÃO: RESULTADO DA INDEPENDÊNCIA	4
CAPÍTULO UM: PEDRA, ESTEPE, E MAR: UMA HISTÓRIA DO CLÃ GANGREL	12
CAPÍTULO DOIS: DENTRO DOS GANGREL	40
CAPÍTULO TRÊS: BESTAS ENTRE HOMENS	80



RESULTADO DA INDEPENDÊNCIA

A sola de meus coturnos soava na calçada da cidade. O som não é estranho – de onde eu vim, havia cimento. O que é fascinante é o coro de ecos que minhas pegadas produzem, reverberando por este corredor de vidro e aço. Se eu pisar bem, e ouvir bem, posso pegar o eco ressoando pela rua três vezes antes do barulho da cidade sobrepujá-lo. Este jogo estava divertido, até o caminhão de entrega passar rugindo.

Devo parecer um aldeão, ou pior, um turista barato. Quem estaria caminhando pelo centro numa quarta à noite com as mãos cheias de sacolas brancas, um bastão de baseball e estes coturnos? Foi bom, eu ter pago em dinheiro. A balconista da loja podia pensar que eu roubei um cartão de crédito. Não me importo de onde eles pensam, que o dinheiro vem, desde que não aticem os tiras de aluguel em mim. Isso seria complicado.

Posso muito bem ser um turista. Eu só venho à cidade duas vezes por ano para pegar consumíveis, comestíveis e indispensáveis. Em meu caminho de volta para a estação de metrô, chequei mentalmente minhas compras. Seria péssimo chegar a meio do caminho de casa e perceber que havia esquecido algo. Cinco pares de calças – sou duro na queda. Uma calça de abrigo, que dá para o gasto. Três camisas brancas, cinco camisas de flanela, agulhas, botões, fio – posso ser um estereótipo ambulante, mas posso pregar meus próprios botões, graças a Batteries, de todos os feitios e tamanhos. Um sabão bom, desodorante e perfume – o truque para cheirar como um humano. As pessoas não são estúpidas. Mesmo que não saibam que podem, elas podem sentir um predador, e então ficam em pânico. A camuflagem é a chave. Não apenas a visão, mas o cheiro e o som também. Isso é o porquê me importo em carregar esta última sacola com um hambúrguer gorduroso e fritas – quem espera ver um vampiro carregando fast-food por aí?

Outros dois quarteirões até o metrô, 45 minutos no subsolo, então outros oito quarteirões até o estacionamento onde deixei minha van. Odeio deixá-la tão longe – tudo que tenho está nela – mas não é exatamente feita para dirigir na cidade. Meu orgulho e alegria é uma Chevy Sportsvan 69 – sem potência de travagem, sem direção assistida, e pode ser construída de ferro fundido. Uma vez acertei um lobisomem realmente de cara com, ela a 95 quilômetros por hora, e parecia como se tivesse passado por cima de uma lombada. Posso chamá-los de lobisomens, e não por pensar que o que os malditos peludos preferem, serem chamados assim, mas porque quando eu vejo um babando ao luar, eu penso, “Ah, caralho, um lobisomem!” e não “Ah, caralho, um Lupino!” Ele deixou um dente em meu para-choque.

Mais um quarteirão. Me sai muito bem, considerando tudo. Sou o único Gangrel que conheço com um trabalho fixo – sou o guarda noturno do Parque Nacional. Quero tentar conseguir um emprego melhor do que este, pois já ouvi todas as piadas de rock dos anos 80 que consigo. Ainda, o emprego significa um pagamento pequeno, mas constante e um lugar seguro para estacionar minha van nos campos. A gerência torna-se bastante compreensiva com sua estranha agenda quando o senador aparece para uma caminhada natural à meia noite, e seus garotos cheirosos querem ver o veado e ouvir os lobos uivar não importa quanto barulho façam, correndo pela floresta. Sei que existem lobisomens por aí mas até agora me deixaram.

também. Isso é o porquê me importo em carregar esta última sacola com um hambúrguer gorduroso e fritas – quem espera ver um vampiro carregando fast-food por aí?

Outros dois quarteirões até o metrô, 45 minutos no subsolo, então outros oito quarteirões até o estacionamento onde deixei minha van. Odeio deixá-la tão longe – tudo que tenho está nela – mas não é exatamente feita para dirigir na cidade. Meu orgulho e alegria é uma Chevy Sportsvan 69 – sem potência de travagem, sem direção assistida, e pode ser construída de ferro fundido. Uma vez acertei um lobo sem realmente de cara com ela a 95 quilômetros por hora, e parecia como se tivesse passado por cima de uma lombada. Posso chamá-los de loboismens, e não por pensar que o que os malditos peludos preferem, serem chamados assim, mas porque quando eu vejo um babando ao luar, eu penso, “Ah, caralho, um loboismem!” e não “Ah, caralho, um Lupino!” Ele deixou um dente em meu para-choque.

Mais um quarteirão. Me sai muito bem, considerando tudo. Sou o único Gangrel que conheço com um trabalho fixo – sou o guarda noturno do Parque Nacional. Quero tentar conseguir um emprego melhor do que este, pois já ouvi todas as piadas de rock dos anos 80 que consigo. Ainda, o emprego significa um pagamento pequeno, mas constante e um lugar seguro para estacionar minha van nos campos. A gerência torna-se bastante compreensiva com sua estranha agenda quando o senador aparece para uma caminhada natural à meia noite, e seus garotos chorões querem ver o veado e ouvir os lobos uivar não importa quanto barulho façam, correndo pela floresta. Sei que existem loboismens por aí mas até agora me deixaram em paz. Acho que eles compreendem o lugar – desde que não prede os pequenos que visitam o parque ou devore filhotes de lobos, eles farão vistas grossas quando o ocasional larápio desaparecer, ou adolescentes aventureiros e mães solteiras solitárias vão embora um pouco mais pálidas do que quando entraram.

A boca do beco escuro avulta-se à frente, meio quarteirão. Enquanto passo, um deslizar de movimento chama minha atenção. Congelo, e a forma congela também. Uma vez que soa como se fosse raspada do fundo de um barril flutua até meus ouvidos. “Everett”. Conheço aquela voz.

* * *

Estou deitado no chão da floresta, rosto prensado nas folhas e galhos podres. É de noite, mas os sons comuns ao bosque estão abafados – algo está em caça. De fato, ela está de pé sobre mim, seus pés com garras há apenas alguns centímetros de meu rosto.

Ela estava me seguindo há algum tempo. Eu a vi algumas noites em algumas semanas. Pensei talvez que ela quisesse dar uma foda. Quando finalmente tomei a iniciativa para me apresentar, descobri que o que ela realmente queria fazer era me perseguir pela floresta até que eu morresse. Então aqui estou, observando meu sangue se misturar com o húmus, imaginando, se isto é o que a vacia faz nas preliminares...

Então pude ouvir um barulho novo. Não conseguia erguer minha cabeça para ver, mas soava como um pé com botas, não nu e com garras como a dela. Por um momento, imaginei um guarda de machado em punho vindo me resgatar, mas as botas pararam, não longe dela e ficaram ali. A voz grave do homem mergulhou rapidamente ao meu nível. “É ele?”

Os pés dela voltaram-se para ele, assim como o resto dela, imagino. “É”.

Há um grunhido vindo de cima. “Não parece. Não vou pegá-lo”. Estou estranhamente ofendido.

Minha provável assassina é paciente. “Não pedi para aprová-lo, Sheperd. Pedi para me ajudar a observar”.

O homem, Sheperd, suponho, se agachou, levando algum tempo para se dobrar o bastante para olhar o meu rosto. Ele não é agradável de se olhar – preferia que ficasse de pé. “Você pegou pesado com ele, Jane. Acha que ele vai servir?”

A resposta dela é pronunciada em um tom divertido. “Preciso ter certeza de que ele não é o tipo que rola e finge de morto. Ele ficará bem. Todos eles fazem isso a menos que os mate de antemão, estúpido”. Não consegui ver o humor da situação atual, e não estou me sentindo bem. Minha pulsação está tremulando, e está ficando difícil manter meus olhos focados.

Sheperd voltou. Estava momentaneamente grato por seu rosto não ser a última coisa que

veria antes de morrer. "Eu vou ajudar a vigiar, Jane. Mas diga-me que pegou alguém bem desta vez?"

Ela riu abertamente desta vez. "Quem está lá para pedir permissão, Sheperd? Você vê algum príncipe aqui? Ouviu algum, ou farejou algum? Os Gangrel não perguntam aqui, Sheperd. Nós simplesmente fazemos. Se for pedir permissão para alguém, seria à própria cria pretendida".

Jane se agachou ao meu lado. Seu rosto entrava e saía de meu campo de visão, seus olhos vermelhos brilhantes vertiginosamente se multiplicando. Sua voz vinha calma e clara, e eu me agarrei àquilo como um naufrago a um tronco. "É uma escolha simples. Morrer, ou sobreviver. Você quer sobreviver?"

Ergui minha cabeça das folhas com minhas últimas forças. Lembro de dizer, "Sim". Ela estava errada - confuso - não foi, não é uma simples escolha.

A boca do beco escuro avulta-se à frente, meio quarteirão. Enquanto passo, um deslizamento de movimento chama minha atenção. Congelo, e a forma congela também. Uma voz que soa como se fosse raspada do fundo de um barril flutua até meus ouvidos. "Everett". Conheço aquela voz.

Estou deitado no chão da floresta, rosto prensado nas folhas e galhos podres. É de noite, mas os sons comuns ao bosque estão abafados - algo está em caça. De fato, ela está de pé sobre mim, seus pés com garras há

apenas alguns centímetros de meu rosto.

Ela estava me seguindo há algum tempo. Eu a vi algumas noites em algumas semanas. Pensei talvez que ela quisesse dar uma foda. Quando finalmente tomei a iniciativa para me apresentar, descobri que o que ela realmente queria fazer era me perseguir pela floresta até que eu morresse. Então aqui estou, observando meu sangue se misturar com o húmus, imaginando, se isto é o que a vadia faz nas preliminares...

Então pude ouvir um barulho novo. Não conseguia erguer minha cabeça para ver, mas soava como um pé com botas, não nu e com garras como a dela. Por um momento, imaginei um guarda de machado em punho vindo me resgatar, mas as botas pararam, não longe dela e ficaram ali. A voz grave do homem, mergulhou rapidamente ao meu nível. "É ele?"

Os pés dela voltaram-se para ele, assim como o resto dela, imagino. "É".

Há um grunhido vindo de cima. "Não parece. Não vou pegá-lo". Estou estranhamente ofendido.

Minha provável assassina é paciente. "Não pedi para aprová-lo, Sheperd. Pedi para me ajudar a observar".

O homem, Sheperd, supenho, se agachou, levando algum tempo para se dobrar o bastante para olhar o meu rosto. Ele não é agradável de se olhar - preferia que ficasse de pé. "Você pegou pesado com ele, Jane. Acha que ele vai servir?"

A resposta dela é pronunciada em um tom divertido. "Preciso ter certeza de que ele não é o tipo que rola e finge de morto. Ele ficará bem. Todos eles fazem, isso a menos que os mate de antemão, estúpido". Não consegui ver o humor da



situação atual, e não estou me sentindo bem. Minha pulsação está tremulando, e está ficando difícil manter meus olhos focados.

Sheperd voltou. Estava momentaneamente grato por seu rosto não ser a última coisa que veria antes de morrer. "Eu vou ajudar a vigiar, Janey. Mas diga-me que pegou alguém, bem, desta vez?"

Ela riu abertamente desta vez. "Quem está lá para pedir permissão, Sheperd? Você vê algum príncipe aqui? Ouviu algum, ou farejou algum? Os Gangrel não perguntam, aqui, Sheperd. Nós simplesmente fazemos. Se for pedir permissão para alguém, seria à própria cria pretendida".

Janey se agachou ao meu lado. Seu rosto entrava e saía de meu campo de visão, seus olhos vermelhos brilhantes vertiginosamente se multiplicando. Sua voz vinha calma e clara, e eu me agarrei àquilo como um naufrago a um tronco. "É uma escolha simples. Morrer, ou sobreviver. Você quer sobreviver?"

Ergui minha cabeça das folhas com minhas últimas forças. Lembro de dizer, "Sim". Ela estava errada – contudo – não foi, não é uma simples escolha.

* * *

Caminhei no beco, fora da luz. Minha visão enevoou por um momento, quando limpou, pude vê-lo perfeitamente. "Sheperd". Devo ter farejado-o a uma milha de distância, mas seu cheiro azedo e oleoso é alarmante e similar ao odor que flutua das batatas fritas que estou carregando. Se não estou errado, estas também são as mesmas botas que ele estava usando aquela noite, tantos anos atrás.

Ele sai da soleira onde estava escondido. Esqueci como ele é grande. "Você não se apresentou ao príncipe, Everett", ele rosnou.

Dei de ombros, os pacotes ainda presos aos meus braços. "Estou aqui há duas noites. Não me alimentei, e não pretendo me alimentar. E o príncipe nunca frequenta o Elísio no meio da semana".

Sheperd sorria, e não é um sorriso legal. Ele realmente gosta muito de seu trabalho. "Regras são regras". Ele se aproxima, deslizando pelo muro do prédio, chutando lixo para fora de seu caminho enquanto anda.

"Merda", respondo. "Estive aqui no último inverno, seis meses antes disso. Sou como um relógio, Sheperd, e ninguém se queixou sobre meus hábitos de compras antes". Continuei, por um momento. Ele não era rápido o suficiente para bloquear minha saída.

Sheperd grunhia uma admissão. "Isso foi antes", disse.

"Antes do que?" perguntei. Eu sei o que ele vai dizer. Tento me acalmar, sacolas brancas que se agitam, nos becos escuros podem atrair atenções indesejadas.

"Antes de você deixar a Camarilla", Sheperd murmurou. Ele tem a graça de olhar para seu sapatos por um momento, como se mesmo ele soubesse o quanto esta ceninha era artificial.

"Sheperd, isto é loucura. Você acha que sou algum tipo de espião? O príncipe acha isso?" Observei-o cuidadosamente. Seu olhar repentinamente cauteloso respondeu minha pergunta. Não acredito que possa afastar a exasperação de minha voz. "Deixe-me mostrar a lógica para você. Você também é Gangrel, Sheperd. Você de repente se tornou um fantoche Sabá?"

Ele praticamente rosnou para mim: "Não".

"Então o que o faz pensar isso? O que eu fiz para que você tenha essa ideia? E por que ele o deixou correr solto se pensa que todos somos traidores adoradores do demônio?" Estou praticamente me entregando, braços abertos numa postura messiânica. Eu sabia que haviam sentimentos ruins sobre o caso, mas não esperava que as coisas ficassem assim tão rápido.

Sheperd ficou imóvel como um cadáver em seu caminho. Gotas de suor de sangue formavam-se em sua testa e lentamente escorriam por suas têmporas. Quando falou, sua voz era forçada. "O príncipe pode... confiar em mim..."

Meu coração afundava enquanto ouvia estas palavras. Podia sentir a ira brotando lá de dentro – ira de mim, por entrar nisto, de Sheperd e seu príncipe paranoico por arrumar isso, até mesmo de Xavier por jogar toda essa merda no ventilador. "Seu idiota!" gritei. "Você o deixou fazer isso com você? Você o deixou acorrentá-lo como um cachorrinho, para que pudesse atirá-lo em quem quisesse? Que tipo de Gangrel é você?"

Ele se moveu mais rápido do que eu pensava que pudesse se mover, ou talvez estivesse muito preocupado tentando perceber o primeiro sinal de movimento. Me esquivei, mas muito tarde; seu corpo se entreteôs entre a rua e eu. Garras brotaram de suas unhas – ele não iria

me deixar sair daqui antes, mas agora eu o havia deixado louco. Larguei minhas sacolas, finalmente, mas não antes dele rasgar uma delas com um golpe vil.

Bloqueei seus próximos dois golpes, esquerda-direita. Não é fácil; Sheperd é forte como um touro e estas garras são afiadas. Sou mais rápido do que ele, mas não consigo segurar por muito mais tempo. Saltei, segurando a penta pendente da escada da saída de incêndio para dar um chute com os dois pés em sua cabeça. Foi o suficiente para fazê-lo recuar um pouco, e me dar um instante para considerar minhas opções. Posso subir pela saída de incêndio, mas Sheperd pode subir mais rápido, pois é mais forte. As duas portas que posso ver são de metal, e se elas estiverem trancadas ficarei preso numa alcova sem espaço de manobra. Dez metros atrás de mim, o beco termina num muro de tijolos. Se for sair daqui, tem de ser passando por Sheperd.

Ele se volta para mim, garras balançando como foices. Cedo espaço no beco, farejando o que posso do que está atrás de mim, enquanto me concentro na coordenação mão-olho para me livrar dos punhos sórdidos de Sheperd. Capto um odor promissor junto ao muro à minha esquerda: alvejante, um pouco de pólen, um toque de vômito velho. Fiquei um pouco distraído por meu nariz, e Sheperd me acertou na cabeça. Houve dor, e sangue – foi um golpe rude, mas acho que ele apenas fatiou meu couro cabeludo. Posso ver minha ira agora, como um filme vermelho sobre minha visão. Forcei a Besta a recuar – se entrar em frenesi agora, me atirarei sobre ele, e ele me cortará a meio.

Sheperd leva um instante para tripudiar sobre o primeiro sangue a correr, e eu aproveito a abertura. Ataco pela esquerda, acerto, esperando que meus sentidos não tenham me desnorreado. Minha mão se fecha sobre a madeira lisa de uma alça, e sei que tenho uma chance. Inundando meus músculos com tanto sangue quanto posso, lanço uma onda rápida de ataques com madeira, punhos e pés. Logo Sheperd de surpresa; não o estou machucando, mas o faço recuar. Três passos, então outro, e mais um, nos leva de volta aonde começamos. Um chute furtivo no joelho e um golpe com as costas da mão no queixo o fazem recuar um último passo. Seu pé gigante vem, esmagar com todo seu peso a pilha de minhas compras. A trituração de vidro quebrado é todo o aviso que recebo.

Uma pluma quase visível de aroma ergue-se no ar do vidro de perfume pulverizado. Mesmo que soubesse que estava vindo, ela quase me faz vomitar. Sheperd vira-se para ver em que diâbolos ele pisou. Trouxe a alça até os joelhos, estalei a madeira em duas, e levei a extremidade afiada sob a caixa torácica de Sheperd e em seu coração. Por um momento de pânico, não tive certeza se iria funcionar, mas levou apenas um instante para que ele ficasse rígido e tombasse.

Mergulhei contra os tijolos por um momento, deixando a ira e o medo vazarem de meu corpo e caírem no barro frio. Não parecia que alguém perceberia nosso pequeno arranca-rabo. Olhei para baixo para Sheperd, seu rosto é um misto estranho de ódio e resignação, suas presas nuas tensas e tortas. Grunhindo pelo esforço, arrastei seu traseiro pesado até o fundo do beco, fora de alcance da rua. Seus carinhos podiam encontrá-lo antes da manhã. Estou faminto agora, e pelo momento minhas presas distendem, enquanto olho para o sangue embecendo a camisa de Sheperd. Forço os dentes de volta em minha cabeça – a última coisa que preciso, ou qualquer Gangrel precisa, é reforçar os rumores que abundam, ao fazer algo tão estúpido quanto diablerizar um xerife. De qualquer modo, não é culpa de Sheperd. Ele só foi pego despreparado, no lugar errado na hora errada quando Xavier largou sua granada – seja o que tenha sido. Quantos outros Gangrel estão pagando por nossa liberdade, e nem ao menos sabem por que?

Movendo-me firmemente, encontrei meu chapéu, coloquei meu escalpo sobre a cabeça, e usei o chapéu para guardá-lo no lugar enquanto se curava. Isso levará algumas noites. Troco de camisa rapidamente, limpando o sangue do meu rosto com a velha e jogando-a no fundo do beco. A última coisa de que preciso hoje é um aborrecimento com algum bom samaritano caridoso que pense que deve visitar o pronto socorro. Enfio o que consigo nas sacolas que restam.

"Você me custou 75 prafas, Sheperd", resmungo sobre o ombro. "Diga ao príncipe que ele perdeu o meu dinheiro. Não volto mais".

A resposta de Sheperd não teria sido muito espirituosa de qualquer modo. Manco para fora do beco e o meio quarteirão até o metrô. Nunca precisei realmente vir para a cidade. Apenas de vez em quando, era bom, ver a multidão de pessoas, caminhar pela luz brilhante, nos shopping centers agitados, talvez assistir um show, e, mais importante, ver algum outro Membro para uma mudança de ritmo.

Contar a Jane sobre isso não será fácil quando, ou se, vê-la novamente. Acho que da próxima vez terei de mudar meu guarda roupas pela Internet.





PEDRA, ESTEPE, E MAR: UMA HISTÓRIA DO CLÃ GANGREL

O selvagem no homem nunca está completamente erradicado
– Thoreau

É uma idiotice. Provavelmente me mate. Mas se eu não tomar nota das coisas que ouvi, sei que vou esquecê-las. Ao menos algumas delas. E para Chrissakes, se viver para sempre estarei realmente bêbado se não conseguir lembrar de tudo que me foi contado. Sim, agora a única coisa que passa pela minha cabeça é: *Se escrever tudo isso não há jeito de viver para sempre.*

Este projeto começou formalmente alguns anos atrás quando encontrei um monte de papéis desconexos escritos por alguém que se chamava Lord Ashton, 95 ou 96. Não creio que o Lord Ashton estivesse completamente são quando escreveu o que escreveu. Escaneei algumas de suas betonilhas mais divertidas e enviei por email para vários amigos mortos na Net. Tenho algumas de suas respostas aqui e ali. Parece que Ashton estava certo – em âmbito geral – mas se as pessoas com quem falei podem ser acreditadas, ele ferrou com vários dos detalhes. Vou tentar destilar alguns fatos razoavelmente verdadeiros do material que li, tanto em emails que recebi de vampiros mais velhos, dos escritos de Ashton e dos comentários dele, algumas conversas que tive com Membros mais velhos, e a história e o senso comum. Não garanto que seja inatacável, mas é o melhor quadro que posso reunir do amálgama de mito, história e baboseiras que juntei pelos últimos 50 anos.

MACHADO E DARDO

Não sei muito sobre arqueologia ou antropologia cultural. Quando era vivo, estes assuntos me entediavam, e agora que tenho perspectiva para apreciá-los, está muito claro lá fora para fazer qualquer trabalho de campo. Entretanto, fiz uma boa quantidade de leituras desde que morri. As estimativas *científicas* que explorei colocam o assassinato de Abel por Caim, e a maldição de Deus – se você acredita nesse tipo de coisa – por volta de 10.000 anos atrás. Ou talvez 10.000 a.C., o que poderia ser 12.000 anos atrás. Tudo isso é lenda. Pode ser que nada disso tenha acontecido. Diabos, eu só ouvi o nome de uma testemunha confiável – “Pard” – e quando fui procurá-lo, cheguei até o Saara antes de entrar em pânico e desistir.

Uma das coisas sobre as quais preciso pensar neste ponto é a verdadeira história da realidade. Isso soa estúpido, sei. Posso colocar de outra forma para tornar meu problema mais claro: O Bispo Ussher estava certo? A Criação aconteceu numa Sexta-Feira, 12 de outubro de 4.004 a.C.? Se os Membros são realmente os filhos de Caim, então nós – certo, eu – tenho de considerar o quão próximo a história do mundo está do mito judaico-cristão.

Por que se nós realmente somos os filhos de Caim em algum sentido, isso significa que ao menos parte da criação bíblica é verdadeira em algum sentido, o que joga boa parte da ciência pela janela. Se somos os filhos de Caim, e Caim é o filho de Adão, e Adão é o primeiro homem, criado por Deus, então talvez Deus realmente tenha colocado os fósseis de dinossauros para enganar os arqueólogos. Ou consideramos tudo como alegorias e assumimos que os Antediluvianos talvez tenham 10.000 anos, e vemos até onde isso leva a discussão? Prefiro esta última alternativa. Mas *tem de haver* uma verdade em algum lugar. Nós somos vampiros. A luz do sol nos queima, e a luz da lua, que reflete a luz do sol, não. A luz das estrelas não. Videotapes da luz do sol não. Há algo místico sobre o sol. Os cientistas não falam muito sobre tais coisas. Não acho que serei capaz de imaginar adequadamente a linha entre a verdade científica e o mundo sobrenatural dos Membros. De qualquer modo, tentarei agrupar as histórias e hipóteses que ouvi. Estou certo de que minhas fontes mentiram para mim, repetidamente, mas talvez se descontarmos as histórias contraditórias veremos um pouco da verdade. Pelo bem da discussão, digo que os primeiros vampiros vieram durante a última Idade da Pedra. De fato, faremos algumas outras suposições grandiosas, do *Livro de Nod*: que Enoque existiu entre 10.000 e 8.000 a.C., que Caim a governou, que a Terceira Geração matou a Segunda Geração lá, e que Caim os amaldiçoou.

ENOQUE

Começarei com o comentário de Ashton sobre nossa fabulosa progenitora, “Ennoia”. Na mitologia gnóstica, vale a pena notar que “Ennoia” representa a metade mulher de Deus. Não posso imaginar que nossa Ennoia seja esta Ennoia, mas se fazem referências regulares à nossa Antediluviana como “Mãe Natureza”. Não estou convencido de que Ennoia não seja uma feminização de Enoque, que o *Livro de Nod* a nomeie como alguém da Segunda Geração. Talvez ela fosse uma de suas filhas mortais, ou uma cria vampírica preferida.

Ashton descreve Ennoia como uma filha de Lilith criada por uma matilha de lobos. Deixando de lado o comentário bíblico sobre o assunto de Lilith e minha opinião de feministas que adotaram este mito como sua bandeira, considero o que Ashton dá seguimento: “[Ennoia] tomou um companheiro da matilha e... criou-o como filho... e é deles que os Lupinos traçam sua ancestralidade”. Isto, aparentemente, explica o “relacionamento especial” que os Lupinos e os Gangrel têm. Não sei o que Ashton estava dizendo quando escreveu este trecho, mas assumo que ele tinha algo muito específico em mente. Nós *não* temos um relacionamento especial com os Lupinos. Se você acariciar um lobisomem e tentar ser parceiro dele, são grandes as chances de que ele o reduza a farrapos. Mas isso se torna mais complexo.

Ennoia supostamente passou algum tempo em Enoque, a Primeira Cidade, após envolver-se com os lobos. Ela dormiu com vários homens e deu-lhes alguns filhos antes



de deixar a cidade devido à discórdia que causou. Então, de acordo com Ashton, ela dormiu, teve filhos, e então os deu aos homens e deixou a cidade. Nenhum deles percebeu que ela estava grávida? Ela teve filhos de cada homem, todos ao mesmo tempo? (Suponho que isto não seja menos provável do que ter filhos de lobisomem de um pai lobo...) Mas aqui está o erro – Ashton diz que estes filhos foram rejeitados por seus pais e tornaram-se Ciganos. Esse cara não leu um livro de história? Os Rroma, assim chamados “Ciganos”, vieram da Índia durante o século X ou XI. Não existem referências deles antes disso, a menos que você conte um mito que eles espalharam por aí de que são os descendentes do estalajadeiro que disse a Maria e José que não tinha um quarto para eles. Mesmo assim, isso data-os ao, bem, ano 1 d.C. Enoque deve ter caído antes da ascensão dos Faraós, que mesmo sua antiga conspiração os entendidos concordam que seja em torno do ano 6.000 a.C. É uma grande lacuna a explicar.

DIÁSPORA

Os arqueólogos dizem que as cidades mais antigas foram contemporâneas da cidade mesopotâmica de Ur, que existiu em torno de 4.000 a.C. Isso dá um espaço de tempo de quatro milênios após Enoque durante o qual a humanidade era caçadora e coletora e talvez construiu a ocasional aldeia agrícola. Em qualquer tipo de sociedade caçadora-coletora, os Gangrel devem ter sido deuses virtuais; mesmo em comparação a outros vampiros, os Gangrel destacaram-se como aqueles que podiam fazer as coisas mais importantes. Eles podiam viajar com grupos nômades; eles podiam ajudar caçadores mortais a encontrar as melhores presas; e eles podiam suportar qualquer desafio. Claro, eles não podiam viajar durante o dia, mas isso é outra história...

LENDA CAINITA

Eu tenho uma opinião bastante simples sobre as lendas da Família sobre a queda de Enoque, e sobre o relacionamento de Ennoia com o Antediluviano Ravnos, que alguns chamam de Ravana – acho que eles são especialmente ilusórios ou lendas interpretadas como fatos. Discutirei isto mais adiante quando falarmos sobre os Rroma. Por enquanto, aqui está a lenda, como a compreendo. Ennoia e Ravana eram irmã e irmão em algum sentido. Após os Antigos matarem a Segunda Geração e Caim os amaldiçoar, os irmãos vagaram pelo ocidente, na vasta estepe da Ásia Central. Eles encontraram tribos nativas, principalmente nômades e andarilhos, e encontraram sustento e companhia com eles. Abraçaram crias, deram origem às criaturas que hoje conhecemos como Matusaléns dos clãs Gangrel e Ravnos. Alguns mitos colocam o número de Gangrel de quarta geração em quatro ou cinco, mas acredito que este número possa ser bastante conservador. Como disse antes e direi novamente, as únicas testemunhas não estão falando. As lendas dizem que Ennoia fez a mesma coisa às suas pretensas crias o que muitos Gangrel hoje fazem às suas: ela os abraçou e então abandonou por um tempo. Oh, certo,

ela observava a distância ou através dos olhos de animais para ter certeza de que a nova cria estava conseguindo dar conta do recado. E quando foi óbvio que o neófito seria capaz de sobreviver por si próprio, nossa progenitora vinha a ele e explicava sua verdadeira natureza e herança. Mas

UMA INSCRIÇÃO

Uma conhecida minha encontrou uma inscrição no fundo de uma caverna vazia e tumular nas praias do Mar Cáspio. Suas melhores estimativas dizem que a caverna esteve vazia por cerca de 300 anos. A escritura era um texto pré-alexandrino, ela me disse. Após pesquisar com intelectuais familiares com velhos textos turcomanos e iranianos, ela reuniu a seguinte tradução. Tenho algumas teorias sobre sua origem, mas por enquanto estou mantendo minha boca fechada.

O grande rei aranha deu-me sua seda quando era um garoto. Quando homem, cansei-me de seu gosto e cuspi-me de sua corte. A aranha caçou a rainha tigre e sua altivez. Como a rainha tigre não houvesse me feito nada de errado, coloquei uma flecha no olho da aranha, cuspidando seu fluido mais uma vez. Seus caçadores me atacaram como o fizeram com a altivez. Os caçadores eram o céu e o fogo e a pedra e o dilúvio. Nós éramos apenas homens de carne e osso. Enquanto fugíamos, o grande rei aranha usou fogo contra meu nome e o destruiu. A rainha tigre esculpiu um novo nome em meu peito. Ela deu-me sua semente. Pela terceira vez eu nasci. Tenho uma corte agora? Quando fugir desta caverna, talvez descubra.

esta lenda pode estar errada – parece-me bastante provável que foi elaborada para justificar a prática de abandonar uma cria após o fato. Convenhamos – muitos Gangrel são senhores indolentes na melhor das hipóteses.

Algo aconteceu lá. Ninguém sabe exatamente o que. Se Ennoia e Ravana tiveram um desentendimento, ou um deles apaixonou-se pelo outro e este outro rejeitou os avanços do primeiro, ou talvez tenham lutado por um servo preferido. Se você acredita nas lendas, algo aconteceu para conduzi-los à garganta um do outro. Eles lutaram por décadas; lançaram suas crias uns nos outros, e até mesmo encorajaram suas crias a abraçar novas crias como soldados. As ninhadas de Ennoia eram muito mais fortes, de acordo com todos os relatos, mas Ravana era muito mais ardiloso e brandia os poderes da ilusão.

Por fim, Ravana invocou algum tipo de devastação profana do céu para destruir ou incapacitar muitas das forças de Ennoia. O punhado que sobreviveu fugiu para o oeste, para a Europa ou África. Pelos poucos relatos que tenho ouvido – lembre-se, isso tudo é um esboço – os sobreviventes então lutaram *entre si*, se espalhando pelo norte, sul e oeste. Aqueles que foram para o norte encerraram-se entre os progenitores das tribos siberianas e os vikings. Aqueles que foram para o sul rondaram as planícies africanas sobre o Saara ou, se você gosta da interpretação de Ashton, talvez tornaram-se os



metamorfos do Serengeti. Os poucos vampiros que fugiram para o leste foram (talvez incorretamente) presumidos destruídos. A maioria foi para o oeste; é daí que boa parte do clã Gangrel traça sua linhagem. Nossa fundadora, Ennoia, entrou e saiu do torpor por milênios após a queda de Enoque. A Jyhad com Ravana, se realmente houve uma, não a levou ao torpor. Os restos que reuni sugerem que Ennoia caiu num longo torpor à época de Cristo; continuamos a debater para saber se ela já está acordada.

OUTRA MITOLOGIA

Torvus o Viking (seu nome, não um apelido) me contou um mito de criação completamente diferente; em sua opinião Caim foi um guerreiro preferido e abençoado por Odin. Eu não tenho dúvida de que os Gangrel, tal como os Laibon da África e os Anda asiáticos, tenham explicações diferentes também. E eles podem muito bem estar certos; estou só passando pelas histórias que os Gangrel europeus compartilham. O principal problema com a pesquisa histórica entre os Membros, e os Gangrel em particular, é que nós temos mantido uma tradição oral através da história, e que ao longo do tempo nossos anciões tendem a degenerar em feras monstruosas que carecem da capacidade da fala. Se você ouvir algo de uma fonte antiga confiável, de alguma forma me avise.

PRÉ-HISTÓRIA

Quando repassei um rascunho deste documento, uma cópia dele caiu nas mãos da Dra. Nona Abbott, uma historiadora e crítica Gangrel. A Dra. Abbott incluiu 34 páginas de correções e notas de rodapé como sua resposta inicial à minha história de 20 páginas, e embora parte de seu texto seja pura baboseira intelectual improvável ou misantropia ressentida, ela teve alguns pontos fortes que irei elencar agora.

A ascensão de cidades como Ur e Jericó na Mesopotâmia em aproximadamente quatro milênios a.C. marcou o fim de uma cultura de mortais e cainitas mais puros e mais simples. Desde tempos pré-históricos, tribos nômades de mortais viveram de acordo com um código matriarcal/matrilinear. Quando as tribos passavam dias em movimento, seus líderes sociais tinham de manter a tribo reunida através da força de personalidade ao invés de ameaça de violência, pois quando a tribo não está ligada à terra é trivial para um membro ou família insatisfeita unir-se para fugir do resto do grupo. Tal estrutura social não se prestava muito bem ao domínio dos machos, pois as táticas de machos típicos de posse e intimidação não seriam recompensadas. Após a queda de [Enoque], os vampiros Cainitas/Lilins entraram nesta primitiva sociedade mortal. Das 13 tribos vampíricas presumidas, poucas eram mais adequadas a prosperar do que os Ennoians, hoje chamados de Gangrel. De fato, uma sociedade caçadora/coletora pode muito bem representar a base de uma "Era de Ouro" Gangrel, em que outros clãs dependiam da robustez dos Gangrel para sua própria sobrevivência. Com poucas aldeias estabelecidas, os Membros precisavam manter o rito com os

rebanhos mortais facilmente, a despeito da disponibilidade de lugares para se esconder do sol. Essa necessidade tornou os poderes dos Gangrel em viajar rapidamente e cavar a terra vitais para quase qualquer Cainita. Na economia simples do escambo dos antigos vampiros, essa Disciplina assim tornou-se o equivalente de ações de tecnologia de ponta: grande demanda e acumulado onde possível. O relacionamento Gangrel entre os mitos de Lilith e Ennoia assim toravam-se cada vez mais claros. Os Gangrel simbolizam o matriarcado pré-histórico do qual outros clãs tanto se ressentem. No torpor de Ennoia, e no exílio de Lilith imposto por Jeová, vemos os Gangrel perdendo seu status privilegiado enquanto os outros 12 clãs encorajavam o crescimento da agricultura e das cidades, desenvolvimentos que em si destruíram o matriarcado em favor de um patriarcado guerreiro.

Se você conseguir separar seu ponto de sua mania radical feminista, ela pode muito bem significar algo.

MESOPOTÂMIA

A Suméria representou a primeira civilização humana real, no que diz respeito ao Ocidente. Claro, se você perguntar a um antropólogo chinês ele falará sobre as dinastias míticas até ficar roxo, mas tais coisas têm pouca importância para nós enquanto Cainitas. Olhando a miríade de excentricidades sobre a Suméria – sua língua não estava relacionada a qualquer outra língua humana, eles tinham escrita, uma monarquia e cidades – é muito fácil saltar à conclusão de que os sumérios descendiam dos habitantes de Enoque. Este é o tipo de questão que mantém os antropólogos da Família atentos todo o dia.

Historicamente, os Gangrel espreitavam fora das cidades da Suméria, assim como fariamos com outras cidades pelos seis milênios seguintes. Enquanto outros Cainitas vagavam por estas grandes cidades, influenciando a cultura suméria em um nível ou outro, nós nos retiramos, nos escondemos dos gigantes do Oriente, e às vezes pilhamos como bárbaros. Tenho a impressão de voltar àquelas noites, quando a ideia de uma cidade mortal era relativamente nova, Gangrel experientes faziam tudo que podiam para convencer os mortais a voltarem a um estilo de vida nômade. Os Gangrel lançaram hordas de animais escravizados nos muros das cidades; eles se agarraram às Bestas em centenas de assaltantes e os lançaram coletivamente às maiores cidades da época, e assim por diante.

E, claro, os Gangrel capitalizaram as ideias dos mortais. Quando os semitas invadiram a Suméria, os Gangrel seguiram a migração, esperando promover uma orgia de destruição. Ainda que certamente houvesse muito disso, os semitas eventualmente se estabeleceram nos territórios sumérios, percebendo o poder de cidades prósperas. Este padrão se repetiu repetidamente pela história humana; em apenas alguns séculos, os anciões de nosso clã perceberam que não tirariam a humanidade de suas cidades, ou os fariam parar de cultivar seus campos.

No período da Antiga Babilônia, os anciões do Clã Gangrel desistiram destes planos (sim, leva muito tempo

para mudar a ideia de alguém – e você pensava que os Ventruie ingleses que ainda falam do Império eram teimosos). Eles se conformaram ao status de forasteiros eternos, pois eles realmente acharam que culturas caçadoras nômades são mais vitais do que aquelas que se aninham em apertos dentro das grandes cidades da época.

No ápice da Babilônia, os Gangrel se espalharam com o vento.

CIVILIZAÇÕES GREGAS

Os cimérios destruíram a civilização micênica por volta de 1.200 a.C. Não sabemos quase nada sobre os cimérios. Eles eram bárbaros tribais que viviam ao norte da Grécia, e lutaram algumas guerras contra a Cítia. Diz-se que os cimérios se dividiram em dois grupos; os citas levaram um grupo ao norte para fora de sua terra natal, embora se tivessem aparecido em algum outro lugar, os registros históricos não dizem nada. O outro grupo de cimérios lutou até a morte contra os citas ao invés de abandonar suas terras natais, e eles morreram, para homens. Agora isto é convicção.

Os gregos e os citas lutaram várias guerras (nos últimos anos, a Cítia havia se tornado uma das poucas nações não conquistadas por Alexandre da Macedônia). Os citas eram cavaleiros, escravizadores, e ferozes guerreiros: Heródoto descreveu sua habilidade em reprimir uma revolta de escravos ao permanecer firmes e segurar os chicotes. Eles combateram o grego Darius até paralisá-lo. Eles se descrevem como descendentes de Zeus ou seu equivalente.

A despeito da tendência geral que nosso clã tem em seguir movimentos bárbaros – “aproveitando a onda”, por assim dizer – a teoria predominante que tenho ouvido é que a guerra entre a Ciméria e a Cítia foi exacerbada por um conflito entre três companheiros de ninhada, todos crias do mesmo senhor Gangrel. Eu tenho o nome para apenas um deles (Egothha), então usarei um pouco de licença poética ao designar-lhes os nomes gregos para os três fundadores míticos da Cítia. Os dois mais velhos eram Agatirsus e Gelonus; o mais jovem era chamado Citas. O senhor da ninhada encontrou falhas em Agatirsus e Gelonus e exilou-os ao oeste; os dois caíram sobre a Ciméria e construíram influência lá. Citas, por outro lado, provavelmente foi mais capaz do que seus irmãos, e ajudou os mortais a construir uma poderosa nação. Ciméria e Cítia lutaram várias guerras, Cítia vencendo a maioria delas devido em parte por Agatirsus e Gelonus serem levados ao campo de batalha; os guerreiros cimérios estavam particularmente preocupados por os dois conselheiros do rei serem guerreiros furiosos e sanguinários. Por outro lado, Citas ficou fora da luta. Eventualmente os soldados citas levaram os irmãos mais velhos ao torpor, e conquistaram a Ciméria. Citas (lembrese, este é um pseudônimo) desapareceu do mundo bem antes da ascensão de Roma.

ÁGUIA E ELEFANTE

CARTAGO E ROMA

Nós não tivemos uma grande presença em Cartago ou Roma. Nossas habilidades nos deram a vantagem na natureza, na montaria ou na caçada. Vastos impérios e suas cidades capitais tinham poucos atrativos. Certamente alguns Gangrel passaram algum tempo em Roma e Cartago, mas ambas eram vistas como muito perigosas - Roma devido aos Ventrue permitirem os Malkavianos compartilharem o domínio com eles, e Cartago por os Brujah e Assamitas planejarem que a cidade fosse de encontro a muitos dos éditos de Caim.

Os Gangrel agiram como Cassandras tanto em Roma quanto em Cartago; os anciões Gangrel avisaram os Cainitas fenícios do perigo dos exércitos de Roma, mas os Brujah e Assamitas estavam confiantes na força da marinha cartaginense. Ainda outros Gangrel deixaram dolorosamente claro para os tardios Membros do Império Romano que as tribos sob domínio Gangrel planejavam atacar a Cidade Eterna; eles, também, foram ignorados.

OS INVICTI

Durante os últimos anos da Roma Imperial, um Gangrel gaulês Abraçou dois adoradores do deus sírio Sol Invictus. Uma dos dois, cujo nome está perdido na história, enfrentou um dos primeiros grupos de caçadores de vampiros que a forçou a saudar sua divindade na manhã após seu Abraço; ela foi destruída instantaneamente, claro. O outro, uma alma martirizada que depois tomou o nome de Constanus assumiu para si caçar mortais que destruíssem vampiros. Constanus disse a suas crias que recebeu seu mandato do próprio *Livro de Nod*, em que [YHWH] declara que não será permitido a nenhum mortal levantar a mão contra aqueles que portam a marca de Caim. Uma vez que todos os Membros usam esta marca, qualquer mortal que destrua um Cainita perde sua vida. Constanus e sua ninhada, os Invicti, assumiram este dever.

Com o tempo os Invicti receberam um quinhão de dívidas e favores, e obviamente a inimizade de caçadores de bruxas. Eles tornaram-se um poderoso grupo político entre os Membros em geral, e eram a facção de apresentação dentro do Clã Gangrel. Por volta de 600 d.C., Constanus e suas crias mais poderosas foram pegos de surpresa num grande incêndio no norte da Itália; ao menos sete vampiros encontraram a Morte Final. As investigações dos dispersos Invicti produziram poucas evidências de um culpado; caçadores vingativos, Membros invejosos ou um relâmpago poderiam ter começado o fogo. A fortuna e o poder político dos Invicti decaíram nos anos seguintes; por volta de 650 d.C. poucos lembravam deles.

A QUEDA DE ROMA

Se você der uma olhada em algum mapa da Europa que esteja fixado à vegetação, perceberá algo bastante impressionante. A França, Alemanha, Itália, os Países Baixos, Inglaterra e Hungria são todas dominadas por terras agrícolas e pastos. Países aráveis - ou seja, o tipo de terra apta para o estabelecimento de feudos, e depois grandes cidades. Estas são as áreas que reivindicamos. Fomos para as montanhas, ao norte nas florestas da Escandinávia, para as estepes, ou ao sul para a África não mapeada. Como um clã, nós Gangrel não somos bons em ficar parados. A Besta em nós grita contra nos estabelecermos. Quando nos mudamos para um lugar civilizado, alguns outros vampiros invariavelmente demarcam seus próprios terrenos, o que nos deixa sem domínios. Então como nos espalhamos com o vento, normalmente *ficamos* espalhados.

Os Gangrel mais velhos pontuam a era de Roma com os dois maiores saques da Cidade Eterna: primeiro pelos gauleses, no início da República Romana, e depois pelos ostrogodos, no final do Império Romano do Ocidente. Os gauleses invadiram Roma em 390 a.C., em retribuição ao assassinato, por Roma, de um de seus chefes. Os bárbaros derrotaram as legiões romanas e entraram na cidade; queimaram, pilharam e mataram. Oito séculos depois, em 476 d.C., os bárbaros retornaram aos portões, desta vez na forma dos ostrogodos de Odoacro. Como seus ancestrais espirituais, os gauleses, os ostrogodos pilharam, estupraram e mataram. Odoacro exilou Rômulo, Imperador do Império do Ocidente, e assim caiu o Império Romano.

É importante reiterar a mentalidade bárbara aqui. Era a vontade dos deuses, se pensava, que certas pessoas se estabelecessem em cidades e fazendas e ranchos; era a vontade dos deuses que outros vivessem da terra, vagando como rebanhos e que o tempo os levasse de lugar a lugar. Os andarilhos não podiam fazer nada além de aprender a cavalgar, lutar e caçar melhor do que o povo sedentário, pois assim é como eles viviam. Certamente esta, também, foi a vontade dos deuses (ou de Deus, pois muitos dos bárbaros europeus se converteram ao cristianismo). Assim obviamente era a vontade de Deus que os bárbaros pilhassem as cidades civilizadas e fugissem com itens de valor de todos os tipos, especialmente durante os anos de vacas magras fora das cidades. Muitos Gangrel da época entraram nessa, claro. Nós éramos três com os gauleses e os ostrogodos, e com todos seus parentes nos 800 anos que os separaram. É um grande lapso de tempo: considere que oito séculos atrás os mongóis invadiram a Europa (nós estávamos com eles, também). O clã Gangrel não tinha muita presença na República Romana, nem dentro do Império até os romanos começarem a conquistar a Gália. E mesmo assim estávamos com nossas mãos cheias: os Gangrel se encontraram lutando para manter os domínios que já tinham contra os conquistadores Ventrue, Malkavianos e Toreador no Ocidente e Membros Tzimisce, Brujah e Nosferatu no Oriente.

MARCUS SEXTUS

Marcus Sextus nasceu na Cairo latinizada no primeiro século d.C.; ele viajou para Roma logo após receber seu Abraço de um Matusalém Gangrel e se apresentou aos senhores Malkavianos e Ventrue da cidade simplesmente como “o Egípcio”. Sextus viveu como um nobre, e desejou muito a aprovação e companhia dos líderes mortos vivos da cidade, mas os patronos ambiciosos do Senado usaram os desejos do Gangrel para conduzi-lo conforme quisessem. Durante os anos finais do Império, o Egípcio não era nada além de um peão. Numa thing Gangrel próxima à Dácia em 475, o Egípcio teve seu único encontro com o terrível bárbaro Arnulf, e soube da invasão vindoura de Roma. Após voltar à cidade e passar meses em contemplação, ele silenciosamente escolheu abandonar seus outrora mestres e fugiu pelo Mediterrâneo até a África. Lá ele Abraçou inúmeros aldeões antes de encontrar seu fim nas mãos de sua última cria, Inyanga, que agora vaga pelo norte dos Estados Unidos.

ESPADA E ESCUDO A EUROPA APÓS ROMA

O amplo leque da história europeia entre a queda de Roma e as invasões mongóis é muito complexo para entrar em detalhes aqui. A civilização europeia retirou-se no oriente, em Constantinopla, enquanto os assim chamados reinos bárbaros (os visigodos, ostrogodos, saxões, francos e por aí vai) infestavam o resto do continente. Os séculos seguintes mostraram um tema recorrente: uma onda de bárbaros varre a Europa desde a estepe russa; os bárbaros lutam contra os residentes atuais da área; os bárbaros se estabelecem e são assimilados pela sociedade local, e seus descendentes pegam em armas contra a próxima onda de bárbaros.

Ao longo destes séculos, os Gangrel caracteristicamente recusaram-se a ficar. Embora nossos ancestrais caminhassem entre os anglos, saxões, godos e praticamente quaisquer outros grupos em que pudessem encontrar sustento, quando estas pessoas se estabeleciam em nações formais os Gangrel achavam preferível abandoná-los. Afinal, tão logo os bárbaros se estabelecessem viria um complemento de Membros que se aninhariam entre eles e reviveriam suas velhas traições e esquemas. Quando os ostrogodos de Odoacro fundaram um reino sobre o cadáver da grandeza romana, muitos Gangrel se uniram aos hunos nos Balcãs. Quando Clóvis estabeleceu o que agora é a França numa nação estável, os predadores Gangrel francos foram para o norte para se juntar aos jutos, lapões e finlandeses. E assim os séculos passaram. Avar Khan subjuguou os hunos e eslavos dos Balcãs, e entrou em guerra

com o Império Romano do Oriente de Justiniano. Não demorou muito até que os avares se estabelecessem na Europa central, e novamente começássemos a vagar.

LAIBON

Ao revirar as bibliotecas para realizar esta pesquisa, cheguei a um poema épico saxão que supostamente foi escrito pelo Gangrel Maraulf Três Contos. O poema é contemporâneo do Venerável Bede, pelos meus cálculos; dei-o a um erudito em inglês arcaico para tradução em 1997. (Naquele ponto eu ainda fazia parte da Camarilla, e quando o príncipe descobriu o que eu havia feito ele matou o erudito.) Parece apropriado incluir uma tradução em particular aqui:

Em Clusium encontrei Otoer o Negro, ele da família Laibon/Do extremo sul ele vem, espírito da terra e vampiro/Forte diante do fogo e hábil na caça, a Besta não perturba sua espécie

Além disso eu não sei muito mais sobre os Laibon. Torvus não responde minhas perguntas sobre eles, e ele é o vampiro mais velho com quem já falei. É possível que os Laibon sejam descendentes do sangue Gangrel; essa descrição dos poderes de Otoer condiz com os nossos poderes em algum nível. Também é possível que eu tenha feito o caminho inverso - que os Gangrel descendam de algum clã subsaariano de Laibon. Assumo que sejam da África; não sei realmente se descendem de Caim. Continuo a procurar por informações sobre estas criaturas, mas muitos Membros com quem falo me dizem que a África é tão perigosa quanto a Ásia.

CARLOS MAGNO

Carlos, o filho mais velho de Pepino o Franco, tornou-se o primeiro Rei dos Francos em 771. Com o curso de seu reino ele consolidou uma enorme área, maior do que a França moderna. Carlos Magno, como Carlos ficou conhecido, foi o primeiro Imperador Romano de seu tempo, coroado como foi pelo Papa em 800 d.C. À época do reinado de Carlos Magno, os Gangrel vagavam pelas florestas da Alemanha, os Balcãs e a Cordilheira do Cáucaso, a estepe mais a leste, e as vastidões congeladas da Escandinávia. Os antigos do Clã Gangrel têm relativamente pouco a ver com Carlos Magno e seu Império Franco salvo combatê-los, como fizeram quando o grande Imperador levou seus homens até o campo contra os búlgaros e árabes. Após a morte de Carlos Magno, nossos ancestrais cavalgaram com os conquistadores vikings e varegues enquanto rasgavam seu caminho ao sul pela Europa.

GÁRGULAS

Os Tremere são um pouco reservados a respeito de suas origens, mas a impressão que tenho de falar com os poucos Gangrel realmente velhos que tive o privilégio de encontrar é que eles de algum modo tornaram-se

vampiros. Como feiticeiros mortais, eles dizimaram outro clã – seja os Tzimisce ou um muito menor, os Saulots, parece não haver certeza – e usaram o sangue que coletaram para transformarem-se em vampiros. Certo, você pode pensar, *grande coisa*. Eu tendo a pensar: *Jesus, eles devem ter sido realmente feiticeiros poderosos*.

Aqui está a parte que incomoda nossos anciões. Os Tremere decidiram que precisavam de músculos. Os Tzimisce tinham crias bucha de canhão, carniçais de guerra e servos terrivelmente deformados ao seu alcance, e os Tremere não tinham quase nada. Então eles capturaram Membros infelizes e experimentaram com eles. Eu não sei quais outros clãs eles capturaram, ou o que fizeram com eles, exceto que capturaram e atormentaram dúzias de Gangrel, e o resultado final foi a linhagem das Gárgulas. Eles transformaram Gangrel naqueles escravos sem mente. Isso não agradou em nada os Gangrel que descobriram o assunto. Antes nos mostrávamos orgulhosos nas pontes levadiças dos antigos castelos Tzimisce como aliados *de facto*, oferecendo nossos serviços como guerreiros em troca de uma chance de nos vingarmos ou resgatar nossos companheiros ou crias perdidos. Os Tzimisce pareciam felizes em ajudar; alguns genuinamente precisavam de ajuda contra os Tremere, enquanto outros gostavam da ideia de outros Cainitas fazendo seu trabalho sujo. A luta durou mais de um século; nós resgatamos todas as Gárgulas que pudemos, e as matamos ou as libertamos. A aliança com os Tzimisce minguou com o tempo, e em meados do século XIII quase *tudo* teve uma pausa na Europa Oriental.

AS INVASÕES MONGÓIS

Não tenho como descrever o caos e a loucura que foram para o oeste enquanto a Horda Dourada atravessava o Rio Volga na Rússia, e então os Bálcãs na Polônia e Hungria. Gengis Khan disse que o próprio Deus havia o escolhido para destruir as civilizações da Ásia e Rússia. Quando Gengis morreu, seus filhos e netos pegaram a bandeira. Foi Batu Khan, neto de Gengis, que levou os mongóis à Europa. Como uma avalanche, eles desceram as montanhas até as terras civilizadas com exércitos maiores do que qualquer um posicionado na Europa. E eles podiam lutar! Isso faz um velho coração morto palpitar só de pensar.

Lenta e desajeitadamente, os cavaleiros europeus densamente armados levavam camponeses rabugentos para o campo, esperando uma batalha convencional, lenta e previsível como todas as outras que haviam lutado para seus senhores. Os mongóis usavam armaduras leves, quando usavam alguma; eles cavalgavam cavalos das estepes intrépidos e rápidos, e podiam disparar flechas de cima dos lombos dos cavalos *de costas a pleno galope!* O leitor inteligente (ou mesmo não tão inteligente) pode notar uma pitada de inveja neste ponto. O exército mongol não encontrou páreo no mundo conhecido. Mas por um golpe do destino – a morte de Ogadei Khan em 1241 – a Horda não conseguiu invadir a Europa até o Atlântico. Nada como a Horda mongol existe hoje, nenhuma força bárbara

imparável trazendo terror a todos que ouvem falar dela. Acredito que o equivalente mais próximo nas Noites Finais é uma quebra no mercado de ações.

Embora os mongóis e seus Grandes Khans fossem mortais, a Horda não cavalgou intocada pelo sobrenatural. Enquanto os mongóis cruzavam o Volga, muitos Gangrel juntaram-se à Horda. Como foi o caso com os hunos um milênio antes, muitos vampiros cavalgaram com os mongóis simplesmente para capitalizar sobre o caos e a ruína que eles semearam. Outros estavam saudosos das noites de pilhagem passadas e juntaram-se aos mongóis para recapturar suas juventudes. Sem dúvida para cada Gangrel na Horda um podia encontrar uma motivação diferente, mas eu notei duas importantes exceções: Arnulf e os Anda.

Histórias de Arnulf dominam nossa história oral. Diz-se que ele – ele? – data dos tempos dos citas, ou mesmo antes; dizem que já lutou com Alexandre o Grande. Arnulf cavalgou com os hunos para destruir Roma; ajudou os turcos a saquear Constantinopla; e foi com os mongóis quando eles destruíram a Hungria e a Polônia. Nós não sabemos porque ele fez o que fez; um seguidor de seus próprios ardis, ele tinha poucas palavras para uma crônica. Arnulf era mais uma força da natureza do que um vampiro. Ele exemplificou o impulso bárbaro de roubar os frutos da civilização e partir. E dizem que ele se vingou de promissores líderes bárbaros que abraçaram o manto da civilização após saquear uma cidade. Ele queria demolir a civilização e voltar às noites primitivas e simples; para um bárbaro render sua força e engordar com as riquezas das cidades era o maior crime. Apropriadamente, Arnulf foi destruído quando finalmente tomou partido entre dois estados em guerra; no início do século XVI ele lutou junto aos turcos do Império Otomano e pagou o preço final por “escolher lados”.

