LIVRO DE CLÃ:

Giovanni

LIVRO DE CLÃ:

Giovanni

Por Greg Stolze e John Chambers

Créditos

Escrito por: Heather Grove e Greg Stolze
Desenvolvido por: Justin Achilli
Editor: James Stewart
Diretor de Arte: Richard Thomas
Layout & Composição: Becky Jollensten
Arte Interna: Leif Jones, Vince Locke, Greg Louden, Andy Trabbold e Christopher Shy
Arte da Capa: John Van Fleet
Design da Capa & Contracapa: Becky Jollensten

WHITE WOLF
GAME STUDIO
735 Park North Blvd.
Suite 128
Clarkston, GA 30021
USA

(c) 2000 White Wolf Publishing Inc. Todos direitos reservados. A reprodução sem a permissão por escrito do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas, e das planilhas de personagens, que podem ser reproduzidas apenas para uso pessoal. White Wolf, Vampiro, Vampiro a Máscara, Vampiro a Idade das Trevas, Mago a Ascensão, Mundo das Trevas e Aberrante são marcas registradas de White Wolf Publishing, Inc. Todos direitos reservados. Lobisomem o Apocalipse, Aparição o Oblívio, 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 e Livro do Clã Toreador são marcas registradas de White Wolf Publishing, Inc. Todos direitos resevados. Todos personagens, nomes, lugares e texto mencionados neste livro são propriedade intelectual de White Wolf Publishing, Inc.

A menção ou referência a qualquer companhia ou produto nestas páginas não são uma afronta à marca registrada ou direito autoral dos mesmos.

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

Agradecimentos Especiais, Edição Fora de Casa

John da Highland Tap, por sempre ser capaz de tomar conta de um grupo de 14 arruaceiros no cair de um chapéu.
Dj Caz 10, por manter o ébrio Velho Wavens no chão por uma horinha.
Casey Dryden, por informes pós-clube que esvaziaram a imaginação.
A equipe do Drupee, por manter-nos bêbados e sempre tendo uma bola nove pronta.
Todos no Comércio de Comida, pelo melhor maldito almoço.

Feitiço e Vexatório

O **cara com o esportivo espaçoso** que estacionou perto de mim na garagem. O que, você não conseguiu encontrar um carro *maior*?

Créditos da Edição Traduzida:

Tradução: Tradutor
Revisão: Revisor
Diagramação: Diagramador, muito embora os três sejam o mesmo, e o mesmo de sempre!

Na esperança de que os ladrões não roubem mais (como se fosse possível ver os peixes andando de bicicleta), publicamos mais um livro. Saudações àqueles que merecem e um dedo médio erguido e rijo para os larápios.

Como se diz na minha terra:

"Não tá morto quem peleia!"

LIVRO DE CLÃ:
Giovanni

Sumário

Primos distantes	4
Capítulo Um: Um Conceito Familiar	12
Capítulo Dois: Assim Caminha a Família	34
Capítulo Três: Acionistas e Casas Funerárias	80

Introdução: Primos Distantes

Boston, 4 de Abril

Era fim de tarde quando Kay Polerno chegou na mansão da família de sua mãe em Boston. Ela estava nervosa. Já havia encontrado seus primos maternos antes, mas não muito frequentemente e nunca numa grande reunião como nesta noite.

Levou uma unha à boca e então a tirou. Elas tinham sido todas feitas, manicuradas, esculpidas e esmaltadas habilmente – não por nenhuma funcionária de salão de beleza, mas por sua tia–avó Isabel (Ao menos, "tia–avó" era como Kay a chamava. Ela assumiu que Isabel tinha, como sua mãe, nascido com o nome Milliner e tomado o nome de seu marido.) Isabel era diferente do resto da família de Kay: era exótica e graciosa e tinha um desinteresse glamoroso que Kay associava com a Costa Leste, e com a Europa, e com outros lugares longe de seu lar na Geórgia. Era impossível imaginar Isabel ficando envergonhada, ou terminando um assunto para jogar voleibol, ou indo ao banheiro. Ela tinha a perfeição invariável de uma estátua, e Kay estava ansiosa para vê–la novamente.

Kay também queria ver seu primo Stewart Milliner, mas não diria nada sobre isso.

Isabel tinha dito que ele encontraria Kay na festa. Isso a deixou um pouco nervosa. Também, Isabel tinha trazido um belo vestido de veludo vermelho para seu aniversário, mas usar o vestido deixaria Kay tanto mais quanto menos nervosa ao mesmo tempo. Isabel tinha dado a ela outro presente, que estava em sua elegante bolsa.

"Você acha que eu vou precisar disso?" Kay perguntou.

"Nunca se sabe" Isabel disse, com o sorriso secreto de uma mulher mundana.

"Mas na festa? Eu pensei que era apenas a família..."

"Até mesmo com a família, nunca se sabe."

Como o vestido, o outro presente a deixou tanto mais quanto menos nervosa.

O carro dobrou a esquina, revelando a mansão Milliner. Tudo que a confortava evaporou e tudo o que a amedrontava teve seu peso dobrado.

Ela tinha visto fotografias do lar de infância de sua mãe antes, claro, mas elas não podiam fazer jus à realidade. As fotos não carregavam o cheiro estéril da terra ou a forma com que parecia uma lápide com o nome gravado nele.

Saindo do carro, ela olhou à distância o jardim. Teria visto...? Talvez tenha sido apenas o vento soprando as folhas, brincando com seus nervos para parecer um pano branco tremulando.

Kay ergueu sua mão para bater na porta quando ela se abriu, revelando seu primo – entretanto, não seu primo Stewart. Enquanto Stewart era alto e saudável, a figura ante ela era baixa e pálida com uma postura curvada e subserviente.

"Prima Kay!" Ele sorriu e realmente bateu as mãos. Ele usava um fraque que pendia desajeitadamente de seu corpo. Parecia ter perdido uma abotoadura.

"Olá, hum..." Ela lutou para lembrar seu nome. "Primo! É, oh, bom vê–lo."

Primo Giovanni sorriu, mostrando dentes que podiam ser considerados a única coisa perfeita nele.

"Ah, Prima Kay! Eu esperava que você fosse convidada esse ano. Entre!"

"Esse ano...?" Ele ignorou sua questão, agarrou seu pulso e a puxou para dentro da casa. Olhando em torno de si, Kay podia ver pessoas de todas as idades, formalmente vestidas, se entrosando, bebendo. Ela via umas poucas cabeças louras, mas não a de Stewart, e ela não via Isabel em lugar algum.

"Aqui, venha comigo Kay." Primo não havia soltado seu pulso, e ele a estava puxando insistentemente para longe da festa, em direção à asa oeste da casa.

"Eu realmente..."

"Não, eu tenho algo para lhe mostrar! Mas você deve se apressar!"

Ela havia visto Primo algumas vezes quando eram crianças. Ele sempre foi feio, cheio de queixumes e raivoso também. Mas ele era um dos Giovanni, e Kay suspeitou que eles eram os únicos com o dinheiro, pois até sua altiva mãe se curvava diante deles. Incerta sobre o que fazer, Kay foi junto com Primo, mas algo sobre ele, ou sobre a noite, ou sobre os corredores tortuosos da casa fez sua pele se arrepiar de medo.

Primo a puxou por uma pequena entrada na parede e por um jardim de plantas finas e altas.

"Primo, eu não darei mais nenhum passo até você me dizer o que irá me mostrar."

"Eu só queria te mostrar o pôr–do–sol. Do topo do vale! Eu queria muito assistir o sol percorrer todo o caminho no horizonte. Por favor, venha comigo? Será perfeito!"

Kay sentiu aquela náusea fria em seu peito que se originava ao assistir alguém se humilhar e não perceber. Ele soava tão incerto e necessitado que ela concordou.

No topo do vale havia um frio banco de pedra sob uma árvore seca com apenas um galho robusto que se erguia como o braço de uma forca. Primo se sentou no banco e fitou, absorto, o pôr–do–sol.

Kay se juntou a ele e, depois de um momento, carranqueou. Por que ele tinha sido tão insistente para que ela viesse se agora a ignorava? De olhos bem abertos, ele contemplou o oeste, como uma criança assistindo TV. O olhar dela seguiu o dele por um momento, mas então o pôr–do–sol já estava feio: por trás de grossas nuvens cinza, o círculo vermelho e púrpura parecia cansado e anêmico.

Kay se voltou rapidamente, tinha ouvido uma risada? Mas não havia ninguém ao redor.

"Primo? Isso o que você está...?"

"Shh! Não ainda. Ainda não terminou de descer."

"O que? É apenas um pôr–do–sol. Eu acho que eles têm outro agendado para amanhã, sabe?"

"Este pode ser meu último pôr–do–sol" ele replicou, ainda não olhando para ela.

Ela suspirou, e cruzou suas pernas e braços, mas permaneceu até ficar escuro. Primo voltou sua face para a dela.

"Podemos ir agora?"

"Por que a pressa?" Ele colocou uma mão sobre seu joelho e a outra atrás de seu pescoço. Ela se afastou, mas não rápido o suficiente para evitar sentir os lábios ásperos dele nos seus. Ela virou sua cabeça e tentou se afastar, mas Primo era mais forte do que parecia. A despeito de sua luta, ela não conseguia se libertar.

"Primo! Pare!"

"Não, você não vê? Isto será perfeito."

"Não!"

"Não, olhe, dessa forma nosso filho será um Giovanni," ele disse, como se isso fosse a coisa mais lógica do mundo.

Kay gritou. Primo vacilou mas não a deixou fugir.

"Nosso filho será sangue puro" ele disse, trocando seu apoio. "Kay, eu não quero morrer virgem!"

Sua luta os derrubou do banco de pedra, e Kay caiu sobre seu primo. Ela sentiu que ele tentava agarrá–la pelas costas, então reforçou sua perna contra o banco para pará–lo enquanto suas mãos lutavam com sua bolsa. As mãos dos dois estavam se arrastando no veludo vermelho quando Kay finalmente abriu a bolsa.

Ela queria saber se foi por isso que Isabel tinha dado a ela uma arma de choque de 50.000 volts. A apertou contra o braço esquelético de Primo.

O efeito foi imediato. Ele começou a se debater e estremecer. Kay se afastou e por um momento, respirando rápido e profundamente. Primo estava choramingando, enrolado em posição fetal.

"Isso não foi legal..." ele gemeu. Kay ficou vacilante em seus joelhos, engatinhou e apertou os eletrodos contra a coxa dele.

"Bastardo!" ela gritou. Ele gritou também. Ela tropeçou em seus pés, então sentou no banco de pedra. Ela se desfez em lágrimas. Recuperou alguma compostura apenas quando percebeu que Primo estava começando a se desenrolar.

"Idiota!" Sua garganta estava crua e ferida. Ele estava produzindo sons agudos e baixos enquanto se afastava dela de quatro, mas ela o pegou facilmente e o chutou no lado da cabeça tão forte quanto pode. Ela chutou e chutou até ele deixar de se mover.

x x x x

Embora Kay não soubesse, seu destino – junto com o de Primo e o de Stewart – estava sendo discutido dentro de casa naquele mesmo momento.

"Eu acho que Primo está pronto para a mudança." Accorri Giovanni disse. Ele tentou manter sua voz neutra. "Ele é sangue puro, prosperou no Beijo Fiduciário, e até agora está desenvolvendo a habilidade necromântica. Vocês sabem como isso é raro antes do Abraço..."

Diego Giovanni deu de ombros, mas esse era um gesto superficialmente humano. Seus ombros se ergueram e caíram, mas com o movimento macio de uma máquina, não um animal. Ele se moveu como um objeto, não como uma pessoa.

Julgando pela aparência, Diego Giovanni pareceria a pessoa mais jovem na sala. Mas alguém que olhasse mais profundamente, considerando as posturas e atitudes das pessoas em torno dele – o leve desafio defensivo de Accorri, a atenção formal de seu anfitrião Eric Milliner, até a pretensa consideração da "tia–avó" de Kay, Isabel – instantaneamente perceberia que ele era aquele que tomava as decisões.

Diego Giovanni parecia como se estivesse no final dos vinte. Ele havia sido morto há mais de seis séculos.

"Accorri, sua lealdade aos seus descendentes lhe dá crédito", ele disse. "Eu odiaria pensar que sua lealdade à família como um todo é menos intensa".

Accorri endureceu. "O que você está dizendo? Você acha que eu sou desleal? É isso? Você quer que eu caminhe no fogo por você?"

"Isso não seria necessário. Eu simplesmente fico preocupado que seu afeto por Primo possa levá–lo a uma pressa lamentável nesta importante questão. Primo seria um dos mais jovens Abraços na história de nosso clã. Se ele é tão brilhante e valioso quanto você diz, nós não deveríamos esperar alguns anos e permitir que ele passasse suas qualidades adiante de forma mortal?"

"Primo... está mais ansioso por mudança. Ele sabe que seus estudos são limitados enquanto for um mortal. Mas agora, nesta crise, você desejaria ignorar um prodígio necromântico?"

"Bem, eu confio em seu julgamento", Diego diz, soando repentinamente entediado. "Se você sente que ele é tão digno, devo permitir que minha neta Gianmaria o Abrace. Ela tem estado mais ansiosa em seu desejo em gerar prole".

Accorri piscou. "Gianmaria? Pensei que eu próprio pudesse tomá–lo em minha honra."

"Oh, isso não pode ser. Ele já não tomou seu sangue como um carniçal? Dar a ele o Abraço o faria mais ligado no laço de sangue, e esse tipo de coisas normalmente é reservado apenas a libertinos. Ele não exige tal controle, exige?"

"Não, mas..."

"Se você sente que está esperando, por outro lado, poderia fazê–lo eu mesmo."

A face de Accorri se iluminou com uma avareza que ele rapidamente dissimulou. "Oh, você nos honra muito. Que tipo de espera você estaria pensando...?"

"Ele já tem o Beijo Fiduciário, então não há pressa. Uma vez que eu esteja convencido de que ele é tão precioso quanto você pensa, suponho."

"Eu, uh... creio que terei que pensar sobre isso." Accorri cobriu sua confusão com um gole de seu pesado cálice. Eric, vendo a confusão de seu companheiro, calmamente entrou na conversação no lugar de Accorri.

"E você encontrou Stewart?"

A face de Diego estava monótona quando ele disse, "Ah, Stewart." Seu tom imediatamente alertou Eric que algo estava errado.

"Você acha que Stewart é digno da mudança, Eric?" Eric olhou para Isabel, mas a face dela não dizia nada.

"Stewart seria um tremendo recurso," Accorri diz. "Se você acha que devemos esperar por Primo, não poderia fazer nada melhor do que Abraçar Stewart."

"Verdade? Eu acho que você ignora o fato de que ele está comprometido com um laço de sangue?"

"O que?" Eric pulou da cadeira antes que pudesse parar, mas Diego estava diante do loiro alto antes que terminasse de se levantar. A palma de Diego bateu na mesa forte o suficiente para quebrar a madeira pesada, e sua voz era severa.

"Laço de sangue, e não com um dos nossos!"

"Não pode ser!"

"Ele foi visto, Milliner." Diego briga, sua voz rica em desprezo. "Você constantemente se agita por mais autoridade, mais autonomia, e é assim que você desperdiça a confiança que lhe é dada! Agradeça aos céus se ele for aceito ao Beijo Fiduciário. Ou talvez nós devamos submetê–lo completamente a um laço?"

"Quem fez isso? Eu quebrarei o laço matando seu dominador! Conte–me, eu... eu imploro... signore." A última palavra veio com um estalo humilhado.

"Se a tempestade de fantasmas tem sido uma crise aqui como você alega, deveria ter mais para se preocupar do que um filho carniçal instável. É por isso que você está em tal dilema? Por que você está pensando em seus legados pessoais ao invés das necessidades da família? Ou você está exagerando seus problemas para que demos mais licença a suas tolices?"

Por um momento a sala ficou tensa e mortalmente quieta.

Eric fitou Diego Giovanni. Ele sabia, com certeza fria, que amaldiçoá–lo seria puro suicídio, mas estava surpreso de quanto ele ainda queria fazê–lo, irracionalmente, insanamente. Parte dele sussurrava sem palavras, mostrando como seria doce enfurecer seu ancião, para morrer num ato breve, puro, irrefletido.

Accorri assistiu de perto. Se Eric atacasse, ficaria surpreso, haveria qualquer meio – qualquer meio concebível – pelo qual pudesse salvá–lo? Sua mente voou, percorrendo todas as possibilidades. Exceto, claro, a possibilidade de se juntar a ele numa luta contra Diego. Isso era simplesmente impensável.

Isabel simplesmente assistia.

"Eu... não acho que... você tenha sido razoável... signore." Cada palavra rasgava Eric Milliner como uma faca saindo de sua garganta.

x x x x

Kay foi tropeçando de volta até a casa, sob os olhos atentos de sua família. A todas questões, ela apenas dizia, "Onde está Isabel?" Eventualmente um homem latino finalmente disse, "Eu acho que ela voltou pelo conservatório no escritório de Eric, mas..."

Afastando mãos curiosas, ela continuou andando. Ela deixava para trás um rastro de cochicho.

"Você viu...?"

"Eu acho que ela estava..."

"Quem é, afinal?"

"...Isabel...?"

O conservatório era amável. Ele tinha um teto em estilo vêneto, um assoalho revestido, uma espineta barroca perfeitamente restaurada e afinada. Um violoncelo bem usado recostado sobre uma cadeira no canto, e uma velha mulher deselegante sentada no banco da espineta. Ela fumava um cigarro e colocava as cinzas em sua mão.

"Eu preciso ver Isabel." Kay disse, se dirigindo até a porta. Se movendo com velocidade surpreendente, a velha senhora se colocou em seu caminho.

"Ninguém entra", ela disse com um grosso sotaque italiano. Kay tentou passar por ela, mas era como tentar empurrar um sofá numa escada espiral.

"Ninguém entra", a mulher repetiu. Kay podia sentir as lágrimas se reunindo dentro dela novamente quando a porta abriu e três homens saíram. O mais jovem deles estava dizendo algo em italiano a um homem loiro. O italiano de Kay era muito fraco – algo sobre como um homem que mal podia controlar seus animais ainda esperava ter sucesso em outras empresas. O homem loiro parecia muito furioso de uma forma fria e distante. Então Kay viu Isabel e se jogou à parente.

"Kay! O que... está havendo?"

Apertando Isabel, Kay não conseguia parar de chorar, até mesmo quando percebeu que o homem loiro e outro homem, mais escuro, a estavam olhando.

"Ele... tentou..."

"Shh, acalme–se agora Kay." Isabel a afastou, se mantendo a um braço de distância. "Kay! Olhe para mim! Acalme–se!"

Fitando os olhos de Isabel, Kay sentiu que o soluço apertado havia se desfeito. Eles eram perfeitos, os olhos de Isabel, negros e perfeitos e profundos...

"Diga–me exatamente o que aconteceu." Isabel disse.

"Primo tentou me estuprar."

O olhar de Isabel atacou o homem de cabelo escuro, e enquanto Kay olhava em volta percebeu que os outros na sala estavam olhando para ele – não para ela, como temia.

O alvo de todos os olhares abriu sua boca, a fechou, então finalmente deu de ombros e disse, "Merda. Bem, o bom é que ela é uma boa corredora, eu acho."

Seu tom caloso deixou Kay sem fala. Isso também provocou um estouro de risadas da velha mulher e um clarão de Isabel. Então o homem jovem falou.

"Como você fugiu?" Ele perguntou. A autoridade de sua voz a impeliu a olhar, instintivamente, e tendo uma vez olhado em seus olhos o pensamento de mentir, ou até mesmo não responder, se tornou impossível.

"Eu acho que posso tê–lo matado" ela disse entorpecida.

"O quê?"

x x x

Accorri Giovanni havia sido um homem poderoso em vida, e era imensuravelmente mais forte em morte. O pensamento era que esta... esta ninguém!... podia ter matado seu tão amado tataraneto, obstruindo todo pensamento racional. Antes mesmo que Isabel pudesse ter reagido, ele agarrou a garganta de Kay e a ergueu do chão.

Ele estava para esmagar sua cabeça contra a espineta, quando percebeu que agarrá–la tinha quebrado seu pescoço.

Isabel se lançou contra ele. A tentativa de Eric em proteger Accorri a atrapalhou apenas por um instante, mas destruiu completamente o violoncelo quando ele caiu no chão. Mas isso não foi suficiente: antes que Isabel pudesse alcançar Accorri, Diego estava entre eles.

"Chega!" ele disse.

Nenhum dos dois foi de encontro aos seus olhos, mas ambos recuaram.

"Ela estava para receber o Beijo Fiduciário esta noite, Accorri" Isabel disse, sua voz apertada, controlada.

"Foda–se" Accorri replicou.

"Os dois, calem–se" Diego disse. Então falou novamente, desta vez em grego.

Um momento de frio se espalhou pela sala. Diego levantou sua cabeça e disse. "Primo não está morto. Porém, está gravemente ferido."

O aperto de Accorri ficou mais forte por um momento, então ele largou a forma flácida de Kay no chão.

"Signore, eu " Eric Milliner começou.

"Silêncio" Diego disse. Pensando muito, ele estava perfeitamente tranquilo. Sequer piscou ou moveu sua mão. Voltou–se a Isabel.

"Esta Kay: ela é aquela da qual você falou? A estudante–atleta?"

Isabel acenou com a cabeça, e acrescentou, "Com tripas o bastante para lutar contra um carniçal e vencer" olhando para Accorri.

"Ela receberá o Abraço esta noite", Diego declarou.

"O quê?" Accorri gritou, pela segunda vez naquela noite.

"E você, Accorri, o dará a ela."

Desta vez, foram os olhos de Isabel que se arregalaram de espanto.

"Enquanto isso, Isabel, você irá encontrar Primo e dará o Abraço a ele."

"Mas signore, isso é... é..." Enquanto protestava, os motivos de seu mestre estavam tentando fazer sentido no cérebro de Accorri. Cada senhor ficaria encarregado de um neófito rejeitado e desconfiado , a última pessoa que recrutariam para trair seus companheiros. Também, cada neófito estaria ligado por lealdade aos membros aos quais seriam mais prováveis trair.

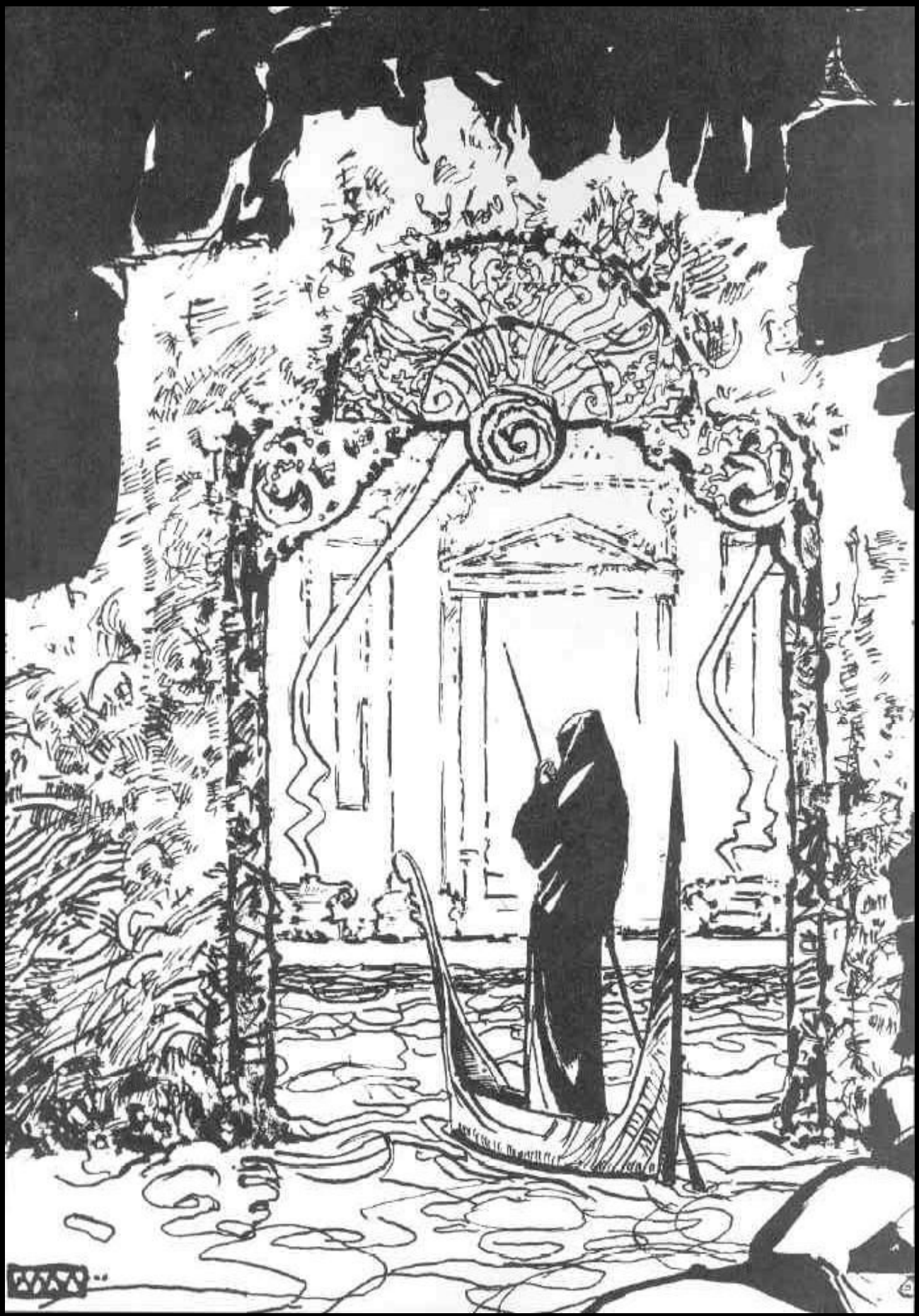
"Sim, Accorri?"

Accorri meneou a cabeça. "Eu desejaria que você tivesse pedido para que caminhasse no fogo ao invés disso. Mas se você diz. Pela família."

"Pela família" Isabel ecoou, de forma azeda. Ela voltou para a saída da sala de música enquanto Accorri, resignado com sua tarefa, se curvou diante de Kay.

Diego se voltou para Eric Milliner. "Talvez você esteja certo, Eric. Talvez o Beijo Fiduciário seja algo fora de moda nestas noites modernas".

A velha mulher deu outra risada sarcástica.



Capítulo Um: Um Conceito Familiar

Onde parentes seus o educaram.
Progride em Teologia tão depressa
Cuidado o rincão fértil da escolástica
Que de doutor o grau em breve aufere,
A todos superando, que primavam
Em discutir matérias teológicas
Até que, de saber e orgulho inchado,
Suas asas de cera demais sobem,
Derretem-se, e os Céus tramam-lhe o mau fim.
Pois, artes praticando diabólicas,
Dos áureos frutos do saber repleto,
Se abarrota em danada nigromancia.
— Christopher Marlowe, *Doutor Fausto (1604 Um Texto)*

Você quer uma história do clã Giovanni? Então tome: um culto da morte de Membros degenerados Abraça os membros da família Giovanni. Esta família não perdeu tempo enterrando uma faca em suas costas. Ela Abraçou seus próprios filhos, que se tornaram muito ricos, muito poderosos, ou ambos, e todos os outros Membros se ressentem disso. Sabendo que o Fim do Mundo está chegando, os Giovanni se preparam enquanto o resto dos Membros lutam uns contra os outros e se esbanjam com o sangue fresco uns dos outros.

Quanto ao futuro do clã Giovanni, aqui vai, também: nós vencemos. Quando a grande Gehenna vier e o resto dos mortos vivos estiver queimando nas colunas ardentes de sal ou sugando a vitae preciosa de suas crias, Augustus virá à frente, separará a pele entre os mundos dos vivos e dos mortos, e nós esculpiremos tronos dos ossos daqueles estúpidos o bastante para não saber o que está para acontecer há muito tempo.

Oh, mas não comece a fazer anotações ainda, *paisan*. Você é jovem. Toda essa falaçada que eu fiz não o ajudará a seguir em frente. Não sem algum entendimento.

Tire esses olhos de cima de mim. Eu estou lhe contando isto como um favor a sua mãe, que Deus a tenha. Você é um dos sortudos. Tirou o bilhete premiado. A maioria dos jovens tem senhores preguiçosos ou só prestam atenção quando chegamos nas partes sobre fazer fortunas ou cagar na cara de seus irmãos. A maioria dos jovens morre.

Novatos como você custam bem pouco nas noites atuais. Então, agora que você é um Membro tem tudo calculado, hein? Todos os segredos da família Giovanni? Agora que você sabe por que as reuniões de 4 de abril são tão importantes e por que tão poucos são convidados para elas? Bem, me responda isso. Qual é o significado da data da reunião? E de onde vieram todos estes Membros da nossa família?

Não faz ideia, hein? Veja, você apenas deixou de ser parte do rebanho ignorante (que é como nós vampiros nos referimos aos humanos, compreende) para ser um Membro ignorante. É assim que a maioria dos vampiros se refere a si mesmos. É, eu sei. É como se nós tivéssemos um nome diferente para tudo. Sendo assim, não use a palavra "vampiro". Soa estúpido. Certamente, Membro é meio estranho, mas se você se refere a si mesmo como vampiro para outro Membro, ele provavelmente olhará para você como se tivesse gritado "filho da puta" no meio da multidão. Cale a boca e preste atenção. Os Giovanni podem manipular o lado humano da família permanecendo nas sombras; diabos, nós preferimos fazer desse jeito. Com toda essa merda que está acontecendo agora, o que nós não podemos aceitar é outro Giovanni babaca e ignorante. Tudo está um tão precário para se ter outro neófito idiota na volta (neófito significa seu tipo, novato). Então se refira a mim como seu senhor, aquele que o Abraçou e o trouxe, minha cria, a essa loucura. *Capice?* Bom.

Nós temos um monte de coisas para ver. No mais, entretanto, esta história tem de tudo – sexo, escândalos, incesto, *nigromancia*, conexões com o crime organizado. A lista não tem fim. Então, sente-se, relaxe e goze. Só me prometa que não fará um filme com esta merda, ou eu terei que te matar.

História Anterior

Agora, esta é a parte do "Bem-vindo ao mundo dos Membros" na qual eu deveria te contar sobre fazendeiros malucos matando seus irmãos e antigas cidades de Membros coexistindo com mortais e toda essa merda.

Bem, eu não vou fazer isso. Eu não vou fazer isso porque reverencia toda aquela auto-satisfação pomposa que os outros clãs têm na cartola. Invariavelmente, A Mais Augusta História de Nosso Nobre Clã é um pacote de mentiras auto-satisfatórias que os outros Membros construíram para encaixar suas auto-imagens. Acredite em mim, eu já ouvi contos o suficiente de deusas dançarinas Toreador e conquistadores Ventrue de pele de mármore para saber que você pode confiar num mito de criação apenas tanto quanto pode confiar em seu narrador. E lembre-se, você é um Membro agora – você não pode confiar em *ninguém*.

Adicione a isso o fato que as histórias dos clãs largamente divulgam o fato que são sinceramente erradas. Pergunte à maioria destes filhos da mãe sobre o progenitor e ouvirá algumas conversas fiadas sobre Caim sendo expulso da Terra de Nod (ou talvez banido *para* a terra de Nod – não lembro) e outros tipos de fofocas de nível bíblico. Eu sou um cristão tão fiel quanto você, mas sei tão bem quanto qualquer Membro sensato que a Bíblia é uma maldita metáfora. Jesus, se existiu, foi um homem que sobre seus ombros o peso do mundo se fez sentir – a princípio. Ele é como George Washington. Não entregou de mão beijada a Palavra para o povo necessitado, e não nasceu do ventre intocado de uma virgem. Besteiras como essa são fisicamente impossíveis. Todas as obras atribuídas a Jesus são o trabalho de um incontável número de cristãos antigos, fervido na parábola que é a Bíblia. O mesmo acontece com os Membros – "Caim" é uma manifestação antiga de todos os Membros.

Não, a verdade é que não existiu um "primeiro vampiro". Ou se existiu, ninguém se lembra qual é o nome do desgraçado. Deus não olhou o mundo com desprezo e disse, "Tá legal, agora é tempo de alguns parasitas sugadores de sangue correrem por aí e foder com os Filhos de Seth" – Seth sendo outra personagem metafórica da Bíblia, e o pai da raça dos mortais como nós conhecemos hoje. Não, o Membro mais antigo foi parte do mundo desde que o *sudario* – o muro que separa os mortos dos vivos (e de nós) – passou a existir.

Olhe para alguns dos conceitos de pós-vida que se erguem quase universalmente quando você entra nas culturas antigas. O Inferno era um lugar no qual você podia ir fisicamente. Para os Gregos, você podia entrar no Inferno através de cavernas; ele existia literalmente no subsolo. Para os egípcios, viajar para o oeste eventualmente levaria um homem para a terra dos mortos. Certas culturas nativo-americanas acreditam que o espírito vai para os "felizes campos de caça" depois da morte. Até mesmo as conceptualizações mais "modernas" do que acontece depois da morte envolvem lugares: o Céu ou o Inferno cristãos, a Valhalla e Niflheim nórdicos, o "abismo do nada" do Rabino Cabalista Joseph ben Shalom que é cruzado no momento da morte e Despertar Gnóstico. Todos estes são *lugares*. São todos locais. São todos padrões geograficamente descritíveis que, seja física, metafísica ou espiritualmente, são lugares em que se pode ficar e fumar um cigarro.

Se isto está certo, então, se você pode ir para estes lugares, você pode *voltar* deles.

Isso é o que os Membros são. É, para o bem ou para o mal, uma pessoa que volta do lugar conhecido como morte. Nem todos podem fazê-lo. E eu não acho que alguém possa fazer isso mais de uma vez.

Não olhe assim para mim. Eu sou tão católico quanto você. Eu sei que quando morri posso ter estado no Céu ou no Inferno. Mas não estive. Nossos espíritos, por qualquer motivo tanatológico que você possa imaginar, ficaram no meio do caminho e disseram: "Maldição, eu esqueci de algo", e voltaram para habitar nossos corpos. Eu não quero saber por que – isso é coisa que os mais sábios anciões do clã estão estudando desde que surgiu essa coisa de Clã Giovanni. Mas eu sei que é verdade.

Eu não estou tentando ser new age ou místico com

você. Foda-se isso. Deus têm desígnios para uma pessoa, é o que eu acho. Isso só acontece porque os desígnios de Deus para aqueles de nós que se tornam Membros são um pouco diferentes do normal. Se você me perguntar, não terá razões para tentar calcular nosso por que Deus quer que os Membros assombrem Sua criação. Você pode se perguntar por que existem lobos ou leões. Deus sabe. Você não. Você não pode saber, então não perca seu tempo com isso. Faça o seu trabalho e deixe Deus fazer o Dele.

Aquela "volta", que retorna da terra da morte é o que o separa dos vivos, e é o que separa os Giovanni dos outros mortos vivos. Eu não estou duvidando que o Abraço funcione. Você não tem que caminhar para uma sala especial que diz "Mortos" e voltar. Seu corpo não faz a jornada. Seu espírito faz. Ele faz a viagem e então retornar para o seu corpo – isso é o Abraço.

Sendo este o caso, eu tenho certeza que espalhei só um pouquinho mais de luz no assunto. A menos que você seja de uma casta baixa de Giovanni americanos, provavelmente sabe que nosso estoque no mercado é almas, que os Giovanni têm o poder para capturar a parte espiritual de um mortal (ou, mais precisamente, o resíduo espiritual deixado depois de sua morte) e fazem o que querem com isso. Diabos, não me surpreenderia se algum ancião Giovanni em algum lugar saiba como criar Membros sem recorrer ao Abraço, talvez pegando o espírito de um homem morto e colocá-lo de volta em seu corpo no momento da transição. Ah, mas esqueça isso – estou me dispersando.

A coisa mais importante é lembrar que, como Membro, você foi feito. Você foi Abraçado por um motivo. Sua alma anima um corpo clinicamente morto por um motivo, ou, mais provavelmente, por um monte de motivos que apenas coincidiram. Meu motivo para o ter Abraçado não é o mesmo motivo que Diego pediu para que o Abraçasse, que não é o mesmo motivo que sua mãe queria que o sugerisse em primeiro lugar, que não é o mesmo motivo que Margaret Milliner queria Abraçá-lo ao invés de me deixar fazê-lo. E afinal, nenhum destes motivos são os mesmos motivos que Deus fez possível a coisa toda acontecer. Apesar da natureza singular de todos estes propósitos, eles existem. Essa é a melhor forma de encarar as coisas.

O pior caminho é considerar que você ferrou a morte e voltou para casa por mais um tempo. Bem-vindo de volta. Agora as regras são diferentes.

Raízes Mortais

Eu não pretendo ser um expert nesta parte. Toda a merda sobre o que

estamos falando aconteceu há mais de dois mil anos atrás. Isso não quer dizer que estamos escondendo Membros entre nós por dois milênios. Nós fizemos essa distinção apenas nos últimos mil anos, mais ou menos. Esse é o motivo da maioria daqueles que acreditam em sermos meramente um produto do surgimento da florescente classe média em direção ao fim da Idade das Trevas. Esse é o problema com os outros clãs; eles negligenciam a longevidade e os recursos da família mortal Giovanni. O orgulho dos Membros pode cegá-lo para o fato de que os parentes podem afetar a história. Mas eu discordo.

O fato é que a família Giovanni primeiro se tornou proeminente no tempo do Império Romano. Claro, nós não éramos chamados de Giovanni naquele tempo. Nossos precursores eram conhecidos como a família Jovian. Da mesma forma como nós Giovanni faríamos durante as Cruzadas, os Jovians fizeram uma grande fortuna nas constantes guerras que infestaram o Império. Os anais de alguns senescais anciões dizem que o Mausoléu em Veneza incluía até controles de carga que a família Jovian negociava por volta do ano 31 a.C., quando os Jovians embarcaram provisões para os exércitos de Otaviano no norte da África e então, para fazer um caixa dois, transportaram espiões e mensagens de volta para Roma para o lado de Marco Antônio. Não seria surpresa para mim se os Jovians vendessem aos romanos o metal para fazer os pregos com que eles pregaram Cristo na cruz (novamente, assumindo que Cristo tenha sido um homem comum).

E, em uma tradição que os Giovanni continuaram a manter, os Jovians começaram a praticar a *nigromancia*. Claro, a Arte Negra ainda tinha que ganhar seu terrível estigma durante o tempo do domínio romano. Sacerdotes ancestrais eram aceitos como parte da ordem natural. Os imperadores eram deuses, e a maioria das famílias mantinha algum tipo de altar ou coisa do tipo em seus lares para agradar os espíritos dos mortos. A responsabilidade familiar não terminava com a morte; nem no outro lado do *sudario*. Era importante que os obedientes *lares familiares* fossem venerados e os rancorosos *lemures* fossem satisfeitos. Em troca, os espíritos de nossos ancestrais abençoavam os empreendimentos da família e nos ajudavam quando era preciso. Em particular, o fundador de nossa linhagem foi mantido na mais alta estima. Embora seu verdadeiro nome seja uma incógnita para nós, com a possível exceção de Augustus ou um dos mais minuciosos *anziani*, ele se identificou com a divindade *Dis Pater*, deus do Inferno romano. Um pouco irônico, considerando que a raiz de nosso nome veio de Jove, deus do céu.

Através de uma combinação dos negócios perspicazes dos astutos Jovians mortais e a possível ajuda de *Dis Pater* e outros preciosos mortos da família, a riqueza fluiu para os cofres dos Jovians de todo o império. A família Jovian ganhou sua riqueza através da usura, aventuras mercantes, embarcações e viagens, e até

Dis Pater

Embora desconhecido por muitos exceto os Membros anciões do clã Giovanni e os estudantes mais dedicados da história da família, o poderoso espírito que os *anziani* Giovanni consideram como o legado do progenitor de sua família tem exibido grande poder no Mundo Inferior por milênios. Nos tempos ancestrais, o espírito que se chamava *Dis Pater*, ou Pai da Riqueza, sutilmente influenciou os descendentes vivos e não-vivos da família Jovian em graus variáveis de sucesso. Ainda que a opinião geral dos Giovanni sobre os *spiriti* é que eles existem apenas para serem usados na satisfação das metas da família, como qualquer outro recurso explorável, muitos *anziani* – e até mesmo Augustus – tratam *Dis Pater* com respeito. Os Necromantes citam vários motivos para esta reverência singular.

Primeiro, *Dis Pater* é um ser de imenso poder, tendo uma grande influência dentro da sociedade fantasmagórica e em termos de sua própria influência pessoal, e é recomendável ter tal espírito do seu lado enquanto muitos fantasmas ficariam mais do que satisfeitos em ver os Necromantes destruídos. A veneração Giovanni e a energia emocional que ela gera serve para dar ao poderoso *spirito* um motivo para interceder pelos interesses do clã quando alguma facção no Mundo Inferior decide que está cansada dos Membros. Por eras, uma violação direta do *Dictum Mortuum* (o Código dos Mortos, que até recentemente proibia os *spiriti* de interagir com as terras dos vivos), reconhecida a influência de *Dis Pater,* normalmente era suficiente para pôr fim a qualquer tentativa de retaliação fantasmagórica contra os Giovanni. Hoje, dado o estado das coisas além do *sudario*, ninguém está certo sobre qual pode ser o verdadeiro alcance do poder do Pai da Riqueza. Apenas tenha em mente que em mais de uma ocasião, *Dis Pater* usou sua influência para tirar os Giovanni da fogueira. E claro, pelos mesmos meios, *Dis Pater* também pode usar sua influência e poder para prejudicar aqueles que o desagradam. O nível de poder do antigo fantasma é tal que aqueles Giovanni que cometem o erro de mostrar reverência imprópria ou, pior ainda, irreverência, tendem a sofrer uma grave desgraça (às vezes culminando em sua Morte Final). Como os Giovanni bem sabem, um Membro não tem melhor incentivo para respeitar alguém ou algo do que o sentido de auto-preservação.

Segundo, Augustus mostra respeito a *Dis Pater*. Não que o clã todo seja povoado por subordinados (embora dadas as práticas de Abraço dos Giovanni, poucos Necromantes negariam algum fundo de verdade nessa afirmação), mas existem os laços de respeito baseados na auto-preservação mencionados acima. Se você desrespeita alguém que Augustus Giovanni reverencia, você está indiretamente mostrando seu desrespeito ao próprio Antediluviano. Dado o temperamento de Augustus e a habilidade de guardar rancor, este não é o caminho para aproveitar uma não-vida longa.

Finalmente, especialmente com relação aos Giovanni mais velhos, a reverência a *Dis Pater* é um hábito inveterado. É algo que os *anziani* praticaram em seus dias como vivos, com o Pai da Riqueza sendo venerado ao lado dos santos cristãos na observância exclusivamente Giovanni do catolicismo. No dogma Giovanni, *Dis Pater* é o equivalente ao santo padroeiro da família Giovanni. Embora para alguns Giovanni modernos, até mesmo na Itália, o catolicismo não seja nada mais do que um evento social onde família e vizinhos gastam uma hora ou duas de cada semana renovando laços de comunidade, muitos da facção popular da família, ao menos, observam uma devoção que, enquanto instável para muitos Membros de fora da família, não obstante toma uma posição reverente na Trindade e nos agentes de Deus na Terra. Os Giovanni católicos são instruídos desde cedo que em tempos de necessidade um membro da família Giovanni pode pedir a *Dis Pater* por ajuda e que, se a necessidade for grande o suficiente, ele irá responder – um fato que tem sido apoiado por muitos *anziani* desde que se tornaram Membros. Ter um santo padroeiro que literalmente vem à ajuda de alguém é um grande meio de reforçar a reverência de uma pessoa, ou Membro.

mesmo artesanato em determinado grau. Você pode dizer que eles eram um dos conglomerados originais. Claro, isso não é exatamente verdade – a família certamente não era uma entidade muito centralizada, tanto quanto posso afirmar. Ela era como qualquer família, com os membros individuais fazendo o que queriam. Só que a família Jovian tinha uma rede de contatos superior. O cara que vendia a escultura veneziana também tinha um irmão que poderia conseguir especiarias mais baratas do que qualquer um pagaria por elas, e seu sobrinho extraía mármore que parecia perfeito para o chão de sua nova *palazza*. Eles eram agremiados e traficantes, talentosos artesãos e duros intermediários. Um foderia sua irmã e outro sussurraria sobre sua injustiça ao César. Eles estavam em todo lugar, quase desconhecidos (ou no mínimo não tão proeminentes como se tornaram) durante os últimos dias do Senado e repentinamente onipresentes na emergência do Império.

Alguns dos Jovians, acredito, também estavam cientes dos Membros. Eu falei com um dos *anziani* sobre o que parecia um contrato realmente velho que dizia "dois tonéis, cheios de terra e outros materiais diversos, a serem recuperados" nos portos romanos da Córsega e no extremo sul do que se tornou a Espanha. Claro, eu não posso oferecer garantias, mas pessoalmente estou certo,

que durante as Guerras Púnicas que serviram como a cobertura mortal para a vendetta Malkaviano-Brujah, toda sorte de Membros fugindo ou se reunindo entre Cartago e Roma talvez utilizassem os barcos Jovians. Certamente, alguns Jovians foram Abraçados por um clã ou outro por suas posses pessoais. Quem sabe? Talvez até mesmo um dos Premascines – eu falarei sobre eles depois – ou matriarca de um destes infames covis Nosferatu foi um dos antigos Jovians Abraçados.