Os Anda tiveram uma história mais complicada. Nós ocidentais não temos plena certeza de onde eles vieram. Eles foram Membros, aparentemente descendentes dos Gangrel, de puro sangue mongol. Isto contradiz o que pensávamos que sabíamos sobre o Extremo Oriente – os Gigantes, que agora chamamos de Cataios, supostamente matavam quaisquer Cainitas que vagassem pelo longínquo oriente. A verdade da situação parece ter sido mais complexa. Os Anda foram destruídos até o último, vítimas de uma grande maldição lançada pelos Cataios nas últimas noites do Império Mongol. Suponho que seja possível que alguns possam persistir, afundados em torpor, mas se for, certamente tais criaturas milenares não têm interesse em monstros modernos efêmeros como nós. Crias dos Anda Abraçadas no Ocidente supostamente são distinguidas dos Gangrel “comuns”, e de fato muitos destes vampiros ficaram na Europa após a Horda voltar a Karakorum. As fogueiras da Inquisição destruíram muitos deles, e o resto diz não ter conhecimento excepcional dos segredos mais eficazes de sua linhagem.



Os vampiros não são nada além de rebeldes. Enquanto alguns Cainitas europeus recebessem as devastações da Horda mongol, a maioria dos outros lutava ferozmente para defender seu território. Indubitavelmente os europeus teriam tido mais sucesso se juntassem forças uns com os outros ao invés de tentar enfraquecer as posições dos outros. Na verdade, os vampiros europeus ocidentais eram mais prováveis de encontrar aliados contra os mongóis entre os Lupinos do que uns com os outros. Gangrel de todos os tipos morreram para as matilhas na Polônia e na Hungria.

RROMA

As coisas neste ponto são sempre nebulosas, mas vamos tentar uma teoria por tamanho. Quando os Rroma (os Ciganos) deixaram a Índia, alguns deles tinham Ravnos viajando consigo. Não creio que muitos o tenham feito, mas alguns sim. Quando companhias de Rroma viajavam de reino em reino, eles tinham de ter autorização de passagem das autoridades locais. Às vezes eles não conseguiam obter as autorizações, e às vezes as autorizações não eram de muito uso – uma nota de um rei distante não tem muito valor contra os bandidos na estrada – mas para a maioria das vezes elas mantinham os Rroma seguros. Parece um pouco estranho que Rroma, que eram, por todas histórias, geralmente desconfiados e acusados de crimes terríveis, conseguirem facilmente audiências com reis e lordes e obter notas de salvo conduto. Isso é onde os Ravnos que viajavam com eles

entram em cena. Os vampiros tinham uma forma muito mais fácil de obter acesso, e conseguir as autorizações. Mas na Europa elas não vieram tão fáceis. Não era mais provável que algum Ravnos falasse a língua, e, como mencionei, muitas companhias não viajavam com vampiro algum. Quando os Rroma apareceram para os Gangrel europeus, alguns ofereceram seu próprio sangue para os “shilmulo” em troca do favor de obter cartas de salvo conduto. Este plano funcionou bem para ambos os lados, e alguns Gangrel conseguiram seus próprios rebanhos Rroma. Eventualmente as notícias de um Gangrel em particular partilhando “posses” Ravnos chegavam até os ouvidos de alguns Ravnos, e meia dúzia de Enganadores emboscaram o Gangrel lituano Intarn enquanto descansava com sua família adotiva. Intarn morreu lentamente, e quando as notícias disso chegaram até suas crias, a luta começou.

Passe tempo morto o suficiente em torno de um ancião Gangrel e certamente ouvirá histórias sobre a Antediluviana Gangrel e o Antediluviano Ravnos sendo velhos amantes, ou velhos inimigos, ou parceiros de tênis ou algo do gênero, mas eu não apostaria nisso. Não tenho certeza de que você possa; certamente, seres como estes seriam alienígenas incompreensíveis e egoístas em seu vasto poder. Teorias sobre rivalidades de dez mil anos parecem insanamente simplistas. Acho mais provável que vampiros em conflitos da época que acabei de descrever se apegassem a velhas histórias sobre seus progenitores e encaixá-los às suas causas. Mas então eu seria um cínico.

SEGREDOS DO NARRADOR: OS ANDA

Os Cataios expulsaram os Gangrel da Ásia em tempos pré-históricos. Mas alguns Gangrel ficaram, escondidos ou em torpor; alguns fizeram seus refúgios nas florestas da Sibéria, e outros se esconderam entre tribos nômades – os hunos, os tangut e os mongóis. Muitos dos Gangrel que caminharam entre os nômades asiáticos descendem de um Matusalém sem nome que supostamente desapareceu sob o Deserto de Gobi. Esta linhagem – cujos membros se chamam Anda, a palavra mongol para “irmão de sangue” – passou suas noites capitalizando sobre as conquistas mongóis. Enquanto o Império Mongol se expandia, eles entraram em contato com a Família como um todo. Alguns foram assimilados, outros não, e ainda outros Cainitas Ocidentais juntaram-se aos mongóis. Os Anda e seus convertidos não duraram muito; por volta da época em que a dinastia mongol tombou na China, os Cataios se ergueram e assassinaram qualquer Membro mongol em que conseguiam colocar as garras. Alguns podem ter escapado – mais de um ancião Gangrel diz lembrar de Gengis Khan – mas como uma entidade, a linhagem Anda não existe mais.

ESTACA E PIRA

A Inquisição foi uma época terrivelmente sombria para nós, como qualquer um com metade de um cérebro pode suspeitar. Membros anciões pavoneavam-se como senhores imortais da noite desde a queda de Roma. Até mesmo os Gangrel normalmente indiferentes a esse tipo de coisa ficaram muito grandes para suas calças, aterrorizando cidades inteiras e saqueando o rebanho, crianças, virgens, etc. No século XIV o rebanho finalmente começou a despertar e perceber que os vampiros não eram indestrutíveis ou oniscientes. A Igreja travou guerra com os hereges, satanistas, bruxas, Lupinos, Cainitas, qualquer coisa em que pudesse pôr as mãos. A Inquisição acertou os Gangrel não mais ou menos do que qualquer outro clã. Você pode pensar que nós terminávamos no topo das piras menos frequentemente do que os outros clãs, uma vez que não nos entocávamos em cidades ou solares de lordes como os Ventrue ou Nosferatu faziam. Mas os Gangrel tiveram um momento difícil ocultando suas naturezas bestiais; quando o Padre Jean confrontou uma mulher com patas com garras ou olhos de aranha, ele mal teve tempo de gritar “Demônio!” antes que ela fosse para a fogueira. Os Ventrue não ficavam de fora como nós, e os Nosferatu, que ficam de fora como nós, sabem como esconder seus verdadeiros rostos. A Inquisição indubitavelmente destruiu ao menos uma linhagem de nossos parentes distantes, um grupo conhecido como Lhiannan. Este conjunto de celtas, gauleses e eslavos se descobriu incapaz de suportar a fé dos Santos Inquisidores; histórias contam que os Lhiannan eram bruxas do sangue, infernalistas ou pior... eu não sei no que acreditar. Só sei que já se foram.

Leif:

Temo que esteja certo. Estes Cainitas do sul carecem de honra, e eles nos odeiam pelas verdades que falamos. Duas semanas atrás, preso em terras desconhecidas próximo ao amanhecer, solicitei abrigo ao Lorde Ventrue Peter Arpad, e ele nobremente o concedeu. Quando despertei na noite seguinte, Lord Arpad e eu sentamos por uma hora, discutindo política mortal e Cainita. Ouso dizer que não concordei com boa parte do que ele havia dito, mas me esforcei para ficar acordado. Quando a conversa se voltou para a rebelião estimulada pelo cego General Hus, me pareceu que Arpad falava apoiando ambos os lados na rebelião. Saí demais a Arpad. Ele corou de raiva, como se o houvesse acusado de um pecado grave; ele me chamou de mentiroso e pediu para que deixasse seu solar. Não era mentiroso, Leif, e disse isso a ele e saquei minha espada. Isso levou Lord Arpad e seus homens de armas a me conduzirem para fora de sua sala, e eu matei dois deles. Por algumas noites após isto observei o solar de Lord Arpad como um corvo numa árvore próxima. Em poucas noites um mensageiro deixou o solar de Lord Arpad para a igreja local. Agora eu ouvi que a Inquisição está à procura de um demônio com minhas características, nesta área. E eles sabem meu nome, Leif. Eles sabem meu nome.

A REVOLTA ANARQUISTA E A CONVENÇÃO DE THORNS

O interlocutor é Torvus Barba de Sangue, um viking; minha sorte em gravá-lo em fita continua a me aterrorizar.

Conto-lhe sobre a Convenção de Thorns. Eu estava lá; sei o que aconteceu. Os detalhes não são mais claros – lembro de um monastério, lembro de cavernas, lembro da pena de um ano de sangue – mas isso não é o que importa. O que importa é que a coisa era uma piada prestes a começar. Eu estava em Praga, e quando o príncipe de Praga foi convidado para a Convenção ele pediu para que eu fosse em seu lugar. Suponho que ele respeitava meu senso de honra; eu não era propenso a mentiras ou a enganá-lo. Foi na Inglaterra. Ainda bem que muita da conversa foi feita numa língua civilizada, ou ao menos em latim. De um lado você tinha os Fundadores: Hardestadt e seus comparsas. Do outro lado você tinha os líderes da Revolta Anarquista, um bando uivante de selvagens e vilões sem honra. Eu não escolhi um lado, realmente; passei boa parte da Revolta Anarquista em torpor, e achei ambos os lados desagradáveis. Neste último, descobriu-se que eu não estava sozinho entre meu clã. Muitos de nós não preferiram nenhum lado no conflito e escolheram a Camarilla como o caminho de menor resistência. Muitos Cainitas de nota foram convidados, você entende, mas muitos não vieram. Muitos de nós tiveram a impressão de que uma verdadeira discussão da Revolta Anarquista



tomaria lugar, e que talvez algum tipo de paz seria intermediada. Nós estávamos completamente equivocados. Os Fundadores tinham um plano em vista; eles sabiam que tipo de paz queriam, e estavam relutantes em aceitar algo diferente. Os anarquistas tinham planos, também, e nenhum grupo parecia disposto a ceder. Os Fundadores ofenderam os anarquistas com uma agenda pré-determinada e um tratado que não mudava nada em resposta aos debates furiosos que varreram o adro em que nos encontrávamos. Ambos os lados – Fundadores e anarquistas – passaram seu tempo cortejando vampiros influentes como eu, que ainda estavam por escolher um lado. Foi bastante lisonjeiro. Mas para mim a escolha era fácil: eu passei os primeiros anos após minha morte como um vargr no distante norte, e para nós a diablerie era o prior crime. Os anarquistas consideravam a diablerie uma ferramenta conveniente. E quando Karsh me abordou, falando de honra, lealdade e integridade, eu sabia que não tinha escolha exceto ficar do lado dos Fundadores. Eu não fui o único abordado por Karsh ou Petrenkov, os Gangrel entre os Fundadores, por assim dizer, e por cada ancião Gangrel que seguiu o seu caminho, quatro ou cinco neófitos iam na mesma direção. Certamente muitos jovens Gangrel ficaram do lado dos anarquistas e não deixariam este lado após a ofensa da convenção coreografada, mas os anciões Gangrel haviam evitado alienar suas crias com as piores ofensas mostradas pelos Lasombra, Tzimisce e Ventrue.

ARMA E NAVIO

Ao menos uma dúzia de anciões Gangrel sabiam que outro continente ficava a oeste do Atlântico no início do século XII d.C. Para a Família, estes Gangrel descendiam de vikings, e ouviram histórias de Vinland de viajantes que voltavam. Um – que podemos chamar de Olaf, embora seu verdadeiro nome esteja perdido na história – nutria pensamentos otimistas de uma terra selvagem sem nenhum vampiro europeu ou asiático. Com alguns quatro séculos de idade já em 1200, Olaf capitaneou um monte de homens através dos ventos do Atlântico Norte no inverno mais sombrio, buscando a terra prometida. Eventualmente ele a descobriu. Os vinlanders foram cercados por nativos que chamavam de *skraelings*; as descrições são fracas e embelezadas, mas obviamente são nativos americanos. Com o tempo os vinlanders vieram a conhecer os *skraelings*, e sim, me refiro nos muitos sentidos do termo; parece agora que a tribo narrangasett descende parcialmente dos vinlanders. Alguns vinlanders viajaram para o sul com suas novas famílias, enquanto outros morreram ou voltaram para a Europa. No final, Olaf e Karl, sua cria, viajaram para o sul nas terras abertas da América. Olaf, um tanto paranoico, ensinou a Karl o dom dos Nosferatu da ofuscação, e Karl a achou bastante útil, adicionando a arte da emboscada às suas táticas de caça. A viagem foi difícil, claro: a população da Europa se agrupava em vilas e cidades, mas os nativos da América aparentemente primitivos não faziam tal coisa. Quando foi

conveniente para eles, Olaf e Karl posaram como espíritos viajantes; em outras épocas, eles viajavam em silêncio, em forma humana ou de lobo, caçando quando necessário. Karl fala deste tempo como um pacífico idílio noturno, sem Cainitas para perturbar a dupla. Problemas vieram, claro; junto à região costeira do Atlântico uma feroz tribo de lobisomens e seus escravos nativos caçaram a dupla por anos, eventualmente levando Olaf ao torpor. Karl escapou com sua não vida e habitou em paz por mais de dois séculos; ele ocasionalmente concedeu o Abraço a um nativo, mas durante a maior parte ele passou seu tempo como um caçador de homens quieto e oculto. As histórias de Karl sugerem que ele estava ciente de Matusaléns adormecidos nas Américas bem antes da chegada de Colombo, mas manteve sua distância e recomendou a suas crias que fizessem o mesmo. Para esse fim, Karl assegurou-se de ensinar a suas crias o talento Nosferatu que Olaf havia lhe dado, às vezes dando preferência a esta Disciplina sobre a influência habitual de nosso clã sobre os animais.

O SÉCULO XVI

Enquanto a humanidade explorava as Índias Ocidentais e Américas, nós nos espalhávamos pelo globo. Os Gangrel estabeleceram refúgios entre as selvas do Império Songai na África, a despeito do perigo representado pelas criaturas sobrenaturais do Continente Negro. Os Gangrel lutaram em ambos os lados da reclamação de Ivan o Terrível sobre a Rússia da Horda Dourada. Alimentamo-nos dos astecas e seus descendentes. Cavalgamos com os turcos de Solimão o Magnífico, conquistando vilas e cidades europeias do Mar Negro até boa parte do sul do Mediterrâneo.

Certamente é o caso que muitos Gangrel – incluindo o infame Arnulf o Huno – cavalgaram com os turcos quando estes invadiram a Europa nos séculos XV e XVI. Muitos historiadores Cainitas olham para esta aliança como uma aberração. Para eles, os Gangrel são criaturas de barbarismo, não do Islã – e a despeito das opiniões predominantes de Membros europeus à época, os turcos de Solimão não eram bárbaros, mas tinham uma cultura tão profunda e avançada quanto qualquer um na Europa. Gangrel que cavalgavam com os turcos otomanos viram-nos não como destruidores de cidades, mas o meio para um fim. Os anciões que haviam feito seus refúgios na Europa por séculos construíram uma lista impressionante de inimigos, e uma aliança de conveniência com os turcos e seus companheiros Assamitas permitiu que os Gangrel saqueassem as propriedades Tremere e Tzimisce em formas indisponíveis a eles enquanto se escondiam na Europa.

O SABÁ

Sou muito inconsistente sobre a história do Sabá. Não é por falta de tentativas, mas se você conseguir imaginar os problemas inerentes em entrevistar Gangrel de qualquer tipo, multiplicando pelo risco de vida e de desmembramento que se assume quando passa o tempo com qualquer vampiro Sabá, você deve compreender como eu tenho menos informação sobre eles do que se gostaria de ver. Se



você tem algo mais do que uma pista – uma pista séria, por favor, não preciso mais mandar emails para dedthrashd00d falando sobre como é totalmente /legal\ que os Sabás são totalmente mauzões – sinta-se livre para me dar uma dica. Use alguma criptografia razoável, ou apenas encaminharei a mensagem para a lixeira. A Camarilla pode ser um bando de bastardos, mas a Máscara faz muito sentido para que a jogue fora imediatamente.

Algumas coisas são claras, contudo, e tentarei abordá-las. Uns poucos anarquistas estavam furiosos com o resultado da Convenção de Thorns. A despeito do dano que causaram aos anciões pela Europa – e, se você acredita nos Lasombra e Tzimisce, a destruição de dois Antediluvianos – muitos jovens anarquistas rolaram para os seus senhores e senhores de seus senhores quando chegou o momento de tomar uma decisão. Como Torvus Barba de Sangue mencionou antes, os Gangrel não tinham muitos anarquistas, uma vez que os anciões do clã não abusavam de suas crias como os anciões dos outros clãs faziam. (Bem, talvez abusassem. Mas se for, quem se importa? Não é como se os anarquistas Gangrel tivessem uma ordem social muito mais organizada do que o clã principal.) Mas aqueles que juntaram-se à causa anarquista como o mongol Jalan-Aajav acreditavam nela devotamente. (E não me pergunte se Jalan-Aajav era um dos Anda. Eu não sei, e ele não responde minhas perguntas sobre o assunto.)

Aproximadamente em meados do século XVI, estes anarquistas estavam cansados de fugir e se esconder dos anciões que haviam atacado após a Convenção de Thorns, e eles realizavam encontros clandestinos na Espanha e no sudeste europeu. Estes encontros geraram uma filosofia, um nome e um novo senso de direção para os anarquistas atormentados. Eles se chamavam de conventos e sabás, e desposaram uma crença em que eram os verdadeiros descendentes do Diabo (ou Caim, dependendo da geografia); eles desprezaram a Máscara e os anciões que a defendiam. Na minha opinião, apenas dois tipos de Gangrel juntaram-se ao Sabá: aqueles que estavam procurando por uma briga, e aqueles que se recusavam a “se fazer de humanos” com a Camarilla. Os brigadores tinham tudo que queriam em suas mãos; muitos deles encontraram a Morte Final combatendo a Camarilla. Mas aqueles que tiveram sucesso não sentiram remorso em diablerizar seus oponentes, aumentando sua própria força e melhorando as chances na próxima escaramuça. A luta tomou lugar principalmente na Espanha e na França, embora algumas batalhas assolassem as terras natais tradicionais dos Tzimisce nos Bálcãs. Era uma guerra de guerrilha, o tipo de luta em que os Gangrel são excelentes.

De conversas com Barba de Sangue, Mortensen e um ou dois outros anciões Gangrel, aprendi que muitos de nossos ancestrais abandonaram as morais e éticas humanas tão logo foi conveniente. Muitos destes foram rapidamente consumidos por suas Bestas, mas os mais disciplinados entre eles seguiram a Trilha do Coração Selvagem, um código de ética que encoraja seus seguidores a domesticar a Besta roendo-lhes de dentro. A Camarilla, contudo, encorajou fortemente – alguns poderiam dizer

coercitivamente – seus afiliados a aceitarem a ética da “Humanidade”, para permitir que os Membros se misturassem à sociedade humana de melhor modo. Não é uma tarefa fácil abandonar um código de ética em que se sente forte. Se não acredita em mim, tente uma vez. Em efeito, os Fundadores estavam dizendo aos anciões Gangrel que desenvolveram a Trilha do Coração Selvagem que sua moralidade escolhida estava errada, e que seriam criminosos se não pudessem abandoná-la e voltar para o lado da humanidade. Isso sim, alguns deles mandaram os Fundadores para o Inferno, e juntaram-se aos anarquistas.

O SÉCULO XVII

A Guerra dos Trinta Anos entre católicos e protestantes no Sacro Império Romano serviu para encobrir uma grande manobra Camarilla-Sabá. Embora não tenha dúvida de que os mortais causaram e lutaram na guerra, tenho de imaginar se ela teria ido tão longe quanto foi se não fossem as maquinações dos mortos vivos. Os Gangrel são os guerreiros Cainitas mais ferozes, como é muito bem conhecido, e nós vimos muita ação durante a guerra. Nem todos Membros Gangrel eram apoiadores fervorosos nas causas em que lutavam; mesmo então, muitos Autarcas Gangrel escolheram lados baseados em quem poderia pagá-los melhor em ouro ou sangue.

Os colonos europeus fundaram os primeiros assentamentos europeus sérios na América do Norte no século XVII. Alguns não sobreviveram, mas muitos prosperaram e logo, assentamentos pontuavam a Costa Leste. Colonos europeus interagiam com nativos americanos em variados níveis, desde a guerra direta à agradável cooperação; esta interação trouxe as novas colônias americanas à atenção de potentes Gangrel que já haviam feito seus refúgios na América. Estes Forasteiros se alimentavam dos novos colonos até que os Cainitas europeus finalmente fizeram seu caminho através do Atlântico algumas décadas depois, tempo em que houveram alguns conflitos... *excitantes...* entre os dois grupos.

O SÉCULO XVIII

Em nenhuma destas seções me encontrei pressionado a dizer, “Esta foi uma época entediante para os Gangrel e nada mais aconteceu”. O século XVIII foi um tempo de exploração e revolução. Com revolução nós não temos muito a ver, mas a exploração é nossa praia. Não farei um anúncio absurdo de que Lewis e Clark eram Gangrel (ou mesmo carniçais Gangrel, ou manipulados por secretos Membros Gangrel e sua legião de seguidores leais, ou qualquer outra proclamação absurda Ventruesca), mas muitas expedições nas selvas da América do Norte confiaram em caçadores cinzentos e comerciantes com passados obscuros e hábitos incomuns. Certamente você não achará muito estranho descobrir que ao menos um deles era um de nós.

As revoluções assolaram a França e a América. Ambas permitiram alguma violência oculta entre Camarilla e Sabá, assim como cada guerra permite, mas diferente deste petisco, os Gangrel com quem falo sobre as revoluções não têm muito a dizer. Muitos deles gostavam dos EUA como

eram, mas à época a revolução não lhes importava. O único efeito que teve sobre a sociedade vampírica, de acordo com meu senhor e seus conhecidos, foi que dúzias de instituições mortais se soltaram do domínio europeu, e isto deu aos Membros americanos uma margem ao obter alguma influência para si. Claro, isto não significou muito para os Gangrel, que careciam das conexões necessárias para explorar um vácuo no poder, mas novamente, muitos Gangrel não ficaram muito excitados com isso.

O SÉCULO XIX

Nos Estados Unidos, a Guerra Civil (ou, como meus irmãos na Geórgia preferem, a Guerra Entre os Estados) dominou o século XIX; desta perspectiva é fácil olhar para os eventos que levaram à guerra e vê-los como seus precursores, e certamente é o caso que boa parte do final do século foi passado lidando com as ramificações da guerra.

Com os Gangrel, bem, a verdade desagradável é que as senzalas são bons campos de caça. A libertação dos escravos americanos durante e após a Guerra Civil foi algo duro para os Gangrel que se alimentavam na mesma plantation por um século ou mais. Pessoalmente eu não poderia me importar menos se estes Gangrel passaram por momentos difíceis; acho a prática da escravidão repugnante, e o ato de se alimentar de escravos ou prisioneiros completamente repulsivo. Mas enfrentemos os fatos: nós muitas vezes nos referimos aos mortais como rebanho. Gado. O respeito pela dignidade e liberdade humana não é universal entre a Família, e tais coisas se apagam rapidamente após um século de não vida, pelas minhas observações. E sem mencionar as atitudes do Sabá.

Como para a guerra, foi uma bagunça sangrenta e horrível. Foi a última guerra “tradicional” lutada pelos americanos; em contraste à mentalidade de “guerra total” vista durante a Grande Guerra, a Guerra Civil foi completamente distinta. Mas milhares morreram; Grant sabia que a única vantagem da União era sua vasta população, e ele arremessou multidões de tropas sobre as posições Confederadas. Como quaisquer abutres nômades fariam, os Gangrel lucraram com estes cenários de destruição em massa. Uma vez que o sol se punha, nós rastejávamos do chão para festejar sobre os mortos recentes e ainda não mortos. Muitos neófitos vieram da guerra, e muitos deles mantiveram preconceitos de suas vidas mortais. Por um curto período na década de 1870, neófitos Gangrel em conflito na Virgínia e Virgínia Ocidental tornaram os Apalaches intransponíveis de norte a sul, mas esta escaramuça se resolveu com apenas algumas Mortes Finais. Alguns ancillae marginais deste período ainda guardam rancor, e desafiam cruelmente qualquer jovem Gangrel em seu território cujo sotaque lhe mostre estar do lado errado da linha Mason-Dixon.

Por propósitos práticos, as nações nativo-americanas nos Estados Unidos morreram durante o século XIX. Os índios americanos foram empurrados para o oeste, então arrebanhados à força em reservas para permitir aos brancos os melhores territórios. Aquelas tribos que se recusaram a capitular às exigências dos EUA encontraram o Exército as

perseguido pelas Grandes Planícies. Muitos Gangrel se contavam como aliados das tribos nativas; muitos outros simplesmente se alimentavam delas, com menos preocupação dada ao destino político dos nativos. Alguns Gangrel tiveram a audácia de agir contra as forças de realocação arrumadas contra as tribos nativas; eles podiam desviar as forças por tempo o suficiente para permitir que mortais favorecidos escapassem, mas tão logo despertavam um grupo do exército de outro modo perplexo levado à ação drástica contra os índios.

A realocação em reservas não foi um grande problema para os mortos vivos. Os Gangrel são bastante móveis. Mas com a realocação e as reservas veio um declínio nos espíritos das tribos. Seus números diminuíram, e eles se acharam nada mais do que um aceno simbólico para tratados há muito rompidos. Muitos Gangrel tomaram residência em reservas ou próximo a elas, onde não eram tão radicalmente diferentes dos campos de concentração de guerras posteriores; os nativos eram rebanhos descentes, e alguns estavam dispostos a trabalhar como servos ou até mesmo carniçais. Em sua maior parte, os outros clãs deixaram as reservas em paz, vendo-as como muito trabalho para ganhos relativamente pequenos.

GANGREL URBANOS E GANGREL RURAIS

O Sabá sempre foi forte na América do Norte, como bem sabemos. Muitas ninhadas Gangrel convergiram para o continente de forma simultânea para que consiga apresentar uma genealogia dos presentes em qualquer ponto na história, mas posso dar-lhe um conjunto de fatos interessantes. O primeiro é que à época da Revolução Americana, as ninhadas de Karl, cria de Olaf, dominaram o norte dos Apalaches. Você pode lembrar minha menção anterior a Karl; ele e Olaf vieram da era dos assentamentos da Vinland no que agora é a Nova Escócia.

Os membros da ninhada de Karl e Gangrel Sabás europeus atacaram Nova York em grandes números por volta da época da Guerra Civil Americana. Por volta de 1860, minhas fontes indicam, quase três dúzias de Gangrel Sabás fizeram seus refúgios na cidade (pense sobre isso por um minuto). Curiosamente, muitos Gangrel Sabás deixaram a área de Nova York-Filadélfia na década anterior, ostensivamente para lutar com a Camarilla no Oeste Selvagem.

Vários bandos Gangrel que rondavam o Novo Mundo durante a Guerra Civil tinham muito em comum. Diferente de seus companheiros de clã, estes Membros não tinham grande afinidade com a natureza selvagem. Alguns nasceram em cidades grandes na América ou na Europa; outros desenvolveram um medo (razoável) da floresta e da planície escura durante suas não vidas. Muitos (embora certamente não todos) destes vampiros mostraram uma tendência a desenvolver características insetóides ou aracnídeas – como o provavelmente lendário Tonio Oito-olhos – ou as características de feras decididamente urbanas. Por fim, quase todos eles preferem inconscientemente um conjunto diferente de Disciplinas do que nosso clã normalmente favorece. Eles abriram mão da resistência





brusca pela velocidade sobrenatural, e escolheram as artes da ocultação ao invés dos meios do domínio da besta.

Os bandos declararam parentesco espiritual, se não em linhagem, numa horripilante cerimônia nos cortiços de Manhattan por volta de 1870. A liderança do Sabá em Nova York reconheceu os “Gangrel Urbanos” como uma linhagem separada dos “Gangrel Rurais” cerca de uma década depois, e na virada do século eles se espalharam pelas posses Sabás pela América do Norte e do Sul. Até hoje, me disseram, os Gangrel Urbanos são muito menos comuns na Europa, e quase todos eles são crias ou crias das crias de americanos. Aqueles que não são, posso dar um palpite sobre seus ancestrais, mas não os colocarei aqui.

MOTOR E ARAME A REVOLUÇÃO INDUSTRIAL

A Revolução Industrial, que começou no final do século XIX, teve um impacto curioso nos Cainitas em geral, e no clã Gangrel em específico. Dezenas de cidades na região dos Grandes Lagos – tais como Pittsburgh, Gary, Cleveland ou Detroit – eram pequenos burgos sonolentos na esteira da Guerra Civil. Elas tinham populações relativamente pequenas, tipicamente não mais do que os 100.000 necessários para suportar um Membro de acordo com as diretrizes da Camarilla. Em vários casos, esse Cainita solitário era um Gangrel que reivindicava a área como seu domínio há mais de um século. Por volta de 1880, contudo, as populações destas cidades começaram a aumentar com um afluxo de imigrantes e operários – Pittsburgh, por exemplo, *duplicou* sua população de 1880 a 1900. Uma cidade que poderia suportar um Membro em 1850 poderia suportar 10 apenas 50 anos depois. E quando uma cidade pode suportar mais Membros, acredite, estes Membros vêm.

Os Gangrel pegos no crescimento populacional tentaram várias respostas diferentes. Alguns se declararam príncipes e cada um Abraçou uma ou duas crias para reclamar uma ninhada. Alguns se estabeleceram em papéis nos bastidores, endossando recém-chegados em troca de favores maiores e talvez servindo como primógenos. Alguns Gangrel residentes de longa data perderam para rivais mais rápidos; os novos príncipes geralmente destruíam ou privavam seus competidores Gangrel de suas presas. Muitos Gangrel pegos na revolução industrial simplesmente partiram em busca de fronteiras mais selvagens, longe dos Membros vindos por último.

A invenção do aeroplano pelos Irmãos Wright desvalorizou a habilidade singular dos Gangrel de voar; os trens de longe já ultrapassavam as asas dos morcegos em termos de velocidade, mas os Gangrel eram pareados apenas pelas raras Gárgulas e desleais Tremere em sua habilidade de fornecer reconhecimento aéreo. Com a invenção do aeroplano, o voo como um morcego tornou-se mais uma inovação do que uma forma séria de viagem ou comunicação a longa distância. Pelo menos, essa é a forma que vejo; pode ser útil transformar-se em morcego numa cidade, ou iludir perseguidores, mas nunca considerarei viajar nessa forma.

A industrialização massiva concentrou a riqueza nas mãos de poucas pessoas, e em muitos casos estas pessoas estavam sob a influência dos Ventrue ou Tremere. Isso não deve surpreendê-lo; não surpreende nenhum de nós. Manter controle sobre indústrias de tecnologia de ponta como encaixes de tubulação não era algo em que o feroz Gangrel teria interesse ou tempo. Sempre existem exceções, imagine; vários Gangrel tinham suas presas na Standard Oil em nível de perfuração, por exemplo. Mas como de costume, quando uma inovação econômica se apresenta, os outros Membros tomam a mina de ouro e deixam os Gangrel por fora.

O FECHAMENTO DA FRONTEIRA

O fim da fronteira americana como uma coisa palpável, no início do século XX, foi um golpe contra os Gangrel americanos. Não mais a resposta padrão para seus problemas políticos seria fugir para o oeste, na natureza selvagem; a natureza selvagem ainda estava *lá*, claro, mas não era mais uma grande terra indefinida não reclamada. Os Gangrel mais selvagens correram para a Califórnia e para o Oceano Pacífico. Não demoraria muito, pelos padrões vampíricos, antes que os refugiados do oeste transformassem a Costa Oeste num Estado Livre. Várias ninhadas de Gangrel correram para a natureza selvagem do Oeste na virada do século. As crias de Luchenko se alimentaram nas montanhas em torno de Denver; um trio de expatriados norte africanos no deserto em torno de Las Vegas extorquiram fantástica riqueza dos vampiros da Camarilla que depois se estabeleceram na cidade; e uma alcateia de Gangrel nativo-americanos liderados por um “Fumaça no Céu” manteve presença na Dakota do Sul ao menos até a Grande Guerra.

O CANAL DO PANAMÁ

Os franceses foram os primeiros a realmente tentar cavar um canal pelo Istmo do Panamá, no final do século XIX. Eles falharam por muitos motivos, incluindo a rápida disseminação de malária dos nativos aos franceses. Quando o governo americano começou seu próprio projeto de canal na esteira da revolução do Panamá de 1903, a malária continuava um grande problema. A presença de Cainitas disseminadores de malária na área não ajudou, claro.

Uma pequena ninhada de Gangrel caçou na área que agora percebemos como a zona do canal por volta da virada do século. Eles permaneceram resguardados, devido às suas características desumanas; eles tinham olhos multifacetados, vozes zumbidas e mais. Um em particular, chamado Jose por seus companheiros de ninhada, perdeu parte da metade inferior de seu crânio em favor de uma probóscide de mosquito. Os companheiros de ninhada de Jose insistiam que ele podia consumir sangue mais rápido do que qualquer um na área, mas ele perdeu sua capacidade de falar.

Os insetoides espalhavam malária de forma tão mais rápida do que o esperado, que um número de cientistas americanos viajou até a zona do canal para investigar a presença de um novo vetor da doença. Após apenas



algumas semanas de estudo, eles tinham relativa certeza de que haviam descoberto um novo e grande predador bebedor de sangue; os cientistas até fizeram algumas incursões na floresta à noite numa tentativa de capturar a fera no ato da alimentação.

Felizmente para a Máscara, as coisas não foram mais longe do que isso; os insetoides atacaram o grupo de cientistas durante uma destas escapadas noturnas. Alguns cientistas foram mortos, e os outros, aterrorizados tanto pela violência quanto pelas formas quase incompreensíveis de seus atacantes, recusaram-se a continuar sua pesquisa.

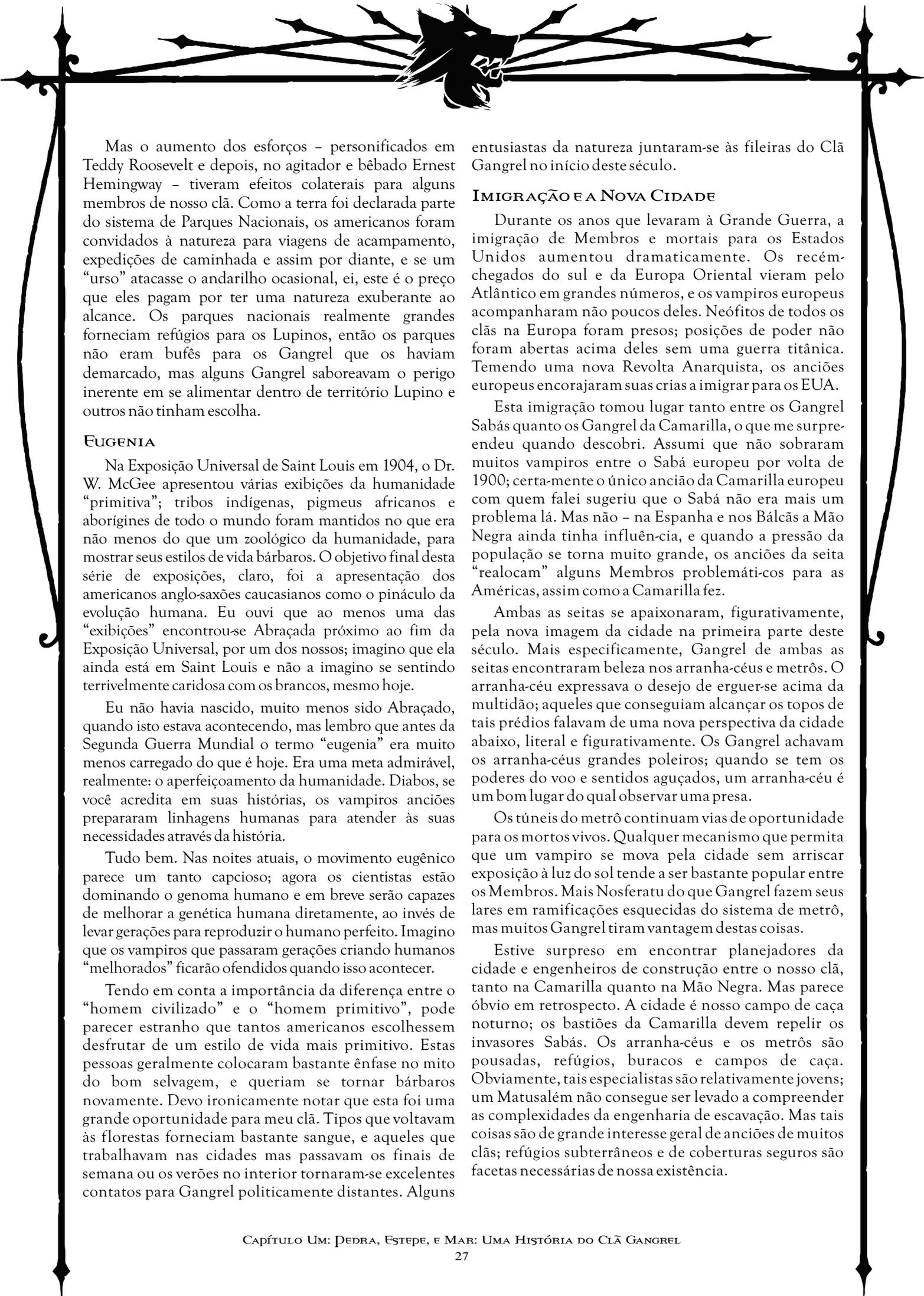
EXPLORANDO

Por volta do início do século XX não haviam fronteiras não mapeadas restando para onde os membros mais selvagens de nosso clã se retirassem. Claro, por isso mesmo, o Destino Manifesto americano havia cercado os Lupinos e os poucos nativos americanos que restavam, e os lobisomens pareciam muito mais dependentes da natureza selvagem do que nós. Males que vêm para bem.

Inúmeras almas corajosas exploraram as terras não mapeadas restantes no mundo; em alguns casos isso se provou bastante perigoso. Por exemplo, como mencionei antes, alguns Gangrel extremamente velhos se mudaram para o extremo norte nos tempos pré-históricos; alguns tomaram tribos siberianas ou inuit como rebanhos. Ao menos uma expedição para o extremo norte perturbou uma destas tribos, e alguns exploradores morreram misteriosamente à noite. Não ouvi sobre quaisquer expedições antárticas despertando alguém ou algo, que imagino ser fortuito. Então novamente, as pessoas morrem em todas estas viagens, e você não pode dizer ao certo que Membros não os matam; nós só temos certeza que não parece que Membros os mataram. O que, suponho, é o ponto afinal...

VIRA-CASACA

Em 1912, Marvin Schellman, um vampiro Sabá teuto americano, fez um grande movimento: ele libertou-se dos laços de sangue mútuos do Sabá e fugiu para a Europa. Quando alcançou Munique, humilhou-se diante do príncipe da cidade e implorou por abrigo. A Camarilla da cidade não confinou no aparente vira-casaca, claro, mas após os Tremere de Munique o declararem idôneo (como, eu não sei – presumivelmente procurando por laços de sangue), ele obteve alguma liberdade. Schellman foi para a terra, literalmente, durante a Segunda Guerra Mundial, e desde aquele momento teve duas crias. Ele enviou ambos para a América, e hoje eles servem aos desejos de seu senhor caçando os Sabás do bando do qual fugiu. Justiça atrasada só é justiça negada quando a parte ofendida é mortal.



Mas o aumento dos esforços – personificados em Teddy Roosevelt e depois, no agitador e bêbado Ernest Hemingway – tiveram efeitos colaterais para alguns membros de nosso clã. Como a terra foi declarada parte do sistema de Parques Nacionais, os americanos foram convidados à natureza para viagens de acampamento, expedições de caminhada e assim por diante, e se um “urso” atacasse o andarilho ocasional, ei, este é o preço que eles pagam por ter uma natureza exuberante ao alcance. Os parques nacionais realmente grandes forneciam refúgios para os Lupinos, então os parques não eram bufês para os Gangrel que os haviam demarcado, mas alguns Gangrel saboreavam o perigo inerente em se alimentar dentro de território Lupino e outros não tinham escolha.

EUGENIA

Na Exposição Universal de Saint Louis em 1904, o Dr. W. McGee apresentou várias exibições da humanidade “primitiva”; tribos indígenas, pigmeus africanos e aborígenes de todo o mundo foram mantidos no que era não menos do que um zoológico da humanidade, para mostrar seus estilos de vida bárbaros. O objetivo final desta série de exposições, claro, foi a apresentação dos americanos anglo-saxões caucasianos como o pináculo da evolução humana. Eu ouvi que ao menos uma das “exibições” encontrou-se Abraçada próximo ao fim da Exposição Universal, por um dos nossos; imagino que ela ainda está em Saint Louis e não a imagino se sentindo terrivelmente caridosa com os brancos, mesmo hoje.

Eu não havia nascido, muito menos sido Abraçado, quando isto estava acontecendo, mas lembro que antes da Segunda Guerra Mundial o termo “eugenia” era muito menos carregado do que é hoje. Era uma meta admirável, realmente: o aperfeiçoamento da humanidade. Diabos, se você acredita em suas histórias, os vampiros anciões prepararam linhagens humanas para atender às suas necessidades através da história.

Tudo bem. Nas noites atuais, o movimento eugênico parece um tanto capcioso; agora os cientistas estão dominando o genoma humano e em breve serão capazes de melhorar a genética humana diretamente, ao invés de levar gerações para reproduzir o humano perfeito. Imagino que os vampiros que passaram gerações criando humanos “melhorados” ficarão ofendidos quando isso acontecer.

Tendo em conta a importância da diferença entre o “homem civilizado” e o “homem primitivo”, pode parecer estranho que tantos americanos escolhessem desfrutar de um estilo de vida mais primitivo. Estas pessoas geralmente colocaram bastante ênfase no mito do bom selvagem, e queriam se tornar bárbaros novamente. Devo ironicamente notar que esta foi uma grande oportunidade para meu clã. Tipos que voltavam às florestas forneciam bastante sangue, e aqueles que trabalhavam nas cidades mas passavam os finais de semana ou os verões no interior tornaram-se excelentes contatos para Gangrel politicamente distantes. Alguns

entusiastas da natureza juntaram-se às fileiras do Clã Gangrel no início deste século.

IMIGRAÇÃO E A NOVA CIDADE

Durante os anos que levaram à Grande Guerra, a imigração de Membros e mortais para os Estados Unidos aumentou dramaticamente. Os recém-chegados do sul e da Europa Oriental vieram pelo Atlântico em grandes números, e os vampiros europeus acompanharam não poucos deles. Neófitos de todos os clãs na Europa foram presos; posições de poder não foram abertas acima deles sem uma guerra titânica. Temendo uma nova Revolta Anarquista, os anciões europeus encorajaram suas crias a imigrar para os EUA.

Esta imigração tomou lugar tanto entre os Gangrel Sabás quanto os Gangrel da Camarilla, o que me surpreendeu quando descobri. Assumi que não sobraram muitos vampiros entre o Sabá europeu por volta de 1900; certa-mente o único ancião da Camarilla europeu com quem falei sugeri que o Sabá não era mais um problema lá. Mas não – na Espanha e nos Bálcãs a Mão Negra ainda tinha influên-cia, e quando a pressão da população se torna muito grande, os anciões da seita “realocam” alguns Membros problemáti-cos para as Américas, assim como a Camarilla fez.

Ambas as seitas se apaixonaram, figurativamente, pela nova imagem da cidade na primeira parte deste século. Mais especificamente, Gangrel de ambas as seitas encontraram beleza nos arranha-céus e metrôs. O arranha-céu expressava o desejo de erguer-se acima da multidão; aqueles que conseguiam alcançar os topos de tais prédios falavam de uma nova perspectiva da cidade abaixo, literal e figurativamente. Os Gangrel achavam os arranha-céus grandes poleiros; quando se tem os poderes do voo e sentidos aguçados, um arranha-céu é um bom lugar do qual observar uma presa.

Os túneis do metrô continuam vias de oportunidade para os mortos vivos. Qualquer mecanismo que permita que um vampiro se mova pela cidade sem arriscar exposição à luz do sol tende a ser bastante popular entre os Membros. Mais Nosferatu do que Gangrel fazem seus lares em ramificações esquecidas do sistema de metrô, mas muitos Gangrel tiram vantagem destas coisas.

Estive surpreso em encontrar planejadores da cidade e engenheiros de construção entre o nosso clã, tanto na Camarilla quanto na Mão Negra. Mas parece óbvio em retrospecto. A cidade é nosso campo de caça noturno; os bastiões da Camarilla devem repelir os invasores Sabás. Os arranha-céus e os metrôs são pousadas, refúgios, buracos e campos de caça. Obviamente, tais especialistas são relativamente jovens; um Matusalém não consegue ser levado a compreender as complexidades da engenharia de escavação. Mas tais coisas são de grande interesse geral de anciões de muitos clãs; refúgios subterrâneos e de coberturas seguros são facetas necessárias de nossa existência.

AQUELES OUTROS PAÍSES

Os Gangrel nunca se preocuparam muito com fronteiras nacionais; nenhum oficial de patrulha de fronteira evitará que um corvo voe sobre sua cabine, ou que um coiote passe correndo, especialmente quando ele aborda o carro de suspeitos de tráfico de drogas ou terrorismo. Muitos Gangrel que buscam a natureza intocada descobrem-na ao norte do 55º paralelo no Canadá. Mesmo nas noites atuais, as Grandes Planícies canadenses são vastas extensões vazias, e o Canadá tem mais parques do que todos os Estados Unidos. Infelizmente, onde se encontram grandes extensões de bela natureza, se encontra Lupinos. Não sei se existe realmente mais lobisomens no Canadá do que existem nos EUA, ou se apenas aparentava dessa forma da última vez que fui ao norte. Se você quer realmente sair disso tudo, as Grandes Planícies canadenses ou as Rochosas são a resposta. Apenas tome cuidado para não passar dos limites.

O México é mais densamente povoado do que o Canadá, mas partes dele são quase tão selvagens. O Sabá infesta o México desde que tem existido, claro, então aqueles que viajam para o sul sempre têm de ter cuidado para que não sejam convidados para um festim de sangue. A Cidade do México moderna é um lugar assustador para vampiros não Sabás de qualquer estirpe, como diriam, então se você é um Membro da Camarilla ou independente, sugiro que a evite. Pelo menos, não existem tantos Lupinos no México quanto no Canadá, ou ao menos não haviam da última vez que fui a Tijuana.

A GRANDE GUERRA

Considere que você teve cinco impérios glaciais se debatendo uns contra os outros, cada um crescendo exponencialmente e tornando-se cada vez mais abarrotado a cada noite; multiplique pelo nacionalismo crescente, o socialismo e o anarquismo, e é uma surpresa o que aconteceu quando Gavrilo Princip matou o Arquiduque Ferdinando e lubrificou o eixo preso da máquina de guerra europeia?

Um comentário de Zeke J.

O grupo anarquista de Princip, aquele que queria a queda da Sérvia, se chamava de Mão Negra. Não consigo acreditar que isto era mera coincidência – e acredite, com todas as implicações que tal coisa teve, preferia que fosse. A Mão Negra é o Sabá, como todos sabemos, então a pergunta que não quer calar é: o que o Sabá ganharia ao começar a Primeira Guerra Mundial?

A guerra não promovia inerentemente as metas do Sabá, como percebo. Diabos, em alguns momentos promoveu as metas da Camarilla, uma vez que todos sabemos que a Camarilla tem todos os vendedores de armas sob sua influência, e a guerra torna as brechas da Máscara mais fáceis de encobrir. Então deve ter sido alguma posse particular que o Sabá queria danificar além de reparar. Por outro lado, a Sérvia é um antigo território Tzimisce.

Talvez eles precisassem fazer algo lá. Estou certo de que Tom irá ignorar completamente o significado desta dica, mas isso é o porquê de eu estar aqui.

Os Gangrel na Europa aproveitaram a oportunidade dessa situação de merda. Enfrentemos: exércitos entrincheirados e metralhadoras não são favoráveis a levar uma não vida simples. Contudo, os Gangrel têm algumas coisas a seu favor que os outros clãs não tiveram. Terence Arthur da Inglaterra foi indiscutivelmente o primeiro a perceber que podíamos patrulhar os campos de batalha muito facilmente, talvez mais facilmente do que os Nosferatu. Arthur fez uma venda absurda de mapas aéreos para aqueles anciões com um interesse investido no resultado da guerra. Similarmente, os Gangrel eram grandes mensageiros entre aqueles Membros cujas linhas de comunicação haviam sido cortadas pelas trincheiras. E de modo mais macabro, calhei de saber que os campos de batalha dão boas refeições. Cadáveres ainda são bons para nossos propósitos por várias horas após tombarem, e os corpos por vezes ficam na Terra de Ninguém por noites a fio.

Karsh, o Senhor da Guerra Gangrel da Camarilla, tirou vantagem do caos da guerra para dirigir as missões militares contra as fortalezas restantes do Sabá na Europa. Em inúmeras ocasiões, os soldados mortais atacaram fortalezas Sabás, ou foram ordenados por seus superiores a defender locais que se tornaram propriedades de Membros anciões. Não que qualquer um deles descobrisse a verdadeira natureza de tais atribuições. Em algumas ocasiões, tropas de elite de vampiros, alguns arrancados ainda respirando das trincheiras, foram usadas em circunstâncias similares.

Não esqueçamos que a Grande Guerra foi chamada de Guerra Mundial por um motivo, e não apenas porque a Alemanha a começou. Por toda a África, América do Sul e várias ilhas no Oceano Índico, povos aborígenes morreram aos milhares, lutando contra outros povos aborígenes por causa de seus mestres coloniais na Europa. Gangrel que tinham escolhido se estabelecer nestes locais remotos encontraram muitos dos mesmos benefícios que seus senhores europeus – a guerra significa morte, o que significa sangue grátis para se tomar – mas muitas vezes espalhavam doenças equatoriais para além de onde queriam, e por vezes eram destacados como membros do lado errado durante uma escaramuça. Nativos Abraçados tipicamente se saíam melhor que seus senhores, e claro que alguns deles usaram tais condições para fugir de seus senhores.

Na América, as atitudes eram mais pragmáticas do que na Europa. Um sentimento geral se espalhou entre os Gangrel americanos de que o Velho Mundo estava cometendo suicídio, e deveria receber uma morte graciosa. Quando os nomes dos Gangrel europeus destruídos pelos conflitos atravessaram o Atlântico, apenas alguns americanos escolheram voltar para o Velho Mundo e confiscar os territórios de seus senhores. Muitos preferiram seus novos lares, mesmo que tenha sido certa feita um local de exílio.



A LOUCURA DE ANDERSON

Michael Anderson foi um Gangrel relativamente jovem com uma grande visão. Inspirado pela construção do Canal do Panamá e os arranha-céus de Nova York e Chicago, em 1919 Anderson sugeriu otimista à primigênie de Denver que investissem na construção de uma vasta cidade subterrânea para os Membros. Deste modo os Cainitas de todo o mundo teriam um refúgio seguro e neutro, e seriam capazes de interagir com o mundo acordado dia e noite.

A primigênie de Denver mal teve tempo de estourar a frágil bolha do plano de Anderson antes que o neófito saísse para começar a planeja a “Nova Enoque”. Ele consultou vistorias geológicas, mapas de velhas minas e assim por diante. Ela nunca foi construída, claro; como se pode imaginar, uma Pollyanna como Michael Anderson não aguentou as negociações com vampiros seculares. Ele sobreviveu, pelo menos; ouvi dizer que existe uma comuna fora de Colorado Springs que o aceitou como seu guru. De acordo com a lenda, os mapas e esquemas de Anderson ainda estão em algum lugar; o príncipe de Denver os apreendeu em 1920 e nunca mais foram vistos.

A REVOLUÇÃO RUSSA

A Revolução Russa não foi uma grande coisa para nós Gangrel; os governos mortais mudam a todo momento. Os Brujah estavam em pé de guerra, claro, mas eles ficam assim o tempo todo se você deixar-lhes capitalizar a palavra “revolução”. O único evento digno de nota para os Gangrel foi que a ninhada de Igor Strensky, cerca de meia dúzia de Gangrel da Camarilla, deixou a seita para o Sabá quando o Czar Nicolau deu seu último suspiro. O bando deixou seu território ao sul de Moscou e fundou uma das raras fortalezas Sabás europeias, em algum lugar nos Bálcãs ou nos Cárpatos, ouvi dizer. Eles compraram sua liberdade com um enorme estoque de artefatos e ídolos russos ortodoxos e pré-cristãos; alguns deles certamente eram místicos e todos eram inestimáveis.

OS ANOS VINTE

Os anos 20 foram um tempo de agitação e oportunidade. Desde a Proibição ao movimento de sufrágio feminino, a sociedade na América virou de cabeça para baixo. Na Europa as coisas foram muito mais difíceis; os recursos estavam escassos na esteira da Grande Guerra, e embora os Aliados tentassem voltar ao status quo antebellum, as mudanças na Itália, na Alemanha e na Rússia deixaram claro que isto era impossível.

Agora discutirei um tópico que pode deixar vampiros modernos cultos e de geração tardia um pouco desconfortáveis. Com isso me refiro a raça, claro. Os



A RENASCENÇA CÉLTICA E A REVOLUÇÃO IRLANDESA

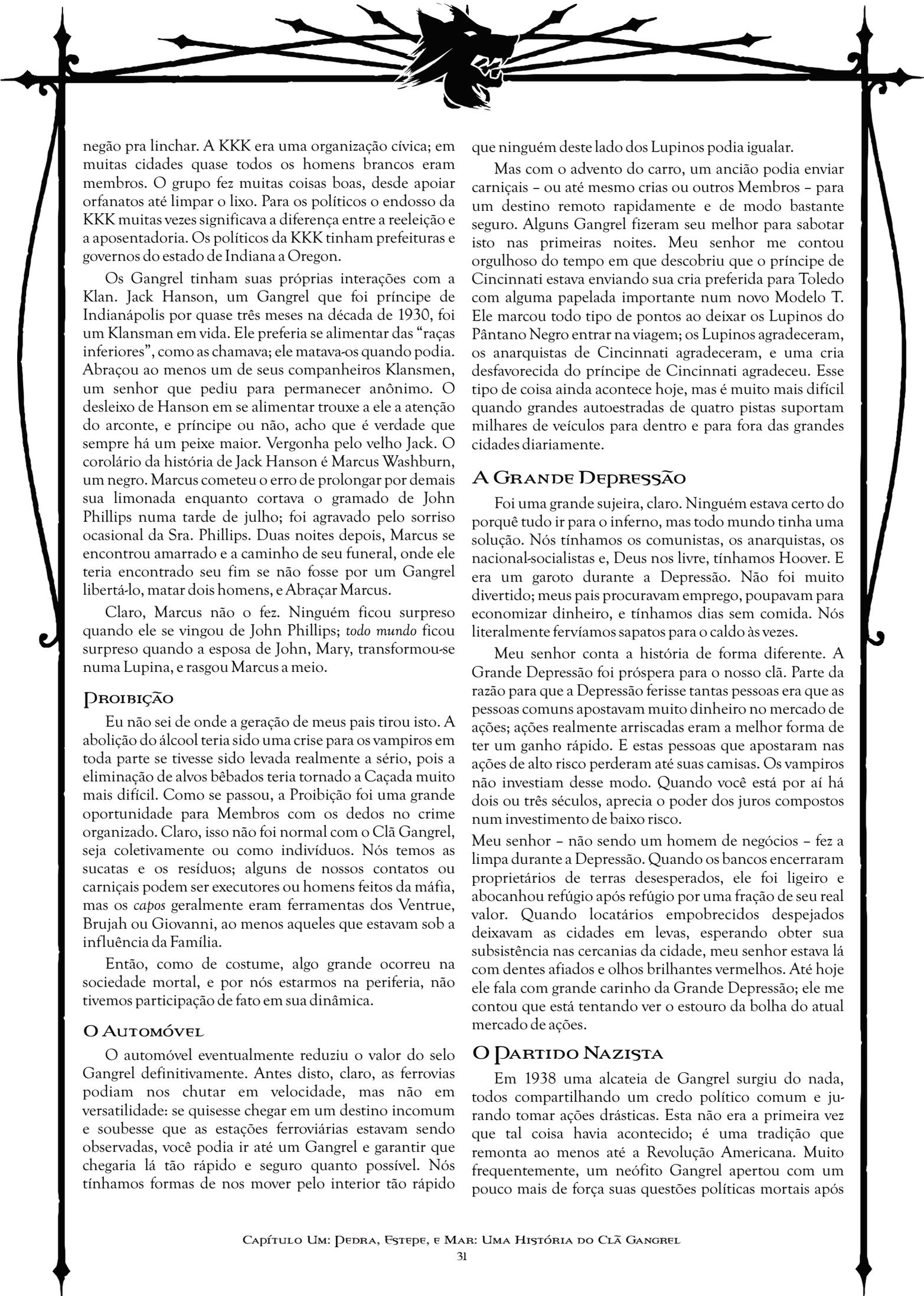
Em 1914 o Parlamento Britânico aprovou uma lei que dava poder limitado de autorregulação à Irlanda. O início da Grande Guerra atrasou o efeito desta lei, para a frustração de muitos irlandeses; uma “Renascença Céltica” se espalhou pela Irlanda, enfatizando as artes tradicionais e a herança da nação, e sua independência histórica da Inglaterra. Na Segunda-feira de Páscoa de 1916, Patrick Pearse leu uma Declaração de Independência, proclamando a Irlanda livre do Reino Unido; Pearse e seus irmãos na Irmandade Republicana Irlandesa assumiram que a Bretanha estaria muito ocupada combatendo os alemães para desperdiçar seus recursos numa revolução menor em seu próprio quintal. Pearse estava errado. Os britânicos dizimaram as forças da IRI numa questão de semanas, e os 15 líderes da revolução foram rapidamente executados. Nos anos que se seguiram uma separação um tanto mais pacífica entre as duas nações tomaria lugar.

Para os Gangrel irlandeses, especialmente aqueles de herança céltica, a Renascença Céltica e a Revolução eram como um ataque relâmpago. Neófitos e ancillae que não conheciam nada além do domínio britânico em suas vidas e não vidas estavam emocionados com a chance de atacar seus opressores reais. Uns poucos Gangrel mais jovens se aproximaram do estilo das “Lhiannan” neopagãs, uma linhagem há muito extinta. Eles certamente não eram membros deste grupo, mas as aparências eram tão importantes quanto a consanguinidade naquelas noites.

vampiros depressivos modernos supostamente não se importam com raça, você sabe; como minha amiga Alicia M. diz, “Eles têm todos o mesmo gosto”. Na década de 20 as pessoas não se importavam com raça também, pois era evidente que negros, índios, italianos, irlandeses e o resto destas pessoas eram inferiores ao americano branco anglo-saxão protestante. Oh, certo, nós não mantínhamos mais os negros acorrentados, mas isso não significa que você os queria olhando para sua filha.

Muitos Gangrel às margens da sociedade Cainita achavam mais fácil se alimentar dos desfavorecidos ou dos estrangeiros do que do empresário branco e sua família. Afinal, alguns Ventrue ou Tremere podiam ter reivindicado o condomínio do empresário como domínio. No lado errado das trilhas os Gangrel tinham apenas de competir com os Brujah e Nosferatu e o ocasional Caitiff. Este estado de coisas começou muito antes da década de 20, claro, então estou seguro que o leitor moderno não se surpreenderá que a filiação do Clã Gangrel vem de um grupo muito diversificado.

Como uma nota, devo apontar que a Ku Klux Klan era enorme naquelas noites. E não era apenas um bando de velhos garotos sentados numa pick-up procurando por um



negão pra linchar. A KKK era uma organização cívica; em muitas cidades quase todos os homens brancos eram membros. O grupo fez muitas coisas boas, desde apoiar orfanatos até limpar o lixo. Para os políticos o endosso da KKK muitas vezes significava a diferença entre a reeleição e a aposentadoria. Os políticos da KKK tinham prefeituras e governos do estado de Indiana a Oregon.

Os Gangrel tinham suas próprias interações com a Klan. Jack Hanson, um Gangrel que foi príncipe de Indianápolis por quase três meses na década de 1930, foi um Klansman em vida. Ele preferia se alimentar das “raças inferiores”, como as chamava; ele matava-os quando podia. Abraçou ao menos um de seus companheiros Klansmen, um senhor que pediu para permanecer anônimo. O desleixo de Hanson em se alimentar trouxe a ele a atenção do arconte, e príncipe ou não, acho que é verdade que sempre há um peixe maior. Vergonha pelo velho Jack. O corolário da história de Jack Hanson é Marcus Washburn, um negro. Marcus cometeu o erro de prolongar por demais sua limonada enquanto cortava o gramado de John Phillips numa tarde de julho; foi agravado pelo sorriso ocasional da Sra. Phillips. Duas noites depois, Marcus se encontrou amarrado e a caminho de seu funeral, onde ele teria encontrado seu fim se não fosse por um Gangrel libertá-lo, matar dois homens, e Abraçar Marcus.

Claro, Marcus não o fez. Ninguém ficou surpreso quando ele se vingou de John Phillips; *tudo mundo* ficou surpreso quando a esposa de John, Mary, transformou-se numa Lupina, e rasgou Marcus a meio.

PROIBIÇÃO

Eu não sei de onde a geração de meus pais tirou isto. A abolição do álcool teria sido uma crise para os vampiros em toda parte se tivesse sido levada realmente a sério, pois a eliminação de alvos bêbados teria tornado a Caçada muito mais difícil. Como se passou, a Proibição foi uma grande oportunidade para Membros com os dedos no crime organizado. Claro, isso não foi normal com o Clã Gangrel, seja coletivamente ou como indivíduos. Nós temos as sucatas e os resíduos; alguns de nossos contatos ou carniçais podem ser executores ou homens feitos da máfia, mas os *capos* geralmente eram ferramentas dos Ventrue, Brujah ou Giovanni, ao menos aqueles que estavam sob a influência da Família.

Então, como de costume, algo grande ocorreu na sociedade mortal, e por nós estarmos na periferia, não tivemos participação de fato em sua dinâmica.

O AUTOMÓVEL

O automóvel eventualmente reduziu o valor do selo Gangrel definitivamente. Antes disto, claro, as ferrovias podiam nos chutar em velocidade, mas não em versatilidade: se quisesse chegar em um destino incomum e soubesse que as estações ferroviárias estavam sendo observadas, você podia ir até um Gangrel e garantir que chegaria lá tão rápido e seguro quanto possível. Nós tínhamos formas de nos mover pelo interior tão rápido

que ninguém deste lado dos Lupinos podia igualar.

Mas com o advento do carro, um ancião podia enviar carniçais – ou até mesmo crias ou outros Membros – para um destino remoto rapidamente e de modo bastante seguro. Alguns Gangrel fizeram seu melhor para sabotar isto nas primeiras noites. Meu senhor me contou orgulhoso do tempo em que descobriu que o príncipe de Cincinnati estava enviando sua cria preferida para Toledo com alguma papelada importante num novo Modelo T. Ele marcou todo tipo de pontos ao deixar os Lupinos do Pântano Negro entrar na viagem; os Lupinos agradeceram, os anarquistas de Cincinnati agradeceram, e uma cria desfavorecida do príncipe de Cincinnati agradeceu. Esse tipo de coisa ainda acontece hoje, mas é muito mais difícil quando grandes autoestradas de quatro pistas suportam milhares de veículos para dentro e para fora das grandes cidades diariamente.

A GRANDE DEPRESSÃO

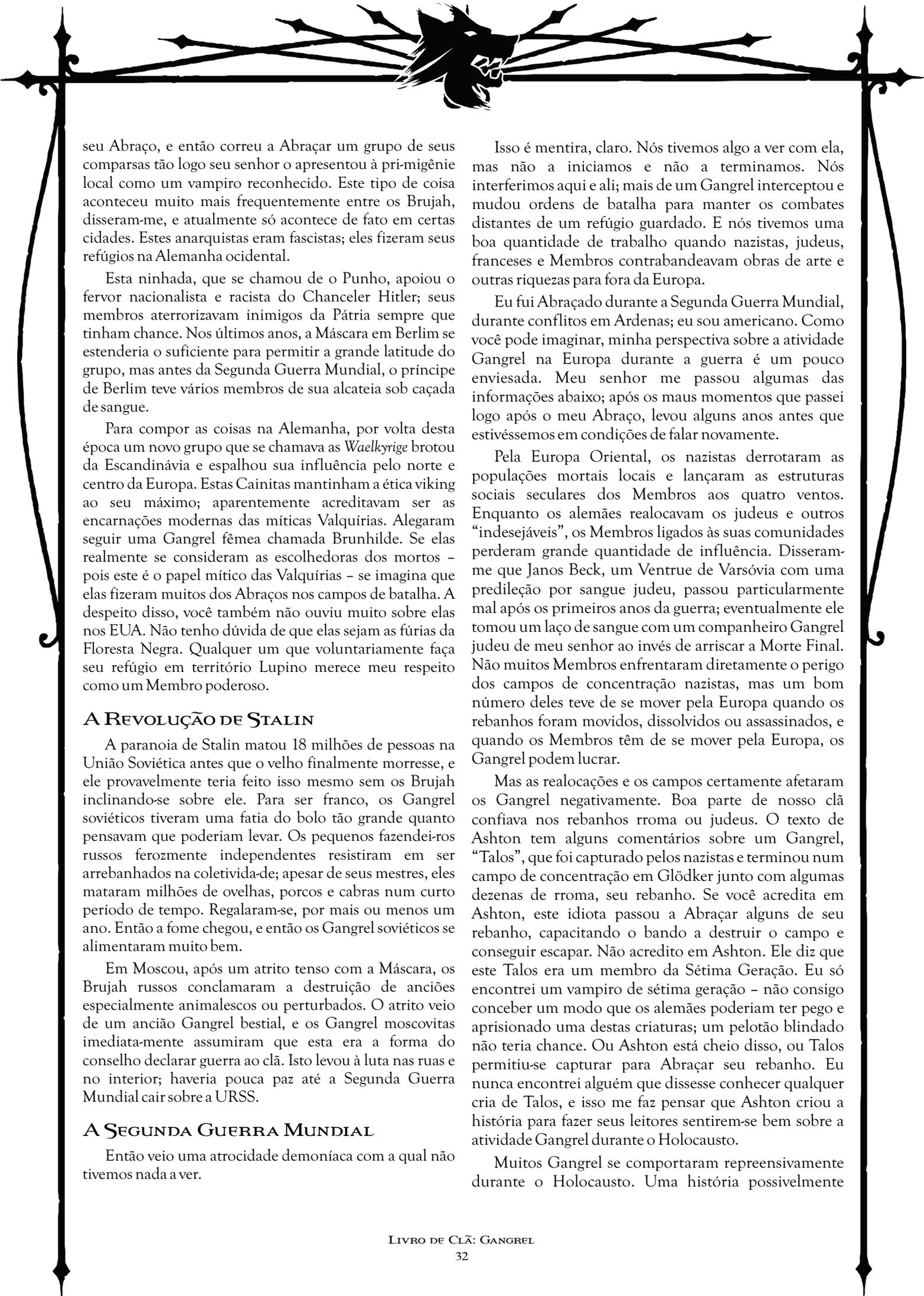
Foi uma grande sujeira, claro. Ninguém estava certo do porquê tudo ir para o inferno, mas todo mundo tinha uma solução. Nós tínhamos os comunistas, os anarquistas, os nacional-socialistas e, Deus nos livre, tínhamos Hoover. E era um garoto durante a Depressão. Não foi muito divertido; meus pais procuravam emprego, poupavam para economizar dinheiro, e tínhamos dias sem comida. Nós literalmente fervíamos sapatos para o caldo às vezes.

Meu senhor conta a história de forma diferente. A Grande Depressão foi próspera para o nosso clã. Parte da razão para que a Depressão ferisse tantas pessoas era que as pessoas comuns apostavam muito dinheiro no mercado de ações; ações realmente arriscadas eram a melhor forma de ter um ganho rápido. E estas pessoas que apostaram nas ações de alto risco perderam até suas camisas. Os vampiros não investiam desse modo. Quando você está por aí há dois ou três séculos, aprecia o poder dos juros compostos num investimento de baixo risco.

Meu senhor – não sendo um homem de negócios – fez a limpa durante a Depressão. Quando os bancos encerraram proprietários de terras desesperados, ele foi ligeiro e abocanhou refúgio após refúgio por uma fração de seu real valor. Quando locatários empobrecidos despejados deixavam as cidades em levas, esperando obter sua subsistência nas cercanias da cidade, meu senhor estava lá com dentes afiados e olhos brilhantes vermelhos. Até hoje ele fala com grande carinho da Grande Depressão; ele me contou que está tentando ver o estouro da bolha do atual mercado de ações.

O PARTIDO NAZISTA

Em 1938 uma alcateia de Gangrel surgiu do nada, todos compartilhando um credo político comum e jurando tomar ações drásticas. Esta não era a primeira vez que tal coisa havia acontecido; é uma tradição que remonta ao menos até a Revolução Americana. Muito frequentemente, um neófito Gangrel apertou com um pouco mais de força suas questões políticas mortais após



seu Abraço, e então correu a Abraçar um grupo de seus comparsas tão logo seu senhor o apresentou à pri-migênie local como um vampiro reconhecido. Este tipo de coisa aconteceu muito mais frequentemente entre os Brujah, disseram-me, e atualmente só acontece de fato em certas cidades. Estes anarquistas eram fascistas; eles fizeram seus refúgios na Alemanha ocidental.

Esta ninhada, que se chamou de o Punho, apoiou o fervor nacionalista e racista do Chanceler Hitler; seus membros aterrorizavam inimigos da Pátria sempre que tinham chance. Nos últimos anos, a Máscara em Berlim se estenderia o suficiente para permitir a grande latitude do grupo, mas antes da Segunda Guerra Mundial, o príncipe de Berlim teve vários membros de sua alcateia sob caçada de sangue.

Para compor as coisas na Alemanha, por volta desta época um novo grupo que se chamava as *Waelkyrige* brotou da Escandinávia e espalhou sua influência pelo norte e centro da Europa. Estas Cainitas mantinham a ética viking ao seu máximo; aparentemente acreditavam ser as encarnações modernas das míticas Valquírias. Alegaram seguir uma Gangrel fêmea chamada Brunhilde. Se elas realmente se consideram as escolhedoras dos mortos – pois este é o papel mítico das Valquírias – se imagina que elas fizeram muitos dos Abraços nos campos de batalha. A despeito disso, você também não ouviu muito sobre elas nos EUA. Não tenho dúvida de que elas sejam as fúrias da Floresta Negra. Qualquer um que voluntariamente faça seu refúgio em território Lupino merece meu respeito como um Membro poderoso.

A REVOLUÇÃO DE STALIN

A paranoia de Stalin matou 18 milhões de pessoas na União Soviética antes que o velho finalmente morresse, e ele provavelmente teria feito isso mesmo sem os Brujah inclinando-se sobre ele. Para ser franco, os Gangrel soviéticos tiveram uma fatia do bolo tão grande quanto pensavam que poderiam levar. Os pequenos fazendeiros russos ferozmente independentes resistiram em ser arrebanhados na coletividade; apesar de seus mestres, eles mataram milhões de ovelhas, porcos e cabras num curto período de tempo. Regalaram-se, por mais ou menos um ano. Então a fome chegou, e então os Gangrel soviéticos se alimentaram muito bem.

Em Moscou, após um atrito tenso com a Máscara, os Brujah russos conclamaram a destruição de anciões especialmente animais e perturbados. O atrito veio de um ancião Gangrel bestial, e os Gangrel moscovitas imediatamente assumiram que esta era a forma do conselho declarar guerra ao clã. Isto levou à luta nas ruas e no interior; haveria pouca paz até a Segunda Guerra Mundial cair sobre a URSS.

A SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

Então veio uma atrocidade demoníaca com a qual não tivemos nada a ver.

Isso é mentira, claro. Nós tivemos algo a ver com ela, mas não a iniciamos e não a terminamos. Nós interferimos aqui e ali; mais de um Gangrel interceptou e mudou ordens de batalha para manter os combates distantes de um refúgio guardado. E nós tivemos uma boa quantidade de trabalho quando nazistas, judeus, franceses e Membros contrabandeavam obras de arte e outras riquezas para fora da Europa.

Eu fui Abraçado durante a Segunda Guerra Mundial, durante conflitos em Ardenas; eu sou americano. Como você pode imaginar, minha perspectiva sobre a atividade Gangrel na Europa durante a guerra é um pouco enviesada. Meu senhor me passou algumas das informações abaixo; após os maus momentos que passei logo após o meu Abraço, levou alguns anos antes que estivéssemos em condições de falar novamente.

Pela Europa Oriental, os nazistas derrotaram as populações mortais locais e lançaram as estruturas sociais seculares dos Membros aos quatro ventos. Enquanto os alemães realocavam os judeus e outros “indesejáveis”, os Membros ligados às suas comunidades perderam grande quantidade de influência. Disseram-me que Janos Beck, um Ventrue de Varsóvia com uma predileção por sangue judeu, passou particularmente mal após os primeiros anos da guerra; eventualmente ele tomou um laço de sangue com um companheiro Gangrel judeu de meu senhor ao invés de arriscar a Morte Final. Não muitos Membros enfrentaram diretamente o perigo dos campos de concentração nazistas, mas um bom número deles teve de se mover pela Europa quando os rebanhos foram movidos, dissolvidos ou assassinados, e quando os Membros têm de se mover pela Europa, os Gangrel podem lucrar.

Mas as realocações e os campos certamente afetaram os Gangrel negativamente. Boa parte de nosso clã confiava nos rebanhos rroma ou judeus. O texto de Ashton tem alguns comentários sobre um Gangrel, “Talos”, que foi capturado pelos nazistas e terminou num campo de concentração em Glödker junto com algumas dezenas de rroma, seu rebanho. Se você acredita em Ashton, este idiota passou a Abraçar alguns de seu rebanho, capacitando o bando a destruir o campo e conseguir escapar. Não acredito em Ashton. Ele diz que este Talos era um membro da Sétima Geração. Eu só encontrei um vampiro de sétima geração – não consigo conceber um modo que os alemães poderiam ter pego e aprisionado uma destas criaturas; um pelotão blindado não teria chance. Ou Ashton está cheio disso, ou Talos permitiu-se capturar para Abraçar seu rebanho. Eu nunca encontrei alguém que dissesse conhecer qualquer cria de Talos, e isso me faz pensar que Ashton criou a história para fazer seus leitores sentirem-se bem sobre a atividade Gangrel durante o Holocausto.

Muitos Gangrel se comportaram repreensivamente durante o Holocausto. Uma história possivelmente

apócrifa a respeito de uma Gangrel rroma, Daria, cuja companhia foi cercada e levada a trabalhar num campo de concentração. Diferente das histórias de Talos, nossa companheira de clã não fez nada para libertar seu rebanho, mas dormia na terra durante o dia e penetrava no campo após o pôr do sol para beber seu sangue. Esta situação durou até a SS mover os ciganos de Daria para um campo distante e ela perdeu seu rastro.

A história de Daria não é única; o Punho, que mencionei acima, também aparentemente se alimentava densamente nos campos. Ela e sua laia provaram que muitos vampiros não são nada além de catadores oportunistas. Poucos Membros *de qualquer* clã, meu senhor Gangrel incluso, tomaram quaisquer medidas nobres durante a Segunda Guerra Mundial; o Cainita típico correu para se abrigar em um refúgio seguro.

Em retrospecto, tenho de imaginar que tipo de mostro espregueira os campos de batalha mecanizados procurando por uma cria em potencial. Com meu senhor afastado, acho que posso responder seguramente esta questão: um pervertido ou um louco. Os campos de batalha das cenas europeias e asiáticas eram de longe muito letais para os vampiros vagarem procurando por crias. Vagar por aí procurando por sangue é uma coisa

BLETCHLEY PARK

O grande sucesso que as forças britânicas e americanas tiveram na Segunda Guerra Mundial pode ser creditado parcialmente ao trabalho duro de homens e mulheres de Bletchley Park, na Inglaterra. Bletchley Park foi a primeira unidade de criptografia 24 horas do mundo; foi dedicada à decodificação de milhares de mensagens de rádio nazistas durante a guerra.

Os Gangrel estiveram envolvidos em alguma forma de criptografia tanto quanto qualquer Membro. Quando você tem de deixar mensagens nas árvores à noite para seus companheiros de clã para correr, tem de ser cauteloso e rápido. Os códigos (ao invés das cifras) de séculos passados giravam em torno de *Beowulf*, da Bíblia ou outras obras coletadas de Shakespeare; no meio do século XIX, contudo, as cifras se tornaram a raiva entre os Gangrel educados. Assim, Gangrel e seus carniçais espregueiravam nas salas dos departamentos de matemática de Princeton e Cambridge, e ao menos prestavam alguma atenção nos acontecimentos em Bletchley Park. Desde a Segunda Guerra Mundial, boa parte da comunicação escrita da Camarilla usou a criptografia mais forte possível (para o inferno com a ASN), e isto se deve amplamente à influência daqueles Gangrel que eram familiarizados com códigos e criptografia e tinham a atenção de Xaviar ou Karsh.

completamente diferente; como com as outras guerras que descrevi, muito sangue estava à disposição para o vampiro empreendedor. Como mencionei antes, não muitos clãs além do Gangrel tinham a habilidade de permanecer no campo aberto por tempo o suficiente para aproveitar esta vantagem. Claro, muitas das batalhas da Segunda Guerra tomaram lugar em cidades, o que deu oportunidades semelhantes a Membros de outros clãs.

Uma simples questão de matemática está em funcionamento aqui. Os Membros sempre foram os tipos de criaturas a pressionar os limites numéricos. A Camarilla nos diz que para cada vampiro numa cidade existem 100.000 humanos. A experiência com os anarquistas e o Sabá nos diz que o quadro é desproporcionalmente baixo; podem haver em alguns lugares um vampiro para cada 10.000 humanos. Mas vamos usar o quadro de 100.000, pois é bastante conservador para tornar o ponto claro. Na Segunda Guerra Mundial, 60 milhões de humanos morreram. Pela estimativa mais conservadora, então, 600 vampiros perderam seu lugar no mundo, muitos destes na Europa. Alguns destes teriam sido Cataios, claro, e muitos Membros foram destruídos durante a guerra, mas a questão permanece: centenas de Filhos de Caim não tiveram lugar para si.

O CERCO DE LENINGRADO

A *Wehrmacht* alemã lançou um cerco contra a cidade soviética de Leningrado em agosto de 1941; a cidade não seria libertada até janeiro de 1944, um lapso de mais de 900 dias. Os mortais morreram de fome aos milhares; sopas feitas de ervas e pão feito de aparas de madeira eram vistos com frequência na cidade. Os Cainitas se saíram um pouco melhor. No final do cerco, toda a população morta viva de Leningrado ou fugiu, foi destruída ou entrou voluntariamente entrou em torpor para escapar das devastações da fome. Aqueles que fugiram tiveram de confiar nas “boas graças” dos Gangrel soviéticos, muitos dos quais estavam às portas do conselho dos Brujah soviéticos. Muitos dos débitos que os Membros soviéticos obtiveram durante o cerco foram pagos no final da década de 1980 e início de 1990 com influência política ou grandes somas de dinheiro ocidental.

Vale notar, contudo, que muitos dos Membros que estavam em Leningrado durante o Cerco lembram de três ou quatro anciões particularmente poderosos que caíram em torpor voluntariamente em 41 ou 42 que ainda têm de voltar à atividade. Eles podem ter sido destruídos; quase tudo de valor em Leningrado foi pilhado ao menos uma vez. Ou, se você acredita em contos de fadas, algo mais pode ter pegado alguns deles...

AS HISTÓRIAS DE DOIS VIAJANTES

Michael Flannery, um Gangrel irlandês, tornou-se renomado dentro do clã Gangrel pelo “Voo de Flannery”, um feito que só pode ser apócrifo. Conta-se que Flannery voou na forma de morcego a distância de Donegal, Irlanda, a Boston, Massachusetts, no terrível inverno de 1946-47. Os rumores abundam sobre como ele conseguiu realizar tal feito: Flannery era secretamente um Matusalém que não precisava de tempo para se alimentar e passava suas noites algumas dezenas de metros sob a superfície do Atlântico; Flannery voou para o norte até o Círculo Ártico, onde o sol permanecia sob o horizonte 24 horas por dia, e se alimentou de esquimós e focas; ele tirou vantagem do enorme volume da frota transatlântica para descansar (e se alimentar) em cargueiros que iam para o oeste. A verdade nunca será conhecida; um bando de vampiros do Sabá caiu sobre ele enquanto viajava por Nova York em 48, e ele nunca mais foi visto desde então. Demais para a teoria do Matusalém, no mínimo. Talvez.

Vyechislav Dolcek, por outro lado, veio da Bretanha para os Estados Unidos a bordo do navio *Rainha Elizabeth*, cuja tarefa principal imediatamente após a guerra era transportar soldados americanos de volta para casa. Dolcek, um Gangrel eslavo que havia passado sete anos em Varsóvia durante a guerra, havia aprendido as artes do ocultamento e do disfarce dos Nosferatu poloneses. Ele conseguiu se passar por um infante americano mareado durante a viagem pelo Atlântico, se alimentando com moderação de seus companheiros de cabine tarde da noite. Ao chegar nos EUA, Dolcek mudou-se para os Apalaches, onde existe durante as Noites Finais.

O ESTADO LIVRE ANARQUISTA

Em 1944 os anarquistas de toda a Costa Oeste explodiram em um frenesi após o príncipe de Los Angeles tomar medidas particularmente severas contra um ícone anarquista chamado Jeremy MacNeil. Quando tudo foi dito e feito, várias cidades na Califórnia não mais eram estritamente “cidades da Camarilla”; elas não tinham príncipes, e eram fiéis apenas aos seus próprios conjuntos de regras e alguma quantidade de ordem cívica. Foram algumas décadas loucas; foi um momento de grande oportunidade para muitos neófitos Gangrel.

Não que fosse o caso de Gangrel recém Abraçados serem membros oprimidos de uma subclasse vampírica. Com certeza, por o clã Gangrel sempre ter sido um conjunto de forasteiros, nós carecemos de recursos materiais que são plenos para nossas outrora contrapartes em outros clãs da Camarilla. Mas diferente dos neófitos de outros clãs, nós somos relativamente livres para agir, mesmo que alguns anos após nossas mortes. Gangrel jovens são mantidos em coleiras compridas com pontas afiadas. Nós não temos muito contra o que nos rebelar, na maior parte do tempo. Isso não evita que nos juntemos aos bandos de anarquistas locais; às vezes este bando dá um monte de pessoas boas de se conhecer. Mas nós não nos

juntamos aos anarquistas como um meio para tentar lutar contra o poder, cara.

Xaviar aparentemente enviou um de seus arcontes mais confiados, Seth Geddes, à Califórnia para tentar analisar a situação, mas Geddes – cujo grande amor por mistérios e conspirações atualmente só é comparado por meu conhecido Zeke J., e não tinha par na década de 1940 – encontrou a Morte Final misteriosamente antes de ir para o oeste. Um Tremere na comitiva de Xaviar verificou uma pilha de cinzas encontrada em Saint Louis como sendo os restos de Geddes; ela foi encontrada próximo às margens do Mississipi. Os arquivos pessoais de Geddes haviam sido saqueados, e ao menos um de seus refúgios queimados quase até o chão. Eu honestamente não sei o que achar. Acho que estou contente.

A DÉCADA DE CINQUENTA

Mencionei em outro lugar que quando uma pessoa recebe o Abraço, ela não abandona automaticamente suas prioridades de vida. As coisas mudam de lugar, claro, mas se Jane Smith é uma ardente republicana, ela provavelmente não se tornará uma comunista imediatamente após o Abraço. As convicções de vida de muitas pessoas têm precedência sobre as lutas sectárias dos Membros e as lutas internas contra a Besta. Ao menos, elas têm precedência durante o primeiro século, mas essa é outra história. De qualquer modo... Isso explica o número de espíões Cainitas que operavam através da Europa Central e Oriental durante a Guerra Fria. Nosso clã pesava entre eles. Como todos períodos de agitação, os anos do pós-guerra na Europa foram um tempo de grande oportunidade para Membros audazes. Com certeza, os Nosferatu foram os melhores espíões; eles eram constituídos para se esgueirar. Mas nós não ficávamos para trás, e os Gangrel Urbanos entre o Sabá podem bater os Nosferatu quando entram em ação. Muitos daqueles que trabalhavam em operações eram nominalmente membros da Camarilla, mas honestamente, a filiação à Camarilla não significa muito neste ponto. A lealdade nacional e alinhamento político eram muito mais importantes: não importa se um Gangrel Urbano Sabá ou um Nosferatu da Camarilla dirigia o Mercedes negro que o perseguia. O ponto era que o motorista era russo, e isso significa problema.

A ERA MCCARTHY

Periodicamente toda sociedade passa por um período de violenta xenofobia e paranoia. A violência de McCarthy nos anos 50 não foi a primeira dos EUA neste século – o Perigo Vermelho do início dos anos 20 levou o prêmio – mas é a que melhor lembro. A busca louca por comunistas foi apenas a última encarnação da Inquisição.

Os tempos de paranoia causaram problemas aos Cainitas, a despeito de seita. Os perigos são grandes e os benefícios são poucos. Quando os mortais ardentemente procuram por qualquer um suspeito ou estranho, os vampiros têm muito mais trabalho em se esconder. A atividade



noturna comum tornou-se quase impossível. Certamente, você sempre pode tentar e colocar os roxos do FBI sobre os seus inimigos. E eu não tenho de lembrar como é difícil para o Gangrel médio puxar as cordas do governo.

Zeke J., o teórico da conspiração, disse-me que McCarthy e Roy Cohn eram “controlados” pela Camarilla, mas como com muitas das afirmações de Zeke, não engoli essa. A Camarilla tem muito pouca influência no Comitê de Atividades Antiestadunidenses. Se os poderosos vampiros de Washington estavam tentando expor peões de rivais, eles se arriscaram muito para fazer isso. É possível que um Ventrue ou Tremere jovem e tolo tivesse Tailgunner Joe sob seu comando, mas imagino que nós teríamos ouvido isso de antemão.

A despeito das atividades em Washington, o Clã Gangrel foi muito capaz de evitar problemas, simplesmente por virtude de saber quando e como afundar na terra. Diabos, em alguns casos nós nos melhoramos muito: minha conhecida Josie T., de Omaha, passou por maus bocados com os garotos do príncipe local até ele ser visto em público muitas vezes e teve de sair da cidade apressadamente. Josie T. é uma Lamedora muito mais feliz agora.

Em 55, devo mencionar, uma razoável alcateia de Gangrel que vagava pelas Everglades da Flórida bateu de frente com uma matilha de lobisomens. A alcateia de Rodriguez reportou atividade Lupina para o príncipe de Tallahassee por anos. Acho que eles encontraram um lugar sagrado ou algo do tipo. Apenas uma das crias de Rodriguez, Muñoz seu nome, escapou com sua não vida, e ele estava um tanto

traumatizado pela luta, então os detalhes não são muito claros. Oito Gangrel, todos de nona e 10ª geração, tendo entre 10 e 200 anos, aterraram o pântano com suas cinzas naquela noite. Se Muñoz pode ser acreditado, eles enfrentaram cerca de 50 lobisomens. Não sei a verdade. Sei que fico longe de Everglades, mesmo agora.

SUBÚRBIOS

Diferente do escárnio que tem de muitos Membros, os subúrbios são feitos sob medida para os Gangrel. Deus abençoe William Levitt, pois ele nos deu os subúrbios. Os Lupinos ficam agitados quando estão muito longe das florestas - e como você está ciente, os Lupinos não são conhecidos por seu constrangimento. Mas nós não somos bons em lidar com a política despótica dos Membros urbanos, especialmente quando os outros clãs grandes da Camarilla já estão entrincheirados no centro. Os planejadores urbanos da década de 1950 cercaram suas cidades com anéis de casas padronizadas, e muitas ninhadas Gangrel tiveram grande sucesso nos subúrbios após a Ameaça Comunista se tornar um zumbido de fundo inconveniente.

Isto vale para o Sabá tanto quanto para a Camarilla. Durante as décadas de 50, 60 e até 70 dezenas de guerras por território foram lutadas sobre subdivisões patéticas com nomes como Hartmont Acres e Beau Pines. Gangrel com senso de humor perverso podiam Abraçar um Papai cortando grama ou uma Mamãe fumando, e sei de um eterno adolescente cujos pais pensaram por 20 anos que seus hábitos de sono e aspecto pálido eram “só parte da

fase". Os subúrbios ajudaram os vampiros a ocultarem muita atividade estranha; após os problemas com McCarthy, muitas pessoas estavam tão ansiosas para voltar a uma existência normal que deliberadamente ignoravam até mesmo os hábitos mais *outré* de seus vizinhos. Não acredita? Procure todas as histórias de abuso infantil, alcoolismo, uso de drogas e perversão sexual nos subúrbios das quais não ouvimos até o tabloide da TV entrar em cena. Isso não é tudo que eles escondem.

DIREITOS CIVIS

Junto com muitos outros grupos desprivilegiados, os Gangrel certamente abraçaram muitos negros no sul dos EUA. Após a Guerra Civil, milhões de afro americanos foram para o norte; aqueles vampiros que usaram os negros como rebanho ou servos partiram junto com eles. Mas pelo país, os negros brigaram por direitos devidos a eles como cidadãos americanos, e vários Gangrel negros estavam entre aqueles que lutavam por direitos. Para os vampiros, existir em tal situação de suprema desigualdade tornou suas vidas desnecessariamente difíceis, e estes vampiros fizeram o melhor que puderam para ajudar o rebanho que tentava melhorar a sorte do negro.

Houveram problemas raciais entre os Membros, e ainda existem. Está tudo bem fingir que estamos unidos sobre a humanidade, mas o abraço não acontece no vácuo. Muitos Membros brancos olham para baixo para os Membros negros. Muitos Gangrel escolhem suas crias dentro os grupos oprimidos (por simpatia, similaridade, paternalismo ou simples conveniência) e portanto, os Gangrel recebem uma quantidade desproporcional de abuso.

Em 1962 nós vimos uma representação quase perfeita da morte de Seth Geddes. William Coolidge, outro Gangrel – desta vez um confidente da misteriosa Madame Guil – havia aparentemente passado quatro anos investigando o tráfico Cainita pelo Rio Grande. Sua meta, de acordo com seus colegas, era identificar bandos Sabás que viajavam regularmente do Texas para o México. Ninguém sabe ao certo quem o pegou, mas, como com Geddes, os restos de Coolidge foram descobertos nas margens de um rio próximo (ao Rio Grande), e seu refúgio mais próximo foi saqueado e queimado.

A DÉCADA DE SESSENTA O ASSASSINATO DE KENNEDY

Este é um aparte do estimado Zeke J. Zeke está menos “junto” do que muitas pessoas com quem tenho andado; julgando pela pelagem em seu rosto e o tamanho de suas presas, ele viu uma boa quantidade de frenesis. Ele diz que foi um arconte com Luchenko em 1975, mas não tenho certeza se devo confiar nele, uma vez que é bastante provável que Xaviar tenha sido justicar desde antes do meu abraço até 98. Também não estou convencido de que Zeke era estável o bastante para servir como um arconte. Mas para o inferno com isso – aqui está sua postagem. Acredite no que quiser.

A última vez que chequei, mais de 50 livros ainda em

impressão diziam descobrir a verdade por trás da morte de John F. Kennedy. Nenhum deles estava certo, mas se olhar para um conjunto de livros mais respeitáveis e misturá-los com o que sabemos como Membros, você terá um quadro bastante claro do que está acontecendo.

Posso somar duas palavras: Kennedy sabia. A Camarilla, não os Illuminati bávaros, não o Priorado do Sião, nem qualquer uma destas outras instituições, é a mais velha conspiração no mundo, e como outras conspirações, seus mestres estão dispostos a matar qualquer um que descubra seu segredo.

Como ele descobriu a verdade qualquer um pode supor. Por virtude da fortuna de sua família e sua associação com mafiosos como Giancana e grandes apostadores como Sinatra, Jack espreitou à beira de nossa estrutura de poder por tempo o bastante para ter uma noção da verdade. Sua namorada Marilyn podia ter passado tempo como uma boneca de sangue de um estúpido anarquista Toreador em LA, ou ela pode ter se esfregado com outros amigos mortos de Giancana. Não tenho certeza dos detalhes, mas eles não importam de verdade. Jack sabia, e as pessoas erradas suspeitaram que ele iria a público após a eleição de 64. Agora, pessoas espertas como você e eu, sabemos que mal o presidente dissesse, “Vampiros!” todos no governo diriam, “Impeachment!” mas nem todo mundo é tão esperto quanto você e eu.

O Conselho Interno ordenou o disparo; o Justicar Gangrel à época, Luchenko, coordenou a atividade de nossas ferramentas na Máfia. Luchenko usou uma dupla de substitutos, David Ferrie e Eladio del Valle, para levar o chefe da máfia em Nova Orleans, Carlos Marcello, a organizar o disparo. Marcello não teve de aprender muito sobre seu garoto Lee Harvey para persuadi-lo para fazer o acordo, e todos sabemos que Jack Ruby devia sua vida à Máfia.

Foi dolorido ter que limpar tudo. Trabalhei para Luchenko como arconte na década de 60 e início de 70. Luchenko tinha me colocado em Eladio del Valle em Miami, e para ter certeza de que nenhum Membro chegaria nele, insisti que deformasse o cadáver muito bem. Ao mesmo tempo, outros pregavam David Ferrie em Nova Orleans. Marcello vangloriou-se para Sammy Giancana e Johnny Roselli, e os dois bastardos foram intimados na Casa. Derrubá-los foi igualmente difícil. Quando tudo estava dito e feito e a administração Johnson havia feito suas próprias sujeiras, nós tínhamos de coordenar metade da administração de Nixon para limpar o resto da trilha de papéis que levavam até nós.

O HOMEM MARIPOSA

Meu amigo louco por conspirações Zeke J. ama histórias sobre o Homem Mariposa. 1968, no Vale do Rio Ohio em West Virginia Ocidental, as autoridades listaram dezenas de testemunhas de um ser que os locais chamaram de “o Homem Mariposa” (completo, com asas de mariposa e olhos vermelhos brilhantes), junto com muitos outros eventos estranhos tais como mutilações de gado, homens de preto e OVNI. Ele fez algumas grandes profecias (incluindo uma sobre o assassinato do Papa e outra sobre o assassinato de Robert Kennedy) e então, depois de alguns meses, desapareceu para nunca mais voltar. O público geral assume que se o Homem Mariposa existiu, ele deve ter sido um extraterrestre.

O Homem Mariposa era um Gangrel insano e densamente desfigurado; ninguém sabe ao certo a que seita ele pertenceu. Isso não importa; ele era uma ameaça à Máscara

não importando de onde viesse. Luchenko enviou vários de seus arcontes para lidar com o caso que lentamente se espalhava em torno do Homem Mariposa; um arconte em particular, que se chamava Indrid Cold, se passou por um extraterrestre para ajudar a retratar todo o Vale do Ohio como um bando de caipiras histéricos. O resto da posse de Luchenko rastreou, caçou e matou o Homem Borboleta sem um pingo de remorso; levou outro mês para arrumar a Máscara na área, lentamente redimensionando a quantidade de esquisitices ao seu nível normal.

UMA SURPRESA

Se você está lendo isto, conhece o resultado normal de um confronto entre Membros e Lupinos. Imagine minha surpresa quando começaram a circular histórias no início da década de 80 que um bando de lobisomens foi encontrado no norte da Noruega durante o inverno de 77, sem sangue e totalmente congelados. A Noruega historicamente é território Gangrel, então muitos dos meus companheiros de clã e eu fomos às conclusões óbvias.

Alguns dos meus conhecidos fizeram uma geral com alguns de seus contatos em Oslo e cobraram um favor ou dois. Entretanto, os Cainitas em Oslo não estavam falando, parecia que não seria apenas uma visita casual que tiraria alguma informação deles. Nenhum de nós tinha tempo para isso, então escrevemos a coisa toda como um rumor aleatório. Até março de 82 quando Kinssky teve um sonho perturbador sobre um Tyr arrancando a cabeça do Lobo Fenris e saltando no sangue que jorrava de seu pescoço. Ele teve a forte impressão de que isso se relacionava ao incidente de Oslo, e me contou. Kinssky conseguiu ir para os Estados Livres Anarquistas alguns anos depois, e soube que ele foi destruído. Não sei o que está se passando na Noruega atualmente, exceto pelos rumores sobre Brunhilde.

Máscara não importando de onde viesse. Luchenko enviou vários de seus arcontes para lidar com o caso que lentamente se espalhava em torno do Homem Mariposa; um arconte em particular, que se chamava Indrid Cold, se passou por um extraterrestre para ajudar a retratar todo o Vale do Ohio como um bando de caipiras histéricos. O resto da posse de Luchenko rastreou, caçou e matou o Homem Borboleta sem um pingo de remorso; levou outro mês para arrumar a Máscara na área, lentamente redimensionando a quantidade de esquisitices ao seu nível normal.

A DÉCADA DE OITENTA

Os anos 80 disseram respeito exclusivamente a dinheiro. Os Membros que eu conheço que pensavam que nós realmente controlávamos tudo acreditam que esta seja a década que os Ventrué finalmente reuniram a merda toda, e deixaram respingar nos carniciais de Wall Street a Cali, na Colômbia. As guerras entre estados fantoches americanos e soviéticos pelo globo deram aos Gangrel muita alimentação fácil. Pequenas revoltas e medidas de contrainsurgências na América Central, do Sul, África e no Oriente Médio frequentemente deram ao Sabá uma chance de surgir em

idades da Camarilla, ou vice versa.

Recebi muitas notícias internacionais. Uma coisa boa sobre ser parte de um clã cheio de pessoas mortas que podem se transformar em lobos, morcegos ou névoa é que andamos por aí, e as autoridades nunca são as mais espertas. Imagino que os Nosferatu se sentem da mesma forma, ao seu modo. Vários Membros residem em Ulanbaator, Mongólia; em teoria eles alegam manter seus olhos sobre os Cataios da China. Na prática eles se envolvem nas mesmas merdas que os Membros em qualquer outra cidade. Em 83, um dos residentes mortos de Ulanbaator era um arconte Gangrel chamado Yevgeny Bodunov.

Bodunov espalhou uma história que uma dupla de neófitos jura que era verdade. Parece que uma noite enquanto cavalgavam para a estepe sul ao velho estilo mongol, ocasionalmente se alimentando de seus cavalos, eles passaram um pouco longe demais no deserto de Gobi. Lá eles juram ter visto um vampiro enorme e bestial saindo da areia em vaga consciência. Com um balançar de mão, seus cavalos saíram de seu controle sobrenatural para o lado do vampiro distante; ele devorou ambos cavalos. Ainda que o monstro fosse arrebatado, claro, nossas testemunhas fugiram para Ulanbaator, gritando sobre os Matusaléns recém despertos no deserto de Gobi.

Bodunov admitiu que a história tinha mais falhas do que o último informe médico de Andropov; não listaria nem meia dúzia de outras coisas que esta história poderia ser, por respeito a sua inteligência. Mas se você se encontrar preso no deserto de Gobi no futuro próximo, pode querer observar a areia.

Em 87 nós tivemos o terceiro numa série perturbadora de assassinatos de arcontes. Esta era uma Gangrel nomeada de Petrodon, uma tal de Gail Lovett. Eu conheci Gail; ela tinha apenas um século de idade. Para ser honesto, ela era estranha; era tipo o prodígio matemático e eremita quando foi Abraçada e nunca ficou muito mais simpática, embora frequentasse as *althings* de tempos em tempos. Gail era um gênio em contabilidade; ela tinha um velho computador superpoderoso em seu escritório, na Virgínia Ocidental, e usava para se debruçar sobre registros, procurando por pistas de influência de Membros estrangeiros. Quando falei com ela, em 85, ela estava realmente entrando em livros de contabilidade seculares procurando por discrepâncias. Um tipo monomaniaco, reconheço, mas o trabalho lhe fazia jus.

Suas cinzas foram encontradas nas margens do Rio Kanawha, próximo a Charleston. Seu escritório foi saqueado, o computador destruído, e os restos do lugar queimados. Nunca descobriram no que ela estava trabalhando em 87. E agora que Petrodon está morto, acho que nunca saberemos ao certo.

No final da década de 80 houve um ressurgimento público na consciência ecológica. As municipalidades por todos EUA começaram a reciclar lixo; as corporações começaram a adotar políticas ambientalmente sustentáveis, e assim por diante. Na verdade, o ativismo ambiental é uma causa antiga, datando ao menos aos anos de Teddy Roosevelt; o Greenpeace está aí há décadas. Também me disseram que os Lupinos tendem a ser ecofanáticos duros na queda.

Contrário ao que você possa ter ouvido, os Gangrel não são sempre guerreiros ambientais cinzentos. Com certeza, alguns são, talvez até mesmo uma boa porcentagem. Mas não a maioria. Muitos de nós temos não vidas para se preocupar. Lembre que os Lupinos prosperam na natureza intocada; não está em nossas prioridades preservar tais áreas. Os lugares selvagens são bons; eles são úteis para nós, e são grandes lugares para onde fugir das pressões da não vida urbana. Mas andar em florestas de sequoias ou desmontar bombas de petróleo é muito trabalho, e os Membros não têm empregos diurnos.

A DÉCADA DE NOVENTA

Sou um grande fã da Internet. Tive acesso em 94, um pouco antes da grande explosão. Muitos não Gangrel assumem que por preferirmos passar o tempo longe dos outros Membros, e usarmos muito brim, somos tecnicamente idiotas. Obviamente estes caras nunca viram uma cabine com antena parabólica. Apenas uma minoria de Gangrel relativamente jovens são usuários da Net, mas como diz a piada, na Internet, ninguém sabe que você é um cachorro. Então temos mais convertidos a cada ano. Servidores de bate papo seguros e roteadores de emails criptografados *não* são tão bons de usar. Também é muito mais fácil lidar com outros clãs através da Net; o Toreador pode se concentrar em sua prosa imortal ao invés da mosca que pousa em sua testa. Oh, olhe a aparência de seu rosto, você sabe quem é.

Como um bônus adicional, quando você está conversando com alguém pela Net, seja via email ou em tempo real, você pode ter muito mais certeza que seu interlocutor não está afetando sua mente ou palavras enquanto fala com ele. Já ouvi de um poder que afeta emoções que pode ser aplicado via modem. Admitidamente, se alguém lhe dá um nó mental de longa duração, a Net não o desfaria, mas cada pequeno bit de segurança ajuda.

Desde 1990 tem havido um aumento no número de hotéis e cassinos de nativos americanos pelos EUA. Embora muitas pessoas sejam rápidas em julgar o jogo como um mal a ser erradicado, estes cassinos trazem riqueza e prosperidade às reservas em que se estabelecem. Como foi mencionado antes, muitos Gangrel residem em reservas ou próximo a elas, e pelas tradições da Camarilla, as fortunas do rebanho do Cainita muitas vezes é sua própria fortuna. Isso significa que ao menos meia dúzia de Gangrel que posso chamar pelo nome tiveram riqueza e influência fantásticas e inesperadas. Claro, três outros perderam essa riqueza e influência para Ventrue ou Giovanni que queriam dar-lhes uma mão com as complexidades das finanças...

Não passo muito tempo com vampiros do Sabá de qualquer tipo. Muitos deles são loucos ou idiotas ou uma combinação incontável dos dois. Após nos tornarmos independentes ano passado, contudo, corri com um bando de Sabá em território neutro (Abilene, se você perguntar) e nós trocamos histórias. Entre as histórias de diablerie, deboches e saltos sobre fogueiras, obtive uma joia: estes caras, que se chamam as Navalhas de Prata, correram com um Gangrel amnésico em Massachusetts em 92. Os Gangrel

insistiram que ele não fazia ideia de quem era, de onde vinha, ou quem era seu senhor.

As Navalhas de Prata tinham um Tremere *antitribu* entre eles em 92 (e eles calaram quando perguntei o que aconteceu com ele), que incomodou o Zé Anônimo até ele doar algumas gotas de sangue. O feiticeiro então fez seu trabalho com o sangue para descobrir o nome do senhor do Zé, para que pudessem rastrear o cara e descobrir o que aconteceu (ou comê-lo; eles não foram claros sobre este ponto). Eles não reconheceram o nome do senhor, e ficaram terrivelmente surpresos com o resultado.

Parece que o senhor do Zé Anônimo era uma Gárgula.

Zé não tinha certeza; ele era claramente um Gangrel. As Navalhas discutiram por alguns minutos sobre o que seu finado amigo Tremere havia dito. Ele pensou que o Zé Anônimo tinha o sangue tão fraco que a maldição da Gárgula havia se apagado completamente, ou que alguns feiticeiros Membros de algum lugar haviam descoberto como separar os vampiros Gárgulas em seus componentes. Não sei o que pensar disso. E as Lâminas de Prata mudaram o assunto rápido quando perguntei que fim levou o velho Zé.

OS TEMPOS FINAIS

Me reuni com alguns amigos num estacionamento de caminhões vazio após o primeiro do ano para discutir os eventos atuais; aqui está uma transcrição da conversa, para os curiosos.

TOM: Alguém sabe o que aconteceu verão passado com os Ravnos? Um dos meus rapazes do Leste disse que ele conhecia alguns, e não ouvia deles há mais de seis meses.

DINA: Honestamente não sei. Acredito que muitos deles morreram; em que mãos, não faço ideia.

BETH: Meu senhor joga jogos de gato e rato com um Ravnos conhecido distante, e ele não tem notícias de seu velho inimigo desde julho. Meu senhor é paranoico, e ele assume que o cara está reunindo forças para um ataque de verdade.

ZEKE: Ouvi que os Tremere reuniram algum tipo de soro que os deixou loucos. Kowalski disse que ele viu dois deles lutarem até a morte, em L.A. em julho, e foi logo após os dois terem fodido com uma capela Tremere fora da cidade.

TOM: Os Ravnos não são grandes na Índia e no Paquistão? Vocês acham que a grande monção que durou um ano os afetaria?

CHUCK: Nem. Eles são mortos vivos; o que é uma chavinha?

TOM: Acho que está certo.
CHUCK: Enquanto estamos discutindo os eventos atuais, vocês viram o que foi a Lista Top Dez da sentença de Xaviar para o Círculo Interno, em 98?

TOM: Não, cara, desembucha.
CHUCK: Certo (*som de papel desembrulhado*):
10) "Eu chamei a NBC, CBS e ABC, e a conferência da mídia está marcada para 1º de janeiro de 2001 às 9:00. Te vejo lá!"

9) "Caim disse para lhes dizer que vocês são um bando de perdedores."

8) "Vocês sabem que nós também podemos nos alimentar de milho? Iowa, ai vou eu!"

7) "Balancem o esqueleto, caras, é a onda do futuro."

6) “Alguém gostaria de saber como usar as artes Gangrel para alterar seu gênero à vontade?”

5) “Se os Asas Vermelhas precisam de uma primeira linha de frente, então por Deus estou tentando sair da equipe, com Camarilla ou sem.”

4) “Rosebud...”

3) “Ninguém comparece a estas coisas.”

2) “Eu quero um aumento.”

1) “Ou estas cortinas se vão, ou vou eu.”

TOM: Isso ficou realmente coxo, Chuck. Estou certo que se Xaviar visse isso ele chutaria seu traseiro.

CHUCK: Eu não escrevi nada. Alguém me mandou por email.

TOM: Que seja. Então, alguém realmente sabe o que aconteceu com Xaviar?

DINA: Acho que faço uma boa ideia do que se passou lá. Sei que quando ouvi notícias na *althing* perto de Dallas primavera passada, fiquei feliz de deixar a Camarilla.

TOM: Certo, parti, também, mas foi porque todo mundo estava partindo e não queria que Xaviar me encontrasse e chutasse meu traseiro pessoalmente. Não fiz isso na *althing*. Houveram muitos rumores sombrios, mas nada concreto. Expurgos vindouros, ou guerra contra os Cataios, ou algum tipo de pacto demoníaco com o Círculo Interno foram os três grandes que ouvi. Além da Gehenna, claro.

DINA: Xaviar viu algo muito mais poderoso do que ele pensou que pudesse existir. Não estou certa do que ele viu.

TOM: Bem, vamos ver. Não foi qualquer Antediluviano. O último morreu na Revolta Anarquista ou na queda de Cartago ou no saque de Roma ou sua tragédia histórica favorita. Xaviar viu o que ele pensou que fosse um e ficou em pânico?

ZEKE: Rodas dentro de rodas, cara. É a maldita Jyhá.

TOM: Cala boca, Zeke.

DINA: Não tenho muitos fatos. Xaviar disse ao Círculo Interno que eles mentiram para a Família por muito tempo, e que ele não participaria mais disso.

TOM: *Sobre o que* eles estavam mentindo? E por que ele de repente ficou tão altruísta?

BETH: O que quer que tenha visto, óbvio, ou o que alguém tenha contado.

TOM: Entretanto, Xaviar não correu para o Sabá, correu?

CHUCK: Eu ouvi que sim.

DINA: Não, não correu.

CHUCK: Besteira, qual é a sua fonte?

DINA: Eu conheço pessoas no Sabá.

CHUCK: Teu cu.

TOM: Cara, isto não é muito produtivo. Então ninguém sabe sobre Xaviar. E sobre as outras grandes armas? Karsh? Mark Decker? Inyanga?

BETH: Karsh e Xaviar não estão se falando, de acordo com que disse meu senhor. Eles chamam um ao outro de traidor.

CHUCK: Qual é a do Decker?

ZEKE: Príncipe de Milwaukee desde 91. Falcão real.

CHUCK: Certo. Suponho que ele ainda seja príncipe.

ZEKE: É. E acho que Inyanga ajudou a colocar ele lá. Ela deixou a Camarilla quando Xaviar partiu, mas ela não foi para o Sabá. Muito esperta.

DINA: Karsh continua o Senhor da Guerra da Camarilla.

TOM: Mas de qualquer forma, ela não gosta que os mandachugas tenham saído e se juntado ao Sabá.

BETH: Meu senhor diz que Karsh odeia Jalan-Aajav até mais do que odeia Xaviar, então não acho provável que Karsh faça isso.

DINA: Você está certo, Tom: mesmo que muitos Gangrel tenham deixado a Camarilla, apenas uma fração se juntou ao Sabá. Só sei que eu não quero fazer parte das merdas do grupo do Ozzy.

TOM: Alguns de vocês podem ter ouvido sobre a Crônica dos Segredos; é uma série de versos que professam o Fim dos Tempos, se vocês acreditam nesse tipo de coisa. Há um par aí, sobre o Fim dos Tempos: “*Você irá reconhecê-los pelos Selvagens, que irão caçar-nos até mesmo na mais forte das cidades...*” Alguns do meu povo e eu temos conversado muito sobre estas linhas. Todos assumem que significam os Lupinos - lembra de Chicago em 92? - mas você entende sobre suposições. Meus caras e eu achamos que os Selvagens não são Lupinos, mas anciões Gangrel. Alguns dos mais velhos Gangrel são verdadeiros animais, se você me permite divagar: eles parecem bestas, e pensam como bestas. E eles estão *famintos*, se você acredita nas histórias. Isto soa muito com “*Selvagens*” para mim (e para meus comparsas), e para ser sincero, me amedronta muito mais do que as histórias sobre lobisomens mijados.

DINA: Então, talvez a Crônica dos Segredos seja um chamado às armas para aqueles que acreditam nas velhas histórias e detestam os vampiros da Camarilla.

BETH: Talvez seja apenas o Sabá? Quero dizer, eles supostamente não são bastantes selvagens?

TOM: Eu realmente duvido que a Crônica dos Segredos seja escrita de uma perspectiva pró-Camarilla, se é tão velha como todos dizem. Quero dizer, ela antecede a Camarilla. E por isso, os justicares e príncipes denunciam a maldita coisa a cada chance que têm. Do que Modius a chamou? “*Mentiras maliciosas para transformar monstros em crianças*”, ou algo do tipo.

ZEKE: Rodas dentro de rodas, cara. Denuncie o livro que quiser, e quando os outros mortos estiverem aterrorizados com o bicho papão você pode roubá-los.

TOM: Ah, corta essa. Eu odeio aquela merda dos *Arquívios X*, Zeke. Que diabo de Matusalém mestre ancião manipulador viria com um plano tão simples que pudesse ser visto?

BETH: O que mais tem na Crônica dos Segredos?

TOM: Tem uma linha sobre o Tempo do Sangue Fraco, e os vampiros que não conseguem criar outros vampiros. Esqueci como ela é precisamente, mas acho que significa que os Caitiff são os arautos do final.

DINA: Ah, então parece sábio eliminar os Caitiff onde seja possível, não?

TOM: É, suponho, embora provavelmente sejamos o clã que mais os cria. Talvez se todos se acalmassem e concordassem em não Abraçar todo mundo por um ano ou dois, esta coisa toda de Gehenna passasse.

ZEKE: Você é patético, Tom.

TOM: Bem, que escolhas nós temos? Esperar até que alguns monstros acordem e nos devorem?

BETH: Você acha que o mito é real? Quero dizer, eu realmente não sei no que acreditar agora, é tudo muito novo para mim.

TOM: Não sei. Às vezes acho que acredito.