Em 200 anos – um tempo ironicamente curto e longo para os Membros, como você sem dúvida achará a menos que encontre sua Morte Final mais cedo – esta cabala livre de parentes mortais se tornou uma família opulenta e cada vez mais fechada, estabelecendo o precedente para os príncipes mercantes Giovanni do início da Renascença. Obviamente, eles não estavam em todo lugar ou em tudo que se fez no Império, mas isso não importa. Eles eram os Kennedys e os Médicis de seu tempo. Os Jovians tinham comércio o suficiente e contatos o suficiente para manter seus bolsos cheios por séculos.

Com riqueza vem o poder. Os Jovians ganharam altos ofícios no Império, finalmente culminando em um da família se tornando imperador, Flavius Jovianus, no século quarto. Os Jovians se tornaram cristãos desde que isso se tornou uma opção, se os almanaques de Ludo Giovanni estão certos. Flavius Jovianus tornou-se imperador depois da morte de Juliano o Apóstata, uma vez mais tornando o Império uma nação cristã depois do reinado pagão de Juliano. Então, Julianus Apostata foi o sobrinho de Constantino o Grande, que fez do império oficialmente cristão. A religião do estado balançou entre imperadores, mas isso sempre acontece com assuntos de política. Alheios a tudo isso, os Jovians escolheram seu lado anos atrás.

Mas os dias de calmaria não se foram. Flavius Jovianus governou como imperador por um maldito ano morrendo a caminho da fronteira de Constantinopla. Sim, ele teve um enterro cristão – acredito que você ainda possa encontrar sua tumba na Igreja dos Apóstolos. Pelo fim do século quarto, o Império já estava em declínio no Ocidente. As tribos germânicas bárbaras ameaçavam aniquilar Roma, e pelo século quinto, era muito óbvio que eles provavelmente tivessem sucesso. Roma foi saqueada duas vezes antes de sua eventual rendição a Odoacro em 476 d.C. Nas duas vezes, os Jovians resistiram às depredações dos germânicos comprando sua longevidade ou com a ajuda de seus guardiões familiares. Contudo, em seu momento de grande necessidade, os *lares familiares* nos deixaram, ou pior, apareceram como *lemures* e aumentaram a destruição.

Ocaso da Fortuna

O que aprendemos foi que uma grande tempestade estourou no Mundo Inferior, que coincidiu com a queda do Império. À época, contudo, todos os Jovians sabiam era que os ancestrais que tinham venerado por séculos fugiram quando sua ajuda era mais necessária. Nesta noite, a família Giovanni não mais precisou da ajuda de fantasmas, da família ou de outros – ao invés disso, eles os invocavam.

Temendo por sua segurança, a família cortou os gastos e fugiu para um povoado numa ilha fundada por refugiados romanos das invasões de Átila o Huno um quarto de século antes. Depois disso, foi cada um por si por um tempo, mas no final do século quinto, 12 destas comunidades decidiram se unir sob o conselho de seus representantes. No início, estes povoados prestaram serviços ao Império Romano do Oriente, mas não durou muito até que os lombardos chegassem e chutassem o pau da barraca do que restou do exército romano na Itália. Então, mais refugiados fugiram para a segurança das ilhas no lago Vêneto, aumentando a população dos povoados. Os Jovians, por sua vez, não foram esmagados. Eles se adaptaram ao ambiente, se instalando no papel da liderança (quem você pensa que formava o conselho representativo?) e do mercantilismo. Sempre que o povo precisava, os Jovians estavam entre aqueles que ajudavam.

Os próximos dois séculos foram bastante calmos, para os padrões italianos. Os invasores lombardos e as novas forças romanas chegaram num beco sem saída. A Veneza nascente continuou a crescer, se tornando mais influente na região, elegendo seus primeiro doge (o dialeto vêneto do título latino *dux*) no início do oitavo século como uma resposta ao sentimento rebelde engendrado pela posição do Imperador Leão III no movimento Iconoclasta do ano anterior. Os iconoclastas, e Leão entre eles, viram a iconografia religiosa como pecaminosa, pois os homens não tinham o direito de representar Deus filtrado por seus doentios sentidos. Os iconólatras, por outro lado, não viam problema com as representações de Deus, argumentando que pela virtude da Encarnação, Deus *foi* homem, e portanto não era nenhuma heresia representá-lo graficamente. Desnecessário dizer, este foi o ponto quente religioso do século, com iconólatras reivindicando que os iconoclastas estavam substituindo imagens da glória de Deus por monumentos de sua própria vaidade (dê uma lida na biografia de Constantino V de vez em quando), enquanto que os iconoclastas diziam que a glória de Deus era a glória de Deus e cabia a Ele os meios de revelá-la. A situação toda não foi nenhuma novidade: a questão foi levantada desde o primeiro desenho que alguém escreveu "Deus" embaixo cinco segundos depois da Palavra ter sido

falada, mas você sabe quão fácil é incendiar os zelotes do outro lado.

Dane-se; tudo isso tem uma finalidade. Dessa disputa, a família Giovanni emergiu, completa com seu sobrenome atual, como um poder proeminente dentro do estado recentemente formado. Se divorciando das referências a Jove, deus do céu, os novos Giovanni reinventaram suas identidades num novo contexto italiano (oposto ao romano). Isto satisfez os iconoclastas Jovians/Giovanni pois não mais tinham "Deus" como sobrenome, e satisfez os iconólatras na família ao remover por completo o assunto das discussões. Não pense que a preocupação foi menor entre os antigos Jovians do que foi entre o resto da cristandade. Um dos proponentes mais fortes dos iconoclastas Giovanni, Piero Giovanni, escreveu dois tratados dogmáticos sobre o assunto, praticamente gritando que "Nós não podemos ser religiosos se clamamos ser deus quando as introduções são feitas". Eu espero que ele tenha descansado agora que está morto.

Não Há Descanso para os Maus

Depois da resolução da histeria particular, as coisas se acalmaram... até Carlos Magno entrar em cena.

Veja, no final do século oitavo, o rei lombardo Desidério decidiu meter o nariz na disputa dinástica entre os francos. Tudo isso aconteceu ao fazer aparecer o cara que veio para o topo da disputa, Carlos Magno, e o convenceu a ir para o sul para chutar alguns traseiros lombardos. E foi o que fez, Carlos Magno derrotou os lombardos em sua capital, Pavia (ao sul de Milão), em 774. Num gesto muito generoso, Carlos Magno dividiu as terras conquistadas com o Papa Adriano em Roma, criando os Estados Papais. Tal generosidade, e provavelmente uma quantia não muito pequena de coerção, induziu o Papa a nomear o filho de Carlos Magno, Pepino, Rei da Itália em 787. Aí foi onde Veneza, e por extensão os Giovanni, se envolveram.

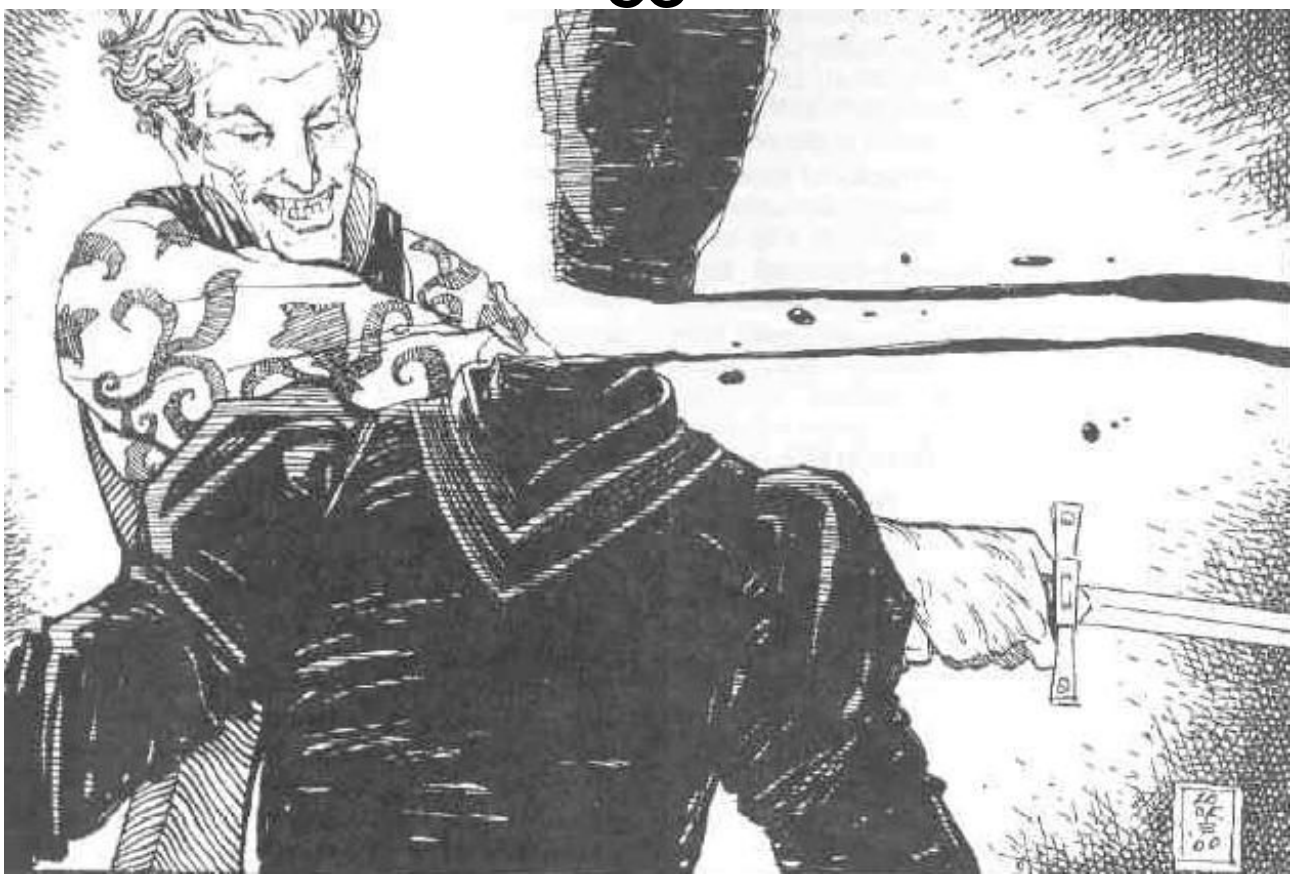
Na virada do século nono, Oberlécio degli Antinon, então Doge de Veneza, tolamente comprometeu Veneza ao império franco – o qual então havia sido intitulado Sacro Império Romano – num esforço de fortalecer sua muito tênue posse do poder, temendo um golpe como aquele que foi feito para colocá-lo no controle de Veneza. Assim, Carlos Magno foi procurando consolidar seu poder no norte da Itália ao dividir áreas como, oh, vamos dizer Veneza, que estavam historicamente sujeitas ao governo do Império Romano do Oriente. Então, quando sua posição se tornou menos sustentável, o Doge convidou o filho de Carlos Magno, Rei Pepino, para mandar um exército de Ravenna para ocupar Veneza.

Subvertendo o inepto Doge, as comunidades de Veneza deixaram de lado suas diferenças e formaram uma defesa comum. Ao extremo sul do lago Vêneto, as comunidades de Chioggia e Palestrina sentiram rapidamente o avanço do exército de Pepino na primavera de 810, seguidas de perto por Grado e Jesolo ao extremo norte do lago. Então, contudo, Pepino foi afastado pelas defesas aquáticas das cidades. Os Giovanni foram uma das famílias patriotas responsáveis por ter removido todas as marcas e boias dos canais, fazendo do lago raso um perigoso labirinto de baixios ocultos e correntezas impenetráveis para a marinha do rei italiano. Em pouco tempo, foi um grande "dane-se" para a dinastia da qual Veneza por muito procurou permanecer independente. Eu acho que poderíamos usar essa tática uma vez mais – ou talvez remover todas as sinalizações e divisórias das estradas e ruas quando isso se tornar prudente. Mas não haverá nem aqui nem lá. Eu não posso imaginar quantas vezes exércitos invasores ameaçaram Boston ou Veneza 50 anos atrás. Entretanto, ainda é uma grande ideia.

De qualquer forma, o exército de Pepino passou seis meses acampado no continente, onde sofreram ataques de febres de verão debilitantes, ataques molestantes dos vênetos e rumores constantes de uma frota bizantina a caminho para ajudar a cidade. No final, Pepino e seu exército se retiraram, com apenas um sinal de acordo de Veneza prestar um tributo anual para reconhecer seus esforços. O rei Pepino morreu algumas semanas depois, e seu pai Carlos Magno desistiu de suas ambições de conquistar Veneza. Isso é o que você ganha quando se mete com os Giovanni.

Mais importante do que a vitória militar, contudo, a campanha serviu para forjar um sentimento de comunidade entre os vênetos que definiram-nos pelos próximos mil anos. O cerco também foi responsável por mover a capital do Vêneto de sua localização original na barreira de ilhas de Malamocca para um grupo melhor defendido de ilhas próximas ao centro do lago, uma área conhecida como Rivo Alto, ou mais comumente Rialto. Muitas famílias vênetas, incluindo os Giovanni, se mudaram para Rialto para a proteção fornecida pelos baixos traiçoeiros que ficavam entre ele e a força invasora. Até mesmo depois do cerco ter sido quebrado, a capital permaneceu em Rialto, bem como os Giovanni. A área em Rialto em pouco tempo se tornou o centro metropolitano do lago, a cidade conhecida atualmente como Veneza. "Rialto" permaneceu o nome do centro comercial que cerca a mais velha ponte através do Grande Canal de Veneza.

Pelos séculos seguintes, Veneza continuou a crescer, se tornando o poder marítimo dominante no Mar Adriático. Os Giovanni tiraram vantagem das oportunidades oferecidas por sua localização, sua posição e seus benfeitores fantasmagóricos e se restabeleceram como os herdeiros opulentos do legado que os Jovians deixaram para trás. Isso foi ao mesmo tempo em que atraímos a atenção do clã Capadócio.



Muitos de seus membros eram obcecados pela morte, e muitos guiavam heresias niilistas, se nutriam dos mortos ou mantinham laboratórios sofisticados (para a época) onde refletiam sobre os mistérios da vida e da morte. Alguns também fizeram seus refúgios nos monastérios da Europa e do Norte da África. Seu interesse na morte era diferente daquele dos Giovanni. Enquanto os Capadócios eram contemplativos em natureza, seus poderes sobre os mortos eram rudimentares e não espirituais por completo. Era quase o oposto dos Giovanni – enquanto venerávamos os espíritos da morte, os Capadócios podiam manipular cadáveres e criar doenças mortais.

Nossa habilidade com a *nigromancia* intrigou estes Membros, especialmente seu fundador, se as velhas histórias estão certas. Embora os Capadócios fossem bem versados na tanatologia e tivessem desenvolvido um poder necromântico que os dava maestria sobre a morte física, eles sabiam pouco sobre o que acontecia com os espíritos daqueles que morriam. A esperança de seu ancião foi que os Giovanni pudessem revelar estes segredos romanos perdidos a eles – o que eu acho, que de alguma forma, nós fizemos.

O Nascimento do Clã Giovanni

Em 1005, o ancião do clã Capadócio Abraçou Augustus Giovanni, desde então o patriarca da família, nas profundezas do templo capadócio no Monte Argeu na Turquia. Estavam lá para testemunhar o evento dois Antigos bajuladores do ancião, Japheth e Constância, os quais haviam argumentado contra a aproximação entre os Giovanni e os Capadócios.

Fodam-se eles. Estão todos mortos.

Não foi apenas um Abraço com pompa e circunstância. Foi o momento e o exato momento em que Augustus Giovanni fez um trato com o Diabo.

Em diferentes narrativas, o líder dos Capadócios esteve por muito tempo em dificuldades com o peso da não-vida, ou alcançou um estado de transcendência de uma quase santidade. Eu acredito que ele tenha sido um maldito animal, provável motivo pelo qual Japhet e Constância se opuseram a ele. Eles puderam ver que o coração de Augustus era negro como o pecado e tão ganancioso quanto as famílias mercantes que tinham sido suas ancestrais desde um milênio atrás. Em algum lugar antes que os Giovanni se tornassem parte do grupo, uma cabala de Capadócios, incluindo o ancião, teve a ideia de que eles poderiam se sintonizar com a Maldição de Caim ao libertar o mundo de sua presença. Não, eles não queriam destruir a raça dos Membros.

Bem, talvez alguns deles, mas esse não foi o padrão. Não, aqueles lunáticos decidiram que remover a presença dos mortos vivos era também o próximo passo em sua própria evolução morta viva. Eles queriam *diablerizar Deus*.

Eu não estou me fazendo entender. Vá até a biblioteca de qualquer Giovanni que tenha um mínimo de conhecimento sobre todos os princípios da necromancia e você encontrará o trabalho de alguns destes Capadócios em suas estantes. Leia-os, e será amedrontadoramente simples – estes filhos da mãe pensaram que ao matar Deus, eles poderiam se tornar deuses. Lembra de toda merda que estávamos falando ainda há pouco? Sobre a Bíblia e o mito cainita ser metáfora? E sobre quantos malditos Membros estúpidos entendiam tudo literalmente? Bem, os Capadócios não eram melhores do que seus pares. Por todo o tempo que eles gastaram em estudos monásticos e aos pés dos filósofos escatológicos, foram muito estúpidos em pensar que quando seus pergaminhos de tanatologia mencionavam "maestria da vida e da morte", eles estavam pensando sobre poder sobre os *espíritos*. "Vida além da vida" não era a mesma vida eterna prometida pela Palavra; o "outro mundo" não era o Céu ou o Inferno e nem era "o lar dos espíritos". Em sua busca por respostas sobre qual era a verdadeira natureza do estado de morte, eles revelaram uns poucos rituais necromânticos primitivos e empoeirados. Em sua vasta sofisticação e sabedoria, eles pensaram que os feiticeiros primitivos que escreviam os rituais que encontraram não poderiam ser tão avançados para conseguir usar uma linguagem artística. Se eu lhe disser que era "mais rico do que seus sonhos mais opulentos", você realmente acharia que eu quero dizer literalmente que tenho mais dinheiro do que sua mente possa compreender? Bem, isso é o que estes Capadócios pensaram, e eu acho que é por que eles eram todos meio loucos. Eles pensavam que tinham encontrado a Grande Resposta e que agora era só uma questão de Fazer a Pergunta Certa.

De certa forma, é muito trágico. Eu estou humilhando-os, mas é só porque a crueldade facilmente se torna humor para a nossa espécie. Ao mesmo tempo em que levaram à ruína seu próprio futuro eles se redimiram para sempre da falha. Até mesmo se nós não nos apresentássemos e fizéssemos este favor para o mundo de tirá-los da face da Terra, eles teriam infestado para sempre o mundo com seu entendimento torto. Apenas imagine se você crescesse pensando que "azul" é "vermelho", o quanto você estaria ferrado? Certo, agora aplique isso à percepção fundamental de sua vida ou não-vida ao invés da cor de seu guarda-roupas ou do carro. Triste. Talvez eu esteja deixando passar o cerne da questão de como isto poderia revelar as verdadeiras naturezas dos Capadócios como religiosos ao invés de degenerados, mas isso é o que me faz acreditar tão fortemente que eles estavam completamente enganados.

Para voltar ao assunto em pauta, os Capadócios queriam Abraçar os Giovanni para aprender seus segredos de *nigromancia*. Os Giovanni, claro, queriam algo mais do negócio.

E aí foi onde nós nos ferramos.

Eu disse que os Capadócios eram loucos, mas não disse que eles eram burros. Eles calcularam que ninguém em sã consciência deixaria passar a "chance" de se tornar um morto vivo. Então, como você pode imaginar, eles incrementaram a coisa toda. Vida eterna! Poder sem fim! Eternidade livre de doenças e decrepitude! Todo tipo de baboseira que você ouve dos neófitos que ainda não se deram por conta no que se tornaram e jovens mijões procurando Abraçar suas namoradas. Claro, eles não mencionaram a dependência do sangue, o fato de que Augustus e sua progênie nunca mais seriam capazes de ver o sol, ou, oh, o simples detalhe que você tem de morrer para se tornar um Capadócio.

Para seu próprio bem, entretanto, Augustus não era um homem tolo. Você não se torna patriarca de uma família mercante sendo um tolo. Augustus falou com os Membros antes – ele até teve ofertas tentadoras dos Ventrue e de um Toreador germânico para fazer precisamente o que os Capadócios estavam tentando convencê-lo a fazer. Mas Augustus, maldito seja, sabia o que procurar num senhor em potencial. Suas metas no acordo eram poder e... bem, oportunidade. Augustus não queria estar eternamente atado aos jogos de prestação dos Ventrue e Toreador, e ele certamente não queria ser trazido para a noite com sangue fraco, mesmo que não compreendesse completamente o conceito de geração naquele tempo. Ele sabia sobre o lado ruim de se tornar Membro e estava disposto a aceitar isso quando encontrou um pequeno espaço para manobrar depois do Abraço. Os Capadócios, desiludidos e preocupados, deram-no tudo que os Ventrue e Toreador não podiam – o poder de um Matusalém e a chance de gerenciar esse poder, embora traiçoeiramente, numa grande e maldita promoção para si e para sua linhagem.

Os cabeças da família Giovanni debateram isso por provavelmente a maior parte de um ano. Lembre-se, entretanto, que isso estávamos no início do século XI. Era o fim da Idade das Trevas e o início da Era da Fé. Uma vez que parecesse passado o choque inicial de horror ao apresentar a ideia de se tornar vampiros até o fim dos tempos, os anciões da família não viram nada de errado em criar um pacto com as criaturas da noite. Nas noites modernas, se você reunir sua família em torno de si e disser "Mulher, filho; eu estive pensando, e nós devemos nos tornar sanguessugas predadores da noite para maximizar o retorno dos investimentos da família", eles irão correr para a casa do vizinho e pegarão uma terceira assinatura no formulário para que o aceitem em

um hospital psiquiátrico. Então, em tempos menos cínicos, aceitar este trato com o Diabo estava à altura do pragmatismo. A mágica da morte não seria mais praticada pela família em sua forma de culto ancestral – este novo desenvolvimento certamente não machucaria. De fato, os anciões argumentaram, poderia muito bem *aproximar* os Giovanni de seus espíritos-ancestrais. *Dis Pater* e os *lares familiares* aprovaram, tendo o mesmo sentido de valor que muitos dos *patres familis* Giovanni tinham. Eles planejaram alguma logística – obviamente, nem todos na família seriam Abraçados, pois aparentemente isso foi esquecido, e a progênie Giovanni seria tão nova no negócio que eles teriam de esperar seu tempo e aprender a natureza de suas existências mortas-vivas. Além disso, os Membros aparentemente não podiam criar mortais, e a família precisava continuar crescendo.

Alguém se sentiu abatido: destino selado. No templo do Monte Argeu, Augustus deixou os Capadócios fazerem o trabalho.

Os afazeres não estariam completos sem suas mesquinhas traições. Como eu disse antes, Constância e Japhet não concordaram com a decisão de seu ancião. Quando o ancião Capadócio derramou seu sangue num vaso e instruiu sua

Outra Teoria

O doloroso Beijo Giovanni às vezes é conhecido como a Maldição de Lamia para certos Membros instruídos ou conspiradores. Durante a purgação do clã Capadócio pelos Giovanni, Augustus diablerizou a líder de um culto de Capadócios conhecida como Lamia. Os poderes de Lamia segundo notícias incluíam a habilidade de nutrir doenças, expelir uma nuvem de vapor nocivo, e transformar seu Beijo numa mordida agonizante.

De acordo com informações da purgação, Lamia usou o último de seus poderes místicos para amaldiçoar Augustus enquanto ele cometia o Amaranto sobre ela, condenando a ele e a sua prole a causar uma agonia similar sempre que se alimentassem. Se isso é verdade, representou um grande desafio. Os céticos, contudo, permanecem desconfiados. Poderiam estes cultistas secretos ter abrigado tal poder para afligir uma linhagem inteira com seu rancor? Lamia foi derrotada no início do século XVIII, mas contas do doloroso Beijo Giovanni existem desde os primeiros séculos depois de seu Abraço.

Como acontece com muitos outros mistérios entre a raça de Caim, o mundo nunca descobrir a verdade.

progênie a passar esse sangue a Augustus, Constância e Japhet guardaram um pouco daquela vitae para reter um pouco de poder sobre os outros dois Membros. O sangue forneceu uma conexão mística entre o ancião e Augustus uma vez que eles o transformaram.

Nas noites modernas, esta besteira não funciona mais, e eu só posso imaginar porquê. No Abraço, você recebe o sangue diretamente de seu senhor. Você não pode carregá-lo num recipiente fechado e derramá-lo na boca de um cara morto para criar um Membro instantâneo. Mas talvez isso seja a face do misticismo que não havia sido varrida por completo do mundo naquele momento, ou o sangue do ancião Capadócio fosse tão potente que as regras não se aplicavam a ele. De qualquer forma, funcionou de novo. Agora, quando a sociedade dos Membros inteira se esconde dos mortais ao invés de aterrorizá-los à noite, e o "ancião" mais ativo que se pode encontrar na América está nove passos abaixo do mítico Caim, isso parece absurdo ou, para usar meus próprios argumentos contra mim, metafórico. Mas não é.

Veja, Japhet e Constância esconderam o sangue de seu mestre. Constância preparou um pote de barro e selou a vitae dentro com cera de abelhas enquanto Japhet rogou uma maldição sobre o pote, o qual é agora conhecido como o Verdadeiro Vaso. De fato, alguns Membros historiadores especulam que a fraqueza de nosso próprio clã vem dessa maldição, na qual Japhet desejou que os mortais dos quais os Giovanni se alimentavam sentissem a mesma dor ardente que ele e Constância e o resto do clã Capadócio sentiu quando da decisão de seu ancião em não só nos Abraçar, mas compartilhar sua própria vitae poderosa conosco. Em todo caso, enquanto os Giovanni não sabiam sobre isso, este Verdadeiro Vaso guardou imenso poder – poder que poderia ser usado contra nós por sua conexão profana a nós. Ele seria o sangue da traição, a vitae que condenou o clã Capadócio.

Os Premascines

Algum bundão fez da palavra "Premascine" uma piada e ela pegou. Ela vem de "pré", que significa "antes", e "masca", que significa "mordida". Antes da mordida. Antes que Augustus colocasse os dentes nos Capadócios. Cômico.

De qualquer forma, a despeito da palavra ser sarcástica, poucos Membros Giovanni foram Abraçados antes dos Giovanni se tornarem um clã. Claudius Giovanni, por exemplo, era o filho de Augustus antes de Augustus clamar o sangue de seu senhor. Você sem dúvida ouvirá de Ambrogino Giovanni em algum ponto de sua não-vida, que, além de ter a dúbia honra de talvez ser o maldito mais

egoísta num clã inteiro de malditos egoístas, teve tudo mas se rebelou, colocando seus próprios desejos frente ao bem-estar de seus companheiros. Com certeza, ele ainda é bem-vindo na mesa de jantar, mas apenas por que todos que o recebem esperam *alguma* ideia do que ele está para fazer, apenas se proteger dele ou talvez desviá-lo para seu rival. Uns poucos Giovanni Capadócios ainda devem estar ativos por aí também.

Contudo, nem todos premascine concordam com a decisão de Augustus em reivindicar o status de clã para si. Assim como alguns Jovians ficaram do outro lado da heresia Iconoclasta, alguns Giovanni Capadócios ficaram do outro lado da descarada oferta de Augustus por supremacia. Nas noites atuais, eles são apenas uma lembrança, mas você pode estar certo, eles estão lá fora. Nada mata um Membro exceto outro Membro, e estes veneráveis monstros têm um ótimo sentido para cair antes que seus assuntos pessoais de dissidência se tornem fatais.

Alguns dizem ter se refugiado nos canais de Veneza. Eles supostamente fizeram seus refúgios sob a superfície da água. A despeito disso, eu nunca vi um; ninguém que eu conheça já viu, mas dois de seus *ruginos*, Lupo e Giuseppe, juram que eles estão lá. Pessoalmente, estou mais do que feliz em percebê-los como rumores. Pense nisso – eles têm no mínimo quatro séculos de idade, são amargos o suficiente para pensar "É melhor se esconder sob a água por centenas de anos do que ver a família mais uma vez", e tudo que eles têm feito lá embaixo por estas centenas de anos você só pode *imaginar* que não seja nem um pouco agradável. A simples ideia já me assusta, e eu tenho visto coisas que deixariam você mais pálido do que já é. Agora, você sabe que a atual Veneza é construída sobre as ruínas da velha Veneza, certo? Que todo ano, a água sobe um pouco no Velho Mundo? Bem, aí é onde eles fazem seus refúgios, na velha cidade submersa. Se você tiver a chance de viajar até o Mausoléu, poderá encontrar um poço em uma das mais altas criptas. Jogue uma moeda ou uma pedra lá, e você ouvirá o barulho da água. Vê onde eu estou querendo chegar? Em algum lugar, alguém entre os *anziani* pensa que é uma boa ideia manter suas linhas de comunicação abertas. Por que um portal para o lar dos Premascines seria construído no refúgio da própria família?

Os rumores sobre outros Premascines também abundam. Um dos malditos mexicanos que alguém Abraçou para fazer uma conexão com o Novo Mundo muitos anos atrás falava sobre um culto muito antigo, muito hostil que os Giovanni conheciam como os Precursores do Ódio. Os rumores que circulam dizem que estes "Precursores" ficaram todos loucos por vingança ou negligência, tendo originalmente atacado a si próprios sem ninguém saber. Outros rumores sobre os Precursores incluem sua reserva padrão de paranoia de Membros – que eles se juntaram ao Sabá, que eles são os últimos do "velho clã" (que eu acho querer dizer que eles são Capadócios e então bona fide Premascines), que eles são as ferramentas de algum Antediluviano (Olá? Nós

conhecemos nosso Antediluviano), ou que eles são fantasmas que tomaram forma física. Em qualquer caso, eles estão sempre irados. Eu não ouvi muito sobre eles fora da América do Sul e Central. Isso é o que me leva a acreditar que eles são uma linhagem que seguiu os Membros para o Novo Mundo durante a Era da Exploração, e subsequentemente desapareceu depois de perder contato. Ainda, se for o caso, eles provavelmente estão em melhores termos com os Pisanob – os Giovanni do México – mas isso não parece ser verdade. Eu ouvi dizer, contudo, que alguns Membros muito poderosos que outros alegam que os Precursores entraram em atividade no Extremo Oriente e na Ásia Menor, se movendo para o Egito em um ponto ou outro. O senhor de Martino della Passaglia foi, segundo notícias, morto por um dos do "velho clã" ou um Precursor, dependendo de quem conta a história, e Ambrogino se envolveu com um Precursor chamado Unre. Esse é outro caso não muito diferente dos Premascines aquáticos de Veneza. Eles são malditos velhos. Eles são assustadores. Eles odeiam você só por ter nascido. Fique longe deles.

Desculpe. Eu saí um pouco pela tangente. Mesmo assim, isso foi quando o maior cisma no clã tomou lugar, perto do Abraço da família. Volte quando você puder ver o sangue nos olhos de Augustus. Diferente da maior parte das disputas intra-sangue dos outros clãs, esta realmente nunca ameaçou incapacitar o clã. Poucos de nós existiam na época para isto ser uma enorme divisão ideológica, e poucos ainda suportam estas células radicais que advogam deixar o grupo após a nova potencial debandada de Membros oferecida.

Pela Renascença em Duas Formas

Depois da Transformação, a história Giovanni uma vez mais se desenvolveu em silêncio por uma centena de anos. Este foi o período no qual a família foi simultaneamente administrada por dois riscos calculados. Primeiro, não muito depois de os Giovanni terem se tornado Membros, ocorreu a Primeira Cruzada com a benção do Papa Urbano II, seguida por uma série de outras Cruzadas. Isso forneceu numerosas oportunidades para os Giovanni. Eu posso dizer honestamente que sem a saudável dose de bons e velhos mortais aborrecidos com seus camaradas, os Giovanni não seriam o que são hoje.

Ostensivamente, as Cruzadas vieram para eliminar a maré de pagãos, infiéis, hereges, satanistas, turcos e outros detritos humanos. Sob a bandeira da "conversão" destes elementos inúteis, a guerra foi promovida, e de maneira furiosa.

Como isso poderia ajudar os Giovanni?

Primeiro, a despeito da minha opinião moderna e apologética sobre tudo isso, as Cruzadas foram uma guerra santa. Os Giovanni, sempre devotos à sua própria maneira, haviam evoluído de sua religião romana para o catolicismo universal da Europa Ocidental. Diga o que quiser sobre as práticas que empreendemos, mas nós sabemos que no final somos pessoas de Deus. Esta guerra santa foi uma chance de provar nossa retidão para o mundo e para Deus. De forma semelhante aos navios Jovians que trouxeram tropas romanas para o norte da África, os navios Giovanni carregaram tropas de cavaleiros sagrados para o Levante. Também, uns poucos Giovanni lutaram nas linhas de frente do conflito. Cosimo Abruzzi, um carniçal que foi Abraçado no campo de batalha, cavalgou para Jerusalém com Balduíno de Edessa, que foi coroado rei. Cosimo ("o Fiel") se voltou contra Balduíno naquela expedição, sabendo que a coroação de Balduíno faria de Jerusalém um estado feudal ao invés da visão do Arcebispo Daimbert de Pisa de ter Jerusalém como um estado da Igreja. Esse foi um ponto importante – apesar de alguns proveitos financeiros que os Giovanni colheram durante as Cruzadas, sua fé ficava com a Igreja. Obviamente, os desejos do Arcebispo Daimbert não fruíram e os Giovanni emprestaram seu apoio para o jogador errado, mas não existe melhor professora do que a falha pelo que se tornou uma causa martirizada. Talvez sua própria falha (ou, como no caso de Cosimo, a morte pela fogueira) não seja pragmática para *você*, mas ela serve como um grande ponto de reunião para aqueles que acreditam em sua causa.

Depois, sejamos honestos, os Giovanni tiveram tremendos lucros com as Cruzadas. Os exércitos precisavam de suprimentos, muitos dos quais eram também fornecidos pelos mercantes Giovanni, e também embarcados naquelas mesmas barcaças Giovanni que carregavam os Cruzados para a Terra Santa. Os Giovanni também trouxeram peregrinos perdidos para seus lares... por um preço... e transportavam mensagens entre o Papa e os marechais de campo. Até os campos de batalha em si ofereciam ganhos financeiros para a rafuagem Giovanni: depois das batalhas, os campos encharcados de sangue frequentemente ficavam cobertos com dedos cortados – o resultado daqueles que cortavam os dedos dos mortos para remover mais facilmente os anéis de suas mãos mortas. Quando as Cruzadas tomaram seu curso pelo final do século XIV (sim, outras Cruzadas ocorreram depois disso, mas então os Giovanni já tinham reservado seu próprio lugar), os já apreciáveis cofres Giovanni tinham multiplicado 10 ou 15 vezes seu valor anterior. Isso não quer dizer muito hoje em dia, as noites modernas apresentam seus milionários instantâneos da Internet, mas considere o valor de então. Se eu oferecesse para aumentar sua riqueza por uma ordem de tamanha magnitude só por que os palestinos odiavam os

judeus, você deixaria escapar a oportunidade?

Finalmente, e mais importante, todos os Giovanni ajudaram as Cruzadas feitas por um aliado simpático a Roma e ao Vaticano. Eu não estou querendo dizer que nós tínhamos a Igreja sob nosso controle – a política real não funciona assim e além disso, uns poucos Lasombra, Ventrue e Toreador que rastejavam pelo clero nunca permitiriam que isso acontecesse. Ao invés disso, o Papa dava sua benção à família Giovanni. Ainda que nossas metas fossem diferentes, elas no mínimo coincidiam em termos de fé e no desejo de manter as cidades-estados livres do mando feudal unilateral. Quando as três maiores forças do poder político são os ricos, a aristocracia e a Igreja, você faz muito bem ao colocar dois deles do seu lado.

As Coisas Ficam Feias

Foi naquela época, no amanhecer da Renascença, que os Giovanni como o mundo conhece emergiram.

Eu acho que você sabe onde estou querendo chegar com isso. Com todo o dinheiro que as Cruzadas trouxeram, os Giovanni se acharam num nível de conforto muito além das outras famílias mercantes, e, de fato, além de muitos aristocratas europeus. Apodreceram, e rápido. Os Giovanni tinham todos os seus prazeres e caprichos satisfeitos – então, para experimentar algo novo, eles tinham que se voltar aos passatempos que o resto do mundo achava... bem, vamos dizer que muitos Giovanni escolheram fazer o que a maioria dos outros nem sonharia em fazer.

Como muitas famílias nobres e ricas, os Giovanni foram muito seletivos sobre quem aceitar na sua hierarquia familiar. Em muitos casos, primos se casavam entre si para evitar que o sangue se diluísse. Como não se espalhava pela família, contudo, "manter o sangue puro" se tornou uma mera fachada para qualquer gosto sexual que atingia os caprichos de um dado Giovanni. Porém, nem todos Giovanni são incestuosos – isso teria reduzido a família a inválidos e vegetais há muito tempo. Mas muitos Giovanni acabaram encontrando consolo com seus parentes. Irmãs deram à luz filhos e seus irmãos, tios geraram novas linhas da família com suas sobrinhas, e mães ficaram grávidas de seus próprios garotos. De fato, colocando de lado a impropriedade social de tudo isso, a maioria dos Giovanni se dispõe a reservar status para aqueles que não se desviam das linhas da família. Você vai ouvir falar muito de Giovanni "de sangue puro" e sua suposta superioridade sobre os "de sangue cruzado". De fato, esse é o motivo pelo qual eu concordei em Abraçá-lo – você é o filho de sua mãe e do pai dela, e isso faz de você um de sangue puro, e assim um dos membros "favorecidos" da família, ainda mais para minha própria estima.

Os gostos dos Giovanni não se confinam simplesmente a parentes próximos desde as noites da Renascença até hoje. De fato, os Giovanni se degeneraram em tão pouco tempo que quase qualquer doença comportamental que se pudesse conceber tinha algum entusiasta dentro dos quadros da família. Comedores de merda, estupradores, demônios das drogas, pedófilos, religiosos golpistas, bestiais, fetichistas, assassinos e desviantes de toda maldita estirpe – você quer, você tem. Até a *nigromancia* sofreu sua própria Renascença, pois não somente os espíritos foram negociados, os necromantes pensavam que era divertido enfiar seus paus nos cadáveres e currar homens mortos, o que ,claro, enfureceu os *spiriti* que costumavam residir naqueles corpos, tornando mais fácil compeli-los.

O Diário de Khazar

Próximo ao fim do século XVII, nosso conhecimento da Arte Negra teve o potencial para progredir muito mais quando Claudius Giovanni, Membro braço-direito de Augustus, achou referências de algo conhecido como o Diário de Khazar enquanto estudava em Belgrado. De acordo com o punhado de papéis que Claudius encontrou, este diário continha informações que transformariam nosso conhecimento em *nigromancia* de culto ancestral em algo que poderíamos usar para mudar o mundo globalmente.

Por muito tempo, os Giovanni apoiaram a ideia de que se pudessem retornar às noites quando os *spiriti* podiam ser facilmente afetados pelo mundo, seu poder aumentaria. É a simples lógica – os Giovanni são os únicos Membros (bem, os únicos Membros agora) a praticar a Arte Negra, e se os sujeitos dessa arte pudessem aumentar seu poder universalmente, então nosso próprio poder aumentaria por extensão. Este desejo de baixar o *sudario* é conhecido como a busca pela Infinita Noite, na qual os mortos e os vivos compartilhariam o mesmo plano de existência ou algo do tipo. Eu não estou menosprezando o fato; só é um pouco esotérico demais para mim. Acredite, se era mais fácil forçar um fantasma invisível em salas de conferência de firmas de investimentos, associações jurídicas, tribunais, quartos de senadores e, bem, em qualquer lugar onde "a informação de dentro" ou acontece ou é discutida, nós teríamos muito mais influência do que já temos. De fato, poderíamos não precisar nos esconder do mundo nesse ponto...

Mas novamente, estou fugindo do assunto.

Claudius levou este maço de anotações para Augustus, que disse a ele que tinha visto uma cópia do maldito diário judeu no templo Capadócio na Turquia. O filho obediente, Claudius, foi roubar o templo, no qual aconteciam coisas sinistras do tipo que eu falarei daqui há pouco. De qualquer modo, Claudius e seu grupo de exploração saquearam o lugar, levando tudo de valor e queimando o resto. Algumas especulações sugerem que

Claudius incendiou tudo por frustração ao não encontrar o diário. Outros Giovanni pensam que Claudius achou o livro, mas não quer devolvê-lo a Augustus, então ele fingiu a "ausência" do livro e queimou o templo para que ninguém pudesse voltar lá e encontrá-lo depois. Ainda outros suspeitam que Claudius foi fiel, encontrou o Diário de Khazar e apresentou-o a Augustus, que mantém tudo em silêncio para ter tempo de estudá-lo.

Aqui é onde as coisas ficam complicadas. O Capuchinho se apresentou ao Mausoléu – ele é um destes "outros" necromantes periféricos que têm pouco a nos oferecer... na maioria da vezes. Ninguém sabe quais eram os interesses do Capuchinho. Ele é um membro poderoso do ramo Capuchinho dos Franciscanos, e parte do grupo que conecta os Giovanni à Igreja. Se ele é ou não Giovanni, eu não faço a mínima ideia, mas ele fez uma oferta. Ele se propôs a trocar algo de sua influência na Igreja pelo treinamento na necromancia. Augustus aceitou o trato, vendo uma oportunidade de entrar no enorme cofre do Vaticano de livros confiscados e documentos e talvez colocar as mãos neste Diário de Khazar e levar adiante a busca pela Infinita Noite.

Examinando a biblioteca secreta do Vaticano, Augustus encontrou parte do diário do Capadócio Japhet, o qual possuía um fantasma ligado a ele. Esta é uma prática comum entre necromantes e outros feiticeiros: ligar espíritos a seus grimórios para evitar que se descubram seus segredos. Bem, este fantasma guardião não é nada comparado às habilidades necromânticas de Augustus, então ele o subjugou e forçou a contá-lo sobre algo que Japhet mantinha segredo, como, oh, a localização de um Diário de Khazar, ou algo parecido com isso.

Com certeza, o fantasma disse, Japhet tinha escondido um poderoso artefato no templo do Monte Argeu.

Oh, verdade, disse Augustus. E o que era? O templo foi destruído, afinal, então o que Claudius poderia ter possivelmente perdido durante sua busca?

O Verdadeiro Vaso, disse o fantasma.

Claudius encontrou sua Morte Final uma noite depois disso.

O Que É A Infinita Noite?

O texto do Diário de Khazar provavelmente contém um ritual que permitirá que as fronteiras entre o mundo físico e o Mundo Inferior sejam apagadas. O ritual, de acordo com aqueles com conhecimento, exige as almas de 100.000.000 de indivíduos mortos para funcionar.

Os Giovanni têm inúmeros planos diferentes para coletar essas almas. A Necromancia é a mais funcional, mas os vênetos também têm a habilidade de planejar em longa duração – nós não juntamos dinheiro apenas pelo conforto que ele proporciona. Sim, é legal ter um novo Benz e uma grande quantidade de ternos de seda para cada estação, mas armazenar riqueza também é prático. Tendo bastante dinheiro e influência, os Giovanni podem quebrar a economia global. Enquanto nações se esmigalham sob os embargos e sanções aplicados pelos Giovanni, o caos reina. Nações ficam famintas. Rebeldes se enfurecem. A guerra explode. Pessoas morrem. Uma alma a mais adicionada ao estoque a cada vez que isso acontece.

Soa egoísta? Certamente – mas nós seríamos estúpidos em jogar a Jyhad para outro alguém que não nós mesmos.

Desnecessário dizer, 100.000.000 de almas não é uma quantia pequena. Ainda, os Giovanni têm a eternidade para reunir seus recursos...

Será incrível ter Deus como nosso vizinho.

Eliminando a Ameaça

Augustus diablerizou o fundador do clã Capadócio em 1444, elevando-se à Terceira Geração e dividindo o clã Capadócio em duas entidades distintas. De um lado estavam os Capadócios originais, que estavam muito zangados, supersticiosos e passivos para ter visto a traição de Augustus se aproximando ou fazer algo para evitá-la. Do outro lado do muro estava a família Giovanni, que tinha aumentado seu número de mortais a ponto de ser uma força significativa na Sociedade dos Membros.

A natureza, claro, odeia os Membros, e Claudius e Ambrogino convenceram Augustus a negociar com a ameaça posta pelos remanescentes Capadócios, pois algo tinha de ser feito. Dentro de poucas décadas depois do Clã Capadócio se tornar o Clã Giovanni, os outros clãs começaram a chamar os necromantes de "Membros Demônios", não só pela diablerie do fundador Capadócio, mas por seus passatempos incomuns. Em lugar de ver os outros Membros unidos contra eles, os Giovanni aceitaram permanecer para sempre fora de seus assuntos. Conhecido como a Promessa de 1528, este acordo, eu acho, foi um esforço por parte da Camarilla para calar outra Revolta Anarquista antes que ela acontecesse. Ao fazer os Giovanni estrangeiros essencialmente apolíticos, eles iriam isolar a família vêneta e sua população morta viva dos outros Membros. Enquanto a Revolta Anarquista crescia em torno de sentimentos frustrados do ressentimento de seus anciões, o "problema dos Membros Demônios" era, como a nascente Camarilla retratou, uma guerra interna do clã.

Essa é uma das máculas mais negras à chamada honra da Camarilla – eles pretendiam ser uma sociedade distinta, uma sutil congregação de monstros muito civilizados para chamarem uns aos outros de monstros. Se você assistir a uma de suas festas ou salões, e eu tenho

certeza que você irá, os verá como dotados de um certo humor johnsoniano. Sua cultura é elaborada, fundada em regras, cortesia, civilidade e graça. Ela também é uma sociedade de cobras.

Enquanto abalava as estruturas, a Promessa de 1528 não foi nada mais do que a tácita aprovação da Camarilla ao genocídio dos Capadócios. Eles não podiam arriscar a formação de outra facção, pois àquele tempo estavam negociando com uma jovem seita em formação conhecida como o Sabá. Também, os Giovanni se apresentavam como ameaças ao poder que tinha estado nos tradicionais domínios da maldita aristocracia que formava a espinha dorsal da Camarilla – os Ventrue se acharam batendo cabeça com os Giovanni desde a Renascença, os Toreador competiram com os Giovanni pelo patrocínio das artes naquele tempo e até os Tremere disputaram com os Giovanni enquanto a família se espalhava pela Europa e em sua fortaleza em Viena. Se alguém tinha que morrer para preservar a frágil Camarilla, os anciões daquela auto-nomeada seita alegremente deixaram esse alguém sangrar.

E sangraram os Capadócios. Embora isso nos tenha levado a maior parte de três séculos para ser feito, finalmente conseguimos destruir até o último dos Capadócios. Seu tempo passou; eles foram simplesmente o trampolim que levou os Giovanni ao seu destino inevitável, e uma vez que esse papel foi desempenhado, não precisávamos mais deles. Os Membros e mortais Giovanni invadiram refúgios Capadócios, sugaram seu sangue e os transformaram em servos nas ruas. Do Oriente Médio à expansão do Novo Mundo, os Capadócios viraram poeira sob as presas dos minuciosos Giovanni.

Agora, claro que eu tenho certeza que algum deles conseguiu fugir para se esconder. Quando eu disse "até o último dos Capadócios", eu quis dizer aqueles que permaneciam ativos. Sem dúvida algum deles entrou em torpor. Eu tenho ouvido rumores persistentes do "último Capadócio"! (que seria realmente idiota ao chamar a atenção de um bando de assassinos para si) ou ninhadas que escaparam do reino dos vivos e fugiram para o Mundo Inferior. O resultado final, entretanto, é confuso. Se eles foram para o Mundo Inferior, que diabos fizeram para conseguir sangue? Se eles estão em torpor, eles não são uma ameaça. Se estão descansando no solo, talvez algum arqueólogo irá escavá-los e expô-los ao sol. Se algum Capadócio escapou do massacre, está apenas adiando o seu destino, não evitando ele.

Séculos de Crescimento

No resultado da Renascença, os Giovanni tinham tudo mas pagaram por ser o clã mais coeso a enfrentar o futuro. Diferente dos outros clãs, os Giovanni operaram não apenas com a reverência aos anciões, mas também com uma estrutura meritocrática. Pense nisso como obsolescência funcional e planejada. Olhe, vou lhe mostrar.

Enquanto a Renascença chegava ao fim, a próxima era importante para os Giovanni foi a Era Industrial. (Sim, a Reforma foi importante, principalmente devido ao nosso relacionamento contínuo com a Igreja. Mesmo assim, esse período não foi marcado por diferenças econômicas em relação à Renascença.) Consequentemente, as noites modernas se tornaram um tempo que se provou muito mais lucrativo do que a Renascença para nós. Hoje é fácil ganhar dinheiro, e rapidamente. Encontros com parceiros internacionais podem ser feitos ao toque de um botão ou através de uma rede de fibra óptica. O clã cresce em números assim como em riqueza, e desde a Era Industrial, os neófitos começaram a ser ativos em lugar de vaidosos. Por nenhum outro clã, exceto os Tremere, ter uma estrutura formal, os jovens destes clãs tendem a ser artigos de luxo para seus senhores. Os Ventrue Abraçam protegidos, os Toreador Abraçam quem quer que seja "a criança do momento". Os Nosferatu expiam sua sordidez ao pegar pessoas mais feias do que eles para arrastá-los para dentro de seu próprio inferno pessoal.

Os Giovanni, entretanto, Abraçam aqueles com a visão para levar o clã adiante nas Noites Finais. Sua guerra é lutada frequentemente sem armas, enquanto novos "soldados" aprendem nos meios mais atuais do mundo. Enquanto veneramos nossos anciões, também compreendemos o estado dos Membros pelo que são, o qual é muito frequentemente a estase do momento do Abraço para frente. Honestamente, considere Augustus Giovanni. O cara foi Abraçado no século XV. Você realmente acha que ele sabe como funciona um telefone, quem dirá as comodidades do mercado global usando seu laptop para negociar durante o dia?

Isso é o que os outros clãs não compreendem: todo Giovanni tem um papel. Eu não pretendo dizer que nós somos uma família sem traições e problemas. Nas noites modernas, de fato, eu às vezes penso que nos parecemos mais com uma corporação do que com uma família. Certamente estamos ligados, mas ferramos uns aos outros sempre que possamos tirar proveito disso. Diabo, às vezes literalmente fodemos uns aos outros, se pensamos que isso nos fará bem ou nos dará uma margem sobre um rival que seja parte do mesmo ramo da árvore da família. No final, nós temos um objetivo que outros clãs, ou nunca tiveram, ou perderam pelo caminho.

Lembra quando eu disse que nós vencemos? Esse é o porquê. Nós não apenas sabemos que estamos jogando um jogo, nós estamos usando suas próprias regras contra ele.

Expansão para Outras Famílias

A despeito do enganoso nome de nosso clã, os Membros Giovanni não são todos membros formais da família mortal Giovanni. Claro, nós não temos problemas em deixar os idiotas dos outros clãs pensar isso.

Nas centenas de anos que nós Giovanni temos Abraçado Membros, trouxemos um bom número de outras famílias para o grupo – três famílias maiores, os Dunsirn, os Pisanob e os Milliners, e um punhado de menores. Cada uma destas famílias tinha algo que o clã queria – e o que os Giovanni querem, eles pegam, como você já sabe. Você ficará surpreso de quão fácil é convencer as famílias a obedecer suas ordens quando você pode garantir a elas uns trocados e "imortalidade" para os seus melhores e mais brilhantes. Em face disso, preocupações sobre quem está no comando aparecem e desaparecem. Você acha isso hipocrisia com relação ao que eu disse antes? Com certeza é. Mas a hipocrisia é o maior dos luxos, e se você não puder viver na luxúria, você deve fazer seu refúgio num barracão no beco.

Uma centena de milhões de almas é muito para coletar. Veja estas outras famílias como a ajuda que nós arranjamos para fazer o trabalho sujo.

Os Dunsirn

A primeira das famílias maiores que os Giovanni cooptaram foi os Dunsirn. Era o início do século XVIII, e os Giovanni estavam procurando por um ingresso para os crescentes mercados do Novo Mundo. Um clã de banqueiros escoceses que eram tão ricos quanto Croesus, os Dunsirn atraíram a atenção de Augustus por que mantinham controle sobre um número considerável de empreendimentos marítimos n as colônias inglesas na América do Norte. Não apenas isso, mas os Dunsirn emprestavam dinheiro há séculos, e como resultado, eles acumularam favores pelo Reino Unido e Irlanda.

Outra porção de informação menos saborosa que Augustus descobriu sobre eles era que os Dunsirn também eram canibais. Claro, o que poderia ser um ponto negativo nos negócios para outros era visto como um ponto positivo por Augustus, que manteve grande apreciação por pessoas que sabiam como manter um segredo.

Parece que, vários séculos antes, um dos Dunsirn desenvolveu um gosto por carne humana. Compreensivelmente chocada, a família baniu o canibal de suas propriedades e o deserdou. Não dando a mínima, ele se escondeu na zona rural, encontrou

uma noiva e aumentou sua própria família de canibais.

Eventualmente, estes caras cansaram de se sujar nas águas do pântano e expressaram seu desgosto à própria família Dunsirn. Claro, por "expressaram seu desgosto", eu quero dizer "mataram e comeram".

Depois de eliminar o lado mais distinto da família, estes caras tomaram conta dos negócios da família e estão operando desde então. Nessa capacidade, os Dunsirn servem como um dos maiores caixas-fortes do Clã Giovanni. Estes caras invariavelmente escolheram dar suporte aos Giovanni em forma de dinheiro ao invés de almas, pois poucos Dunsirn mostram interesse em aprender Necromancia. Talvez seja por que eles saibam que estariam falando mal de seu próprio jantar.

Também, por motivos que nós desconhecemos, os malditos Lupinos têm mostrado uma quantidade excessiva de interesse pela família e já invadiram as propriedades dos Dunsirn em duas ocasiões que nós sabemos. Nós não fazemos ideia de qual seja o problema deles com os Dunsirn. Mas então, quem sabe o que estes malditos cabeludos *bastardi* estão fazendo para sair da linha? Danem-se.

Como um aparte, você sabe o que é mais assustador do que o inferno? Assistir a um de seus membros comer um sanduíche. Uma vez eu fui a Stirling para pegar o dízimo das mercadorias americanas e encontrei um dos seus pequenos famintos. O sinistro não foi nem dizer olá, estava sempre mastigando uma carne misteriosa. Não era prazeroso, e eu não sabendo se devia dizer algo ou não fiquei bem calado.

Os Pisanob

No início do século XVI, Hernán Cortés levou uma expedição da colônia espanhola de Cuba para investigar contos de um rico império indígena no México. Sendo oportunistas, uns poucos Giovanni foram com Cortés. O que eles descobriram foi o Império Asteca e sua capital Tenochtitlán e o uso em maior escala e mais formalizado da Necromancia que os Giovanni jamais viram. Os Giovanni estavam adequadamente impressionados. Os conquistadores, por outro lado, estavam horrorizados. Então, os espanhóis fizeram a única coisa que um grupo avançado de cristãos tementes a Deus poderia fazer quando confrontados com uma cultura que não podiam compreender. Eles assassinaram todos e roubaram suas coisas. Idiotas.

Como eu disse, entretanto, os Giovanni que viajaram com Cortes estavam impressionados com a habilidade necromântica dos sacerdotes astecas. Com sua própria *nigromancia*, os Membros notaram o surgimento de algumas dificuldades na parte asteca do Mundo Inferior. Parecia que um grupo de *spiriti*

Pochtli o Premascine?

Dada a doentia aparência do fundador Pisanob e sua predileção por invocar servos *zombu* bamboleantes, não é surpresa que comecem a circular rumores que dizem que Pochtli seja um Capadócio ao invés de Giovanni. Contudo, rumores aparte, existe, de fato, forte evidência que Pochtli possa de fato ser uma das crianças caídas da linhagem.

Primeiro, nenhum dos Giovanni sobreviventes que seguiram os conquistadores de Cortés a Tenochtitlan clamou ter Abraçado Pochtli, embora eles prontamente admitam ter Abraçado outros Pisanob. De fato, se os registros da família e a memória dos Membros não estiverem errados, nenhum Membro Giovanni de quinta geração visitou o Novo Mundo durante a conquista dos astecas. (Dada a desconfiança da viagem de alto mar durante o século XVI, nenhum ancião apreciaria fazer uma viagem oceânica de meses sem um motivo extremamente forte.)

Segundo, existem contos sobre outros Membros da Meso-América que falam de um antigo vampiro que viveu entre os astecas com uma ninhada de crias suas e foi adorado como um deus da guerra, Huitzilopochtli. Obviamente, as similaridades entre este Huitzilopochtli e o pai dos Pisanob, Pochtli, são pronunciadas. Contudo, estes mesmos Membros meso-americanos insistem que Huitzilopochtli se escondeu entre os astecas muito antes do século XII, provavelmente 400 anos antes do primeiro Giovanni colocar os pés no Novo Mundo.

E finalmente, alguns Giovanni citam o assunto do semblante cadavérico de Pochtli. Como os predecessores Capadócios dos Giovanni, Pochtli parece ser um cadáver ambulante, com pele pálida e seca esticada sobre ossos proeminentes e uma face horrenda com olhos fundos, sem nariz e lábios que se distanciaram para expor um maxilar de presas afiadas. A única evidência "Giovanni" a demonstrar características similares são os Premascines ou uns poucos "atavismos do Sangue".

Como tal, muitas das evidências circunstanciais sustentam a teoria que diz que Pochtli é um sobrevivente do Clã Capadócio mas ainda não existe nenhuma prova concreta. É possível que o senhor de Pochtli tenha encontrado a Morte Final antes que pudesse retornar do Novo Mundo ou que ele ainda exista mas está pouco disposto a levar o crédito por criar um infeliz deformado como o líder dos Pisanob. É possível que Huitzilopochtli seja outro Membro de verdade ou que seja meramente um mito promulgado pelos Cainitas que, pelos padrões Giovanni, sejam pouco melhores do que os selvagens dos quais cresceram. Também, um bom número de casos foi documentado nos quais os Membros se tornaram fisicamente deformados pelo Abraço embora seu clã não tenha nenhum histórico de tal deformidade. A vitae cainita é uma substância volátil cujos efeitos sobre a fisiologia mortal não podem ser sempre prognosticadas. Consequentemente, é possível que Pochtli seja nada mais do que um Membro Giovanni com um rosto infeliz, que tem sido caluniado meramente por ser diferente.

Se os rumores e conjecturas forem verdadeiros, entretanto, levantam uma série de questões. Por que foi dada a oportunidade a Pochtli sobreviver, em lugar de ser destruído com o resto do clã? Ele criou mais de sua espécie dentro de seu antigo templo? E suas recentes "falhas" têm haver com o indicativo dos Precursores do Ódio de alguma agenda sinistra e secreta, onde ele talvez planeje se unir com os Lazarentos em seus esforços para erradicar os Giovanni?

Qualquer que seja a verdade, nenhuma resposta parece ser oferecida. E as conjecturas continuam.

europeus se apegaram à expedição de Cortés também. Em pouco tempo, estes fantasmas se juntaram a outros, e eventualmente, estes malditos ignorantes começaram a escravizar os fantasmas dos Astecas, que eram tão mal preparados para se defender quanto suas contrapartes vivas. Estes fantasmas entusiastas foram até mais além do que os conquistadores, destruindo as almas de milhares e milhares de *spiriti* nativos. Todas as mortes dos dois lados do *sudario* se tornaram terríveis o suficiente para dar início a outra tempestade. Os Giovanni tiveram de negociar com uma situação similar há meros dois séculos antes e estavam alertas sobre o que estava acontecendo. Contudo, os sacerdotes astecas foram pegos completamente desprevenidos.

Não querendo ver tal talento em necromancia sendo destruído, os Giovanni em Tenochtitlán enviaram notícias para casa via *spiriti* pedindo permissão para Abraçar alguns destes sacerdotes pagãos. Augustus e os *anziani* estavam intrigados e concordaram. Então, nossos garotos se aproximaram dos sacerdotes, que se referiam a eles como *pisanob* (que é um termo maia que se traduz como algo parecido a "fantasmas da morte que caminham na terra"), com suas ofertas e foram escoltados ao seu líder, um cara conhecido como Pochtli. Aparentemente, isto se mostrou ser um acordo diretamente com Pochtli, pois ele permaneceu na liderança da facção Pisanob do clã Giovanni desde aquela noite.

Eu costumava querer saber por que os Giovanni que visitaram Tenochtitlán Abraçaram tão rápido os Pisanob. Por mais que eu pense sobre isso, começo a perceber o quanto a história dos astecas refletia a própria história da família Giovanni em seu início. Ambos eram grupos de refugiados que foram forçados pelas

circunstâncias além do seu controle a migrar para uma nova terra natal. Ambos se estabeleceram numa área rude e alagada e, pela força de vontade, ajudaram a esculpir uma poderosa cidade de arquitetura grandiosa cruzada por canais – os Giovanni em Veneza, os Pisanob em Tenochtitlán. E ambos usaram as artes negras da *nigromancia* para se capacitar, apenas para ter esse poder negado quando foi mais preciso pelos efeitos de uma tempestade espiritual infernal no Mundo Inferior.

Os Milliners

Estes caras são grandes. Eu nunca encontrei um Giovanni... diabos, eu nunca encontrei um maldito Putanesca que pudesse guardar tanto rancor quanto Francis Milliner.

Tudo começou em Boston, Massachusetts, na Companhia Trust Columbia no início do século XX. Parece que Francis estava para pegar a presidência da companhia quando o então presidente da companhia, P.J. Kennedy (sim, daqueles Kennedys), se aposentou. Mas veja só, o nepotismo mostra sua cara feia, e o jovem Sr. Milliner é passado para trás na promoção por seu muito mais jovem sócio Joe Kennedy. Então Francis ficou louco.

Mas nosso amigo Milliner não deixou por isso mesmo. Nosso Francis tinha muitos amigos entre as ricas famílias da Nova Inglaterra. Ele tinha feito também conexões entre a população imigrante italiana de Nova York, o mais significante sendo Andreas Giovanni assim que desembarcou de Veneza. Usando tais conexões, Milliner começou a lentamente fatiar a base financeira dos Kennedy enquanto estavam ocupados tratando de política.

Não satisfeito em destruir as finanças da família, Milliner foi tão longe a ponto de comprar a propriedade dos Kennedy e expulsá-los (eles ainda estão pagando aluguel hoje, então diga aos Milliners). Nessa época Joe Senior estava morto, mas Milliner continuou a ter grande prazer em destruir o legado do homem. Analise os fatos. JFK e Robert Kennedy assassinados. Teddy Chappaquiddick caiu com Mary Jo Kopechne. A overdose de David Kennedy. O caso de estupro de William Kennedy Smith. O absurdo incidente de esqui de Michael. Até a recente colisão "acidental" de JFK Júnior. Claro, não existe absolutamente nenhuma evidência que ligue Francis Milliner ou sua família a qualquer um destes infortúnios, mas o velho homem tem uma prateleira que proeminentemente mostra seis crânios em seu escritório na propriedade dos Milliner, a última destas foi colocada em 16 de Julho de 1999, algumas horas depois do avião de JFK Júnior ser visto no Vinhedo de Martha.

Vamos apenas dizer que o comportamento de Francis, sua habilidade de odiar e guardar rancor, impressionou de modo singular Augustus, e ele trouxe os Milliner para o grupo na metade da década de 50. Eles têm provado seu valor, tendo sido instrumentais na recente tomada de Boston pelos Giovanni e facilitaram nossas operações por de baixo dos panos por décadas antes. Como os escoceses Dunsirn, os Milliners não se preocupam muito com Necromancia, estando mais atentos com os negócios de fazer dinheiro.

As Famílias Menores

Em nossa caminhada em direção à dominação mercantil, primeiro se aproveitando das Cruzadas e depois com o crescimento explosivo do comércio experimentado durante a Renascença, nós Giovanni absorvemos várias famílias mercantes menores que tentaram "compartilhar" de nossos domínios. Ao invés de simplesmente derrubá-las, a família Giovanni trouxe estas famílias para o grupo, onde elas continuaram a fazer uma pequena, porém significativa, contribuição para a riqueza e prosperidade Giovanni.

A absorção dos della Passaglia no século XIV nos deu nossa primeira rota para negociar com o Oriente. Nós fizemos um grande negócio ao trocar armas velhas por seda, chá e o mais lucrativo de todos, ópio. Mais recentemente, os della Passaglia gastaram o último quarto de século estudando as formas bizarras de Necromancia praticada pelos Vampiros do Oriente. Parece que o paradigma da morte funciona diferente lá, e os della Passaglia são nossos residentes peritos na tanatologia asiática.

Os Ghiberti nós adquirimos no início do século XVII quando se tornou óbvio quanto dinheiro estava esperando para ser feito no comércio triangular entre os Estados Unidos, Oeste da África e as Índias Ocidentais. Seus contatos com o povo nativo da África (que foi mais do que apenas um arranjo com alguns destes caras, se você sabe do que estou falando) também proporcionou aos Ghiberti uma oportunidade única de estudar o conceito de morte destes povos, com suas ideias sobre almas penadas e reencarnação espiritual. Os Ghiberti desenvolveram até mesmo sua própria escola de Necromancia, a Trilha do Cenotáfio, que se interessa em rastrear e aprisionar fantasmas – não muito diferente do que estes caras estão fazendo com as pessoas vivas na África.

Os Putanesca, cujo nome traduzido significa "da prostituta", são uma família siciliana de criminosos e assassinos de baixo escalão que nós adquirimos na década de 1660 para fazer o trabalho sujo da família. Pode ser que os della Passaglia importem o ópio, mas você pode apostar que será um Putanesca que fará o trabalho de rua. Crescendo junto à Máfia Siciliana, os Putanesca invariavelmente vivem para o seu estereótipo capanga. O Putanesca médio também tem um temperamento que envergonha até mesmo um maldito Brujah. Não são do tipo que esquece e são esquecidos,

estes caras são muito ligados ao conceito de vendetta. Se você tiver um destes caras em sua cola, não levará muito tempo até que a família inteira esteja tentando te pegar. Seu único valor redentor é que os Putanesca parecem prosperar no trabalho sujo. Eu acho que é por isso que Augustus e os *anziani* os têm sempre por perto.

Então existem os Rosselini. Estes caras têm estado por aí há tanto tempo quanto os Giovanni e eram muito proficientes na necromancia antes mesmo de se envolverem conosco, talvez devido às mesmas raízes romanas. Se os Capadócios não tivessem nos procurado primeiro, é muito possível que os Rosselini tivessem sido escolhidos para o Abraço. Nós viemos atrás desses caras pela primeira vez no fim da Renascença, quando um círculo deles cometeu o erro de cruzar o caminho de Claudius Giovanni enquanto ele estava em Roma tratando de negócios da família. Claudius rasgou as almas dos corpos vivos dos Rosselini, aceitando retorná-los somente se seus feiticeiros jurassem um voto de fidelidade a ele e ao clã Giovanni. Dadas suas opções, os Rosselini naturalmente aceitaram. Desde então, os Membros do ramo Rosselini se provaram tão talentosos na *nigromancia* quanto os próprios Giovanni. Contudo, onde um Giovanni fará o mínimo que precisa para compelir um espírito a obedecer, um Rosselini irá tentar o máximo para cometer uma atrocidade fora de proporções a qual é necessária para se assegurar que a invocação do espírito dê certo. Como resultado, os Necromantes Rosselini tendem a quebrar e queimar espetacularmente, frequentemente tornando *spiriti* em *spettri* no processo.

O clã Giovanni também abriga um número de pequenas famílias relacionadas ao clã pelo casamento. Dentre estes, Augustus tem seus olhos em cinco possíveis "aquisições". São os St. John (uma cabala de Maçons Ingleses), os Rothstein (Cabalistas judeus-americanos com ligações em Las Vegas), os Li Weng (uma família de geomantes chineses baseados em Chinatown, São Francisco), os Koenig (fabricantes de armas alemães e cultistas da morte) e os Beryn (uma família de mercantes flamengos operando de Luxemburgo com influência africana como a dos Ghiberti). Até recentemente, existiu uma sexta família, mas os Hidalgo baseados no México recentemente caíram vítimas do Sabá – os Precursores do Ódio, de acordo com os rumores mais abomináveis – e foram aniquilados.

Feriado no Camboja

Não tendo a oportunidade de estudar a matança sistemática exercida por Hitler e Stalin na Europa, os Necromantes da família della Passagglia fizeram um esforço concentrado para ganhar acesso ao Camboja na década de 1970 durante o peso dos campos de concentração de Pol Pot. Pagando oficiais do Khmer Rouge, os della Passaglia tinham, pela primeira vez, a chance de estudar a morte em escala massiva.

Foi também durante este período que os della Passaglia encontraram pela primeira vez as matriarcas das Cortes Douradas do Sudeste da Ásia, as Penangallan, que eram aparentemente as respostas Cataias para os modeladores de carne Tzimisce. Desde então, estes Membros Orientais têm mostrado interesse em adquirir conhecimento dos Membros Ocidentais dos della Passaglia em troca de dá-los rédea solta para coletar almas, que considerando o número de pessoas que morrem no Camboja ou com negócios não terminados, ou em total desespero, desordenadamente alto e assim mais provável de criar *spiriti* ou *spettri*, respectivamente, pareceu um negócio bastante agradável.

Estranhos Companheiros

Devido ao recente motim nas Terras das Sombras, a *nigrimancia* dos Giovanni modernos se modificou em graus variáveis entre todos os praticantes na família. Por o aspecto mecânico deste desenvolvimento ter um papel importante no que os Giovanni se tornaram (particularmente com o passar de alguns anos), a história Giovanni continua no Capítulo Dois. O papel do clã nas noites modernas é discutido com maior vagar nesse sentido.

Capítulo Dois: Assim Caminha a Família

Se o sangue temos quente, por que causa deveremos ficar imóveis como nossos antepassados de alabastro?
— William Shakespeare, *O Mercador de Veneza*, Ato I, Cena I

A maioria dos senhores escolhe quem Abraçar. Na Camarilla, frequentemente é uma questão complexa de pagamento de dívidas até que se obtenha a permissão, então se passam meses, anos – até mesmo décadas – escolhendo a pessoa perfeita para trazer à eternidade. No Sabá isso pode ser muito mais simples. "Ei, ele parece forte, vamos pegá-lo!" Mas aqueles Sabás que duram mais de uma ou duas semanas tendem a ser os que foram Abraçados depois de alguma reflexão e deliberação. Em nenhum desses casos nenhuma das seitas nutre um sentimento de obrigação. Nenhum grupo sente que *deve* Abraçar algum mortal.

Entre os Giovanni, os critérios são completamente diferentes. O mérito figura entre eles, mas apenas dentro dos estreitos confins da família. Um mortal pode parecer tremendamente útil e digno, mas se ele não faz parte de uma das linhagens mortais aceitas, as chances de se tornar um Membro Giovanni são razoavelmente baixas.

Isso não quer dizer que todos primos Giovanni sofrem eventualmente da Maldição de Caim, indiferente do mérito. Longe disso. A maioria deles nem mesmo se enquadra no Beijo Fiduciário, o período brutal em que se é um carniçal. Mas a família, embora espalhada, está firmemente intrincada. *Todos* vêm para a festa de Natal da família, dane-se. Se você recebe um convite para uma das outras reuniões – aquelas que eles fazem todo 4 de Abril – é melhor ter certeza de que irá.

Muitos dos Giovanni são *na maior parte* ignorantes, mas apenas os verdadeiramente desatentos são *completamente* ignorantes. Muitos rumores circulam, e estes dinossauros não veriam nada mesmo que a Terrível Verdade se mostrasse explicitamente a eles durante um milhão de anos. Eles podem não *saber*, mas eles suspeitam. Muitos sussurros e observações e estranhas atividades fazem os círculos pensarem que até a agulha mais cega no agulheiro irá eventualmente costurar algo um dia. Eles sabem que algumas pessoas na família são escolhidas, e se você é escolhido, você ganha dinheiro. Você comparece a *todas* as festas, até mesmo as secretas. Você sempre parece bem disposto, você sempre sabe o que está havendo, você sempre tem um meio sorriso presunçoso quando olha para alguém que não foi escolhido.

Assim, até mesmo os Giovanni (e, em menor escala, os Milliners, Pisanob e Dunsirn) que não sabem exatamente o que está acontecendo saberão que *algo* está

acontecendo. Algo poderoso. Algo que eles querem, muito, ganhar.

Os Giovanni, então, são uma família de empreendedores. Mas isso não é tão simples quanto parece. Veja, aqueles que não foram escolhidos sofrem muito ao conhecer alguém que *foi*. Se você não sabe com certeza quem fez a escolha, é difícil supor o *porquê* ela foi feita. Então enquanto um Givoanni se concentra em montar o time inicial de futebol, outro desmarca os encontros para que possa praticar violino, e um terceiro está apenas correndo atrás de um título que dificilmente poderá conseguir. Eles estão todos apostando que seu campo escolhido é aquele que merece a grande recompensa. Isso é tudo.

Na realidade, o Abraço Giovanni é tão complicado quanto o da Camarilla – exceto numa coisa. O que é intensamente pessoal e privado na Camarilla é frequentemente decidido num fórum de anciões Giovanni. A neta de Diego Giovanni Gianmaria um dia quis conferir o Abraço, mas essa não era uma decisão dela. Diego e outros membros *anziani* de baixa geração teriam que fazer uma dura decisão sobre quem e quando Gianmaria Abraçaria. Ela poderia sugerir que um de seus filhos mortais é merecedor do Abraço, mas Diego poderia, ao invés disso, mandá-la pegar um Milliner ou Pisanob. Ela poderia propor tudo o que queria a seu filho, afinal. Mas os *anziani* podem aceitar, pois quando tudo for dito e feito, é o seu sangue – duas vezes.

Em outros casos, algum espertinho pode decidir Abraçar quando bem entender. Isso já aconteceu algumas vezes antes – algum cabeça de vento arrasta sua namorada para a não-vida; algum idiota Abraça um advogado. É melhor pedir perdão ao invés de permissão, certo? Não entre os Giovanni, amigo. Ao menos, não normalmente.

Os anciões consideram numerosos fatores quando decidem sobre quem Abraça quem. Primeiramente, existe a geração. Vampiros de baixa geração são mais poderosos. Por isso, os Giovanni seriam o clã mais forte se eles tivessem apenas anciões como Diego aplicando todos os Abraços, certo?

Em teoria, com certeza. Na prática, isso foi exatamente o que o filho da mãe que acidentalmente fundou o clã fez com os ancestrais Giovanni. Tão próximo quanto alguém pode contar, este Membro pensou, "Se estes mortais são poderosos por si sós, quanto mais eles seriam capazes de fazer quando fortalecidos com a vitae potente?" A resposta a essa questão foi, obviamente, que eles eram capazes de diablerizar e apagar a maior parte de sua linhagem.

Então os Giovanni modernos são cautelosos: eles sabem que todo neófito vai pensar no Amaranto cedo ou tarde, e eles não querem deixar isso mais fácil para que jovens imorais comecem a canibalizar seus ancestrais.

Os carniçais do Beijo Fiduciário são, claro, bem avisados que é melhor receber o Abraço de alguém como Diego do que alguém como Gianmaria (mesmo que eles possam não entender as complexidades de geração, eles estão bem avisados da margem política que estar próximo a um ancião dá). Assim, eles estão constantemente competindo para provar sua lealdade à família e a vampiros individuais. Lembre-se, os Giovanni são uma família dirigida, e o Beijo Fiduciário vai para aqueles que ficam fora de um campo de empreendedores. O meio mais comum para fazer isto, claro, é aceitar um laço de sangue com um ancião. Frequentemente, fazer isso é estar num declive escorregadio: o carniçal toma o primeiro gole fora do Beijo Fiduciário de um diferente regente por que parece uma boa forma de agradá-lo. Isso o deixa mais confiante nele para dá-lo o segundo gole, que o deixa *muito* confiável ao ponto de o terceiro gole parecer apenas um senso comum. A menos que outros regentes parem em algum lugar no meio desta progressão, ele provavelmente ficará completamente ligado. Por outro lado, não são desconhecidos casos de alguém parcialmente ligado a dois (ou mais!) regentes para se tornar o objeto de um tipo de guerra de propriedade entre eles. Muitas vezes, ele termina totalmente ligado a um e terrível inimigo do outro. Seria uma surpresa que empreendedores imortais competindo pela afeição do mesmo carniçal pudessem odiar um ao outro?

Dada a convicção da família de que o laço de sangue nubla seu julgamento, isso ironicamente indica que muitos destes carniçais ligados *nunca* recebem o Abraço. Isso é similar ao velho provérbio do padeiro: por quê comprar pão quando você pode ter as fatias de graça? Por quê recompensar alguém com o Abraço se ele é um carniçal perfeitamente devotado?

O inevitável laço criado pelo Beijo Fiduciário é outro fator a pesar na decisão dos anciões. Eles sabem que cada neófito pode ser ligado a seu regente original, então tentam ter certeza de que os Giovannis que não são completamente confiáveis (como Paolo Sardenzo) nunca sejam Abraçados. Além disso, cada ancião certamente quer estar seguro que ele (ou uma de suas crias) é o que dará o Abraço aos mais úteis primos mortais. Claro, os outros *anziani* estão todos pensando a mesma coisa, e se eles não puderem Abraçar quem eles querem, podem se bandear com outros anciões para ter certeza que seus rivais também não poderão – afinal de contas, o oportunismo na família não termina depois da morte. Alguns carniçais Giovanni muito talentosos tiveram seus Abraços adiados por décadas – não porque ninguém os queria, mas porque muitos *anziani* queriam. Por nenhum ancião sozinho ser capaz de superar a coalizão política dos outros, o carniçal fica no banco até que seja tão devotado a múltiplos senhores que não seja mais um grande prêmio.

Uma vez que alguém tenha passado o labirinto

político do laço de sangue e o labirinto tático da geração, é apenas um neófito em potencial avaliado como um indivíduo. Os critérios aplicados pelos *anziani* diferem de ancião para ancião, mas frequentemente incluem...

Nome – Ei, os Giovanni não chegaram onde estão sem doses saudáveis de nepotismo. Isso significa que os filhos menos promissores de um pai mortal notável podem desfrutar de tratamento diferencial. Os Milliners e os Dunrsirn americanos têm sido conhecidos por chamar isso de "O Efeito Bush". Ou, se eles estão do outro lado da cerca política, "o Efeito John-John".

Talento – Com certeza, esse não é o único fator, mas ainda é o mais importante. Se você recebe o Abraço, é graças a você ser bom em *algo*.

Natureza do Talento – Por outro lado, se o clã decide que precisam de mais chutadores de traseiros, alguém que esteja bem colocado no campeonato espanhol de luta greco-romana pode se encontrar Abraçado antes de um investidor em ações verdadeiramente brilhante – que pode, afinal, continuar investindo durante o dia.

Genealogia – Esse não deveria ser um fator, mas alguns anciões ainda nutrem um pouco de risco sentimental pela família. Isto seria mais surpreendente em um Membro que não fosse acostumado desde a infância a pensar que a família é a coisa mais importante no mundo. Assim, é mais provável que um Giovanni peça permissão aos anciões para Abraçar um de seus filhos que teve enquanto mortal (ou um neto, ou bisneto).

Gênero – Quatro séculos atrás, era senso comum que as mulheres eram histéricas, inerentemente pecadoras, fracas e boas apenas para cozinhar, lavar e passar. Claro, também era senso comum que a Terra era plana. Alguns dos *anziani* superaram sua educação anacrônica, mas para muitos os velhos hábitos não são deixados tão facilmente.

Anziani (Anciões)

De certa forma, os *anziani* Giovanni são como os anciões de todos Clãs pelo mundo. Eles são astuciosos, poderosos, e normalmente são sarcásticos e rancorosos. E eles são tão paranoicos de modo que apenas alguma coisa com uma existência "opcional pela morte" poderia ser.

Muitos dos *anziani* (como eles respeitosamente são chamados) residem na mansão de Veneza – o fabuloso Mausoléu dos Giovanni. Contudo, vários deles deixaram Veneza para organizar as atividades Giovanni pelo mundo. Accorri Giovanni, que é relativamente jovem para um Membro de oitava geração, fez seu Refúgio em Nova Iorque quase ao mesmo tempo da fundação da

Diego Sobre As Profecias

A "estrela vermelha". "Sangue Fraco". Uma miríade de sinais das "noites finais".

Para tudo isso, digo eu: Ora!

Eu já vi isso antes. Estrelas vermelhas nascem e morrem – cometas na Idade Média, então a Rússia Comunista – até o Sputnik fez com que alguns Membros eruditos se encolhessem e chorassem com medo do despertar dos Antigos. Porém nenhum Antigo despertou, nenhuma Gehenna, apenas eruditos envergonhados parecendo desanimados e aliviados ao mesmo tempo.

O mesmo acontece com os de sangue fraco. Eu conheci um erudito e anatomista paranormal que acreditava que a Décima Geração era o "sangue fraco" das profecias, pois depois deles era impossível aos Membros enfraquecer qualquer um, ou mesmo a si. Outros viram a fundação da Camarilla como o ponto final da história que fala que "não existirá Abraço para estas crianças". Lixo similar.

Eu desdenho das profecias pois vi milhares de profetas histéricos – mortais, Membros e outros – apontando de forma agourenta para os lugares previstos de desastres, gritando, "Lá! Olhem!" em grandes vozes, apenas para não haver nada materializado. Todo século tem seu desapontamento, acredite em mim.

Porém, eu desconfio das profecias pois sei que essas mensagens vieram de algum lugar, o que significa que elas vieram de uma inteligência. Embora a inteligência dê muitos dons, ela também cria suas próprias expectativas, suas próprias imagens falsas, suas próprias interpretações errôneas e voluntárias de fatos nus.

Colocando isso de outra forma: se eu sei o que está acontecendo, o que eu ganho para compartilhar esse conhecimento? Eu não seria mais sábio ao preparar e deixar meus inimigos desavisados?

Não, estes doadores de profecias mostram seu conhecimento apenas porque isso lhes garante algo para dar credibilidade aos seus vaticínios. Especificamente, uma vez que eles sejam acreditados se tornam parte das expectativas inteligentes dos ouvintes, que então (querendo ou não) tornam a profecia mais plausível. Por que você acha que todas elas são tão vagas? Se eu lhe disser, "você irá cair desta escadaria em 8 de Abril de 1921", você simplesmente fica longe da escadaria naquela data e eu me provei um falso profeta. Mas se eu te disser "Você irá cair de uma escadaria", bem... Agora, toda escadaria da qual você se aproximar se tornará uma ameaça. Talvez a profecia se inflame em sua cabeça de tal forma que você tropece de propósito para acabar com ela. Ou talvez ela o distraia da verdadeira ameaça, que sou eu com uma estaca bem afiada aos pés das escadas, e então quando você percebe que a profecia era falsa... bem, já será muito tarde.

cidade. O notório Ambrogino Giovanni viaja pela Europa, embora não se possa afirmar com certeza se suas ações são mais voltadas ao seu próprio benefício do que ao do clã (ou, mais provavelmente, uma combinação de ambos). Diego Giovanni também é conhecido como um viajante, verificando as atividades dos Giovanni na África e nas Américas de década em década.

Mais frequentemente, os *anziani* se fazem perceber menos diretamente. No passado, seus servos fantasmagóricos se espalhavam pelo globo, espionando os inimigos dos anciões não menos do que seus aliados, levando e trazendo mensagens dos anciões. Nas noites modernas, alguns estão finalmente familiarizados com os telefones e televisões para assuntos não muito importantes. Afinal, se eles compreendem corretamente, só *alguém vivo* poderia interferir nas linhas de telefone.

São os anciões, principalmente, que estão mais interessados em rasgar a Mortalha, ou *sudario*, e trazer a Infinita Noite. Entretanto, sua ânsia em unificar os mundos dos vivos e dos mortos está mitigada por sua própria cautela inata. Não se sobrevive por séculos como um objeto de medo e ódio dos outros Membros sendo precipitado ou óbvio. Assim, os *anziani* são lentos, mas inexoráveis, em sua acumulação de cem milhões de almas mortas que precisam para realizar suas ambições. Ou eram.

Em 1999, eles começaram a reunir quase que vinte e oito milhões de almas aprisionadas – mais de um quarto do que precisam para a Infinita Noite! Melhor ainda, mais da metade destes foram colhidos no *último século*. Um enorme crescimento populacional fez com que mais espíritos descansassem para sempre, e duas Guerras Mundiais definitivamente não foram bons tempos. Muitos dos *anziani* mais otimistas procuravam alcançar o resultado parcial dentro de décadas. Dado o caos tecnológico ter se tornado mais e mais refinado, foi principalmente devido a ele que quando cinquenta milhões de almas foram clamadas, seria chegado o tempo para cruzarem o *sudario* fisicamente, destruir a economia mundial, provocar uma guerra nuclear e colher a segunda metade para sempre.

Então o reino dos mortos implodiu. Os Giovanni não estão certos quem exatamente querem culpar por isso. Alguns pensam que foi uma cabala de necromantes mortais lunáticos que veneram Orfeu. Outros culpam um punhado de Membros cultistas comedores de carne que fugiram para o Oriente no surgimento da tempestade. Ainda outros dizem que foram os próprios *spiriti*, que levaram toda sua contenda longe o suficiente para fazer algo bem maior (até mesmo se o efeito global destruir os *spiriti* mais do que qualquer um). Quando a tempestade

espiritual caiu, ela enfraqueceu o *sudario*, mas mais do que isso ela se abateu através das almas pilhadas dos Giovanni. Os Giovanni primeiramente reforçaram suas clausuras para reter seus fantasmas capturados. Eles não quiseram proteger estes fantasmas dos perigos externos. Mas a tempestade espiritual atingiu cinco gulags espirituais dos Giovanni pelo mundo (Boston, o templo Pisanob no México, Cagliari na Sardenha, Marraquech no Marrocos e, é claro, Veneza) e os deixou escancarados. Muitos dos espíritos de dentro foram simplesmente destruídos. Um grande número em Veneza foi imediatamente recapturado enquanto tolamente procuravam se vingar de seus captores. Os depósitos nas Américas tiveram avisos e foram capazes de se preparar para a tempestade um pouco melhor do que aqueles da Europa e África, mas perdas inevitáveis ainda ocorreram. Pior, muitos dos *spiriti* que escaparam sofreram a transformação em *spectri* e estão determinados a punir o clã Giovanni por sua captura.

Agora, o clã Giovanni está com apenas uma fração de seus recursos fantasmagóricos precedentes – uma minúscula razão do que eles precisam para seu plano definitivo. Os Necromantes, é claro, organizaram uma grande negociação sobre como lidar com esse retrocesso.

Ninguém está sugerindo que os Giovanni abandonem o ritual da Infinita Noite – ao menos, ninguém mais. Quando a monção espiritual caiu, Augustus acordou de um torpor de décadas e tomou as rédeas em defesa do Mausoléu contra seus antigos cativos. Os primeiros dois *anziani* que sugeriram desistir em face da tempestade serviram para matar sua sede, então os anciões restantes não falaram em "se deviam" mas em "como conseguiriam".

O próprio Augustus proveu a liderança: tão cedo quanto o Mausoléu estava a salvo, ele saiu para examinar os destroços do Mundo Inferior e a tempestade pessoalmente. Os *anziani* acreditam que ele cruzou o *sudario* de volta ao mundo mortal, mas não sabem exatamente onde. Uns poucos mais leais, ou mais ligados pelo Laço de Sangue, estão preocupados, mas muitos dos outros tristemente esperam seu retorno. Ainda que muitos deles gostassem de manter o controle da família, estão confiantes que seja pouco provável encontrar algo no mundo mais perigoso e desagradável do que Augustus.

Anziani Prudente (Anciões Prudentes)

Os *anziani* mais prudentes admitem que a tempestade espiritual veio de fora, mas são rápidos em apontar que as nuvens escuras têm um forro prateado. Com certeza, a maior parte de seus recursos escravizados se foi. Mas o *sudario* agora é tão fraco que eles quase não precisam de tantas almas para completar o ritual. Além disso, tantos *spiriti* foram expulsos através do *sudario* que eles parecem estar sob o jugo de pessoas, lugares e coisas mundanas. (Veja a p. 57, "A Tempestade Espiritual", para maiores informações.) Estas *catene* provisionais fornecem influência sobre os fantasmas agora conectados a elas, e por isso um lugar ou objeto pode servir como uma âncora para vários (ou, teoricamente, dúzias) de espíritos, ao ser localizado e se conseguir posse sobre um deles se pode fazer uma colheita de fantasmas que levaria um ano para ser reunida em tempos mais calmos.

Além do mais, os destroços no outro lado da Mortalha significam que ninguém está prestando atenção na loja. Em eras passadas, os Giovanni tinham que mostrar alguma circunspecção quando pretendiam aprisionar os *spiriti* mais poderosos do Mundo Inferior, pois você não se torna um *spirito* poderoso sem aliados guardando suas costas. Agora, é cada fantasma por si, e isso significa que um grupo organizado de Pisanob ou Ghiberti pode aprisionar grandes números de muitos espíritos fortes ao trabalharem juntos e mirá-los ao mesmo tempo.

Os Necromantes não são os únicos a tirar vantagem da anarquia nos reinos dos mortos. A organização do Mundo Inferior que proibia que fantasmas tomassem ações no mundo dos vivos (tais como possuir mortais, tornarem-se visíveis, jogar pratos e dar sensações de um "Horror de Amityville") parece ter sido feita em pedaços. Isso significa que o equivalente da Máscara na sociedade dos fantasmas foi pelo ralo. Então, não apenas os fantasmas dos Giovanni são capazes de agir com *muito* menos discrição ou medo de represálias do seu lado do *sudario*, muitos outros *spiriti* estão sendo muito mais óbvios também. Isso os torna particularmente fácil de serem encontrados – especialmente se você é um expert bem conectado com séculos de experiência.