ZEKE: E se eu dissesse a vocês que nossa Fundadora já está acordada, e bem acordada?

TOM: Zeke, se você me dissesse isso, eu diria para que você enfiasse isso onde o sol ainda brilha.

ZEKE: Ei, antes você disse que haviam muitos Gangrel que acreditavam que ela sai do torpor periodicamente. Por que não agora?

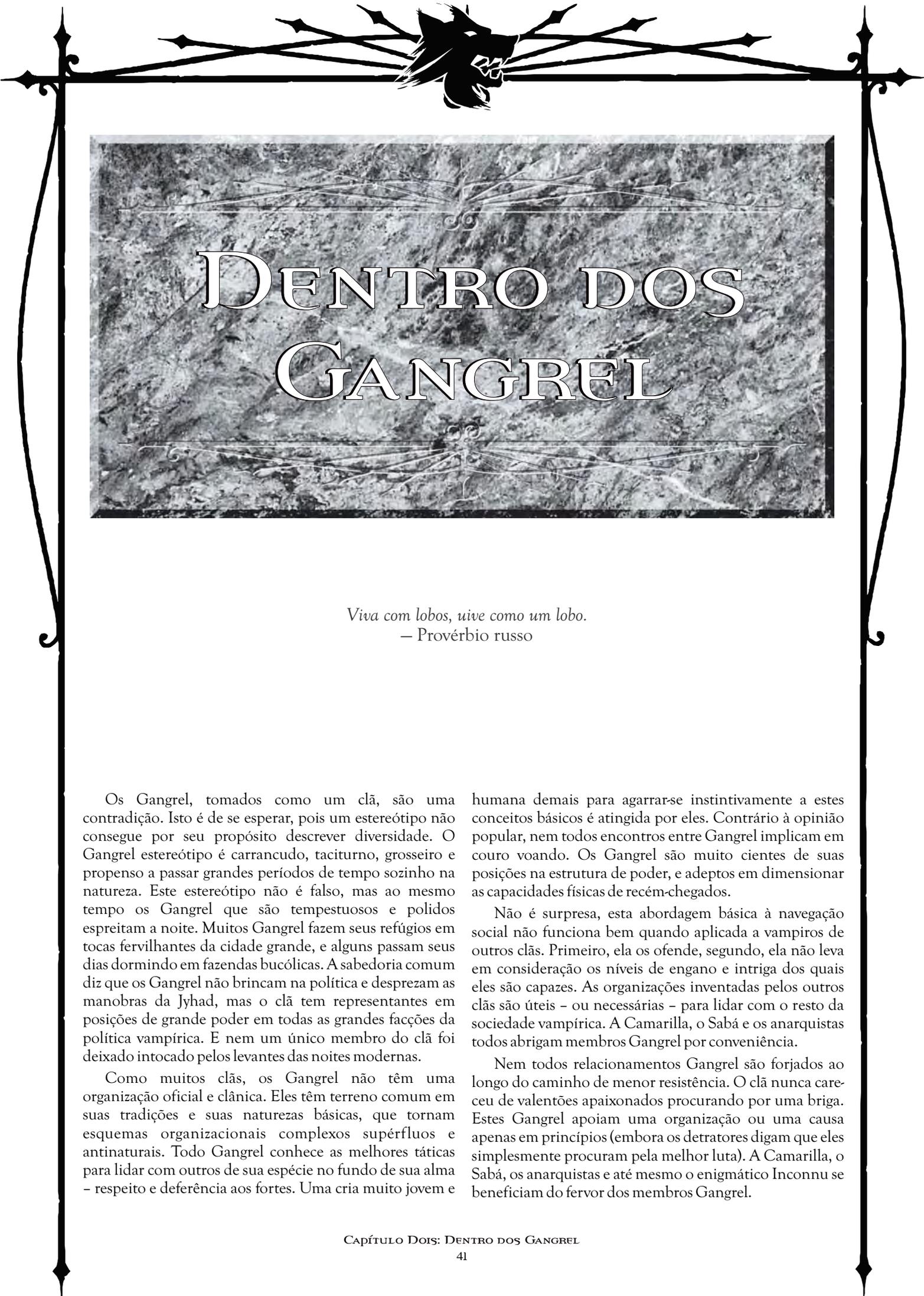
DINA: Você tem alguma evidência disso?

ZEKE: Se uma Antediluviana não quer que você saiba que ela está acordada e bem acordada, você acha que saberia?

DINA: Ausência de evidência não prova nada, seu burro.

TOM: Caras, isto não é produtivo. Se vocês não têm nada mais útil para adicionar, eu vou fechar o registro e encerrar o documento aqui.





DENTRO DOS GANGREL

Viva com lobos, uive como um lobo.
– Provérbio russo

Os Gangrel, tomados como um clã, são uma contradição. Isto é de se esperar, pois um estereótipo não consegue por seu propósito descrever diversidade. O Gangrel estereótipo é carrancudo, taciturno, grosseiro e propenso a passar grandes períodos de tempo sozinho na natureza. Este estereótipo não é falso, mas ao mesmo tempo os Gangrel que são tempestuosos e polidos espreitam a noite. Muitos Gangrel fazem seus refúgios em tocas fervilhantes da cidade grande, e alguns passam seus dias dormindo em fazendas bucólicas. A sabedoria comum diz que os Gangrel não brincam na política e desprezam as manobras da Jyhad, mas o clã tem representantes em posições de grande poder em todas as grandes facções da política vampírica. E nem um único membro do clã foi deixado intocado pelos levantes das noites modernas.

Como muitos clãs, os Gangrel não têm uma organização oficial e clânica. Eles têm terreno comum em suas tradições e suas naturezas básicas, que tornam esquemas organizacionais complexos supérfluos e antinaturais. Todo Gangrel conhece as melhores táticas para lidar com outros de sua espécie no fundo de sua alma – respeito e deferência aos fortes. Uma cria muito jovem e

humana demais para agarrar-se instintivamente a estes conceitos básicos é atingida por eles. Contrário à opinião popular, nem todos encontros entre Gangrel implicam em couro voando. Os Gangrel são muito cientes de suas posições na estrutura de poder, e adeptos em dimensionar as capacidades físicas de recém-chegados.

Não é surpresa, esta abordagem básica à navegação social não funciona bem quando aplicada a vampiros de outros clãs. Primeiro, ela os ofende, segundo, ela não leva em consideração os níveis de engano e intriga dos quais eles são capazes. As organizações inventadas pelos outros clãs são úteis – ou necessárias – para lidar com o resto da sociedade vampírica. A Camarilla, o Sabá e os anarquistas todos abrigam membros Gangrel por conveniência.

Nem todos relacionamentos Gangrel são forjados ao longo do caminho de menor resistência. O clã nunca careceu de valentões apaixonados procurando por uma briga. Estes Gangrel apoiam uma organização ou uma causa apenas em princípios (embora os detratores digam que eles simplesmente procuram pela melhor luta). A Camarilla, o Sabá, os anarquistas e até mesmo o enigmático Inconnu se beneficiam do fervor dos membros Gangrel.

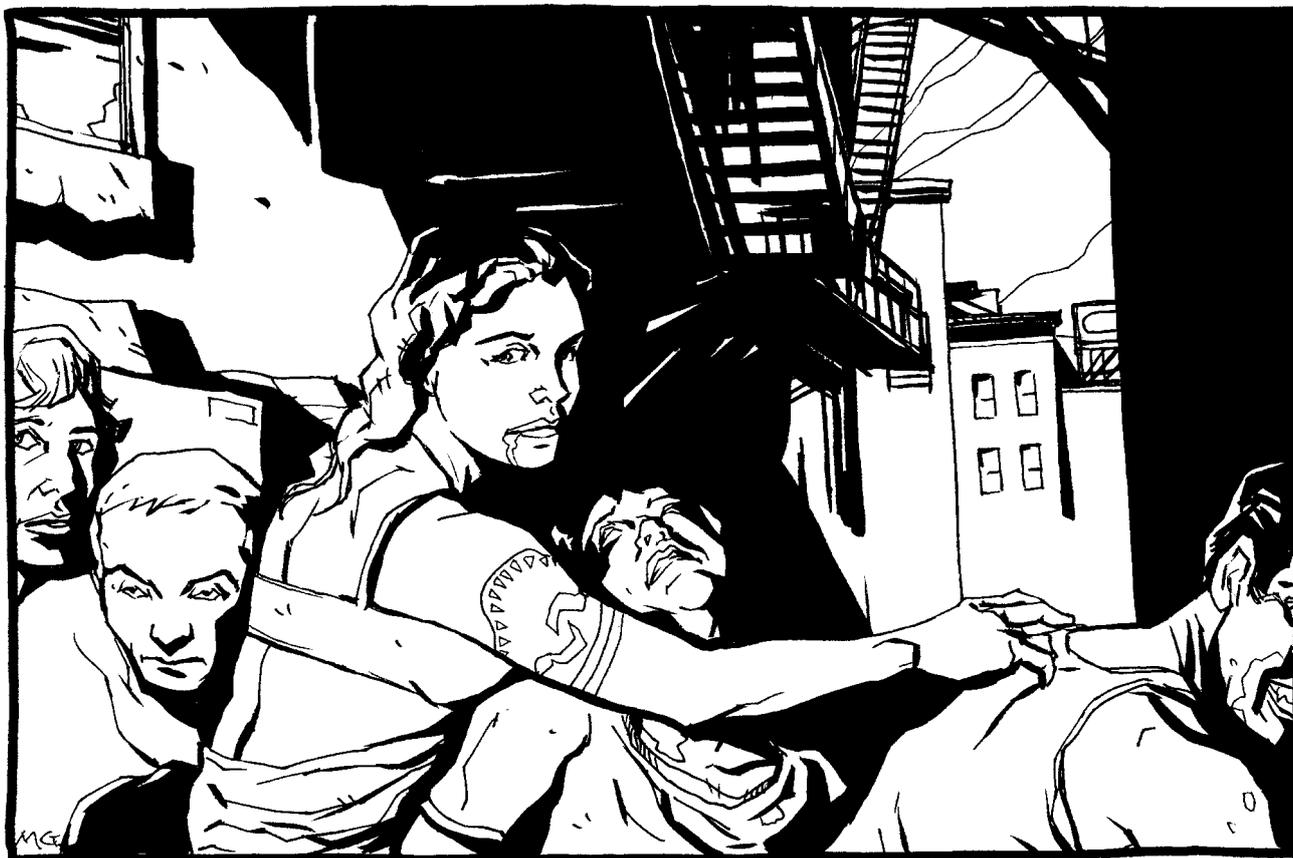
O ABRAÇO GANGREL

Os Gangrel são um clã amplo, espalhado pelo mundo em desafio a, ou ignorando, fronteiras de Membros e mortais. A única coisa que os membros do clã compartilham mais frequentemente é o método de seu Abraço. Os neófitos Gangrel são frequentemente abandonados momentos após suas primeiras gotas de vitae, deixados sem assistência ou conforto para lidar com as terríveis mudanças que a maldição de Caim ceva no corpo e no espírito. Uma cria que sobreviva a este episódio cruciante e assuma sua nova existência é considerada digna. Os senhores reclamam estas crias, que são ensinadas nos meios dos Gangrel e tratadas com o devido respeito aos portadores do orgulhoso sangue. Aqueles que não sobrevivem são esquecidos. Aqueles que ficam loucos pela experiência são caçados por seus senhores e destruídos. Assim é como os Gangrel escolhem sua progênie desde as primeiras noites, e as razões são claras. Apenas o mais forte, o mais apto, sobrevive para ser chamado de Gangrel.

Como sempre, existem exceções à regra. Crias cujas habilidades ou recursos são considerados muito preciosos para arriscar perdê-los, ou um interesse amoroso de um senhor, podem ser tutelados pelo Abraço e cuidadosamente orientados a cada armadilha. As lendas Gangrel realçam destinos comuns destes senhores "leves" e seus descendentes nutridos. O filho de um chefe,

escolhido por sua notável proeza marcial, cai presa de uma insanidade incapacitante e mata seu senhor e o resto de sua ninhada. A delicada filha mais jovem de um lorde menor, trazida à noite por um pretendente ferido, leva os cavaleiros da Inquisição à porta de seu senhor em sua ingenuidade. O rigor da tradição Gangrel pretende quebrar estes espécimes inferiores de forma rápida e limpa, pelo bem dos Membros. Os Gangrel por vezes desprezam membros do clã conhecidos por ter sido Abraçados sem o processo comum do isolamento. Senhores que proporcionem uma saída fácil para suas crias às vezes são tratados de forma semelhante. Gangrel *antitribu* se entregam aos Ritos de Criação com alguma relutância; como uma forma de compensar a completa falta de cuidado apropriado tomado durante tempos de guerra ou em Abraços em massa, eles passam quantidades de tempo prolongadas e têm cuidado em selecionar crias que sejam tratadas como Sabás Verdadeiros.

Os Gangrel Abraçam um número desmesurado de Caitiff - indiscutivelmente mais até do que os Brujah. Isto se deve quase completamente a uma infeliz combinação das tradições Gangrel e o afinamento do sangue de Caim pelas gerações. Em eras passadas, um neófito cujo senhor fosse destruído ou de algum modo impedido de reivindicar sua cria ainda podia ser facilmente reconhecido como um Gangrel. Os afortunados eram abrigados sob a asa de um mentor; os menos afortunados eram destruídos ou expulsos para viver como feras nas selvas. Nas noites atuais, crias confusas podem preferir a



familiaridade das cidades e se perder no esmagamento da humanidade. O senhor Gangrel pode rastrear tão bem quanto um cão de caça, mas certamente existem limites no que ele está disposto a suportar por uma cria que faça um destino diferente do seu. Uma cria de geração alta o suficiente torna-se virtualmente indistinta dos Caitiff, e muitas vezes está totalmente perdida para o clã.

Gangrel que permaneceram na Camarilla por vezes acham que seu direito de gerar progênie é um dos primeiros a ser tirados deles por príncipes e rivais invejosos. Membros particularmente astutos tiraram vantagem das massas de Caitiff – ao sub-repticiamente Abraçar crias, abandoná-las de maneira tradicional, então tomar os pobres e desfavorecidos “Caitiff” sob sua tutela. O senhor aparece cheirando como uma rosa; ele não apenas tem uma cria de seu sangue, ele ajudou o príncipe ao ensinar um potencial agitador a respeitar a Máscara. Este é um jogo perigoso de se jogar, mas poucos já foram pegos nele – por enquanto.

ORGULHO, LEALDADE E HONRA: FIDELIDADES GANGREL

A CAMARILLA

Os Gangrel deixaram a Camarilla. Esta frase resume os pensamentos de um vampiro médio sobre esta questão. Contudo, a situação certamente é mais complexa do que muitos Membros pensam.

A aparente autorremoção de Xaviar das fileiras dos justicares foi, e ainda é, causa de grande quantidade de debates entre os anciões da Camarilla – afinal, um clã nunca havia saído antes. Não existem precedentes para lidar com a substancial avalanche política, e os membros de outros clãs adequadamente se preocupam com o exemplo que este incidente oferece. Anciões dos Clãs Ventrue e Toreador discutiram que nenhum vampiro, não importa qual seu status dentro de seu clã ou seita, tem o poder de remover seu clã na íntegra da Camarilla. Embora alguns destes anciões professassem preocupação pelos interesses Gangrel, uma motivação mais simples é o interesse pessoal. E se, uma noite, um estimado Ventrue ou Toreador se resignasse e aos membros de seu clã? Estes anciões insistem que o Círculo Interno (quem quer que possam ser) deve simplesmente eleger um novo justicar para representar os Gangrel dentro da Camarilla. A situação não está muito longe de ser remediada – um novo justicar ainda pode ser apontado e encerrar o assunto. Estes poucos mas determinados dissidentes prometeram fazer ouvir suas vozes no próximo conclave, enquanto se preocupam em silêncio sobre qual mensagem de Xaviar ao Círculo Interno deve ter produzido tais resultados. Não surpreende que os justicares restantes não moveram uma palha para convocar um conclave.

Outros anciões da Camarilla assinalam que apenas um

Gangrel entre os Fundadores foi o suficiente para trazer o clã à Camarilla em seu início. Estes anciões, muitos notáveis dos Clãs Tremere e Toreador, concordam com a ação (ou falta dela) do Círculo Interno, alegando que permitir os Gangrel manter representação neste ponto seria tão ridículo ou desagradável quanto permitir que uma linhagem menor e politicamente impotente elegeisse um justicar. Os mais dogmáticos dentre estes anciões insistem que os membros do Clã Gangrel devem ser removidos de quaisquer posições de poder que mantenham, pois sua lealdade agora é questionável, e serem expulsos completamente da seita. Estes protestos foram feitos, até agora, silenciosamente, pois ninguém está pronto a dizer ao Senhor da Guerra Karsh que ele deve partir.

O ponto de debate é controverso, pois muitos Gangrel seguiram a liderança de Xaviar ao deixar a Camarilla. Se eles fizeram isso por simples respeito pela personalidade de Xaviar (improvável, pois dificilmente a maioria dos Gangrel já se encontrou com ele), ou por uma unidade do clã até agora disfarçada, desconhecida fora do clã. O conteúdo da famosa declaração de frase única de Xaviar ao Círculo Interno também é desconhecida pelos membros de outros clãs; é fonte de especulações e rumores. Aqueles que se importam em perguntar aos Gangrel receberam silêncios carrancudos, ou uma das frases ridiculamente manufaturadas que perversamente tornaram-se uma farsa grande para os Gangrel, e são trocadas entre os membros do clã.

Todo Gangrel que ficou completamente selvagem ou que tenha passado a última década em torpor pode supor o ponto crucial do desacordo de Xaviar com o Círculo Interno, com os graus variáveis de precisão dependendo por quantas iterações a história passou. Eles sabem que Xaviar viu, com seus próprios olhos, alguma criatura de poder incrível e estarrecedor, um ser maior até do que o Círculo Interno da Camarilla admitira existir. Xaviar não sabe, de acordo com todos os relatos, o que a criatura era. Especulações entre o clã resultam em histórias selvagens de Antediluvianos despertando, ou feras selvagens pressagiadas no Livro de Nod correndo furiosas. Qualquer que seja a criatura, sua mera existência aponta para o fato de que os líderes da Camarilla têm sido pouco honestos com aqueles que alinham suas não vidas com a organização. Os arcontes Gangrel restantes silenciosamente espalham o rumor que um dos justicares restantes se mexeu para adicionar Xaviar à Lista Rubra por espalhar esta heresia. Se isto for verdade, este justicar está para receber o apoio adicional necessário para realizar tal movimento, mas se ele ou ela o fizer, os efeitos podem ser explosivos.

Mesmo sabendo que a Camarilla pode ter mentido para eles, ainda existem Gangrel que escolheram permanecer na seita. O primeiro entre eles é Karsh, o Senhor da Guerra, e inúmeros arcontes Gangrel ainda servem ao justicar. Além destes representantes “oficiais”, inúmeros Gangrel nas cidades e feudos principescos pelo

globo declararam sua intenção em permanecer como membros da Camarilla por razões próprias. Muitos Gangrel escolheram ficar porque eles têm contatos com a seita, ou porque fizeram promessas de serviço a manter. Estas razões normalmente são respeitadas por seus companheiros de clã; lealdade e honestidade são muito valiosas entre os Gangrel. Aqueles que parecem permanecer na Camarilla para proteger seus interesses, sejam territoriais ou outros, recebem menos respeito por parte daqueles que partiram.

Além da perda do respeito de seus pares, os Gangrel que têm interesses dentro das cidades dominadas pela Camarilla estão em risco de perder estes interesses também. Eles não mais são confiados em muitas cidades da Camarilla devido aos outros Membros dizerem, “Os Gangrel passaram para o Sabá”. Mesmo em áreas menos propensas à histeria, outros vampiros não podem deixar de notar a carência repentina dos Gangrel em moedas políticas fora do plano individual. Como resultado de ambas situações, os Gangrel lentamente se acharam bodes expiatórios da Camarilla enquanto seus territórios e campos de caça foram divididos entre vampiros mais fortes e com mais favores a negociar. Membros sábios são cautelosos em fazer inimigos entre os Gangrel da Camarilla; fazer isso é mais ou menos como convidar os lobos para ceiar. Infelizmente para os Gangrel e para a própria Camarilla, nem todos Cainitas são sábios.

O SABÁ

Os Gangrel tiveram uma presença relevante no Sabá desde sua concepção. Senhores Gangrel, no passado e no presente, raramente escolhem os tímidos ou presos à tradição para o Abraço. Estes Cainitas obstinados muitas vezes aliavam-se aos anarquistas em suas batalhas sangrentas por independência. Seus senhores estavam pouco inclinados a dissuadir sua progênie barulhenta, contanto que os bandos sanguinários não estivessem indo em sua direção. Muitos dos Gangrel mais velhos alimentaram rancores seculares contra os clãs politicamente inclinados para as incursões da Igreja cristã e o governo temporal em terras bárbaras. E se as noções idealistas sobre liberdade e responsabilidade ou antigos ressentimentos não eram o suficiente para agitar o sangue, Gangrel desde, anciões a crias da noite, foram arrastados para a briga pelos magos Tremere da Europa Oriental que precisavam de vampiros Gangrel como material bruto para os encantamentos de suas lacaias Gárgulas.

Muitos dos Gangrel *antitribu* que ajudaram a moldar o antigo Sabá não estão mais ativos. A exceção mais notável a isto é Jalan-Aajav, Serafim da Mão Negra. A maioria dos outros caíram para a maldição Gangrel e não conseguem administrar nem ao menos a política geral e brutal do Sabá. Eles se retiraram para a natureza ou para o esquecimento do torpor. Ainda são crentes fervorosos na causa, e ainda podem ser chamados à batalha justa pelos líderes Sabás, mas os Gangrel ferozes que surgem da terra são aliados perigosos e imprevisíveis. O Sabá elimina - ou tenta

eliminar - aqueles que foram tão longe com a Besta que são uma responsabilidade ideológica e tática.

O Sabá não carece de neófitos *antitribu*. Eles servem como batedores e tropas de linha de frente na guerra contra a Camarilla. Infiltram-se em cidades, igualmente a vontade esmagando o asfalto ou escalando arranha-céus. Eles vagam pelo interior “vigiando os Lupinos”, catequizando os anarquistas, e geralmente espalhando o mais precioso recurso Sabá - liberdade.

Estes jovens Gangrel vêm ao Sabá de várias formas. Muitos são Abraçados pelos Gangrel Urbanos ou Rurais, e passam pelos Ritos de Criação e Ritos de Aceitação como de costume. Um número significativo de Gangrel juntou-se mais ou menos por acidente. Estes pobres sugadores calharam de estar no lugar errado na hora errada. Um Gangrel solitário que se encontre com um bando do Sabá pode imaginar que sua melhor chance de sobrevivência fica em brincar junto, e antes que saiba, juntou-se ao bando e a uma cruzada. Alguns destes “convertidos” escapam, dada a chance, mas outros ficam por vontade própria. O Sabá oferece muito aos Gangrel. A ideia de um bando vem naturalmente a alguns, e mesmo aqueles que preferem o status de lobo solitário sabem que normalmente é uma existência curta e grossa (mesmo para os padrões Sabá). Também, as Trilhas da Iluminação (particularmente a Trilha do Coração Selvagem) são como um preservativo de vida para um moribundo para aqueles Gangrel que sentem sua Humanidade recuando diante da feroz pressão que a Besta exerce.

O fluxo repentino de desertores da Camarilla colocou considerável tensão sobre os Gangrel *antitribu*. O Sabá está acostumado a adular, bajular, aterrorizar e intimidar convertidos, que podem passar anos tentando merecer o direito a um Rito de Aceitação de um bando Sabá. Os Gangrel que entram são experientes, fortes e geralmente não estão dispostos a se envolver em confusão. De fato, o Sabá não conta com muitos dos que podem ser chamados de ancillae como seus membros, ainda que muitos destes tenham se reunido à seita após desertar da Camarilla. Gangrel *antitribu* estabelecidos reagem de inúmeras formas a este dilema, desde furar o pescoço de seus companheiros de clã, a desafiar os ameaçadores recém chegados a duelos sem fronteiras. Sacerdotes de bando e ducti lutam para acabar com o barril de pólvora, sob orientação dos líderes da seita - politicamente, marcialmente e espiritualmente, estes novos *antitribu* são um recurso que não pode ser desperdiçado.

Mesmo a regente do Sabá sabe tão pouco das razões de Xaviar para deixar a Camarilla quanto os Gangrel que chegam podem dizer a ela. Estas descrições confusas dos Selvagens, ameaças sobrenaturais e inefáveis vampiros antigos deixaram os eruditos Nodistas da seita em fúria, citando capítulo e versículo, reinterpretando e retraduzindo velhas passagens e recalculando a noite do despertar dos Antediluvianos. O Sabá está intensificando seus planos para a batalha final da Gehenna, mas da forma mais silenciosa possível. Preparativos apressados seriam

um tiro no pé, e cada noite que os Antigos adormecidos e seus peões da Camarilla desperdiçam pode render alguma vantagem para a Espada de Caim.

ANARQUISTAS

Quando muitos vampiros pensam em anarquistas, eles pensam em refugiados do tipo Sem Destino ou Os Garotos Perdidos, dirigindo pela zona rural da América em motos incrivelmente barulhentas, jaquetas de couro pretas usadas sobre camisetas brancas. Os Gangrel entre os anarquistas não fazem muito para afastar este estereótipo em particular. Os Gangrel da América do Norte que são jovens ou gregários o suficiente para ir para as florestas e muito rebeldes para jogar os jogos políticos da Camarilla e do Sabá às vezes envolvem-se com as gangues de motoqueiros nômades. Estas gangues não são o total da cultura anarquista, mas elas são quase a única parte que interessa aos Gangrel – qualquer Gangrel que passe mais do que um ano no inferno urbano que é o Estado Livre Anarquista ou está fazendo um grande favor a alguém ou é um Gangrel Urbano em fuga. Isto é verdade nas noites atuais mais do que nunca, pois os estranhos vampiros asiáticos que se espalham das Chinatowns por toda a Costa Oeste escolheram os Gangrel com nítidas características bestiais como alvo preferido. Estes ataques aumentaram em frequência enquanto os invasores se tornavam mais ousados; os Gangrel não têm certeza do porquê aqueles com aparências animais são caçados, além do simples fato de serem fáceis de reconhecer na multidão.

A despeito de seus números e o respeito que eles acumularam como grupo, os Gangrel raramente ficam com os anarquistas permanentemente. Eles não têm os motivadores políticos comuns a seus companheiros de viagem. Muitos anarquistas estão, por trás de toda pose de durão, fugindo de algo. Os Gangrel que viajam com eles em sua maioria estão apenas fugindo, ou estão fugindo de passados desagradáveis e se tornaram anarquistas por definição. Quando eles não conseguem mais esconder suas características bestiais, ou quando todos seus amigos voltaram para casa ou encontraram o nascer do sol, os Gangrel deixam suas motos no meio-fio e se enterram no solo.

Os anarquistas ainda fazem seus refúgios em lugares por todo o mundo (eles não se mudaram para a Califórnia, não importa o que os príncipes ofendidos da Costa Oeste possam pensar). Os anarquistas do norte da Europa experimentaram uma recente ondulação no apoio dos Gangrel da região, mais especificamente de um grupo feminino que se chama as Valquírias. Estas vampiras têm a aparência e capacidades de idade avançada, ainda que possam se misturar com jovens vampiros agitados e jovens humanos desordeiros, oferecendo apoio moral e material com aparentemente poucas exigências. Os príncipes europeus estão curiosos, para dizer o mínimo, mas sua repressão em retribuição à atividade anarquista só leva a maiores desconfortos, e cada vez mais vampiros estão se reunindo sob as garras estendidas das Valquírias.

TRILHAS DA ILUMINAÇÃO

Muitos Gangrel, incluindo os *antitribu*, seguem a Trilha da Humanidade. Muitos daqueles que sobrevivem o suficiente para erodir sua Humanidade, por sua vez, escolhem seguir a Trilha do Coração Selvagem. Gangrel de vez em quando escolhem a estrada menos trafegada. (Informações sobre a Trilha do Coração Selvagem e as Trilhas que seguem podem ser encontradas no *Guia do Sabá*. Regras para trocar de Humanidade para uma Trilha podem ser encontradas em *Vampiro: A Máscara*, página 288.)

Trilha de Caim: Gangrel seguidores da Trilha de Caim são raros, mas aqueles eruditos inteligentes e tenazes que fazem a diferença se destacam na multidão. Os Gangrel têm sido recrutados em números crescentes, pois os Nodistas têm uma fantasia por buscas atrás de volumes exóticos e curiosos de conhecimento esquecido.

Trilha dos Cátaros: Gangrel Urbanos provavelmente sejam encontrados nesta Trilha, além de um bom número de seus primos Rurais. Parece que a Besta Interior pode ser convencida a nadar no excesso, ao invés de em paus e lama.

Trilha da Morte e da Alma: Esta Trilha tem pouco interesse para os Gangrel. Seus seguidores são frios ao extremo, e poucos Gangrel se importam em ignorar tão completamente a força de seu sangue.

Trilha das Revelações Malignas: Os Inquisidores Sabás estão de olho em Gangrel nômades e solitários, para que eles não sejam seduzidos pelo infernalismo. Na verdade, pouquíssimos Gangrel têm algum interesse em escravizarem-se pela eternidade a mestres demoníacos. As raras exceções dão pesadelos aos Inquisidores, pilhando os territórios Sabás e principados da Camarilla com igual desconsideração por algo além de suas próprias preocupações.

Trilha do Acordo Honrado: Os seguidores desta Trilha são poucos em número mas recebem grande respeito entre os Gangrel. Valentões justos e honestos sempre estão no estilo.

Trilha de Lilith: A conexão apócrifa do clã a Lilith torna esta Trilha atraente àqueles que tentam voltar às suas primeiras raízes. Infelizmente para a unidade de recrutamento, ser um herege significa que você não pode pendurar cartazes. Os Gangrel podem se abster de brigar com Bahari, mas muitos não levam este assunto muito a sério.

Trilha do Poder e da Voz Interior: Os Gangrel extremamente raros que têm sucesso nesta Trilha são oponentes incrivelmente formidáveis. Jovens Gangrel com aspirações políticas tentam emulá-los, mas muito estouram em chamas, distraídos e abatidos por suas próprias Bestas.



Elas não restringem suas atividades ao teatro europeu. Intrigadas por informes do “paraíso” anarquista nas distantes praias de Vinland, as Valquírias enviaram quatro das suas para investigar e agitar o Estado Livre Anarquista. Estas quatro estão cortando as fileiras da Costa Oeste – altas, loiras, vestidas para matar no mais recente modo anarquista europeu. Elas estão achando a Califórnia muito agradável, e estão tendo poucos problemas em reunir um grupo de homens e mulheres (e vampiros) interessados nos velhos modos vikings. O quarteto está começando uma investigação dos ataques a Gangrel anarquistas, e é apenas uma questão de tempo até o Oriente encontrar o Norte no que será certamente uma luta aguerrida e arrastada.

INDEPENDENTES

A Camarilla insiste em chamar estes Gangrel de “Autarcas”, o que não parece significar para eles nada além de “egoísta filho da puta”. O Sabá refere-se a eles como “em cima do muro” nas noites educadas. Para eles, são simplesmente Gangrel. Eles têm sido o sangue do coração do clã, mantendo laços cordiais com seus irmãos e irmãs de ambos os lados da divisão Camarilla-Sabá, com os anarquistas, e até mesmo com o ocasional Inconnu. A Camarilla existe há apenas cinco séculos, e o Sabá a meros 350 anos; este período é apenas um longo capítulo na história Gangrel, e um capítulo excessivamente ventoso. Os independentes guardam o resto do livro, ou talvez eles tenham cavado um buraco fundo e enterrado o livro nele.

A maldição Gangrel é a razão mais comum para que muitos sejam independentes. Estes vampiros tornaram-se tão animais que continuar andando entre outros é equivalente ao suicídio – eles não podem deixar de ser atropelados e vilipendiados. Ainda que estes Gangrel indubitavelmente tenham vasta quantidade de conhecimento e experiência, eles também certamente são, em algum grau, incapazes ou indispostos a compartilhá-lo.

Uma nova espécie de Gangrel Autarca foi para as ruas – uma espécie que pode nunca ter ouvido essa estranha palavra antes. Estes são os órfãos da Camarilla, aqueles vampiros que honraram a palavra de Xaviar ao deixar a seita com nada além de seu exemplo a seguir. Estes vampiros têm o extremo desafio de se virar sozinhos; muitos têm apenas algumas décadas de existência na Camarilla sobre os ombros. Não importa o quanto suas existências mortas vivas foram duras e desprivilegiadas, muitos estão completamente despreparados para fazer isso sem a rede de segurança da Máscara e os recursos da Camarilla. Não é de admirar que tantos Gangrel que partiram foram direto para o Sabá, ou até mesmo para os anarquistas. Aqueles que tentam seguir sozinhos são corajosos, embora temerários.

Os Gangrel independentes não têm uma organização abrangente – isso é parte da questão de deixar a seita, afinal. Eles se organizam numa escala menor,

normalmente de acordo com a geografia, ou o carisma e reputação de um mentor ou senhor. As organizações geográficas podem respeitar divisões políticas mortais (o estado de Michigan), ou características do território (o vale do Rio Ohio). Gangrel cujo território caia dentro de limites acordados às vezes se reúnem para *althings* sazonais, e consideram cuidadosamente convites para reuniões menos formais (sabendo que o anfitrião pode vir pessoalmente chutar alguns traseiros se os convites forem “rejeitados”). Vampiros que não aparecem muito frequentemente podem contar com um bando de vizinhos preocupados aparecendo para ter certeza de que nada suspeito ocorra – afinal, o que são algumas centenas de quilômetros entre os Forasteiros? Divisões políticas e físicas podem e se sobreporão, e os Gangrel que vivem nas intersecções devem considerar seus modos com cuidado.

Os Gangrel se reúnem em torno de líderes, e senhores intelectuais reencenam as formas antigas que muitas vezes caíram em desuso durante os anos da Camarilla. A cultura Gangrel ainda sustenta a impressão indelével dos ousados vikings e os ferozes vampiros que perambulavam entre eles como lordes por meio do poder e da astúcia. Aqueles anciões que lembram das gloriosas noites de ataques, e aqueles que ouviram atentamente às histórias contadas pelo senhor ou senhor de seu senhor, colocam-se como jarls, aceitando votos de lealdade em troca de promessas de saques e festas. Os vikings não são a única

tribo de bárbaros violentos representada: os hunos, godos, mongóis, gauleses, astecas e sioux estão saindo da toca, reunindo neófitos e ancillae em carência de orientação (ou Abraçando os seus), e estabelecendo tribos pela América e Europa. Estas ninhadas “étnicas” invariavelmente influenciam os Gangrel circundantes; o conveniente a fazer quando os vândalos estão às portas é aprender a falar alemão. Os príncipes da Camarilla e bispos do Sabá observam estes desenvolvimentos com algum receio – afinal, essa festa e saque vêm de algum lugar, e as cidades reluzentes do século XXI indubitavelmente são mais atraentes às hordas bárbaras do que as cidades de pedra e lama de séculos passados. (Para maiores informações sobre os vikings e os vampiros que andavam com eles, ver **Lobos do Mar**, um suplemento para **Vampiro: A Idade das Trevas**.)

Alguns destes Autarcas recém Abraçados que não foram varridos nas facções culturais históricas, e que não estão muito ocupados tentando ficar juntos, decidiram encontrar Xaviar e fazer-lhe algumas perguntas. Xaviar não é um Membro fácil de encontrar. Os jovens Gangrel às vezes murmuram que encontrá-lo é parte de algum tipo de teste. Duas alcateias de Gangrel dizem ter rastreado com sucesso Xaviar. Os membros destes grupos não se conheceram por muito tempo, e não parecem interagir muito bem em alguns casos. Entretanto, eles estão fazendo um esforço concertado para trabalhar juntos, e têm o porto de jovens heróis encarregados com



LINHAGENS

O clã Gangrel produziu mais linhagens divergentes no curso da história do que qualquer outro clã. Ao menos, *suspeita-se* que estas linhagens tenham origens Gangrel. As Lhiannan da Europa Ocidental, separadas em tempos antigos do clã principal, agora não existem mais; os ferozes Anda da estepe da Ásia Central desapareceram também. Os reclusos Laibon, talvez gerados do sangue Gangrel milênios atrás, escondem seus reduzidos números nas selvas da África. Só o Sabá gerou duas linhagens Gangrel em seus poucos séculos de existência: os Gangrel Urbanos e as Ahrimanes. Os Marinheiros espreitam fora das margens da seita e até mesmo da geografia, fazendo seu caminho na última grande fronteira inexplorada – o oceano.

A propensão do sangue Gangrel em desviar em linhagens é uma questão de grande interesse para

OS LAIBON E AS LHIANNAN

Os Laibon e as Lhiannan são detalhados em *Companheiro da Idade das Trevas para Vampiro: A Idade das Trevas*. O leitor atento notará que, como apresentados originalmente, os Laibon não são descritos como sendo uma linhagem Gangrel. De fatos, aqueles anciões que se consideram peritos na genealogia vampírica provavelmente derivarão horas de prazer debatendo a veracidade das alegações apresentadas no texto principal. Os Narradores são bem-vindos, agora, a tornar tais relações de sangue verdades sólidas ou apenas teorias.

muitos vampiros. Os Tremere sempre estão interessados em questões de sangue e poder. Os Assamitas perguntam para si mesmos o que eles podem conseguir bebendo o sangue de um ancião Gangrel. Qualquer Membro potente que já considerou o que pode ser necessário para estabelecer uma tribo de crias e crias de crias, todas ostentando seu nome, olha para os Gangrel com curiosidade misturada a inveja. Esta qualidade esquiva do sangue pode ser apreendida ou destilada?

Talvez o culpado sanguíneo possa ser identificado, mas ainda não foi (ou quem quer que tenha feito a descoberta não está falando). Claro que as teorias místicas e científicas abundam. Alguns dizem que é um legado mágico da conexão do clã com Lilith, através de sua filha Ennoia. Outros dizem que é simplesmente uma expressão das leis da natureza, seleção natural em ação com um toque lamarckiano, que os Gangrel de algum modo ativaram por sua proximidade com a Besta Interior.

AHRIMANES

As Ahrimanes são – ou eram – uma linhagem secreta desde os tempos de sua criação nas primeiras noites da expansão Sabá nas Américas. Elas não são uma linhagem no sentido usual do termo, pois não passam seu sangue de senhor a cria. Ao invés disso, a primeira Ahrimane, uma Gangrel antitribu chamada Muricia, decretou um poderoso ritual que a separou do clã, para sempre destruindo sua habilidade em gerar progênie ou até mesmo laços de sangue. O ritual também a imbuíu com uma conexão inata com o mundo dos espíritos. Cada Ahrimane desde Muricia foi criada de uma fêmea Gangrel, embora poucos saibam se isso é simplesmente uma preferência ou algo ordenado pelo próprio ritual. Antropólogos Cainitas sustentam duas teorias sobre este assunto. A primeira é que apenas a própria Muricia pode realizar o ritual que cria uma Ahrimane, e ela se recusa a realizá-lo em homens. A segunda é que elas de fato tentaram criar contrapartes masculinas – e nenhuma sobreviveu à transformação. Muitas Ahrimanes foram escolhidas de tribos nativas americanas tanto da América do Sul quanto da América do Norte. Mulheres afro-americanas constituem o segundo maior segmento do grupo, com mulheres de descendência asiática ou europeia figurando por último.

Todos estes pontos são discutíveis, exceto para aqueles Membros que se consideram historiadores. As Ahrimanes desapareceram no início de 1998 – ou ao menos foi quando o Sabá percebeu seu desaparecimento, pois elas nunca foram criaturas muito sociáveis. Ninguém sabe por que ou para onde elas foram. Os membros mais paranoicos do Sabá dizem que as Ahrimanes caíram vítimas de um segundo expurgo de taumaturgos dos Tremere. Qualquer que seja a verdade, seus refúgios jazem vazios, e perguntas continuam sem resposta.

E ENTÃO NÃO HAVIA NENHUMA

Para jogadores e Narradores que gostariam de incluir as Ahrimanes em suas crônicas, com rumores do desaparecimento ou não, os seguintes detalhes são fornecidos. As Disciplinas da linhagem Ahrimane são Animalismo, Auspícios e Metamorfose. Além destas, quase toda Ahrimane aprende a Taumaturgia peculiar da linhagem que opera ao invocar espíritos do mundo natural (apresente os números de série da Sedução das Chamas e Movimento da Mente de *Vampiro: A Máscara*; e Controle de Elementais, Linha da Natureza, Poder de Netuno, Manipulação Espiritual e Controle Climático do *Guia da Camarilla*).

A fraqueza do clã é a fineza de seu sangue – elas não podem abraçar ou prender pelo Laço de Sangue vampiros nem mortais. Ainda podem criar carniçais, e ainda podem ser presas por laços de sangue a outros. Também, uma vez que todas Ahrimanes foram uma vez Gangrel, muitas ostentarão ao menos algumas características animais recebidas antes de renunciarem ao clã.



Christian,

Nós sempre soubemos que chegaria um tempo quando deveríamos partir. Temo que este tempo tenha chegado e ido sem que você percebesse. Eu fui, e é provável que você nunca me veja novamente. Acho que prefiro desta forma; preferiria que o destino nos separasse do que a inveja ou a falta de confiança. Só posso esperar que você concorde.

Você vai querer saber o porquê de ter ido. A resposta simples é que nós estamos ficando sem tempo. Os sinais vêm rápidos e furiosos, como estrelas caindo do céu. Eles não podem estar equivocados ou ser nequados. Nós temos tanto a aprender e fazer, mas em breve devemos agir, estando prontos ou não.

Posso dizer-lhe estas coisas. Coloque de lado seu Livro de Nod, por um momento - ele é mais velho do que as cinzas, e tão amargo. Ainda há esperança; o Senhor é bondoso. A antiga sabedoria dos nefitas ainda pode ser encontrada, mesmo se os lamanitas tenham matado todos. Nós não podemos cometer pecado que não possa ser perdoado. Mãos negras com sangue antigo ainda podem ser limpas.

Você sempre quis saber o que nós somos. Nós somos a vela no altar, nós somos o mani chho-kehr no topo da montanha. A mulher sempre é o agente da queda do homem - ela não pode trazer sua salvação também?

Use seu tempo de forma sábia, meu amor. Se falharmos, a batalha cairá sobre seus ombros, pois você é a última esperança. Se nos encontrarmos novamente, será na luz do sul.

Juliana

ANDA

Estes ferozes guerreiros cavalgaram com os bárbaros entre os nômades da estepe da Ásia Central e seguiram as hordas lideradas pelos Khans mongóis. Os Anda (“irmão de sangue” em mongol) eram supremamente adaptados a sobreviver nos planaltos, tanto em vida quanto na não vida. Eles não temiam viajar, e colocavam mais terra sob as patas de suas montarias do que muitos vampiros viram em séculos de existência. Eles praticavam as Disciplinas Gangrel da Fortitude e Metamorfose, e sua variação única de Animalismo cabia especificamente para as necessidades dos nômades. Infelizmente para os Anda, as noites asiáticas não pertenciam apenas aos Membros. Os misteriosos vampiros da China cavalgavam coletivamente contra os Anda próximos à Dinastia Yuan, exigindo retribuição para cada cidade saqueada e vila incendiada ao exterminar a linhagem completamente. Qualquer Anda que tenha sobrado no mundo esteve em torpor por sete séculos ou mais e não mostra sinais de retornar. Qualquer Cainita inteligente sabe que os Anda realmente não existem mais.

GANGREL URBANOS

Os descendentes dos primeiros bandos de Gangrel Sabás do Novo Mundo fizeram um lugar para si aparte de seus irmãos “Rurais”. Quase tantos Gangrel Urbanos clamam filiação ao Sabá quanto os representantes do clã principal. A linhagem se proliferou com incrível velocidade, indubitavelmente ajudada pela alta rotatividade de vampiros do Sabá – muitos Gangrel Urbanos são de 10ª geração ou superior. Alguns observadores Sabás sugeriram que o ritual sangrento realizado pelos sete bandos originais, os fundadores da linhagem, têm significado além do social – que ele, de fato, ligou misticamente os participantes e imbuíu cada um com o sangue de uma nova linha. Entretanto, nenhum dos membros dos sete bandos deu uma amostra de sangue para teste, nem aqueles que ainda sobrevivem estão dispostos a divulgar o que aconteceu naquela noite.

Os Gangrel Urbanos são assassinos urbanos sem igual nas cidades que escolhem habitar, usando uma combinação de conhecimento da cidade, coragem marcial e seu conjunto único de Disciplinas para atacar forte, rápido e sem aviso. Eles estão igualmente a vontade nas luzes brilhantes do centro e favelas em meio ao lixo e mal iluminadas.

Os Gangrel Urbanos são quase sempre membros do Sabá. Alguns poucos, as baixas dos típicos hábitos de Abraço Gangrel, são independentes ou Autarcas. Os Gangrel Urbanos que se juntam à Camarilla colocam-se numa curta lista para as Caçadas Selvagens; anarquistas apáticos e independentes podem ser ignorados, mas os que vão para o lado do inimigo no meio de uma guerra santa não podem. Muitos Gangrel Urbanos são Abraçados no Sabá, suportam seus Ritos de Criação e Aceitação, e passam a levar não vidas curtas, produtivas e brutais.

Os Gangrel Urbanos herdaram as Disciplinas Rapidez, Ofuscação e Metamorfose. A linhagem sofre da mesma fraqueza do clã assim como o resto dos Gangrel. Eles tendem a preferir Atributos Físicos, mas também produzem táticos urbanos para dirigir os bandos do Sabá quando a Grande Jyhad chega às ruas. Talentos e Perícias são igualmente valorizados. Mentor, Contatos e Aliados são os Antecedentes preferidos por manter informações vitais fluindo. Os Gangrel Urbanos que deixam para trás sua Humanidade normalmente adotam a Trilha do Coração Selvagem, mas não poucos buscam iluminação espiritual junto à Trilha de Lilith, ou poder temporal na Trilha do Poder e da Voz Interior.

OFUSCAÇÃO PARA O INCRIVELMENTE FEIO

Gangrel que perderam sua aparência humana podem querer usar o poder de Ofuscação, Máscara das Mil Faces, para lograr esta desvantagem social em particular. Isto é possível, mas não é fácil. A “face” criada pela Máscara das Mil Faces imita uma pontuação em Aparência de 2. Para usar Máscara das Mil Faces para melhorar a Aparência do personagem para além de 2 são necessários dois pontos de sangue para cada ponto que se quer melhorar. Também, se o personagem Gangrel tem características corporais específicas e grandes a esconder (uma corcunda, um rabo, etc.), o jogador também deve obter sucessos suficientes para tirar a transformação. Três sucessos normalmente seriam necessários, mas o Narrador pode diminuir para dois para usos inventivos de maquiagem ou figurino.

LAIBON

A conexão Laibon aos Gangrel, se ela existe, deve estar enterrada sob séculos nas areias do tempo. Os Laibon habitaram, muitas vezes abertamente, entre os povos da África desde que os Membros começaram a perceber seus movimentos. Eruditos nodistas teorizam que a Antediluviana Gangrel estava entre aqueles que desobedeceram Caim ao Abraçar ilicitamente longe de Enoque, onde ela imaginou que sua transgressão não seria percebida. Os Laibon são um possível resultado. Alguns também especulam sobre Gangrel similarmente diversos e misteriosos nos recessos mais profundos da América do Sul.

A evidência que os Laibon possam ser Gangrel desobedientes é tentadora. Eles compartilham as Disciplinas Animalismo e Fortitude em comum. A Disciplina Abombwe usada pelos Laibon parece envolver algum tipo de pacto com a Besta Interior; ao ofertar vitae àquela parte voraz da psique vampírica, os Laibon escapam do lento desmoronamento do ego e da personalidade que aflige os Gangrel.

Os Laibon hoje estão em menor número do que antes. Aqueles poucos que têm contato com a sociedade vampírica regulam de perto seus números para menos de uma dúzia. Outros podem espreitar em lugares onde não nativos temem pisar.

LHIANNAN

Os vampiros orgulhosos e inflexíveis da linhagem Lhiannan foram erradicados com a vinda do cristianismo – tanto por suas formas pagãs como pelo fato de que eles eram monstros sanguessugas. Os juizes e jüris itinerários da Inquisição queimaram os Lhiannan, e muitas vezes seus devotos mortais, onde quer que fossem encontrados. Mesmo aqueles Lhiannan com o senso de se esconder foram prestativamente apontados pelos Ventrue, Toreador e Lasombra, que tinham investimentos na nova Igreja e precisavam de uma distração sangrenta cabível para suas próprias depredações.

Embora um verdadeiro membro da linhagem não tenha sido visto desde o século XIV, os últimos 50 anos viram um reavivamento relativamente calmo das lendas (mas não práticas) respingadas de sangue dos Lhiannan por Gangrel na Irlanda, Escócia e País de Gales. Observadores astutos do mundo mortal apontam a Revolta Irlandesa em 1916. Sem dúvida, patriotas fervorosos e corajosos estavam entre aqueles Abraçados pelos Gangrel; dado tempo eles saberiam da herança “perdida” e tentariam recriar aqueles tempos dourados pagãos com seus próprios números. Estes neoLhiannan não têm acesso aos poderes místicos dos antigos, mas estão ansiosos em aprender. Gangrel com idade para conhecer tais segredos observam os arrivistas de perto, caso tomem a força o que não foi oferecido de graça.

MARINHOS

Os feiticeiros nervosos do Clã Tremere referem-se aos Gangrel que tomaram o mar para si como “Gangrel *aquarii*”. Estes Gangrel não dão a mínima para como os Tremere os chamam, e referem-se a si mesmos como Marinheiros na singular ocasião em que falam de si como um grupo. Os Marinheiros tomam as formas de criaturas do mar e afastam-se tanto da sociedade mortal quanto da Família para as profundezas sem luz do oceano.

Os Marinheiros são problemáticos enquanto linhagem. Eles praticam as mesmas Disciplinas do Clã Gangrel como um todo. Suas variações comuns da Disciplina Metamorfose (sonar e nadadeiras afiadas) podem ser escolhidas por qualquer Gangrel com a inclinação a aprender. O sangue do senhor Marinho não necessariamente assegura à cria uma forma aquática,

OS PEIXES SÃO TÃO FEIOS?

Os Marinheiros historicamente têm sido evitados como monstruosidades até mesmo por seu próprio clã pela pura bizarrice de suas características animais. Nas Noites Finais, contudo, características insetoides e ictioides tornaram-se cada vez mais comuns entre o Clã Gangrel como um todo. A critério do Narrador, esta explosão de feiura compartilhada pode servir para trazer a fraqueza dos Marinheiros de volta à linha com a do clã principal; perca um ponto de Atributo Social para cada cinco características animais obtidas.



embora apenas raramente uma cria Marinha cuidadosamente escolhida falhe neste teste crítico de metamorfose. A única diferença que separa os Marinhos como uma linhagem potencial é sua rápida aquisição de características animais extremas – escamas, tentáculos, bicos de lula, barbatanas e apêndices ainda mais estranhos de criaturas que nunca viram a luz do dia foram localizados em Marinhos relativamente jovens. (Marinhos sofrem de uma versão mais potente da maldição Gangrel, perdendo um Atributo Social para cada três defeitos animais adquiridos ao invés de cinco.)

Os Marinhos, como um grupo, estenderam sua filiação tanto à Camarilla quanto ao Sabá em tempos passados. Como indivíduos, eles evitaram tais ofertas e continuam a fazer isso. Sua reação às notícias de que os Gangrel deixaram a Camarilla foi decepcionante – um dar de ombros pisceio mediano, na melhor das hipóteses um aquático “Nós podíamos ter lhes dito isso”. Os Marinhos são cobertos em maiores detalhes em **Mundo das Trevas: Marés de Sangue Turvo**.

GANGREL PELO MUNDO

A Terra é um lugar vasto, e os Gangrel podem ser encontrados por toda ela nos cantos e recantos mais estranhos. Assim, o material a seguir é por necessidade um relato abreviado das atividades e interesses Gangrel pelo globo. Para maiores detalhes, e informações sobre o que tudo isso significa, ver **Um Mundo de Trevas Segunda Edição**.

ANTÁRTIDA

Não existem Gangrel conhecidos na Antártida. Poucos Gangrel duvidam que deve haver algo demoníaco lá, enterrado nas profundezas da terra que nunca derrete ou congela no gelo que nunca derrete. A Antártida é o refúgio lógico para aqueles que nunca querem ver a civilização novamente.

ÁFRICA

O continente africano encerra desertos sem limites, florestas tropicais altaneiras e amplas savanas. A mão do homem maculou muitas destas maravilhas naturais, mas algumas áreas intactas impressionantes perduram. Estas áreas normalmente pertencem aos Lupinos e outras criaturas metamorfas estranhas e ferozes. Os Gangrel fazem seu caminho bem o bastante nos grandes espaços que restam. Os Membros realmente poderosos que vagam pelo continente vão onde e quando quiserem; se diz que Ennoia pode estar entre eles. No norte, os exploradores Gangrel andam nas dunas do Egito em números crescentes desafiando a presença esmagadora dos Lupinos. Como muitos forasteiros antes deles, eles vieram peneirar as areias a procura do misterioso passado.

Gangrel de Nota: Um grupo que se chama os Nyayo mantém uma quantidade surpreendente de influência na política queniana. Eles usam esta influência para manter seu país natal tão livre quanto possível das influências europeias e americanas, com a meta de afastar a Camarilla e o Sabá. Uma alcateia de simpatizantes comunistas no Sudão conhecida como a Ameaça Vermelha (uma denominação zombeteira que assumem como uma medalha de honra) recusa-se a derrubar a foice e o martelo. Eles fornecem apoio financeiro e técnico aos revolucionários comunistas pela África.

ÁSIA

As últimas décadas foram tumultuadas para os Gangrel da Ásia. Os Membros Orientais não têm vagado livremente as vastidões da China desde as noites dos grandes Khans. Por séculos eles andaram pela Mongólia e mais ao norte, até uma mágica retorcida se assentar sobre a Rússia, aprisionando aqueles que estavam dentro e mantendo fora os que estavam fora. Os estrangeiros podem gracejar as histórias de Baba Yaga e sua cabana de frango, mas dentro da Cortina de Sombras seu nome foi sussurrado com reverência ou nem ao menos falado. Recentemente, a Cortina caiu; aqueles Gangrel que valorizavam sua liberdade tornaram-se escassos antes que tal fenômeno pudesse ocorrer novamente, viajando para o oeste, sul, ou até mesmo o norte para o polo para escapar da influência da bruxa. Os Gangrel da Índia estão presos numa batalha perdida com a maré de humanidade que derrama das cidades e pelo interior. Enquanto as selvas desaparecem, eles são forçados em conflitos cada vez maiores com os Ravnos, alimentando as chamas da inimizade em ambos os lados, e com os Cataios. Os Gangrel não têm uma presença no Japão ou na Indonésia, embora o viajante ocasional possa ter histórias a compartilhar de suas visitas.

Gangrel de Nota: Um grupo de três Gangrel conduzem uma operação de contrabando pela fronteira norte da China para a Rússia, movendo grandes quantidades de bens manufaturados chineses e arriscando a ira dos Cataios de Pequim. As motivações destes Membros, que suportaram grandes dores para permanecer sem nome e sem rosto, são completamente desconhecidas – mas pode-se imaginar que não envolvem dinheiro. Uma aliança incomum de Gangrel no Mar de Barents diz ter recuperado uma ogiva nuclear de um submarino soviético afundado na ilha de Nova Zembla. Se eles estão fazendo este anúncio na esperança de obter propostas pelo item, ou iniciando suas carreiras políticas com um estouro, ou se eles realmente têm o dispositivo em sua posse é desconhecido.

AUSTRÁLIA

A Austrália e Nova Zelândia são a coisa mais próxima na Terra de um paraíso Gangrel. A natureza é principalmente instável, as pessoas são duras e engenhosas – e aqueles malditos Lupinos estão longe de ser vistos. As



idades abrigam a disputa comum entre os Membros e invasores Sabás, mas nenhum outro clã quer o que o mato tem a oferecer. Muitos Gangrel que vêm visitar nunca mais vão embora; mais de um insurgente nativo sugeriu estabelecer uma ou outra ilha como um Estado Livre Gangrel. Na Nova Zelândia, o Sabá conseguiu estabelecer uma presença, arrastando membros das jovens minorias polinésias que se sentem trapaceadas pelo governo branco.

Gangrel de Nota: Uma venerável maori Gangrel, Nyrie Waaka, atingiu pé de guerra contra a incursão Sabá na Nova Zelândia. Ela não tem desavença real com a ideologia Sabá, mas os jovens vampiros, muitos deles Gangrel Urbanos, se apropriaram do ritual de tatuagem facial moko em seu estilo de bando – distinções que eles não merecem. As cinzas dos mais novos convertidos Sabás foram encontradas espalhadas em padrões que eles se apropriaram indevidamente.