Consequentemente, a maioria dos anciões Giovanni vê o copo como meio cheio. Eles compraram, subornaram e traficaram em um amplo número de negócios que previamente não valiam o esforço. Especificamente, eles iniciaram uma tomada hostil da Kompagni Ergonomika na Europa e fundaram um grande número de Conselhos Ergúnicos Dunsirn nos Estados Unidos. Eles também conseguiram controlar o interesse de um bom número de pequenas firmas pelo mundo Oriental.

Estes negócios fornecem dois elementos críticos na jornada Giovanni para encontrar estes novos "pontos quentes" de infestações de *spettri* e *spirito*: contatos e pretextos. De repente as pessoas começam a ouvir barulhos estranhos e cheiros estranhos em seus prédios, problemas incomuns com o equipamento de escritório? ("Ei, o refrigerador não costumava fazer esse barulho.") O ar deve estar preso nos canos, ou um problema de fungos na parte de cima do forro, ou reagentes mais ou menos tóxicos no carpete sintético. Melhor chamar a Kompagni Ergonomika. Afinal, eles fizeram um excelente trabalho quando o Edifício Grandschmidt teve

aquelas coisas sinistras que pareciam sangue correndo pelas paredes.

Se tudo vai bem, os Giovanni conectados com estes negócios capturam um grupo de fantasmas desagradáveis *e* arrecadam um fundo de mortais gratos também.

Nem todos os *spiriti* ejaculados da tempestade infernal se prendem a lugares, claro: alguns se ligam a pessoas. Mas de muitas formas, isso se torna mais fácil. Certamente, algumas pessoas procuram um padre quando começam a ouvir vozes ou ter visões em suas casas. Mas (nos países desenvolvidos pelo menos) é mais provável que eles se encolham, e os Giovanni têm estado envolvidos na indústria da saúde desde sua infância. Dope o pobre maldito assombrado com um pouco de Zoloft, prenda os fantasmas e limpe as memórias dos rituais necromânticos como paranoia ou alucinação. Diabos, tome um trago enquanto faz isso.

Anziani Appasionati (Anciões Ansiosos)

Outros anciões são menos sanguíneos com relação à perda de valiosos esforços de séculos. Estes anciões – alguns dos quais foram Abraçados pelo próprio Augustus – acusam os outros *anziani* de querer buscar a Infinita Noite mais do que querem alcançá-la. Enquanto pequenos em número, estes *anziani* são muito barulhentos quando podem agitar a fria neblina do torpor e *muito* poderosos.

Os *Anziani Appasionati* são a favor de localizar e conseguir novas áreas assombradas pelo ardil de exames geológicos ou remoção de amianto ou o que quer que seja. Mas para estes anciões, isso não é o suficiente. As âncoras de momento ajudam, mas elas não são a solução,

Os Premascines

Todo grupo conta histórias. Se você é um escoteiro, poderia ouvir sobre os fantasmas que assombram Uracca Mesa. Se você é um maçom, poderia ouvir sobre o Rei Salomão (ou o Judeu Andante). Se você é um bom companheiro, poderia ouvir sobre o que algum Tony Gordo fez com seu genro punk, nos anos 1960. Se você está no clã Giovanni, poderia ouvir histórias sobre os Premascines.

Algumas destas histórias são verdadeiras, algumas são falsas, algumas começaram verdadeiras e tiveram um adorno que quase obscureceu o perfil preciso.

A história é a seguinte: quando Augustus Giovanni se voltou contra seu senhor, ele não estava sozinho. Vários dos membros de sua família estavam por trás dele, ou estando imediatamente presentes ou ao oferecer sua ajuda de outras formas. Destes co-conspiradores, alguns (Vinte? Quatro? Seis? Sete?) sobreviveram às noites modernas e são conhecidos como os Premascines.

Considerando que a diablerie do senhor de Augustus que, de qualquer forma, ocorreu em 1444, os Premascines são *velhos*. A história também diz que eles são muito próximos a Caim – Quarta e Quinta Geração, provavelmente. Por terem sido Abraçados antes da diablere, eles também são membros genuínos do clã que veio antes de nós, se essa distinção tem algum significado. Alguns dizem que eles não sofrem da Maldição de Lamia, enquanto outros dizem que eles foram amaldiçoados ao mesmo tempo que Augustus. Existem também aqueles que dizem que eles têm semblantes cadavéricos ou visões proféticas. Ou que todos têm três maldições. Não que isso importe muito, pois (diz a história) eles estiveram escondidos sob as águas Veneza por centenas de anos. Quando você é um cadáver aquático centenário, bem, o que um pouco mais de palidez ou dor significa para suas vítimas?

Isso levanta a interessante questão de o que estes antigos monstros ingerem para sobreviver. Turistas dragados pelos canais? O sangue frio e desagradável de peixes? Estas são algumas teorias. Alguns Giovanni suspeitam que os outros *anziani* têm um poço nas profundezas da *loggia* onde eles derramam sangue o suficiente a cada noite para manter os Premascines tranquilos. Também foi dito que depois de séculos estudando Necromancia os Premascines aprenderam a consumir espíritos dos mortos e de alguma forma os transformaram em algo nutritivo.

Outros dizem que estes antigos não toleram mais o sangue mortal, e precisam da vitae de Membros para sobreviver. Variações desta história são: os Premascines são alimentados pelos neófitos Giovanni que não dão certo, eles devoram membros de outros clãs que dão problemas em Veneza, ou os desafortunados mortais da família cujo Abraço tem o único propósito de alimentar os anciões.

Se os Premascines são algo mais do que uma história contada para manter os neófitos na linha, eles são genuinamente velhos, terrivelmente poderosos, e mais familiares com a Necromancia do que os mais vãos ancilla podem ser. O que eles não são, contudo, é um recurso para a família. Ainda que possam ter se mostrado amistosos durante um tempo, ficar sob a água por séculos e examinar os mistérios da pós-vida em primeira-mão não é o caminho para permanecer são e consciente. Se existirem, eles também são estranhos em seus sentimentos e valores para ter qualquer coisa exceto o discurso mais superficial com uma pessoa ou Membro das noites modernas.

Se a família Giovanni tem, como se costuma dizer, os mantido alimentados e ocultos, então é possível que possam em troca oferecer sua ajuda. Por exemplo, se os Giovanni precisam que uma esquadra de caças fantasmas da Primeira Guerra Mundial ataque um lugar no mundo mortal (ou qualquer parte do Mundo Inferior) os Premascines podem compeli-los. Certamente, *algo* estava protegendo Veneza da ira dos fantasmas e espectros por gerações – até mesmo com o atual desassossego do Mundo Inferior.

nem a metade, pois são temporárias. Eventualmente todas as âncoras disponíveis serão coletadas, ou quebradas por exorcistas, ou os *spiriti* irão simplesmente perder sua luta contra as tempestades e contra os *spettri*.

Não, se os Giovanni alcançarem seu destino antes que os malditos Setitas consigam despertar seu fundador morto (e os *anziani* Giovanni que sabem mais sobre os Setitas parecem estar mais ansiosos em derrubar o *sudario*), precisam fazer mais do que simplesmente tirar vantagem de uma situação temporária. Não é suficiente simplesmente preparar o barco: é também necessário consertar o buraco.

Neste caso, o "buraco" é a comparativa falta de *spiriti*. Para criar mais, os mortais precisam morrer, em grande número, preferivelmente com um grande número de planos inacabados.

Para isso, os *anziani appasionati* buscam áreas de violência, tensão e desassossego em escala nacional – de preferência em nações com armas atômicas. Índia e Paquistão parecem particularmente prontas, mas os agentes Giovanni mandados para lá para acender o estopim têm sido universalmente perseguidos pelos invejosos Cataios da "área", ou desapareceram por completo, tais como na monção que atormentou Bangladesh. (No Paquistão, Andre della Passaglia foi desmembrado e mandado pelo correio de volta para Veneza. Na estaca de madeira que atravessava seu peito estava uma mensagem em limpa caligrafia: "Nós humildemente pedimos seu reconhecimento de nosso destino. Acabar com o mundo é *nossa* tarefa e será feita sob *nossa* agenda".)

Similarmente, a China é um osso duro de roer. Seria uma ferramenta ideal para iniciar uma guerra massiva: tem um exército regular gigantesco, e (graças ao aborto, infanticídio e uma cultura que exalta a descendência masculina) muito mais homens solteiros em seus vinte e poucos anos do que mulheres com quem se casarem. Historicamente, essa é a receita para uma guerra de conquista. Mas novamente os Cataios estão entre os Giovanni e uma situação madura. Agentes continuam indo à China, e estão obtendo alguma margem de sucesso – afinal, é um país grande e os Vampiros do Oriente não podem estar em todo lugar – mas eles não estão nem perto de acumular a influência que precisam para provocar uma guerra.

Enquanto isso no mundo Ocidental mais hospitaleiro, os Estados Unidos são muito gordos, felizes e sedados pela televisão para se envolverem em algo da escala que os ansiosos anciões desejam. A América do Sul e a África são ambos muito promissores, mas apenas no sentido de ter muitas ações em pequena escala – e ninguém tem acesso à tecnologia nuclear. Os Giovanni estão trabalhando mais forte do que nunca para fazer sua parte no fluxo de armas baratas para essas regiões, e o colapso da União Soviética deixou tudo mais simples. Mas tentar mover materiais nucleares da antiga URSS para as mãos de algum extremista o suficiente para usá-los... bem, é um assunto pouco escorregadio. Primeiro, os

russos têm muito menos usinas do que anunciavam. Sem dúvida, a maioria das armas que a CIA localizou eram falsas. Se a CIA imaginou assim, eles mantiveram a mentira: é muito fácil, afinal, espionar o trabalho de alguém.

Os russos fizeram um trabalho pobre em guardar o material nuclear que *diziam* ter, até mesmo para padrões mortais, mas isso por que as Nações Unidas e a OTAN (infestada com aqueles malditos Ventrue) estavam com os olhos *bem* abertos para o que ia para onde.

Um holocausto nuclear na África ou na América do Sul é improvável nos próximos anos, mas o Oriente Médio é um outro assunto. Israel tem a bomba, e não é no Egito onde estão todos aqueles malditos Setitas? Dois coelhos com uma cajadada só seria muito conveniente, mas Israel – particularmente Jersualém – está cheio não apenas de Membros e Cataios, mas outras... *coisas*... de todos os tipos. Obviamente, nem todo político da região está ligado a algo, protege um filhotinho ("A delegação Lupina poderia se levantar do chão!"), mas influência o bastante mancha a área que os Giovanni terão que operar com grande malícia para conseguir o que querem. Eles estão atualmente negociando com um grupo de Lupinos renegados e uma facção de mágicos do velho estilo de alguma coisa chamada "a Tradição Celestial das Ordens Herméticas". Os Lupinos, ao contrário do estereótipo, parecem *admirar* a "corrupção" dos Giovanni, e os magos parecem pensar que se a tecnologia tiver resistência suficiente, as pessoas se voltarão aos velhos meios da mágica. Obviamente, lobisomens e bruxas são mais estúpidos do que Membros.

Adornados contra os Giovanni e seus aliados ocasionais estão uma gangue de lobisomens que parecem quase tão instruídos sobre fantasmas e o Mundo Inferior quanto os Giovanni, e um grupo de ocultista vingativos que são estranhamente resistentes aos Dons de Caim. Se escondendo pelos cantos do conflito estão os Setitas, que parecem estar enamorados com os contatos lupinos distorcidos dos Giovanni, e os Cataios que, parece, se ressentem de todo mundo.

O Morto Honrado

Tornar-se morto-vivo, de todas as formas, é muito raro. Tornar-se um fantasma por que você *quer* é mais raro ainda. Por outro lado, seis séculos é muito tempo, e os Giovanni não são nada além de suas metas intensas. Consequentemente, apenas uns poucos Giovanni se tornaram *spiriti*. Uns poucos viraram até mesmo *spettri*.

Estes aliados no outro lado são imensamente úteis para os Giovanni que ainda se movem no reino dos vivos. Atrair fantasmas a uma emboscada é o mínimo que podem fazer. Eles também podem usar suas percepções fantasmagóricas durante o dia para espionar os inimigos Giovanni – sem que o Necromante tenha *muito* medo de traição ou insubordinação. Enquanto os *spiriti* Giovanni envelhecem, seus poderes aumentam ao ponto em que eles podem se tornar uma ameaça até para o mais protegido dos Membros.

Assim sua influência no outro lado é muito importante. Os *spiriti* Giovanni tendem a aprender poderes fantasmagóricos que os permitem moldar os espíritos e liberar uma destruição sobrenatural no mundo dos vivos (equivalentes das Disciplinas para estes poderes espirituais são Vicissitude e uma combinação de Movimento da Mente e Sedução das Chamas). O uso de espalhar as chamas-fantasmas é óbvio, mas é por sua habilidade de "moldar a carne" de outros fantasmas que os *spiriti* Giovanni são mais prezados por seus primos Membros. Pois tal poder dá a eles a habilidade de tornar outros fantasmas imóveis, insensatos – incapazes de qualquer ação. Assim, o clã Giovanni assegura seu estoque de almas para o ritual da Infinita Noite. *Spiriti* que são dizimados pela Infinita Noite não são usados para cargos normais de espionagem e tormento: isso os expõem ao risco de destruição ou fuga. Ao invés disso, eles são paralisados ou guardados em suas *catene* e colocados em um dos sepulcros Giovanni.

Obviamente, a associação de um fantasma Giovanni com seu primo mortal é uma faca de dois gumes. A ameaça de vingança necromântica é bem desagradável, mas trabalhar para magos negros ameaçadores não é uma boa forma de fazer amigos – especialmente quando os fantasmas capturados pelos Giovanni frequentemente não são vistos de novo.

Aparte o ódio de seus semelhantes *spirito*, os fantasmas Giovanni também têm que enfrentar a condescendência de seus parentes Membros. Não é nada descarado ou intencional, mas a maioria dos Giovanni inerentemente vê os *spiriti* como seres inferiores, feitos para serem usados, atormentados ou escravizados. Saber que seu querido avô se tornou fantasma não causa nenhuma dissonância cognitiva, enquanto que respeito e afeição entram em conflito com desprezo inveterado e insensibilidade. Normalmente, as emoções alcançam um beco sem saída que é tolerável, se não confortável.

Quando *você* é um dos que foram transformados em fantasma, os conflitos emocionais são muito mais intensos.

Os Giovanni Globais

Nem todo membro do clã Giovanni é um membro da família Giovanni. A estrutura da família se espalhou até "famílias clientes" que foram trazidas para o mundo vampírico. Um ancião ainda é um ancião, mas os *anziani* Giovanni sobrepujam todos os outros Anciões juntos. Claro, isso tem sido fonte de algum atrito entre as famílias...

Os Pisanob

Os Pisanob têm tido tempos difíceis. Embora a

Três Visões da Infinita Noite

A Infinita Noite é quando nós entramos em ação, cara! As pessoas não serão diferentes dos fantasmas, o que significa que você pode se alimentar delas até morrerem, e elas voltarão dentro de um mês ou dois. Nós seremos capazes de dominar os fantasmas e usar a necromancia em pessoas normais, pois eles todos serão a mesma coisa. Isso fará com que a velha Revolta Anarquista pareça a maldita Ilha Coney.

— Cristobal Ghiberti, 13ª Geração

A Infinita Noite será mais do que uma simples mudança de política. Será mais, até mesmo, do que a reunião de dois mundos separados. Será a transformação de ambos. Nós, como Membros, permaneceremos sobre os mundos da vida e da morte. Mas quando estes reinos estiverem reunidos, os conflitos de nossa condição também não serão resolvidos?

— Diego Giovanni, 6ª Geração

Tudo finalmente permanecerá em silêncio. Os seguidores mortais de Newton se apegaram à Infinita Noite melhor do que muitos em nosso próprio clã. Eles a chamam de "o aquecimento do universo". Todo movimento, mesmo em nível molecular, irá cessar. Não existirá mais matéria, energia, esperança ou medo, vida ou morte, isso ou aquilo. Não existirá mais bem. Não existirá mais mal. Não existirá mais conflito.

— O Capuchinho

maioria de seus refúgios no interior do México permaneçam seguros, muitos refúgios periféricos dos Pisanob no México estão comprometidos. Entre cercos incontroláveis do Sabá e conflitos no Mundo Inferior com os Precursores do Ódio, os Pisanob foram assediados mesmo antes da terrível tempestade no mundo espiritual. Quando metade de seus servos fantasmagóricos foi destruída em um piscar de olhos, os Pisanob finalmente estavam vulneráveis à vingança dos espíritos que esperavam por uma chance desde que Colombo veio para a América. A única razão para o templo de Pochtli ter sobrevivido é que a tempestade espiritual e seu resultado pegou os inimigos dos Pisanob tão despreparados quanto eles próprios. Os Precursores do Ódio sofreram o apocalipse fantasmagórico ao menos tanto quanto os Giovanni da América do Sul e Central. Como para os Pisanob, eles foram alvos de um grupo de humanos que clama estar sendo conduzido por um poder maior para reivindicar o mundo. Ser o carro chefe no México levou o Sabá a ser mordido por estes caçadores, enquanto uns poucos vampiros mexicanos da Camarilla sentaram-se e se congratularam pela proteção da Máscara. Numerosos Pisanob encontraram seu fim nas mãos destes caçadores mortais, se achando presos entre as duas seitas para salvar a pele de outros Membros.

Com uma grande desordem sobrenatural no México, a organização da família está na corda bamba. Indivíduos Pisanob ainda estão comparativamente seguros e trabalhando efetivamente como mercantes de armas, mercenários ou (se forem tradicionalistas) ordenanças de hospitais no resto da América do Sul e Central. Mas sem a infra-estrutura do México, estes Membros estão por si sós.

Por algum motivo, isso também é assim: eles estão felizes em continuar suas atividades sem seus anciões olhando sobre seus ombros e cobrando-os por tributos espirituais. Os Giovanni centrais, claro, são contrários a deixar os Pisanob trilharem seu caminho felizes, mas como viajar nos reinos fantasmasgóricos é realmente, *realmente* difícil, sua melhor aposta é derrubar os Pisanob e reconstruir o que foi arruinado no México.

Os rumores correm soltos entre estes Pisanob que ainda estão em contato com os outros. "Augustus está vindo *aqui*", diz um, "pois ele foi ultrajado por Pochtli e quer beber de sua garganta morta *pessoalmente*". "Os Giovanni estão chamando Pochtli em Veneza. Se ele for, eles irão matá-lo – assumindo que ninguém o faça no caminho. Se ele não for, eles colocarão a família toda em sua cola!" clama outro. "Não", diz um terceiro. "Eles estão convidando todos Pisanob para um encontro de 4 de Abril no templo para um contra-ataque massivo contra todos nossos inimigos. Eles têm muito investido em nós para nos abandonar – mas qualquer um que não se apresente para a Grande Reunião será caçado e empalado!"

Todo o desassossego entre os Pisanob é muito infeliz, pois um dos experimentos de Pochtli foi, no final das contas, liquidado. O resultado é chamado (de forma bastante arrogante) de o Ritual de Pochtli, e ele poderia ser a ferramenta que os Pisanob precisavam para virar a mesa – se eles conseguirem sobreviver para ensiná-lo para o resto da família.

Os Milliners

A família Milliner sente que tem boas razões para se orgulhar. Infelizmente para eles, a família Giovanni não parece compartilhar deste sentimento. Para complicar a situação dos dois lados, os Milliners sabem sobre as reservas Giovanni.

Do ponto de vista dos Milliner eles fizeram todo o trabalho sujo. Eles não apenas mantiveram-se contra a Camarilla *e* contra o Sabá na América, eles fizeram isso enquanto se instalavam nos frontes de influência financeira e criminosa. Quem percebeu a nova linguagem do crime organizado? Os Milliners. Quem sugeriu à AMA que nacionalizar a saúde seria pior para os cofres do que duplicar as taxas verdes nos campos de golfe privados? Os Milliners. Quem colheu enormes lucros através dos investimentos em HMOs e privatizou prisões, e também assegurou que gerentes pretensiosos e omissos com os quais os membros do clã Giovanni pudessem se alimentar em conforto e segurança? Os Milliners. Quem colocou atrás das grades três dos mais

O Ritual de Pochtli (Ritual Necromântico de Nível Dois)

As ações deste ritual foram realmente desenvolvidas em conjunto com vários vampiros Ghiberti que residiram no templo de Pochtli por quase duas décadas. Por ambas famílias terem uma longa história de cerimônias elaboradas, elas se sentem mais confortáveis pesquisando uma com a outra do que com a principal corrente Giovanni. O que eles desenvolveram é algo como um meta-ritual. Ele não pode ser feito por si, mas apenas em conjunção com outro ritual necromântico, ou com o uso pesadamente ritualizado de uma trilha necromântica.

A ação do ritual é esta: dois ou mais Membros necromantes mantêm uma fonte mortal e infligem incisões na forma de hieróglifos egípcios ou símbolos astecas blasfemos. Eles então bebem desses ferimentos. Cada Necromante participante deve fazer seu próprio corte e beber apenas dele.

Depois disso, o poder necromântico do Membro busca empregar ganhos em benefício do conhecimento de todos os participantes. Este ritual possibilita aos Necromantes realizar feitos realmente espantosos da magia da morte.

Sistema: O jogador faz um teste para ativar este ritual normalmente – Inteligência + Ocultismo, dificuldade 5 (pois é um ritual de Nível Dois). Se tiver sucesso, os Membros que participaram do ritual podem trabalhar juntos na trilha ou ritual que o Ritual de Pochtli pretendia auxiliar, e os jogadores compartilham os sucessos. Note que a aplicação primária de Necromancia exige seu próprio teste, e que os sucessos (e falhas) conseguidas pelo grupo são reunidas.

Se um Giovanni tenta usar o Ritual de Pochtli com uma trilha ou ritual, ele deve ter o conhecimento para usar Necromancia no estilo Ghiberti ou Pisanob (veja abaixo). Adicionalmente, todos os Membros participantes no ritual devem conhecer o Ritual de Pochtli bem como o ritual ou poder de trilha que o grupo procura executar.

Por exemplo, três Pisanob tentam usar o Ritual de Pochtli para esfolar a alma de um carniçal do Sabá que invadiu seu refúgio. Cada jogador tem sucesso em seu teste para usar o Ritual de Pochtli, e então eles coletivamente tentam usar o poder de Nível Quatro da Trilha dos Ossos, Roubar a Alma. O primeiro jogador ganha três sucessos, o segundo dois, e o último fica com apenas um (que teria sido dois, mas ele obteve um 1). Estes se combinam para um total de seis sucessos, colhendo a alma do carniçal de seu corpo por um total de seis horas.

O lado ruim deste poder é que uma falha crítica de um único jogador anula os sucessos do grupo inteiro, resultando numa horrível falha para os executores do ritual.

Sistema TM: Todos participantes no *Ritual de Pochtli* devem conhecer este ritual, conhecer *Necromancia* ao estilo Pisanob ou Ghiberti e devem ativar o mesmo ritual ou trilha imediatamente depois de seu uso. Você deveria interpretar os gritos de terror de se entalhar um alvo com símbolos necromânticos que também se tornam feridas enrugadas para matar sua sede tanto quanto possa sem chamar a atenção de transeuntes! (E se você está fazendo esse tipo de coisa em público, então talvez devesse pensar sobre ir para uma sala separada para fazer os rituais longe dos olhos dos outros.)

Cada indivíduo que tenha sucesso no *Ritual de Pochtli* adiciona seu poder sucessivo à duração da *Necromancia* seguinte. Se o grupo tenta executar *Invocar Espírito*, por exemplo, e três oficiantes têm sucesso neste ritual e então no teste para o poder, a duração do poder é triplicado (três perguntas/turnos). Apenas aqueles que têm sucesso em ambos os lançamentos desse ritual e o poder ou ritual sucessivo adicionam ao efeito final. Você não pode combinar mais do que cinco pessoas neste ritual.

efetivos caçadores de bruxas da América como "potenciais extremistas da Y2K"? Os Milliners. Quem colocou um poderoso Setita na linha de frente quando os caçadores aparecessem? Mais uma vez, os Milliners.

Droga, quem é a mais proeminente facção de Membros de Boston atualmente, com o *reconhecimento* da maldita Camarilla? Os Giovanni. Mas quem fez isso por eles?

Os Milliners.

Eles deram aos Giovanni dinheiro, contatos, capangas – sem mencionar acesso a prisões e centros de Pronto Socorro pela nação inteira, o que permitiria chamá-los de "McVampiros". Nada mal para uma família cujos anciões estão no mínimo duas gerações acima dos *anziani* e dois séculos mais jovens do que suas crias.

Os Giovanni dão bola? Não parece. Nenhum "bom trabalho" vem de Veneza. Nenhum aumento de recursos, embora você pense que eles demonstram alguma satisfação depois que os Milliners *disseram* a eles que comprassem a Cisco e a MCI, e eles *não o fizeram*, mesmo que tivessem arrecadado dez vezes seu investimento. Permissão para Abraçar *cortada*. Permissão para diablerizar inimigos da Camarilla e do Sabá negadas para aqueles que não têm laço de sangue com um Giovanni. Francis Milliner publicamente manipulado por Diego Giovanni, praticamente à frente da família toda.

Os Milliners dão e dão e dão aos Giovanni, e o que eles recebem em troca? O *chefe* recebe a promoção. Lições de Necromancia medicinais do cachorrinho de Diego. E demandas por mais almas para reparar as perdas ocasionadas durante a Grande Derrocada Espiritual.

Os Dunsirn

As conexões Giovanni no norte da Europa também sentiram a pressão das principais família. Ainda que a Necromancia tradicionalmente tem sido uma prioridade menor entre os Dunsirn, alguns *anziani* Giovanni agora estão insistindo que todos neófitos Dunsirn aprendam sua severa prática para que eles possam prestar um dízimo aos Giovanni em almas, mais do que o tradicional subsídio fiscal dos Dunsirn. De fato, os rumores que vêm do Mausoléu dizem que até mesmo os Dunsirn mais velhos que não conhecem Necromancia podem ser "solicitados" a aprendê-la – podem, de fato, ser enviados para Veneza para aprender a Disciplina na base de poder do clã.

Os escoceses são conhecidos como tendo uma cultura orgulhosa, e terem se tornado ricos como barões do crime não os tornam mais humildes. Assim, os Dunsirn estão se arrepiando com a sugestão de que eles precisam voltar aos bancos escolares – e para aprender lições Giovanni, ao invés das de sua própria família! Conciliar isso com os desenvolvimentos da União Europeia não é fácil nem no melhor dos tempos, e especialmente não desde que a Camarilla *e* um grupo de feiticeiros têm ambos seus dedos enfiados no Euro. Com a União Europeia em seus estágios de formação, os Dunsirn sabem que é crítico estabelecer seus tentáculos de influência *agora*, na fundação, pois que tudo que cresce tende a continuar crescendo. Mas nesse momento do colapso do Mundo Inferior, a família Giovanni tem estado nervosa e com impulsos ditatoriais.

As Famílias Menores

A família della Passaglia está, como se diz na China, "vivendo em tempos interessantes". Inexplicavelmente (para eles), os tempos que passaram criando vínculos e abrindo caminhos entre os Cataios têm sido incríveis. Os Kuei-jin que foram tolerantes, se não exatamente congeniais, voltaram seus narizes para a família mercante noturna. Pedidos por explicação são frequentemente encontrados com recusa polida. Demandas são recusadas – frequentemente de forma violenta. Lentamente, se começa a perceber que os Kuei-jin podem ter simplesmente passado *séculos* estudando os vampiros ocidentais para aprender suas fraquezas. Agora que os Cataios estão atacando a Califórnia (e, se comenta, Kosovo), não precisam mais estudar. Mais frios do que a suspeita que eles tenham sido usados estão os rumores que escoam pelas Cortes Verdes de Cataios da Coreia – que os Nagaraja não estão completamente destruídos afinal de contas ...

Enquanto os della Passaglia estão ficando confusos pelas intrigas no Oriente, a humilde família Putanesca se mantém prosperando, como sempre fez. Em grande parte ignorante sobre Necromancia, a maioria está calma com relação à Tempestade Espiritual. Focados na Europa e na América do Norte, eles não precisam se preocupar com os teimosos Kuei-jin. Eles estão se concentrando, como sempre, em assassinato, vício e tráfico. O influxo de gangsters da Rússia os arremessou numa breve trégua, mas as *mafiyas* vermelhas apreciam os benefícios da vitae tanto quanto qualquer um. Para os Putanesca, o negócio é lucrativo.

As coisas estão bem o suficiente para a família Ghiberti também. Enquanto os necromantes africanos sofreram tanto quanto qualquer um com a tempestade espiritual, muitos deles tiveram boa fortuna por estar no meio da violência e desassossego político difundido. Assim, foi comparativamente fácil para eles adquirir o sangue do qual precisavam para a *Tempesta Scudi* – e para curar tão rapidamente qualquer ferimento causado por *spettri* perdidos e fantasmas vingativos. Por não terem os Precursores do Ódio para se preocuparem (ao menos não da mesma forma que os Pisanob), os Ghiberti mantiveram suas linhas de comunicação fortes e foram capazes de usar o Ritual de Pochtli para rapidamente estabelecer uma forte presença no caos causado pela tempestade espiritual.

Finalmente, os Rosselini provavelmente sofreram mais do que qualquer uma das famílias menores. Foi o suficiente para ser considerado "cruel" pelos Giovanni, mas os Rosselini conseguiram lidar com isso. Mais de um Giovanni secretamente suspeita que a razão dos Rosselini se ferirem ter servido aos Giovanni (e não o contrário) foi mais filosófico do que tático. Os Giovanni perseguem a necromancia pelo poder de exaltar a família. Os Rosselini o fazem porque eles simplesmente *gostam*. É um fim em si mesmo, e consequentemente os Rosselini tentavam fazer mais do que podiam, tão sádico quanto possível, só para empurrar seus limites. Esta aproximação está em contraste direto com os outros necromantes que geralmente tentam fazer o máximo com o *mínimo* esforço. Em termos práticos, isso significa que os Rosselini vão a extremos quando invocando, compelindo e atormentando espíritos. Dada sua propensão a provocar tudo o que invocavam, os Rosselini inadvertidamente se tornaram um moinho espectral. Os *spettri* que eles criaram não mostraram nenhuma gratidão.

Unico Sangue e Doppio Sangue (Sangue Puro e Sangue Cruzado)

As noções de igualdade entre gêneros e raças são, para alguns Membros, de fato raras. Para os mais velhos dos Cainitas estas ideias parecem mais estranhas e extraviadas (ou, alternativamente, radicais e ameaçadoras).

Os *anziani* do clã Giovanni são muito velhos realmente, e seus preconceitos são firmemente

estabelecidos. Seu preconceito primeiro e mais forte, claro, é que o sangue Giovanni é o melhor no mundo. Eles não sentem qualquer necessidade de dar motivos para esta crença: de sua perspectiva, é apenas um maldito *fato*. Precisa de provas? Certo, encontre outra família que tenha sido tão bem sucedida. Encontre outra família com um "Antediluviano" ativo que fez seu caminho, não sendo escolhido, mas por escolher pegar o futuro pelos cabelos. Encontre outro clã de Membros que têm a coerência de uma família real, ao invés de ser grupo de desgraçados, perturbados, merecedores de piedade e de Abraços impulsivos.

Já achou? Eu não acreditava que fosse achar.

Então os Giovanni são a melhor família e o melhor clã. Isso significa que alguém que nasceu *e* foi Abraçado como Giovanni deve ser a pura nata, certo? Não só nasceu para a grandeza mas foi escolhido por ela também. Eles sempre têm uma frase para isso: *unico sangue*, "sangue puro". Aqueles que são Giovanni "puros" naturalmente se consideram superiores àqueles que foram Abraçados no clã, mas não nasceram na família Giovanni – os Putanesca, os Milliners e todos os outros que são *doppio sangue* ("sangue cruzado"). Os *doppio sangue* são ainda mais merecedores do que outros Membros, enquanto que os outros vampiros são melhores do que escravos fantasmas. Mas eles ainda não são o *melhor*.

Para os Giovanni, este é o senso comum. Eles não falam sobre isso, da mesma forma que as pessoas não falam sobre por que o céu é azul. Obviamente, é por que é.

Certamente, os Pisanob, della Passaglia e Dunsirn não necessariamente concordam com toda esta arrogância cripto-eugênica. Ninguém censurará um ancião Giovanni, mas entre si eles viram os olhos e rosnam.

Isso porque esta superioridade não é apenas teórica. Oh não. Ela poderia não ser intencional ou consciente, mas os Giovanni agem em sua superioridade assumida. Se um projeto é importante, não importa se um Dunsirn é mais informado ou um Rosselini mais experiente. Normalmente, se confia a autoridade definitiva a um *unico sangue* Giovanni.

Este preconceito não causa pouca fricção e desgosto

Infantilismo

O curso natural de vida é este: você nasce, seus pais o educam, você gradualmente se torna mais independente até conseguir seu próprio lugar, mas você ainda provavelmente vai ao seu povo em busca de conselhos e ajuda quando a casa cai. Eventualmente, você morre. Isso quando você *realmente* se torna um adulto: não apenas porque você está vivendo por si próprio e controlando sua própria vida, mas porque você não tem a *opção* de correr para a asa da mamãe.

A situação Giovanni é qualquer coisa exceto natural. Eles nascem e crescem, como todo mundo faz, mas a maioria nunca é forçada por completo à auto-determinação que vêm ao não se ter escolhas. Os Giovanni *sempre* têm uma mãe e um pai para voltar em Veneza, talvez cuidando deles, tendo certeza de que eles estão indo bem ou (mais importante de tudo) *tendo certeza que eles estão sendo o orgulho da família*.

Até se seu povo não foi Abraçado, ou se (que Deus os tenha) sofreram a Morte Final, você ainda tem um grupo de *anziani* ao seu redor. Pelo lado bom, eles podem tirar seu traseiro de problemas. Pelo lado ruim, eles espreitam e espionam e se intrometem tanto quanto podem. E um Membro imortal com somas irracionais de dinheiro, mais servos espirituais, realmente pode muita coisa.

Muitos Giovanni apenas trincam seus dentes e tentam ser competentes o suficiente para merecer a confiança de seus anciões (imagine um solteirão beirando os 30 balançando a cabeça e dizendo "Eu irei pensar sobre isso" sempre que sua mamãe passa no seu apartamento com alguma sugestão decorativa). Uns poucos, entretanto, estão querendo deixar todo esse duro *pensar* e *planejar* para seus anciões. Talvez seja alguém que apenas ficou cansado de incessantes apunhaladas e traições. "Vá em frente, faça o que quiser. Você o fará de qualquer forma".

Os mais perturbadores, contudo, são aqueles que *apreciam* ter suas decisões feitas pelos anciões. Estes Membros infantilizados são como fedelhos mimados que fazem tudo que seus anciões dizem em troca de elogios, status no clã e mimos. Em casos extremos, você tem o filhinho da mamãe, aparentando 40 anos, falando como bebê como se lamentasse e pedisse por outro quarto de milhão para decorar seu refúgio.

Claro, você não pode ter a Garotinha do Papai sem alguém no papel do Papai. Os Membros mais sofisticados e antigos geralmente não caem nesta armadilha: com certeza, cuidar de seus garotos é um hábito difícil de largar, mas um século se estando morto e matando outros pode ter um efeito corrosivo até mesmo sobre os laços de pais e filhos. Os pais e mães super-protetores geralmente têm menos do que duzentos anos. Alguns deles sabem que deveriam deixar seus rebentos abrir suas asas e voar (ou mergulhar) por si próprios, mas eles simplesmente não conseguem fazer isso. Outros não veem nada de errado com "se preocupar profundamente".

Esse é um espectro amplo, claro. Muitos dos Giovanni infantis ou paternalistas são casos médios: um senhor que é um pouco super-protetor, uma cria que é um pouco dependente e indecisa. Mas o clã também abriga alguns casos bastante particulares. Os infantes extremos tendem a mostrar pouca previsão e têm acessos de fúria sempre que contrariados, contando com a figura do pai para limpar a sujeira (que geralmente é uma aposta bem boa). O mesmo vale para os tipos mãe – apenas não se suje com seus "garotos". É nocivo para sua saúde.

aos *doppio sangue*, é claro. De seu ponto de vista, eles fazem todo o trabalho duro, enquanto os Giovanni se sentam e levam todo o mérito. Não só isso – os Giovanni preferem arriscar derramar o sangue cruzado do que o seu puro e precioso sangue *puro*. Então quando um maldito trabalho realmente perigoso aparece, você sabe que o cara no meio dele provavelmente não estará usando aquelas abotoaduras fantasiosas com um G coroado.

Os *doppio sangue* se preocupam com isso quase o tempo todo. Afinal, não é *tão* mal assim – e se uma decisão errada for tomada, os Giovanni são *mais duros* com sua própria carne e sangue, pois é mais desapontador quando um sangue puro Giovanni se dá mal do que quando algum membro "menor" do clã o faz. E talvez eles comecem a assumir tal estigma em nível subconsciente. Afinal, quando tudo está dito e feito, os Giovanni *são* os únicos com o sangue místico para lidar com isso.

É um argumento difícil de negar.

L'economia Sanguinosa (A Economia do Sangue)

Começando, enquanto uma família de mercantes, os Giovanni tendem a considerar tudo em termos econômicos. Seu axioma fundamental é "compre barato, venda caro". Ainda que por vezes possa ser limitante, esta postura fornece alguma noção de como os Giovanni consideram a essência rica e vermelha da existência vampírica – a vitae.

Se você perguntar a um Giovanni sobre a Maldição de Lamia, muitos deles encolhem os ombros e dizem que, a longo prazo, acaba não sendo uma maldição. Quando um mortal começa a mijar nas calças toda vez que você mergulha suas presas, é bem mais fácil iludir-se que você não está roubando sua vida, ou que o mortal não é sua *vítima* ou que você não é um monstro. Quando eles gritam e se apavoram é inconveniente, mas ao menos você não cai na armadilha de pensar que o que você está fazendo é algo menos do que repreensível.

Psico-filosofias aparte, entretanto, a falta de um "Beijo" extático faz com que fique muito mais difícil formar um culto de sangue ou encontrar um rebanho disposto. Certamente, eles podem *dizer* que estão nisso por causa da "experiência genuína de intensidade quase mortal" ou algo do tipo, mas os Giovanni sabem que apenas os realmente perturbados optam pela dor pura ao invés do prazer. Usar Dominação é uma boa tática para compelir a obediência, mas a menos que você seja realmente bom em apagar memórias (ou incutir histórias de abdução alienígena) não é uma solução perfeita. O velho e bom método de bater e sugar ainda funciona, mas os Giovanni (geralmente neófitos) que confiam nele normalmente ficam sabendo para quê a Máscara serve – se a Camarilla não levar os policiais às suas portas.

Uma solução disponível para muitos Giovanni é tomar o sangue dos mortos, procedimento que é muito comum em nações desenvolvidas. Sangue morto é normalmente jogado fora em necrotérios uma vez que é drenado para dar espaço para fluídos embalsamadores. O mesmo acontece em salas de operação de hospitais.

Esta tática funciona com eficácia notável, embora repugnante. Ela tem várias desvantagens, claro. Primeiramente, esses são lugares em que caçadores de vampiros intrépidos e sectários inquisidores costumam vigiar atentamente. Além do mais, os Giovanni não são os únicos a pensar que se você quer sangue, você vai onde o sangue está. Os Nosferatu que não se preocupam com o sangue animal, mas os que ainda não têm o que se precisa para conseguir o bom sangue fresco frequentemente gravitam entre necrotérios e bancos de sangue, onde suas habilidades furtivas deixam a tarefa de revistar caixas com lacres de perigo biológico bastante simples.

A outra desvantagem da aproximação do necrotério é que ele é absolutamente asqueroso. É como passar a eternidade comendo uma papa fria, gelada e sem gosto, quando existe literalmente um banquete em torno de você.

Outra opção é gastar dinheiro para procurar sangue. A forma mais simples é se aproximar da mais triste e mais desesperada prostituta viciada que você puder encontrar e dizer "Eu sou muito rico e muito, *muito* excêntrico. Eu vou te pagar mil pratas por uma pitada do seu sangue". A maioria dos Giovanni que faz isso bebe o sangue por meio de um artifício que deixa o "doador" menos suspeito. Um método mais discreto (mas também mais elaborado e de gosto mais frio) é criar um posto de doação de sangue falso. As pessoas entram, e o enfermeiro pega uns tantos mililitros "para testes". Uma unidade de sangue é tomada e o plasma é girado – mas uns poucos mililitros a mais são sub-repticiamente drenados antes da centrifugação. A porção não-plasma é armazenada, o paciente sai com 25 pratas no bolso, o plasma é jogado fora (ou usado, sem testes, em hospitais) e um vampiro bebe a porção secretamente coletada. Cerca de três doadores são necessários para produzir o valor de sustentação de uma única noite, mas a maioria das vítimas nunca suspeita de nada.

Ainda, isso tem todas as desvantagens de uma operação de sala de estar de funeral, com maior possibilidade de se bater as botas. Em lugar de se preocupar com policiais, inspetores de saúde e sacerdotes supersticiosos, muitos Giovanni optam em ir para onde a vida (e por consequência o sangue) é barato.

Os necromantes sempre se sentiram em casa nos campos de batalha. Os *spiriti* são produzidos quando as pessoas morrem com metas não completadas e *spettri* aparecem quando as pessoas morrem em total desespero e fúria. Assim, isso explica o porquê de você ver uma maior proporção de ambos quando as pessoas morrem jovens, rápido e com dor incrível. Se esse necromante

também é um Membro, então a chance de matar pessoas feridas numa situação confusa onde todos estão distraídos com a metralhadora giratória... bem, isso é um recheio muito rico num bolo muito gostoso.

Os Giovanni *unico sangue* são menos prováveis de se envolver no fronte. Eles têm o dinheiro para pegar aquilo de que precisam em países "civilizados" onde você não pode negociar uma granada de fósforo na rua por um grama de cocaína e um telefone do último modelo. Várias das famílias "menores" se envolveram em conflitos na América do Sul ou na África sempre em guerra.

Quando os Pisanob não estão trabalhando como ordenanças falsas de hospitais para se alimentar, eles podem estar trabalhando para os Carabineros de Chile ou servindo como guarda-costas para os barões da cocaína. Alguns dos Pisanob de melhor classe têm se aproveitado do treinamento da CIA para subir na hierarquia das organizações paramilitares colombianas. Afinal, a combinação do Beijo de Lamia e a força profana dos Membros pode fazer com que alguém se torne muito efetivo no interrogatório.

Como na África, a família Ghiberti tem gradualmente mudado sua atenção para os conflitos constantes da região. De Serra Leoa a Burundi, os mercenários Ghiberti se contratam para criar o terror (ou, se você preferir, "oportunidades táticas") e implementam pogroms genocidas ("sufocar rebeliões civis"). Seus preços são altos, seus resultados são inegáveis, e sua única exigência é que seus métodos não sejam contestados.

Trabalhar como a mão de ferro de um governo totalitário tem muitas vantagens óbvias para os Membros empreendedores, vertendo mais sangue do que *milhares* de Membros fariam. A percepção de que chove vitae e tudo que você tem de fazer é sair para a rua com seu balde também mantém as contendas intra-clã em zonas de fogo aberto mínimas. Afinal, quando as pessoas são regularmente "corrigidas" pelo governo, nenhuma Máscara é necessária para cobrir um sequestro. Um motivo para a Camarilla e o Sabá serem tão liberais em interpretar a Máscara em muitas áreas da África e América do Sul é que existe menos necessidade para ela: os mortais estão muito ocupados se estripando para notar algumas casualidades de monstros que *não estão* respirando.

Dito isso, desvantagens existem. Por exemplo, armas de fogo pesadas (tais como as acima mencionadas granadas de fósforo) são mais fáceis de se conseguir na Somália do que no pior inferno urbano nos Estados Unidos (por exemplo). A Guerra Fria bombeou tanta ajuda militar nessas nações em desenvolvimento que abundam moleques de rua com as bolas para fora das cuecas e AK-47 automáticas. O refúgio de um vampiro é muito mais provável de levar um morteiro perdido na Sérvia do que, digamos, em Shaker Heights. Além do mais, as pessoas nos países em desenvolvimento suportaram uma ação desproporcional da atenção dos Membros por décadas. Assim, quando um cara em Burkina Fasso diz que sua mulher foi sugada por um sanguessuga, o primeiro instinto da vizinhança é começar a vasculhar a área na madrugada – não para atirá-lo num manicômio.

Tradizione (Tradição)

O Beijo Fiduciário

Os Giovanni têm muitas formas de dar o Beijo Fiduciário – a alimentação cerimonial da vitae Giovanni que faz de um membro da família um carniçal – desde que tenham refúgios. Alguns líderes Giovanni o aplicam como um ato voluntário numa "massa negra" em que apenas os mais audazes – aqueles que querem ser condenados pela família – tornam-se carniçais.

Outros simplesmente não deixam passar uma oportunidade normal para criar um carniçal que se torna viciado, mas que inicialmente não têm ideia do motivo. Este método é preferido para mortais úteis que poderiam não concordar – na hipótese de que eles sejam informados de antemão. Afinal, é muito mais fácil continuar sendo um carniçal do que conscientemente se decidir por tornar-se um.

Alguns recobrem o beijo em camadas de cerimônias cômicas para afastar olhos e ouvidos inquisitivos para fora da família. Alguns são simplesmente muito diretos sobre o que estão fazendo.

A despeito de suas apresentações, a prática do Beijo Fiduciário começa a erodir. De fato, apenas na Itália ele é seguido com lealdade regular. O resto da Europa e da África ainda dá a ele um grau justo de fidelidade, mas é cada vez menos popular nas Américas. Alguns dos Milliners foram longe em sugerir que ele poderia ser considerado uma honra opcional – e acentuam o *opcional*.

Os motivos para esta resistência são, claro, tanto políticos quanto práticos. Os Giovanni *unico sangue* usam o Beijo Fiduciário porque, como doadores primários da vitae, ele coloca a maioria dos neófitos sob sua custódia – exatamente o motivo pelo qual os sangue cruzado *não* gostam dele. De seu ponto de vista, é apenas mais um gesto de desconfiança (ou desprezo) dos venezianos.

Conferir o Beijo Fiduciário é considerado uma honra quase tão grande quanto recebê-lo, pois significa a confiança suficiente que a família e o clã têm no doador para entregar a um membro da família seu poder. Não foge da percepção dos sangue cruzado que muitos que são escolhidos para o Beijo Fiduciário são *unico sangue*.

Dada a suspeita da família com relação aos laços de sangue de todos os tipos, parece que a tradição do Beijo Fiduciário pode em breve ser posta de lado. Enquanto o

cisma entre os *anziani prudente* e os *anziani appasionati* se alarga, o Beijo Fiduciário é mais e mais provável de ser considerado não-compulsório. Afinal, o controle fornecido pelo laço era uma vantagem apenas dos anciões quando eles eram completamente unidos.

4 de Abril

4 de Abril – o aniversário da festa que cimentou a decisão de Augustus em trair seu senhor e tomar o clã para si – ainda é celebrado todo ano pela família Giovanni. (O aniversário do feito real ainda é celebrado, mas apenas em Veneza, e apenas pelos *anziani* em cerimônias de proteção. Melhor prevenir do que remediar.)

Os membros da família realizam festas opulentas, com mortais e carniçais começando as atividades no entardecer e os Membros se unindo (obviamente) depois que o sol se põe. Estas festas não são para todos: apenas aqueles que sabem a verdade sobre os Giovanni são convidados – ou aqueles que estão descobrindo antes que o sol nasça.

4 de Abril é tradicionalmente quando novos membros da família são propostos para os *anziani* locais para o Beijo Fiduciário e para o Abraço. Os anciões podem Abraçar (ou ordenar um Abraço) como lhes convier, a qualquer época do ano, mas em 4 de Abril aqueles sem os privilégios do Abraço têm permissão para exercer pressão sobre os anciões pelo Abraço de um mortal ou carniçal favorecido. As regras para o Beijo Fiduciário são similarmente restritas. Os Giovanni são realmente mais cuidadosos sobre conferir o Beijo Fiduciário a membros da família (que podem vir a ser Abraçados um dia) do que são quando se trata de criar carniçais de fora da família (que improvavelmente se tornarão Membros). Afinal, não há nada de errado em ter um mero carniçal que ninguém tenha amarrado pelos laços de sangue. É uma coisa mais séria para alguém que importa – alguém de dentro da família.

Uma vez que as decisões tenham sido feitas, os refrescos são trazidos – geralmente no mínimo uma vítima viva para cada ancião presente, com extras para os recém Abraçados (se houver algum). Pela tradição, aos Membros recém criados são dadas às primeiras bebidas, até que eles estejam saciados. Então, indivíduos que dão o Beijo Fiduciário bebem. Então, qualquer *anzini* presente. Apenas quando estes três grupos terminaram se permite aos outros acessar as vítimas. Mas neste ponto, no 4 de Abril apenas, até mesmo os carniçais da família são livremente permitidos beber o sangue dos vivos ao lado de seus superiores, conforme desejarem. Se espera dos carniçais, contudo, que disponham dos corpos no final.

Dízimo

Se espera que alguns membros do clã Giovanni – crias de senhores ultra-conservadores, ou Membros italianos muito tradicionais, por exemplo – forneçam um dízimo a seus senhores ou à família pelo menos uma vez por ano. A natureza e quantia deste dízimo variam de Membro para Membro, mas quanto mais autoridade você tem, mais se espera que você contribua "para o bem da família".

Os dízimos podem ser fornecidos em recursos físicos, ou fornecidos em almas. A moeda corrente depende do doador. Os Dunsirn geralmente dão dinheiro. Os Pisanob quase sempre dizimam almas. Os della Passaglia geralmente fornecem uma combinação dos dois. Os neófitos geralmente têm seus dízimos "renunciados" (ou seja, eles são pagos por seus senhores) até que tenham dinheiro o suficiente ou conheçam a Necromancia o suficiente para fazer um donativo que valha a pena. Uma vez que eles saibam o suficiente para começar a aprisionar fantasmas sozinhos, se espera que um Membro Giovanni entregue três fantasmas por ano (ou seu equivalente monetário) para o repositório familiar mais próximo.

Para ser considerado "entregue", claro, o fantasma deve ser adequadamente aprisionado, o que exige o nível quatro de Necromancia. O aprisionamento deve ser suficiente para manter o fantasma por no mínimo uma semana (tempo no qual o Giovanni no outro lado da Mortalha terá de se assegurar que não vá a nenhum lugar – veja "A Morte Honrada" na p.42).

O dízimo é quase sempre opcional. A maioria dos Giovanni está avisada da prática logo após o Abraço, mas apenas o senhor mais severo força sua cria a "tal anacronismo". Quanto mais respeitado o Giovanni é, mais se espera que ele contribua com o dízimo, claro, optando por fazê-lo. Um neófito que faz um donativo de uma única alma ou mil dólares poderia ser considerado um infante que precisa ser assistido de perto por seu senhor. Um Giovanni jovem mas independente pode esperar doar três almas. Poderia se esperar que um Membro com autoridade maior mandasse cinco ou sete. Assim como para os *anziani*, eles realmente não fazem donativos: estão engajados em uma coleta de fantasmas de tempo integral na qual eles rotineiramente aprisionam muitas vezes este número de espíritos por ano. Ainda, fazer donativos é uma prática bem observada por aqueles que são capazes de fazê-la – muito pouco é sempre muito pouco e pode ser interpretado como um insulto. Afinal, um "donativo" de cinco dólares para os cofres de uma família das mais ricas, proeminentes e secretas do mundo dificilmente é algo mais do que um desprezo. Entretanto, muito prestígio pode vir do dízimo, e a maioria dos Giovanni passa seu primeiro quarto de século como Membros que cumprem com suas obrigações.

Um Dicionário Italiano para Necromantes Bocas-Sujas

Anziano: Um respeitável termo para um ancião Giovanni.

Bastardo: Bastardo.

Bucaiõlo: Fracassado.

Cagõne: Covarde.

Catene: Literalmente "correntes" ou grilhões. Objetos ou lugares físicos aos quais um fantasma é metafisicamente ligado. Singular, *catena*.

Fata: Fada. Plural, *fate*.

Gnômo: Idiota.

Merdõso: Uma pessoa cagona (literalmente).

Rovinato: "Quebrado". Psicologicamente abusado ao ponto que a resistência é inconcebível. Os Giovanni do Velho Mundo geralmente se referem apenas a fantasmas com este termo, mas as gerações mais jovens usam-no em pessoas e outros Membros também.

Spettro: Um fantasma perturbado, um espectro. Plural, *spettri*.

Spirito: Um fantasma moderado, um espírito. Plural, *spiriti*.

Sudario: A barreira imaterial entre o mundo dos vivos e o mundo dos mortos: a Mortalha.

Va' a farti fottere!: Vá se foder! (Esta expressão é frequentemente acompanhada por colocar seu polegar entre seus dentes e então apontá-lo para a pessoa.)

Caça-fantasmas Vão se Ferrar

Indivíduos com o mais rudimentar entendimento do que a *nigromancia* é reconhecem a existência de outro mundo. Ele recobre este mundo como um lençol, ou talvez o permeie como um gás, ou talvez esteja por baixo dos bancos de areia sob Veneza. Este outro mundo é onde as pessoas mortas estão. Eles podem ver além dele e observar a você e a mim (embora na maioria das vezes não muito claramente). A menos que você comece a praticar a Arte Negra, você nunca os verá.

O motivo pelo qual você não os vê é uma barreira imaterial entre aqui e lá. Esta barreira, o *sudario*, inibe os fantasmas de influenciar o mundo mortal. Ele não é uniforme. Nós ainda não estamos certos de como ele funciona, mas o *sudario* definitivamente enfraquece quando as pessoas ao redor estão tendo pensamentos sinistros ou se o cenário é que inclina as pessoas. Cemitério à meia-noite? *Sudario* fraco. É comparativamente mais fácil para os fantasmas fazer suas coisas. Praia de nudismo durante as férias de primavera? Lá você tem um *sudario* como uma placa de chumbo. Um necromante forte pode enfraquecê-lo ou engrossá-lo artificialmente, mas existe um bom motivo para toda parafernália que envolve mantos negros, velas vermelhas, sacrifícios animais que entram em cena num ritual necromântico. Ele estabelece o ambiente, percebe.

No outro lado do *sudario* está o Mundo Inferior. É o nível "superior" deste outro mundo. É um tipo de reflexo obscuro do nosso mundo. Quando olhamos para as terras dos mortos, é essa parte que nós vemos. É também a parte da qual eles podem nos ver.

Abaixo disso, o Mundo Inferior tem níveis mais profundos que você não pode enxergar a menos que esteja realmente *lá*. Não pense muito nisso. Se você não puder chegar lá por si só, não tem negócios a tratar lá. Um grupo de malditos renegados chamados Nagaraja cometeu o erro de levar convidados lá, e, bem, a coisa ficou preta para o lado deles.

De qualquer maneira, os níveis mais profundos guardam os mortos antigos – aqueles que têm estado por lá há tanto tempo que perderam todas as conexões com o mundo mortal. Eles são bastante rudes.

Esse nível mais profundo – chamado a Tempestade – costumava ter algumas áreas desenvolvidas nela, grandes cidades de almas mortas, todas cuidando de seus afazeres. Estas cidades mortas têm uma estrutura social comum, todas as facções políticas maquinadoras, guildas, até um maldito *trem* andando entre as cidades. Mas todas elas se foram, e muito mais.

O motivo de toda esta estrutura implodir é um tipo de tempestade espiritual. A Tempestade geralmente parecia com o equivalente de um grande temporal – ventos fortes o bastante para te derrubar, chuva densa, raios negros... uma cena nada agradável. Uma tempestade espiritual é mil vezes pior. É como ter um tornado lutando com uma tempestade de raios dentro de uma monção, com estilhaços de vidro quebrado ao invés de água. Eu não estou totalmente convicto sobre o que deu início a esta tempestade espiritual, mas se algumas destas cidades fantasmagóricas sobreviveram, elas estão isoladas o suficiente para que você não precise se preocupar com elas até a tempestade espiritual se acalmar.

Uns poucos necromantes suspeitam da presença de outro nível sob a Tempestade. Poucos de nós clamam ter ido lá – provavelmente menos do que uns poucos, nos nossos seis séculos de existência. Destes exploradores, talvez um em 10 tenha voltado. De todos esses, talvez dois voltaram sãos o suficiente para formar uma história quando descrevem o que viram. Eles falam sobre "il dedalo", que significa "labirinto". O *dedalo* pode ser o corpo de uma gigantesca criatura, ou uma estrutura criada para manter toda aquela energia da morte aprisionada, ou uma armadilha que prende os servos da aniquilação completa numa luta uns contra os outros ao invés de subir para o mundo dos vivos. Ou pode ser apenas onde algumas das coisas mais sórdidas no universo conhecido residam por causa de sua pele esfolada e das paredes de coisas vivas serem sua

decoração preferida.

De qualquer maneira, o certo é que a situação nas terras dos mortos é um caos total. Isso poderia parecer bom para nós, mas não é. Mas para compreender o quanto o Mundo Inferior está enlouquecido, você precisa encontrar os atores.

Spiriti (Aparições)

Quando alguém morre com tarefas incompletas e é muito teimoso para se deitar e dizer "Tá certo", o resultado é um *spirito*. Ninguém se torna uma aparição por diversão: eles *sempre* têm alguma obsessão forte o suficiente para ligá-los ao mundo mortal.

Eu acho que ser uma aparição é potencialmente a existência mais frustrante num mundo cheio de aparições. Você tem aquilo que deve fazer, não importa o que... mas na maior parte do tempo você não tem qualquer poder para fazer aquilo acontecer. Eu vou lhe dar um exemplo. Suponha que você é uma aparição que voltou para, sei lá, ter certeza que seu filho encontrará o relógio de seu avô ou coisa parecida. Alguns fantasmas não conseguem nem dizer "Olá, filho – procure no meu colchão, perto das revistas pornôs". Ao invés disso, eles estão presos, querendo agir, mas não podendo. Eles assistem as pessoas vivas como nós assistimos TV. Você pode gritar com eles se quiser, mas nada fará Ross voltar para Rachel, entende?

Então uma coisa sobre fantasmas é que eles todos estão numa missão e sentem-se fortes com ela. Lembre-se disso.

Também lembre disso: aparições são "sentimentais" da mesma forma que você e eu "tentamos evitar o sol", entende? Todas as histórias sobre pinturas e espadas e casas assombradas são baseadas em fatos. Aparições estão ligadas a coisas físicas e inanimadas (os objetos são chamados *catene* em italiano, grilhões em português). Enquanto essa coisa estiver segura, a aparição pode se esconder nela para recuperar força. Se essa coisa está em perigo, a aparição está igualmente em perigo. Isso é ainda mais real dentro da tempestade espirtiual, mas falaremos mais sobre isso depois.

A terceira coisa que você precisa saber sobre aparições é que elas precisam de emoções para sobreviver. É como se elas estivessem congelando e certas emoções são a única coisa que pode aquecê-las. Elas se reúnem em torno destas "fogueiras" da mesma forma que você e eu vamos ao Big Red Sweet. Mas cada aparição tem uma frequência (ou frequências) específica. Um cara pode estar ligado ao amor. Você o encontrará sempre vagando por casamentos e maternidades, ele tem um pico de energia no dia dos namorados e entra em êxtase no passeio local. Outro cara poderia ter a tristeza como sua emoção, então ele passaria por funerais e se esconderia em pavilhões de oncologia.

Com estes três fatores em mente, você seria capaz de negociar com qualquer fantasma que encontrasse.

Entre os necromantes, nós reconhecemos dois estilos de negociar com a morte. Eu não quero dizer estilos de realmente fazer a mágica: você pode encontrar *uma dúzia* de estilos para isso. Eu quero dizer que você tem dois meios de negociar com os fantasmas que venha a contatar.

Primeiro, você pode usar o meio mais leve. Você quer que uma aparição siga alguém para você? Compre-a. Talvez você compre a casa que ela assombra e tenha certeza que aqueles amigos do Scooby-Doo fiquem longe. Talvez você ajude seu filho a encontrar o maldito relógio. Talvez ela fique grata, então você começa a deixar centenas de dólares em gorjetas em estacionamentos e ela pode se aproximar facilmente.

Isto funciona muito bem: existe um motivo para que as aparições empreguem muito esforço tentando contatar os vivos. É realmente conveniente para elas ter alguém neste lado do *sudario* para pegar as coisas que elas

Valentinismo

Durante uma das últimas tempestades espirituais, entre as duas Grandes Guerras, uma carniçal leal chamada Valentina della Passaglia morreu protegendo sua senhora, de acordo com os poucos Giovanni que privadamente acreditam nos ideais do Valentinismo. Publicamente, como o resto do clã, eles a chamam de traidora. Eles dizem que ela ficou louca pelos Malkavianos ou devia favores aos Setitas ou foi enganada pelos Lasombra ou simplesmente perdeu a cabeça com qualquer um dos seres destruidores de mente que rastejavam nos guetos do Mundo Inferior. Tradicionalmente, qualquer discussão sobre Valentina della Passaglia termina com ameaças e ostentações do que um Membro faria com ela: "Eu arrancaria seu fêmur e foderia o papa com ele," et cetera, et cetera.

Isso porque Valentina della Passaglia retornou como um *spirito* e desesperadamente advertiu sua família que se eles tivessem sucesso em invocar a Infinita Noite, seu poder sobre os espíritos seria *perdido*, não concluído. Valentina insistiu que destruir o *sudario* deixaria os Giovanni à mercê dos muitos espíritos que eles têm usado e atormentado por séculos.

Esta ideia não era popular, e ainda não é. Contudo, mais de um vampiro Giovanni privadamente acredita (ou teme) que ela esteja certa. Ninguém desafia abertamente os *anziani*, mas então novamente, os Giovanni nunca foram conhecidos por operar abertamente.

O fantasma de Valentina não foi visto por décadas. Talvez alguém a tenha pego e silenciado. Talvez ela tenha sido destruída numa tempestade espiritual ou por um dos outros perigos do Mundo Inferior. Ou talvez ela simplesmente saiba qual será seu destino se ela tiver contato com sua família.

não podem pegar e falar com as pessoas que não podem ouvi-los. O perigo disso é que se uma aparição completa sua missão, ela deixa de ser uma aparição e você não tem mais ninguém para fazer o *seu* trabalho sujo.

Por outro lado, você pode tratar as aparições como umas filhas da puta. Se você tem as habilidades certas pode simplesmente bater na mesa e gritar. (Mesmo que não tenham um corpo para acertar ou derrubar. Legal, hein?) Mas até com um conhecimento mínimo da velha Magia Negra, você pode fazer sua vontade ser sentida. Sabe que sua mortalha inquieta está ligada a um anel de casamento? Ameace derretê-lo para fazer obturações. Ela quer que seu filho vá para o colégio? Domine o garoto para que fume seu primeiro baseado. As aparições são como as pessoas quando respondem a ameaças: a maior parte do tempo elas se escondem se você manipula da forma certa. Só não abuse, ou (como as pessoas) elas ficam furiosas e se voltam contra você sem ter muito a perder. De fato, uma vez que as aparições são *todas* emoção, elas podem se enfurecer mais cedo do que se imagina. Assim, não esqueça que elas (diferente de você) não dormem e têm todo o dia para ferrá-lo se decidirem que você cruzou a linha.

O maior perigo da abordagem pesada é que um *spirito* que sofre muita frustração pode se transformar num *spettro*. Toda aparição tem esse potencial, e uma vez que elas façam a mudança não darão a mínima para o garoto, o relógio, o anel de casamento ou qualquer coisa que seja. Tudo com o que se preocuparão é ferrá-lo. Então preste atenção, certo?

Eu acho que a melhor aproximação é uma mistura da leve e da pesada. Não ajude-as a completar seus propósitos, mas *prometa* que o fará. Ajude-as a ficarem presas num sentimento – que geralmente não lhe custará muito, mas custará muito a elas. Encontre suas *catene* por "segurança", mas seja ambíguo sobre elas. Idealmente, a aparição poderia ver você como alguém muito poderoso para desafiar, e que pode fazer muito por ela se você estiver feliz – e pode fazer muito mais *contra* ela se estiver de cara. Trate-as da forma com que seus anciões o tratam e você provavelmente estará no caminho certo.

Sistemas: O que os Spiriti podem fazer

Narradores e jogadores que desejam usar espíritos inquietos em suas crônicas podem usar as seguintes Disciplinas vampíricas como equivalentes para os poderes das aparições. Esta é uma adição às habilidades padrão descritas na página 282 de **Vampiro: A Máscara**.

Todos espíritos têm automaticamente Sentidos Aguçados. Outros poderes comuns são o equivalente dos níveis inferiores da trilha taumatúrgica Movimento da Mente, Demência, Vicissitude

Escravos Espirituais

Um Giovanni com o Antecedente Escravos Espirituais (veja p.67) começa o jogo com um ou mais espíritos já ligados a ele. O número de espíritos e seu poder depende de quantos pontos o personagem tem no Antecedente.

Cada espírito individual custa um ponto. As habilidades e atributos dos fantasmas são dispostos usando as regras para vampiros neófitos, mas sem nenhuma Disciplina (exceto como descrito abaixo), Antecedentes ou pontos de bônus adicionais. Cada um começa com uma Reserva de Paixão de 5. Todos espíritos automaticamente têm Auspícios 1 e um ponto em outro poder comum. Gastar outro ponto de Antecedente num espírito pode dar a ele um poder incomum (ou um poder comum a níveis incomuns). Gastar dois pontos num espírito pode dar a ele níveis de poder raros.

Exemplo: Brent escolheu ter três pontos no Antecedente Escravos Espirituais. Isso significa que ele pode ter três espíritos ligados a ele, cada um com Auspícios 1 e um outro poder comum. De forma alternativa, ele pode escolher ter dois servos – um fraco e um que também possui um poder incomum. Finalmente, ele pode escolher ter um único servo com um poder raro, ou com dois poderes incomuns.

(apenas para transformar a si mesmos ou a outros fantasmas) e Quimerismo, aos níveis que o Narrador julgue apropriados para a aparição em particular

Poderes incomuns incluem a trilha taumatúrgica Sedução das Chamas e Demência em Nível Três ou superior (alguns *spiriti* podem possuir Demência 3 sem aprender os dois primeiros níveis). Um nível em Auspícios alto também é comum. As aparições também podem ganhar o quarto nível de Dominação sem ter os outros níveis anteriores, mas esta habilidade é muito rara. Um poder incomum que nenhuma Disciplina é equivalente é conhecido como incorporação: ela permite à aparição tornar-se fisicamente sólida. Fazer isso custa dois pontos de Paixão, e dura por uma cena.

Os poderes verdadeiramente raros são níveis altos (3+) de Sedução das Chamas ou Movimento da Mente.

Spettri (Espectros)

Spiriti são almas basicamente humanas com tarefas não concluídas. *Spettri* são algo completamente diferente. Eles são a destruição encarnada – não no sentido de acabar com tudo a sua volta, mas no sentido da cinza fina e seca que sobra *depois* que eles partem. Eles são entropia mais intelecto. Eles buscam pelo absoluto silêncio, o oblívio, a cessação de todo movimento em todo lugar.

A diferença entre *spettri* e *spiriti* não é superficial e filosófica como a que existe entre Camarilla/Sabá. Eles são tão diferentes quanto uma lagarta e uma borboleta. Infelizmente, na superfície é muito, *muito*, difícil distingui-los.

Spettri se abastecem de emoções da mesma forma que os *spiriti* fazem, mas é sempre algo negativo, destrutivo – algo que destrói sem construir. Eles têm uma ideia fixa: seu objetivo derradeiro é sempre separar as coisas, destruir algo que foi construído, apagar, dissolver e esquecer. Reduzir tudo ao nada absoluto que eles personificam. Sim, é uma grande merda.

É possível fazer com que todo alcoviteiro tenha uma rotina de "Eu sou seu macho agora, vagabunda" com um *spettro*, mas não espere a obediência que esperaria de um *spirito*. Você pode pensar que está dando as ordens, mas se você realmente estiver, ele provavelmente está te enganando. Eles podem ser espertos. Eles podem antecipar e inovar – aqueles que não são apenas equivalentes fantasmas de um cachorro louco Gangrel. Eles são capazes de construir e criar coisas se eles acham que a longo prazo isso irá *ajudá-los* a destruir. Você pode compelir *spettri* por um curto período de tempo com Necromancia, mas você não pode torná-los escravos psicológicos. Eu nunca consegui aprisionar um. Os Premascines, talvez tenham. Augustus... provavelmente. Mas se ele o fez, ainda não falou sobre isso.

Compreenda que *spettri* que foram sugados se encontram consumidos por entidades de poder inimaginável – coisas que não são humanas nem nunca foram. Estes seres... o equivalente para os *spiriti* de antigos Membros... nunca existiram num sentido que você ou eu possamos compreender. Eles são o oposto da existência. As únicas coisas que eles têm em comum com

Qual é o Melhor?

Muitos neófitos Necromantes desejam saber qual variedade de fantasmas são melhores servos: o razoável (mas às vezes bagunceiro) *spirito* ou o poderoso (mas difícil de controlar) *spettro*? A resposta depende das circunstâncias. Tipos maquiavélicos tendem a usar ambos – *spettri* para trabalho sujo e *spiriti* para tarefas mais delicadas. Membros sem a paciência para toda aquela conspiração e manipulação preferem *spiriti* que podem simplesmente ser ameaçados à obediência. Os muito poucos Necromantes que têm simpatia pela morte tendem a preferir os *spiriti* também: afinal, eles são companhias muito melhores.

Em termos de poder, um *spettro* recentemente morto provavelmente é mais perigoso do que um *spiriti* recentemente morto, tanto ao seu invocador quanto aos inimigos dele. Um *spirito* que sobreviva por décadas pode se tornar de fato poderoso, contudo, considerando que muito poucos *spettro* parecem durar mais do que cinco anos antes de serem absorvidos pela negação a qual servem. Desnecessário dizer, um *spirito* que esteja por aí por séculos é muito mais difícil de compelir à força...

"seres" são a vontade, a inteligência e o poder. Muito poder.

Eu sei, não parece ter muito sentido. Mas acredite, eles estão lá em *il dedalo*. Muitas pessoas não acreditam em vampiros também.

Os *spettri* foram engolfados e refeitos por estes arquidemônios fantasmagóricos. Eles foram comidos inteiros e transformados pela não-existência personificada. Você realmente acha que existe algo que *você* pode fazer para assustá-los?

Uma outra coisa que você poderia saber sobre os *spettri* é que eles estão em contato constante uns com os outros. É como se todo *spettro* estivesse ligado a todos os outros *spettri* por telefone celular 24 horas. Se um estiver em perigo, os outros podem aparecer para salvar seu traseiro... ou acabar de ferrá-lo. O quê, você pensou que a personificação da entropia *cooperava*?

Eu estou dizendo que você nunca deveria contatar ou negociar com os *spettri*? Oh, certamente não. Eles são o princípio ativo da destruição. Nós temos muitas pessoas que precisamos apagar. Eles se alimentam do terror. Nós aterrorizamos para nos alimentar. Entre nós e eles, eu vejo muitas oportunidades para a realização de uma sinergia do tipo "sua manteiga de amendoim e meu chocolate", compreende? Só não esqueça que um *spettro* está *sempre* te usando enquanto você está usando ele.

Sistemas: O que os Spettri Podem fazer

Como criaturas da destruição, é mais comum que os *spettri* tenham poderes que duplicam as trilhas taumatúrgicas Movimento da Mente e Sedução das Chamas do que poderes similares de *spirito*. Contudo, por os *spettri* serem a antítese da existência, é mais difícil a eles operarem no mundo dos vivos: todos os esforços feitos por eles para influenciar o mundo mortal têm a dificuldade aumentada em 1. Eles também comumente possuem uma forma altamente limitada de Presença. Ao invés de se fazerem mais atrativos eles apenas são capazes de fazer ações que alimentam suas paixões mais atrativas – eles se fazem mais horríveis, embora compelíveis.

De qualquer forma, os *spettri* têm o mesmo perfil de poderes dos *spiriti*, mas o Nível de Paixão para os *spettri* é 7. Devido a sua raridade, contudo, comprar um *spettro* com o antecedente Escravos Espirituais custa um ponto adicional.

Os Reerguidos

A má notícia é, os Reerguidos podem chutar seu traseiro. A *pior* notícia é, existem muito mais deles nas noites atuais do que costumava ter antigamente.

Um Reerguido está entre um *spettro* e um *spirito*, e bravo o suficiente para se levantar de seu sarcófago. Como os *spiriti*, eles são orientados por um objetivo. Se você for estúpido ou azarado, poderia se encontrar entre um deles e sua meta. Se você for *realmente* azarado, poderia *ser* sua meta. Se for, foi bom te conhecer.

Alguns deles não conseguem coordenar suas almas em um cérebro podre muito bem, e estes são estúpidos,

sem propósito, o tipo mais comum de Reerguidos, como os *zombu* que alguns Necromantes podem animar. Os raros são tão astutos quanto foram em vida. Estes são os verdadeiros garotos problema.

O pior de tudo é que a Necromancia padrão não funciona com eles muito bem. A Linha dos Ossos tem algum efeito, mas nada espetacular a menos que você *realmente* saiba o que está fazendo. A compulsão padrão realmente não funciona.

Se você é chegado a Diego, ou seu amigo Paolo, eles poderiam conseguir um cajado do diabo para você ou ensinar alguns rituais que podem ajudar um pouco. Mas francamente, se você tem problemas com os mortos que andam, você precisa de *muita* ajuda.

Trôpegos

Este é o principal cadáver sem cérebro e podre com uma mente limitada, tal como um *zombu* criado por meio da Necromancia ou um fantasma idiota animando um corpo morto. É capaz apenas de ações razoavelmente simples. Desde que a tempestade espiritual começou, os trôpegos têm se atirado em grupos de três ou cinco – e às vezes muitos, muitos mais.

Atributos: Força 3, Destreza 2, Vigor 6, Carisma 0, Manipulação 0, Aparência 0, Percepção 2, Inteligência 1, Raciocínio 1

Habilidades: Briga 2, Intimidação 5

Força de Vontade: 4 Paixão: 1, se alguma

Disciplinas equivalentes: Fortitude 3

Note que Disciplinas mentais funcionam apenas com as criaturas mais atentas. A maioria dos trôpegos é imune às Disciplinas mentais – ou, naturalmente, qualquer coerção mental. Os trôpegos não sofrem quaisquer penalidades por ferimentos.

Estatísticas do **TM**: nove Características Físicas, zero Características Sociais, quatro Características Mentais. *Briga*, *Intimidação x3*. O equivalente às Disciplinas de *Fortitude Tolerância*, *Têmpera*, *Resiliência*. Imune à *Demência*, *Dominação* e *Presença*, bem como a *Serpentis: Olhos da Serpente* e *Auspícios: Telepatia*. Trôpegos têm um nível de característica vitalidade normal mas não sofrem quaisquer penalidades devido a ferimentos.

Reerguidos Verdadeiros

Estes são indivíduos com metas inabaláveis – frequentemente complexas que requerem planejamento e muitos passos. Eles não são tolerantes a qualquer um que se atravesse no seu caminho.

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 4, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades: Acadêmicos 1, Prontidão 3, Briga 2, Condução 1, Empatia 2, Intimidação 3, Investigação 2, Armas Brancas 2, Furtividade 2, Manha 2, Lábia 3

Força de Vontade: 5 Paixão: 8

Disciplinas equivalentes: Ofuscação 2, Rapidez 2, Potência 2, Fortitude 2. Reerguidos têm 10 níveis de vitalidade e podem curar um nível de dano por turno ao gastar um ponto de Paixão. Eles não têm penalidades na parada de dados devido a ferimentos, a menos que estes ferimentos sejam agravados, no qual eles começam a sofrer penalidades a partir do quarto nível de vitalidade de dano. Em outras palavras, considere que no caso de dano agravado, um Reerguido verdadeiro tem um adicional de três níveis de vitalidade Escoriado.

Estatísticas **TM**: Veja **Oblívio** para estatísticas de ação ao vivo dos Reerguidos.

Usando Necromancia nos ReeRguidos

A única trilha necromântica que tem algum efeito sobre os Reerguidos é a Trilha dos Ossos. Usar Tremor permite ao necromante inibir as ações do Reerguido: para cada sucesso conseguido usando Tremor, o Reerguido perde um sucesso em sua próxima ação.

A Vassoura do Aprendiz é mais efetiva, pois este poder encobre o comando do Reerguido sobre seu próprio corpo com um padrão de impulsos separado. A vontade do Reerguido é primária, mas quando não está guiando seus membros conscientemente, eles caem às ordens do necromante. Em termos práticos, qualquer Reerguido afetado pela Vassoura do Aprendiz perde um dado de todas as paradas até o fim da cena.

Os outros poderes da Trilha dos Ossos que têm algum efeito sobre os Reerguidos são Roubar a Alma e Possessão Demoníaca. Roubar a Alma rasga a alma do Reerguido do corpo e manda a porção espiritual de volta ao Mundo Inferior. Os Reerguidos podem resistir a Roubar a Alma como uma vítima mortal, e podem retornar se o Membro não for espero o suficiente para destruir o cadáver desocupado imediatamente.

Possessão Demoníaca coloca outra alma em conflito com o corpo do possuidor – um conflito no corpo que literalmente se rasga. O jogador atacante testa Inteligência + Ocultismo contra uma dificuldade 6. Para cada sucesso obtido, o Reerguido toma um nível de dano agravado que é absorvível se o Reerguido tem o equivalente de Fortitude. Em *ocasião alguma*, contudo, um novo espírito pode tomar o controle do corpo de um Reerguido.

Necromancia e Reerguidos no TM: Um necromante pode afetar Reerguidos com *Necromancia dos Ossos* apenas com um Desafio Social bem sucedido. Usar *Tremor* faz com que o Reerguido sofra uma penalidade de resolução de uma Característica em sua próxima ação. Usar *Vassoura do Aprendiz* faz com que o Reerguido sofra uma penalidade de uma Característica em sua próxima ação (ele deve arriscar uma Característica adicional). *Roubar a Alma* funciona normalmente, mandando a alma do Reerguido de volta ao Mundo Inferior. *Possessão Demoníaca* causa um nível de vitalidade de dano agravado cada vez que é invocada com sucesso contra o Reerguido em questão.

A Tempestade Espiritual

Até muito recentemente, o Mundo Inferior era previsível – ao menos, ele estava dentro de seu vasto perfil. Você tinha os *spiriti* na Terra das Sombras, ou suas cidades nas profundezas além da Mortalha. Você tinha os *spettri* no *dedalo*, o "mar" do Mundo Inferior, e às vezes vagando nas Terras das Sombras também. Ele era bem estável. Nós tínhamos contatos em todos os níveis, embora muito mais nas Terras das Sombras do que no *dedalo*. Negócios eram realizados. Coisas eram feitas.

Agora, tudo se transformou. Ninguém parece ter realmente certeza do que aconteceu. Eu ouvi dizer que os *spettri* se amontoaram em ataques às cidades dos mortos desde o fim da Segunda Guerra Mundial. Eu ouvi dizer que a morte-o-rama de Bangladesh teve pesadas repercussões místicas que simultaneamente abarrotaram o Mundo Inferior com *spettri* frescos e deram início à mãe de todas as tempestades. Eu até ouvi que o fantasma de uma bomba nuclear foi usada no fantasma de uma cidade, e que a explosão varreu tudo o que os *spiriti* construíram desde que o tempo começou. Isso realmente não importa.

O que importa é, o Fim dos Tempos chegou. Se esta tempestade mais recente é algo semelhante às duas últimas que nós vimos (uma para cada Guerra Mundial), ela permanecerá até o fim do mundo...

Uma coisa que aconteceu foi o enfraquecimento do *sudario*, a barreira entre nosso mundo e o deles. Soa grandioso, não? Seria mais fácil para os fantasmas aparecerem por aqui. Seria mais fácil acertá-los também – certo?

Bem, quase. Com certeza é mais fácil puxá-los para cá. Mas é muito mais difícil controlá-los. Eu acho que interferir no nosso mundo geralmente é uma grande tarefa para os *spiriti*, e os esforços que fazem para simplesmente aparecer aqui os deixa mais fracos e mais fáceis de controlar. Agora que o *sudario* está mais fraco, eles podem gastar a maior parte de seus esforços e concentração em nos mandar longe. Ou talvez seja apenas a teoria de Darwin em ação: os fantasmas que podem permanecer juntos em uma tempestade espiritual são os desagradáveis bastardos que sempre *foram* mais difíceis de negociar – mas que geralmente ficavam longe de nós.

O perigo da tempestade deixou a *catene* mais importante. Suas âncoras para o mundo dos vivos são como refúgios – onde os *spiriti* vão descansar depois que seus traseiros são chutados. Naturalmente, ter um abrigo como esse é crucial quando o tempo está caindo na sua cabeça. Se aposse da *catene* de um espírito e terá uma verdadeira ameaça sobre ele. A destrua e aquele fantasma será ferido.

A outra coisa estranha sobre a tempestade espiritual é que grupos de espíritos aparentemente foram explodidos no nosso mundo, por todo o globo. Isso nunca tinha acontecido antes – o que suporta a teoria de que a tempestade espiritual começou no *outro* lado desta vez, ao invés de ser um reflexo do que aconteceu no mundo dos vivos. Aparentemente o que aconteceu foi, estes espíritos foram jogados para fora das Terras das Sombras e um tipo de escuridão se espalhou sobre tudo (ou todos) que eles tocavam neste lado da divisa. Às vezes uma pessoa, lugar ou coisa encontrará um *bando* de fantasmas presos a ela. Eles não são espíritos com uma conexão de vida: não é como os nobres franceses espreitando em torno da guilhotina ou soldados assombrando Gettysburg. É mais como se um garotinho com cabelo repartido acordasse um dia e existissem dois fantasmas da Namíbia ligados a ele e que ficarão terrivelmente irados se algo de mal acontecer com ele. Isso não acontece somente com pessoas: nós compramos um posto de gasolina na Nova Zelândia que tinha no mínimo 20 *spiriti* repentinamente trancados nele.

Os fantasmas que foram expulsos tendem a ser os mortos recentes, por isso são fracos. Se você puder encontrar uma destas muitas correntes – Verônica as chama de "buffets" – estará com a não-vida feita se puder controlá-las: é seu relógio mágico para fantasmas ingênuos e assustados que farão *qualquer coisa* para protegê-lo. Por outro lado, essa *qualquer coisa* inclui acabar com você se decidirem que você está oferecendo mais perigo a sua corrente do que os protegendo.

Como de fato acontece através do *sudario*, isso é mais fácil de fazer agora, mas também muito mais estúpido. As terras dos mortos sempre foram muito perigosas, mesmo quando as coisas estavam comparativamente calmas. Agora elas são uma zona de guerra, e não tem mais a boa "quantidade de soldados mortos para alimentar", mas a má "quantidade de coisas que podem te matar se quiserem".

Naturalmente, esta mudança repentina nos pegou de surpresa. Eu pessoalmente conheço no mínimo cinco de nós que estavam do outro lado quando a merda toda aconteceu. Ninguém voltou, e eu não espero que voltem um dia. Eu sei de outra dúzia de nós que foram pegos de surpresa quando seus ritos começaram a chamar mais fantasmas que eram mais difíceis de controlar. Isso nos custou outros cinco bons companheiros, e levará um tempo até que a pobre Nicola volte ao normal.

Foi muito pior para nossos servos e aliados do outro lado. Eu acho que uma boa parte deles se foram para sempre. Dos *spiriti* que mantínhamos presos, muitos deles se transformaram em *spettri* depois do trauma, então eles não são mais confiáveis. Muitos daqueles nossos velhos "associados" do outro lado estão tirando vantagem do enfraquecimento do *sudario* para satisfazer algumas rixas. Então se cuide.

Uma das (poucas) boas novas é que nenhum dos outros clãs de Membros parece ter notado que nossas legiões de servos fantasmas se foram da noite para o dia. De fato, em algumas cidades onde a Mortalha ficou particularmente fraca, os Membros locais pensaram que foi algo que *nós* fizemos e que nós estamos *mais* poderosos agora. No que me diz respeito, eles podem ficar pensando isso o quanto quiserem.

A tempestade espiritual é mais do que uma crise, não se engane sobre isso. Mas também é uma oportunidade. Chamar fantasmas se tornou mais fácil, mesmo que controlá-los tenha ficado mais difícil. Isso significa que você tem que ser mais político e menos autoritário. O Sabá e a Camarilla e o resto deles podem pensar que nós apenas fizemos algo grande que trouxe todos esses novos fantasmas para o mundo. Se você jogar bem, eles o temerão e ficarão longe. Se jogar mal, eles o temerão e tentarão te queimar na fogueira.

Boa sorte.

A Tempestade Espiritual e a Nigrimancia

O enfraquecimento da barreira entre os reinos dos mortais e o dos mortos têm poderosas implicações para os praticantes da Necromancia. Algumas tarefas são mais fáceis. Outras mais perigosas. Algumas são ambas ao mesmo tempo.

Os Narradores que desejam incorporar as mudanças da Necromancia forjadas pela Tempestade Espiritual podem usar as seguintes diretrizes. Por outro lado, também é possível que os Narradores possam ficar do lado da simplicidade e usar apenas as regras do livro básico. Fica bem de qualquer forma. Mas para aqueles que as quiserem, aqui estão as mudanças, trilha por trilha.

A Linha do Sepulcro

• Invocar o Espírito

Todas dificuldades para este poder diminuem em um. Entretanto, uma falha crítica faz com que múltiplos espectros apareçam. Até numa falha simples, um espectro pode ser visto e trazer problemas para o personagem, a critério do Narrador. Use estas últimas situações parcimoniosamente. Narradores, se todas as falhas atraírem a atenção dos espectros, poucos Giovanni sobreviveriam à prática das Artes Negras.

Sistema TM: Você ganha um bônus de resolução de uma Característica em desafios para *Incovar o Espírito*. Se você falhar no desafio com este poder e a dificuldade for o dobro do total de sua Característica Social, você pode tentar de novo; se você perder a nova tentativa, vários espectros aparecerão ("Vários" é definido pelo humor do Narrador no momento).

••• Compelir

A parada de dados para compelir um espírito depois de invocá-lo diminui em um dado.

Sistema TM: Todos os testes de *Compelir* sofrem uma penalidade de uma Característica.

A Linha dos Ossos

•• Vassoura do Aprendiz

Numa falha crítica, o necromante acidentalmente criou um trôpego, como descrito na página 56. Ele ataca o necromante imediatamente. Se ele não puder alcançá-lo, começa a destruir tudo que possa pegar com suas mãos podres.

Sistema TM: Faça um teste simples (vença ou empate) cada vez que você invocar *Vassoura do Aprendiz* (reteste com *Ocultismo* ou *Tanatologia*). Se perder (e perder o reteste), a criatura criada é um trôpego que não está sob seu poder.

••• Hordas Trôpegas

Numa falha crítica, as hordas trôpegas atacam o necromante ao invés de seguir suas ordens.

Sistema TM: Faça um teste simples (vença ou empate) cada vez que você invocar *Hordas Trôpegas* (reteste com *Ocultismo* ou *Tanatologia*). Se perder (e perder o reteste), a criatura criada é um trôpego e não está sob seu poder.

•••• Roubar Almas

Devido à interferência da tempestade espiritual, a dificuldade para o Membro fazer o teste resistido de Força de Vontade aumenta para 7, enquanto que a dificuldade da vítima fica em 6. Se a alma da vítima é expulsa, contudo, seu jogador deve fazer uma jogada de Força de Vontade contra uma dificuldade 8 para toda hora que estiver exilada de seu corpo. Cada teste que resulte em falha acarreta uma perturbação permanente quando retornar ao seu corpo. Se a vítima é um personagem de jogar, o Narrador pode optar por permitir que gaste um ponto permanente de Força de Vontade para evitar a aquisição de novas perturbações.

Sistema TM: O alvo de *Roubar Almas* ganha um bônus de resolução de uma Característica contra o necromante, então tenha cuidado a menos que tenha muitas Características Sociais. Para cada hora/cena que uma alma é forçada para fora de seu corpo, ela deve gastar uma Característica de Força de Vontade ou então ganha uma perturbação permanente. Uma vez que fique sem Características de Força de Vontade normais (se preocupa em resistir), ele perde uma Característica permanente de Força de Vontade (embora este evento previna a aquisição de quaisquer perturbações).

A Linha das Cinzas

Todo poder da Linha das Cinzas é feito com um dado a menos na parada do necromante. A única exceção é Domínio da Mortalha.

Sistema TM: Sempre que você faz um teste que perfura a Mortalha de alguma forma com seus primeiros níveis da *Linha das Cinzas* (tal como tentar ver algo com

Visão Além da Mortalha ou acertar algum fantasma enquanto usa *Mão Morta*), você sofre uma penalidade de resolução de uma Característica. O custo para o poder em si permanece constante.

•••• Ex Nihilo

A intensidade da tempestade espiritual diminui e flui. Durante um período calmo, quando outros habitantes das Terras das Sombras sofrem dano moderado dos escombros que voam, um Membro Ex Nihilo não toma dano. Mas quando a tempestade se torna mais forte, é muito provável levar alguns dados de dano letal (ou agravado, de acordo com a vontade do Narrador) a cada cena se o vampiro não está dentro de uma estrutura protegida (estas pequenas cúspides de poder acontecem talvez uma vez ou duas em cada noite em *todo lugar*). Este tipo de aumento na intensidade pode aumentar repentinamente para *18 dados* de dano letal por cena enquanto o Narrador dita a intensidade da tempestade, mas isso é raro e apenas em lugares de foco incrível. É muito pouco provável que isso venha a ocorrer onde o vampiro está. Ainda assim, pode acontecer.

Sistema TM: Geralmente, enquanto viajando *Ex Nihilo* você sofre um nível de dano letal por hora/cena, a menos que vença ou empate num Teste Simples.

A Linha Vítrea

Jogadas para os primeiros três poderes da Linha Vítrea (Olhos do Defunto, Hora da Morte e Julgamento da Alma) são feitos com dificuldade +1. Os dois últimos poderes (Respiração de Tanatos e Banquete da Alma) têm suas dificuldades diminuídas em 1.