EUROPA

A Europa não é um lugar particularmente quieto para ser Gangrel. Mais florestas desaparecem a cada ano a despeito dos melhores (e desarticulados) esforços de humanos, Lupinos e o ocasional vampiro. Os anciões Gangrel aqui podem ter mais de um milênio de idade; se ocorrem superpopulações, os neófitos e ancillae se acham empurrados para as cidades, onde eles muitas vezes são desprezados pela educada sociedade vampírica, ou para fora do continente.

Gangrel de Nota: Brunhilde, a líder das Valquírias escandinavas, é detalhada no final do capítulo. Ela e sua recém-desperta tropa de guerreiras dirigem uma renovação dos meios vikings e promove o caos entre os anarquistas da Europa. Rufus de Andorra, que tem observado as depredações do Sabá na Espanha do topo dos picos de sua montanha por séculos, começou a armazenar armas e Abraçar ninhadas em refúgios seguros. Fontes de reputação um tanto duvidosa dizem que Rufus quebrou a Máscara ao abordar abertamente o governo de Andorra (tal como está). Arcontes foram enviados para investigar.

ORIENTE MÉDIO

Os Gangrel têm um lugar respeitado na Família no Oriente Médio. Talvez vampiros que lutem por sobrevivência no clima severo e árido tenham uma maior compreensão da inabalável força do clã. A população mortal da área, presa entre a modernização e o fervor religioso, tornou a existência desconfortável para vampiros de qualquer clã. A quantidade de pessoas com Fé Verdadeira tem aumentado, e os vampiros temem as ferozes bombas de extremistas tão sutilmente quanto qualquer humano. Ainda, nas áreas rurais e selvagens preferidas pelos Gangrel, vida e morte continuam como eram há anos.

Gangrel de Nota: O respeitado erudito islâmico Ebi Raboud passou anos vagando cautelosamente entre os refúgios de Islamabad, Kabul e Teerã, evitando assassinos



Assamitas e os fétidos pisacha enquanto compunha e disseminava comentários sobre a lei islâmica como aplicada aos Membros. Ele agora encontrou uma nova classe de Assamitas – vampiros fiéis fugindo da guerra civil em Alamut o procuraram por conselhos e ajuda. Ele não consegue virar as costas para estes refugiados, mas teme que possa não ver o assassino entre os suplicantes até ser tarde demais.

AMÉRICA DO NORTE

Os Gangrel da América do Norte tomaram todo o peso do abuso no despertar da separação do clã da Camarilla. Por toda a Costa Leste, onde as tensões entre o Sabá e a Camarilla são retesadas, os Gangrel são tratados, na melhor das hipóteses, com suspeita, ou destruídos à primeira vista na pior. Os príncipes em cerco imaginam que aqueles Gangrel que não são claramente traidores são desertores; Gangrel leais à Camarilla ficam próximos a seus refúgios e tocas para evitar erros de identificação. Mais para o oeste, a tensão decaiu e os Gangrel são alvos apenas das peculiaridades de líderes locais. Junto à Costa Oeste, os Gangrel também têm os Cataios para se preocupar.

Gangrel de Nota: Os Minutemen Livres de Pocatello são um pequeno grupo de Gangrel independentes escolhidos das fileiras de milícias locais e grupos sobreviventes. Estes revolucionários são furiosos (e não apenas sobre os pallets de comida enlatada indo para o lixo em seus bunkers) – eles têm a ideia de que os vampiros são controlados pelas Nações Unidas como parte de um plano nefasto para sobrepujar os EUA. Eles pretendem voltar as armas do inimigo contra ele. Os Índios Cree do Quebec têm um protetor na criatura bestial conhecida como Muskuuchii – o nome da montanha em que vive. Outros Gangrel informam que este ancião os tem abordado, muitas vezes na forma de um urso, para pedir sua ajuda para evitar a secessão do Quebec do Canadá, um empreendimento que pode ver as terras aborígenes dos Cree tiradas deles. A criatura ursina é da opinião de que existe um indivíduo ou organização com grande influência frustrando seus esforços. Por outro lado, seus esforços têm sido na maioria das vezes ingênuos e menos do que sutis.

AMÉRICA DO SUL

A geografia quente e úmida da América do Sul é um refúgio extensivo para os Gangrel. Ela também abriga gatos metamorfos e terríveis monstros lagartos, mas muitos Gangrel locais aceitam o teste de suas habilidades de sobrevivência como uma troca justa. Apesar do continente parecer encorajar esta natureza valente em seus residentes noturnos, apenas o realmente tolo vai para a bacia do Amazonas, onde os Lupinos lutam contra uma terrível manifestação tecnológica. Gangrel Abraçados de tribos indígenas da área dizem que existe uma estranha linhagem de vampiros nativos nas florestas que compartilha muitas das afinidades dos Gangrel com o morcego – criaturas que causam devastação quando despertas sem os devidos sacrifícios e rituais. Aqueles inclinados a acreditar em tais lendas ficam de olho na floresta – armas de assalto e

motosserras normalmente não são aparelho ritual apropriado.

Gangrel de Nota: Xotli o Sapo, uma criatura horrível com olhos esbugalhados, pele lamacenta e uma língua comprida, tem feito de ataques solitários contra alvos bem defendidos uma especialidade em sua nativa Guatemala. Ele tornou-se ganancioso, onde os lucros acumulados por anos de trabalho para ambos os lados no conflito Sabá/Setita afiou seu gosto por mais. Ele também gostaria de um lugar um pouco melhor para gastar tudo, e está considerando colocar o pé na estrada.

A BESTA DESENFREADA: A FRAQUEZA GANGREL

A maior força do clã Gangrel também é sua maior fraqueza. Os Gangrel estão ligados à Besta Interior de forma que nenhum outro vampiro pode compreender; seus maiores dons vêm dessa conexão primal, mas a cada deslize de controle do frenesi, a Besta deixa sua marca. A marca normalmente é uma característica visível, uma mudança física no corpo do Gangrel. Mais raramente a marca está na alma do vampiro, afetando seu comportamento ou até mesmo sua identidade.

Outros clãs falam depreciativamente das características animais dos Gangrel como os resultados da “perda de controle”. Isto não é estritamente verdade: qualquer frenesi, seja entrado voluntariamente ou ferozmente resistido, inflige a mesma penalidade sobre os Forasteiros. Gangrel que entrem em Röttschreck podem não sofrer desta maldição; desde que o vampiro obedeça o princípio do “voo” do Medo Vermelho, ele não adquire uma característica animal. Um Gangrel encurralado com recursos para a metade “luta” da equação recuperará seus sentidos ao encontrar outra característica animal, como a mesma violência necessária traz a Besta borbulhando à tona.

As regras que comandam o frenesi – o que o causa, seus efeitos e quando termina – são intencionalmente deixadas abertas para a interpretação do Narrador (ver *Vampiro: A Máscara*, p.228). O Narrador deve usar seu critério em situações onde a linha entre luta e voo é fina; um golpe de olhar de um Gangrel no aperto do Röttschreck pode ferir seu alvo, mas não representar para a Besta do Gangrel nada além do que uma simples limpeza de caminho.

Muitas das características causadas pela Besta são visíveis e de origem claramente animal ou mesmo insetoide: crescimento de pelo, plumas ou escamas; mudanças na estrutura de características faciais, mãos ou pés; brotamento de apêndices adicionais como uma cola ou antenas; ou desenvolvimento de características realmente estranhas como membranas nictitantes, uma bolsa marsupial ou uma glândula de almíscar. Mudanças dramáticas são improváveis de ocorrer de repente, embora alguns Gangrel particularmente azarados ou raivosos possam se achar com algumas das drásticas modificações listadas abaixo. É muito

Bruce,

Estou intrigado por sua teoria a respeito das tendências antissociais expressas por tantos Gangrel; ou seja, que os Gangrel se retirem da companhia de outros Membros para evitar o frenesi. A ideia tem algum mérito certamente é verdade que entrar no estado de agressão intensificada comumente chamada de “frenesi” invariavelmente tem consequências para os membros de nosso clã que não são experimentadas por outros clãs. Eu pessoalmente hesito em creditar a maioria dos frenesis à influência da Família. Entretanto, você deve ser capaz de testar sua teoria, simplesmente observando os Cainitas em seu habitat natural, por assim dizer. Se você tem contatos na Camarilla, pode ser possível conseguir um autorrelato da frequência do frenesi e causas prováveis de um número considerável de participantes. Tais resultados não serão particularmente confiáveis, mas podem apontar para certas áreas de consideração. E, se me permite dizer, as ciências macias nunca exigiram rigores matemáticos.

Minhas inclinações pessoais sobre este assunto, que admito ser de uma natureza completamente não científica e intestável, têm pesada inspiração jungiana. Tenha paciência, nobre colega: mesmo Einstein orou a um deus. Minha crença postula que a fundadora Gangrel não foi apenas uma mulher, mas também a possuidora de tais qualidades como podem ser denominadas arquetipicamente femininas. Junto com seu sangue, nós recebemos uma porção de seu espírito, uma alma para complementar o animus. Nós somos, como resultado, seres mais completos, menos desejosos ou carentes de outros para completar nossos egos. Admitirei que ainda tivesse de invocar a força de vontade para mencionar esta minha teoria para as membros fêmeas de nosso clã, mas apontarei para você as Ahrimanes como um exemplo possível de alma não contida.

De qualquer forma, procurarei por seus resultados. Se quiser que eu comente uma metodologia proposta para seu estudo, estarei mais do que feliz em contribuir.

Seu,

Allan J. Woodstock

mais provável que cada frenesi subsequente acrescente-se ao efeito, de modo que uma cobertura de pelos possa se espalhar pelo tórax do vampiro, então depois aparecer em suas costas, pernas, mãos e rosto.

As marcas deixadas pela Besta nem sempre são facilmente vistas. Algumas podem ser farejadas ou ouvidas, como um aroma pungente ou uma voz aguda e rouca. Em alguns casos, o Gangrel é deixado com impulsos e comportamentos animais como resultado do frenesi. Estes são aberrações psicológicas, semelhantes a perturbações, mas muito menos incapacitantes individualmente. O Gangrel pode com relutância se encontrar circulando uma cadeira três vezes antes de se sentar, marcando seu território (com sangue), ou brincando com sua presa. Estes comportamentos podem parecer cômicos, mas em situações onde a devida etiqueta, graça, furtividade ou velocidade são importantes, não há nada para rir. O Gangrel aflito pode gastar um ponto de Força de Vontade para evitar agir com seus hábitos animais por uma cena.

A variação de características animais dentro do clã é impressionante. Dois Gangrel não desenvolverão o mesmo conjunto exato de características, embora tendências básicas possam ser passadas de senhor a cria. Os Gangrel que passaram a idade de criança da noite raramente exibem características de um único animal; a miríade de expressões da Besta no reino animal fornece uma ampla paleta.

A característica animal que resulta de um frenesi sempre deve ser aprovada pelo Narrador, especialmente em casos de modificação drástica ou comportamento animal. Idealmente, a inevitável queda do personagem Gangrel nas garras da Besta deve ser uma colaboração entre o jogador e o Narrador, mas em alguns exemplos o Narrador deve se sentir no direito de infligir uma característica monstruosa ou chocante em um personagem. Os Gangrel não se tornam cachorrinhos humanoides, eles recaem em monstros quiméricos; o Narrador pode ocasionalmente precisar reforçar este ponto.

A cada cinco características animais que o personagem Gangrel acumule, sejam físicas ou mentais, reduza um de seus Atributos a serem afetados, uma vez que a ampla maioria das características do personagem adquiridas são físicas. Carisma e Manipulação também podem ser afetadas por mudanças puramente físicas. As características animais do personagem podem distrair ou embarçar, reduzindo sua efetividade social, ou elas podem simplesmente causar tanto dano à sua autoimagem a respeito do impacto severo de como ele lida com os outros. Adquirir uma característica animal torna muito mais provável que as Características Manipulação e Carisma do Gangrel sejam afetadas.

É possível para os Gangrel comprarem de volta pontos de Atributos Sociais perdidos pelos efeitos cumulativos do frenesi. Isto deve ser interpretado em detalhes e aprovado pelo Narrador – talvez o personagem finalmente comece a usar roupas que escondem e pentear o cabelo. Talvez ele tenha tido aulas de cativação e voz. Qualquer que seja a razão, recuperar Atributos Sociais perdidos nunca é fácil. O

jogador deve registrar os valores de todos três Atributos Sociais antes de quaisquer perdas baseadas no frenesi. Este valor anterior determina o custo em pontos de experiência para aumentar um Atributo Social. Também, os limites impostos em Atributos pela geração do vampiro aplicam-se ao valor inicial mais alto. Por exemplo, Angry Sam vem de seu Abraço com uma Aparência de 3. Dez frenesis depois (como você acha que ele mereceu seu nome?), a Aparência de Sam cai a 1. Se o jogador de Sam quiser comprar a Aparência de Sam de volta a 2, o custo em pontos de experiência será calculado como se ele estivesse comprando um Atributo de 3 para 4 – 20 pontos de experiência. A Aparência de Sam agora é efetivamente 4 para calcular o custo em pontos de experiência para comprar outro ponto de Aparência; se Sam é de oitava geração ou maior, ele só pode comprar mais um ponto de Aparência, não importa o quanto se torne bestial.

BÊNÇÃOS MISTURADAS

As características animais abaixo representam mudanças drásticas e repentinas na forma física do vampiro. Elas reduzem imediata e permanentemente um dos Atributos Sociais do vampiro em um ponto. Normalmente elas reduzem o Atributo Aparência, mas se o personagem já é tão feio que adicionar uma cola com escamas ou um conjunto de orelhas ultra largas realmente não o deixaria muito pior, ou o choque de tornar-se venenoso é mais um ataque à autoimagem do que um problema de imagem, outros Atributos Sociais podem ser afetados. Estas modificações são sérias a ponto de oferecer alguns benefícios extras, embora raramente o bastante para compensar sua hediondez.

Estas características podem representar um problema sério: o vampiro tornou-se uma quebra da Máscara ambulante. Precauções precisam ser tomadas – estas características podem ser escondidas com graus variáveis de sucesso –, mas muitos príncipes não querem se arriscar. As mesmas qualidades fazem estes Gangrel deformados valiosas tropas de choque nos ataques massivos do Sabá em cidades mantidas pela Camarilla.

Qualquer uma destas características animais, se não cuidadosamente ocultadas (jogue Destreza + Lábia, dificuldade estabelecida pelo Narrador de acordo com o grau da aberração), causarão um +2 na dificuldade de todos os testes Sociais. Entre outros Gangrel e Nosferatu estas penalidades podem sociais podem não se aplicar, a critério do Narrador.

É recomendado que estas características ocorram apenas em circunstâncias extremas (o resultado de uma falha crítica, ou um frenesi particularmente prolongado ou sangrento), e que um Gangrel sempre adquira apenas uma destas características.

Olhos de Sapo: Os olhos do Gangrel migram dolorosamente para os lados da cabeça, no processo inchando até o tamanho de pires. Os olhos normalmente têm as pupilas fendidas de um anfíbio ou réptil, mas certos espécimes raros manifestaram olhos insetoides. Óculos de sombra simplesmente não mais disfarçarão os olhos, mas o vampiro pode adicionar dois dados a todos os testes de

Percepção baseados em visão devido ao seu novo campo de visão de 270°. Torna-se muito difícil esconder-se dele, obviamente, e ele sofre de um a menos nas penalidades de dificuldade de oponentes múltiplos padrão em combate de perto (nenhuma penalidade para dois atacantes, +1 para três, etc. até o normal máximo de +4).

Exoesqueleto: Esta característica particularmente vil dilacera o vampiro em dor enquanto seu esqueleto se excreta como uma concha quitinosa. O vampiro obtém grande uso de sua força natural na forma de dois dados adicionais de testes de Esportes relacionados a Força, e uma dificuldade reduzida de 8 ao invés de 9 para testes de Força de Vontade para realizar feitos de Força. A casca dura também fornece um dado de absorção adicional contra dano por contusão e letal. Esta força física vem a um custo terrível, contudo, que muitos Gangrel não descobrem até ser muito tarde. Por o esqueleto do vampiro não mais existir, sua caixa torácica e esterno não fornecem proteção para o coração. Um oponente com uma estaca só precisa infligir um nível de vitalidade de dano (após absorção) com uma dificuldade para acertar de 9 para estaquear com efetividade o vampiro ao invés dos normais três.

Couro/Carapaça: Este efeito se manifesta de inúmeras formas: pelo denso e áspero; couro duro de elefante; ou uma cobertura calcificada. A cobertura fornece uma armadura natural, adicionando dois aos dados de absorção do vampiro até para dano agravado, exceto fogo e luz do sol. Em adição à dificuldade de esconder esta mutação corporal total, a grossura da armadura invariavelmente reduz a Destreza do vampiro em um.

Mandíbula: Presas discretas abrem caminho para uma boca cheia de dentes enquanto a mandíbula do vampiro se estende e se alonga para acomodar uma nova dentição. Sejam afiadas como agulhas como um rato ou serrilhadas como os de um tubarão, estes dentes não retraem. Um vampiro com estes dentes não consegue simplesmente escondê-los ao manter sua boca fechada – sua mandíbula exagerada mostra o tamanho de sua boca, e os dentes muitas vezes ultrapassam os lábios. A mordida do vampiro causa Força +2 de dano agravado em combate, e pode extrair dois pontos de sangue extra por turno durante a alimentação. Os ferimentos causados por estes dentes não podem ser fechados de maneira comum.

Sonar: O componente visível desta mutação é um par de orelhas de morcego realmente enormes, cada uma facilmente do tamanho da palma da mão do vampiro se forem colocadas ao lado de sua cabeça. A caixa de voz do Gangrel também é modificada para produzir sons de alta frequência (aqueles com o Conhecimento Medicina podem fazer um teste de Percepção + Medicina [dificuldade 8] para perceber isso). Usar este órgão sonoro para navegar pela escuridão, fumaça ou neblina reduz a penalidade em dificuldade do vampiro em tais situações. As orelhas não podem ser escondidas enquanto em uso; não apenas qualquer cobertura interfere com a recepção sonar, mas as orelhas devem ser capazes de se mover independentemente para ecolocalizar devidamente.

Fiandeiras: Em algum lugar perceptível no abdômen, o vampiro desenvolve glândulas de seda e as fiandeiras para

usá-las. As glândulas de seda transformam o sangue do vampiro em teias; um ponto de sangue e um turno de concentração produzirão 3 metros quadrados de teia de aranha, ou 30 metros de um fio único e forte. O vampiro deve decidir de antemão se a teia será viscosa ou não, mas ele nunca é preso em sua própria teia, pois ela é feita de seu próprio sangue. A teia é incrivelmente forte, exigindo Força 5 para romper, ou Força 4 para cortar com garras ou uma faca. As fiandeiras são protuberâncias notáveis em qualquer tipo de roupa normal exceto um casaco pesado ou roupão (Percepção + Prontidão, dificuldade 5 para perceber) – o estilo de caça Casanova é quase impossível. Certamente vale notar que o Gangrel não deve estar usando calças para fazer uso de suas fiandeiras. Além disso, a teia é muito sensível à luz, pois é fiada com sangue vampírico. A luz do sol a desintegra imediatamente; mesmo o brilho fraco de uma lâmpada da rua ou um raio de uma lanterna destruirá a teia em 10 turnos.

Rabo: A espinha do Gangrel se alonga dramaticamente para além do cóccix, consubstanciando-se num rabo muscular e pesado. O rabo normalmente é longo o bastante para arrastar no chão e grosso o bastante – deve ser preso ou amarrado para evitar que arraste, e mesmo assim é relativamente fácil de percebê-lo (dificuldade 4 num teste de Percepção + Prontidão). O rabo serve bem como uma arma sem corte; desde que o vampiro lute com suas armas naturais em combate próximo, ele pode fazer um ataque normal ou manobra varrer grátis em oponentes nos flancos ou pelas costas sem penalidade de oponentes múltiplos (outros ataques sofrem as penalidades usuais). O rabo inflige dano por contusão igual a Força.

Garras: Estas garras são equivalentes às Garras da Besta fornecidas pela Disciplina Metamorfose – com a importante desvantagem de que elas não podem ser retraídas, e estão sempre presentes em ambas as mãos e pés. Aparte as dificuldades sociais que vêm de nunca ser capaz de se desarmar, o vampiro achará difícil manipular pequenos objetos como chaves de carros ou teclados de computador. Gangrel com Garras sofrem uma penalidade de +1 na dificuldade para quaisquer tarefas que envolvam manipulação fina, especialmente se tal manipulação tem de ser feita sob estresse.

Veneno: As presas do Gangrel ficam ocas, e reservatórios de veneno formam-se em sua cabeça ou pescoço. A peçonha é apenas levemente venenosa, em comparação a algumas no reino animal. A vítima de uma mordida de dano bem sucedida deve fazer um teste de Vigor (dificuldade 7, 9 para humanos e animais normais) ou perder um ponto em um Atributo Físico. O Gangrel deve escolher qual Atributo Físico seu veneno afeta quando esta característica é adquirida, e não pode ser mudada. Se o Atributo chegar a zero, a vítima cai inconsciente ou em torpor. Atributos perdidos deste modo retornam como se eles fossem dano agravado. Os inconvenientes desta habilidade são dois. Primeiro, as presas ocas do vampiro são mais suscetíveis a quebrar. Qualquer falha crítica num teste de ataque de mordida quebra uma ou ambas as presas, que devem ser regeneradas na mesma taxa de recuperação de dano agravado. Segundo, a natureza não fornece veneno sem um aviso visível – o vampiro é visivelmente venenoso,

seja mostrando cores vibrantes de uma perereca venenosa, ou o rosto fendido de uma víbora.

Asas: As asas de morcego ou pássaro que brotam das costas do Gangrel não são estritamente úteis; elas são atrofiadas, muito pequenas para suportar o peso do vampiro em voo. Contudo, elas são facilmente grandes o bastante para ser percebidas – presas às costas do vampiro, elas simplesmente lhe dão a aparência de um corcunda ao invés de uma aberração alada. As asas podem fornecer alguma estabilidade em situações precárias ou ajudar numa queda, se não presas ou embrulhadas. Nestas situações, adicione dois dados a testes de Esportes envolvendo equilíbrio, e adicione um dado de dano por contusão para cada 5 metros de queda ao invés de 3 metros.

SISTEMAS TdM PARA CARACTERÍSTICAS ANIMAIS

Olhos de Sapo: Adicionam duas Características a todos os testes de percepção baseados em visão, e subtraem um das penalidades padrão de Característica para oponentes múltiplos.

Exoesqueleto: O Gangrel ganha duas Características Físicas para testes relacionados a força e um nível adicional de armadura contra dano por contusão e letal. Contudo, qualquer um que tente estaquear o Gangrel precisa vencer ou empatar apenas um Teste Simples após vencer as Disputas Físicas.

Couro/Carapaça: O vampiro ganha dois níveis de armadura contra dano por contusão e letal, e um contra dano agravado, mas sofre uma penalidade de uma Característica em todos os testes que envolvam destreza.

Mandíbula: A mordida do vampiro causa dois níveis de dano agravado e pode drenar três Pontos de Sangue por turno durante a alimentação.

Sonar: O vampiro tem um bônus de duas Características em testes enquanto navega na escuridão, neblina, fumaça e coisas do tipo. Pessoas com a Habilidade *Medicina* podem fazer uma Disputa Mental para perceber as alterações de voz.

Fiandeiras: Gaste um Ponto de Sangue para gerar um metro quadrado de teia ou 3 metros de um único fio grosso. Qualquer um que tente rompê-lo deve vencer uma Disputa Física Estática contra um total igual às Características Físicas do Gangrel (bônus de uma Característica se o alvo tiver garras, uma faca ou algum outro instrumento afiado). Observadores podem fazer uma Disputa Mental para perceber as fiandeiras, e o vampiro tem uma penalidade de duas Características para seu teste.

Rabo: Observadores podem fazer uma Disputa Mental para perceber o rabo (se escondido), e o vampiro tem uma penalidade de três Características para seu teste. O rabo inflige dois níveis de dano por contusão.

Garras: Estas funcionam como Garras da Besta em ambas as mãos e pés, exceto por elas não serem retráteis. O vampiro sofre uma penalidade de uma Característica em testes que envolvam manipulação fina.

Veneno: Quando o vampiro morde com sucesso um alvo, este deve fazer uma Disputa Física Estática contra oito Características. Se o alvo perder este teste, subtrai uma

Característica Física; este dano se cura como dano agravado. Uma vítima que alcance duas Características Físicas cai inconsciente. Sempre que o vampiro falhe em um ataque, faça dois Testes Simples. Se o vampiro falhar em ambos, uma ou ambas presas quebram e devem se regenerar como se houvessem sido perdidas como dano agravado.

Asas: Estas adicionam duas Características bônus em testes que envolvam equilíbrio, e o vampiro sofre um nível de dano por contusão para cada 5 metros que caia, ao invés de 3 metros.

OS OUTROS

MEMBROS

ASSAMITAS

Os Gangrel e os Assamitas têm lutado nos campos de batalha da Europa e da Ásia por séculos. Eles também lutaram lado a lado, talvez até mesmo durante as mesmas batalhas – ambos clãs são conhecidos por tendências mercenárias. Os dois clãs aprenderam a respeitar um ao outro por sua habilidade marcial e honestidade brutal. Recentemente, contudo, os Gangrel preocupam-se sobre o que os Assamitas estão dizendo tão honestamente desde que ignoraram a maldição Tremere: está aberta a temporada para Membros de outros clãs. Para os Gangrel, matar é uma questão de sobrevivência, não uma religião. Da parte dos Assamitas, ao menos eles percebem que presas muito mais fáceis podem ser derrubadas.

BRUJAH

Os Brujah e os Gangrel relacionam-se bem em um nível superficial. A violência é divertida, e rebelar-se contra a autoridade é bastante interessante. Os relacionamentos que se aprofundam acabam em problemas. A tendência dos Brujah ao frenesi enerva os Gangrel, que dificilmente precisam de incentivos para descer este caminho de feiura e ostracismo. A relutância dos Gangrel em apoiar a causa *du jour* com olhos selvagens e fervor aliena os Brujah. A prontidão Gangrel em sobreviver e lutar outra noite se depara com a covardia ao invés da sabedoria – e ocasionalmente algum jovem punk realmente diz isso alto demais. Os clãs trabalham melhor juntos quando a causa é clara e franca, e os participantes podem separar seus caminhos quando o sol nasce.

SEGUIDORES DE SET

Os Seguidores de Set têm pouquíssimas coisas positivas a dizer sobre os Gangrel, e os Gangrel devolvem o favor. Ambos os lados também têm pouquíssimas coisas negativas a dizer em troca, pois os cortesões Setitas e os francos Gangrel raramente cruzam caminhos. As tensões são altas nestas poucas áreas onde o contato é comum, tais como o norte da África e grandes parques urbanos junto às costas dos EUA. A tensão frequentemente abre caminho para o derramamento de sangue ou traição naquelas ocasiões em que um lado ou o outro é acusado de roubar a arte da metamorfose. Gangrel inclinados aos reptilianos em forma e personalidade são conhecidos por tornarem-se amigáveis com os Setitas, presumivelmente em alguma forma orfídea que os de fora não compreenderiam.

GIOVANNI

Os Giovanni e os Gangrel não têm praticamente nada em comum. Eles nem ao menos têm algo substancial sobre o que discutir. Tão notável quanto este fato está entre os vampiros, ele não os faz aliados. Seus mundos simplesmente não se encontram.

LASOMBRA

Respeito é a palavra chave no relacionamento entre os Gangrel e os Lasombra. Os Gangrel respeitam os Lasombra por sua liderança capaz e sua aparência de honestidade. Os Lasombra respeitam a força de caráter e ferocidade dos Gangrel. Os Gangrel não confiam nos Lasombra, claro, e os Lasombra ainda tentam transformar os Gangrel em peões políticos. Mas ao menos os Gangrel sabem que os Guardiões pensarão muito antes de ferrá-los.

MALKAVIANOS

Os Gangrel temem os Malkavianos – qualquer Membro racional e preocupado com a sobrevivência teme. Os Malkavianos são perspicazes e imprevisíveis – oh, e eles também são insanos. Os Gangrel se esforçam muito para eliminar a instabilidade de suas ninhadas, ao menos nas jovens; a Besta inevitavelmente reivindicava as mentes dos velhos, que devem ser fortes para começar a resistir a seus ataques. Os Malkavianos, por sua parte, parecem sentir a inquietação dos Gangrel. Como um gato que sabe quem ele pode desconcertar, eles parecem ter algum estranho divertimento em ficar em companhia de Gangrel.

NOSFERATU

Os Membros destes dois clãs estabeleceram uma compreensão entre si, um tipo muito triste e resignado de acordo. Nenhum clã pode realmente entender o que o outro experimenta: para os Gangrel, a lenta dissolução da personalidade; para os Nosferatu, a repentina obliteração da autoimagem. Mas é a empatia, não a simpatia, que define este relacionamento, e que é algo raro para ambos os grupos. Gangrel e Nosferatu não ferram uns aos outros frivolamente. Muitos não farão isso nunca, se puder ser evitado.

RAVNOS

Os Gangrel e os Ravnos compartilham um relacionamento turbulento que é secular, se não mais. Nem todo Gangrel ataca os Ravnos à primeira vista, ou vice-versa; nada evita que os indivíduos em ambos os clãs sejam conhecidos, membros de um círculo, ou até mesmo mutuamente civis. O que certamente é verdade é que muitos Gangrel que passam tempo com senhores educados ouviram histórias, seja sobre a rivalidade mítica entre os Antediluvianos, o sangue ruim derramado sobre os Ciganos na Europa do século XV, ou uma história mais pessoal de engano e roubo. Os Ravnos devem contar tais histórias para suas crias também, pois mesmo contatos iniciais entre novos membros de ambos os clãs parecem predispostos a sair mal.

Tipos rebeldes sempre abraçarão “o inimigo” só por que

alguém lhes disse para não fazer isso. Entre os anarquistas, os Gangrel muitas vezes fingem uma atitude indiferente frente aos Ravnos, enquanto mantêm um olho atento a seus equipamentos e tocas. A não vida como um anarquista é dura o bastante sem se preocupar se seu senhor estava realmente certo sobre estes bastardos. Os vampiros do Sabá parecem ter um prazer perverso em criar alianças Ravnos/Gangrel, mas estes empreendimentos normalmente terminam como muitas outras questões Sabás – de vidas curtas e sangrentas. Ao extremo, alguns pares maldadados insistem que a disputa continua entre os Gangrel e Ravnos é a vontade dos Antediluvianos agindo através dos séculos. Como os heróis shakespearianos, eles se rebelam contra os desejos de suas famílias – mas a tragédia não é muito divertida para Romeu e Julieta.

TOREADOR

Seria difícil pensar em dois clãs de vampiros com menos em comum do que os Toreador e os Gangrel. Os Toreador consideram os Gangrel brutos, grosseiros, sujos, pungentes e carentes de cultura. Os Gangrel, por sua vez, consideram os Toreador presos, elitistas, domesticados e propensos à contemplação do próprio umbigo. Ambos os lados estão normalmente certos; com estas diferenças em aberto e reconhecidas, pouco conflito aberto ocorre entre os Toreador e os Gangrel. Eles simplesmente movem-se em diferentes círculos, e estão contentes desse modo. Exemplos raros de intensa cooperação interclã normalmente centram-se em pedaços particularmente agradáveis de terra. Estas parcerias são fugazes, pois os Toreador normalmente perdem o interesse em questões ecológicas uma vez que o pedaço de terra seja preservado como dinheiro no banco ou recursos no registro social.

TREMERE

Rivalidades velhas e feias se putrefazem entre os Tremere e os Gangrel. Os clãs estiveram nas gargantas pálidas um do outro desde a Idade das Trevas, quando os Feiticeiros invadiram as terras da Europa Oriental. Gangrel desapareceram vez por outra – e alguns deles, se diz, ainda estão encerrados nos laboratórios dos Tremere. O ressentimento ferveu sob a “trégua” da Camarilla, e agora que não mais se aplica, muitos Gangrel estão se coçando para passar suas garras em seus antigos oponentes. Os Tremere, por sua vez, gostariam de ver os Gangrel derrubados por bem – talvez para punir a afronta à Camarilla, e mais certamente para tirar do caminho um perigoso inimigo.

TZIMISCE

Os de fora ocasionalmente expressam surpresa que os Gangrel e os Tzimisce não se deem bem, uma vez que eles compartilham um talento para a metamorfose. Os Gangrel preferem usar palavras como “deformar” e “mutar” para referirem-se à arte diabólica dos Tzimisce, enquanto os Demônios simplesmente não conseguem compreender a paixão dos Gangrel por animais, de todas as coisas, quando a habilidade de ser monstros de verdade certamente deve estar dentro de seu alcance. Debates filosóficos aparte, os

Gangrel e os Tzimisce de certa idade compartilham um vago ressentimento nascido do conflito com os odiados Tremere. Senhores e suas crias que lembram destes tempos na memória ou na história podem ao menos agir polidamente – a princípio.

VENTRUE

Os Ventrue veem os Gangrel como úteis. Acreditando na metáfora, eles pensam nos Gangrel como cães de caça, na melhor das hipóteses. Agora o cão de caça voltou-se para morder a mão que o ordenava. A atitude Gangrel frente os Ventrue não mudou – os bastardos nervosos e cheios de si não conseguem compreender que, durante todo o tempo, os Gangrel faziam o que queriam fazer, e não simplesmente o que eram ordenados a fazer.

OS CIGANOS

Os Rroma, ou Ciganos, têm muito em comum com os Gangrel; uma destas características é nunca esquecer uma dívida devida ou um favor realizado. Quando os Rroma entraram na Europa *en masse* no século XV, seus bandos procuravam cartas de salvo conduto de religiosos locais e autoridades seculares. Sem tais cartas, os bandos errantes eram expulsos ou até mesmo atacados. Os Gangrel europeus, se implorados por seus companheiros de clã orientais ou por um desejo de colocar companhas Rroma sob sua égide, negociavam favores e assumiam dívidas políticas para garantir estas cartas de passagem de lordes e ladies sob a influência de outros clãs. Mesmo hoje, um Gangrel pode introduzir-se a um bando cigano ao declarar que o senhor de seu senhor obteve uma carta de salvo conduto do Abade de Shropshire para o Duque Michael e seu bando. Não há garantia de que isto irá garantir ao Gangrel um favor ou um lugar seguro para descansar durante o dia, mas é uma introdução melhor do que muitas outras. Claro, os Rroma levam os favores devidos por eles muito a sério.

Os Lupinos: OU, COMO EVITAR QUE OS LOBISOMENS O MATEM

Um Aparte por Antigo Knox, Gangrel da 10ª Geração

Isto é muito mais fácil do que você pode pensar. O primeiro passo é simples: evite os Lupinos sempre que possível. Eles não são seus amigos. Eles não se importam se você está fora da sociedade da Família. Eles não se importam se você tem uma carteirinha do Sierra Club. Eles não se importam se você sai pra correr no meio das sequoias para salvá-las das motosserras. Até onde posso dizer, eles têm assuntos religiosos conosco. Considere os lobisomens semelhantes a um grupo fanático furioso e com presas e você tem uma ideia. Ainda que possa ser capaz de ficar amigo de um nas saídas, ou vender favores para um pulguento que precise de ajuda num sufoco, você *não* é parte da tribo, e nunca será. Eu não conheço todos os detalhes, pois *sigo* o passo número um o máximo que posso.

Os Lupinos têm um bom número de locais sagrados,

normalmente na natureza. Fique muito, muito longe destes lugares. Mesmo se você tiver um contato Lupino que o convide para um. Ou seu contato é um idiota, ou é uma armadilha.

Não finja ser um lobisOMEM para se relacionar melhor com os lobisomens. Eles saberão. Não sei como, precisamente, mas para iniciantes eles têm sentidos incríveis; eles podem dizer que você é um cadáver porque você é um tipo de verme. E eles têm sua própria linguagem, que não ensinam aos de fora. E sua própria mitologia. Se eles começarem a interrogá-lo sobre “o grande espírito do macaco de madeira Shimmy-ho-ho”, você soará como um maldito idiota não importa como responda.

Se não puder evitar um grupo de lobisomens, mantenha seu contato ao mínimo. Você pode ser capaz de vender-lhes alguma informação, mas eles são instáveis; não se pode confiar que não tentarão matá-lo após você lhes dizer o que sabe. Se tiver de entrar numa conversa, mantenha-a leve e agradável. Não fale sobre os hippies que acabou de sugar, e não debata pontos de guerra ecológica com eles. Num mundo perfeito, após algumas poucas conversas você pode ser capaz de negociar uma simples relação “deixe-o em paz”, mas é provável que exijam algumas concessões desagradáveis de sua parte e nenhuma deles. Veja bem, eles não são muito dados à negociação, e considere-se no lucro se sair desta com vida.

Se forem mijões e você estiver em seu território, vá embora. Eles não podem voar, e muitos de nós podemos, então se eles começarem a persegui-lo, transforme-se em um morcego e alce voo. Posso ouvir alguns de vocês – especialmente aqueles que usam um capacete de chifres viking – gritando sobre honra e território e valor. Vocês fazem o que querem. Vou acender uma vela para você em Van Halla ou seja lá o que for.

Os Lupinos são um maldito pesadelo numa luta. Eu só os vi em ação em videotape – uma sequência roubada de Chicago – e me aterrorizou. Sua “forma de batalha” é um homem lobo de quase três metros de altura como se saído de *Grito de Horror*, só um pouco mais musculoso. Eles são fortes e muito rápidos. Parecem ser capazes de ficar invisíveis a qualquer momento. Eles usam armas assim como nós – a fita que vi abriu com uma barragem de tiros seguida de um ataque frontal – e também parecem ter Disciplinas como nós. Eu ouvi que um bando de lobisomens pode derrubar um Matusalém. Certamente um bando rasgou Lodin a meio, um ancião com desleixo, em Chicago em 92.

Se você lutar com um, pode ser capaz de batê-lo, se cair em cima dele e tiver uma arma. Se conseguir pôr as mãos em balas de prata – não ria – estará com meio caminho andado. Se não tiver balas de prata, tente *qualquer coisa* de prata. Garfos, facas, conchas afiadas, bastões de baseball ou crucifixos. Qualquer coisa. Eles realmente odeiam isso, e ela parece queimá-los.

Muitos dos outros Membros pensam que nós Gangrel temos um relacionamento especial com os Lupinos. Muitos de nós não, mas os Ventrue e os Tremere não sabem disso. Você pode tirar vantagem disso de várias formas. Primeiro, se você tem algumas rotas de viagem em que sabe que não



terá muitos problemas com lobisomens, pode tirar uma grana ou favores ao vender essa informação. Isto se aplica apenas se você conhecer algumas das rotas que são excepcionalmente perigosas; avisos a seus companheiros Cainitas podem marcar pontos com pessoas que são boas de conhecer. Claro, se você está deixando a cidade ou de outra forma tem seu traseiro coberto, e quer tomar um tiro de um inimigo, sempre pode vendê-lo um caminho seguro que sabe ser a Autoestrada Um Lupina. Apenas assegure-se de que ele não sobreviva, e que ninguém saiba que foi você quem lhe disse para ir por lá (“É, eu ouvi sobre John. Terrível - você sabe, eu avisei que os lobisomens observam a US19, mas ele não me ouviu...”).

Um aviso final: o que eu disse acima é tudo verdade, mas não é toda a história. Os Lupinos não pensam com uma mente unificada. É possível, embora improvável, que dois indivíduos possam superar dificuldades raciais e tornarem-se amigos. Nunca tentarei tal coisa, mas você pode se achar ligado um dia. Boa sorte, vai precisar.

DISCIPLINAS

ANIMALISMO

A Disciplina Animalismo é, naturalmente, uma das ligações mais fortes dos Gangrel com a Besta Interior. Nos primeiros níveis de habilidade, o Gangrel interage com representações literais da Besta - animais e insetos. Avançando em poder, o vampiro afeta a Besta abstrata (embora qualquer Gangrel que ouça você referir-se à Besta Interior como “abstrata” pode muito bem amarrar seu esôfago em nós como um objeto de estudo), a natureza primal comum a animais, humanos e vampiros.

O uso mais prático de Animalismo é a alimentação. A emoção da caçada pode ser viciante e o sangue dos humanos mais saboroso, mas a habilidade de chamar a ceia de quatro patas até você usando O Chamado é indispensável para um vampiro ferido ou de outra forma indisposto. Animalismo concede tanto a habilidade de atrair companheiros animais e carniçais e convocar estes mesmos animais para subsistência. Este conceito pode causar alguma dissonância cognitiva para humanos mimados que compram pacotes bem embrulhados de carne num supermercado bem iluminado, mas para camponeses, caçadores e vampiros de todo o mundo é completamente natural. Animais podem ser quentes e confortáveis, mas quando a comida fica escassa é você ou eles. A fome vermelha eventualmente quebra até mesmo os hábitos humanos mais exigentes. Estas mesmas habilidades básicas também podem ser usadas ofensivamente. Imagine, se puder, o problema de controle de pestes sofrido pelos Tremere europeus orientais, tendo recebido a ira dos Gangrel, Nosferatu e Tzimisce - todos usuários de Animalismo.

Os Gangrel são muito afeiçoados a Dominar o Espírito, e às vezes até o invocam como entretenimento, para a simples alegria de ver, sentir e provar com os sentidos de um animal. O deleite e terror de ver

seguramente o nascer do sol novamente pode ser libertador - ou pode lançar até mesmo o mais prático Gangrel no sofrimento da depressão. Os Gangrel normalmente não imaginam os efeitos colaterais do uso frequente deste poder - a tendência de agir como um animal. Eles fazem concessões a tal comportamento entre si, pois muitos deles têm perturbações semelhantes, e aprendem a modificar sua conduta com forasteiros - possuindo animais adequados, se necessário. Um Gangrel prestes a fazer um pouco de investigação, por exemplo, pode possuir um pombo para adquirir seus hábitos curiosos, enquanto outro Gangrel indo visitar o príncipe pode possuir um lobo para assegurar que suas peculiaridades animais incluam devida deferência à autoridade.

ACALMAR O REBANHO (ANIMALISMO NÍVEL SEIS)

Este poder funciona de modo semelhante a Acalmar a Besta - o Gangrel afirma sua vontade sobre animais (ou humanos) mortais, subjugando suas Bestas com o terrível poder da sua. Emoções apaixonadas, poderosas, ou mesmo simples tentativas de afirmar individualidade ou vontade são silenciadas, tornando aqueles afetados apáticos e letárgicos pela duração do poder. Múltiplos alvos podem ser afetados; a única exigência é que os indivíduos devem ser capazes de ver ou ouvir o Gangrel. Pode ser necessário em algumas situações extremas chamar a atenção dos alvos, mas isso provavelmente não é difícil para um monstro com este poder.

Sistema: O jogador testa Força + Intimidação (dificuldade 7) - o Gangrel sempre força a Besta à submissão através do medo. Esta é uma ação prolongada exigindo tantos sucessos totais quanto o alvo tenha Força de Vontade (cada alvo individual é intimidado desde que sua Força de Vontade seja alcançada). O Gangrel pode subjugar duas vezes sua pontuação em Força de Vontade em animais e/ou humanos. Se o grupo, rebanho ou bando é muito grande para o vampiro subjugar a todos, os indivíduos com as menores pontuações em Força de Vontade necessariamente são afetados primeiro. Falha em qualquer teste na sequência significa que o vampiro deve reacumular sucessos, mas estes indivíduos já subjugados permanecem assim. Uma falha crítica em qualquer teste na sequência significa que as criaturas anteriormente subjugadas fervilham violentamente em frenesi - elas imediatamente atacam o Gangrel que tentou submetê-las, ou qualquer coisa que fique no caminho.

Quando a besta de um mortal é intimidada, ele não pode usar ou recuperar Força de Vontade. Ele cessa todos conflitos mentais e físicos, nem ao menos se defendendo se atacado (o Narrador pode permitir um teste de Força de Vontade se a vida do mortal for ameaçada). Para recuperar-se deste poder, o animal ou humano joga Força de Vontade (dificuldade 6) uma vez por dia até acumular sucessos suficientes para igualar a Força de Vontade do Gangrel. Membros não são afetados por este poder, geralmente, mas seus lacaios carniçais sim.

SISTEMAS OPCIONAIS PARA ANIMALISMO

Os Narradores podem escolher permitir as seguintes modificações para Animalismo como descrito em **Vampiro: A Máscara**. Ou, podem não escolher – os jogadores são avisados a perguntar gentilmente se encontrarem um efeito que gostam. Note que todos estes poderes constroem-se sobre os níveis existentes de Animalismo – Narradores que não queiram que aqueles Membros que brandem a Disciplina tenham mais potência devem desabilitar estas opções.

O ANIMAL DE PÉ

Alguns Gangrel *antitribu* e independentes que seguem as Trilhas da Iluminação reivindicaram a habilidade de usar Animalismo em humanos. Por exemplo, alguns Gangrel insistem que chamaram os sem teto para um refúgio afastado, ou falaram inteligivelmente com um humano enquanto numa forma animal. Os Membros há muito têm expressado seu desprezo pelo rebanho (literalmente, gado), então este sucesso pode não parecer surpreendente. Narradores desejarão pensar cuidadosamente sobre permitir que esta opção seja usada em suas crônicas; ela ajuda a iluminar decididamente o lugar do vampiro no grande plano, mas também é uma capacidade que pode ser abusada. Também, referir-se aos menos afortunados como animais não é particularmente iluminado, embora possa servir à história. Se esta opção for permitida, a dificuldade de tais tarefas deve aumentar nitidamente.

Acalmar a Besta (Animalismo Nível Três)

A Besta Interior de criaturas sobrenaturais é muito mais resiliente e teimosa do que a Besta de um mortal normal. Vampiros, Lupinos, fadas, os estranhos mortos vivos do Oriente e outras criaturas incomuns nunca serão intimidadas pelo uso deste poder, mas os extremos violentos de seu comportamento podem ser limitados. Os Narradores podem permitir que Gangrel que usem esta habilidade tentem tirar qualquer entidade sobrenatural de um estado frenético usando o mesmo sistema para subjugar um mortal.

Dominar o Espírito (Animalismo Nível Quatro)

Múltiplos sucessos com este poder permitem o uso de várias Disciplinas mentais e espirituais enquanto no corpo do animal hospedeiro. A critério do Narrador, o jogador pode usar estes sucessos para reduzir diretamente o número de pontos de Força de Vontade que devem ser gastos para sobrepujar completamente os efeitos posteriores do poder. Narradores particularmente generosos podem permitir que o jogador aloque os sucessos extras no voo, e usar os sucessos que restaram quando o poder estiver terminado até reduzir o gasto de Força de Vontade.

Expulsando a Besta (Animalismo Nível Cinco)

Os Gangrel geralmente compreendem a Besta Interior. A critério do Narrador, perder a Besta quando o sujeito deste poder deixa a linha de visão ou audição do Gangrel é apenas uma inconveniência temporária, pois provavelmente não há lugar para onde a Besta vá. Isto pode nem sempre ser verdade – outros Gangrel, membros de clãs com Animalismo ou (gulp) Lupinos podem fornecer abrigos confortáveis para a Besta. Um Gangrel sábio não usa este poder em qualquer um que suspeite ser tão feroz quanto ele.

Sistema TdM: Faça uma Disputa Social simultaneamente contra qualquer número de alvos, até duas vezes sua Força de Vontade atual. Use as regras de Cena da Multidão em *Leis da Noite*, p. 196 – ofereça Características e resolva as disputas simultâneas como se estivesse atacando alvos múltiplos em combate físico. Como com Acalmar a Besta, os alvos que falhem em resistir não podem usar Características Força de Vontade e obtêm *Submisso* x2 pelo resto da noite.

DEBANDADA (ANIMALISMO NÍVEL SETE)

Um conhecimento profundo e inato do instinto animal permite que o Gangrel dispare um temor muito específico em suas vítimas – um pânico irracional que coloca centenas de criaturas em fuga precipitada. Esta habilidade só funciona em grandes grupos de pessoas; com poucas o medo agregado não será suficiente para destruir planos de ação sensíveis. Também, a multidão ou rebanho já deve estar agitado por alguma ocorrência mundana, tal como o cheiro de um grande predador, um jogo de futebol perdido pelo time da casa ou uma carência do brinquedo da moda na abertura da temporada de compras. (O Gangrel pode *causar* a situação “mundana” – seja como o

grande predador, influenciando o resultado da partida de futebol, ou atacando os brinquedos – mas isto não é necessário ou mesmo sábio.) Uma vez que este poder tome espaço, suas vítimas fugirão até que escapem da influência do vampiro ou até que estejam impossibilitadas de correr.

Sistema: Este poder deve ser ativado dentro da visão de uma multidão de aproximadamente 50 mortais agitados (o Narrador pode permitir que este poder seja usado em grupos menores de mortais *realmente* indignados). O jogador testa Vigor + Empatia com Animais (dificuldade 7). As ondas resultantes de terror espalham-se em 50 metros em todas as direções do Gangrel para cada sucesso obtido. Qualquer mortal agitado dentro deste raio fugirá imediatamente até a próxima fuga ou saída a menos que o Gangrel escolha direcionar a Debandada por força de vontade. O vampiro pode estabelecer uma direção ou trilha para as multidões em fuga, mas não pode mudá-la ou alterá-la uma vez que a fuga comece. Membros da Debandada ignorarão muitas fontes potenciais de perigo, tais como correr na estrada ou através de uma chuva de balas, mas não tomarão ações obviamente suicidas como saltar de telhados altos ou de arranha-céus. Em alguns casos, contudo, a turba enlouquecida não verá o perigo

potencial a tempo – ou será forçado a ele de qualquer modo por pressão da multidão atrás deles.

Mortais que não foram inicialmente afetados podem ser apanhados fisicamente ou emocionalmente na onda, enquanto a Besta projetada do Gangrel causa estragos por uma cena a menos que ele escolha interromper a loucura antes. Ao deixar a área afetada, os mortais podem recuperar seus sentidos e parar sua fuga ensandecida. Se a área é um gargalo, contudo, tal como um longo corredor ou vale, os mortais podem optar por continuar fugindo ao invés de ser pisoteados. Vale notar que este poder pode dar errado, mesmo sem uma falha crítica – o poder de centenas de Bestas, mesmo as de mortais, pode ser demais para o vampiro controlar. Animais pressionados demais podem entrar em frenesi, e pessoas têm uma tendência perturbadora ao tumulto.

Sistema TdM: Faça uma Disputa Social Estática contra um número de Características igual à Força de Vontade mais alta de alguém na multidão alvo. A Debandada afeta todos em 50 metros de você; cada Característica Social adicional que gaste estende o alcance a outros 50 metros. Indivíduos cuja Força de Vontade seja igual ou inferior à metade de sua Característica Social total sucumbem automaticamente. Indivíduos cuja Força de Vontade seja ao menos metade de suas Características Sociais podem gastar um ponto de Força de Vontade para fazer uma Disputa Social Estática contra sua Característica Social total; se bem sucedidos, eles resistem à ânsia de Debandar. Personagens cuja Força de Vontade iguale ou exceda sua Característica Social total podem fazer o mesmo teste sem gastar um ponto de Força de Vontade.

FÚRIA RUBRA (ANIMALISMO NÍVEL OITO)

Este poder é motivo de muita discussão e conjectura, pois ele tem efeitos visíveis muito sutis. Ao alcançar este nível de domínio, o Gangrel pode escolher permitir que sua Besta vague livremente por suas veias. Seu sangue causa frenesi em mortais e vampiros que provam dele. Se um Diablerista consumir com sucesso a alma do Gangrel, ele pode encontrar um fim macabro enquanto a Besta do Gangrel devora seu caminho a partir de dentro.

Sistema: Este poder é ativado uma vez, quando o Gangrel o aprende. Ele não pode ser desativado. A menor prova da vitae do vampiro causa agitação no degustador, que deve fazer um teste de Autocontrole (dificuldade 7) ou entrar em frenesi imediatamente. Isto se aplica a crias recentes, carniçais, atacantes que mordam e qualquer vampiro que beba do Gangrel. Isto é o equivalente a um tiro de advertência para pretensos diableristas. Se o atacante resistir ao impulso do frenesi, ele pode continuar a beber como normal, mas a agitação sobrenatural que experimenta deve ser um sinal claro de que algo está fora do normal com esta vitae. Se o atacante sucumbir ao frenesi, ele deve gastar um ponto de Força de Vontade para cada turno em que continue bebendo.

Se o diablerista for bem sucedido, ele imediatamente sofre um +2 na dificuldade em todos os testes de frenesi



pela duração determinada pelo Narrador. Ele também deve fazer um teste resistido de Força de Vontade contra a Besta de sua vítima (que tem a mesma pontuação de Força de Vontade que o finado vampiro tinha). O perdedor desta disputa perde um ponto permanente de Força de Vontade. Esta disputa toma lugar a cada mês durante o primeiro ano após a diablerie e uma vez por ano após isso. Enquanto o diablerista perde Força de Vontade, ele torna-se mais feroz e impulsivo (isto deve ser interpretado, e o Narrador deve sentir-se livre para exigir testes frequentes de Autocontrole do jogador do diablerista). Se o diablerista perder seu último ponto de Força de Vontade, ele torna-se um monstro enlouquecido e bestial (e um personagem do Narrador). Se a Besta invasora perde seu último ponto de Força de Vontade, torna-se quieta, cedendo à vitória do diablerista. A evidência da diablerie na aura de seu perpetrador persiste até a Besta ser subjugada.

Perdas de Humanidade ou Trilha podem resultar das ações que o diablerista “possuído” toma, mas elas não são perdidas como um resultado direto deste poder.

Lendas Gangrel sugerem que algumas “vítimas” de diablerie incrivelmente poderosas devoraram seu caminho através de seus atacantes, consumindo a alma do diablerista, e então tomaram o novo corpo. Isto não é o resultado normal deste poder, mas os rumores circulam...

Sistema TdM: Qualquer um que se alimente de você deve fazer um Teste de Autocontrole contra quatro Características para evitar entrar em frenesi. Qualquer um que tente diablerizá-lo deve gastar um ponto de Força de Vontade a cada turno pela duração da tentativa. Se alguém diablerizá-lo com sucesso, o diablerista sofre uma penalidade *permanente* de uma Característica em todos os testes futuros de frenesi. (Um vampiro que alcance Autocontrole 1 sucumbe à Consumação, ao invés de fazer isso ao alcançar Autocontrole 0.) O diablerista também deve fazer uma série de Testes de Força de Vontade contra sua própria Besta, que ganha (para este propósito) a Força de Vontade total do vampiro que usou *Fúria Rubra*. O perdedor de cada disputa perde um ponto permanente de Força de Vontade, até que o diablerista ou sua Besta perca o controle. O diablerista deve fazer um destes Testes de Força de Vontade a cada semana pelo primeiro ano após a diablerie, uma vez por mês durante o segundo ano, e uma vez por ano após isso.

OLHOS DA FLORESTA (ANIMALISMO NÍVEL NOVE)

Este poder inspirador está no topo de muitos contos populares sobre florestas virgens e montanhas proibidas. O vampiro se enterra no chão de seu domínio escolhido, espalhando seu eu físico e espiritual pela área. Diferente de um vampiro que usa Fusão com a Terra, o Gangrel não pode simplesmente escavar o chão. Os animais e até mesmo insetos dentro da área servem como olhos e ouvidos do Gangrel, provendo-lhe com um conhecimento íntimo das ocorrências noturnas de seu domínio.

Sistema: Este poder custa seis pontos de sangue para ativar e dura até quando o Gangrel quiser permanecer sob

seu domínio. A área deve ser relativamente bem definida geograficamente, embora possa ser bastante grande: uma montanha ou vale, uma floresta isolada, um planalto. O vampiro vê e ouve tudo dentro da área fechada através dos animais e insetos que habitam nela. Além disso, o Gangrel pode usar Disciplinas mentais que não exigem contato físico ou olho a olho para ter início. Enquanto o poder estiver ativo, é impossível atacar o Gangrel diretamente. Dano significativo a seu domínio, contudo – incêndios, mineração a céu aberto, contaminações químicas – também prejudicarão o vampiro, e provavelmente o expulsarão do solo.

A área sob a influência do Gangrel reflete a natureza do vampiro. Até mesmo a mais alegre floresta durante o dia torna-se um lugar de terror para meros mortais quando o sol se põe.

Se dois mestres do Animalismo de algum modo “reivindicam” a mesma área, o Cainita com a maior Força de Vontade alcança sucesso. Isto pode resultar num Membro estabelecido sendo forçado a despertar e fugir da área, ou pode despertar o outro Membro numa busca por vingança do transgressor.