Manipulação Espiritual (Taumaturgia)

Os poderes desta linha não são afetados. Os demônios do mundo espiritual parecem ser radicalmente diferentes dos fantasmas que estão além da Mortalha.

Todos Exceto Nós São Estúpidos

É triste, mas é verdade. Você pensa que com uma dúzia de clãs e mais só-Deus-sabe-quantas linhagens, ao menos alguém nisso tudo sabe de alguma coisa. Sem chance. Alguns destes outros cadáveres têm uma chance de colocar toda a ideologia "eu não estou morto e parte disso não é tão mal" junta, mas a maioria deles está muito longe disso. Não me leve a mal – eu amaria ver o sol de novo e não me preocupo em riscar o isqueiro toda vez que minha filha quer fumar um cigarro – mas Caim deu a seus terríveis filhos uns poucos dons para facilitar suas noites eternas de danação. Porém, uma vez que a maioria destes Lambedores se ferraria para sempre, mesmo aqueles que compreendem o desperdício potencial jogando uns aos outros na fogueira e cortando as cabeças de seus senhores, é quase discutível.

É solitário se sentar à mesa dos Giovanni. Mas é uma solidão tolerável.

A Camarilla

Accorri diz:

Não me leve a mal: eu gosto dos caras da Camarilla, da mesma forma que você gosta do cara que coloca gasolina no seu carro e está sempre tentando te falar sobre oportunidades de negócios. Eles são um pouco aborrecedores, e são obscuros dentro do conceito "vampiro" ("Oooh, não nos chame disso! Nós somos *Membros*!"), mas fora isso a única coisa que eu tenho contra eles é seu sucesso.

Eu suponho que "Nunca nos pegarão!" é tão simples que até os Malkavianos podem fazer isso. Se eles não fossem tão perfeitinhos sobre deixar bolsas de sangue vivas, eu poderia ser tentado a passar pelo trote e aprender o aperto de mão secreto (ou o que quer que se faça para entrar no clube). Ainda assim, estou feliz por não ter que gastar minhas noites me curvando diante de algum "príncipe" rangente que gasta seu tempo fofocando sobre ideias de merda como democracia e livre iniciativa. Bem vindo à Nova Era, Vlad.

Eles têm estado de igual para igual com o Sabá ultimamente, o que por mim está bem. Deixe os dois grandes iate-clubes lutarem. Todo tempo que eles gastam em picuinhas é tempo ganho para arrecadar mais domínios. O verdadeiro vencedor neste conflito será um clã independente que pode fazer mais ganhos enquanto os Grandões se espancam. Se não fosse pela tempestade espiritual, seríamos nós.

Diego diz:

Tão esfoladora quanto suas ameaças e pretensões são de curta duração, a Camarilla existe para um único propósito, e é reacionária. Eles existem para ocultar a existência de nossa espécie, e muitos jovens Giovanni estão chocados em ver quão fácil é silenciar a Camarilla ao mantê-la nos padrões de sua própria Máscara. E ultimamente, a Máscara é uma boa ideia – por enquanto.

Para aplacar a Camarilla, só é preciso jogar com suas pré-concepções e expor as facetas de nossas operações com as quais eles são familiares. Eles sabem que nós temos uma certa facilidade com a morte. Eles sabem que nós somos grandes financiadores. Eles *não* sabem, contudo, de nossos planos para a Infinita Noite. Se eles soubessem, se levantariam e nos varreriam da face da Terra.

Nós devemos nos concentrar em manter a ficção que aponta os recursos como o nosso principal objetivo, e a Necromancia apenas o nosso meio para este fim. Eles compreendem a avareza. Se eles pensarem que nós somos mesquinhos, assumirão que somos tão devotados em manter o status quo como eles próprios são. Nesse caso, eles estarão contentes em jogar seus tolos jogos políticos contra nós, irão zombar e sorrir quando

contarem o golpe em algum negócio insano e transitório, e serão tomados completamente de surpresa quando o *sudario* cair e se tornarem nossos servos.

O Sabá

Accorri diz:

Tudo o que posso dizer é... que *diabos*? Estes caras não são retorcidos o suficiente quando ainda têm pênis funcionais?

Certo, existe muito barulho sobre parar Antediluvianos (que ninguém viu desde que Abraão era um garotinho) e sobre pegar em tochas com a Verdadeira Natureza Vampírica e como funciona uma camaradagem real, blá-blá-blá. Se você tapar seus ouvidos e ver o que eles *fazem*, vai ver, um, todos têm laços de sangue com todos e dois, os mortais têm um ponto terminal. Oh, e três: vamos quebrar coisas. Eu concordo com o número dois, mas eu não gostaria muito de adorar todos com quem eu ando por aí. Se eu trabalhasse com alguém, eu não teria afeição obrigatória também.

Diego diz:

Ao seu próprio modo, o Sabá é tão sufocante e conservador quanto a Camarilla. Mas onde a Camarilla olha para baixo nas abundantes massas da humanidade e sussurra "O que aconteceria se eles se levantassem contra nós?" o Sabá olha com medo para cima em direção aos deuses do sangue Antediluvianos e sussurram "O que aconteceria se eles caíssem sobre nós?"

Da mesma forma que eu aprecio o admirável trabalho da Camarilla em evitar que os mortais se tornem problemáticos, eu também aprecio os esforços do Sabá para prevenir mais do que os desregrados Ravnos. Como os Democratas e os Republicanos dos Estados Unidos, a Camarilla e o Sabá concordam em quase tudo e estão por essa razão constantemente se lançando um contra o outro por assuntos nos quais eles podem divergir. Sendo Membros, claro, o assunto mais comum é simplesmente o poder nu e cru.

Se uma facção tivesse que triunfar, eu suponho que preferiria o inferno do Sabá do que o purgatório da Camarilla. Se alimentar seria mais simples e sem dúvida eles deixariam mais fantasmas para trás. Contudo, eu suspeito que sua "Nova Utopia" de mestres Membros e escravos humanos não é possível na prática. Talvez trinta ou quarenta mil membros existam no mundo todo – se chegar a isso. E o Sabá espera escravizar bilhões, que têm recurso a tanques, lança-chamas e (não podemos esquecer) o *sol*?

Felizmente, a Camarilla tomou para si as rédeas no entusiasmo do Sabá.

Em nível global, o Sabá e nós temos uma política implícita de desinteresse mútuo. Eles fizeram o erro de nos ignorar no estágio pessoal também, mas eu não vejo motivos para seguir sua tola liderança. Eles não são uma boa ferramenta, mas se alguém admitir relutantemente num "bando" de nível baixo que os Setitas estão tentando erguer seu Antediluviano, o Sabá pode arrancar as presas da serpente. Naturalmente, eles exigem pouco estímulo para se alvorotar contra a Camarilla. Mas tome cuidado quando tentar manipulá-los: seu vínculo de sangue constante os deixa instáveis e suscetíveis ao frenesi, e suas filosofias fetichistas inspiram pouco auto-controle.

Assamitas

Accorri diz:

"Ao trabalhador seu salário". Isso está na Bíblia. Agora o que eu penso disso, a maioria dos Assamitas provavelmente assoaria seus narizes com a Bíblia, se eles ainda têm ranho para assoar. De qualquer maneira, os Assamitas costumavam ser úteis, zíperes confiáveis. Um pouco nervosos e sem humor, mas o que se pode esperar de um jagunço?

Como os melhores assassinos, eles são mais furtivos do que fortes: no combate aberto, eu aposto que o seu Brujah motoqueiro punk estaria um pouco na frente. Claro, nunca na minha vida ou não-vida eu vi um "combate aberto" onde os Membros estivessem envolvidos. Diabos, eu nunca vi um "combate aberto".

Ultimamente, eles têm estado completamente voltados a qualquer um que pensem poder ferrá-los. Isso significa você e eu em particular, uma vez que nós temos a força dos números como os grandes, a Camarilla e o Sabá. Eles tendem a pensar que podem pegar Giovanni solitários sem repercussões, por isso que *nós* temos mantido a pressão sobre eles. Se você faz o seu refúgio numa cidade com uma capela Tremere, pode contar como uma opção vender informações Assamita aos Tremere – se não decidir fazer o contrário. Você tem três vantagens sobre os Assamitas: dinheiro, fantasmas e auto-controle. O uso do dinheiro é óbvio. Fantasmas são bons para escavar informação, especialmente informação *diurna*. Os canibais são mestres em se esconder pela noite, mas durante o dia eles são uns bostas, então fica visível a vantagem. Finalmente, tenha em mente que os problemas que eles têm com a bebida fazem com que os nossos problemas pareçam um passeio no parque. Se você puder interromper sua alimentação o suficiente (outro bom uso para os fantasmas), você pode atirar algum neófito da Camarilla ou do Sabá na frente deles e assistir a mosca azul da diablerie. Uma vez que tenha feito isso, pode passar os detalhes a ambas as seitas e fazer do Assamita problema delas.

Diego diz:

Eu estou francamente surpreso que a maldição do sangue tenha durado tanto quanto durou. Como eu previa, a "gerência" na Turquia tirou a coleira de seus cães de guarda de alta-geração tão cedo quanto a maldição caiu. Por todo seu discurso de honra e solidariedade, seus anciões não estão ansiosos em serem cercados por crianças com um vício no Amaranto.

Os Assamitas nos desgostam, mas ativamente

menosprezam os Tremere e frequentemente (por associação) os Ventrue. Os Ventrue nos são úteis, e os Tremere invejam seu lugar: então, é melhor para nós direcionar o desgosto dos Assamitas contra os Tremere para proteger os Ventrue (e a nós mesmos) tanto quanto possível.

Eu prevejo grande sucesso para os Assamitas – a curto prazo. Contudo, sua estrutura não é forte o suficiente para conter um número de assassinos perigosos e bem treinados aos quais o gosto do sangue ancião é completamente irresistível. Os anciões precisarão manter os neófitos a uma boa distância para sua própria segurança, o que irá erodir sua já enfraquecida autoridade. Eu prevejo uma quebra maior em sua fachada dentro de dois anos.

Brujah

Accorri diz:

Muita dor, pouco lucro. Todas armas, nenhum cérebro.

Diego diz:

Dada a defecção Gangrel, a posição dos Brujah dentro da Camarilla está consideravelmente fortalecida. Além disso: eu suspeito que o embrutecimento Brujah é apenas o que a Camarilla precisa para lutar contra o Sabá.

O que poucos Brujah percebem é que sem a estrutura da Camarilla, não teriam nada *contra* o que se rebelar e teriam (consequentemente) que começar a fazer algo ao invés de simplesmente ofender seus superiores.

Gangrel

Accorri diz:

Enquanto o Sabá começa a ficar maior, os Gangrel decidiram morder a mão que os alimenta. Bonito. Ei, Membro-Formalmente-Conhecido-Como-Príncipe! Quer contratar alguns fantasmas para patrulha? Eu tenho uma promoção de pague um leve dois!

Se eu ganhar tudo o que quero de Natal, estes caras se tornarão os novos jagunços da "Sociedade dos Membros". Enquanto os Assamitas podem ser bons para destruir os cabeçudos entocados num refúgio urbano, me parece que os Gangrel poderiam ser um pouco melhores em lidar com problemas que decidiram sair da cidade. Tipo "hitman contra caçador de recompensas". Os Assamitas sãos com quem você ainda pode contar que seriam certamente mais fáceis de pechinchar se tivessem uma competição séria em seu nicho. Isso acaba sendo bom para o mercado, você sabe.

Eu não sei se isso é realmente sério. Os Assamitas, a despeito de seus outros defeitos, são firmemente unidos, enquanto que os Gangrel como um clã são como uma versão arruinada do Encontro de Tarzan e Drácula. Em nível individual, estou certo que um monte deles que estão indo fazer sua não-vida fora da Camarilla podem ser frios e solitários, especialmente quando o Sabá começa a marcar alguns pontos. Estes forasteiros solitários estarão muito vulneráveis e provavelmente mais abertos a negociar com pessoas de outros "clãs de fora". Não admira que muitos deles nunca viram ao vivo e a cores um maço de cem dólares.

Diego diz:

A defecção dos Gangrel merece muita atenção. Oh, eu não quis dizer que os Gangrel terão muito impacto em nossos planos: eu suspeito que eles sofrerão muito das atenções dos Lupinos, para não me referir aos caçadores mortais. Outros clãs independentes têm hierarquias ou sistemas pelos quais eles reconhecem que seus anciões têm a força da unidade. (Oh, exceto pelos Ravnos. Como poderia esquecer dos Ravnos?) Os Gangrel podem olhar para frente para um atrito fixo de seus inimigos bem organizados e numerosos.

Enquanto os Gangrel são de pouca valia para o nosso clã – suponho que eles poderiam ser usados para fazer o trabalho sujo dos Putanesca – a Camarilla deve estar se sentindo fraca e nervosa agora que um de seus dois especialistas em violência debandou. Se os Brujah fizessem seu caminho para além das palavras, os Ventrue teriam que começar a fazer seu próprio trabalho sujo.

Por essa razão é desejável deixar as coisas mais fáceis para os Gangrel, por enquanto. Eles devem sobreviver o suficiente para deixar as coisas difíceis para a Camarilla. Depois disso, eles podem submergir ou flutuar a deriva, mas se eles se ferirem o bastante e muito rápido, voltarão correndo para seus antigos mestres com o rabo entre as pernas.

Qualquer ajuda poderia (evidentemente) ser dada sem risco. Se possível, eles não deveriam saber quem os está ajudando, ou mesmo que foram ajudados. Se ser óbvio é inevitável, um cuidado apropriado deveria ser tomado para fazer com que o destinatário se sinta em débito.

Lasombra

Accorri diz:

Os Lasombra devem ter realmente sido algo, há muito tempo atrás. Na verdade, eles ainda são algo hoje. Só que eles são algo muito anacrônico e irrelevante. Na Idade das Trevas você poderia ter uma rotina planejada, superior, *droit de seigneur*. Mas eu não me preocupo com o quanto você é astuto, forte e cruel, ninguém no século XXI reconhecerá um maldito *rei*, especialmente um louco fracassado que se auto-proclama o terrível lorde da escuridão.

Veja, os Lasombra (como muitas pessoas fortes e capazes) não sabem como *perder*. Eles não costumavam fazê-lo. Então quando estão medindo forças, saia de seu caminho, pois capitalizar a vitória é o que eles fazem melhor. Mas quando eles finalmente tropeçarem – e acredite, quando são dois clãs contra sete, mais os mortais, eles irão tropeçar – será o tempo de tomá-los por tudo que valem.

Diego diz:

Nossos primos espanhóis são um exemplo soberbo de cautela. Uma fina combinação de força e intelecto, coragem e astúcia, eles se afundaram no papel insustentável de "construtores da coalizão do Sabá" e lutam sua tediosa guerra contra inimigos descansados que podem ou não existir. Isso é o que acontece quando você tenta preservar uma velha situação ao invés de se adaptar a uma nova. Se eles tivessem voltado suas consideráveis energias e habilidades em direção de algo valioso, estariam muito bem agora. Mas ao invés disso, o futuro que eles contemplam é de incansável labuta e conflito. O que é um gasto de uma eternidade perfeitamente funcional.

Malkavianos

Accorri diz:

Até um relógio parado está certo dia após dia, mas isso não significa que eu quero um pendurado no pulso. Isso vale em dobro para os Malkavianos.

Diego diz:

Por milhares de anos, nós conhecíamos a verdadeira fonte da loucura, e agora algum alemão sem humor convenceu o mundo que isso se dá por que as mamães param de amamentar muito cedo. Lixo.

Loucura – e particularmente a loucura dos Malkavianos – é o que acontece quando uma mente é muito exposta ao colapso do mundo. Todos os Malkavianos podem avisá-lo sobre o que está escoando do outro lado. Eu posso lhe dizer o mesmo: é meramente o caos.

Os loucos podem ser surpreendentemente coerentes e inteligentes em suas ações, mas no final das contas é apenas o barulho do trovão sem o raio. Contra a paciência infinita do oblívio eles são insignificantes.

Nagaraja

Accorri diz:

Nunca ouvi falar deles.

Diego diz:

Do pó ao pó. Eu não imagino encontrar um para investigar rumores de sua então chamada "Linha Vítrea". Eu também não faço ideia se eles estão todos extintos e seu conhecimento tenha ido para a cova com eles.

Nosferatu

Accorri diz:

Se eu fosse um pedaço de fedor na merda, eu acho que me faria sentir melhor conhecer a profunda sujeira de todo mundo. Fique em bons termos com estes caras – desde que isso não signifique deixá-los entrar em seu refúgio. Preste atenção, tudo que eles estão escoando em seus móveis, passa bem pelo maldito jardim inglês.

Também – quando eles começam com a rotina "Venham a mim, meus lacaios ferais!", é hora de chutar alguns traseiros.

Diego diz:

Como nós, eles são afortunados. Como nosso Beijo de Lamia, sua maldição os protege da auto-decepção

comum entre os Brujah e Toreador. Eles sabem que são condenados. Infelizmente, qualquer um com olhos para ver ou um nariz para cheirar também sabe.

Eles também são muito inquisitivos. Se algum clã encontrar nossos objetivos últimos, provavelmente será o Nosferatu. Além disso, como eles são menosprezados pelos outros, tendem a andar juntos (sem trocadilhos). Assim, qualquer espião Nosferatu que se esconde na residência de alguém não pode ser sumariamente diablerizado e jogado fora. Isso apenas fará com que seus amigos párias venham procurá-lo.

Para se proteger de um espião Nosferatu (ou de qualquer outro espião), é aconselhável executar os mais secretos rituais na segurança dos confins de fortalezas tais como a de Veneza e Boston. Alguns *spiriti* possuem a habilidade de penetrar nos disfarces dos Nosferatu, mas isso está longe de representar uma certeza. Precauções físicas são mais efetivas. Eu não estou familiarizado com a última palavra em armadilhas tecnológicas, mas lhe asseguro que uma piscina de óleo fervente faz qualquer espião pensar duas vezes. Também é imperativo manter uma residência livre de vermes. Mas a presença de espíritos geralmente amedronta qualquer criatura inteligente o suficiente para se comunicar com um Nosferatu.

Ravnos

Accorri diz:

Oh, algo mau aconteceu no Oriente para um bando de bolsas de sangue ciganas arrogantes, nômades, mentirosas e dedos-leves? Danem-se.

Diego diz:

Os Ravnos têm problemas, graças a, creio, algo que aconteceu de errado em sua linhagem. Eles são muito poucos agora! Nós também estamos experimentando dificuldades, cortesia desta nova tempestade espiritual. Diferente dos Ravnos, contudo, nossa angústia não é conhecida de forma ampla pela sociedade dos Membros.

Eu vejo dois destinos possíveis para o Clã Ravnos. Um é que os outros predadores irão farejar a fraqueza e a queda deles como chacais. A outra é que os sobreviventes se prostituirão por proteção a qualquer cafetão que possam encontrar.

No primeiro caso, seria sábio para o Clã Giovanni estar à mesa o mais cedo possível para jantar bem. No segundo caso, eles são o que meus sobrinhos Milliner chamariam de "vendedores motivados", o que nunca representa uma posição favorável para se poder barganhar.

Eu recomendei que nós oferecêssemos o ramo de oliva de socorro aos sobreviventes dos Ravnos. Isso poderia vir acompanhado pelos espinhos do desprezo e do preço, claro: se nós somos "legais" por nenhum motivo além do altruísmo, eles certamente reconhecerão o truque. Mas se nós oferecemos proteção a um preço alto, eu acho que poderemos conseguir mais resultados deles do que aqueles que não abandonarão a vingança a qualquer preço. Eventualmente, o vingativo poderia se tornar furioso o suficiente para ser um "comprador motivado".

Quanto poderia custar sua proteção? Eles agora estão muito fracos para nos ofender, e qualquer ladrão nos dará justa causa em roubá-los em seu tormento. Se qualquer um de seus inimigos é muito forte, bem, proteção é sempre mais fácil de retirar do que garantir.

Se você deseja roubar de um homem ou mesmo apenas trapaceá-lo, é mais fácil fazer isso se ele está em sua mesa ao invés de estar solto mundo afora.

Setitas

Accorri diz:

Você sabe o que eu gosto de fazer com as cobras? Bater até matá-las. Não fale com elas, não negocie com elas, não faça planos contra seus malditos peões mortais: apenas chute seus traseiros. Bata nelas até transformá-las em pasta. Por Deus, eu odeio estes filhos da puta.

Claro, as coisas nem sempre saem como você quer. Se não puder cair em cima de um desses bostas e lhe dar o que merece com um machado bem quente, você pode ter que aplicar alguma estratégia. Se puder, use nossa estratégia geral – coloque fantasmas seguindo ele, seque qualquer mortal que seja aliado (ou melhor, bode expiatório) dele, interrompa sua alimentação com espíritos até que ele esteja fraco e seco, *então* acerte ele com o bastão de baseball.

Se mesmo *isso* não for possível, você pode tentar aborrecer a Camarilla ("Você não vai acreditar, mas eles estão *violando* sua preciosa *Máscara*!") ou o Sabá ("Você não vai acreditar, mas eles querem *ressuscitar um Antediluviano*!") ou os Lupinos ("Ei! Olhe aqui!") ou os Assamitas ("Você sabe que Set é um judeu! Além disso, te dou um quarto do sangue dele"). Entretanto, não tente mandar a polícia. Tudo que você terá é um bando de policiais Dominados e com laço de sangue ferrando um ao outro.

Se você absolutamente e positivamente *deve* negociar com estes putos... bem, só não olhe-os nos olhos, é o que te digo.

Diego diz:

O ponto crucial de nossa hostilidade mútua é uma incompatibilidade fundamental entre nossos objetivos e os deles. Eles querem ressuscitar algum deus anacrônico e murcho e passar a eternidade sendo os primeiros dentre seus escravos. Nós, por outro lado, queremos reconfigurar o mundo para que sejamos deuses nele.

Nosso plano não é desprovido de grandeza, eu acho, o que contrasta bem com a esqualidez essencial e masoquismo deles. No entanto, a despeito das diferenças, de uma forma importante nós somos mais parecidos com os Setitas do que com qualquer outro clã: nós somos semelhantes porque nós dois temos uma *meta*. Não apenas uma meta, mas uma meta concreta e

transformadora que pode ser posta adiante resolutamente e preservada indefinidamente uma vez alcançada. Compare isso com as metas que podem mover o Sabá e a Camarilla: são ambas passivas e retrógradas. Eles querem apenas *evitar* que determinadas coisas aconteçam.

Mas a mudança é inevitável. Os conservadores sempre perdem no final. Apenas um plano mestre para a transformação do mundo é aceitável, e não é a dos Setitas.

A vantagem que nós temos é que conhecemos suas ambições escatológicas, enquanto eles esperançosamente apenas suspeitam das nossas. Nós não podemos proporcionar um confronto direto, mas é imperativo que seus planos sejam interrompidos.

Nossa luta contra eles deve ser sutil. Nós devemos obstruí-los e enfraquecê-los sem que percebam nossa interferência. Dada sua astúcia e suas inclinações, será difícil. Enganar um clã de ladrões, mentirosos e alcoviteiros é uma tarefa similar a enfrentar um leão em sua cova.

Para ter sucesso, nós devemos jogar com nossas forças e compensar a deles. Nossas forças são dinheiro e espíritos. Dinheiro pode ser usado para arruinar seus refúgios ou (nas áreas de conflito e ricas que ambas nosso clã favorece) contratar mercenários. Até a mais forte das Serpentes tende a vacilar quando é parada por um rifle de repetição.

Mais importante, os mortos sem descanso são amplamente impenetráveis aos agrados carnais comuns dos Setitas. Contudo, as Serpentes são experts na manipulação da paixão humana. Se eles perceberem as necessidades dos *spiriti* e dos *spettri* por emoções, nossas próprias ferramentas serão usadas contra nós.

Uma guerra travada contra o mais dúbio dos clãs é uma tarefa assustadora e perigosa, mas nós temos uma grande vantagem. Nosso fundador *já acordou*.

Toreador

Accorri diz:

Eu gosto de me referir a muitos deles como um bando de *bucaiòli*, mas eu relutantemente tenho que admitir que eles podem ser muito astutos às vezes. Estou pensando sobre as ações na Internet agora. Diga o que quiser sobre os Toreador, uma vez que eles ouçam que existe uma nova forma de procurar por pinturas sujas eles estarão nessa como dólares no bolso de um policial corrupto. Eu investi algum dinheiro quando vi em qual direção o vento estava soprando, mas os anciões do clã em Veneza não puderam entender qual a diferença de uma calculadora para um telégrafo. Dane-se. Mas eu suponho que não foi nossa maior oportunidade perdida em 2000.

Também, eu acho que a maldita "entrada artística" é uma fraude. Você quer conhecer sua verdadeira fraqueza? É que eles ainda podem ter orgasmos que significam que muitos deles ainda estão carregando seus cérebros entre suas pernas.

Se você for bom em procurar provavelmente poderá atraí-los com todo o "fascínio do aficionado proibido necromântico gótico, chocante e escuro". Mas as ações na Internet foram jogadas fora, então qual é o ponto?

Diego diz:

Da mesma forma como ocorre com muitos dos clãs, a grande força dos Toreador também é sua grande fraqueza. O fator central é: dentre nós, eles são os mais próximos dos mortais. Muitos deles se recusam a perceber que as emoções humanas representam um risco aos mortos-vivos.

Enjoos aparte, os Toreador provavelmente são nossos mais fortes aliados na Camarilla. Sua ganância pelo prazer comum e pela opulência são uma alternativa agradável às maquinações emocionais dos Lasombra, a filosofia política incoerente dos Brujah ou os jogos de poder rígidos e abstratos dos Ventrue. Seu desespero por se apegar à humanidade faz dos Toreador agradavelmente pragmáticos sobre outros aspectos da existência morta-viva. Assim, eles se permitem negociar com muito mais vantagens.

Tremere

Accorri diz:

Eu odeio até o último destes benditos palhaços, e a única razão para deixar de me alimentar é porque eu não consigo colocar as mãos num e dar uma boa surra.

Eu não sou assim com qualquer clã com um "conselho decisório", mas aquele que faz com que todos os que estão nos degraus inferiores chupem (ou o equivalente não-vivo) só está mostrando que tipo de merda eles têm no coração. Oh, eles são sábios e têm bons truques que fariam Penn e Teller se cagarem... mas eles são covardes quando a coisa fica *realmente* feia. Por todos Tremere que estão na ativa, existem dois buracos numa torre em algum lugar trabalhando na Linha do Dedo no meu Traseiro. Isso significa que suas "calcinhas", ou o que quer que os malditos chamem suas casas de bruxas, são bem protegidas.

A única coisa que eles fazem melhor do que ferrar um ao outro é fazer inimigos em outros clãs. Os Tzimisce têm procurado aniquilar os Tremere desde 24/07/365-e-um-quarto, e os Assamitas possivelmente estão *mais* indignados. Se você não puder barganhar nenhum centavo com um Assamita quando ele está para fazer uma emboscada a um Tremere, então você é uma desgraça para os seus ancestrais pão duros e cinzelados.

Por falar em cinzelados, a outra fraqueza dos Tremere é que eles pensam que são mais espertos do que todo mundo, embora a maioria destes frescos não possa pechinchar com um vendedor de carros usados em Toronto na noite mais brilhante de sua não-vida. Eles estão sempre interessados em novas atualizações mágicas, então ficam mais do que felizes em fazer um

"bom negócio" de conhecimento taumatúrgico por necromancia. Eh. Eu conheço um Pisanob em Cuba que venderia os primeiros dois graus da Linha dos Ossos três vezes, aprendendo diferentes linhas dos Tremere a cada vez.

A propósito, você já ouviu a piada do Tremere que usou um absorvente como saquinho de chá?

Diego diz:

Os Tremere querem suplantar os Ventrue como fundação da Camarilla. Eles também são bem organizados e responsáveis para que isso se realize. Sob a influência dos Ventrue, a Camarilla é conservadora ao ponto da imobilidade. Essa é uma coisa boa. Sob o comando dos Tremere, a Camarilla se tornaria mais focada e direta, e mais capaz de discernir nossos verdadeiros objetivos. Essa seria uma coisa má. Contudo, a tenacidade admirável dos Tremere não deveria ser subestimada. A despeito de sua reputação como eruditos neurastênicos, eles sobreviveram a tudo que os Tzimisce, Assamitas e Gangrel foram capazes de alinhar contra eles por séculos. Assim, nós poderíamos alienálos de forma velada, para que não tenham sucesso em se apoderar da Camarilla e voltar seus olhos vingativos sobre nós.

A oportunidade nesta situação fica em nossa própria crise. Por décadas, os Tremere desejaram nossos poderes necromânticos, indo tão longe quanto produzir sua própria "Taumaturgia Espiritual", cópia mal feita de nossa superior Linha das Cinzas.

Nós sempre resistimos em dar nossos mais poderosos segredos. Agora que as Terras das Sombras de repente se tornaram tão perigosas, talvez seja tempo para uma maior abertura com os Tremere. Eles clamaram muito. Talvez nós devêssemos finalmente vender a eles corda o suficiente para se enforcarem.

Tzimisce

Accorri diz:

Uau. Eles não estão só encilhados com um nome que ninguém pode pronunciar, todos eles parecem condenados a passar a eternidade brincando consigo mesmos. *Isso* é condenação.

Diego diz:

Os Tzimisce são experts em um campo altamente arcano que não tem relevância para nós, nem para qualquer um. Nós polidamente ficamos fora de seu caminho e esperamos a mesma cortesia.

Ventrue

Accorri diz:

Estes caras confundem "anal" com "banal". Inteligente, hein? Um Toreador me contou essa. Eles têm mais dinheiro do que Croesus e seus ganchos estão em todos os departamentos de polícia no mundo. Metade da União Europeia e grandes partes da OTAN estão ou sugando ou sendo sugados por eles, ou deixam os Sangue Azul vencer.

Eles têm todo este poder, e o que eles fazem com ele? Nada. Literalmente, eles não estão ativamente *fazendo* nada – oh, a menos que você inclua procurar por uma "explicação científica" para a condição morta-viva. Ao invés disso, eles estão colocando todo esse esforço e energia na *prevenção*.

Isso é o que eu amo nos Ventrue: eles gastam toda sua não-vida cobrindo seus traseiros porque imaginam que nós "Membros" iremos todos nos enforcar se um traseiro for enforcado separadamente. Mantenham o bom trabalho cabeções!

Diego diz:

A chave para os Ventrue é o respeito. Sua maior prioridade é manter suas desilusões de primazia. Poucos conflitos Ventrue não podem ser salvos por gestos de penitência. Segure sua cabeça, aja como se você fosse pego numa situação inevitável (que pode muito bem ser verdade, dada sua habilidade admitida em gerenciar os talentos dos outros clãs), de má vontade ofereça reparações e passe para o próximo passo em trazer a Infinita Noite. Uma vez que o *sudario* caia, os Ventrue podem muito bem ser nossos maiores inimigos Membros, então é necessário limitar seu poder tanto quanto possível por ora. Mas desafiar seu poder diretamente só os provoca a maiores inflexibilidades. Lembre-se sempre que em suas mentes, eles são os nobres e nós somos os mercantes. Eles estão contentes em nos humilhar, enquanto que aos Lasombra ou Tzimisce eles destruiriam.

Outros Encrequeiros

Lupinos

Accorri diz:

Fique longe deles. Importunar os animais só é moderadamente mais seguro do que um banho de sol.

Diego diz:

O uso judicioso de um representante *spirito* pode levar os Lupinos cabeças-duras (como se pudesse ser encontrado outro tipo) a um lar Setita ou capela Tremere, mas saiba que eles não são tão ingênuos no que diz respeito ao mundo espiritual quanto poderíamos esperar. Se você atrair a atenção de lobisomens vingativos, seu melhor recurso é fugir e esperar que ele envelheça.

Magos

Accorri diz:

Okay, me deixa te contar uma coisa sobre os feiticeiros que eu pessoalmente conheci. Eles formavam um "círculo", em torno de três destes punks, pálidos, vestidos de preto e geralmente agindo como bonecas de sangue. Nós fizemos contato através de alguns contatos mútuos no outro lado da Mortalha, e eu eventualmente conclui que estava querendo me encontrar e falar com eles. Eles queriam – surpresa! – instruções sobre

necromancia e os Membros, e eles ofereceram seu conhecimento em troca. Então nós negociamos por um tempo, barganhando bastante, e eu os fiz entrarem num laço de sangue parcial, mas eles estavam com muito medo para levar o negócio a cabo. Eles não queriam se envolver com os outros clãs: não ficaram sabendo realmente muito sobre a sociedade dos Membros. Eles só queriam saber o que nós sabíamos sobre o outro lado, mas toda vez que eu contei algo eles só balançavam a cabeça ou agiam ranhosos ou tentavam "gentilmente corrigir meus erros".

Então veio a tempestade espiritual. Agora, dois deles estão mortos e o terceiro ficou preso do outro lado da Mortalha. Idiota. Com certeza eles usaram seus avatarados quintesseriais paraclíticos, mas eu acho que eles não experimentaram duas tempestades espirituais antes dessa, experimentaram?

Diego diz:

Meu conhecimento dos "artífices da realidade" é desprezível, como é seu efeito no mundo dos Membros. Da experiência direta, eu diria que um magus alerta é um bom oponente para um neófito. Sua comparativa fragilidade física é balanceada por sua versatilidade. Assim, em qualquer conflito Membro-mago, a surpresa é desejável. Mas eu suponho que é um verdadeiro conflito.

Se os encantadores têm uma fraqueza geral, é simplesmente esta: como os Tremere, eles tendem a se julgar mais espertos do que qualquer um que encontrem. Até mesmo um bruxo velhaco e poderoso subestimaria a malícia necessária para sobreviver por séculos da política dos Membros. Eles podem ser usados, mas como ferramentas de capacidades e fraquezas desconhecidas, eles são melhor usados com grande cuidado. Melhor simplesmente deixar o tempo ser seu assassino.

Changelings

Accorri diz:

Qual é! As únicas fadas que eu conheço são os Toreador.

Diego diz:

Da mesma forma como os feiticeiros, meus encontros com *fate* foram raros e particularmente não satisfatórios. Seu clamor por outro mundo, "Arcádia", sobrepõe nossos próprios clamores em nossa experiência com as Terras das Sombras – e ainda, somos incapazes de contatar esta região ou confirmar sua existência. Estou contente que não seja relevante para nossos objetivos. Outra zona sobrenatural significa que existe uma possibilidade, embora pequena, que a Infinita Noite possa ter consequências substancialmente imprevistas.

Eu gostaria muito de adquirir tais seres para estudos. Infelizmente, nossos métodos preferidos de assegurar almas para interrogatório não parecem funcionar com fadas, ocasionando o desafio adicional de mantê-las aprisionadas *e* vivas.

Caçadores

Accorri diz:

Eu dou minhas presas e bebo de uma maldita taça para saber de onde estes merdinhas vieram. Pecadores nas mãos de um Deus furioso ou algo assim, provavelmente. A melhor teoria que eu ouvi veio de um Tremere que estava se relacionando com algum mago honesto-a-Caim disparando sobre a tempestade espiritual e Bangladesh e todas as outras tolices absurdas que estão rolando por aí. De qualquer maneira, os magos pensam que toda a merda mística no mundo está conectada a algo mais – eu acho que os Tremere chamaram-na de um modelo ideal hermético ou platônico ou algo do tipo – e que está começando a mudar, ou talvez esteja se quebrando. Se eles estiverem certos, isso significa que *todos* os truques mágicos que nós usamos para ficar fora de visão estão começando a falhar. Estes "caçadores" são só peões comuns sobre os quais nossas Disciplinas de ocultação não funcionam mais.

De fato, provavelmente foi um destes bastardos que nos custou Birmingham. Este arruaceiro chamado Henry Eames limpou o ninho das bonecas da Camarilla, permitindo que nós nos movêssemos para dentro. Infelizmente, ele ainda estava nas redondezas causando problemas. Raptar sua filha só o deixou lento – ele tinha caras fazendo serão para pegar um carniçal aqui e contundir um neófito ali. Os policiais estavam atrás dele por assassinar sua esposa (uma longa história), então foi apenas uma questão de tempo antes que os Toreador ou Ventrue colocassem suas mãos nele, e então eu teria que negociar com eles.

O ruim é que eu ouvi que alguns deles podem esfregar seus olhos e encolher os ombros do nosso esquema de "faça o que eu te disse". Apesar disso, chutar seus traseiros com vaselina ainda funciona tão bem quanto antes.

Diego diz:

Em 1000 d.C., a história registra histeria, violência e um tremendo ressurgimento da superstição, escatologia e o tipo de fé que leva as pessoas a coisas estúpidas e perniciosas. No ano 2000, eu revoco um pouco a forma de um "terrorismo milenar" previsto, mas eu desejo saber se a paixão e a convicção simplesmente encontraram outra saída. Eu senti a força de um sutra cantado tão poderosamente quanto uma cruz brandida. Quem poderá dizer que as convicções da Nova Era não se propagaram através da televisão e de tabloides e encontraram sua própria forma de fé verdadeira?

Indiferente à minha teoria, o fato é que alguns mortais podem de fato olhar através da Máscara da Camarilla como se ela fosse de vidro. Não apenas isso, eles são capazes de perceber fantasmas nas Terras dos Vivos também. Assim, é muito fácil usar um *spirito* complacente para levar estes fiéis cruzados para um Elísio local. Ou os mortais intrometidos morrem ou os

Membros problemáticos o fazem, e todos vão para casa felizes.

É tudo o que importa, a qualquer custo.

O Círculo Órfico

Accorri diz:

Quem?

Diego diz:

De onde você ouviu falar do Círculo Órfico?

Você não precisa se preocupar com eles. Como os Nagaraja, seu tempo veio e se foi. Você poderia encontrar nosso primo renegado Antonio e seus associados. Entretanto, não hesite em me informar imediatamente. Estou ansioso em expressar meu desprazer a ele.

Novas Habilidades

As novas Características a seguir podem ajudar os jogadores e Narradores a incrementar seus personagens Giovanni. Como sempre, estas novas opções são apenas isso – opcionais – e os Narradores podem restringir seu uso em suas crônicas.

Novo Antecedente

Escravos Espirituais

Nunzio se sentiu vagamente idiota enquanto gesticulava com a faca no animal empalhado. "Maldita seja, Betsy", ele gritou, "Se você não fizer o que eu lhe disse, eu juro que irei cortar esse maldito bicho da cola às orelhas e cagar dentro dele!"

"Nãooo..." gemeu a garotinha fantasma. "Esse é o Senhor Coelhinho Divertido! Meu papai o deu para mim!"

"Não estou preocupado se ele é o Senhor Cara Fodido ou sei-lá-o-que, e a menos que você observe aquele velho bastardo – o cara que eu te mostrei, com grandes orelhas e barba – o coelho se vai, entendeu? Se vai!"

A jovem fantasma chorou, provocando profundo desgosto no coração tranquilo de Nunzio. Talvez ele pudesse tentar o outro fantasma, aquele ligado ao maldito cinto de peso, de toda maneira... então Nunzio viu que Betsy estava relutantemente acenando a cabeça.

"Você vai?"

Ela baixou a cabeça.

"Bom. Viu? Foi difícil? E depois que você me contar o que ele fez, nós iremos ao McDonald's e você pode ver algumas crianças, certo?"

"Aquele com o playground?"

Jesus Cristo. "Certo. Que seja".

Esta Característica representa uma influência que você tem sobre um ou vários fantasmas. Geralmente esta influência está na forma de *catene* – ou algo que o fantasma valorizou muito em vida, ou possivelmente um objeto ou lugar qualquer com o qual o *spirito* tornou-se sintonizado durante a tempestade espiritual. Indiferentemente, você tem um controle sobre o espírito e pode ameaçá-lo ao ameaçar seu grilhão. De modo alternativo, você pode ter informações sobre as metas do espírito e pode controlá-lo ao ajudá-lo ou impedi-lo. Para mais informações sobre o que os fantasmas podem fazer e as categorias deste Antecedente, veja a caixa "Escravos Espirituais" na p. 54.

- Você tem uma influência sobre um *spirito* fraco.
- •• Você tem influência sobre dois fantasmas menores, ou um de maior poder
- ••• Você é o mestre de três espíritos menores, ou menos que podem fazer mais.
- •••• Quatro fantasmas estão sob seu controle, ou menos que são mais fortes.
- ••••• Você tem a maestria de cinco fantasmas fracos, ou menos que são mais talentosos.

Sistema TM: Você pode aplicar este Antecedente em lugar da vantagem *Lacaios* que os Giovanni geralmente possuem. O Antecedente *Escravo Espiritual* então se diferencia entre confederados mortais e almas ligadas. Um Giovanni pode comprar *Escravos Espirituais* como qualquer outro Antecedente, mas ele não está disponível para personagens sem *Necromancia*.

Necromancia Ghiberti

Quando trazidos à convivência dos Giovanni, os Ghiberti já eram bastante familiarizados com os mais finos pontos da *nigrimancia* africana. Aqueles desacostumados com os ardis das almas de *abombo* (fantasmas africanos) frequentemente tinham problemas em controlá-los – mecanicamente, um Membro inexperiente sofre uma penalidade de +2 na dificuldade de jogadas para usar Necromancia em fantasmas de africanos nativos: antigos negociantes de escravos, os Ghiberti combinaram elementos de sua profissão anterior e sua bruxaria imoral para criar uma linha de Necromancia que deixa a escravização de fantasmas do Reino de Marfim mais fácil de ser executada. Estudando os estranhos poderes dos fantasmagóricos Moriman, os Ghiberti aprenderam a localizar fantasmas e aprisioná-los. Note que poucos (se algum) Giovanni que são membros de nota da família Ghiberti têm acesso ao conhecimento de como compelir *abombo*, muito menos a maestria da Linha Cenotáfia.

A Linha Cenotáfia

Membros Ghiberti experientes reconhecem que compelir misticamente os mortos requer um conhecimento extensivo dos fantasmas que serão comandados. Considerando que muitos dentro da família detêm maestria dos fantasmas ocasionais e os meios de afetar cadáveres ou o Mundo Inferior, os praticantes mais eruditos procuram meios necromânticos para descobrir a localização ou objetos que contêm fortes vínculos com os mortos. Alguns destes estudos tornaram-se rituais, enquanto que outros se

desenvolveram numa linha discreta interessada principalmente com a descoberta ou forja de elos entre o mundo vivo e as Terras das Sombras.

A maioria dos estudantes de Necromancia atribui a criação da Linha Cenotáfia ao tempo que se seguiu às Guerras Mundiais. O grande número de mortos pelo mundo, especialmente com soldados deslocados lançados aos confins do globo, fez um trabalho ativo na captura de almas. Aqueles Ghiberti que podiam "farejar" os mortos recentes (especialmente em grande quantidade) conseguiram aumentar suas buscas com o uso da Necromancia Cenotáfia para encontrar objetos ou locais importantes às legiões de fantasmas. Uns poucos membros mais velhos do clã Giovanni alegam que poderes similares se provaram úteis durante o antigo auge da expansão mediterrânea, à procura de cultos da morte ou campos de batalha durante o auge de Roma e da Itália. A despeito disso, a linha permanece um tanto quanto rara, ainda que sirva principalmente para amplificar outros poderes de um necromante já habilidoso.

A Necromancia Cenotáfia parece funcionar sobre o princípio que um Membro, já um cadáver, é uma ponte não natural entre o mundo dos vivos e o dos mortos. Por esse princípio, a linha permite ao necromante encontrar outro acoplamento semelhante. Os rudimentos básicos da Linha Cenotáfia funcionam facilmente o bastante uma vez que o Membro aprenda a se sintonizar a estas conexões, ou através da quebra de tabus para aproximar as Terras das Sombras focando paixões sem sabor ou através de técnicas de autoridade e pureza designadas para comandar os dois mundos separados. (Veja **Magia do Sangue: Segredos da Taumaturgia** para informações sobre técnicas de Necromancia.)

• Um Toque de Morte

Da mesma forma que um necromante pode mostrar maestria sobre as Terras das Sombras, também alguns fantasmas podem se mostrar no mundo mortal. Se bem que exibições óbvias de poder fantasmagórico tais como paredes sangrando ou gemidos do além certamente não estarão fora de contexto, algumas habilidades fantasmagóricas tendem a mostrar efeitos sutis que não são facilmente reconhecidos. Um necromante sensibilizado com o resíduo da morte pode sentir se um objeto foi tocado por um fantasma ou sentir a passagem recente de um fantasma.

Sistema: O necromante simplesmente toca uma pessoa ou objeto que ele suspeita ter sido vítima de influência fantasmagórica. O jogador testa Percepção + Ocultismo (dificuldade 6). Se tiver sucesso, o necromante pode determinar se um fantasma exerceu algum tipo de poder sobre sujeito, ou se passou pelo local, pela duração detalhada abaixo.

1 sucesso Último turno; detecta o uso de poderes fantasmagóricos

2 sucessos Últimos três turnos; detecta o uso de poderes fantasmagóricos

3 sucessos Última hora; detecta toque de fantasmas e uso de poderes fantasmagóricos

4 sucessos Último dia; detecta toque de fantasmas e uso de poderes fantasmagóricos

5 sucessos Última semana; detecta passagem de fantasmas nas redondezas, toque de fantasmas e uso de poderes fantasmagóricos

Numa falha, o necromante não recebe impressões. Uma falha crítica revela uma resposta errada (um objeto pode parecer tingido com poder fantasmagórico quando não está, ou vice-versa). O necromante que tem sucesso em detecção enquanto toca um objeto ou pessoa que um fantasma está possuindo imediatamente fica ciente que o fantasma ainda está dentro. A impressão recebida em tal caso é suficiente para contar como uma "impressão psíquica forte" para propósitos dos poderes da Linha do Sepulcro, então o Membro pode ser capaz de (por exemplo) imediatamente comandar um fantasma a deixar uma pessoa que está possuindo.