FORTITUDE

Fortitude carece de pouca discussão, mas isso não quer dizer que os Gangrel tratam sua robustez sobrenatural de forma leviana. Qualquer vampiro que tenha escapado de um incêndio florestal, teve um vislumbre inesperado do sol do deserto sobre o movimento de uma duna ou evitou por pouco a destruição nas garras de um Lupino sabe o quanto vital esta simples Disciplina é. Para adicionar um pouco de sabor à questão, note que a proteção de Fortitude contra fogo e o sol contraria a maldição apócrifa dos anjos. Alguns poderiam sugerir que o uso de Fortitude deste modo é sacrílego ou blasfemo, mas os Gangrel não são o tipo que fica de barriga para cima na luz do sol só para aplacar algum cara santo lendário com uma espada.

Anciões Gangrel desenvolveram algumas extensões incomuns da habilidade básica de Fortitude para proteger e fortificar. Estes poderes protegem os sentidos, a mente e o espírito ao invés do corpo físico.

ESCUDO SENSORIAL (FORTITUDE NÍVEL SEIS)

Um Gangrel usando este poder endurece sobrenaturalmente seus sentidos contra entradas prejudiciais. O vampiro não pode ser cego por holofotes ou rajadas repentinas de brilho, ou ensurdecido por explosões ou disparos; até mesmo sua capacidade de suportar dor é melhorada. Seus olhos, ouvidos, nariz, e ferimentos abertos brilham com uma luz estranha enquanto este poder estiver ativo.

Sistema: O gasto de dois pontos de sangue ativa este poder por uma cena. Fontes mundanas de entradas sensoriais opressivas, tais como holofotes, disparos ou spray de pimenta não têm efeito, mesmo que poderes que aumentam os sentidos como Sentidos Aguçados estejam em uso. Os efeitos de ataques sensoriais sobrenaturais ou



circunstâncias incomuns (como estar no epicentro de uma explosão massiva) podem ser absorvidos com os dados de Fortitude do vampiro, com cada sucesso reduzindo o efeito ou duração do dano sensorial, ou negando-o por completo. Além disso, as penalidades de ferimentos do Gangrel são reduzidas em dois; ele não sente dor alguma até alcançar o nível Aleijado, quando ele encontra apenas uma penalidade de três dados. No final da cena, penalidades de ferimentos para todo o dano acumulado são aplicadas normalmente.

O brilho fosforescente que escorre dos orifícios e ferimentos do vampiro é quase impossível de esconder, e inflige uma penalidade de dois dados em interações sociais com mortais (além das de intimidação).

Sistema TdM: Gaste duas Características Sangue. Você se torna imune por uma hora a entradas sensoriais normalmente incapacitantes – holofotes, disparos, spray de pimenta e coisas do tipo – mesmo se estiver usando *Sentidos Aguçados* e outros poderes que aumentem sua vulnerabilidade à sobrecarga sensorial. Você recebe penalidade de duas Características a menos de ferimentos do que o normal enquanto *Escudo Sensorial* permanecer em efeito; qualquer dano que sofra durante a hora tem pleno efeito quando o *Escudo Sensorial* termina. Você pode fazer um Teste Estático de seus níveis de *Fortitude* contra a penalidade de Característica imposta pelos problemas ambientais particularmente severos, como estar no epicentro de uma explosão massiva. Se bem sucedido, você pode reduzir a penalidade em uma Característica, mais um por Característica Física que gaste.

Seus ferimentos e orifícios brilham enquanto *Escudo Sensorial* permanecer em efeito; você sofre uma penalidade de duas Características em todas as Disputas Sociais contra mortais durante este tempo.

MENTE RESILIENTE (FORTITUDE NÍVEL SETE)

Neste nível de realização, o Gangrel estende sua resistência sobrenatural às profundezas de sua personalidade. Ao adquirir este poder, o vampiro pode repentinamente derramar séculos de paranoia, tiques, equívocos e outras perturbações que se acumularam nos recessos emaranhados de seu cérebro. Além disso, torna-se mais difícil usar Disciplinas mentais contra o vampiro. Infelizmente, esta estabilidade mental tem um custo para o Gangrel; ao aprender este poder o vampiro deve adquirir defeitos físicos animais exclusivamente.

Sistema: Ao aprender este poder, o Gangrel faz um teste de Força de Vontade (dificuldade 7). Para cada sucesso, o vampiro pode escolher eliminar uma perturbação ou duas falhas de comportamento animal (quaisquer pontos em Atributos Sociais perdidos devido em todo ou em parte a estas falhas permanecem perdidos). Este efeito do poder ocorre apenas uma vez e é imediato.

O vampiro obtém permanentemente três dados extras para resistir aos efeitos de qualquer Disciplina ou mágica que altere a mente. Este bônus não se aplica a Presença ou outras Disciplinas que afetem as emoções.

Finalmente, se o vampiro obtém uma perturbação por qualquer motivo após aprender este poder, o jogador pode imediatamente fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 6). Se obtiver três sucessos, a perturbação persiste através da noite e o dia seguinte, mas é desprendida quando o vampiro desperta com o pôr do sol. Força de Vontade não pode ser gasta neste teste.

Sistema TdM: Quando aprender este poder, faça um Teste Estático Prolongado de Força de Vontade contra oito Características. Cada sucesso permite-lhe escolher uma perturbação ou dois defeitos de comportamento animal para descartar (as Características Sociais perdidas para estes defeitos continuam perdidas).

Você obtém permanentemente três Características bônus em disputas para resistir a Disciplinas e mágicas que alterem a mente, embora não seja imune a *Presença* e outros poderes que afetem as emoções ao invés do intelecto. Se você desenvolver uma perturbação, pode fazer um Teste Estático de Força de Vontade contra sete Características. (A Característica bônus aplica-se a resistir às circunstâncias que forçaram a perturbação em você, mas não este teste para curá-la.) Se tiver sucesso, gaste três Características Mentais. A perturbação permanece em efeito naquela noite e pelo próximo dia, então desaparece no pôr do sol seguinte. Você não pode gastar Força de Vontade para retestes nesta disputa.

REI DA MONTANHA (FORTITUDE NÍVEL OITO)

Os oponentes mais formidáveis não são apenas difíceis de ferir, eles também são difíceis de tocar. Este poder combina alguns dos efeitos do poder Armadura Individual com uma aura de resistência que impede atacantes, tornando trivialmente fácil para os Gangrel bloquear os ataques vindouros de inúmeros oponentes.

Sistema: O Gangrel gasta três pontos de sangue para ativar este poder, que dura por uma cena. O vampiro não obtém os benefícios deste poder quando ataca ativamente. Ao invés disso, o vampiro deve bloquear ou esquivar de todos ataques vindouros, e pode usar sua parada de dados total contra cada ataque. Cada vez que um ataque é feito com uma arma contra o Gangrel, seu jogador testa Fortitude (dificuldade 6) somando ao teste de Destreza + Briga para bloquear. Se o teste de Fortitude alcançar mais sucessos do que o atacante conseguiu, a arma usada no ataque se estilhaça em contato com o vampiro (armas misticamente imbuídas podem ser resistentes a este efeito a critério do Narrador). Se o teste do bloqueio for bem sucedido, o vampiro não sofre dano do ataque (se o bloqueio falha o vampiro pode absorver o dano normalmente, usando Fortitude).

Ataques desarmados também podem ser bloqueados. Ataques desarmados bem sucedidos infligem o dano do atacante tanto no atacante quanto no vampiro que usa este poder. Ataques desarmados bloqueados infligem o dano do atacante apenas a si próprio. Em ambos os casos, o dano pode ser absorvido normalmente. Além disso, o vampiro defensor não sofre a penalidade padrão para atacantes

múltiplos, não importando quantos enfrente.

Sistema TdM: Gaste três Características Sangue para ativar este poder, que dura por uma hora. Você tem o total pleno de Característica para todas ações defensivas, ao invés de dividir sua parada de Características. (Este benefício não se estende a ações ofensivas, que sofrem as penalidades normais para ações múltiplas.)

Qualquer atacante deve ser bem sucedido em uma disputa em duas partes. Primeiro, faça a Disputa Física inicial como de costume. O vampiro defensor com *Rei da Montanha* vence em empates. Se o atacante falhar a disputa inicial, sua arma se estilhaça (a menos que encantada ou sobrenaturalmente reforçada) e ele sofre o dano que normalmente iria para o defensor. Se o atacante empatar, sua arma se estilhaça, mas ele escapa do dano pessoal. Se o atacante vencer, então ele deve fazer um Teste Simples. Apenas se este for bem sucedido ele realmente inflige dano ao defensor. (Vampiros com *Potência Superior* passam este segundo teste e infligem dano se forem bem sucedidos no ataque inicial.)

METAMORFOSE

A Disciplina Metamorfose é nativa aos Gangrel. Eles são os únicos vampiros a quem a Disciplina vem tão principal quanto a necessidade de beber sangue e evitar a luz do sol. A Disciplina é uma expressão primal da Besta Interior, um aproveitamento do poder feroz em cada vampiro, mas especialmente abundante nos Gangrel.

Se o mundo fosse um lugar justo, os vampiros dos outros clãs agradeceriam aos Gangrel por descobrir tal potencial na forma vampírica. Em milênios, as habilidades concedidas pela Disciplina Metamorfose salvaram incontáveis vampiros da Morte Final ao fornecer visão nas noites mais escuras, proteção de inimigos e proteção dos raios mortais do sol. Nas noites da Primeira Cidade, os Gangrel compartilhavam livremente a qualquer um que aprendesse a arte de adular e coagir a Besta à obediência. Qualquer vampiro que desejasse viajar mais do que uma noite de seu refúgio aprendia, como uma questão de necessidade, como fundir com a terra no amanhecer vindouro.

Desde aquele tempo antigo, muitos Gangrel tornaram-se avarentos em compartilhar seus segredos. Os outros clãs cuidadosamente passavam seu conhecimento de segunda mão da arte de senhor a cria, ou então ofereciam algo de valor aos Gangrel em troca de instruções. A Disciplina tornou-se menos vital à sobrevivência – carroças cobertas, trens, automóveis e outros meios de transporte modernos reduziram o risco da viagem até mesmo para o mais fraco vampiro.

Ainda, os Gangrel agarram-se firmemente à Disciplina Metamorfose, ensinando-a cuidadosamente a suas ninhadas e pressionando os limites de suas habilidades enquanto trilham seus caminhos solitários. Os Gangrel sabem que Metamorfose não diz respeito a conveniência – trata-se de sobrevivência agora e sempre.

FORMAS ANIMAIS

Os Gangrel demonstram seu domínio da habilidade em Metamorfose mais dramaticamente com a Forma da Besta. Esta habilidade normalmente concede ao vampiro a forma de um lobo ou um morcego. De fato, vampiros que não sejam Gangrel só podem tomar estas duas formas. Contudo, vampiros Gangrel não estão limitados da mesma maneira – eles tomam as formas de leões, águias, ursos, corvos e inúmeros outros.

Existem algumas restrições para a habilidade metamorfa dos Gangrel. Primeiro, o Gangrel deve estabelecer sua forma ao aprender a Forma da Besta, e não pode assumir outras formas. Segundo, as formas do vampiro sempre devem refletir as ânsias gêmeas da Besta: lutar ou fugir.

A forma “lutar” do Gangrel é grande e naturalmente bem equipada para caçar e combater. Os animais representados são normalmente predadores, mas também podem ser necrófagos – todos consomem a carne de outros para sobreviver. A forma animal assumida é robusta e aparentemente saudável, e geralmente tende a tamanhos grandes para seu tipo – embora no caso de animais de grande porte, tal como um urso pardo ou tubarões entre os Marinheiros, o Gangrel possa ser pequeno se comparado a criaturas normais. Os Gangrel Urbanos do Sabá são uma grande exceção ao dito acima. Eles podem assumir formas animais que são sarnentas e têm uma aparência doentia, tal como vira-latas ou ratos de tamanho incomum. A camuflagem fornecida por tais formas desagradáveis supera de longe as piadas de coleira para pulgas que estes Gangrel têm que usar.

Tornou-se mais comum nos últimos anos para os raros Gangrel que assumem a forma gigante de um animal que não alcança tal tamanho na natureza – aranhas, vespas, escorpiões, ratos, hienas e outros. Isto não causou um grande clamor entre os anciões do clã. É possível que estas formas fossem comuns no passado distante, e caíram em desuso por alguma razão desconhecida. Tem sido causa de alguma agitação social entre os membros do clã jovens e ativos; Gangrel que assumem estas formas exóticas, particularmente variedades insetoídes, muitas vezes têm formas de pensar e se comportar muito estranhas e até alienígenas. Estes Gangrel às vezes migram para o Sabá, onde rapidamente deixam sua Humanidade para trás e voltam sua mentalidade de colmeia ao serviço da seita.

Diz-se que no passado, os Gangrel podiam assumir as formas de animais presas nobres, tais como o cervo ou o cavalo. Tais Gangrel, se existem, não foram vistos nas Noites Finais, e os Gangrel modernos ficariam embaraçados em ver qualquer necessidade em se transformar na comida ao invés dos comedores.

A forma de “voo” dos Gangrel não precisa ser literalmente uma criatura alada. Pode ser qualquer forma que melhor se adapte para fugir, seja este método tomar o ar, arrastar-se por túneis, ou simplesmente fugir desordenadamente nas quatro patas. Mesmo que o foco desta forma esteja na pura sobrevivência e não no sustento, o Gangrel só assume as formas de predadores ou necrófagos

– a natureza da Besta do vampiro é inextricavelmente ligada à necessidade de consumir outros, mesmo que o outro em questão seja um inseto.

O voo real normalmente é o melhor método de fugir, além de ser incrivelmente útil para observação e coleta de informações. O morcego permanece uma forma popular para os Gangrel, junto com pássaros como corvos e falcões. Gangrel particularmente bélicos podem tomar as formas de gaviões, águias e até mesmo abutres, mas estas formas de “voo” relativamente enormes perdem alguns dos benefícios da fuga que vêm com uma forma menor.

Formas de “voo” terrestres confiam ou na velocidade ou na habilidade de esquivar por espaços pequenos para fugir. Cobras, toupeiras, gatos domésticos e ratos são formas comuns. Ao menos um Gangrel na América do Sul ficou conhecido por tomar a forma de gambá, que, ainda que eminentemente falha contra inimigos inteligentes, serve ao propósito quando lida com criaturas menores. Como as formas de “voo”, estas formas animais normalmente aparentam estar em perfeita saúde, mas elas não são extraordinariamente grandes para seu tipo – o que anularia o objetivo.

ADOTE UM ANIMAL

Gangrel Sabás, tanto Urbanos quanto Rurais, gostam de um jogo chamado “Adote um Animal”. O vampiro assume uma forma animal apropriada, tal como a de um cão ou gato, e faz cara de coitadinho a transeuntes noturnos até algum amante dos animais de coração mole levá-lo para casa. O jogo normalmente termina antes do nascer do sol com uma casa cheia de vítimas enxaguadas em sangue em suas camas – os Gangrel raramente têm paciência para continuar a charada por mais de uma noite. Muito prestígio pode ser obtido ao jogar por períodos mais longos; os riscos de ser pego à luz do dia não são pequenos (“Por que o Manchinha dorme no porão todo o dia, Mamãe?”), e os resultados de um ataque cuidadosamente planejado podem ser espetaculares. Incitar a violência doméstica e um tiroteio com a polícia, ou derrubar várias gerações da família na mesa do jantar de Ação de Graças, tudo merece muito respeito. “Filho de Sam” é o auge ao qual todos participantes aspiram. Um jogo de “Adote um Animal” que sai errado levará o Gangrel a ser vaiado para sempre; Gangrel do Sabá espalham histórias apócrifas de vira-latas vampiros arrastados ao veterinário para ser “curados”.

FORMA DA BESTA REVISITADO (METAMORFOSE NÍVEL QUATRO)

Esta versão de Forma da Besta aplica-se somente a vampiros do Clã Gangrel. O Gangrel pode transformar-se numa forma de “luta” e uma forma de “voo”; estas formas são escolhidas quando o poder é adquirido e não podem ser mudadas. O vampiro mantém sua personalidade, memórias, e habilidades e também pode usar as habilidades naturais da forma animal – estas são atributos físicos aumentados na forma de “luta”, e as habilidades de fuga da forma de “voo”. Ambas formas animais concedem sentidos

aguçados; o Gangrel pode escolher reduzir a dificuldade para testes de Percepção em um grupo de sentidos apropriado - visão, audição, ou faro/gosto - em dois em sua forma animal (o grupo de sentidos pode ser diferente nas duas formas).

Sistema: O personagem gasta um ponto de sangue para assumir uma forma animal. A transformação exige três turnos para ser completada (o gasto de pontos de sangue reduz o tempo de transformação em um turno por ponto gasto, a um mínimo de um). O Gangrel permanece em sua forma feral até o próximo amanhecer, a menos que queira voltar antes. Roupas e pequenos objetos pessoais transformam-se com o Gangrel.

A forma de "luta" do Gangrel concede um total de cinco pontos adicionais em Atributos divididos entre os Atributos Físicos do vampiro. Estes pontos devem ser aplicados em ao menos dois dos Atributos. Para a forma lobo padrão, estes são alocados como +1 para Força, +2 para Destreza, e +2 para Vigor. Uma forma de urso pode aumentar a Força do Gangrel em +3 e Vigor em +2. Estes pontos devem ser alocados quando a forma animal de "luta" é escolhida e não podem ser rearranjados posteriormente. Além disso, a mordida do Gangrel inflige dano agravado igual à Força, e garras infligem dano agravado igual à Força +1 (estes valores de dano podem ser ajustados pelo Narrador como necessário para refletir o modo principal de ataque do animal - uma forma crocodilo pode permitir um bônus de mordida maior, mas nenhum dano por garras). A velocidade de corrida normalmente é dobrada, a menos que um método alternativo de locomoção como o nado esteja disponível.

A forma de "voo" do Gangrel reduz a Força do vampiro a 1, mas permite-lhe voar a uma velocidade igual à sua velocidade de corrida (Gangrel cujas formas de "voo" não voam podem obter um bônus de +2 em Destreza). Além disso, ataques feitos contra a forma de "voo" são realizados com uma dificuldade +2 devido ao tamanho pequeno do animal (aqueles Gangrel que assumem formas grandes como a águia podem manter toda sua Força ao sacrificar este bônus de tamanho).

Ainda que na forma animal, o vampiro pode usar qualquer Disciplina que possua exceto Necromancia, Serpentina, Taumaturgia ou Vicissitude. O vampiro perde todo uso de suas mãos e toda capacidade de fala - ele deve usar a habilidade Sussurros Selvagens da Disciplina Animalismo para falar com animais. Todos Atributos e Habilidades concedidos por formas animais estão sujeitos à aprovação do Narrador e modificações quando da definição.

Vale a pena notar que características animais obtidas por um Gangrel após um frenesi não necessariamente conformam-se àquelas de suas formas bestiais. Muitos Gangrel parecem ser remendos de características animais ao invés de mudar para assemelham-se a um animal específico.

Dr. Netchurch:

Hoje vinte anos de cuidadosa experimentação chegaram à fruição da forma mais desapontadora. Tenho tentado por anos descobrir mais sobre nossa Disciplina Metamorfose através de meios científicos. Meus primeiros experimentos foram conduzidos por minha cria com o propósito de aprender mais sobre como nós do Clã Gangrel assumimos - ou escolhemos, talvez - nossas formas animais. Estes experimentos encontraram um grau mediano de sucesso. Parece que a forma que um determinado sujeito assume pode ser em certo nível influenciada, que assim implica um grau semelhante de escolha consciente ou inconsciente na questão.

Meu experimento de hoje foi uma tentativa de aprender mais sobre a Metamorfose ao estudar como ela é praticada por outros clãs. A saber: fiz uma tentativa de discernir por que os vampiros de outros clãs parecem incapazes de se transformar em qualquer forma além de lobo ou morcego. Para isto, adquiri um infante imediatamente após o nascimento, e criei o infante até a maioridade em um ambiente precisamente controlado. Meu sujeito (a chamei de Anna) nunca viu ou ouviu da existência do morcego ou do lobo.

(Lamentavelmente, isto a deixou com uma educação escassa em termos de biologia e literatura, mas acredito que tenha feito bem para ela em termos de educação matemática. Há controvérsias.)

Ao alcançar a idade madura de 14 anos, o sujeito foi trazido ao estado vampírico por um membro do Clã Toreador, com todas as aprovações e considerações necessárias obtidas por mim (a um custo considerável, devo admitir). Então pessoalmente ensinei a jovem vampira a Disciplina Metamorfose, abstenho-me todas as vezes de mencionar as formas lobo ou morcego. Anna sabia apenas que ao alcançar um certo grau de controle sobre sua forma, ela assumiria uma forma animal.

Esta noite, sob as condições do laboratório, Anna transformou-se em um lobo. Em momentos como este me desespero em escrever nossas condições e nossas habilidades em quaisquer termos que possam ser considerados científicos. Não consigo explicar ou discernir qualquer qualidade do sangue que permitiria este controle aos Gangrel e a mais ninguém. Consolo-me com a reflexão que um sujeito não constitui um estudo completo.

Vou adquirir um novo infante e começar meu estudo novamente. Talvez, se sentir não científico aos 14 anos, escolherei experimentar com as estranhas qualidades do sangue da 14ª e 15ª gerações.

Devo deixar meus assistentes adicionarem as anotações formais do laboratório a este experimento. Anna está aborrecida comigo por algum motivo, e seu senhor Toreador a abandonou simplesmente por ela não ter a habilidade de parecer como uma criatura exótica. Temo ser apenas um pobre cientista; tornei-me ligado a meu sujeito.

Sinceramente,

Dr. Allan J. Woodstock

Muitas vezes é difícil prever que formas um Gangrel assumirá quando aprende Forma da Besta. Três fatores desempenham papel importante no processo: a personalidade do vampiro, as formas animais de seu senhor e o ambiente local à época do Abraço do vampiro.

A personalidade e crenças do vampiro talvez sejam o fator mais importante – afinal, as formas animais assumidas usando Forma da Besta são uma expressão da Besta Interior. Vampiros com traços de personalidade fortes muitas vezes transformam-se em animais na maioria das vezes atribuídas a esses traços pela superstição: lobos com astúcia, leões com coragem, répteis com indiferença, corvos com curiosidade, etc. Estas superstições são baseadas culturalmente, e suas interpretações naturalmente mudarão entre culturas. Indivíduos que sentem uma forte afinidade com um animal em particular quando vivos, que consideram o animal um totem ou espírito protetor, normalmente se transformarão naquele animal ao aprender Forma da Besta.

O papel do senhor é uma questão de disputas entre pesquisadores Gangrel. É possível que a influência do senhor afete as expectativas da cria; se a cria vê seu senhor transformar-se em um tigre, ela pode assumir que fará o mesmo tão completamente que sua suposição torna-se realidade. A Disciplina exhibe linhas de descendência, contudo, em que o senhor do senhor, senhor e cria todos compartilham as mesmas formas animais. Dada a tenacidade do sangue Gangrel, anciões interessados em tais questões não consideram ser fora de questão que tais preferências sejam um fator de sangue.

A influência do ambiente local talvez possa ser creditada com a popularidade das formas lobo e morcego mesmo entre os Gangrel – lobos e morcegos de variadas espécies povoam o globo. A Besta do vampiro, na ausência de personalidade primordial ou fatores relacionados ao sangue, provê ao vampiro a forma mais apta à sobrevivência disponível nas redondezas; uma forma que fornece não apenas caça ou fuga, mas também camuflagem, oferece uma vantagem inegável. É improvável que um vampiro criado e Abraçado nas Grandes Planícies se transforme num tigre ou tubarão. As formas de lobo e falcão, neste exemplo, são ambas úteis e seguras. Elas são criaturas nativas adaptadas ao ambiente.

Sistema TdM: Escolha uma forma de “luta” e uma de “voo” quando o vampiro adquirir este poder. Gaste uma Característica Sangue para ativar uma. A transformação leva três turnos (dois se você gastar uma segunda Característica Sangue, e apenas um se você gastar três Características Sangue) e dura até o amanhecer, ou antes se o vampiro escolher voltar à forma humana.

Cada forma adiciona cinco Características bônus. Elas devem ser divididas entre ao menos duas categorias dadas em *Leis da Noite, Edição Revisada*, p.80-83: relacionadas a Força, Destreza, Vigor, Percepção e Raciocínio. A forma lobo clássica, por exemplo, ganha *Rápido* e *Flexível* (relacionadas a Destreza); *Incansável* (relacionada a Vigor); *Atento* (relacionada a Percepção); e *Alerta* (relacionada a

Raciocínio). A forma urso comum adiciona Musculoso, Feroz, e Rude (relacionadas a Força), e Resistente e Robusto (relacionadas a Vigor). Designe as Características bônus específicas quando escolher as formas. Elas permanecem fixas daí em diante.

A mordida de sua forma animal causa dois níveis de dano agravado, e garras causam um nível de dano agravado. Em alguns casos, o Narrador pode querer ajustar isto: uma forma crocodilo pode ter uma mordida mais forte mas não ter garras, por exemplo. A forma animal corre ao dobro de sua velocidade normal, ou à velocidade normal com um modo adicional como nado ou escavação.

A forma de voo tem um limite de três Características Físicas, escolhidas dentro sua lista de Características regular, e voa à velocidade de corrida. Formas rápidas mas terrestres têm três Características bônus para propósito de iniciativa e evasão. Ataques feitos contra a forma de voo incorrem numa penalidade de duas Características, embora você possa escolher manter todas suas Características relacionadas a Força e sacrificar esta vantagem.

A forma de voo permite-lhe declarar uma Fuga Honrada uma vez a cinco passos do perseguidor mais próximo, a menos que o perseguidor tenha mais níveis de velocidade sobrenatural.

DOMINAR A FORMA (METAMORFOSE NÍVEL SEIS)

Gangrel que tenham dominado este nível de metamorfose podem usar o poder de seu sangue para forçar outros metamorfos a voltar a suas formas normais. Para o poder funcionar, o Gangrel deve ter alguma porção de seu sangue em contato com o alvo, seja voluntária ou involuntariamente. (Se diz que um gaiato Gangrel usou este poder na Forma de Sangue de um Tzimisce ao “jogar sangue bom sobre o mau”.)

Sistema: O Gangrel deve primeiro colocar seu sangue no alvo. Se o alvo atacou com sucesso o Gangrel com armas naturais, ou com armas do tipo faca, esta exigência é preenchida. Caso contrário, o Gangrel deve besuntar ao menos o valor de um ponto de sangue de sua vitae no alvo ao fazer um ataque ou borrifada bem sucedida sub-repticiamente num alvo insuspeito. Isto pode ser feito antecipadamente, mas o sangue ainda deve estar úmido para o poder funcionar. O Gangrel ativa o poder de seu sangue ao gastar um ponto de sangue adicional e fazer um teste de Percepção + Sobrevivência (dificuldade 7). Dois sucessos são necessários para forçar o alvo a sair de sua forma.

O poder dura por uma cena completa, ou até o alvo remover a vitae do Gangrel de seu corpo, o que acontecer primeiro. (A quantidade de tempo necessária para limpar o sangue fica a critério do Narrador, levando em conta a quantidade de sangue e a disponibilidade de itens de limpeza. O processo deve levar ao menos um turno completo de ação mesmo com grandes quantidades de água disponíveis.) Se o alvo realmente consumiu o sangue do Gangrel, azar – o poder persistirá por toda a cena. O

alvo deve reativar sua habilidade metamorfa quando e se escolher voltar a sua forma adaptada, reincidindo quaisquer custos associados.

Este poder é efetivo nas formas transformadas das seguintes Disciplinas em Nível Seis e abaixo: Tenebrosidade, Metamorfose, Serpenteis, Taumaturgia, e Vicissitude. Mais importante, ela também confunde as habilidades metamorfos de Lupinos e outras criaturas metamórficas.

Sistema TdM: Aplique o valor de uma Característica Sangue de vitae no alvo, como discutido no texto acima. Uma Disputa Física bem sucedida o permitirá prender um alvo o suficiente para borrifar sangue, e uma Disputa Mental o permite borrifar sangue secretamente em um alvo desatento. Gaste uma segunda Característica Sangue. Faça uma Disputa Social. Se bem sucedido, o alvo deve voltar à forma humana e ficar deste jeito por uma hora ou até o sangue ser completamente removido, o que vier primeiro.

ENXAME ANIMAL (METAMORFOSE NÍVEL SETE)

Ao ativar este poder, o Gangrel se dissolve em um enxame de criaturas pequenas tais como ratos, corvos ou escorpiões. As criaturas permanecem sob o controle do Gangrel, e ele pode direcioná-las em união ou como indivíduos. O vampiro pode reformar-se de todas ou de qualquer uma das criaturas, mas perde o sangue carregado por quaisquer criaturas que não juntarem-se ao todo.

Sistema: O Gangrel pode dispersar-se em tantas criaturas quanto tenha pontos de sangue, com cada

criatura carregando aquele único ponto de sangue; ele pode escolher formar criaturas menores, caso em que os pontos de sangue são divididos tão uniformemente quanto possível entre elas. As criaturas podem agir em conjunto, ou individualmente seguindo um plano simples tal como “espalhar e esconder”. O Gangrel pode prestar bastante atenção a apenas um componente da criatura por vez. Por exemplo, ele pode ouvir uma conversa usando o corpo de um rato, enquanto dirige dúzias de outros para continuar se movendo e evitando ser visto.

Este poder dura até o nascer do sol, ou até o Gangrel escolher retomar sua forma humanoide. Neste momento, todas as criaturas componentes presentes são reabsorvidas no corpo do Gangrel, junto com os pontos de sangue que elas carregam. Se isto deixar o vampiro com menos do que três pontos de sangue, ele deve imediatamente testar o frenesi - o Gangrel que seja forçado a reincorporar-se de um corvo carregando um único ponto de seu sangue está potencialmente em maus lençóis. Criaturas que não voltam ao corpo do Gangrel podem ser reabsorvidas durante o curso da noite. Quaisquer criaturas deixadas soltas até o amanhecer dissolvem-se instantaneamente em pequenas pilhas de cinza e sangue, estejam elas na luz do sol direta ou não. O vampiro deve reformar-se ao nascer do sol, mesmo que apenas de uma única criatura, embora possa escolher de qual criatura se reincorporar.

O vampiro pode usar as seguintes Disciplinas enquanto nesta forma miríade: Auspícios, Rapidez, Fortitude, Ofuscação, e Potência. Quaisquer Disciplinas que exijam o gasto de sangue devem ser abastecidas de





criaturas individuais que usam o poder; criaturas componentes reduzidas a zero pontos de sangue são imediatamente destruídas.

Este poder leva um turno para produzir efeito, a despeito do tamanho das criaturas nas quais o Membro se dispersa.

Sistema TdM: O vampiro se dispersa em uma pequena criatura por Característica Sangue atual que possua, ou menos numerosas e maiores que compartilham as Características Sangue tão uniformemente quanto possível. O poder funciona como apresentado no texto acima. Este poder pode ser bastante difícil de simular em jogo; os Narradores são aconselhados a pensar cuidadosamente sobre como um único jogador pode representar uma ninhada de ratos antes de permiti-lo em sua crônica.

FORMA MÍTICA (METAMORFOSE NÍVEL OITO)

Usando este poder, o Gangrel se transforma numa criatura mítica, com as terríveis habilidades que tais criaturas possuíam. A forma da besta mítica normalmente tem raízes na tradição cultural Gangrel: ou seja, os antigos vampiros citas muitas vezes escolhiam a forma do grifon, Gangrel egípcios podem escolher a esfinge, os vampiros nativo-americanos podem optar pela forma do pássaro-trovão. Além do grande tamanho e semblante aterrador destas criaturas, o Gangrel também adquire quaisquer habilidades especiais comumente atribuídas à besta mítica; um grifon, por exemplo, teria a habilidade de voar e um devastador ataque de garras.

Sistema: O jogador gasta três pontos de sangue para dar início à mudança. A transformação exige três turnos (pontos de sangue adicionais não podem ser gastos para acelerar a mudança, mas o Gangrel pode continuar a agir sem penalidades enquanto a transformação ocorre). A transformação dura até o próximo nascer do sol, ou até o vampiro voluntariamente voltar à sua forma natural. Note que personagens vindos de culturas que não têm tradição mítica, tais como as culturas americanas modernas, não podem assumir qualquer forma mítica.

A besta mítica representada e as Características Físicas da forma devem ser determinadas quando o vampiro aprende pela primeira vez esta habilidade, e não podem ser mudadas depois. A forma mítica adiciona um total de nove pontos aos Atributos Físicos; ao menos +1 deve ser adicionado a cada Atributo Físico. O personagem também obtém dois níveis de vitalidade Escoriado e dois níveis de vitalidade Machucado. Os poderes de percepção do personagem são bastante incrementados na forma mítica: o vampiro ganha os efeitos do poder Sentidos Aguçados de Auspícios e o poder Olhos da Besta de Metamorfose ao assumir a forma mítica, junto com as desvantagens associadas a estes poderes. Enquanto transformado, o personagem mantém a habilidade da fala, embora sua voz seja mudada para refletir a natureza da forma assumida. Finalmente, o vampiro na forma da besta mítica irradia uma aura de força lendária que age como o poder Fascínio

de Presença. Ações ofensivas tomadas pelo vampiro anulam o efeito Fascínio como para as regras padrão.

As habilidades especiais da forma mítica estão sujeitas à aprovação do Narrador, pois elas podem e devem ser dramáticas e terríveis. Como uma diretriz, a forma mítica deve ter uma habilidade de movimento aumentada, uma habilidade defensiva, vários ataques de combate próximo, e um poder especial, incluindo ataques à distância.

Habilidades de movimento elevadas incluem voo, nado, corrida a velocidades incríveis ou até mesmo cavar túneis.

Armadura (3-5 pontos) é a habilidade defensiva padrão, mas certas criaturas míticas podem ser invulneráveis a formas estritamente definidas de dano (excluindo fogo, luz do sol, e Fé).

Ataques de combate próximo causam dano agravado a um mínimo de Força +2. Ter mais de um ataque de combate próximo, tal como garras e dentes, não concede ações de combate adicionais; o vampiro deve dividir suas paradas de dados normalmente, ou usar Rapidez.

Ataques a distância causam três níveis de dano agravado por ponto de sangue gasto para o ataque. O alcance de tal ataque é o Vigor do vampiro x2, e a área de efeito é um diâmetro de sua pontuação de Vigor divididos por 3. Deve ser jogado Destreza + Esportes (dificuldade 6) para acertar; sucessos extras não adicionam ao dano.

Outros poderes especiais, como a habilidade hipnotizante da charada da esfinge ou o poder purificante do chifre do unicórnio, devem ser trabalhados em detalhes com o Narrador caso a caso.

Modelo de Forma Mítica: Dragão

+3 Força, +2 Destreza, +4 Vigor. Voo a velocidade normal de corrida. Três dados de armadura usáveis contra dano agravado. Mordida e ataques de garras com dano agravado de Força +2. Hálito de fogo como para ataque a distância padrão acima.

Sistema TdM: Gaste três Características Sangue para ativar este poder. A transformação leva três turnos; você não pode gastar sangue extra para apressá-la, mas pode agir sem penalidade durante o processo.

Escolha uma criatura mítica no momento da transformação; você só pode escolher *uma* forma mítica. Você tem um total de nove Características bônus para alocar enquanto na forma mítica. Uma de cada deve ir em cada uma das três categorias em Leis da Noite, Edição Revisada, p.80: relacionadas a Força, Destreza e Vigor. Cada uma das outras seis podem ir em uma das outras três categorias; em relacionadas a Variadas Físicas; em relacionadas a Manipulação ou Aparência; ou em relacionadas a Percepção ou Raciocínio. Você recebe automaticamente dois níveis de vitalidade Escoriado extras e dois níveis Machucado extras enquanto na forma mítica, junto com os efeitos de *Sentidos Aguçados*, *Olhos da Besta* e *Fascínio*. Você tem um total de três níveis de dano agravado para infligir em ataques de combate próximo, divididos entre armas naturais apropriadas. Um único

conjunto de mandíbulas pode causar três níveis, ou você pode escolher (por exemplo) um rabo que causa dois níveis e um chifre que causa um nível. Você pode fazer um ataque a distância por turno, com uma Disputa Física para infligir dois níveis de dano agravado por Ponto de Sangue gasto. Este ataque tem um alcance em metros igual à sua Característica Física total dividida por 3, e cobre uma área de 30 cm para cada Característica Física que possua.

Para outros efeitos, veja o texto principal.

Este poder é, de certa forma, enorme. Um Narrador deve pensar bastante sobre os efeitos de ter um dragão, pássaro-trovão ou lobo pré-histórico aparecendo no jogo.

Modelo de Forma Mítica: Dragão

Musculoso, *Rude* (relacionado a Força), *Gracioso*, *Rápido* (relacionado a Destreza), *Resiliente*, *Robusto* (relacionado a Vigor), *Comandante* (relacionado a Manipulação), *Alerta*, *Ardiloso* (relacionado a Raciocínio). Voo à velocidade normal de corrida. Três níveis de armadura, usáveis contra dano agravado. Ataques de mordida e garras com dano de um nível de dano agravado cada. Hálito de fogo como para ataques a distância padrão, dado acima.

COMBINAÇÃO DE DISCIPLINAS

Anciões Gangrel de idade considerável e grande talento desenvolveram as seguintes habilidades que desenharam a sinergia de duas Disciplinas usadas em combinação. As habilidades abaixo muitas vezes são passadas de um Gangrel a outro sem nenhum fundamento teórico ou visão particular sobre o porquê delas funcionarem – como um instrutor de autoescola não precisa saber como construir um carro. Os anciões indubitavelmente guardam os melhores truques para si; mesmo o ancião Gangrel mais igualitário teme secretamente a noite que suas crias virão uivando por seu sangue.

IMUNIDADE DAS GARRAS (ANIMALISMO **, FORTITUDE ****)

Um grande número de Gangrel até mesmo das gerações mais altas desenvolveram a habilidade de livrar-se de ataques de garras naturais e mordidas de animais normais; isto não é de surpreender considerando a utilidade da habilidade. Alguns vampiros dizem que ela provê alguma proteção contra Lupinos em suas formas lupinas – contudo, ninguém se voluntariou para sair e testar em campo essa afirmativa.

Sistema: O jogador gasta dois pontos de sangue e especifica um tipo animal: lobo, leão, bezerro, etc. Pelo restante da cena, o Gangrel recebe dados de absorção extra iguais às Características Animalismo + Fortitude para resistir ao dano dos animais especificados (estes dados somam-se ao Vigor + Fortitude normais do vampiro, ou seja, Fortitude é contada duas vezes). Absorver a mordida ou as garras de um Lupino em forma de lobo pode ocorrer, a critério do Narrador, mas lembre-se que mesmo na forma lupina, estas criaturas não são animais verdadeiros.

Este poder tem um custo de 18 pontos de experiência.

Sistema TdM: Gaste duas Características Sangue e

especifique um tipo de animal: lobo, veado, urso, etc. Dobre os efeitos de *Fortitude* quando absorver dano daquele tipo pela próxima hora. Dano que passe por estas e outras defesas continuam em efeito após *Imunidade das Garras* acabar, sem modificação.

CARNE FERIDA (FORTITUDE **, OFUSCAÇÃO ***)

Esta habilidade perturbadora é comum entre Gangrel Urbanos de todas as gerações, a despeito do fato de *Fortitude* não ser mais uma Disciplina do clã para eles. Usando este poder, o Gangrel dá a aparência de não tomar dano de ataques que doem pra burro. Na realidade, eles doem pra burro, mas o Gangrel mantém uma fachada de invulnerabilidade que pode deixar os oponentes bastante nervosos. Vampiros particularmente sagazes podem convencer adversários que são, de fato, imunes a balas. Usar este poder em qualquer um dos ritos do Sabá, contudo, é pedir por um espancamento ou pior se o sacerdote do bando descobrir.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue para ativar esta habilidade. Pela duração da cena, o Gangrel parece como quando este poder foi ativado; quaisquer ferimentos ou cicatrizes já presentes permanecem visíveis. Os efeitos visíveis de qualquer dano posterior são misticamente omitidos da aparência do vampiro – tanto os próprios ferimentos, quanto quaisquer resultados lógicos, tais como o mancar ou sangue pingando. Este poder termina abruptamente se o Gangrel alcançar o nível de vitalidade incapacitado, ou se for estaqueado.

Além de aparentemente imparável, o personagem Gangrel recebe um -2 na dificuldade de quaisquer testes voltados para Lábria a respeito de suas capacidades físicas.

Este poder tem um custo de 15 pontos de experiência.

Sistema TdM: Gaste uma Característica Sangue. Pela próxima hora, nenhum dano que sofra produz resultado visível: sem ferimentos, sem mancar, sem fontes de sangue de buracos inconvenientes. Personagens com *Auspícios* podem tentar perfurar isto com a disputa normal de *Auspícios* contra *Ofuscação* (ver *Leis da Noite, Edição Revisada*, p. 137). Transeuntes que vejam faltas de evidência particularmente ridículas podem tentar uma Disputa Mental para ver através da ilusão. Enquanto usa *Carne Ferida*, você tem um bônus de duas Características para Testes sociais relacionados às suas capacidades físicas.

VERA FORMA REFLETIDA (AUSPÍCIOS ****, METAMORFOSE ****)

Aqueles Gangrel que são incrivelmente perceptivos e dominaram muitas das mudanças corporais mais básicas tornaram-se sensíveis à potencialidade de moldar os outros. Usando este poder, o Gangrel pode extrair informações detalhadas da aura de seu sujeito. Ele pode ver as formas da besta de Gangrel ou outros vampiros que usam *Metamorfose*; a progressão de formas dos Lupinos e outras feras metamórficas; as formas oníricas meio reais das fadas; e as formas que os vampiros podem assumir usando Disciplinas tais como *Tenebrosidade*, *Serpentis* e

Vicissitude. Praticantes experientes podem ser capazes de localizar itens sutis como com qual forma o sujeito fica mais confortável, ou qual sua forma nativa. Alguns Gangrel disseram ver as formas que uma cria Gangrel assumirá ao aprender Forma da Besta, ou mesmo animais totêmicos nas auras de humanos normais.

Sistema: O jogador testa Percepção + Ocultismo (dificuldade 7). Um sucesso dá ao personagem conhecimento das formas da besta de Metamorfose de seu sujeito, ou a forma mais poderosa assumida usando outra Disciplina ou habilidade. Três sucessos permitem que o personagem veja todas as formas definidas do sujeito (se o sujeito vampiro comumente assume uma certa forma corporal usando Vicissitude, será vista, mas o fato de que ele estendeu seu nariz como Pinóquio noite passada não). Ao alcançar cinco sucessos, o personagem pode ver formas potenciais, ou as emoções conectadas com as mudanças na forma a critério do Narrador.

Esta habilidade pode ser resistida com Ofuscação da maneira usual de Auspícios vs. Ofuscação. Além disso, esta habilidade não dá qualquer informação sobre as “faces” usadas por um vampiro com Máscara das Mil Faces – esta habilidade nubla a mente, e não é uma metamorfose de verdade.

Este poder tem um custo de 24 pontos de experiência.

Sistema TdM: Faça uma Disputa Mental. Se for bem sucedido, você pode ver as formas da besta de Metamorfose do alvo, ou a forma mais poderosa que o alvo assume com algumas outras Disciplinas. Você pode gastar uma Característica Mental adicional para ver todas as formas definidas do personagem, aquelas regularmente adotadas a despeito da Disciplina usada, e outra Característica Mental para ver formas potenciais e emoções conectadas à metamorfose do alvo. *Máscara das Mil Faces* não é considerada uma metamorfose de verdade, e assim não está sujeita a este poder.

FUSÃO COM A BESTA (ANIMALISMO ●●●, METAMORFOSE ●●●●●)

Gangrel familiarizados com a natureza bestial e a maleabilidade da forma podem se esconder nas bestas da terra, ao invés de na terra. O vampiro não controla ou possui diretamente o animal por este período, mas o animal seguirá certas direções ou instruções pré-estabelecidas com o melhor de sua capacidade. Isto permite ao Gangrel notável liberdade para viagem, enquanto o corpo do animal abriga-o dos raios do sol. Também é uma forma excepcionalmente boa para se esconder; como com Fundir com a Terra, a essência do vampiro é suspensa misticamente, mas a essência do animal o encobre, tornando a detecção quase impossível sem envolvimento de rituais taumatúrgicos ou meios similarmente arcanos.

Alguns Gangrel fazem um uso mais violento desta habilidade na criação de emboscadas. Mais de um contrabandista de animais exóticos foi empacotado eternamente quando seu troféu de couro vomitou um

vampiro vingativo.

O animal hospedeiro escolhido pelo Gangrel é afetado pela natureza de seu passageiro. O animal evita luz brilhante quando possível, e se torna notavelmente audaz e agressivo, embora não entre em frenesi do mesmo modo que um vampiro. Aquelas criaturas que carregam Gangrel por décadas tornam-se lendárias e podem desenvolver características sobrenaturais; os locais podem falar do puma com olhos assustadoramente brilhantes, ou o alce com chifres de ferro que famílias viram por gerações.

Sistema: O personagem deve escolher um receptor animal adequado para “ocupar”, que seja grande o suficiente para cobrir ao menos sua menor forma da besta, como um guia. O jogador gasta três pontos de sangue e faz um teste de Carisma + Empatia com Animais (dificuldade 6). O enterro é automático, e os sucessos no teste indicam o grau de sucesso do vampiro em comunicar seus desejos ao animal. Três sucessos são o suficiente para assegurar total observância (dentro da habilidade do animal); com apenas um ou dois sucessos, o vampiro pode encontrar-se em algum lugar em que não gostaria de ir, apenas a meio caminho de seu destino, ou totalmente perdido. O animal pode ser instruído a viajar a um certo lugar, permanecer numa certa área, ou encontrar uma pessoa que corresponda a uma descrição simples.

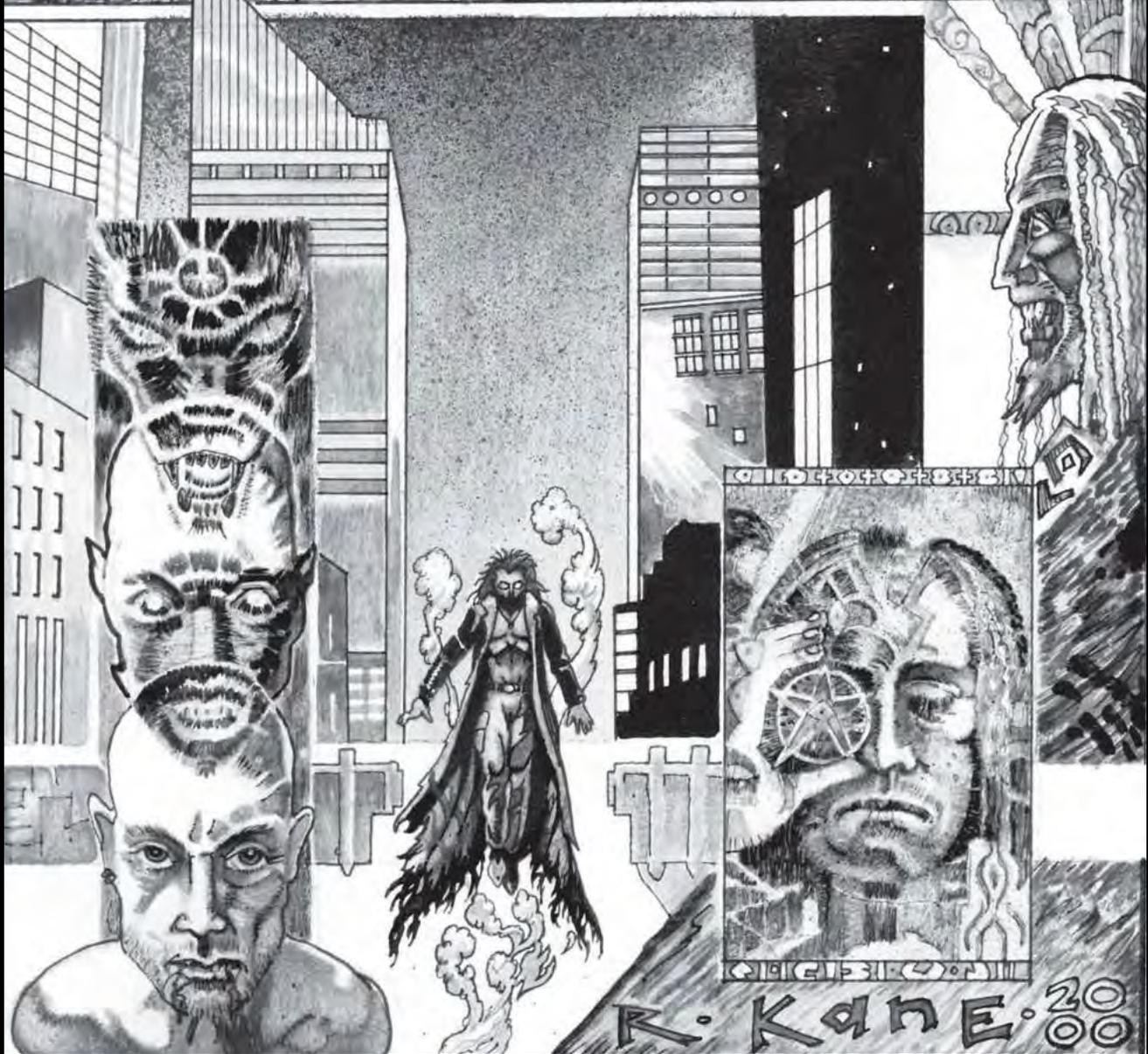
O vampiro também deve estabelecer uma condição para emergir de seu hospedeiro animal, tal como “após uma semana”, “quando atacado”, ou “ao alcançar meu destino” – embora o último seja perigoso se o Gangrel não estabelecer uma comunicação suficiente com a criatura. O animal hospedeiro obtém os benefícios da Fortitude de seu viajante para propósitos de resistência a dano. Se, contudo, o animal hospedeiro for morto de modo violento, o Gangrel é imediatamente expelido do corpo. Animais não morrerão de velhice enquanto “montados” por um vampiro, mas morrerão rapidamente após a emergência do vampiro. O Gangrel não toma dano infligido a seu hospedeiro a menos que o dano seja causado por fogo, caso em que ele pode absorver com sua Fortitude como normal.

O Gangrel continua a gastar um ponto de sangue ao pôr do sol como de costume. Um vampiro que caia em torpor devido à falta de sangue permanecerá no animal até despertar, a menos que o animal seja violentamente assassinado.

Este poder tem um custo de 30 pontos de experiência.

Sistema TdM: Gaste três Características Sangue e faça uma Disputa Física. Se bem sucedido, você se funde com o animal alvo, que deve ser ao menos tão grande quanto a sua menor forma de besta regular. O animal então se comporta normalmente, a menos que você faça um esforço específico para controlá-lo. Gaste uma Característica Mental para dar direções gerais, ou duas Características Mentais para dar comandos específicos. Como discutido no texto principal, você também deve especificar uma condição na qual sairá da Fusão com a Besta.

DEATH IS NOT ENOUGH





Oh! perdi a reputação, perdi a parte imortal de mim próprio, só me tendo restado a bestial.
– Otelo, Ato II, Cena iii

Centenas de Gangrel espreitam nas terras selvagens do Mundo das Trevas. Aqui está apenas uma pequena amostra.

Os 10 personagens nas páginas que seguem podem ser usados como a base para personagens dos jogadores, se um jogador quiser usar um como tal. Eles podem ser personalizados como o jogador e o Narrador quiserem, mas atualmente servem como personagens iniciantes. As conversões do Teatro da Mente são fornecidas para aqueles jogadores que quiserem usar estes personagens modelos com as regras de **Leis da Noite, Edição Revisada** em Narrativa de ação ao vivo.

EXPLORADORA INTRÉPIDA

Mote: *Tô te dizendo, tu não conhece a sensação até estar lá.*

Prelúdio: Você tinha apenas 12 anos quando seus pais a levaram para ver os tesouros de Tutancâmon na Galeria Nacional de Arte. Os detalhes macabros do processo de mumificação tiveram bastante impacto em sua mente jovem. O que ficou com você por mais tempo, contudo, foi o sentimento de excitação da qual estava certa que Howard Cartes deve ter sentido quando descobriu a tumba. Livros de egiptologia e, depois, outras maravilhas do mundo antigo enchem o chão de seu quarto enquanto outras crianças liam sobre romances adolescentes e heróis do esporte. Sua meta em vida era fazer uma grande descoberta, uma que derramasse nova luz sobre uma civilização perdida e levasse seu nome até as enciclopédias.

Graças às finanças da família, contudo, você não foi para a faculdade. Conseguiu um emprego em um fornecedor para esportes radicais e conseguiu equipamentos com seu desconto de empregado. Quando tinha todos os apetrechos que precisava, colocou tudo numa mochila e comprou passagens de ônibus para o sul. Dois meses infernais de viagem depois, você chegou às florestas da Guatemala e começou a procurar. Valeu a pena todas as picadas de insetos, febres e fome quando colocou os olhos nas ruínas cobertas de videiras do templo maia. Você deveria sa-



VAMPIRO

A MÁSCARA

NOME: _____ NATUREZA: **Masoquista** GERAÇÃO: **13ª**
 JOGADOR: _____ COMPORTAMENTO: **Visionário** SENHOR: _____
 CRÔNICA: _____ CLã: **Gangrel** CONCEITO: **Exploradora Intrépida**

ATRIBUTOS

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

HABILIDADES

TALENTOS Prontidão: ●●○○○ Esportes: ●●○○○ Briga: ●○○○○ Esquiva: ●●○○○ Empatia: ○○○○○ Expressão: ○○○○○ Intimidação: ○○○○○ Liderança: ○○○○○ Manha: ○○○○○ Líbia: ○○○○○	PERÍCIAS Empatia/Animais: ●●○○○ Ofícios: ●●○○○ Condução: ●○○○○ Etiqueta: ○○○○○ Armas de Fogo: ●●○○○ Armas Brancas: ○○○○○ Performance: ●○○○○ Segurança: ○○○○○ Furtividade: ●●○○○ Sobrevivência: ●●○○○	CONHECIMENTOS Acadêmicos: ●●○○○ Computador: ●○○○○ Finanças: ○○○○○ Investigação: ●○○○○ Direito: ●○○○○ Linguística: ●○○○○ Medicina: ●○○○○ Ocultismo: ●○○○○ Política: ○○○○○ Ciências: ●○○○○
--	---	---

VANTAGENS

ANTECEDENTES Fama: ●○○○○ Recursos: ●○○○○ Lacaio: ●○○○○ Status: ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○	DISCIPLINAS Animalismo: ●●○○○ Fortitude: ●○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○	VIRTUDES Consciência/____: ●●●○○ Convecção: _____ Autocontrole/____: ●●○○○ Instinto: _____ Coragem: ●●●○○
--	--	---

ADRES/DEFEITOS _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____	HUMANIDADE/TRILHA ●●●●●○○○○○ FORÇADE VONTADE ●●●○○○○○○○ □□□□□□□□□	VITALIDADE Escoriado: <input type="checkbox"/> Machucado: -1 <input type="checkbox"/> Ferido: -1 <input type="checkbox"/> Ferido Gravemente: -2 <input type="checkbox"/> Espancado: -2 <input type="checkbox"/> Aleijado: -5 <input type="checkbox"/> Incapacitado: <input type="checkbox"/>
--	--	--

PONTOS DE SANGUE □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□	EXPERIÊNCIA _____ _____
---	--------------------------------------

ber que havia uma maldição; você havia lido todos os livros, e as melhores descobertas sempre vêm com um preço. Quando passou pelo limiar, os ecos feitos por suas pegadas amplificaram-se numa cacofonia estridente – e algo se mexeu na escuridão.

Você recuperou seus sentidos sob o céu noturno estrelado. Você estava só, nua e despida de todo seu equipamento brilhante. Aquela noite, o sangue selvagem das criaturas da floresta saciou sua fome terrível. Encolhida na sombra do abrigo improvisado durante o dia e caminhando pela floresta à noite, você finalmente encontrou seu caminho de volta ao templo. Passaram-se meses antes que conseguisse se comunicar com sua senhora, que falava apenas sua língua nativa secular. Quando ela descobriu tudo que quis sobre acontecimentos mundanos, a libertou para seguir sua vida como quisesse. Você não podia pedir por mais – sabe que há mais a descobrir do que imaginava, e agora você tem a habilidade de fazer isso com estilo.

Conceito: Você prefere a catarse física da exploração “mão na massa”, mas descobriu que suas capacidades (e desvantagens) a manterão satisfeita por um tempo. Você espera encontrar vampiros o suficiente quando voltar para casa e que alguém estará interessado em todos os lugares e coisas que você pretendia desenterrar – você está certa de que Drácula é o único vampiro que colocou seu nome na enciclopédia.

Dicas de Interpretação: Você avança incansável e entusiasmado – os detalhes e a letra miúda são problema de outra pessoa. Você não está muito certa sobre viajar com outros Membros – raramente há vitae o bastante para andar por aí – mas é legal ter alguém para quem contar histórias quando volta.

Equipamento: Veículo utilitário esportivo que realmente deixa o asfalto, arreios de escalada e corda de náilon, mochila e equipamento de sobrevivência, sinalizador

FITHA/HUMANIDADE
 ●●●●○

FÍSICOS
 Resistente _____ Firme _____
 Ligeiro _____ Robusto _____
 Copulento x2 _____
 Enganador x2 _____ Expressivo x2 _____
 Carismático _____ Sedutor _____
 Empático _____

SOCIAIS
 Enganador x2 _____ Expressivo x2 _____
 Carismático _____ Sedutor _____
 Empático _____

MENTAIS
 Criativo _____ Vigilante _____
 Cristerioso _____
 Pensativo _____

HABILIDADES
 Emp. c/ Animais _____ Condução _____
 Briga _____ Performance _____
 Esquiva _____ Sobrevivência x2 _____

ANTECEDENTES
 Fama x2 _____
 Geração x2 _____
 Recursos x1 _____

INFLUÊNCIAS

DISCIPLINAS
 Fortitude (Tolerância) _____
 Metamorfose (Olhos da Besta) _____
 Garras da Besta) _____
 Presença (Olhar Aterrorizante) _____

QUALIDADES & DEFETOS



Nome: _____
 PERSONAGEM: Músico Country
 CRÔNICA: _____
 CLã: Gangrel
 GERAÇÃO: 11ª
 IDADE: _____
 NATUREZA: Malandro
 COMPORTAMENTO: Malandro

CONSCIÊNCIA/CONEXÃO
 ●●●●○

AUTOCONTROLE/INSHTHO
 ●●●●○

CORAGEM
 ●●●●○

SANGUE
 ●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE
 ●●●●○
 ●●●●○
 ●●●●○
 ●●●●○
 □□□□□□□□□□

FITHA/HUMANIDADE
 ●●●●○

FÍSICOS
 Ágil _____ Tenaz x2 _____
 Energico _____ Resistente _____
 Duro _____

SOCIAIS
 Carismático _____ Magnético x2 _____
 Charmoso _____
 Amigável _____

MENTAIS
 Alerta _____ Vigilante _____
 Especialista _____
 Instruído _____

HABILIDADES
 Acadêmicos _____ Esquiva _____
 Emp. c/ Animais _____ Sobrevivência x2 _____
 Esportes _____

ANTECEDENTES
 Aliados _____
 Fama _____
 Recursos x2 _____
 Locais x1 _____

INFLUÊNCIAS

DISCIPLINAS
 Animalismo (Susurrros Selvagens, O Chamado) _____
 Fortitude (Tolerância) _____

QUALIDADES & DEFETOS



Nome: _____
 PERSONAGEM: Exploradora Intrepida
 CRÔNICA: _____
 CLã: Gangrel
 GERAÇÃO: 13ª
 IDADE: _____
 NATUREZA: Masquista
 COMPORTAMENTO: Visionário

CONSCIÊNCIA/CONEXÃO
 ●●●●○

AUTOCONTROLE/INSHTHO
 ●●●●○

CORAGEM
 ●●●●○

SANGUE
 ●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE
 □□□□□□□□□□
 ●●●●○
 ●●●●○
 ●●●●○
 ●●●●○
 □□□□□□□□□□

MÚSICO COUNTRY

Mote: Às vezes, você só tem que cantar o que está no seu coração. Mesmo que seu coração não bata mais.

Prelúdio: Você costumava brincar que tocava música country por que sua história de vida soava como uma música country. Criado por uma mãe solteira que dirigia uma carreta, você viu boa parte do país através da janela do carona antes de completar oito anos. Quando as autoridades o pegaram e o mandaram para a escola, você teve de viver com seus avós – o que envolvia ficar sem água, tarefas agrícolas e dever de casa à luz de lâmpião de querosene. Atirado em uma boa quantidade de cerveja e alguns romances fracassados memoráveis, e você tinha bastante material com o qual trabalhar.

Ao menos sempre havia música. Você tinha um talento natural para a guitarra, uma voz suave com o sotaque certo, e um repertório baseado nos anos de consumo de rádios country. Você escolheu cair na estrada após o ensino médio; era isso ou lavar pratos num restaurante. Por anos você não teve do que se arrepender. Você não era um músico tecnicamente brilhante ou um compositor inspirado, mas sua compreensão instintiva do clima nos bares e clubes em que tocava o levaram a repetir shows e ter uma vida bastante confortável para sempre estar na estrada. Você encontrou um agente e contratou uma antiga paixão para ajudá-lo a arrumar e quebrar seu show solo.

As coisas ficaram estranhas uma noite cerca de três anos atrás. Um camarada cabeludo e agitado com sujeira sob as unhas pediu “Walking After Midnight” de Patsy Cline. Naquele dia, você não tem certeza se seus instintos o condenaram ou o salvaram, mas o homem visivelmente relaxou enquanto você cantava e deixou o bar satisfeito. Mas ele voltou por seu sangue, e para dar-lhe o dele. Você não o viu mais desde então.

Você conseguiu se virar bem, considerando as circunstâncias. Ainda está viajando – é a única vida que conhece. Você blindou a van contra a luz. É relativamente fácil alimentar-se de fãs e groupies, mas qualquer erro reduz permanentemente sua base de fãs e aumenta sua notoriedade desnecessariamente. Sua habilidade em lidar com multidões só aumentou, mas às vezes você imagina por que se importaria em cantar para sua ceia.

Conceito: Sua sede por viagens só se intensificou desde seu Abraço, mas você começou a imaginar se talvez esteja perdendo algo ao aderir à sua rotina. Sua alegre aceitação dos rigores da não vida na estrada esconde um medo profundo do que você se tornou, e o que você pode ser capaz de fazer.

Dicas de Interpretação: Você sempre apresenta uma cara boa para o público, mas ao mesmo tempo fica de olhos bem abertos nas emoções das pessoas ao seu redor, e sempre sabe onde fica a porta dos fundos. Você lê as mudanças de humor de uma multidão da mesma forma que um cão fareja o vento. Você está preocupado por sua crescente alienação das pessoas normais, embora nunca realmente tenha se considerado normal. Se isso afetar sua habilidade de interpretar, o que será de

VAMPIRO		
A MÁSCARA		
NOME:	NATUREZA: Malandro	GERAÇÃO: 11ª
JOGADOR:	COMPORTAMENTO: Malandro	SENHOR:
CRÔNICA:	CLÁ: Gangrel	CONCEITO: Músico Country
ATRIBUTOS		
FÍSICOS	SOCIAIS	MENTAIS
Força ●●●○○	Carisma ●●●○○	Percepção ●●○○○
Destreza ●●○○○	Manipulação ●●○○○	Inteligência ●●○○○
Vigor ●●●○○	Aparência ●●○○○	Raciocínio ●●○○○
HABILIDADES		
TALENTOS	DESCRIÇÕES	CONHECIMENTOS
Prontidão ●○○○○	Empatia/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 ●○○○○
Manha ●○○○○	Furtividade ●○○○○	Política ●○○○○
Lábia ●○○○○	Sobrevivência ●○○○○	Ciências ●○○○○
VANTAGENS		
ANTECEDENTES	DISCIPLINAS	VIRTUDES
Fama ●○○○○	Fortitude ●○○○○	Consciência/ ●●●○○
Geração ●○○○○	Metamorfose ●○○○○	Convicção
Recursos ●○○○○	Presença ●○○○○	Autocontrole/ ●●○○○
○○○○○	○○○○○	Instinto
○○○○○	○○○○○	Coragem ●●○○○
○○○○○	○○○○○	
○○○○○	○○○○○	
QUALIDADES/DEFEITOS		
○○○○○	○○○○○	Escoriado <input type="checkbox"/>
○○○○○	○○○○○	Machucado -1 <input type="checkbox"/>
○○○○○	○○○○○	Ferido -1 <input type="checkbox"/>
○○○○○	○○○○○	Ferido Gravemente -2 <input type="checkbox"/>
○○○○○	○○○○○	Espancado -2 <input type="checkbox"/>
○○○○○	○○○○○	Aleijado -5 <input type="checkbox"/>
○○○○○	○○○○○	Incapacitado <input type="checkbox"/>
HUMANIDADE/TRILHA		
○○○○○	○○○○○	
○○○○○	○○○○○	
FORÇA DE VONTADE		
○○○○○	○○○○○	
○○○○○	○○○○○	
PONTOS DE SANGUE		
○○○○○	○○○○○	
○○○○○	○○○○○	
VITALIDADE		
○○○○○	○○○○○	
○○○○○	○○○○○	
EXPERIÊNCIA		
○○○○○	○○○○○	
○○○○○	○○○○○	

você?

Equipamento: Guitarra Collings C-10 Deluxe surrada, meio maço de cigarros surrados, chapéu Stetson surrado, van Chevy surrada



LEIF JONES 2000

HACKER

Mote: *A menos que esteja rodando uma criptografia de 1096 bits num servidor de segurança SQL, você também pode depositar todos os seus recursos na minha conta. Eu posso rackear qualquer coisa que consiga alcançar.*

Prelúdio: Sua boca sempre o colocou em problemas. Apanhado na excitação de sua primeiro quadro de avisos hacker, você disse ser amigo íntimo da Legião do Destino. Foi difícil explicar a seus pais porque eles tinham de mudar o número do telefone da família. Alguns anos depois, os federais lhe fizeram uma visita após você dizer ser capaz de invadir os computadores do Departamento do Tesouro numa postagem no Usenet. Ironicamente, sua tendência em soltar a língua forçou-o a tornar-se um hacker melhor; eventualmente você aprendeu como cobrir seus rastros - na maior parte do tempo.

Então um dia você alimentou o cara errado na linha. O povo da cafeteria local aprendeu com a experiência a ficar com um pé atrás com suas histórias. Mas o estranho no balcão não; e quando você disse a ele que podia escrever um programa que incorporaria comandos subliminares no ambiente desktop do usuário, ou manipular a eletricidade que passa para aparelhos domésticos, ele acreditou. Ele o seguiu até sua casa, arrastou-o da cama e forçou o sangue dele por sua garganta. Você passou o último ano do ensino médio como um carniçal. Não levaria muito tempo por sua repugnância até calcular que você estava na merda; ele chutou o seu traseiro uma vez para deixá-lo saber que não devia fazer mais isso, mas parecia achar seu bravado engraçado. E mesmo que não pudesse fazer todas as coisas que havia dito, você é inteligente o bastante para fazer uso disso. Após graduar-se na faculdade (com um título em ciência da computação), ele fez de você um vampiro.

Você quase não sobreviveu ao Abraço; seu senhor o prendeu no meio de um parque nacional sem ao menos um telefone celular. Quando rastejou para fora da floresta uma semana depois, todo rasgado e realmente cansado de sangue de esquilos, ele arrastou-o para outra mancha verde esquecida por deus para introduzi-lo a todos seus amigos. Sua boca ainda o colocava em problemas, mas você dominou a arte de rolar e mostrar a garganta, o que normalmente deixava as coisas bem.

Conceito: Você é idealmente apto ao papel de ômega, a base da hierarquia. Você tem as habilidades para tornar-se útil de formas que o resto de seu clã está recém começando a entender, e está tendo certeza de usá-las. Quando todas as outras criaturas da noite finalmente se ligarem, descobrirão que você é o cão superior.

Dicas de Interpretação: Você tem um momento

VAMPIRO

A MÁSCARA

NOME:	NATUREZA: Esperto	GERAÇÃO: 10ª
JOGADOR:	COMPORTAMENTO: Galante	SENHOR:
CRÔNICA:	CLÃ: Gangrel	CONCEITO: Hacker

ATRIBUTOS

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

HABILIDADES

TALENTOS	PERÍCIAS	CONHECIMENTOS
Prontidão.....●○○○○	Empatia/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.....○○○○○
Manha.....○○○○○	Furtividade.....●○○○○	Política.....●○○○○
Lábia.....●○○○○	Sobrevivência.....○○○○○	Ciências.....●●○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES	DISCIPLINAS	VIRTUDES
Contatos.....●●○○○	Fortitude.....●○○○○	Consciência.....●●●○○
Geração.....●●○○○	Metamorfose.....●○○○○	Convicção.....●○○○○
Mentor.....○○○○○		
Recursos.....○○○○○		
Status.....○○○○○		

FORÇAS/DEFEITOS **HUMANIDADE/TRILHA** **VITALIDADE**

●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●●	Escoriado <input type="checkbox"/>
		Machucado -1 <input type="checkbox"/>
		Ferido -1 <input type="checkbox"/>
		Ferido Gravemente -2 <input type="checkbox"/>
		Espancado -2 <input type="checkbox"/>
		Aleijado -5 <input type="checkbox"/>
		Incapacitado <input type="checkbox"/>

PONTOS DE SANGUE **EXPERIÊNCIA**

□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□	[]
------------	------------	-----



difícil passando por cima de qualquer oportunidade para enfeitar sua reputação, ou fazer uma piada às custas de alguém. Você espera ter seu traseiro chutado de vez em quando, e leva na esportiva seus hematomas. Você pode contar com sua reputação como um banana para evitar aparentar uma ameaça - ao menos entre os Gangrel.

Equipamento: Laptop gateway Em Seu Nome :), Torre gateway Em Seu Nome :), roupas sujas, velho cupê Saturn

CONSCIÊNCIA/Consciência
 ●●●●○

AUTOCONTROLE/Instinto
 ●●●●○

CORAGEM
 ●●●○○

SANGUE

FORÇA DE VONTADE
 ●●●●○○○○○○○
 ○○○○○○○○○○○

Nome: _____

PERSONAGEM: Hacker

CRÔNICA: _____

CLÁ: Gangrel

GERAÇÃO: 10ª

IDADE: _____

NATUREZA: Esperto

COMPORTAMENTO: Galante



ANTECEDENTES

Contatos x2 _____ Recursos x2 _____
 Geração x3 _____
 Influência (Universidade x1) _____
 Mentor x1 _____

INFUÊNCIAS

DISCIPLINAS

Fortitude (Tolerância, Têmpera) _____
 Metamorfose (Olhos da Besta) _____

QUALIDADES & DEFEITOS

FRATRES/HUMANIDADE
 ○●●●●

FÍSICOS

Híbil _____ Incansável _____
 Rijo _____

SOCIAIS

Carismático _____ Vivaz x2 _____
 Insaciável _____
 Persuasivo _____

MENTAIS

Esperto x2 _____ Observador _____
 Engenhoso _____ Perpicaz _____
 Crítico _____ Malicioso _____
 Instruído _____

HABILIDADES

Emp. c/ Animais _____ Segurança _____
 Acadêmicos _____ Sobrevivência x2 _____
 Computador _____ Ciência (Eletrônicos) _____
 Codução _____ Sobrevivência _____

CONSCIÊNCIA/Consciência
 ●●●○○

AUTOCONTROLE/Instinto
 ●●●○○

CORAGEM
 ●●●○○

SANGUE

FORÇA DE VONTADE
 ●●●●○○○○○○○
 ○○○○○○○○○○○

Nome: _____

PERSONAGEM: Biólogo de campo

CRÔNICA: _____

CLÁ: Gangrel

GERAÇÃO: 12ª

IDADE: _____

NATUREZA: Depravado

COMPORTAMENTO: Pedagogo



ANTECEDENTES

Geração _____ Influência (Ocultismo, Política) _____
 Recursos _____

INFUÊNCIAS

DISCIPLINAS

Auspícios (Sentidos Aguçados) _____
 Percepção da Aura) _____
 Dominação (Comando) _____

QUALIDADES & DEFEITOS

FRATRES/HUMANIDADE
 ○●●●●

FÍSICOS

Híbil _____ Feroz x2 _____
 Enérgico _____ Resistente _____

SOCIAIS

Eloquente _____
 Persuasivo _____
 Vivaz _____

MENTAIS

Atento _____ Vigilante _____
 Instruído x2 _____
 Intuitivo _____
 Observador _____

HABILIDADES

Emp. c/ Animais x2 _____ Sobrevivência x2 _____
 Acadêmicos _____
 Ciência (Biologia) _____

BIÓLOGO DE CAMPO

Mote: *Você nunca conhece ao certo os animais. Confie em mim, eu aprendi do jeito difícil. Você pode compreendê-los, mas nunca os conhecerá.*

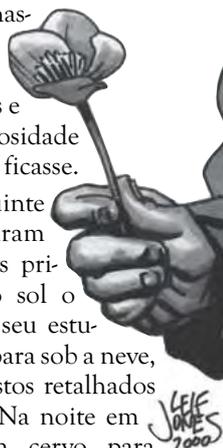
Prelúdio: Para muitos, a ciência é fria e estéril, realizada num laboratório cheio de aço inoxidável e vidro. Para você, a ciência está em todo lugar, mas o melhor de tudo está lá fora. Você encaixou seu tempo na universidade, observando os ratos e coelhos correndo em suas gaiolas. Aprendeu como escrever uma grande proposta de subsídios e como ter seus resultados publicados. Quando seus subsídios vieram, você foi para o norte frio estudar os lobos cinzentos.

Seus resultados foram assombrosos. Um estudo tão extenso dos lobos nunca havia sido feito antes; seu trabalho inovou. Com a ajuda de um escritor fantasma, você publicou a história de sua permanência de um ano entre os lobos, e depois tremeu quando ela foi pobremente dramatizada para um filme inspirado de domingo à noite. Sua celebridade noturna diminuiu rapidamente – você nunca foi muito televisivo ou extrovertido – mas parte da cultura pop foi seduzida por seu nome para arranjar propostas de patrocínio até não poder mais. Foi fácil reunir fundos para outro ano na floresta.

Nesta segunda viagem deu tudo errado. O grupo de lobos que você estava observando comportou-se de modo estranho, frustrando seus esforços com uma inteligência que não havia visto antes. Você sabia que algo estava muito mal quando os lobos conseguiram abrir suas latas de filmes uma noite, deixando sua evidência cuidadosa ser destruída pelo nascer do sol. Teria sido inteligente arrumar as coisas e partir, mas a curiosidade exigia que você ficasse.

Na noite seguinte os lobos rasgaram sua garganta. Os primeiros raios do sol o despertaram de seu estu- por e o levaram para sob a neve, enrolado nos restos retalhados de sua barraca. Na noite em que abateu um cervo para alimentar-se, os lobos voltaram. Sua senhora voltou à sua forma nativa, e explicou o que você havia se tornado e o que ela esperava de você. De alguma forma, é como estar de volta à faculdade, exceto que sua orientadora bebe sangue.

Conceito: Você tem esperado escapar das políticas da academia ao trabalhar no campo. Agora que se encontrou em águas



VAMPIRO

A MÁSCARA

NOME: _____ NATUREZA: **Depravado** GERAÇÃO: 12ª
 JOGADOR: _____ COMPORTAMENTO: **Pedagogo** SENHOR: _____
 CRÔNICA: _____ CLã: **Gangrel** CONCEITO: **Biólogo de Campo**

ATRIBUTOS

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

HABILIDADES

TALENTOS	DISCIPLINAS	CONHECIMENTOS
Frontidão ●●○○	Empatia/Animais ●●○○	Acadêmicos ●●○○
Esportes ○○○○	Ofícios ●●○○	Computador ●○○○
Briga ●○○○	Condução ○○○○	Finanças ○○○○
Esquiva ●○○○	Etiqueta ○○○○	Investigação ●○○○
Empatia ●○○○	Armas de Fogo ○○○○	Direito ○○○○
Expressão ○○○○	Armas Brancas ○○○○	Linguística ○○○○
Inimidação ○○○○	Performance ○○○○	Medicina ●○○○
Liderança ○○○○	Segurança ○○○○	Qualitativo ○○○○
Manha ○○○○	Furtividade ○○○○	Política ○○○○
Lábia ○○○○	Sobrevivência ●●○○	Ciências ●●○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES	DISCIPLINAS	VIRTUDES
Fama ●○○○	Animalismo ●●○○	Consciência/Convicção ●●○○
Geração ●○○○	Metamorfose ○○○○	Autocontrole/Instinto ●●○○
Rebanho ●○○○	_____	Coragem ●●○○
Recursos ●○○○	_____	_____
Lacaies ●○○○	_____	_____

QUALIDADES/DEFEITOS **HUMANIDADE/TRILHA** **VITALIDADE**

●●●●●●●●○○	●●●●●●●●○○	Escoriado <input type="checkbox"/>
●●●●●●●●○○	●●●●●●●●○○	Machucado -1 <input type="checkbox"/>
●●●●●●●●○○	●●●●●●●●○○	Ferido -1 <input type="checkbox"/>
●●●●●●●●○○	●●●●●●●●○○	Ferido Gravemente -2 <input type="checkbox"/>
●●●●●●●●○○	●●●●●●●●○○	Espancado -2 <input type="checkbox"/>
●●●●●●●●○○	●●●●●●●●○○	Aleijado -5 <input type="checkbox"/>
●●●●●●●●○○	●●●●●●●●○○	Incapacitado <input type="checkbox"/>

PONTOS DE SANGUE **EXPERIÊNCIA**

□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□
------------	------------	------------

mais profundas – as apostas aqui são maiores do que o direito de se vangloriar nos periódicos. Por enquanto, você conduz sua pesquisa para alcançar fins políticos. Não é uma escolha sua, mas talvez os fins justifiquem os meios.

Dicas de Interpretação:

Você fica desconfortável com pessoas que não estão interessadas em seu trabalho, e desconfiado com pessoas que estão interessadas. Em situações sociais você prefere errar pelo silêncio, o que permite-lhe bastante tempo para examinar seus arredores e companheiros com bastante vagar.

Equipamento:

Câmera digital, inúmeros blocos de notas cheios de rabiscos de observações, jaqueta de campo, mochila

TÉCNICO DE PERFURAÇÃO

Mote: *Quer dar um mergulho?*

Prelúdio: O anúncio de vagas no jornal fez o emprego petroquímico soar excitante, até mesmo exótico. Sondar as profundezas salgadas do oceano a procura do ouro negro, como um pirata moderno com um navio de alta tecnologia! Você preencheu um formulário, passou pelo teste físico e uma bateria de testes mentais, e assinou um contrato. Quando foi para a plataforma, percebeu o quanto os recrutadores foram cagões, e como juridicamente fechado o contrato estava. Os alojamentos eram sujos, as condições de trabalho perigosas e não se encontrava bebida nem garotas. Você estava preso naquele pedaço flutuante de metal no Golfo do México; a terra era apenas um borrão no horizonte em dias bons.

Tendo crescido no Alabama, você sempre amou as águas quentes e agradáveis do Golfo, mas seus anos na plataforma retesaram esta relação.

Até mesmo o furacão pelo qual passou não foi tão mau, como os sons e cheiros que saíam das instalações de pesquisa a bordo, e os desaparecimentos de seus colegas entre a tripulação. O dia em que saiu do

refeitório para encontrar seu colega de quarto com o pescoço torcido na superestrutura foi a última gota. Naquela noite, você mergulhou do convés da plataforma e nadou para a praia. Não conseguiu. Após milhas nadando, seus braços cansaram, seus pulmões se encheram de água e você começou a se afogar. Foi quando a criatura o pegou, prendendo sua boca de lampreia em seu torso enquanto borbulhava seus últimos restos de ar em um grito fútil. Seu sangue e o da criatura mancharam a água; tubarões rodeavam mas não atacavam enquanto seu corpo se transformava. Naquela noite você voltou à plataforma, espreitando sob sua massa durante o dia, e galgando de volta ao convés quando o sol se pôs. O supervisor de turno e o cozinheiro desapareceram naquela noite. A gerência enviou novos anúncios de emprego.

A coisa que o salvou do afogamento acabou se mostrando normal, uma vez que passava por suas partes púscas. Você passou a maior parte do tempo junto ao Golfo, mas ele tem negócios a resolver, assim como você.

Conceito: Você faz tudo pessoalmente. A companhia de petróleo obteve o melhor de você, incluindo sua vida. Você não era ninguém, mas agora você é algo especial. Vingar-se está no topo de suas prioridades, então você aceita os desafios como eles vêm.

Dicas de Interpretação: Você foi empurrado por tempo suficiente, e não está inclinado a receber ordens. Você se imagina como um detetive particular aquático, pescando pistas e descartando informações falsas. Reserve seus motivos, mesmo quando trabalhando com aliados - é importante que sua vingança seja doce.

Equipamento: Cartão de acesso à segurança da perfuratriz, macacão encharcado, chave inglesa pesada, maço de dinheiro úmido



VAMPIRO

A MÁSCARA

NOME: _____ NATUREZA: **Monstro** GERAÇÃO: **13ª**
 JOGADOR: _____ COMPORTAMENTO: **Diretor** SENHOR: _____
 CRÔNICA: _____ CL: **Gangrel (Rural)** Antitribu CONCEITO: **Técnico de Perfuração**

ATRIBUTOS

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

HABILIDADES

TALENTOS	PERÍCIAS	CONHECIMENTOS
Prontidão: ○○○○○	Empatia/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: ●●○○○
Manha: ○○○○○	Furtividade: ●○○○○	Política: ○○○○○
Lábia: ○○○○○	Sobrevivência: ○○○○○	Ciências: ●●○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES	DISCIPLINAS	VIRTUDES
Mentor: ●○○○○	Animalismo: ●○○○○	Consciência: ●●○○○
_____	Fortitude: ●○○○○	Convicção: ○○○○○
_____	Metamorfose: ●●○○○	_____
_____	_____	Autocontrol: ●●○○○
_____	_____	Instinto: ○○○○○
_____	_____	Coragem: ●●○○○
_____	_____	_____

QUALIDADES/DEFEITOS **HUMANIDADE/TRILHA** **VITALIDADE**

_____	●●●●●○○○○	Escoriado: <input type="checkbox"/>
_____	_____	Machucado: -1 <input type="checkbox"/>
_____	_____	Ferido: -1 <input type="checkbox"/>
_____	← FORÇA DE VONTADE →	Ferido Gravemente: -2 <input type="checkbox"/>
_____	●●●●●○○○○	Espancado: -2 <input type="checkbox"/>
_____	□□□□□□□□	Alejado: -5 <input type="checkbox"/>
_____	_____	Incapacitado: <input type="checkbox"/>
_____	← DONTOS DE SANGUE →	_____
_____	□□□□□□□□	_____
_____	_____	EXPERIÊNCIA
_____	_____	_____

FITHA/HUMANIDADE
●●○○○

FÍSICOS
Ágil _____ Vigoroso _____
Rápido x2 _____ Rijo _____
Incansável x2 _____

SOCIAIS
Imponente _____
Magnífico _____

MENTAIS
Alerta _____ Perspicaz _____
Esperto _____
Disciplinado _____
Observador _____

HABILIDADES
Emp. c/ Animais Intimidação _____
Esquiva _____ Segurança _____
Armas de Fogo Sobrevivência x2 _____

ANTECEDENTES
Geração x2 _____
Rebento x2 _____
Mentor x1 _____

INFLUÊNCIAS

DISCIPLINAS
Rapidez (Alacridade) _____
Ofuscação (Manto das Sombras, Presença Invisível) _____
Metamorfose (Olhos da Besta, Gargas da Besta)

QUALIDADES & DEFETOS



Nome: _____
PERSONAGEM: Ecoterrorista
CRÔNICA: _____
Clã: Gangrel Urbano Antitribu
GERAÇÃO: 13ª
IDADE: _____
NATUREZA: Enigma
COMPORTAMENTO: Sobrevivente

CONSCIÊNCIA/CONVEXÃO
●○○○○

AUTOCONTROLE/INSHTHO
●○○○

CORAGEM
●○○○

SANGUE
●●●●●●●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE
●●●●●●●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□□□□□□□

FITHA/HUMANIDADE
●●○○○

FÍSICOS
Musculoso x2 _____ Ligeiro Robusto _____
Feroz _____ Tenaz _____
Flexível _____ Resistente _____

SOCIAIS
Imponente _____
Intimidante x2 _____

MENTAIS
Engenhoso _____ Paciente _____
Determinado _____ Malicioso _____
Instruído _____
Disciplinado _____

HABILIDADES
Emp. c/ Animais Investigaçã. _____
Ofícios _____ Investigaçã. _____
Armas Brancas x2 _____
Intimidação _____

ANTECEDENTES
Mentor x1 _____

INFLUÊNCIAS

DISCIPLINAS
Animalismo (Sussurros Selvagens) _____
Fortitude (Tolerância) _____
Metamorfose (Olhos da Besta, Gargas Besta, Fusão com a Terra)

QUALIDADES & DEFETOS



Nome: _____
PERSONAGEM: Técnico de Perfuração
CRÔNICA: _____
Clã: Gangrel Rural Antitribu
GERAÇÃO: 13ª
IDADE: _____
NATUREZA: Monstro
COMPORTAMENTO: Diretor

CONSCIÊNCIA/CONVEXÃO
●○○○○

AUTOCONTROLE/INSHTHO
●○○○

CORAGEM
●○○○

SANGUE
○○○○○○○○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE
●●●●●●●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□□□□□□□

LOBISTA DA INDÚSTRIA

Mote: *Estou certo de que podemos fechar um acordo que deixará nós dois felizes.*

Prelúdio: Você foi criado numa cidade madeireira, cercado por lenhadores, serrarias, carpinteiros e fábricas de papel. O cheiro de madeira recém cortada ainda traz boas lembranças. O cheiro de incensos de patchouli baratos trazem lembranças também, não tão boas. Isto lembra dos abraçadores de árvores hippies que atacaram sua cidadezinha, desativando operações de corte e colocando dúzias de seus vizinhos e parentes na rua. Suas histórias de privação de infância serviram bem em seu emprego na Coalizão pelo Uso Responsável de Recursos Renováveis – todos os Congressistas choraram com seu relato do Natal sem presentes ou uma árvore graças aos manifestantes liberais sujos. Você estava orgulhoso em desempenhar uma parte nas restrições da derrubada de árvores e abrir novas terras para a extração de madeira.

Seus pais estavam orgulhosos de você, mas alguém o desaprovava. Uma noite este alguém invadiu seu apartamento elegante em Washington, amarrou-o e prendeu em seu porta-malas, reclamando o tempo todo sobre ensiná-lo uma lição. Na noite seguinte, no meio de uma floresta de tocos, ele deleitou-se em seu sangue e encheu sua garganta com o dele. Lavado com o sucesso de sua “vingança”, ele deixou-o olhando para o céu. O campo em que o abandonou era um pobre exemplo de silvicultura, mas você não conseguia imaginar porque as práticas de corte desleixadas de alguma companhia foram culpa sua – e ainda não consegue. Você passou seus dias sob pilhas pesadas de toras de pinus até encontrar uma estrada e pegar carona de volta à civilização. Você havia voltado ao seu escritório na noite da segunda-feira seguinte, reagendando seus horários de almoço em favor de jantares e **d r i n k s**. Washington é um lugar lindo para se estar morto, desde que tenha dinheiro e acesso aos salões de poder.

Foi-lhe dito que é um membro do Sabá, e você foi designado a um “bando”. Até agora sua participação tem sido limitada a emprestar dinheiro e limpar a sujeira de companheiros de seita em necessidade. Você



VAMPIRO		
A MÁSCARA		
NOME:	NATUREZA: Arquiteto	GERAÇÃO: 12ª
JOGADOR:	COMPORTAMENTO: Diretor	SENHOR:
CRÔNICA:	CL: Gangrel (Rural) Antitribu	CONCEITO: Lobista da Indústria
ATRIBUTOS		
FÍSICOS		MENTAIS
Força	Carisma	Percepção
Destreza	Manipulação	Inteligência
Vigor	Aparência	Raciocínio
HABILIDADES		
TALENTOS		CONHECIMENTOS
Prontidão	Empatia/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	Optimismo
Manha	Furtividade	Política
Lábia	Sobrevivência	Ciências
VANTAGENS		
ANTECEDENTES		VIRTUDES
Alliados	Fortitude	Consciência
Contatos	Metamorfose	Convicção
Geração		
Rebanho		Autocontrole
Influência		Instinto
Recursos		
Status Sabá		Coragem
QUALIDADES/DEFEITOS		
HUMANIDADE/TRILHA		
VITALIDADE		
FORÇA DE VONTADE		
PONTO DE SANGUE		
EXPERIÊNCIA		

mantém registro atento de quem deve a quem, e seu caderno de anotações está cheio de favores que você está pronto a cobrar quando lhe aprouver.

Conceito: Você está interessado no mundo natural – como ele pode ser melhorado para servir à humanidade, e agora, a você. Ocasionalmente tem medo de que algumas práticas inescrupulosas caiam sob seu guarda-chuva protetor, mas não pode fazer uma omelete sem quebrar alguns ovos.

Dicas de Interpretação: Você fica honestamente ofendido quando seus motivos são questionados. Você tem o bem maior do grupo no coração, seja esse grupo os Cainitas, madeireiros ou congressistas concorrendo à reeleição.

Equipamento: Lincoln Continental, notebook, telefone PCS, cartões de crédito

CONSCIÊNCIA/Consciência
●●●○○

AUTOCONTROLE/Instinto
●●●○○

CORAGEM
●●●○○

SANGUE
●●●●●●●●●●●●●●●●○○
□□□□□□□□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE
●●○○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□□□□□□□

Nome: _____

PERSONAGEM: Lobista da Indústria

CRÔNICA: _____

Clã: Gangrel Rural Antitribu

GERAÇÃO: 12ª

Idade: _____

Natureza: Arquiteto

COMPORTAMENTO: Diretor



ANTECEDENTES

Aliados x1 _____ Influência
Contatos x4 _____ (Política x2)
Geração x1 _____ Industrial x2)
Rebanho x2 _____ Recursos x3 _____

INFUÊNCIAS

DISCIPLINAS

Fortitude (Tolerância, Têmpera,
Resiliência)
Metamorfose (Olhos do Besta)

QUALIDADES & DEFEITOS

FRATELA/HUMANIDADE
○○○○●

FÍSICOS

Gracioso _____
Saudável _____
Firme _____

SOCIAIS

Enganador _____ Eloquente _____
Charmoso x2 _____ Expressivo _____
Diplomático _____ Insinuante _____

MENTAIS

Criterioso x2 _____
Dedicado _____
Disciplinado _____
Instruído _____

HABILIDADES

Emp. c/ Animais Direito, Política
Acadêmicos Manha
Financeiras Sobrevivência

CONSCIÊNCIA/Consciência
●●●○○

AUTOCONTROLE/Instinto
●●●○○

CORAGEM
●●●○○

SANGUE
●●●●●●●●●●●●●●●●○○
□□□□□□□□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE
●●○○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□□□□□□□

Nome: _____

PERSONAGEM: Viking Nova Era

CRÔNICA: _____

Clã: Gangrel

GERAÇÃO: 12ª

Idade: _____

Natureza: Celebrante

COMPORTAMENTO: Bon Vivant



ANTECEDENTES

Aliados x2 _____ Recursos x2 _____
Geração x1 _____
Rebanho x4 _____
Mentor x1 _____

INFUÊNCIAS

DISCIPLINAS

Animalismo (Susurro Selvagens)
Fortitude (Tolerância)

QUALIDADES & DEFEITOS

FRATELA/HUMANIDADE
○○○○●

FÍSICOS

Musculoso x2 _____ Veloz _____
Hábil _____ Duro _____

SOCIAIS

Enganador _____ Vistoso _____
Amigável x2 _____
Genial _____

MENTAIS

Atento _____ Vigilante _____
Instruído x2 _____
Intuitivo _____
Observador _____

HABILIDADES

Emp. c/ Animais x2 _____ Esquiva _____
Esportes _____ Lábia _____
Briga _____ Sobrevivência _____

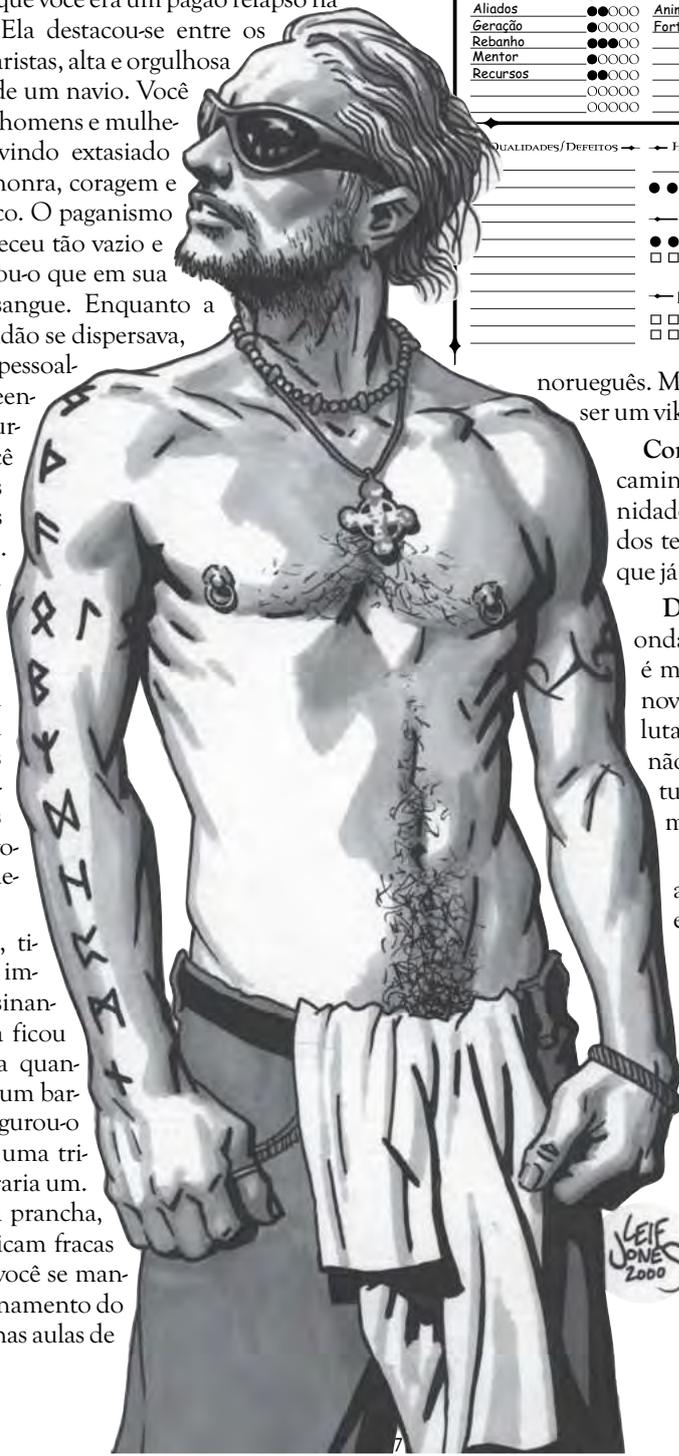
VIKING NOVA ERA

Mote: *Sangue para o deus do sangue, cara, sangue para o deus do sangue!*

Prelúdio: Sua vida era legal. Mamãe e Papai se mudaram para a Califórnia e entraram no apego paterno e outras práticas primitivas de educação infantil, então você sempre teve o que quis. Os professores na escola não queriam prejudicar sua autoestima ao reprová-lo, então fez todo o caminho até o nono ano antes que decidisse largar tudo e ir surfar. Você era jovem, loiro e bronzeado, e isso era tudo que precisava para ser feliz.

Então você encontrou a mulher dos seus sonhos. Você tinha ido em um sabá pagão inter-religioso com seus pais; eles sempre ficavam felizes quando você juntava-se ao círculo, mesmo quando sabiam que você era um pagão relapso na melhor das hipóteses. Ela destacou-se entre os Wiccans, Druidas e Unitaristas, alta e orgulhosa como a proa esculpida de um navio. Você juntou-se à multidão de homens e mulheres em torno dela, ouvindo extasiado enquanto ela falava de honra, coragem e luta num sotaque exótico. O paganismo de seus pais sempre pareceu tão vazio e sem sangue; ela assegurou-o que em sua religião existia muito sangue. Enquanto a noite avançava e a multidão se dispersava, você foi falar com ela pessoalmente. Ela não compreendia o que significava "surf", mas quando você disse que cavalgava as ondas, o brilho em seus olhos foi evidente. Quando partiu com ela aquela noite, você pensou que estava em sua noite de sorte. Não fazia ideia. Você pensou que os capacetes com chifres e as três amigas dela eram apenas excêntricidades, mas após elas chutarem seu traseiro você não conseguiu se mexer por dias.

Então agora você é, tipo, um vampiro. Mais importante, ela o está ensinando a ser um viking. Ela ficou um pouco desapontada quando descobriu não tinha um barco de verdade, mas assegurou-o que quando ela tivesse uma tripulação pronta, encontraria um. Você teve de deixar sua prancha, uma vez que as ondas ficam fracas após o pôr do sol, mas você se mantém ocupado com o treinamento do machado e do escudo e nas aulas de



VAMPIRO

A MÁSCARA

NOME: _____ **NATUREZA:** Celebrante **GERAÇÃO:** 12ª
JOGADOR: _____ **COMPORTAMENTO:** Bon Vivant **SENHOR:** _____
CRÔNICA: _____ **CL:** Gangrel **CONCEITO:** Viking Nova Era

ATRIBUTOS

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

HABILIDADES

TALENTOS	PERÍCIAS	CONHECIMENTOS
Prontidão: ●○○○	Empatic/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: ○○○○	Oculismo: ●●○○
Manha: ●●○○	Furtividade: ●○○○	Política: ○○○○
Lábia: ○○○○	Sobrevivência: ●○○○	Ciências: ○○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES	DISCIPLINAS	VIRTUDES
Aliados: ●●○○	Animalismo: ●○○○	Consciência: ●●○○
Geração: ●○○○	Fortitude: ○○○○	Convicção: ○○○○
Rebanho: ●●○○	_____	Autocontrole: ●●○○
Mentor: ●○○○	_____	Instinto: ○○○○
Recursos: ●○○○	_____	Coragem: ●●○○
_____	_____	_____
_____	_____	_____

QUALIDADES/DEFETOS **HUMANIDADE/TRILHA** **VITALIDADE**

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

PONTOS DE SANGUE **EXPERIÊNCIA**

□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□
------------	------------

norueguês. Monterey parece um bom lugar para ser um viking.

Conceito: Tudo na vida cai no seu caminho, e agora você tem a oportunidade de lutar na maior batalha no fim dos tempos pela mulher mais fantástica que já viu. O que poderia ser melhor?

Dicas de Interpretação: Nenhuma onda é muito grande, nenhum inimigo é muito feroz. Você se lançou em seu novo papel, festejando, ostentando e lutando com espírito. Você sabe que não é a faca mais afiada na gaveta, mas tudo bem. Seu trabalho não é pensar muito.

Equipamento: Duas pistolas automáticas, troncos em forma de estaca, óculos escuros, roupas de surf ultra casuais

LEIF JONES 2000

ALGOZ PROVINCIANO

Mote: *Dói menos se você se contorcer, sua puta estúpida.*

Prelúdio: Mamãe sempre disse que você era um pouco tenso. Não era sua culpa. Você tentava se acalmar – ninguém pode dizer que você não tentou, droga – mas não conseguia. Foi para a escola, conseguiu um emprego, fez todas as merdas que poderia fazer. Continuava sendo despedido. Continuava se envolvendo em brigas. Brigou com o chefe. Brigou com aquele idiota da empresa de TV. Até brigou com o reverendo. Nada para se orgulhar.

Não eram brigas comuns, é triste dizer. Às vezes você estava bêbado. Outras vezes não era nem você quem as começava – algum idiota que se arrasta até o seu cano de descarga tem o que merece e é isso. Acabou pegando um bico no bar stripper na Highway 50. Nunca atacaria uma mulher, o que provavelmente foi sua salvação naquele trabalho. Entretanto, chutou muitos traseiros de caminheiros. Heh.

Engraçado como você nunca viu algumas coisas chegando. Entrou num quebra-quebra lá no bar. O último foi ruim. Perdeu muita pele. Ela volta, ao menos agora. Aquele cara era duro na queda. Tornou você um maldito vampiro. O meteu em alguma merda política, agora você tem trabalho para o rei dos vampiros ou algum crápula e ele está lá fora uivando pelos campos. O trabalho com o rei não é ruim. Você sabe, se for pego fazendo algo pode dar alguns chutes.

Conceito: Ao invés de destruí-lo, o príncipe poupou sua não vida em troca de aceitar uma certa responsabilidade. Ele fez de você o algoz. Agora, você afina as fileiras dos Membros, abatendo os de sangue fraco do rebanho. Tudo faz sentido para você – alivia a superpopulação e evita que o príncipe se aborreça com alguma profecia maldita. O que for, ao menos você não encontrou a Morte Final. Aparentemente, os príncipes têm esse direito.

Dicas de Interpretação: Você é um covarde e um valentão, grato por sua posição pois ela permite-lhe vitimizar aqueles mais fracos do que você. Qualquer um mais forte do que você merece seu ressentimento imediatamente. Qualquer um forte o bastante para matá-lo merece seu invejoso respeito. Você lida com alguns caras, como este círculo, mas muitas pessoas existem simplesmente para que você empurre ou machuque. Ou, em alguns casos, mate. Ei, esta é a mão de Deus.

Equipamento: Botas com navalhas nos calcanhares, o relógio que papai lhe deu, canivete com uma lâmina com mais de polegada além do limite legal, pickup Chevy

VAMPIRO

A MÁSCARA

NOME: _____ NATUREZA: **Sadista** GERAÇÃO: **11ª**
 JOGADOR: _____ COMPORTAMENTO: **Valentão** SENHOR: _____
 CRÔNICA: _____ CLÁ: **Gangrel** CONCEITO: **Algoz Provinciano**

ATRIBUTOS

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

HABILIDADES

TALENTOS	PERÍCIAS	CONHECIMENTOS
Prontidão _____ ●●○○○	Empatia/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 _____ ●●○○○
Manha _____ ●●○○○	Furtividade _____ ○○○○○	Política _____ ●●○○○
Lábia _____ ○○○○○	Sobrevivência _____ ●●○○○	Ciências _____ ●●○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES	DISCIPLINAS	VIRTUDES
Gerção _____ ●●○○○	Fortitude _____ ●●○○○	Consciência/_____ ●●○○○
Mentor _____ ●●○○○	Metamorfose _____ ●●○○○	Convicção _____ ●●○○○
Recursos _____ ●●○○○	Potência _____ ●●○○○	Autocontrol/_____ ●●○○○
Status _____ ●●○○○	_____ ○○○○○	Instinto _____ ○○○○○
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○	Coragem _____ ●●●●●
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○	

QUALIDADES/DEFEITOS

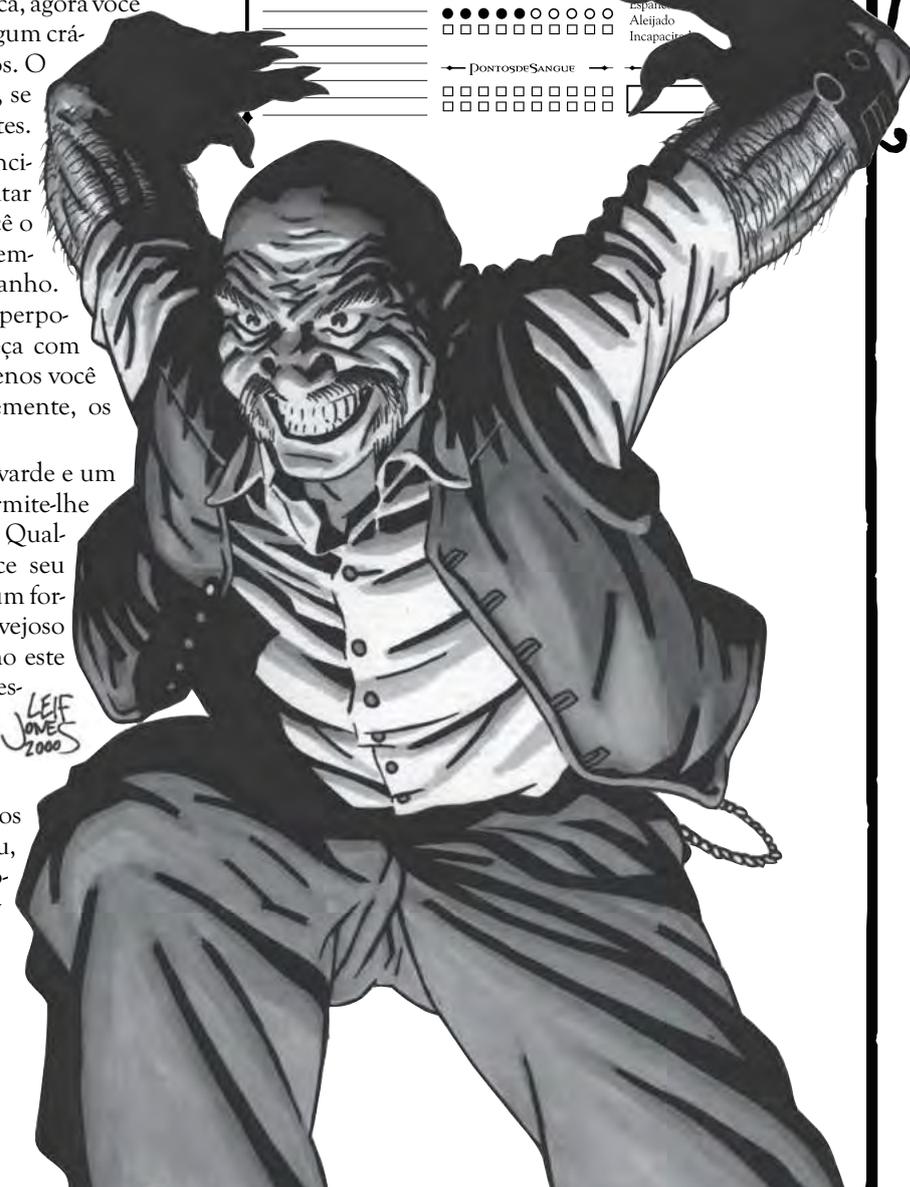
_____ ●●●●○○○○○○○ _____ ●●●●○○○○○○○ _____ ●●●●○○○○○○○ _____ ●●●●○○○○○○○ _____ ●●●●○○○○○○○ _____ ●●●●○○○○○○○ _____ ●●●●○○○○○○○ _____ ●●●●○○○○○○○ _____ ●●●●○○○○○○○ _____ ●●●●○○○○○○○	HUMANIDADE/TRILHA	VITALIDADE
	_____ ●●●●○○○○○○○	_____ ●●●●○○○○○○○
	_____ ●●●●○○○○○○○	_____ ●●●●○○○○○○○
	_____ ●●●●○○○○○○○	_____ ●●●●○○○○○○○
	_____ ●●●●○○○○○○○	_____ ●●●●○○○○○○○
	_____ ●●●●○○○○○○○	_____ ●●●●○○○○○○○
	_____ ●●●●○○○○○○○	_____ ●●●●○○○○○○○
	_____ ●●●●○○○○○○○	_____ ●●●●○○○○○○○
	_____ ●●●●○○○○○○○	_____ ●●●●○○○○○○○
	_____ ●●●●○○○○○○○	_____ ●●●●○○○○○○○
	_____ ●●●●○○○○○○○	_____ ●●●●○○○○○○○

FORÇA DE VONTADE

_____ ●●●●○○○○○○○ _____ ●●●●○○○○○○○ _____ ●●●●○○○○○○○ _____ ●●●●○○○○○○○ _____ ●●●●○○○○○○○ _____ ●●●●○○○○○○○ _____ ●●●●○○○○○○○ _____ ●●●●○○○○○○○ _____ ●●●●○○○○○○○ _____ ●●●●○○○○○○○	FORÇA DE VONTADE	FORÇA DE VONTADE
	_____ ●●●●○○○○○○○	_____ ●●●●○○○○○○○
	_____ ●●●●○○○○○○○	_____ ●●●●○○○○○○○
	_____ ●●●●○○○○○○○	_____ ●●●●○○○○○○○
	_____ ●●●●○○○○○○○	_____ ●●●●○○○○○○○
	_____ ●●●●○○○○○○○	_____ ●●●●○○○○○○○
	_____ ●●●●○○○○○○○	_____ ●●●●○○○○○○○
	_____ ●●●●○○○○○○○	_____ ●●●●○○○○○○○
	_____ ●●●●○○○○○○○	_____ ●●●●○○○○○○○
	_____ ●●●●○○○○○○○	_____ ●●●●○○○○○○○

DONTOS DE SANGUE

_____ ●●●●○○○○○○○ _____ ●●●●○○○○○○○ _____ ●●●●○○○○○○○ _____ ●●●●○○○○○○○ _____ ●●●●○○○○○○○ _____ ●●●●○○○○○○○ _____ ●●●●○○○○○○○ _____ ●●●●○○○○○○○ _____ ●●●●○○○○○○○ _____ ●●●●○○○○○○○	DONTOS DE SANGUE	DONTOS DE SANGUE
	_____ ●●●●○○○○○○○	_____ ●●●●○○○○○○○
	_____ ●●●●○○○○○○○	_____ ●●●●○○○○○○○
	_____ ●●●●○○○○○○○	_____ ●●●●○○○○○○○
	_____ ●●●●○○○○○○○	_____ ●●●●○○○○○○○
	_____ ●●●●○○○○○○○	_____ ●●●●○○○○○○○
	_____ ●●●●○○○○○○○	_____ ●●●●○○○○○○○
	_____ ●●●●○○○○○○○	_____ ●●●●○○○○○○○
	_____ ●●●●○○○○○○○	_____ ●●●●○○○○○○○
	_____ ●●●●○○○○○○○	_____ ●●●●○○○○○○○





NOME: _____
 PERSONAGEM: Algoz Provinciano
 CRÔNICA: _____
 CLÃ: Gangrel
 GERAÇÃO: 11ª
 IDADE: _____
 NATUREZA: Sadista
 COMPORTAMENTO: Valentão

CONSCIÊNCIA/CONVEXÃO
 ●●●●

AUTOCONTROLE/INSHTNTO
 ●●●●

CORAGEM
 ●●●●

SANGUE
 ○●●●●●●●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE
 ○○○○○○○○○○
 ●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□□□□□□□

FITHA/HUMANIDADE
 ●●●○○

FÍSICOS
 Musculoso _____ Robusto _____
 Feroz x2 _____ Duro _____
 Veloz _____ Resistente x2 _____
 Intimidante x3 _____

SOCIAIS

MENTAIS
 Alerta _____ Malicioso _____
 Atento _____
 Intuitivo _____
 Perspicaz _____

HABILIDADES
 Emp. c/ Animais _____ Armas Brancas _____
 Briga _____ Esquiva _____
 Intimidação _____ Sobrevivência _____

ANTECEDENTES
 Conditos x1 _____ Recursos x2 _____
 Geração x2 _____
 Influência (Ruesx1) _____
 Mentor x1 _____

INFLUÊNCIAS

DISCIPLINAS
 Fortitude (Tolerância) _____
 Metamorfose (Olhos da Besta) _____
 Garras da Besta _____
 Potência (Intrepidez) _____

QUALIDADES & DEFETOS



NOME: _____
 PERSONAGEM: Chupacabra
 CRÔNICA: _____
 CLÃ: Gangrel
 GERAÇÃO: 8ª
 IDADE: _____
 NATUREZA: Criança
 COMPORTAMENTO: Depravado

CONSCIÊNCIA/CONVEXÃO
 ●●●●

AUTOCONTROLE/INSHTNTO
 ●●●●

CORAGEM
 ●●●●

SANGUE
 ○●●●●●●●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE
 ○○○○○○○○○○
 ●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□□□□□□□

FITHA/HUMANIDADE
 ●●●○○

FÍSICOS
 Ágil _____ Duro _____
 Energico _____ Tenaz _____
 Resistente x2 _____ Rílo _____
 Atracente _____ Paciente _____
 Carismático _____
 Amigável _____

SOCIAIS

MENTAIS
 Alerta _____
 Atento _____
 Intuitivo _____
 Paciente _____

HABILIDADES
 Emp. c/ Animais _____ Furtividade _____
 Briga _____ Sobrevivência _____
 Ocultismo _____

ANTECEDENTES
 Geração x5 _____

INFLUÊNCIAS

DISCIPLINAS
 Animalismo (Sussurros Selvagens) _____
 O Chamado _____
 Metamorfose (Olhos da Besta) _____
 Garras da Besta, Fusão com a Terra _____

QUALIDADES & DEFETOS

CHUPACABRA

Mote: ...Sangre... desea sangre...

Prelúdio: Histórias de demônios chupadores de sangue sempre infestaram sua cidade. Os fazendeiros nunca deixaram suas cabras na rua; os pais mandavam suas crianças para cama antes que a noite tivesse caído totalmente. Os bebedores de sangue arruaceiros aterrorizaram a cidade por muito tempo, até que ela finalmente começou a morrer – ninguém mais ia lá, e as pessoas estavam com muito medo dos monstros para tentar fugir. Noite após noite, a população inteira se encolhia em seus casebres e rezavam pelos primeiros raios de sol.