Sistema TM: Você simplesmente toca um objeto ou pessoa e faz um desafio Mental Estático com uma dificuldade de 6 Características, usando a Habilidade *Ocultismo* para retestes. Se tiver sucesso, você imediatamente percebe se quaisquer poderes espirituais foram exercidos sobre o sujeito durante a atual seção de jogo. Se o fantasma atualmente possui o objeto ou pessoa tocada, você fica ciente disto e pode escolher exercer seus poderes da Linha do Sepulcro (se tiver algum) como se conhecesse o nome do fantasma.

• • Revelar a Catene

Compulsões necromânticas funcionam muito mais eficazmente quando o invocador usa um objeto de significado para o fantasma em questão. Tais grilhões atam o morto à terra dos vivos por sua importância lembrada – um local favorecido para o descanso, uma obra de arte insultada e jogada fora por parentes odiados ou algum objeto de intensa emoção similar. Muitos Giovanni podem detectar tal *catene* pelo uso de rituais (veja Ritual da Corrente Desenterrada, p. 165 de **Vampiro: A Máscara**). Com este poder os Ghiberti podem determinar um grilhão com apenas alguns instantes de manipulação. O Membro simplesmente passa suas mãos sobre o objeto e se concentra nele. Ele rapidamente recebe uma impressão da importância do item (ou da pessoa) para os fantasmas, se houver algum; se o fantasma é conhecido pelo necromante, este imediatamente reconhece o objeto como um grilhão daquele(s) fantasma(s). Identificações bem sucedidas de um fantasma conectado não são exclusivas; isso é, se o Giovanni determina que o objeto é importante para um

dado fantasma, ele também pode determinar se existem outros fantasmas ligados ao item, embora deva usar o poder novamente para reconhecer suas identidades.

Muitos necromantes usam este poder em objetos já identificados com Um Toque de Morte para determinar se o fantasma está tentando se sintonizar com um dado grilhão ou simplesmente brincando com o mundo dos vivos.

Sistema: O necromante segura e examina o objeto por no mínimo três turnos – se é um item, isto significa manipulá-lo com suas mãos, passando seus dedos sobre ele ou aplicando um olhar crítico; com uma pessoa, isso exige um exame mais... invasivo. O jogador então gasta um ponto de sangue e testa Percepção + Ocultismo (dificuldade 7). Se tiver sucesso, o Membro determina se o objeto porta qualquer significado para qualquer fantasma e, com três ou mais sucessos, a identidade de no mínimo um destes fantasmas (que, é claro, permite ao Membro usar a Linha do Sepulcro neste fantasma). Se o necromante já conhece qualquer um dos fantasmas envolvidos, seus laços são revelados com sua identidade – então, se o necromante já conhece um fantasma bem o suficiente para invocá-lo e compeli-lo com outros poderes, a identificação bem sucedida de um grilhão revela se um objeto está ligado àquele fantasma, em adição a quaisquer outras impressões recebidas.

Se uma falha crítica é obtida, o Ghiberti nunca terá sucesso ao usar este poder no item que está sendo examinado.

Sistema TM: Gaste uma Característica Sangue e espere meio minuto (ou três turnos, se você está em tempo de combate) examinando cuidadosamente seu sujeito (mas não toque em outros jogadores – lembre-se da regra do Não Tocar). Então, faça um Desafio Mental Estático, dificuldade de 7 Características, com a habilidade *Ocultismo* para retestes. Se tiver sucesso, você imediatamente sabe se o objeto é um Grilhão. Se for, você ganha uma impressão da identidade de um fantasma que está Preso, embora o Narrador decida qual o nome a ser dado. Se o objeto é um Grilhão de múltiplos fantasmas, você receberá uma impressão como a informação de "outros fantasmas estão ligados a este item", e você pode exercer o poder novamente para reconhecer as identidades diferentes adicionais (qualquer identidade já conhecida por você é automaticamente excluída).

••• Andar sobre a Cova

A prontidão estendida garantida com a Linha Cenotáfia permite ao Necromante sentir as vagas do *sudario* e encontrar locais onde as Terras das Sombras e o mundo dos vivos se aproximam. Frequentemente, o Necromante experimenta um arrepio ou calafrio quando se aproxima de uma área onde o Mundo Inferior fica perto do mundo dos vivos. Com prática, o Giovanni pode dizer exatamente onde tais locais se encontram.

Necromantes experientes aprendem que certos locais são suscetíveis à influência fantasmagórica; estas áreas assombradas frequentemente se tornam lar de um tipo de fantasmas. Um vampiro instruído pode descobrir lugares onde é mais provável que os mortos se congreguem, o melhor para enganá-los com outros poderes necromânticos.

Sistema: O jogador simplesmente declara tentar sentir a Mortalha numa área e faz um teste de Força de Vontade (dificuldade 8). Sucessos revelam o nível da Mortalha. O Narrador informa ao jogador o nível; enquanto em termos de história o Giovanni fica sabendo que o local está altamente sintonizado às Terras das Sombras, acima da média (nem tão perto do mundo dos mortos) ou afastado do reino dos mortos. Falhar ao usar o poder não tem efeitos adversos, embora possa ser tentado apenas uma vez por cena (então o Necromante deve esperar um tempo ou sair para uma área diferente antes de tentar Andar Sobre a Cova novamente). Uma falha crítica leva o Giovanni à inação por um turno inteiro bem como custa um ponto temporário de Força de Vontade, enquanto ele é tomado por calafrios e pelo sentido de desespero das Terras das Sombras.

Com três ou mais sucessos, o Necromante pode determinar se a força da Mortalha foi artificialmente alterada na área (talvez pelo uso da Linha das Cinzas ou certos poderes fantasmagóricos).

Sistema TM: Gaste uma Característica de Força de Vontade e faça um Desafio Mental Estático contra o Narrador; o Narrador determina a dificuldade. Se tiver sucesso, você imediatamente determina a força da Mortalha. Se falhar, nenhuma informação é revelada. Você pode usar este poder apenas uma vez em um dado local em cada sessão de jogo.

•••• Sinal da Morte

Nem todos que morrem se tornam fantasmas – muitos carecem da direção para perdurar depois da morte ou simplesmente não têm necessidades urgentes que os compelem a vagar por aí. Normalmente, até os Necromantes não têm uma forma para classificar quem pode se tornar um fantasma dentre as massas que vão recuperar suas recompensas. Com o tempo, entretanto, o Necromante pode ser sensibilizado com o puxão da morte que ocorre quando uma alma escapa de um corpo apenas para andar sem destino e esperar, escravizada por seus desejos pós-morte. O peso do desespero se torna como um tapete tangível, e alguns Necromantes aprenderam o sabor desta emoção enquanto seguem a sensação para encontrar novos fantasmas.

Descobrir de fato o novo fantasma pode ser problemático. O Membro pode precisar de alguns meios para ver através da Mortalha ou pode ter que mandar outros fantasmas para procurar pelo novo infeliz,

especialmente se um grande acidente ou massacre deixa muitos cadáveres para o Ghiberti facilmente discernir e testar nomes com outras compulsões. Além disso, novos fantasmas tipicamente entram na vida após a morte insensatos e cobertos de um plasma pegajoso que nubla suas mentes; o fantasma deve ser libertado de sua lama espiritual antes que possa ser útil, o que novamente exige que o Necromante ou viaje através da Mortalha ou mande um representante fantasmagórico para fazê-lo.

Sistema: Sempre que alguém morre e se torna um fantasma dentro de meia quilômetro do Ghiberti, o Necromante automaticamente sente o falecimento (embora muitos escolham ignorar este poder "permanente" a menos que esteja ativamente procurando alguém). Este poder não aponta automaticamente a localização do novo fantasma ou o identifica, mas o jogador pode gastar um ponto de Força de Vontade e testar Percepção + Ocultismo (dificuldade 7) para que o Necromante obtenha um vago sentido da distância e direção até o novo fantasma. Com um sucesso, o Membro pode sentir um vago empurrão em uma direção geral; com três sucessos, o Necromante pode sentir a direção e adivinhar a distância do novo fantasma com um pé. Uma falha não acarreta penalidades mas uma falha crítica naturalmente manda o Necromante correndo na direção errada.

O Narrador pode dizer que perturbações no novo Mundo Inferior, mágica interveniente ou outros fenômenos similares nublam a sensação, simplesmente evitando sobrecarregar uma crônica com caçadas a fantasmas e jogadas de dado constantes.

Sistema TM: Um Narrador poderia informá-lo quando um novo fantasma vêm à existência dentro da área de jogo (pois este evento será muito incomum, e por o Narrador dever estar presente quando um personagem morre, esta exigência não é tão extraordinária). Você pode gastar uma Característica Força de Vontade e fazer um Desafio Mental Estático, dificuldade de sete Características, com a Habilidade *Ocultismo* para reteste, para determinar a direção até o novo fantasma. Uma vez que você tenha essa informação (ou falhe em obtê-la), o resto do trabalho de localizar é com você.

••••• Ligaçao Efêmera

Os Necromantes mais ardilosos aprendem não apenas a sentir os vínculos entre os vivos e os mortos, mas a forjar tais vínculos eles próprios. O mestre da Ligação Efêmera torna um objeto ou pessoa de outra forma mundanos em um depósito para sua própria energia mefítica, com a Maldição imortal transformando o sujeito num tipo de acoplamento entre os vivos e os mortos. Os Ghiberti lavam com seu sangue o item em questão, que misticamente absorve a vitae e, ao fazer isso, torna-se um recipiente para ancorar um espírito.

Sistema: O Necromante deve cobrir um objeto com seu sangue (um ponto de sangue inteiro); se o sujeito for uma pessoa, então aquele indivíduo deve ingerir a vitae. O jogador apaga o ponto de sangue, gasta um ponto de Força de Vontade e testa Manipulação + Ocultismo (dificuldade 8). Se tiver sucesso, o item temporariamente se torna um grilhão para um fantasma. Se o Membro já conhece o nome do fantasma ou tem uma impressão psíquica forte, então o objeto pode tornar-se um grilhão a qualquer distância, até mesmo para um fantasma que normalmente não se aproxima do mundo dos vivos (desde que o fantasma ainda exista). Caso contrário, o Ghiberti deve ser capaz de ver ou sentir o fantasma (com Visão Além da Mortalha ou outros meios).

Um grilhão artificialmente criado desta forma funciona para todos os propósitos necromânticos e fantasmagóricos como um grilhão normal: ele pode ser detectado com outros poderes necromânicos, o Giovanni ganha um bônus de Necromancia contra o fantasma sintonizado com ele, e o fantasma similarmente encontra empenho de seus poderes mais facilmente sobre o sujeito (o Giovanni poderia tornar um carniçal involuntário num consorte para um fantasma familiar com possessão...). O fantasma pode submergir no grilhão para se curar; reciprocamente, se o grilhão for destruído, o fantasma é banido para alguma região inacessível do Mundo Inferior, talvez não retornando nunca mais.

Um grilhão criado com Ligação Efêmera dura uma noite por sucesso marcado. O gasto de um ponto adicional de Força de Vontade temporária aumenta esta duração para uma semana por sucesso, enquanto que o gasto de um ponto permanente de Força de Vontade estende a duração para um ano e uma noite.

Falha crítica com este poder não apenas causa falha mas também deixa o fantasma imediatamente ciente do que o Necromante está tentando fazer. A maioria dos fantasmas não se agrada de Membros intrometidos tentando fazer correntes artificiais para eles.

Sistema TM: Você gasta uma Característica Sangue e Força de Vontade e faz um Desafio Social contra um fantasma alvo (usando a Habilidade *Ocultismo* para retestes) – ou algum que você possa ver, ou um que você já conhece. Se tiver sucesso, o sujeito de seu poder torna-se um Grilhão para o fantasma pela duração da sessão de jogo; você pode gastar uma Característica Força de Vontade no início de cada nova sessão para manter o item ativo como um Grilhão, ou gastar uma Característica permanente de Força de Vontade para fazer do objeto um Grilhão para um ano inteiro de jogo.

Necromancia Pisanob

As raízes da Necromancia Pisanob se entrelaçam com as práticas sombrias das culturas mesoamericanas dos astecas e, num grau menor, seus predecessores, os maias e toltecas. A magia da morte praticada por esta

linhagem do clã Giovanni está inexoravelmente ligada à cerimônia elaborada dos ritos religiosos astecas. Como resultado, os Pisanob se tornaram dependentes de ornamentos ritualísticos empregados por seus ancestrais. Privados destes, os Necromantes Pisanob acham muito difícil executar a Arte Negra, se não impossível. Em termos de jogo, o jogador de tal personagem sofre um aumento de +2 na dificuldade quando tenta jogadas de Necromancia, embora isto possa ser superado por uma cena ao custo de um ponto de Força de Vontade.

Tão inexoravelmente ligados ao ritual como os Pisanob são, não é de surpreender que eles tenham desenvolvido um grande número de rituais necromânticos aos quais indivíduos dentro da família têm acesso e guardam preciosamente. Dos seguintes, apenas o Ritual de Pochtli é amplamente praticado pelos Membros fora da linhagem Pisanob dos Giovanni.

Ritual do Espelho Enfumaçado (Ritual de Nível Um)

Nomeado pelo deus-chefe asteca Tezcatlipoca, este ritual permite ao Necromante usar um espelho de obsidiana para ver da mesma forma como os fantasmas. Ao contemplar as profundezas de ébano do espelho, o Pisanob pode descobrir as fraquezas de um objeto; avaliar a saúde geral de mortais ou até mesmo ler a aura de um ser.

No início do ritual, o Membro decide qual dos dois aspectos do ritual ele irá usar – ele não pode usar ambos ao mesmo tempo. Com Visão da Vida, o Necromante pode ler auras como se tivesse o poder de nível dois de Auspícios. Visão da Morte, por outro lado, garante ao Necromante a habilidade de ver fantasmas e as Terras das Sombras. Ele também mostra a mácula do oblívio nos vivos, o que um Necromante culto pode usar para diagnosticar e estudar doenças, danos ou inaptidões dos quais o alvo possa sofrer com uma jogada de Percepção + Medicina (dificuldade de 4 a 8, dependendo da natureza da doença). A critério do Narrador, o Membro pode fazer um estudo similar das falhas de um objeto inanimado e ter uma noção de como repará-los, ou se esse objeto tem um vínculo forte a outras energias da vida ou da morte (tais como uma faca de um assassino ou uma caixa usada para criar ervas curativas.)

Para executar o ritual, o Necromante pega um espelho de obsidiana que tenha sua extremidade tão afiada que corte a carne de quem o segure. Enquanto a vitae flui na superfície do espelho, ela permite ao poder reflexivo do espelho atravessar os mundos dos vivos e dos mortos, como se permitisse o próprio Necromante atravessá-lo. Se o Membro deseja a Visão da Vida, ele chama os poderes de Tonatiuh, O Que Vai Irradiando. Se ele deseja a Visão da Morte, ele chama por Mictlantéorl, deus asteca do Mundo Inferior. O jogador então faz um teste para ativar o ritual como de costume (Inteligência + Ocultismo, dificuldade 4). Se tiver sucesso, o Necromante pode ver o mundo como um fantasma o faria através da superfície reflexiva do espelho por uma

cena. Numa falha crítica, o vampiro pode invocar a ira das divindades de quem ele chama, com resultados desastrosos.

Sistema TM: Como descrito acima, um sucesso em Desafio Mental Estático, dificuldade de quatro Características (modificado pela força da Mortalha se tiver sido alterada por algum tipo de poder de Necromancia), permite ao Necromante usar o espelho como um foco para ver o Mundo Inferior. O vampiro pode ver com Visão da Morte, fazendo um Desafio Mental com a Habilidade *Medicina* para determinar o estado de saúde (e níveis de vitalidade) de alguém e executar uma varredura similar em objetos usando *Ofícios*, ou Visão da Vida, ganhando a habilidade de ver auras com um Desafio Mental Estático como descrito para a Disciplina *Percepção da Aura*. Note que o jogador deve ter um cartão do item representando o espelho apropriado usado para este ritual, e que apenas reflexos no espelho revelam estas características.

Ritual de Pochtli (Ritual de Nível Dois)

Veja p. 44.

Adivinhar Sina (Ritual de Nível Três)

Com este ritual, o Necromante Pisanob pode usar os princípios da astrologia asteca para adivinhar uma sina do dia da pessoa. Usado sobre os vivos, esta informação permite ao Necromante adivinhar as ações futuras do alvo. Nos mortos, este conhecimento forja uma conexão mais íntima com o alvo, fazendo com que fique mais fácil lançar outros efeitos necromânticos sobre ele.

Ao saber a data de nascimento de uma pessoa, o jogador do Pisanob pode fazer um teste para ativar este ritual para cruzar referências com o *Tonalamatl*, o Livro dos Destinos, e assim aprender qual é a sina do dia da pessoa. Se tiver sucesso, o Membro pode usar isso para predizer o próximo curso de ação do alvo, permitindo a ele ter uma margem de vantagem sobre o alvo. O efeito em fantasmas é um pouco diferente. Como eles já morreram, o *Tonalamatl* não pode oferecer percepções dos destinos dos espíritos, que já percorreram seu curso. Ao invés disso, o ritual concede ao Necromante uma compreensão do fantasma em questão que age como uma conexão, tornando mais fácil invocar outros efeitos necromânticos sobre aquele espírito. Para propósitos de história, é equivalente a manter um dos grilhões do fantasma (veja Ritual da Corrente Desenterrada na p. 165 de **Vampiro: A Máscara** para maiores detalhes).

Sistema TM: Você faz um Desafio Mental Estático (dificuldade igual às Características Mentais do alvo) enquanto referencia o nome do sujeito no Livro dos Destinos. (Adquirir uma cópia do *Tonalamatl* pode exigir o uso da Influência *Oculta*, e você pode precisar de Habilidades *Linguísticas* especiais se não está traduzido.) Se você tiver sucesso em realizar este ritual contra um indivíduo vivo ou morto vivo, você ganha um reteste livre em seu próximo desafio contra aquele indivíduo. Se você usar este ritual contra um fantasma, você age como se mantivesse um Grilhão do fantasma em seu próximo uso de outro poder de *Necromancia*. Você deve ter a data de nascimento do indivíduo, seja conseguido em jogo ou através de pesquisa e Influência (tais como Influência *Burocrática*). O efeito deste ritual não é cumulativo; você não pode usá-lo múltiplas vezes sobre alguém para ganhar múltiplos retestes. Ao invés disso, você pode apenas relançá-lo uma vez desde que tenha usado o reteste ou o Grilhão substituto.

Ritual de Xipe Totec (Ritual de Nível Quatro)

No tempo antigo, os sacerdotes astecas esfolavam a pele de uma vítima e a usavam como um sacrifício a Xipe Totec, deus do sofrimento e da renovação. De uma forma similar, os Giovanni da linhagem Pisanob podem esfolar suas presas vivas, mas por um motivo mais pragmático – roubar a identidade dessa pessoa.

Para executar o ritual, o Membro remove a camada superior da pele da vítima com uma adaga de obsidiana, tomando cuidado para danificar a pele o mínimo possível no processo. A vítima deve sobreviver ao processo (embora possa morrer por perda de sangue logo depois do ritual se não for assistido devidamente). Ele então drena o sangue da vítima numa grande bacia de ouro. Lá o sangue é misturado com *octh*, amaranto e outros ingredientes. Quando absorvido pelo Necromante, esta mistura o faz suar um sangue brilhante (igual a um ponto de sangue). O Membro então veste a pele de sua vítima, que num teste com sucesso absorve a vitae do Membro e começa a se cicatrizar, formando uma segunda pele sobre a do Pisanob. Naturalmente, a vítima precisa ser de uma estatura similar – caso contrário, as características tornam-se distorcidas e o disfarce é perdido. Este poder não tem efeito em Membros ou Lupinos.

Sob escrutínio visual normal, o ardil é perfeito: claro, ele não concede nenhum dos conhecimentos e maneirismos da vítima (e não faz nada para mascarar a natureza morta-viva do Membro). Isso, portanto, funciona melhor em situações nas quais o contato com amigos e família possa ser minimizado. Para preservar a condição da pele, o Membro deve banhá-la numa quantidade equivalente a um ponto de sangue de sua própria vitae por noite. Quando o Pisanob remove a pele (o que causa um nível de dano letal que não pode ser absorvido pelo usuário e deve ser feito com a mesma faca usada para esfolar a vítima da primeira vez), ela é arruinada no processo.

Desnecessário dizer, conduzir este ritual quase certamente exigirá testes de Humanidade para os personagens de estatura moral mediana.

Sistema TM: Você remove a pele de uma vítima (como uma ação no jogo apenas, é claro) – isto significa

que você deve ter sua vítima viva presa ou incapacitada, e você deve ter uma ferramenta esfolante e tempo apropriado, sendo que o ritual é provavelmente melhor desempenhado fora de jogo. Você deve ter sucesso num Desafio Mental Estático (dificuldade de sete Características, retestando com *Ocultismo*) para ordenar o ritual propriamente com a pele esfolada, senão ela não irá curar corretamente. Como acontece com a Disciplina *Máscara das Mil Faces*, você deveria usar um cartão para indicar que seu personagem mudou de identidade. Se você se sente suficientemente preparado, pode confiar no jogador do personagem cuja pele você roubou para jogar com seu personagem *pretendendo* ser a vítima original, embora isso seja recomendado apenas se você implicitamente confia nas habilidades interpretativas de sua vítima.

Lembre-se que o uso deste ritual exige o gasto de uma Característica Sangue, mais uma Característica Sangue adicional depois de cada noite (o que é importante para jogos que se passam no curso de várias noites).

Ritual de Teyolia (Ritual de Nível Cinco)

Há muito tempo atrás, os astrólogos maias predisseram que o fim do mundo ocorreria pouco depois do fim de um período de mil anos. O retorno recente do Antediluviano Ravnos reforçou em Pochtli uma crença de que os maias estavam certos. Ele acredita que o fim do mundo predito é, de fato, a inevitável Gehenna. Num esforço para sobreviver ao fim das eras, Pochtli e seus tenentes desenvolveram um meio de rasgar os corações dos Membros e preservar dentro deles o sangue do coração, ou a *teyolia*, dos Membros sacrificados. Quando a Gehenna vier, Pochtli pretende oferecer os corações de suas vítimas aos terríveis deuses do sangue num esforço para que o poupem e a sua família morta viva. Este rito terrível é desconhecido pela maioria dos Membros Pisanob além de Pochtli e seus mais confiáveis tenentes. Se qualquer Giovanni de fora dos Pisanob fizesse uso desta prática, é bastante possível que toda a linhagem Pisanob do clã seja extinta.

Para executar este ritual, o Necromante deve arrastar um vampiro capturado ao topo do Templo de Pochtli. Lá, deitado no altar do templo, o Membro a ser sacrificado tem seus membros segurados por quatro carniçais *camozotz*. O Necromante então abre o tórax da vítima com uma adaga de obsidiana, enfia sua mão dentro e arranca o coração, trazendo a Morte Final sobre o sacrificado. O coração então é preservado num recipiente especialmente preparado, referido como um *chac mool*. Nenhum

teste é necessário. O processo tem sucesso a menos que seja interrompido.

É possível diablerizar o Membro sacrificado ao se beber do sangue do coração, com todos os benefícios e desvantagens concomitantes da prática. Também é possível que o ancião Pisanob possa usar o poder inerente nos corações para abastecer feitiços necromânticos mais poderosos... tais como os rumores estranhos mas persistentes de Membros sul-americanos clamando ser uma pessoa mas parecendo com outra.

Tipicamente um personagem de jogador não conheceria este ritual. O rito é melhor usado como um fim especificamente horrível para um personagem em termos de jogo – é improvável que um coração roubado por meio deste rito volte a jogar (uma vez que Pochtli e companhia precisam dos corações para *outras coisas*) e essencialmente é apenas um meio muito desagradável para acabar com um personagem.

Sistema TM: Por este ritual não exigir desafio, tudo que você tem a fazer (apenas!) é levar sua vítima ao Tempo de Pochtli – o único está no México – então provavelmente fora de seu local de jogo normal, assim levando você a ficar fora de jogo por um tempo (Narradores espertos usarão esta viagem como uma oportunidade para outra história, com as dificuldades de contrabandear vampiros por fronteiras internacionais...). Vampiros hábeis podem enganar suas presas previdentes numa "visita" ao templo com promessas de ajuda, poder, saúde ou conhecimentos, embora apenas uma terrível morte o espere.

Novos Rituais Necromânticos

Minestra di Morte (Ritual de Nível Um)

O Necromante obtém um pedaço de um corpo morto e o ferve num pote com um quarto de vitae vampírica. A essa mistura o Necromante adiciona alecrim (para memória), manjericão (a erva funerária) e sal (o princípio alquímico da clarificação). Depois que a mistura levantar fervura, o Necromante a come.

Se o ritual tiver sucesso, o executor pode ficar sabendo se um indivíduo se tornou um *spirito* ou *spettro* depois da morte. Infelizmente, esta informação pode ser obtida apenas sobre a pessoa cujo corpo "guisado" foi ingerido.

Se o teste para ativar este ritual tiver sucesso, o personagem descobre se o sujeito do terrível rito tornou-se um fantasma ou um espectro depois da morte, ou se ele chegou a se tornar algum destes.

O sangue componente é gasto progressivamente no ritual: se o Necromante tira o sangue de outro Membro, ele não se torna parcialmente ligado pelo Laço de Sangue por beber dele, nem adiciona um ponto à sua parada de sangue. Similarmente, se ele usar seu próprio sangue, sua parada diminui em um ponto mas não aumenta quando consome a sopa.

Vampiros necromantes sem a qualidade Ingerir Comida (veja p. 296 de **Vampiro: A Máscara**) não podem manter a sopa em seus estômagos, mas ainda podem usar o ritual e ganhar a informação.

Sistema TM: Ritual Básico. Você deve primeiro obter um pedaço de um corpo morto (lembre-se que muitos vampiros velhos normalmente viram pó e não deixam pedaços satisfatórios). Cozinhe isso num guisado, tomando o tempo normal para um ritual, então devore-o. (Precisamos mencionar que tudo isso é representativo, e não estamos defendendo um canibalismo *de verdade*?) A sopa deve usar dois pontos de sangue vampírico – no valor de dois Pontos de Sangue. Se tiver sucesso no ritual, você fica sabendo se o indivíduo que você devorou fisicamente tornou-se um fantasma depois da morte.

Se você de alguma forma devorar um pedaço de uma vítima ainda viva – talvez um membro cortado sem saber do eventual destino da vítima – você fica sabendo apenas que o sujeito não é um fantasma.

A Mão da Glória (Ritual de Nível Dois)

A Mão da Glória é uma mão mumificada usada pelos Giovanni para anestesiar o residente de uma casa e, assim, permitir ao Necromante ficar livre para fazer o que quiser na residência. Ela foi desenvolvida originalmente por ladrões especializados na Arte Negra, e foi adaptada pelos Giovanni para propósitos similarmente abomináveis.

A criação da Mão da Glória é um ritual repulsivo datando em centenas de anos atrás. O Necromante envolve a mão cortada de um assassino condenado na mortalha, a aperta bem para tirar qualquer sangue que tenha ficado dentro dela e preserva a mão numa jarra de barro com sal, salitre e pimentas grandes. Depois de uma quinzena o Giovanni remove a mão e a seca num forno com ervas aromáticas. No fim do processo, se o teste para ativar o ritual marcar qualquer sucesso, a criação é viável.

Para usar a Mão da Glória, o vampiro primeiro cobre as digitais da mão mumificada com uma substância inflamável derivada da gordura de um enforcado e acende os dedos. O Necromante então recita a frase, "Deixe todos aqueles que estão adormecidos ficarem adormecidos, e deixe aqueles que estão despertos ficarem despertos". Todos mortais dentro da casa que são afetados caem em sono profundo e não podem ser acordados (a mão não tem efeito em criaturas sobrenaturais ou caçadores da espécie de **Caçador: A Revanche**). Para cada ocupante não afetado da casa, um dedo da mão irá se recusar a se acender. Claro, falhas críticas podem resultar em todos os dedos sendo acendidos mas ninguém na casa estará dormindo. A mão pode ser apagada a qualquer momento pelo Necromante

que a criou. Qualquer um que queira apagar a mão deve usar leite para fazê-lo. Nada além disso funciona. Uma vez feita, a Mão da Glória pode ser reutilizada indefinidamente. O Efeito dura por uma cena.

Sistema TM: Ritual Básico. Uma Mão da Glória serve como uma excelente oportunidade para jogar com alguns adereços sombrios, desde que não esteja em um local público. A criação da mão exige que o personagem consiga os materiais apropriados (provavelmente através do uso das Influências *Saúde* e *Legal*) e então ter sucesso num Desafio Mental Estático, dificuldade de sete Características. Claro, a invasão de uma casa mortal não é uma cena comum em jogos de ação ao vivo, mas ninguém pode adivinhar o que pode vir a acontecer em seus jogos... Os Narradores poderiam estabelecer uma oportunidade para usar uma Mão da Glória para invadir o refúgio de um vampiro, por exemplo, com o poder da mão colocando todos os mortais presentes para dormir.

Tenha certeza de não usar a Mão da Glória para fazer todos os jogadores de personagens mortais assistirem ao jogo como plateia! Este ritual pode ser melhor usado como uma ação de entreato, permitindo ao Necromante entrar furtivamente numa casa mortal em específico (ou até mesmo determinar se um dado refúgio tem mais ocupantes sobrenaturais).

Occhio d'Uomo Morto (Ritual de Nível Dois)

Para executar este ritual, o Necromante precisa de um olho de um cadáver cuja alma ausente se tornou um *spirito* ou um *spettro*. O olho é ritualmente preparado num processo que envolve incenso, a lua nova e um período de cantos à meia-noite. A cantoria alcança seu clímax quando o Necromante remove um de seus olhos e o substitui com aquele do cadáver (quanto mais fresco melhor). O Membro se cura neste ponto, selando o olho dentro da cova.

Se o ritual tiver sucesso, o Necromante ganha permanentemente a habilidade Visão da Mortalha (veja p. 164 de **Vampiro: A Máscara**). Esta habilidade está sempre ativa e não exige testes.

Além do mais, se foi o cadáver de um *spettro*, o vampiro pode ouvir o vago murmúrio de qualquer *spettri* na área. Esta habilidade não é muito precisa; em lugar de leitura da mente, é mais parecido com tentar escutar uma conversa em voz baixa na sala ao lado. Com um teste de Percepção + Ocultismo, o Necromante pode respigar uma impressão muito vaga de qual a área na qual os *spettri* estão.

Este ritual tem algumas grandes desvantagens, a primeira sendo que seu resultado próprio é horrivelmente feio. A menos que o vampiro use óculos escuros ou encontre outro meio de esconder seu olho, sua Aparência é reduzida em um ponto.

Também, tecido morto ou apodrecido não é o melhor para percepções normais. Qualquer jogada de Percepção visual mundana tem uma dificuldade de +1 (possivelmente mais se o cadáver teve problemas de

visão em vida). Por outro lado, estes mais problemáticos oferecem mais proteção contra Dominação e Olhos da Serpente: estas Disciplinas são usadas contra o olho morto do Necromante com uma dificuldade +1.

O mais importante, contudo, é que o *spirito* ou *spettro* cujo corpo foi profanado sabe disso, e odeia muito. O fantasma pode encontrar o Necromante com posse de seu olho em qualquer lugar, e todos os poderes fantasmagóricos usados contra o Necromante por este fantasma ou espectro em particular têm uma dificuldade -1.

Sistema TM: Ritual Básico. Você arranca seu (do personagem) próprio olho e o substitui pelo olho de um cadáver cuja alma se tornou um fantasma. Se tiver sucesso no desafio do ritual, você pode ver permanentemente nas Terras das Sombras à vontade. Se o fantasma for um espectro, você também pode fazer um Desafio Mental contra qualquer espectro que possa ver para discernir sua próxima ação, embora isso exija uma ação de sua parte e se você perder obtém uma Perturbação pelo resto da seção (Pegue uma aleatória; um deck de *Demência* é bom para isso.)

Sofrer esse ritual lhe faz perder permanentemente uma Característica Social e diminui o máximo de suas Características Sociais em um. Você também sofre todas as desvantagens do Defeito *Deficiência Visual*. Entretanto, você ganha um bônus de resolução de uma Característica conta *Dominação* e *Serpentis: Olhos da Serpente* (e outros poderes que exijam contato visual).

O fantasma cujo olho você roubou pode automaticamente localizá-lo e ganhar um bônus de resolução de uma Característica contra você com todos seus Arcanoi.

Tempesta Scudo (Ritual de Nível Três)

Diferente da maioria dos outros rituais, *Tempesta Scudo* pode ser realizado rapidamente. O Necromante executa uma dança curta e complicada que termina com a mordida de seu próprio lábio e um cuspe de sangue num círculo em torno de si. Todas as ações de espíritos dentro do círculo de sangue são feitas com uma dificuldade +2. Todos Reerguidos dentro do Círculo têm uma penalidade de +1 na dificuldade para todas as suas ações.

Para executar este ritual com sucesso, o Necromante deve gastar um turno de combate fazendo a dança. No final do turno, ele faz um teste de Destreza + Performance contra uma dificuldade 7 (se feita fora de combate, a dificuldade é apenas 6). Durante o próximo turno de combate, ele morde seus lábios (levando um nível de dano por contusão) e cospe (gastando um ponto de sangue). Então o teste normal para o ritual é feito para ver se o poder tem efeito.

Sistema TM: Ritual Intermediário. A despeito de seu nível, este ritual leva apenas um turno para ser executado. Gaste uma Característica Sangue e leve um nível de dano por contusão. Você pode delinear um círculo de três passos de raio em torno de si. Qualquer fantasma que entrar no círculo sofre uma penalidade de resolução de duas Características em todos desafios; Reerguidos sofrem uma penalidade de uma Característica. Você pode usar *Performance* como a Habilidade de reteste para este ritual.

Bastone Diabolico (Ritual de Nível Quatro)

Executar este ritual é um pouco complicado porque exige a remoção de um osso da perna de uma pessoa viva. O doador deve sobreviver à remoção (no mínimo por um tempo). O osso é então submergido em chumbo derretido. Quando esfria, a fina cobertura de chumbo é inscrita com várias runas.

O Necromante então usa seu osso de metal para espancar seu doador até a morte enquanto sussurra um canto grego.

Com um teste bem sucedido, este ritual produz um *bastone diabolico* ou "bastão do diabo". O bastão pode ser ativado por qualquer um que o segure e gaste um ponto de Força de Vontade. A ativação dura por uma cena e durante esse tempo qualquer fantasma, *spirito* ou *spettro* acertado com o bastão do diabo perde um ponto de sua Reserva de Paixão (se você está usando as regras de **Aparição: O Oblívio**, os fantasmas perdem um ponto de Pathos e os espectros perdem um ponto de Paixão). Em adição a seus efeitos normais, esta clava causa um dado de dano adicional quando usada contra os mortos que caminham (*não* vampiros), e esse dano é agravado.

Infelizmente para o Necromante, os fantasmas podem sentir que o *bastone diabolico* significa más novas, mesmo se não souberem exatamente o que essa coisa faz. Eles tendem a ficar longe de qualquer um que esteja carregando o bastão, o que significa que todos os testes para tal personagem usar os poderes que invocam ou atraem espíritos são feitos com dificuldade +1.

O clã Giovanni guarda muitas destas clavas em seus cofres em Veneza, e é mais provável que venham a alugar uma delas para um neófito do que ensinar o ritual (afinal, sequestrar alguém, mutilá-lo e matá-o era muito mais fácil de fazer alguns séculos atrás). Os bastões do diabo mais velhos são feitos de tíbias (para indivíduos que preferem uma clava menor e mais rápida) ou fêmures (para aqueles tipos que gostam de um grande cacete com um nó na ponta). Os Necromantes modernos preferem usar a rótula para criar uma arma para castigar fantasmas muito mais fácil de ocultar.

Sistema TM: Ritual Intermediário. Geralmente você usará um infeliz mortal para este ritual; sua execução mata o sujeito (uma vez que você o espanca até a morte, seu *bastardo*). Qualquer um pode usar o bastão do diabo resultante gastando uma Característica Força de Vontade. Para o resto daquela cena o bastão causa

dano agravado a zumbis e outros mortos animados e drena um ponto de Pathos de qualquer fantasma golpeado ou um ponto de Paixão de um espectro. Contudo, por tanto tempo quanto mantenha o bastão do diabo sob seu controle (ou próximo a si!), você sofre uma penalidade de uma Característica na resolução de todos os testes para invocar ou compelir fantasmas com qualquer poder.

Um bastão do diabo usa as mesmas Características e bônus que uma clava.

Esilio (Ritual de Nível Cinco)

Como *Tempesta Scudo*, *Esilio* é um ritual rápido e sujo. O Necromante simplesmente fala cinco sílabas.

Ninguém pode identificar a linguagem do feitiço (ao menos, nenhum Giovanni diz conhecer a linguagem). De acordo com a história oblíqua do ritual, este poder de Necromancia veio da linhagem que precedeu os Giovanni, e aquela linguagem é a que Deus deu à humanidade antes da confusão de Babel. A lenda também diz que enquanto o significado particular das palavras estiver perdido, elas são o que o pai de Caim disse a ele enquanto o exilava para Nod.

A despeito da verdade sobre o assunto, as Palavras de Exílio não são faladas facilmente. Quando o ritual é executado com sucesso, ele abre um buraco na realidade – um rasgo entre as terras dos vivos e as profundezas mais escuras do Mundo Inferior. Este rasgo é invisível aos sentidos normais, mas com o uso da Visão Além da Mortalha ele parece um vórtice negro aberto dentro do corpo do próprio vampiro (os que são infelizes o suficiente para olhar a abertura com altos níveis de Auspícios geralmente ficam pouco dispostos ou incapazes de discutir o que conseguiram ver lá dentro). Qualquer fantasma – *spirito* ou *spettro* – preso no tórax do Membro é instantaneamente feito em pedaços. Pegar um fantasma deste modo exige uma manobra Chave ou Agarrar. Da mesma forma como acontece com espíritos destruídos, eles não voltam por pelo menos um mês. Um *spirito* destruído dessa forma tende a retornar como um *spettro*, se retornar.

O Necromante pode segurar e destruir um número de espíritos igual ao número de sucessos que alcançou. Depois disso, o vórtice se fecha. Ele se fecha no fim da cena se já não o fez.

Claro, usar o corpo de alguém como um portal entre nosso mundo e o que uma pessoa consideravelmente inteligente poderia chamar de Inferno não é simples nem saudável. Para iniciantes, isso custa um ponto de sangue e um ponto de Força de Vontade (o que não garante um sucesso automático no teste do ritual). Mais importante, cada sucesso obtido inflige um nível de dano letal não absorvível no Necromante. Mais importante ainda, todo uso de *Esilio* reduz permanentemente a Humanidade do Necromante em um ponto.

Sistema TM: Ritual Avançado. O uso de *Esilio* leva um turno. Você deve gastar uma Característica Força de Vontade e uma Característica Sangue. Qualquer fantasma que aprisione com sucesso é instantaneamente dispersado e mandado gritando diretamente para o Inferno, para não retornar em menos de um mês (e possivelmente nunca mais). Você pode manter o portal por tanto tempo quanto queira sacrificar um nível de dano (considerado dano letal que não pode ser absorvido) para cada turno que você o mantenha aberto, incluindo o primeiro turno. Você perde uma Característica Moralidade quando invoca este ritual (até a Trilha da Morte e da Alma acha isso repreensível, uma vez que destrói a alma dos mortos).

Novas Qualidades e Defeitos

Qualidades e Defeitos não são apropriados para todas as crônicas. Veja o Apêndice de **Vampiro: A Máscara** para maiores informações sobre o uso de Qualidades e Defeitos em suas histórias.

Resistência Consanguínea (Qualidade Sobrenatural 1 pt.)

Seu personagem não pode sofrer laço de sangue com ninguém que seja parte de sua linhagem mortal. Isso é, se você nasce na família Giovanni, não pode ser preso por ninguém que tenha nascido entre os Giovanni, embora você ainda possa ser preso pelos Pisanob do clã Giovanni, ou por Membros de qualquer outro clã. Similarmente, um Dunsirn com Resistência Consanguínea não poderia ser preso por outros que tivessem nascido na família mortal Dunsirn, mas poderia ser preso por um Milliner do clã Giovanni (por exemplo).

Incidentalmente, os Giovanni são extremamente suspeitos com relação a alguém que reconhecidamente manifesta este subterfúgio. Embora esta aberração sanguínea não tenha sido documentada, alguns Giovanni têm uma ideia tosca e supersticiosa do que isso é e o que faz. Está geralmente associado com ser um jovem rebelde que precisa ser colocado em seu lugar (isto não é tão injusto quanto soa; quando a resistência ao laço se tornar realmente óbvia, é provável que uma punição não surta efeito). Um personagem que se descubra ter esta característica provavelmente merece a hostilidade de seu senhor no mais alto nível.

Sistema TM: Como descrito acima, você não pode ser preso por um Laço de Sangue a ninguém de sua patrilinhagem mortal: isso é mais útil se outros Giovanni de sua família estão no jogo, claro, e pode ocasionar todo tipo de complicações no enredo se você for descoberto.

Beijo Fiduciário (Qualidade Sobrenatural 4 pt.)

Antes do Abraço você recebeu o tradicional Beijo Fiduciário Giovanni. Isso significa que você tem um ponto extra de Potência, e os outros membros de seu clã

tendem a se mostrar mais confiantes que você seja alguém Abraçado na "devida maneira Giovanni". O lado negativo é que você é parcialmente preso ao Laço de Sangue a alguém – provavelmente alguém que não seu senhor. Dada a forma que os *anziani* gostam de balancear as coisas, você pode ter sido Abraçado por alguém que não gosta ou discorda de seu senhor.

Você pode escolher essa Qualidade uma segunda vez (num total de 8 pontos) para ganhar um ponto extra em Fortitude, indicando um longo serviço como carniçal. Se fizer isso, significa que você está: (a) parcialmente preso por Laço de Sangue a *três* Membros, (b) preso em um terço a um e dois terços a outro, ou (c) completamente preso por Laço de Sangue ao Membro que o Abraçou, que provavelmente estará em profunda desvantagem com os anciões – se não é ele próprio um ancião.

Sistema TM: Você começa jogando com um laço de sangue parcial a um outro Membro Giovanni (se um não há um jogador apropriado que represente tal personagem, o Narrador deveria trabalhar com você para criar um). Você ganha o nível Básico de *Potência*, *Intrepidez*, em adição a suas outras Disciplinas, e você pode aprender o primeiro nível Intermediário com seus níveis de Disciplinas iniciais. Se você gastar oito Características de Bônus por esta Qualidade, você vem ao jogo com laços parciais a dois Membros Giovanni ou um laço completo a um, e você também ganha o nível Básico da Disciplina *Fortitude*, *Tolerância*.

Incongruência Sanguínea
(Qualidade Física 5 pt.)

Os Giovanni com este atavismo são poucos e afastados – menos do que uma dúzia de instâncias reportadas ocorreram desde que o clã se ergueu das cinzas do clã que os precedeu. Os Membros que o possuem não suportam a Maldição de Lamia: seu Beijo não causa mais dano do que a perda de sangue causaria. Entretanto, estes vampiros adquirem uma palidez peculiar depois de seu Abraço – eles parecem cadáveres, e nenhuma quantidade de sangue ingerido pode corar esta característica (como outros vampiros são capazes de fazer). Os Giovanni com esta Qualidade são tratados com muito cuidado, uma vez que os Giovanni tendem a ser muito supersticiosos sobre isso.

Sistema TM: Você tem uma aparência peculiarmente cadavérica que lhe dá uma penalidade de resolução de uma Característica em todos os Desafios Sociais baseados nas Características relacionadas com Aparência. Você deveria usar uma maquiagem especial para representar o azul em torno das bochechas e lábios, negro sob os olhos e um branco geral em torno do resto do rosto é um bom começo. Contudo, você não sofre da desvantagem normal dos Giovanni.

Congênito
(Defeito 1 a 5 pt.)

A congenitura é uma ocorrência comum entre o incestuoso clã Giovanni, podendo tomar muitas formas, e este Defeito é melhor discutido com o Narrador antes que um jogador o escolha para seu personagem. O Defeito Congênito cobre todo tipo de defeitos físicos, mentais e emocionais. Uma congenitura de um ponto é algo simples e de menor importância, tais como olhos muito próximos ou separados. Uma congenitura de três pontos é mais séria: uma condição de saúde congênita (para mortais) ou uma deformidade física incapacitante. Congenituras de cinco pontos são grotescamente incapacitantes ou emocionalmente aleijantes – tudo desde pernas inutilmente atrofiadas a uma Perturbação permanente, decidida mutuamente entre o jogador e o Narrador. Condições congênitas podem ser ou não imediatamente discerníveis, embora seu custo em pontos deva ser relativo à sua magnitude.