Claro, ninguém tinha visto os monstros de perto. Não é que os *chupacabra* matariam as pessoas em suas casas, mas eles certamente bebiam de ratos, gatos e qualquer coisa que ficasse lá fora depois do anoitecer. De vez em quando alguém desaparecia sem deixar rastro, mas ninguém duvidava que seu sangue alimentaria as feras após as luzes da varanda.

Uma noite, você ficou tempo demais no mercado, mesmo quando a proprietária a apressava. Das sombras, a criatura a derrubou, empanzurrou-se em seu sangue – e então a arrastou até sua infeliz não vida. Era solitário, dizia, mas você sabia que em algumas noites vocês duas não poderiam ficar juntas – era muito monstruoso, você não consegue relatar. Você carecia da convicção para entrar no próximo amanhecer, então fugiu.

E tem sido assim desde então, fugindo, se escondendo e fugindo novamente quando seus “anfitriões” levantam os rifles e forçados contra você.

Conceito: Você é o monstro da noite, com mais medo de si mesma do que os outros a temem. A não vida é um ritual vagabundo; você não está passando pelos movimentos e seguindo suas ânsias. De vez em quando, você lembra um pouco do que sua vida costumava ser, mas estas lembranças apagam-se enquanto a fome arde em seu ventre morto. Tudo que você quer é sangue, mais sangue – e quanto mais sangue, melhor. De fato, você pode até mesmo tomá-lo de uma pessoa em breve.

Dicas de Interpretação: Apenas o maior esforço você pode ser social, e isso torna-se mais difícil a cada noite que passa. Você não odeia os outros *chupacabra*, só não se relaciona com eles. De vez em quando você se junta com um bando deles, mas raramente por muito tempo – sua natureza solitária a conduz a deixar o bando e caçar sozinha.

Equipamento: Farrapos imundos das roupas que usava quando Abraçada, ossos e penas



VAMPIRO		
A MÁSCARA		
NOME:	NATUREZA: Criança	GERAÇÃO: 8ª
JOGADOR:	COMPORTAMENTO: Depravado	SENHOR:
CRÔNICA:	CL: Gangrel	CONCEITO: Chupacabra
ATRIBUTOS		
FÍSICOS		MENTAIS
Força: ●●○○○	Carisma: ●●○○○	Percepção: ●●○○○
Destreza: ●●○○○	Manipulação: ●●○○○	Inteligência: ●●○○○
Agilidade: ●●○○○	Aparência: ●●○○○	Raciocínio: ●●○○○
HABILIDADES		
TALENTOS		CONHECIMENTOS
Frontidão: ●●○○○	Empatia/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: ●●○○○
Manha: ●○○○○	Furtividade: ●●○○○	Política: ○○○○○
Lábia: ○○○○○	Sobrevivência: ●●○○○	Ciências: ○○○○○
VANTAGENS		
ANTECEDENTES		VIRTUDES
Gerção: ●●●●●	Disciplinas	Consciência: ●●○○○
○○○○○	Animalismo: ●○○○○	Convicção: ○○○○○
○○○○○	Metamorfose: ●●○○○	Autocontrole: ●●○○○
○○○○○	○○○○○	Instinto: ○○○○○
○○○○○	○○○○○	Coragem: ●●●●●
○○○○○	○○○○○	
○○○○○	○○○○○	
QUALIDADES/DEFEITOS		VITALIDADE
○○○○○		Escoriado <input type="checkbox"/>
●●●●●○○○○○		Machucado -1 <input type="checkbox"/>
○○○○○		Ferido -1 <input type="checkbox"/>
○○○○○		Ferido Gravemente -2 <input type="checkbox"/>
●●●●●○○○○○		Espancado -2 <input type="checkbox"/>
○○○○○		Aleijado -5 <input type="checkbox"/>
○○○○○		Incapacitado <input type="checkbox"/>
PONTOS DE SANGUE		EXPERIÊNCIA
○○○○○		<input type="text"/>
○○○○○		

FORASTEIROS DE NOTA

Os Gangrel a seguir podem ser encontrados por qualquer grupo de personagens dos jogadores em uma crônica comum; cada um deles pode adaptar-se a vários papéis, e devem ser personalizados para se adaptarem a uma dada crônica. Talvez sirva ao Narrador Ramona ser um homem, ou Mark Decker tornar-se príncipe de Chicago. Os Narradores são encorajados a fazer estas mudanças como melhor ficar para seus jogos.

Alguns destes personagens são mostrados em maiores detalhes em **Crianças da Noite**; suas descrições aqui são voltadas principalmente para introduzi-los e dar uma ideia de sua atividade desde o lançamento daquele livro. Os Narradores são encorajados a usar quaisquer dos seguintes personagens do modo que pareça mais apropriado, dando-lhes Características como necessário. Os jogadores podem querer ligar os antecedentes de seus personagens a estes indivíduos; eles devem ter certeza de consultar seu Narrador antes de fazer isso.

BECKETT

O explorador/historiador Gangrel que se chama Beckett faz seu melhor para permanecer um enigma. Ele é um Nodista no sentido mais verdadeiro do termo. Embora não siga a Trilha de Caim do Sabá, sua meta condutora é determinar a verdadeira história da raça vampírica, e especialmente a história antiga de Caim e dos Antediluvianos em Enoque. Forças que variam desde a mão impessoal e destrutiva da entropia até os vampiros muito pessoais do Sabá e da Camarilla conspiram para evitar que descubra a verdade, como ele a vê. Assim ele tenta evitar o conflito vampírico onde possível, preferindo apenas enfrentar os tipos de problemas que os arqueólogos mortais devem enfrentar. Ele tem tido sucesso moderado com isto, pois certamente nem todo vampiro do Sabá e da Camarilla está disposto contra ele.

Na maior parte dos relatos, Beckett é um ancião – talvez morto há três séculos – mas ele possui uma atitude pragmática frente a Camarilla e o Sabá que é mais frequentemente vista apenas entre aqueles Membros que antecedem a existência de ambas as seitas. Existem rumores de que Beckett é muito velho mas tem sofrido um tipo de renascimento nos últimos 300 anos, talvez adotando a identidade “Beckett” neste período. Beckett tem sido, desta forma, um Gangrel independente desde antes da recente proclamação de Xaviar. Ele foi um dos principais comentaristas em uma pequena tiragem do *Livro de Nod* reunida, em parte, por seu outrora mentor Aristotle de Laurent em 1992. Naquele livro, Beckett foi o primeiro a sugerir publicamente que a lenda de Caim era simplesmente um mito representando um conflito histórico entre caçadores-coletores nômades e a primeira cultura agrícola. Ele sugeriu que “Caim” não era nada além da força impessoal que conduziu a humanidade a cultivar os campos para melhor sustentar uma grande

população, e esta força foi o sopro que matou “Abel”, o pastor errante arquetípico. Como tal coisa criaria o vampirismo não está claro.

Beckett tem um senso de humor seco que lhe cai bem ao lidar com os mortos vivos imortais; durante muitas conversas, apenas seus amigos mais próximos reconheceriam que ele borrija piadas pessoais por meio de suas perguntas e respostas. Vampiros realmente anciões muitas vezes perdem o humor com suas declarações, ou escolhem ignorar tais trivialidades. O humor de Beckett facilmente volta-se para seus inimigos; é uma coisa simples para ele enervar um oponente até a fúria destruidora.

Beckett e o priscus Sabá Sascha Vykos lutaram repetidamente desde o Abraço do Gangrel. Estes conflitos garantiram a Beckett uma reputação de ser muito difícil de matar; de fato, uma história diz que ele escapou de seu oponente durante uma batalha durante o dia ao cruzar centenas de metros de luz do sol até a segurança. A natureza do conflito de Beckett com Vykos não é clara para muitos Membros, mas é claro que os dois buscaram os mesmos artefatos nodistas. Claro, nenhum dos dois mostra uma disposição particular em compartilhar tais brinquedos.

Os aliados mais próximos de Beckett são a dupla independente Lucita e Anatole. Lucita, uma assassina Lasombra *antitribu*, mostra um curioso amor platônico pelo profeta Malkaviano Anatole; os três trabalharam juntos no passado e descobriram a verdadeira natureza dos Antediluvianos e previram a chegada da Gehenna.

BRUNHILDE

Brunhilde lembra pouco de sua vida mortal; ela era a filha de um chefe viking e respeitada por sua própria força e coragem. Ela não lembra mais do sol. Mesmo seu Abraço há mais de um milênio atrás é uma lembrança embaçada aqui nas Noites Finais. Seu senhor é um mistério; ela sabe apenas que ele não era o Superior. Seu senhor prestou sua fidelidade ao Superior, e Brunhilde *não* precisou de compulsão sobrenatural para fazer o mesmo. Ela caminhou entre os vargr do norte distante, assumindo o papel que o Superior lhe deu e às suas irmãs de bando. Elas agiam como *Waelkyrige*, Escolhedoras do Assassinato, que pegavam os melhores guerreiros para juntarem-se a elas no pós-vida.

Brunhilde lutou contra os cristãos quando vieram ao norte. Por mais de dois séculos, com seu suserano e camaradas caindo em torpor ou em Morte Final ao seu redor, os Gangrel emboscaram os vampiros do sul e espalharam suas cinzas como aviso aos irmãos dos invasores. Mas não bastou. Eventualmente, a própria Brunhilde caiu em um torpor fatigado, não se erguendo até a Primeira Guerra Mundial. Ela reuniu suas *Waelkyrige* no centro da Suécia, onde se mantiveram em segredo por décadas.

Numa noite fria de inverno em 1977, as Escolhedoras do Assassinato viram sua maior esperança e medo tornar-se realidade. Apenas uma hora após o pôr do sol, uma das

irmãs de Brunhilde reportou que um círculo de Membros da Camarilla há alguns quilômetros do refúgio das *Waelkyrises* havia feito uma descoberta macabra. Um bando de seis lobisomens havia tido seu sangue drenado e deixado para congelar na planície gelada. Em um palpíte, Brunhilde tornou-se um corvo e voou até a caverna na qual a forma congelada do Superior descansava por séculos.

Lá ela encontrou o gelo um pouco mais espesso no chão, e o grande caern de gelo do Superior derretido. O Matusalém estava torpe na pedra nua, onde uma vez o bloco de gelo descansava. Sangue fresco salpicava sua barba, mas o Membro ancião não se movia nem respondia à fala ou ao toque. O Superior não se moveu novamente por cinco anos; em 1982 ele devorou um grupo que as *Waelkyrige* descreveram como “Selvagens”. Ele não se moveu mais, mas desde um sonho particularmente vívido de Ragnarok no último verão, Brunhilde passou seus dias na caverna do antigo, próximo – mas não muito próximo – de seu suserano.

Em 1986 Brunhilde tomou a vida do Primeiro Ministro sueco Olaf Palme. Isto não é rumor; é fato que a líder das *Waelkyrises* admite alegremente – ela diz que seu sangue era bastante amargo. Contudo, Brunhilde está indisposta a discutir seus motivos para o assassinato. Suas irmãs de bando acreditam que Brunhilde matou o Primeiro Ministro ou para declarar seu retorno à atividade ao coletivo de príncipes da Escandinávia, ou ela foi empurrada a fazer isso pelo tórpido Superior.

Desde seus sonhos de Ragnarok, Brunhilde tornou-se mais curiosa sobre o estado do mundo como um todo. Para satisfazer parte de sua curiosidade, ela recentemente enviou quatro de suas irmãs de bando mais jovens à Califórnia, para o Estado Livre Anarquista. Os jovens vampiros da Califórnia têm tão pouco respeito pelos burocratas da Camarilla quanto Brunhilde e suas irmãs, e ela considera a área um campo de recrutamento potencialmente promissor.

O movimento de recrutamento das *Waelkyrige* entre os anarquistas recentemente viu alguma resistência; parece que o antigo Justicar Xavier também deseja a ajuda dos membros independentes de seu clã. Representantes de cada grupo jogam com os desejos dos anarquistas como melhor podem. Certamente quatro guerreiras loiras nórdicas podem impressionar bastante os homens recém Abraçados do clã, mas sua descrição de não vida no alto mar, e a honra e serviço a uma causa superior, chamou a atenção de mais de um anarquista. É uma questão de tempo antes que o campo chegue à atenção do grupo de Xavier.

Enquanto isso, as *Waelkyrige* na Europa deixaram perfeitamente claro aos príncipes do norte que elas não têm interesse em quaisquer políticas sectárias, nem juntar-se ao circo que chamam de Camarilla. Isso não quer dizer que elas desejam qualquer aliança com o Sabá, que é claramente um conjunto de monstros sem honra. Por enquanto, Brunhilde observa os vampiros do mundo se embaralharem em resposta a ela. A ação decisiva pode

esperar.

(Para maiores informações e Características de Brunhilde, ver *Crianças da Noite*, p.80.)

INYANGA

Inyanga é realmente antiga; Abraçada por um expatriado romano logo após os ostrogodos saquearem aquela cidade, ela defendeu a causa dos mortais inferiores no que os Membros muito frequentemente veem como seu mundo por mais de um milênio. Inyanga esteve ativa na área dos Grandes Lagos na América do Norte desde que emergiu do torpor no final do século XVIII. Ela viaja regularmente, por toda a América do Norte e do Sul, mas ultimamente tem concentrado sua atenção em Chicago e Milwaukee.

Nos anos após seu Abraço, Inyanga caminhou pelas partes selvagens do mundo. Ela não tinha parentesco com os metamorfos da África ou as feras da Europa, claro, mas era sábia e corria a pé, e ela tinha uma vantagem que os Cainitas de seu clã careciam. Em vida ela aprendeu um ritual para tornar-se um leopardo. Esta habilidade tirou Inyanga de um dos conflitos nascentes com os gatos metamorfos, pois ela os convenceu que um vampiro poderia tornar-se um ser vivo se não completamente amaldiçoado por seus deuses do sol e da terra.

Ela passou seus primeiros séculos na África, onde encontrou Membros reservados conhecidos como Laibon que povoavam as grandes cidades da África. Nas noites modernas ela mantém contato com apenas alguns deles; muitos de seus contemporâneos há muito tempo retornaram à terra da qual partiram. Ela viajou para a Europa apenas algumas vezes durante seu primeiro milênio; sentiu a desconfiança quase palpável dos Cainitas europeus e recuou. Ela não tinha nada a ver com a Camarilla, e de fato a ignorou por décadas. Inyanga desafiou um monstruoso Malkaviano na Costa do Marfim em 1537; embora saísse vitoriosa, ela caiu num longo torpor.

Quando despertou, Inyanga estava em Baltimore; sua fome enorme a fez matar vários mortais antes de recuperar seus sentidos. Ela fugiu para o oeste, para a crescente cidade de Chicago, onde ajudou a fundar uma fortaleza vampírica relativamente independente. Ela teve sua parte de conflitos com os outros Cainitas de Chicago, mas sua tendência de viajar para longe a deixou de fora da política vil dos Cainitas da cidade.

Inyanga estava fora de Chicago quando a horda de Lupinos atacou. Algum sentido sobrenatural a avisou do perigo iminente, e ela aproveitou a oportunidade para explorar as Grandes Planícies mais uma vez. Quando voltou encontrou o caos. O príncipe Lodin havia encontrado a Morte Final, dilacerado pelos Lupinos furiosos. Uma dúzia de outros competiram por seu título, e ela recusou-se a apoiar qualquer um deles. Os competidores viam a grande cidade que Lodin construiu como uma joia; eles não viam o trabalho e sacrifício necessários do agora destruído príncipe.

Inyanga nunca defendeu particularmente a Camarilla. Ela é uma organização europeia, e uma em que os africanos não são bem representados. Além disso, devido às circunstâncias de seu Abraço, Inyanga sempre tentou manter os melhores interesses da humanidade mortal à sua frente. Ainda que compreenda que a Máscara ajuda a proteger os Membros do rebanho, ela sabe muito bem que a Camarilla usa a Máscara para dominar e abusar da humanidade.

Quando Xaviar abordou Inyanga para descrever a criatura que havia visto e explicar por que ele havia escolhido deixar seu posto como justicar, ele encontrou um ouvido atento e uma pretensa aliada. Inyanga despediu-se da primigênie de Chicago em silêncio. Daquele grupo apenas o Nosferatu Khalid sabe que ela deixou a seita, enquanto os outros imaginam que ela está envolta em outra viagem pelas Américas, e se voltam para seus negócios. Os Gangrel de Chicago estão cientes de que Inyanga deixou a Camarilla, embora ela os tenha deixado fazer suas próprias decisões a esse respeito. O círculo Matilha permanece ferrenhamente parte da Camarilla; muitos outros na cidade escolheram o caminho dos independentes.

(Para maiores informações sobre Inyanga, ver **Chicago à Noite, Segunda Edição**, reimpresso em **Crônicas de Chicago**, Volume 2.)

JALAN-AAJAV

Aajav-Khan, como seus subordinados o chamam, é um poderoso chefe militar do Sabá. Em reuniões massivas da seita, ele fala das noites antigas, quando cavalgou com Temujin-chamado-Genghis-Khan. Não levou muito tempo antes que tais histórias trouxessem os bandos do Sabá mais violentos ao silêncio fascinado.

A aura de Aajav-Khan não é apenas riscada com as linhas negras da diablerie – ela é negra, mosqueada por manchas de cor. Ele cometeu diablerie dezenas de vezes durante sua não vida, começando por seu próprio senhor em noites há muito idas, e continuou através de inimigos vampíricos de todos os tipos. Talvez de modo óbvio, os Serafins não restringiram seu Amaranço a inimigos de grane poder. O êxtase horrível de consumir a alma de outro vampiro é muito grande para se evitar simplesmente porque um inimigo pode estar mais afastado de Caim do que ele próprio.

Apenas alguns membros do Sabá rivalizam com Jalan-Aajav em termos de poder bruto, e politicamente apenas a regente tem mais autoridade. Ele é firmemente leal à seita, e parece disposto a sacrificar sua não vida para derrotar os blasfemos Antediluvianos. Ele tem feito parte do Sabá desde antes de seus membros chamarem-se Sabá; ele foi leal aos ideais de Lugo durante a Revolta Anarquista e aos Lasombra sicilianos enquanto eles derramavam a vitae profana de seu progenitor.

Embora sua atividade permaneça incontestada por outros vampiros, ocasionalmente Jalan-Aajav sai de cena por anos de vez. Poucos outros Membros da Espada de

Caim mencionariam tal coisa de passagem, mas quando o assunto vem a tona, Jalan-Aajav refere-se a “expedições de caça”, torpor e a “necessidade de andar”. Os vampiros mais velhos do Sabá podem mencionar que o Serafim sempre teve tais ânsias, mas então, eles nunca perguntaram sobre tais coisas, e livremente reconhecem que qualquer vampiro de idade tão avançada tem manias.

Aajav-Khan sabe mais do que alguns segredos do Sabá. Principal entre eles é que ele conhece a natureza da *manus nigrum*, a então chamada Verdadeira Mão Negra. E ele sabe que a *manus nigrum* não é mais um poder entre os Cainitas. Eles foram dizimados, sua base de poder foi destruída e sua moral minada. Os membros da Mão Negra com quem Jalan-Aajav se deparou nos últimos meses têm sido cascas ocas de si; os ecos da antiga glória dentro de seus cadáveres, com pouco da velha chama para estimulá-los a avançar.

Atualmente, Jalan-Aajav trabalha com os outros Serafins Sabás da Mão Negra para coordenar uma pressão massiva contra as posses da Camarilla pelos Estados Unidos. A atividade recente no Sudeste tem sido moderadamente bem sucedida; Jalan-Aajav insta seus companheiros Serafins a concordar com um plano centrado na vigia de Chicago, após o que as outras cidades do norte dos EUA devem ser alvos relativamente alcançáveis. Por enquanto, este plano centra-se na atividade de Philippe Rigaud, um agente Gangrel já em Chicago. Rigaud foi bem sucedido em provocar um ataque Lupino à cidade, mas o desacordo entre os vários Serafins da Mão Negra tornou impossível tirar vantagem do caos de Chicago e atacar decisivamente.

(Para maiores informações e Características de Jalan-Aajav, ver **Crianças da Noite**, p.9.)

KARSH

Karsh diz àqueles poucos em quem confia que ele foi um cidadão do Império Otomano alguns oito séculos atrás. Ele foi um grande general em vida, embora talvez um pouco cabeça dura demais. Seu senhor era um espírito selvagem, um lobo das areias do deserto; Karsh raramente fala com ele. Ele é um tipo de raridade entre os Membros da Camarilla. Segue a Trilha do Coração Selvagem ao invés da Trilha da Humanidade. Não faz apologia a isto; Karsh é mais velho do que a própria Camarilla, e não abandonaria seu código moral simplesmente devido a algum Toreador cheio de si insistir que os Membros devem se esconder entre a humanidade. Com os séculos, aqueles poucos que ousaram levantar uma mão contra ele encontraram-se como exemplos enquanto eram deixados como pilhas de cinzas no leito de um rio. Nenhum vampiro da Camarilla desafia Karsh desta forma há séculos.

Karsh foi um dos primeiros Gangrel a empenhar sua aliança à nascente Camarilla do Ventrue Hardestadt em meados do século XV. Apenas Milov Petrenkov é notável por ter vindo ao grupo antes. A presença de Karsh e seu comportamento severo conquistaram vários anciões Gangrel durante os anos de formação da seita; sua maestria tática conquistou os poucos que restaram.



Karsh é um vampiro de poucas palavras. Suas verdadeiras motivações são muitas vezes um mistério até mesmo para aqueles que o consideram um aliado próximo. Ele é uma criatura honrada; não usa assassinos, nem ataca seus inimigos de surpresa. Karsh é um mestre nas táticas de pequenos grupos, e está disposto a usar quaisquer vantagens presentes em combate próximo. As direções de Karsh levaram a Camarilla a se estabelecer em várias cidades do Sabá nos últimos 10 anos, e mais de uma destas foi recapturada sem um único disparo ou golpe de espada.

Karsh pessoalmente supervisiona a direção daqueles antigos arcontes que serviam a Xaviar que não deixaram seus postos quando este partiu. Estes arcontes foram divididos; eles não servem como um grupo unificado, pelo que se deve a razões óbvias. Karsh usa estes arcontes para pesquisa e investigação não críticas. Outros Membros o assistem quando ele entra em conflito com alvos Sabás.

Embora Karsh e Xaviar nunca tenham sido próximos, o Senhor da Guerra agora se recusa a falar com o antigo justicar. Para Karsh, é como se Elijah fosse o último justicar do Clã Gangrel. Ele considera Xaviar um traidor do Conselho Interno - Karsh deixou claro para os Gangrel que continuam parte da Camarilla que quaisquer histórias que voltam às cidades da Camarilla do atrito de Xaviar com o vasto poder não são nada além dos gritos de crianças. Ele parece acreditar que Xaviar fugiu da Camarilla com um medo irracional, e ao fazer isso enfraqueceu as bases da seita.

Os arcontes de Karsh começaram a se infiltrar no movimento dos "Gangrel independentes" de Xaviar. Xaviar tem poderes para ler a alma de um Membro, mas os espões de Karsh escondem seus verdadeiros motivos até mesmo de uma leitura profunda. Ou assim esperam - Xaviar parece ter os adotado em seu grupo e deu-lhes atribuições por enquanto.

(Para maiores informações e Características para Karsh, ver **Crianças da Noite**, p.67.)

XAVIAR

Xaviar de Calais era um guerreiro na Guerra dos Cem Anos. Seu valor a serviço da coroa inglesa garantiu-lhe nobreza e sua ousadia no campo de batalha garantiu-lhe o Abraço de Rhum o Menestrel, um antigo Gangrel de alguma reputação. Rhum abandonou a criança da noite "Xaviar", do modo tradicional dos Gangrel. Após muitas noites e cadáveres gastos dominando suas ânsias primais por sangue e escuridão, Xaviar rumou para o norte, nas vastidões da Escandinávia. Lá ele caçou homens e feras por mais de um século; muitas das características bestiais de seu atual semblante datam deste tempo selvagem.

Eventualmente, Xaviar voltou às terras civilizadas; ele soube da Camarilla e sua Máscara, e, aprovando a última, juntou-se à primeira. Ele rapidamente ascendeu em suas fileiras, obtendo uma ampla reputação como um temível sargento dos Membros. Em 1704, na América, Xaviar

apresentou ao Círculo Interno os restos de seu finado irmão de clã louco, o antigo Justicar Elijah. Com isto, Xaviar tornou-se o último justicar Gangrel.

Xaviar sabe melhor que qualquer outro Cainita que as crias de Caim realmente entraram nas Noites Finais. Dos sete justicares da Camarilla, ele ostensivamente era o mais viajado. Certamente os outros seis vão de cidade em cidade quando os eventos pedem isso, mas em sua maior parte eles ficam em suas cidades natais, intimidando os príncipes residentes à quase inatividade enquanto coordenam as ações de arcontes pelos quatro continentes. Xaviar viajou - e ele ainda viaja.

Por isso Xaviar foi quem primeiro ouviu informes do desastre em Kashmir, e foi Xaviar quem enfrentou o portador de um artefato obscenamente poderoso no norte de Nova York. Talvez infelizmente, foi Xaviar quem fugiu deste último desafio. E - assim dizem os rumores - foi Xaviar quem encontrou outra coisa nas noites quentes da Nova Inglaterra. Algo antigo além de palavras; algo que o *amedrontou*.

Claro que estes são apenas rumores. Tudo o que os Gangrel médios sabem com certeza é que Xaviar foi até o Círculo Interno e exigiu algo. Quando sua exigência não foi atendida, ele renunciou ao seu posto como justicar e prometeu que seu clã não mais caminharia junto com os outros seis. Não havia representante Gangrel no Círculo Interno, alguém que pudesse revogar tal proclamação? Aparentemente não, a menos que se conte com o Senhor da Guerra Karsh, pois ele sozinho ficou para trás para contrariar o anúncio de Xaviar. As hárprias tinham dezenas de perguntas e uma centena de respostas, mas o Círculo Interno não é conhecido por sua propensão à fofoca. Xaviar e Karsh certamente odeiam um ao outro; cada um fala do outro como sendo um traidor.

Xaviar está confiante de que os Antediluvianos dos mitos existem, e que alguns deles podem mais uma vez caminhar no mundo à noite. Para isto, ele está tentando agitar qualquer Gangrel que se aproxime dele aberta e honestamente - se eles ficarem fora das grandes seitas da sociedade vampírica. Ele não tem amor por qualquer Membro que se esconda por trás da Camarilla nem pelos monstros do Sabá. Mais uma vez ele age como sargento, coordenando bandos de Gangrel que apoiam sua causa. Ele insiste que permaneçam móveis, pois um vampiro em movimento é um alimento mais difícil para os Antediluvianos do que um que permaneça na cidade, e ele periodicamente pede que façam "relatórios de observação" do território pelo qual passaram recentemente.

Lentamente, Xaviar acumulou um enorme banco de dados de atividade sobrenatural. Claro, este banco de dados está apenas em sua cabeça; Xaviar não conheceria um computador se um inimigo largasse um sobre ele. Mas ele passa muitas horas à noite tentando correlacionar

informes distintos de bandos sob seu comando.

A verdade, que bandos leais raramente discutem mesmo entre si, é que Xaviar pode estar simplesmente obsessivo e paranoico. Algo o aterrorizou uma vez, e ele construiu um exército para se defender disso. Ou, mais temível, isso tudo é uma farsa. Xaviar *está* construindo um exército; ele pode não encontrar os Antediluvianos e defender o mundo deles. Pode ser apenas que Xaviar decidiu que ele queria um exército.

(Para maiores informações e Características de Xaviar, ver *Crianças da Noite*, p.91.)



RAMONA

Antecedente: (Ramona é a protagonista do Romance de Clã: Gangrel. Se você quiser ler o livro com seus pontos de enredo intactos, pare a leitura por aqui.)

Ramona estava viva há três anos atrás, mas já parece que se passou uma vida inteira, lembranças apagadas em preto e branco. Los Angeles era um lugar ferrado de se viver, mas ao menos era previsível: ficar longe de traficantes, cafetões e gangues de qualquer cor a mantinha viva para ver outro dia. Ramona seguiu todas as regras, mas o vampiro a encontrou de qualquer forma – ou talvez ele a encontrou *por isso*. Sozinha e morrendo de fome na cidade, ela fugiu de amigos e família antes que não conseguisse resistir a seu sangue. As lembranças deste tempo sangraram umas nas outras, sombras de todos os losangelenos que morreram enquanto Ramona aprendia a controlar sua fome e seus novos poderes. A cidade estava muito lotada com vampiros, alguns deles uma gangue brutal chamada o Sabá, então Ramona e três outros “órfãos” meteram o pé na estrada para encontrar um lugar melhor para sobreviver. Eddie morreu novamente no Texas, rasgado a meio pelas garras de um lobisomem. Incapazes de encontrar um lugar para se estabelecer, Ramona e os outros, Jen e Darnell, continuaram dirigindo

até saírem da estrada em Nova York.

Aqui as coisas começaram a confundir Ramona – eventos aconteciam rápido, e rapidamente a bola de neve saiu do controle. Ela viu, estaqueou, salvou, quase matou, então enterrou uma bela garota, Zhavon. Um estranho misterioso, Tanner, seguiu Ramona de Los Angeles até Nova York, salvando-a do Sabá, do sol e de uma estaca. E pior, o monstro em forma humana exceto por aquele olho escuro, que amarrou todos eles juntos num nó de carne. O monstro roubou Zhavon, e deformou e destruiu Jen e Darnell.

Tanner reuniu os Gangrel, e repentinamente Ramona tinha um clã e um senhor, um pai e uma família que esperavam que ela soubesse seu lugar e ouvisse as instruções. Havia até um avô, Xaviar, que tratou Tanner como Tanner a havia tratado.

Não durou muito, contudo – o monstro com o olho destruiu boa parte do bando reunido, deixando Ramona, a filhote, para arrastar o aleijado Xaviar para longe do fogo e do sangue. Ramona lembra deste último evento, a destruição de seus recém encontrados companheiros de clã, com uma clareza horrível. Ela ostenta um presente do curandeiro cherokee, Pluma-Negra, e a maldição de sua previsão do futuro: “As Noites Finais estão aí, e sua estrada será difícil”. A visão fantasma que ele imprimiu nela queimou imagens da perda e do canto de seus nomes em seu cérebro.

Ramona fugiu, da criatura com o olho, de Xaviar, do campo de tantas mortes. Ela descobriu o que é, Gangrel, e quem a fez o que ela é. A litania de nomes mortos não lhe permite descansar. Ela deve passar a lista, e a história, a cada Gangrel que encontrar em sua peregrinação frenética. E então a história se espalhará entre o clã, e amigos perdidos serão chorados.

Imagem: Ramona é magra e rija, sua pele uma luz bronzeada sob toda a sujeira. Os eventos tumultuados de sua vida curta e existência mais curta como uma vampira tornaram-na visivelmente cautelosa. Seu cabelo negro é desgrenhado mas curto, mal cobrindo as pontas das orelhas peludas e pontudas. Seus pés deformados e digitígrados são impossíveis de esconder; ela anda descalça por necessidade, mostrando garras evidentes e dedos dos pés alongados.

Dicas de Interpretação: Você tem estado morta há pouco tempo, e já viu muito: Lupinos, monstros do Sabá, o terror do ataque ao estranho vampiro em Nova York. Pluma-Negra disse que sua estrada seria difícil, e você tem certeza de que não viu o pior ainda. Algumas noites você se arrepende por não continuar tentando fazer seu próprio caminho. Ainda, onde quer que esteja, ninguém mete a mão com você. Quando os garotos grandes limparem a sujeira que fizeram, *então* eles podem lhe dar ordens.

Clã: Gangrel

Senhor: Tanner

Natureza: Rebelde

Comportamento: Rebelde

Geração: 11^a

Abraço: 1998

Idade aparente: Fim da adolescência

Físicos: Força 2, Destreza 4, Vigor 3

Sociais: Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2

Mentais: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 4, Esportes 2, Briga 1, Esquiva 3, Empatia 2, Liderança 1, Manha 3, Lábria 1

Perícias: Condução 2, Armas de Fogo 1, Segurança 1, Furtividade 3, Sobrevivência 3

Conhecimentos: Acadêmicos 1, Investigação 1, Direito 1, Linguística (Espanhol) 1, Medicina 1

Disciplinas: Animalismo 1, Fortitude 2, Metamorfose 3

Antecedentes: Aliados 1, Contatos 2, Status 2

Virtudes: Consciência 4, Autocontrole 2, Coragem 3

Moralidade: Humanidade 6

Força de Vontade: 5



SUTTON GASSAWAY,
ANACRONISMO ÁVIDO

Antecedente: Sutton Gassaway nasceu em Montana em 1861, um pouco antes de tornar-se Território de Montana. Seus pais eram fazendeiros que haviam fugido para o oeste para escapar do risco da guerra quando o Sul declarou sua independência. Ele trabalhou duro durante os dias no rancho de seus pais, e às noites a família Gassaway fugia para os livros e canções. Sutton nunca recebeu qualquer escolaridade formal, mas aos 19 anos ele certamente lia com proficiência maior do que qualquer homem jovem dentro de 50 quilômetros.

Uma noite, em uma longa volta para casa de uma viagem de navio a Bannack, Sutton percebeu que seu cavalo estava agindo de forma estranha; ele mudou de um galope para um trote e voltou sem uma ordem sua, e mais de uma

vez resistiu ao seu comando. Quando o cavalo deu um pinote, o derrubou, e fugiu, Sutton, para o seu bem apenas com ferimentos leves, gritou furiosamente para a besta. O grito não foi uma boa ideia, e fez com que não percebesse o predador morto vivo que o atacou e o Abraçou.

Levou um mês para que Sutton Gassaway se acostumassem com seu novo estado morto vivo; no final deste período, seu senhor, um Gangrel chamado Aaron, explicou que ele estava observando o rancho Gassaway há meses e tinha decidido passar o “dom da imortalidade” ao jovem. Sutton ficou apenas meio desconcertado enquanto Aaron lhe contava de sua nova verdadeira natureza; pragmático, ele aceitou o vampirismo como o custo que teria de pagar pela “vida” eterna.

Gassaway teve alguns problemas com os vampiros anarquistas e o Sabá pelo Noroeste Pacífico, mas Aaron havia avisado para manter distância dos Lupinos, e ele fez isso muito bem. Ainda que vorazmente letrado, ele passou suas longas e vazias noites lendo tudo em que podia colocar as mãos. H.G. Wells era seu favorito, e quando as revistas de ficção científica “pulp” tornaram-se populares após a Grande Guerra, Sutton passou noite após noite nos distantes planetas ou no fundo dos oceanos, em transe.

No final da década de 1930, a sorte de Sutton acabou. Após muitas noites sozinho na selva, ele chamou a atenção de um bando de anarquistas que haviam fugido do Estado Livre para o norte das Rochosas. A batalha, que se passou nas ruas de Helena, foi bastante unilateral. Gassaway não teve chance contra os inúmeros anarquistas. Finalmente, ele arrombou o novo Hammond Building, mergulhou no porão, e encontrou um pedaço de terra nua grande o bastante para fundir-se e recuperar-se de seus ferimentos. À época em que emergiu do torpor, ele encontrou-se preso – o porão do Hammond Building havia sido cimentado e ele não conseguiu quebrá-lo. Resignado a um longo sepultamento, Gassaway deslizou em profunda inconsciência.

Ele despertou de sua longa prisão em 1999; o Hammond Building em Helena foi agendado para demolição, e uma vez que estava sob o porão, a implosão do prédio tirou-o do torpor e trouxe-o à consciência. Várias noites se passaram em que Sutton apenas caçou e se alimentou; os diretores de caça de Montana ainda estão à procura de Gassaway, que acham tratar-se um urso. Quando Sutton recuperou a habilidade da fala, descobriu que era 1999. Conduzido pela curiosidade, ele rumou para os territórios mais populosos.

Sutton Gassaway levou duas noites para alcançar Seattle, e ficou atônito e radiante com o que viu: ele realmente estava no futuro. Mas algumas coisas não estavam certas. Primeiro, os anarquistas ainda estava por aí; ele tinha certeza de que seriam erradicados. Mas mais importante, onde estavam as pessoas em carros voadores? Onde estavam as plataformas de foguetes para transporte para as colônias em Marte e Vênus? Onde estavam as malditas armas de raios?! O rebanho de 1999 estava obcecado com Internet e megahertz e, acima de tudo, o mercado de ações. Sutton não ouviu falar de colônias espaciais ou cidades

subaquáticas, e recebeu olhares estranhos quando perguntou sobre elas na biblioteca ou cafeteria.

Gassaway soube da debandada de seu clã da Camarilla, mas não está certo do que pensar disso ainda. Por enquanto, ele está em Seattle, trabalhando como um professor assistente de inglês (especialização em literatura vitoriana) e procura por uma pista do porquê a sociedade moderna está nesse estado, enquanto faz seu melhor para sufocar a atividade de quaisquer vampiros anarquistas que encontre. Ele está um pouco preocupado com os rumores da Gehenna, e tem tentado imaginar uma forma de ajudar a dar o pontapé inicial do programa de exploração espacial americano para que, se a Gehenna vier, estes pobres mortais, que carecem dos campos de força pessoal, possam fugir para um planeta seguro.

Imagem: Um homem alto e densamente constituído, Gassaway apresenta a arquetípica aparência do Gangrel “montanhês” quando desperta à noite. Se tiver tempo para isso, ele raspa sua espessa barba e aparas seu cabelo castanho desgrenhado e comprido antes de sair em público; quando pressionado pelo tempo ele é um homem-fera peludo pouco semelhante como o limpo Dr. Gassaway.

Dicas de Interpretação: Empregue um ar de erudição combinado com uma real falta de compreensão do mundo moderno. Espere tecnologia que não existe; mostre confusão quando apresentado à real tecnologia (“Telefones móveis? Por que você não usaria seu comunicador de pulso?”). Você não é um idiota; de fato, você é brilhante e esclarecido. Mas é completamente estranho à cultura popular, e esperava que uma vez despertado no ano de 1999 as coisas seriam significativamente mais futuristas. Você está um pouco desapontado por serem tão mundanos. Você não se considera amaldiçoado; sim, seu temperamento piorou, e você está mais cabeludo e talvez um pouco mais feio do que era, e há a questão do sangue, mas em sua maior parte você está emocionado com a oportunidade de assistir o futuro vir até você.

Clã: Gangrel

Senhor: Aaron o Covarde

Natureza: Competidor

Comportamento: Ranzinza

Geração: 9ª

Abraço: 1881

Idade Aparente: 21

Físicos: Força 4, Destreza 2, Vigor 4 (Incansável)

Sociais: Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 1

Mentais: Percepção 4 (Cuidadoso), Inteligência 3, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 2, Esportes 1, Briga 2, Esquiva 2, Intimidação 2, Liderança 1

Perícias: Empatia com Animais 2, Condução 1, Armas de Fogo 2, Furtividade 3, Sobrevivência 2

Conhecimentos: Acadêmicos 4 (Literatura Vitoriana), Finanças 1, Investigação 2, Direito 1, Linguística 2,

Medicina 1, Ocultismo 1, Política 1, Ciência 2

Disciplinas: Animalismo 2, Auspícios 2, Fortitude 2, Metamorfose 3

Antecedentes: Contatos 2, Rebanho 1, Recursos 2

Virtudes: Consciência 3, Autocontrole 3, Coragem 4

Moralidade: Humanidade 6

Força de Vontade: 7



DR. ALLAN T. WOODSTOCK

Antecedente: A promissora carreira na pesquisa do Dr. Woodstock na Universidade de Cambridge foi interrompida pela Grande Guerra. Ele foi arrastado pelas forças armadas, marchou rapidamente pelo treinamento oficial e correu para um laboratório cheio de cientistas cujo trabalho era refinar e desenvolver sistemas de aplicação para o mortal gás mostarda e outras armas químicas. Perturbado por pensamentos de sua jovem esposa e filha sozinhas em casa, ele voltou seu tremendo intelecto para a tarefa cruel de matar milhares de soldados inimigos. Os militares testaram suas armas em ratos, coelhos, cães – qualquer coisa que pudesse ser pego e enjaulado para ver o quão rapidamente morreria. O oficial chefe do tenente Woodstock não estava satisfeito com o teste em animais, e ordenou os cientistas conduzirem seus testes em humanos: soldados feridos no campo, talvez além da esperança, alguns deles prisioneiros de guerra. Woodstock aterrorizado recusou, e o major rebaixou o escrupuloso cientista a sargento e enviou-o junto com a infantaria. O sargento Woodstock morreu na Batalha de Verdun, no sexto mês do conflito.

Um Gangrel rapineiro encontrou-o no campo, seu sangue pulsando fraco na lama, a respiração mal chiando em seus pulmões. O Dr. Woodstock não lembra de seu senhor, e se pergunta até hoje se a criatura sombria sentiu que ele era de alguma forma diferente dos outros soldados mortos e que estavam morrendo no campo de batalha, ou

se foi simplesmente seu sangue quente e o desleixo de seu senhor que trouxe-o à imortalidade. A vitae vampírica encheu seu corpo ferido com força o suficiente para mergulhar fundo no campo encharcado de sangue. A guerra há muito havia terminado quando ele ressurgiu, os alemães empurrados, sua companhia da infantaria voltou para casa; e sua jovem esposa, que pensou que estivesse morto, casou novamente – o que sem dúvida foi o melhor. O Dr. Woodstock refugiou-se em sua ciência com uma companhia farmacêutica disposta a patrocinar um jovem veterano talentoso mas em estado de choque. Seu trabalho brilhante e firme chamou a atenção de Lady Anne Bowsley de Londres, que enviou seus lacaios para explorar as sutilezas de trazer um mortal promissor ao Clã Ventrué. Ela considerou de bom grado seu Abraço prévio, e facilitou sua introdução à Família com sua influência – em troca de certas investigações.

Dr. Woodstock manteve sua cabeça durante a Segunda Guerra Mundial. Era um momento conveniente para deixar Londres pelas grandes extensões da Groenlândia na companhia de seus companheiros de clã, para aprender os modos e tradições dos Gangrel.

O doutor permaneceu ativo e móvel desde o fim desta guerra, mantendo um refúgio permanente em Londres mas mudando as dependências de seu laboratório compacto de cidade em cidade – às vezes em outros países ou continentes. O foco de sua pesquisa havia mudado com os anos. Embora ache o corpo humano e sua interação com a vitae dos Membros fascinante, as habilidades mágicas e inexplicáveis possuídas pelos vampiros o mantêm desperto durante o dia, projetando estudos que o permitirão definir as Disciplinas precisamente, matematicamente, cientificamente. Seus resultados têm sido frustrantes, uma vez que se provaram quase impossíveis de repetir. As variações e usos excepcionais das Disciplinas que ele registrou em décadas de estudo são de interesse de príncipes e anciões. O Dr. Woodstock não compreende realmente por que resultados tão instáveis seriam valiosos para alguém – de fato, ele leu pesquisas compiladas por um tal Douglas Netchurch, que parecem mais completos do que os seus. A despeito disso, eles são a moeda de troca com a qual ele tem mantido suas boas relações com a Camarilla e os príncipes em cujos domínios reside.

Ele tira vantagem de seu tempo não natural ao conduzir experimentos que são excepcionalmente longos para completar. Entre outros planos, ele cegou jovens vampiros e Abraçou congenitamente cegos para comparar sua adaptação à Disciplina Metamorfose; e Abraçou e encarniçou gêmeos idênticos para comparar suas velocidades e capacidades de aprendizado. Seus experimentos com sujeitos humanos e Membros, e as ocasionais mortes daqueles dos quais se alimenta, causaram-lhe pontadas de consciência – pontadas que ele derruba com lembranças dos horrores que os humanos inventaram para si, e esta consciência custou-lhe sua vida muitos anos atrás. O sujeito de seu experimento completo

mais recente é uma jovem Toreador chamada Anna. O Dr. Woodstock observou seu crescimento desde a infância até tornar-se uma bela mulher; a adição do sangue Toreador há duas décadas de cuidadosa devoção deixou confuso o normalmente reservado cientista. Ele negociou literalmente o que não tinha em débitos para garantir a continuação da existência de Anna. Seu senhor, perturbado pela falta de resultados positivos do experimento, ameaçou invocar seu direito de destruição, mas o Dr. Woodstock não consegue imaginar sua existência sem ela após tantos anos.

Dr. Woodstock mantém um pequeno (mas caro) laboratório com dois assistentes de pesquisa encarniçados (seus lacaios). Ele preenche as lacunas entre seus experimentos em Disciplinas com pesquisa mais convencional, e publica seus resultados através de uma rede de cientistas em universidades e o mundo corporativo. Sua aparência degradou-se com o tempo: sua perna esquerda se agora inclina para trás no joelho como a perna de um animal, e seu jaleco gasto esconde uma mistura de pelos variados que cobrem boa parte de seu torso.

Imagem: Dr. Woodstock prefere calças de lã prensadas, camisas frescas e laços sob seus jalecos gastos mas limpos. Em viagens longas relaxará seu guarda roupas em roupas em estilo colonial. Os óculos bifocais equilibrados na ponta do nariz são parte afetação, e parte lupas à mão.

Dicas de Interpretação: A ciência costumava ser a coisa mais importante em sua vida. Você não caía de amores por seus experimentos, mas encantou-se por um deles. Anna é a única coisa que pode separá-lo de seus estudos sem frustração, e você faria absolutamente qualquer coisa para manter a afeição dela por você.

Clã: Gangrel

Senhor: Desconhecido

Natureza: Perfeccionista

Comportamento: Pedagogo

Geração: 10ª

Abraço: 1916

Idade Aparente: Fim dos 20

Físicos: Força 4, Destreza 3, Vigor 5

Sociais: Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 1

Mentais: Percepção 3, Inteligência 5, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 4, Esportes 2, Briga 3, Esquiva 2, Empatia 2, Intimidação 2, Liderança 2, Líbia 1

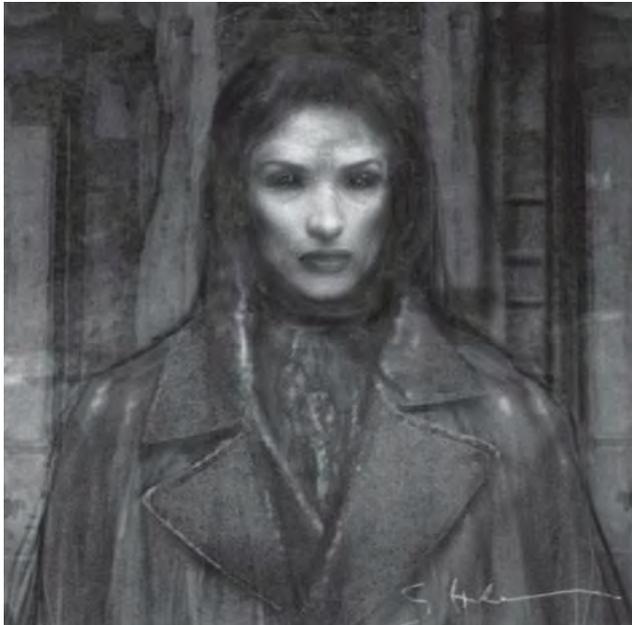
Perícias: Empatia com Animais 4, Ofícios 2, Condução 2, Etiqueta 2, Armas de Fogo 3, Armas Brancas 2, Furtividade 2, Sobrevivência 3

Conhecimentos: Acadêmicos 4, Computador 1, Finanças 1, Investigação 3, Linguística 3, Medicina 4, Ocultismo 3, Política 2, Ciência 4

Disciplinas: Animalismo 2, Auspícios 2, Fortitude 2, Metamorfose 4

Antecedentes: Aliados 3, Prestígio no Clã 2, Contatos

3, Geração 5, Influência 2, Recursos 4, Lacaio 2, Status 3
Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 5, Coragem 4
Moralidade: Humanidade 5
Força de Vontade: 5



MARK DECKER,
RELUTANTE PRÍNCIPE DE MILWAUKEE

Antecedente: Lucian, um Gangrel da era romana, Abraçou Decker durante a Guerra Revolucionária Americana. O jovem comandante foi um “Abraço de dor”, como dizia. Lucian não podia suportar matá-lo quando pretendia alimentar-se dos mortos ou dos que estavam morrendo, então deu a Decker o Abraço. De uma forma ou de outra, Decker estava lutando desde então.

Ele assumiu uma plantation no Alabama com seu senhor no início do século XIX, alimentando-se bem e regularmente dos escravos, mas a Guerra Entre os Estados forçou-o a pegar em armas novamente. Após a guerra, a plantation destruída e seus escravos libertados, Decker viajou para o norte, finalmente se estabelecendo na pequena e apática cidade de Milwaukee. Lá ele manteve um refúgio simples até uma matilha de Lupinos emboscá-lo, forçando-o a fugir em pânico. Quando despertou após seu frenesi aterrorizado, Decker descobriu que havia matado e drenado seu pequeno rebanho de mortais. Ele jurou vingança e formou o Anubi, um grupo dedicado a defender os Membros dos Lupinos. No século seguinte, o Anubi se estabeleceu aparte da Família de Milwaukee e reivindicou triunfantemente um bom número de escalpos lupinos como prêmio.

Tudo teria continuado na mesma linha se o domínio de Milwaukee não tivesse sido abalado com três ataques sucessivos do início de 1992 até meados de 1993. Primeiro, o Justicar Ulisyan Thracs foi encontrado destruído próximo a Racine. Menos de uma semana depois, um grupo de neófitos destruiu um Príncipe Terence Merik

obviamente insano – que, parecia, havia sido responsável pela morte de Thracs. Vários meses depois disso, Lupinos atacaram Chicago em massa, matando seu príncipe e dizimando sua população vampírica.

A Família de Milwaukee se estilhaçou após a morte de Merik. Alguns tomaram o lado do corpulento Ventrue Gracis, enquanto outros ficaram do lado do Brujah Scott. Alguns refugiados foram para o norte de Chicago, mas muitos simplesmente sentaram-se, ganhando tempo e esperando até que um vampiro audaz reivindicasse o título. A luta de poder durou meses, e enquanto os Membros lutavam e discutiam, os Lupinos e um caçador de vampiros alemão apanhavam Cainitas por toda Milwaukee.

Quando a horda de Lupinos atacou Chicago, Decker finalmente abandonou seu exílio autoimposto do Conselho de Milwaukee. Ele acreditava que se as lutas que paralisavam os Membros de Milwaukee não cessassem, eles não conseguiriam evitar o destino de Chicago. Ele abordou o antigo Ventrue Hrothulf – fosse para garantir a ajuda do velho ou assegurar que sua não interferência permanecesse obscura – e então fez uma visita ao refúgio de Gracis. Decker matou o Ventrue romano então voltou ao centro. Com o Anubi por trás, Decker entrou no Elísio e declarou-se príncipe.

A aposta de Decker poderia ter falhado, mas os membros restantes do conselho viram-no como um desconhecido e, como tal, preferível a um inimigo, que de outro modo disputaria o trono. Além disso, anos de combate com os Lupinos elevaram os talentos marciais de Decker a um nível não visto; embora Scott tivesse projetos para o trono, ele não mostrava interesse em duelar com o líder do Anubi.

Devido principalmente à ameaça Lupina, Decker manteve Milwaukee em pé de guerra. Os antigos Anubi preencheram a maior parte das posições de comando na cidade, e os encontros com o conselho tornaram-se uma formalidade frequentemente esquecida. Ele impôs as Tradições estritamente, e regularmente desaprovava até mesmo a criação de carniçais como um risco à Máscara. Qualquer entendimento que havia obtido com Hrothulf se apagou desde então; ele evitou que o antigo Ventrue abraçasse uma cria alguns anos atrás, conquistando a inimizade do ancião.

O rompimento de Xaviar com a Camarilla complicou ainda mais a não vida de Decker. O príncipe não conhecia muito bem o justicar, e desconfiava dos rumores que ouvia, escolhendo permanecer nominalmente como parte da Camarilla. Mas um velho aliado da Guerra Fria, a Gangrel Inyanga, agora passa tanto tempo em Milwaukee quanto em Chicago. Inyanga deixou a Camarilla, pois está muito mais preocupada com seu próprio bem-estar do que com lutas sectárias. Decker e Inyanga tornaram-se próximos, o jovem guerreiro aprendendo segredos da velha bruxa; sua influência já lhe garantiu séria consideração ao arrancar Milwaukee da Camarilla e declará-la uma cidade livre.

Imagem: Mark Decker é um homem alto e magro.

Como muitos Membros, sua pele é quase branca; seu cabelo é negro. Se não fosse pela aura de ameaça que ele exala, poderia parecer doentio. Sua voz grossa quando fala, devido a uma cicatriz na garganta recebida numa batalha Lupina há muito tempo. Ele é desfigurado e parece mais cansado do que um imortal pareceria. Seus olhos se agitam de modo um tanto frenético quando é forçado a permanecer em longas reuniões.

Dicas de Interpretação: Você é distraído na maior parte do tempo. Você tem lutado um tipo de guerra ou outro por mais de dois séculos, e está cansado, mas não pode descansar. Você sabe que se descansar, mais dos seus (antigos) companheiros morrerão (novamente), e tem certeza de que se deixar sair por muito tempo para realmente descansar cairá em torpor por algumas décadas. Você está exausto, indeciso e prestando atenção em muitas coisas ao mesmo tempo.

Clã: Gangrel

Natureza: Fanático

Comportamento: Sobrevivente

Geração: 9ª

Abraço: 1777

Idade Aparente: meio dos 20

Físicos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5

Sociais: Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 2

Mentais: Percepção 5, Inteligência 3, Raciocínio 3 (antigamente 5, antes de ter um ataque de nervos)

Talentos: Prontidão 4, Esportes 2, Briga 5, Esquiva 5, Intimidação 3, Liderança 4, Manha 3, Lábria 3

Perícias: Empatia com Animais 2, Condução 3, Etiqueta 2, Armas de Fogo 5, Armas Brancas 5, Segurança 4, Furtividade 5

Conhecimentos: Acadêmicos 1, Cultura da Camarilla 2, Investigação 3, Linguística 2 (francês, alemão), Medicina 2, Política 2

Disciplinas: Animalismo 3, Auspícios 2, Rapidez 5, Dominação 1, Fortitude 3, Ofuscação 4, Potência 3, Metamorfose 5

Antecedentes: Aliados 2, Recursos 3, Lacaio 5, Status 4

Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 3, Coragem 5

Moralidade: Humanidade 5

Força de Vontade: 7



Gangrel

NOME:

NATUREZA:

GERAÇÃO:

JOGADOR:

COMPORTAMENTO:

SENHOR:

CRÔNICA:

CONCEITO:

REFÚGIO

ATRIBUTOS

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

HABILIDADES

TALENTOS		PERÍCIAS		CONHECIMENTOS	
Prontidão	○○○○○	Empatia/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	○○○○○
Manha	○○○○○	Furtividade	○○○○○	Política	○○○○○
Lábia	○○○○○	Sobrevivência	○○○○○	Ciências	○○○○○

VANTAGENS

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

QUALIDADES/DEFEITOS

HUMANIDADE/TRILHA

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

FORÇA DE VONTADE

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

PONTOS DE SANGUE

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

VITALIDADE

Escoriado	<input type="checkbox"/>
Machucado	-1 <input type="checkbox"/>
Ferido	-1 <input type="checkbox"/>
Ferido Gravemente	-2 <input type="checkbox"/>
Espancado	-2 <input type="checkbox"/>
Aleijado	-5 <input type="checkbox"/>
Incapacitado	<input type="checkbox"/>

FRAQUEZA

Adquire forma animalésca
a cada frenesi



Gangrel

ANTECEDENTES EXPANDIDOS

ALIADOS

MENTOR

CONTATOS

RECURSOS

FAMA

LACAIOS

REBANHO

STATUS

INFLUÊNCIA

OUTRO

POSSES

ITENS(CARREGADOS)

EQUIPAMENTO(POSSUÍDO)

TERRITÓRIOS DE CAÇA

VEÍCULOS

REFÚGIOS

LOCALIZAÇÃO

DESCRIÇÃO

LIVRO DE CLÃ:

Gangrel™

Nobres Selvagens? Ou Selvagens Desmedidos?

Como malandros e vagabundos, os Gangrel sempre se colocaram para muito além de outros Membros. Os Forasteiros não têm a necessidade das jihads mesquinhas e de fatiar os inúteis mortos-vivos – eles são vampiros, da mais alta ordem de bestas! Agora o clã Gangrel ronda a noite livre das tradições desmoronantes da Camarilla. Eles finalmente visitam a noite por conta própria.

O Livro de Clã Gangrel inclui:

- Um olhar sobre o clã que renuncia a torre marfim da Camarilla e caça sozinho;
- Inclui detalhes sobre cada aspecto da não-vida Gangrel, desde as primeiras noites para a secessão da Camarilla;
- Descreve novos segredos, poderes de Disciplina e tradições do clã.

VAMPIRO®
A MÁSCARA