Sistema TM: Os defeitos de um Giovanni *Congênito* devem ser trabalhados com um Narrador. Para uma Característica, você sofre uma penalidade de resolução de uma Característica em Desafios Sociais, pois você tem uma aparência física doentia ou debilitada. Para três Características, você sofre esta penalidade e também uma penalidade de resolução de uma Característica em Desafios Físicos devido aos defeitos de saúde congênitos. Para cinco Características, você sofre de um efeito equivalente a um outro Defeito escolhido pelo Narrador em adição aos obstáculos prévios; talvez você também seja *Manco*, ou tenha uma Perturbação extra.

Andarilho da Sombra
(Defeito Sobrenatural 6 pt.)

O clã Giovanni é por natureza inexoravelmente ligado ao reino além do *sudario*. Os Giovanni que sofrem deste Defeito são tão ligados às Terras das Sombras que até na terra dos vivos eles são forçados a interagir com o mundo dos mortos numa base noturna. Para os andarilhos das sombras, os objetos no Mundo Inferior são tão reais quanto qualquer coisa a ser encontrada no mundo físico. Tais vampiros acham que os fantasmas de paredes podem impedir voo, objetos fantasmagóricos podem atingi-los, e os poderes fantasmagóricos funcionam como se o Membro estivesse do outro lado da Mortalha. Este Defeito é similar ao poder da Linha das Cinzas Mão Morta exceto que Andarilho das Sombras está sempre ativo e não permite ao personagem que o possui perceber além da Mortalha – veja p. 164 de **Vampiro: A Máscara** para detalhes.

O Narrador pode determinar que certa topografia das Terras das Sombras interfere com você. A menos que tenha uma Qualidade ou poder para fazê-lo, você não pode ver nas Terras das Sombras, então tem que ser cuidadoso em seguir seu caminho – essencialmente um

homem cego sujeito à paisagem do Mundo Inferior. Você pode ser limitado por muros imateriais ou efeitos ambientais a critério do Narrador. Mais importante, os fantasmas podem afetá-lo diretamente – um fantasma que o ataque inflige dano sem quaisquer meios especiais da parte dele. Reciprocamente, você pode afetar as coisas nas Terras das Sombras com seu corpo físico, embora as chances são de que você as faça cegamente. Suas posses e armas *não* têm esta facilidade especial, então é possível que você balance uma espada que passa através de um muro fantasmagórico, apenas para ter sua mão parada pelo muro, ou tenha uma arma que não pode atirar em fantasmas enquanto que suas armas relíquias podem furá-lo. Obviamente, este Defeito é apropriado apenas para um jogo no qual a interação com fantasmas seja muito comum ou que um Narrador queira jogar com bastante atenção no Mundo Inferior.

Sistema TM: Você está completamente sujeito às Terras das Sombras e os fantasmas de lá. A arquitetura fantasmagórica o bloqueia e ataques fantasmagóricos podem feri-lo. Você não pode realmente ver o Mundo Inferior sem o uso de outro poder, mas pode ser impedido por ele. Quando e se isso ocorrer fica a critério do Narrador, mas pode ser um grande obstáculo se você estiver tentando, digamos, comparecer a uma reunião e um muro fantasmagórico barra a entrada da sala, ou se você precisa fugir de um inimigo enquanto os fantasmas também o assediam. Tipicamente, o Narrador deveria tomar uma oportunidade uma vez por jogo para manifestar alguma inconveniência, fazendo com que uma de suas ações falhe automaticamente. Essa falha poderia ser tão simples quanto "Você não pode fugir porque bate num muro" ou talvez, "Sua tentativa de *Dominar* o mortal falha porque um fantasma grita repentinamente e começa a disparar uma arma contra você". Para um Desafio, você falha automaticamente, apesar de retestes.

Capítulo Três: Acionistas e Casas Funerárias

Alguém poderia julgar um homem principalmente por suas depravações. Virtudes podem ser falsificadas. Depravações são reais.
— Klaus Kinski

Uma vez venerados e revividos, os Giovanni têm uma graça e uma doença incomparáveis a qualquer outro clã. O que os leva a suas maiores realizações é o mesmo desejo que os leva a suas mais vulgares indulgências. Mas não é esse o caso com todos os grandes homens e mulheres? Todo santo esconde um pecado secreto? E se ele o faz, o mais vil dos pecadores abriga dentro de si a luz de um gênio?

É quase tão invariavelmente o que ocorre com os Giovanni. Se ligado à culpa católica, séculos de culto ancestral, vergonha extraviada ou desejo carnal, um Giovanni deve aprender a corrigir os excessos.

Vamos a eles, então, ver quem são e como fazem.

Prodígio Sangue-Único

Mote: *Você não entenderá, e eu tenho coisas melhores para fazer do que explicar, maldição.*

Prelúdio: Para evitar a morte por completo se precisa de muito mais sorte. Você tem sido sortudo e esperto o suficiente para ser *escolhido*. Isso significa que você tem sido digno. Quase ninguém é digno.

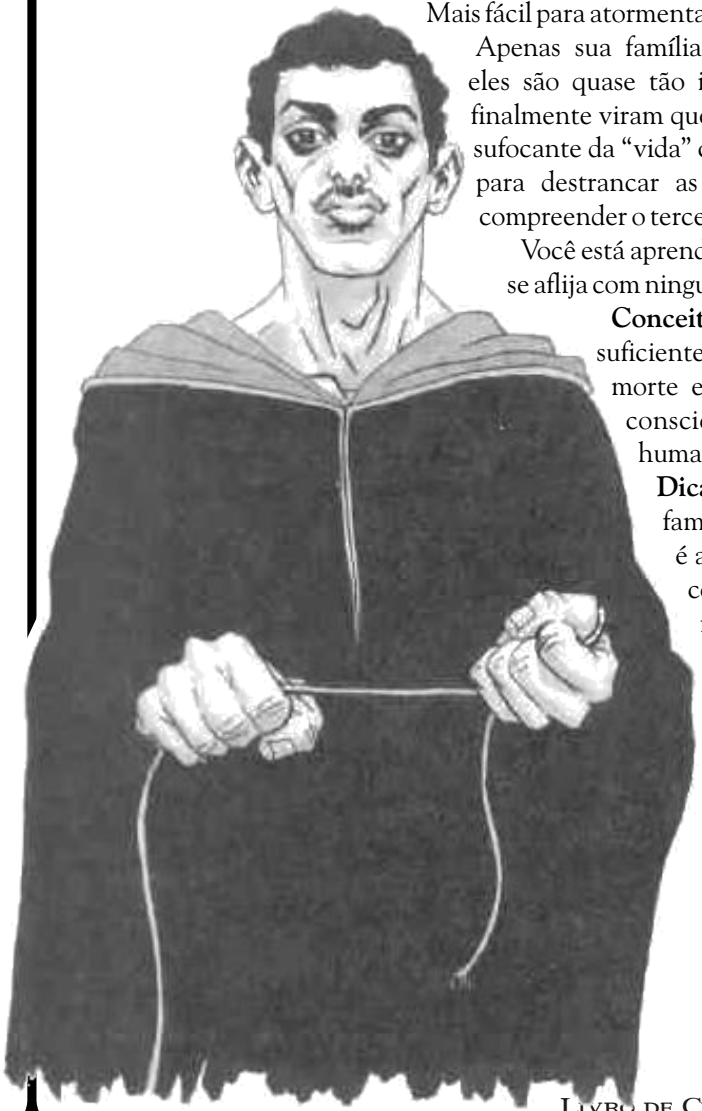
Você é digno.

Você é mais esperto que qualquer pessoa viva que encontrou, e você sempre soube disso. Com certeza, às vezes os malditos apalpadores de bundas se saem melhor do que você devido ao capricho das circunstâncias ou desenvolvimento físico. Com certeza, eles fizeram sua vida muito desconfortável, mas essa é sua natureza. A estupidez sempre odiou a inteligência. A cegueira sempre invejou a visão. Partes de suas almas podem ser quase alcançadas por uma luz que para eles seria uma revelação ofuscante e que para você é apenas um pensamento comum. Eles podem sentir sua iluminação, mas se estas percepções atrofiadas fossem permitidas para aumentar o nível de consciência, o desespero seria tão intenso que eles provavelmente engoliriam suas próprias línguas e morreriam, esperando pelo oblívio o tempo todo. Eles não conseguem compreendê-lo: fazer isso seria absolutamente se condenar.

Mais fácil para atormentar.

Apenas sua família – eles são quase tão iluminados quanto você – compreende a verdade. Eles finalmente viram que a única ação sensata é removê-lo do mundo monótono e sufocante da "vida" com suas escolas e seus mercados e sua *Baboseira da WWF*, para destrancar as portas da imortalidade e dá-lo uma eternidade para compreender o terceiro caminho entre o ser e o nada.

Você está aprendendo rápido e só depende de você acelerar ainda mais. Não se aflija com ninguém em seu caminho.



Conceito: Você é escandalosamente arrogante e quase esperto o suficiente para fazer tudo sozinho. Você tem sido fascinado pela morte e desdenhoso pela vida por tanto tempo quanto esteve consciente. Francamente, desistir da vida e a pretensa humanidade tem sido a melhor coisa que já aconteceu com você.

Dicas de Interpretação: A Necromancia é o que importa. A família Giovanni (e, menos, o clã) é o que importa. O dinheiro é apenas um meio para um fim e você não pode se aborrecer com ele. De fato, se não for Necromancia, não merece um momento de seu pensamento supremamente iluminado. Se você não compreende algo, deve ser porque ele não merece ser compreendido. Você fica um pouco surpreso que as pessoas não gostem de você, mas realmente não dá a mínima para eles.

Equipamento: Mantos de ritual negros, ou qualquer outra roupa que os servos o deem. Telefone PCS, laptop, corda de enforcamento, PDA, um chofer e um procurador para tomar conta dos detalhes feios da existência.

Vampiro: A Máscara

Nome:
Jogador:
Crônica:
Natureza: Esperto
Comportamento: Valentão
Clã: Giovanni
Geração: 11ª
Refúgio:
Conceito: Prodígio Sangue Único

Atributos

Físicos	Sociais	Mentais
Força ●●○○○	Carisma ●●○○○	Percepção ●●●○○
Destreza ●●○○○	Manipulação ●●●●○	Inteligência ●●●●○
Vigor ●●○○○	Aparência ●●○○○	Raciocínio ●●●○○

Habilidades

Talentos	Perícias	Conhecimentos
Prontidão ○○○○○	Empatia c/Animais ○○○○○	Acadêmicos ●●○○○
Esportes ○○○○○	Ofícios ●●○○○	Computador ●●○○○
Briga ○○○○○	Condução ●○○○○	Finanças ○○○○○
Esquiva ○○○○○	Etiqueta ●●●○○	Investigação ●○○○○
Empatia ●○○○○	Armas de Fogo ○○○○○	Direito ○○○○○
Expressão ●○○○○	Armas Brancas ○○○○○	Linguística ○○○○○
Intimidação ●○○○○	Performance ●●○○○	Medicina ○○○○○
Liderança ○○○○○	Segurança ●○○○○	Ocultismo ●●●●○
Manha ○○○○○	Furtividade ●●○○○	Política ●○○○○
Lábia ●●○○○	Sobrevivência ●●○○○	Ciências ○○○○○

Vantagens

Antecedentes	Disciplinas	Virtudes
Aliados ●●○○○	Dominação ●○○○○	Consciência/~~Convicção~~ ●●●○○
Geração ●●○○○	Necromancia ●●●○○	
Mentor ●○○○○	○○○○○	
Recursos ●●●○○	○○○○○	Auto-Controle/~~Instinto~~ ●●●○○
Lacaios ●○○○○	○○○○○	
○○○○○	○○○○○	
○○○○○	○○○○○	Coragem ●●●●○

Qualidades/Defeitos

Humanidade/~~Trilha~~ ●●●●●●○○○○

Força de Vontade ●●●●●○○○○○ □□□□□□□□□□

Pontos de Sangue □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□

Vitalidade

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

Experiência

Consciência / ~~Convicção~~

●●○○○

~~Auto-controle~~ / ~~Instinto~~

●●●○○

Coragem

●●●●○

Sangue

●●●●●●●●●●○○○○

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●○○○○○○○○

□□□□□□□□□□

Nome:

Personagem: Abraçada às Pressas

Crônica:

Clã: Giovanni

Geração: 12ª

Idade:

Natureza: Esperto

Comportamento: Criança

Teatro da Mente da Noite

~~Trilha~~ / Humanidade

●●●○○

Físicos

Hábil

Rápido

Incansável

Sociais

Atraente — Expressivo

Fraudulento x2

Empático

Mentais

Atento x2 — Meditativo x2

Criativo

Culto

Paciente

Habilidades

Acadêmicos — Manha

Etiqueta — Lábia

Empatia

Antecedentes

Aliados x1 — Recursos x2

Geração x1

Influência (Saúde x1)

Mentor x1

Influências

Disciplinas

Dominação (Comando, Sugestão Pós-Hipnótica, Ordenar Esquecimentos)

Potência (Intrepidez, Força)

Qualidades & Defeitos

Consciência / ~~Convicção~~

●●●○○

~~Auto-controle~~ / ~~Instinto~~

●●●●○

Coragem

●●●●○

Sangue

●●●●●●●●●○○○

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●○○○○○○○

□□□□□□□□□□

Nome:

Personagem: Prodígio Sangue Único

Crônica:

Clã: Giovanni

Geração: 11ª

Idade:

Natureza: Esperto

Comportamento: Valentão

Teatro da Mente da Noite

~~Trilha~~ / Humanidade

●●●○○

Físicos

Atlético

Equilibrado

Rude

Sociais

Charmoso

Insinuante x2

Persuasivo x2

Mentais

Discernidor

Intuitivo x2

Culto x3

Paciente

Habilidades

Acadêmicos — Ocultismo

Computadores — Lábia

Etiqueta

Antecedentes

Aliados x2 — Lacaios x2

Geração x2

Mentor x2

Recursos x3

Influências

Disciplinas

Dominação (Comando)

Necromancia (Linha do Sepulcro - Visão Cadavérica, Invocar o Espírto, Compelir)

Qualidades & Defeitos

Abraçada às Pressas

Mote: *Eu só queria que alguém me dissesse o quanto é mais fácil se alimentar quando você os mata primeiro.*

Prelúdio: Você ainda não se recuperou.

Antes de tudo isso começar, a vida era boa. Certamente, seus pais a mandaram para uma escola particular sem garotos, e as vagabundas ordinárias de lá tiravam sarro de você por ser "dinheiro novo", e quando você veio para casa seus pais nunca lhe deixaram sair desacompanhada pois "não era seguro". Mas você tinha roupas atraentes, muito dinheiro (novo ou velho, dinheiro é dinheiro) e servos que fariam qualquer coisa que você os mandasse fazer.

Então o mundo todo ficou louco.

Era *El Día de Los Muertos* "O Dia dos Mortos". À primeira vista foi um terremoto, quando os pratos começaram a se quebrar e tudo começou a voar. Mas os terremotos não fazem as paredes sangrar, não produzem sons como vozes uivantes. Tio Hugo te disse que os Pisanob governavam os mortos, mas você nunca realmente *viu* os mortos até aquela noite. Então você assistiu suas formas translúcidas arremessando seu irmão pelas escadas; perseguindo seu cozinheiro com uma toalha flutuante em chamas; seu pai sendo erguido no ar e suas roupas sendo rasgadas... Você correu, mas as raízes no jardim se tornaram mãos, a derrubando no chão. O espírito que você viu não parecia ter mais substância do que fumaça de cigarro, mas o martelo que ele atirou entre seus olhos era completamente sólido.

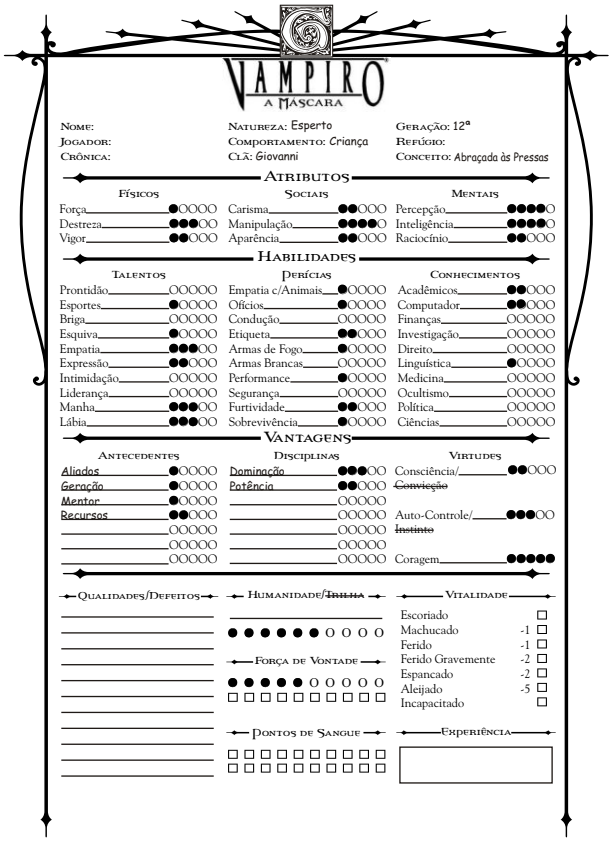
A próxima coisa que você sentiu foi fome. Antes que pudesse perceber o que estava fazendo, você estava bebendo do sangue dos cadáveres de seus servos. Tio Hugo estava parado sobre você, carranqueando. "*Dulce*", ele disse "Eu queria que sua iniciação fosse uma coisa bonita, não esta sujeira apressada e feia. Ainda assim, melhor isso do que sua alma Pisanob cair nas mãos desses espíritos".

Você estava nervosa, e perdeu seus pais, mas você também estava vislumbrando seu aprendizado futuro. Você pode pensar em umas poucas coisas que gostaria de fazer com os espíritos que atacaram seu lar. Sem mencionar aquelas putas na escola.

Conceito: Você era uma garota mimada de 16 anos que não cresceu e que a partir de agora nunca mais crescerá. Você nunca beijará seu primeiro namorado com lábios vivos, você nunca realmente compreenderá o que é fazer amor, você nunca terá um orgasmo. Mas você também nunca perderá o que nunca experimentou.

Dicas de Interpretação: Todos com mais de 30 são ou realmente estúpidos ou realmente medrosos. Você tem uma fachada ríspida, mas não esquece que por baixo você é uma jovem garota que assistiu sua família morrer e viu aquele martelo vindo quebrar sua cabeça. Só quando todos deixarem de vê-la como uma mascadora de chicletes, poderá se apresentar com uma percepção que é surpreendentemente acurada e inata.

Equipamento: Roupas da BCBG e Betsey Johnson, Scooter Vespa, CDs da Victoria Ash.



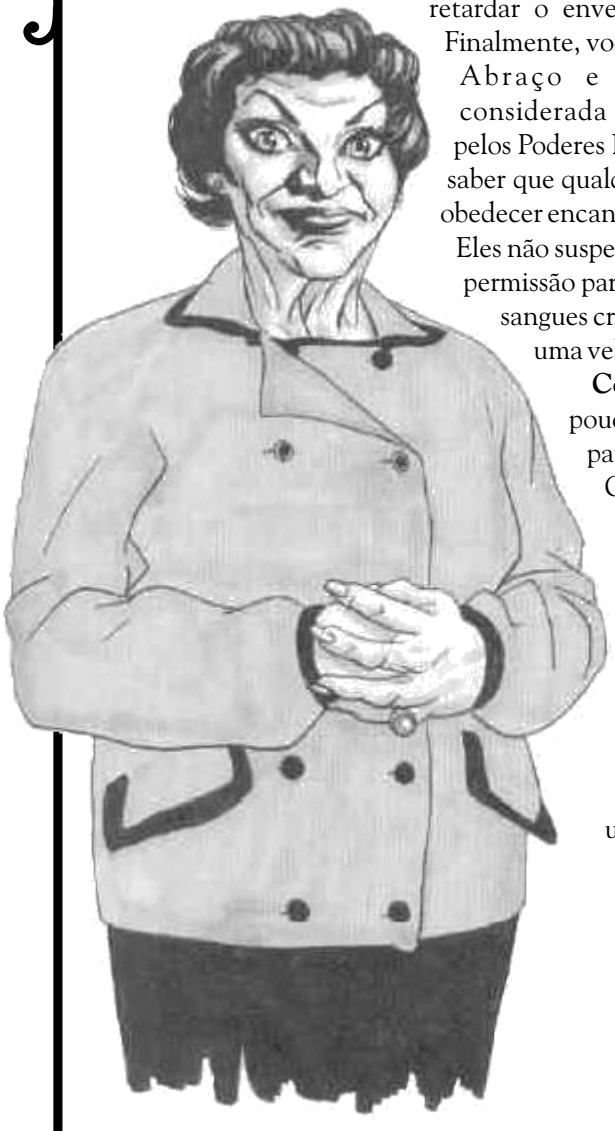
Matrona Sarcástica

Mote: *Oh, não se preocupe comigo. Eu só ficarei aqui sentada no escuro tricotando um suéter, sua putinha ingrata!*

Prelúdio: Você se criou no Mausoléu, no coração da família Giovanni. Embora sua família tentasse mantê-la tão isolada quanto possível, existem limites até para os poderes de ocultação dos imortais – especialmente quando eles têm tanto a esconder. Quando você tinha 12 anos conheceu os vampiros. Quando tinha 14 não apenas conhecia os fatos sobre carniçais, você ansiosamente esperou a honra do Beijo Fiduciário.

Você ficou esperando. "Talvez ano que vem", você ouvia. "Em poucos anos, quando alcançar a maioridade". Enquanto envelhecia, as desculpas deles tornavam-se mais elaboradas – eles elogiavam seu pensamento claro (não confundida pelos laços de sangue e vício em vitae), eles falaram dos lugares onde uma mulher de 40 anos era aceitável mas uma mais jovem excitaria comentários.

Você se tornou uma carniçal à humilhante idade de 55 graças ao seu próprio filho. Você *devia* ser parcialmente presa no Laço de Sangue com no mínimo doze vampiros por causa de seus esforços desesperados para retardar o envelhecimento. Finalmente, você recebeu o Abraço e pode ser considerada uma igual pelos Poderes Estabelecidos no clã. Exceto pelo motivo de todo mundo em Veneza saber que qualquer um Abraçado tão velho não seria importante, mas apenas para obedecer encantadoramente às ordens dos superiores a quem está presa.



Eles não suspeitam que você os odeia tanto quanto os ama. Mas quando você pediu permissão para ir à América – "a Terra da Liberdade", afinal – para assistir aqueles sangues cruzados rebeldes, eles poderiam ter começado a suspeitar que você era uma velha cadela com uns poucos truques novos.

Conceito: A família é tudo para você, e se ela apenas apreciasse um pouco mais tudo o que você tem a oferecer poderia ser um pouco melhor para ela. Você só quer o respeito devido como Membro e como Giovanni que merece. Você pagou seus dívidas uma centena de vezes, e será duplamente condenada se deixar alguém abaixo de você ter uma boa chance.

Dicas de Interpretação: Seja respeitosa ainda que insistente com as autoridades imediatamente acima de você. Seja adorável e doce frente aos *verdadeiros* anciões – aqueles que você raramente viu no Mausoléu, e que por essa razão nunca pediram que você fizesse nada humilhante. Seja emocionalmente cruel com seus inferiores.

Equipamento: Vestidos Liz Claiborne de um ano ou dois, sapatos caros, uma bolsa Coach com um Sig-Sauer P-230 dentro. Além de um bom e robusto bastão de alumínio.

VAMPIRO
A MÁSCARA

Nome:
Jogador:
Crônica:
Natureza: Autocrata
Comportamento: Ranzinza
Clã: Giovanni
Geração: 9ª
Refúgio:
Conceito: Matrona Sarcástica

Atributos

Físicos		Sociais		Mentais	
Força	●●●OO	Carisma	●●●OO	Percepção	●●●OO
Destreza	●●OOO	Manipulação	●●●●O	Inteligência	●●●OO
Vigor	●OOOO	Aparência	●●OOO	Raciocínio	●●OOO

Habilidades

Talentos		Perícias		Conhecimentos	
Prontidão	●●●OO	Empatia c/Animais	OOOOO	Acadêmicos	●OOOO
Esportes	OOOOO	Ofícios	●●OOO	Computador	OOOOO
Briga	●OOOO	Condução	OOOOO	Finanças	●OOOO
Esquiva	OOOOO	Etiqueta	●●●OO	Investigação	●OOOO
Empatia	●OOOO	Armas de Fogo	●OOOO	Direito	OOOOO
Expressão	●●OOO	Armas Brancas	●OOOO	Linguística	●OOOO
Intimidação	●●OOO	Performance	●OOOO	Medicina	●OOOO
Liderança	●OOOO	Segurança	OOOOO	Ocultismo	●●OOO
Manha	OOOOO	Furtividade	●OOOO	Política	OOOOO
Lábia	●●●OO	Sobrevivência	OOOOO	Ciências	OOOOO

Vantagens

Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
Aliados	●●●●O	Dominação	●OOOO	Consciência/	●●●OO
Contatos	●●OOO	Necromancia	●OOOO	~~Convicção~~	
Geração	●●●●O	Potência	●OOOO		
Mentor	●OOOO		OOOOO	Auto-Controle/	●●●●O
Recursos	●●●OO		OOOOO	~~Instinto~~	
Lacaios	●OOOO		OOOOO		
	OOOOO		OOOOO	Coragem	●●●OO

Qualidades/Defeitos

Humanidade/~~Trilha~~: ●●●●●●●OOO

Força de Vontade: ●●●OOOOOO

Pontos de Sangue: □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□

Vitalidade

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

Experiência

Teatro da Mente LEIS da Noite

Nome:
Personagem: Diplomata Provocadora
Crônica:
Clã: Giovanni
Geração: 13ª
Idade:
Natureza: Solitário
Comportamento: Rebelde

Consciência / ~~Convicção~~
●●●○○
Auto-controle / ~~Instinto~~
●●●○○
Coragem
●●●●○
Sangue
●●●●●●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□□□□□□
Força de Vontade
●●○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

~~Trilha~~ / Humanidade
●●●○○

Físicos
Resistente
Gracioso
Rijo

Sociais
Atraente x2 Persuasivo x2
Carismático Sedutor x2
Eloquente

Mentais
Alerta Astuto x2
Esperto
Criativo
Sagaz

Habilidades
Acadêmicos Política
Expressão Lábia
Investigação

Antecedentes
Aliados x1
Contatos x1
Influência (Finanças x1)
Recursos x3

Influências

Disciplinas
Dominação (Comando, Sugestão Pós-Hipnótica)
Potência (Intrepidez)

Qualidades & Defeitos

Teatro da Mente LEIS da Noite

Nome:
Personagem: Matrona Sarcástica
Crônica:
Clã: Giovanni
Geração: 9ª
Idade:
Natureza: Autocrata
Comportamento: Ranzinza

Consciência / ~~Convicção~~
●●●○○
Auto-controle / ~~Instinto~~
●●●●○
Coragem
●●●○○
Sangue
●●●●●●●●●●●●●●○
□□□□□□□□□□□□□□□
Força de Vontade
●●●●●●○○○○
□□□□□□□□□□

~~Trilha~~ / Humanidade
●●●●○

Físicos
Tenaz x2
Resiliente

Sociais
Comandante x2 Intimidador
Digno x2 Persuasivo
Diplomático

Mentais
Atento x2
Culto
Paciente x2

Habilidades
Etiqueta Ocultismo
Expressão Lábia
Intimidação

Antecedentes
Aliados x4 Mentor x1
Contatos x2 Recursos x3
Geração x4 Lacaios x1
Influência (Saúde x1)

Influências

Disciplinas
Dominação (Comando)
Necromancia (Linha do Sepulcro - Visão Cadavérica)
Potência (Intrepidez)

Qualidades & Defeitos

Diplomata Provocadora

Mote: *"Necro-incestuoso Mafinsi?" Sério? E você acredita em* tudo *que seu senhor te diz?*

Prelúdio: Seja pegando um biscotti de Tia Gina antes do jantar ou pedindo ao Primo Angelo que passasse loção em suas costas, sua mais poderosa arma sempre foi seu sorriso.

As pessoas são engraçadas: elas podem fazer muitas coisas legais para você. É particularmente legal se você pode pegá-las antes que tenha que se dar a elas, mas a pechincha é intrínseca na família e você suspeita que tenha uma dose dupla dela.

Você recebeu o Beijo Fiduciário de Angelo quando tinha 20 anos. (Ele sempre teve uma queda por você quando era vivo. De qualquer maneira, ele reconheceu o talento.) Como sua serva carniçal em Barcelona, alguns vampiros de outros clãs tentaram atraí-la. Com certeza, eles tinham o poder para fazê-la querer agradá-los, mas eles nunca pareceram perceber que você também queria ser agradada.

Angelo encontrou um fim terrível; oh, bem. Você foi instrumental ao direcionar a vendetta contra seus assassinos – mas mais do que isso, você foi essencial em ter certeza que o Membro mais importante em Barcelona sentisse que os assassinos do clã estavam fazendo um favor para estranhos ao "reforçar a Máscara". Suavizar as coisas a fez merecer seu recente Abraço, e você agora está em bons termos tanto com sua família quanto aqueles inocentes encantadores da Camarilla.

Não lhe foi dada realmente uma escolha sobre seu Abraço, e existem muitas coisas que você perdeu em vida. Você perdeu os biscotti e o banho de sol, sem mencionar o sexo. Mas de muitas maneiras é mais fácil dormir com alguém por causa da família agora pois você não sente realmente nada... agora que está morta.

Conceito: Você é naturalmente encantadora, atraente e boa ouvinte. Se você tivesse nascido em outra família, provavelmente teria se tornado uma grande associada em vendas, ou até mesmo uma anfitriã de *talk shows*. De certo, você está fazendo um papel de "terceira parte imparcial" para a Camarilla por parte de seus anciões.

Dicas de Interpretação: Seja legal com as pessoas de forma que não custe nada. Seja pacificamente honesta com as pessoas que são suspeitas com relação a você: desde que isso não os traga para perto, sempre impressiona ter alguém observando. Você costuma fazer seu caminho porque as pessoas naturalmente querem agradá-la. Se contrariada, faça beicinho mas não leve muito longe: você sempre terá a noite de amanhã.

Equipamento: Vestido noturno Versolato, telefone PCS, pistola automática, BMW 330 conversível.

VAMPIRO
A MÁSCARA

Nome:
Jogador:
Crônica:
Natureza: Solitário
Comportamento: Rebelde
Clã: Giovanni
Geração: 13ª
Refúgio:
Conceito: Diplomata Provocadora

Atributos

Físicos		Sociais		Mentais	
Força	●●○○○	Carisma	●●●○○	Percepção	●●●○○
Destreza	●●○○○	Manipulação	●●●●○	Inteligência	●●●○○
Vigor	●●○○○	Aparência	●●●●●	Raciocínio	●●●○○

Habilidades

Talentos		Perícias		Conhecimentos	
Prontidão	●●○○○	Empatia c/Animais	○○○○○	Acadêmicos	●●●○○
Esportes	●●○○○	Ofícios	○○○○○	Computador	●○○○○
Briga	○○○○○	Condução	●○○○○	Finanças	○○○○○
Esquiva	●○○○○	Etiqueta	●○○○○	Investigação	●●○○○
Empatia	●○○○○	Armas de Fogo	○○○○○	Direito	○○○○○
Expressão	●●○○○	Armas Brancas	○○○○○	Linguística	●○○○○
Intimidação	○○○○○	Performance	●●○○○	Medicina	○○○○○
Liderança	●○○○○	Segurança	○○○○○	Ocultismo	○○○○○
Manha	●○○○○	Furtividade	●○○○○	Política	●●○○○
Lábia	●●●○○	Sobrevivência	○○○○○	Ciências	○○○○○

Vantagens

Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
Aliados	●○○○○	Dominação	●●○○○	Consciência/	●●●○○
Contatos	●○○○○	Potência	●○○○○	~~Convicção~~	
Recursos	●●●○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○	Auto-Controle/	●●●○○
	○○○○○		○○○○○	~~Instinto~~	
	○○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○	Coragem	●●●●○

Qualidades/Defeitos

Humanidade/~~Trilha~~ ●●●●●○○○○

Força de Vontade ●●●○○○○○○○

Pontos de Sangue

Vitalidade

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

Experiência

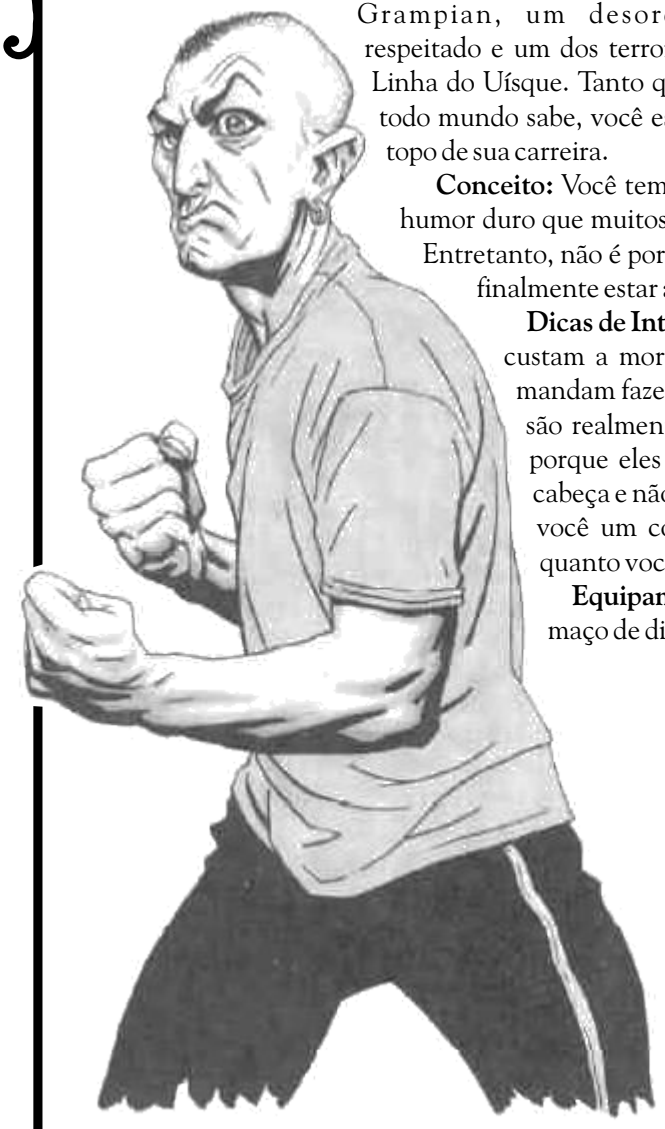
Brigão Dunsirn

Mote: *Vá lamber a buceta de sua mãe, sua besta estúpida!*

Prelúdio: Você nunca teve do que se queixar, mas isso não significa que você foi mimado. Não, muito pelo contrário; sua vida em família poderia ter sido melhor se alguns de seus parentes tivessem colaborado com alguma ajuda financeira. Ao menos eles teriam menos tempo para prendê-lo no refrigerador ou deixá-lo desdentado na celebração de uma vitória do Aberdeen.

Ainda assim, você tomou suas lambidas como um garoto em crescimento deveria e no final das contas herdou tudo que veio com o nome da familia Dunsirn, incluindo dinheiro e respeito. Francamente, o tempo contribuiu um pouco para você ter se tornado um hooligan. Você comprou o baixo ventre dos negócios da família e encontrou um lugar perto dos mesmos primos que "contribuíram" para sua formação como homem. Em pouco tempo você se tornou completamente diferente...

Você trabalha para uma das linhagens fora dos livros da família Dunsirn. Enquanto suas tias e tios de camisas brancas podem ter um milhão de débitos, são caras como você que vão coletá-los. Você é um dos Distintos de Grampian, um desordeiro respeitado e um dos terrores da Linha do Uísque. Tanto quanto todo mundo sabe, você está no topo de sua carreira.



Conceito: Você tem uma disposição notavelmente luminar para um Membro – o humor duro que muitos de seus anciões parecem desenvolver não funciona em você. Entretanto, não é porque você seja algum tipo de idiota. Você apenas está grato por finalmente estar aplicando as surras ao invés de as estar recebendo.

Dicas de Interpretação: Por ter se tornado tão durão, alguns velhos hábitos custam a morrer. Você será o cão alfa. Você é melhor fazendo o que lhe mandam fazer e sabe disso. Se alguém o subestima, arrebente-o, mas se eles são realmente bravos o suficiente para te encarar... ah, provavelmente é porque eles são durões o suficiente para fazê-lo voltar. Melhor baixar a cabeça e não perder seus dentes outra vez. E se alguém pensa que isso faz de você um covarde, bem... eles provavelmente não têm sido tão durões quanto você foi quando eram mais novos. Eles não sabem.

Equipamento: Roupa de arruaça, bolsa de aniagem com soco inglês, maço de dinheiro.

Vampiro: A Máscara

Nome:
Jogador:
Crônica:
Natureza: Conformista
Comportamento: Valentão
Clã: Giovanni
Geração: 10ª
Refúgio:
Conceito: Brigão Dunsirn

Atributos

Físicos	Sociais	Mentais
Força ●●●●○	Carisma ●●●○○	Percepção ●●○○○
Destreza ●●○○○	Manipulação ●●○○○	Inteligência ●●○○○
Vigor ●●●●○	Aparência ●○○○○	Raciocínio ●●●●○

Habilidades

Talentos	Perícias	Conhecimentos
Prontidão ●●○○○	Empatia c/Animais ○○○○○	Acadêmicos ○○○○○
Esportes ●●○○○	Ofícios ○○○○○	Computador ○○○○○
Briga ●●●●○	Condução ●●●○○	Finanças ●○○○○
Esquiva ●●○○○	Etiqueta ○○○○○	Investigação ○○○○○
Empatia ○○○○○	Armas de Fogo ●●○○○	Direito ●●○○○
Expressão ○○○○○	Armas Brancas ●●●○○	Linguística ○○○○○
Intimidação ●●○○○	Performance ○○○○○	Medicina ●○○○○
Liderança ○○○○○	Segurança ●○○○○	Ocultismo ○○○○○
Manha ●●○○○	Furtividade ○○○○○	Política ●○○○○
Lábia ○○○○○	Sobrevivência ●○○○○	Ciências ○○○○○

Vantagens

Antecedentes	Disciplinas	Virtudes
Aliados ●●○○○	Dominação ●○○○○	Consciência/ ●●●○○
Contatos ●●○○○	Potência ●●●○○	~~Convicção~~
Geração ●●●○○		
Recursos ●●○○○		Auto-Controle/ ●●○○○
		~~Instinto~~
		Coragem ●●●●●

Qualidades/Defeitos

Humanidade/~~Brilho~~ ●●●●●○○○○○

Força de Vontade ●●●●●○○○○○ □□□□□□□□□□

Pontos de Sangue □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□

Vitalidade

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

Experiência

Teatro da Mente – Leis da Noite

Nome:
Personagem: Brigão Dunsirn
Crônica:
Clã: Giovanni
Geração: 13ª
Idade:
Natureza: Conformista
Comportamento: Valentão

Consciência / ~~Convicção~~: ●●●○○
Auto-controle / ~~Instinto~~: ●●○○○
Coragem: ●●●●●
Sangue: ●●●●●●●●●●●●●○○
□□□□□□□□□□□□□□□
Força de Vontade: ●●●●○○○○○○
□□□□□□□□□□

~~Trilha~~ / Humanidade: ●●●○○

Físicos
- Resistente
- Gracioso
- Rijo

Sociais
- Musculoso — Robusto x2
- Rude — Vigoroso
- Rápido

Mentais
- Alerta
- Sagaz
- Determinado
- Astuto x2

Habilidades
- Briga — Intimidação
- Condução — Armas Brancas
- Armas de Fogo

Antecedentes
- Aliados x2 — Recursos x2
- Contatos x2
- Geração x3

Influências
- Influência (Saúde x1)

Disciplinas
- Dominação (Comando)
- Potência (Intrepidez, Força, Vigor)

Qualidades & Defeitos

Teatro da Mente – Leis da Noite

Nome:
Personagem: Aide-de-Camp
Crônica:
Clã: Giovanni
Geração: 11ª
Idade:
Natureza: Bon Vivant
Comportamento: Tradicionalista

Consciência / ~~Convicção~~: ●●●○○
Auto-controle / ~~Instinto~~: ●●●●○
Coragem: ●●●○○
Sangue: ●●●●●●●●●●●●●○○
□□□□□□□□□□□□□□□
Força de Vontade: ●●●●○○○○○○
□□□□□□□□□□

~~Trilha~~ / Humanidade: ●●●●○

Físicos
- Intrépido x2
- Incansável

Sociais
- Charmoso — Insinuante x2
- Digno
- Amável

Mentais
- Dedicado
- Culto x2
- Observador x2
- Paciente x2

Habilidades
- Acadêmicos — Política
- Finanças — Lábia
- Direito

Antecedentes
- Contatos x2
- Geração x2
- Influência (Finanças x1, Política x1)
- Recursos x4

Influências

Disciplinas
- Dominação (Comando, Sugestão Pós-Hipnótica, Ordenar Esquecimentos)
- Fortitude (Tolerância)

Qualidades & Defeitos

Aide-De-Camp

Mote: *Nós temos uma opção – mas não conte a ninguém que eu te fiz essa oferta; é nosso pequeno segredinho – isso irá tirá-lo dessa situação cheirando como uma rosa. Não será fácil ou legal, mas será efetivo. Eu vou precisar que você me faça alguns favores também.*

Prelúdio: Como, por mil diabos, pode alguém na família *não* saber que a genealogia inteira é perfurada por vampiros? Até se eles não vissem a situação pelo que ela realmente é, até uma criança sabe que algo está errado. Então novamente, é o que os Giovanni preferem fazer... natureza versus cultura e tudo isso.

Felizmente, você foi inteligente o suficiente para pegar o trem um pouco mais cedo. Você tomou o Beijo Fiduciário aos 16 anos e foi Abraçado aos 20 anos de idade depois de virar seu... tio!... quando ele veio para você e perguntou se queria entrar num negócio de armas no qual ele estava trabalhando com alguns cabeças-duras do Sabá em Nova York. Claro, você deu um sumiço nele depois que os *anziani* haviam alcançado seus objetivos, mas ninguém sabia disso. Ao menos você esperava que ninguém soubesse.

Seu forte senso do que estava certo para a família lhe valeu os louvores de muitos ancialle e anciões – você era um dos escolhidos. Tendo sido Abraçado tão jovem, você ainda tinha um senso do que a "lucrativa juventude demográfica" queria. Você apagou meth e E antes que se tornassem grandes demais – então fez valiosos contatos no final de tudo. Apagá-los lhe colocou em contato com as gangues locais, que sempre podiam usar armas e drogas. Você tinha literalmente se tornado um Giovanni do submundo, fazendo dinheiro com o toque de Midas.

Esse é o motivo por que é tão estranho que seus anciões tenham te pedido para ser a ligação do clã com a Camarilla. Que maldita posição sem saída! De noite você vai de Elísio em Elísio assistir as novas da última noite. Esse não poderia ter sido seu *negócio* – toda "redesignação" cheira a vingança de alguém, em algum lugar. Quando você encontrar quem é o responsável por isso, o fará pagar por desperdiçar estes poucos anos passados de eternidade.

Conceito: O status veio rapidamente para você e desapareceu quase tão rapidamente. Sua língua de prata e inteligência são recursos em seu novo papel como o enviado do príncipe. No final, entretanto, você ficou sabendo como esse "Membro" é um perfeito mercenário. Agora sua lealdade é a si mesmo, e você irá jogar para a Camarilla ou os Giovanni (ou o Sabá, você deveria apagá-los de novo)... aqueles que oferecerem mais conforto são a quem você servirá.

Dicas de Interpretação: Você está jogando um jogo ridiculamente perigoso e sabe disso – uma vez que qualquer um dos lados saiba que você não vale a escassa confiança que eles lhe confiaram, estará tudo acabado. É uma vergonha que você esteja queimado tão cedo. Você tinha muito a oferecer à família. Mas danem-se – eles tiveram sua chance. Até que eles ou qualquer um te peguem no meio de toda essa enganação, você viverá uma não-vida de rei.

Equipamento: Guarda-roupa Zegna, Mercedes novo com aluguel de curto termo, envelope pardo cheio de fotos incriminadoras, bastão de beisebol de alumínio.

VAMPIRO
A MÁSCARA

Nome:
Jogador:
Crônica:
Natureza: Bon Vivant
Comportamento: Tradicionalista
Clã: Giovanni
Geração: 11ª
Refúgio:
Conceito: Aide-de-Camp

Atributos

Físicos		Sociais		Mentais	
Força	●●OOO	Carisma	●●OOO	Percepção	●●●OO
Destreza	●●OOO	Manipulação	●●●OO	Inteligência	●●●OO
Vigor	●●OOO	Aparência	●●●OO	Raciocínio	●●●●O

Habilidades

Talentos		Perícias		Conhecimentos	
Prontidão	OOOOO	Empatia c/Animais	OOOOO	Acadêmicos	●●OOO
Esportes	OOOOO	Ofícios	OOOOO	Computador	●OOOO
Briga	OOOOO	Condução	●OOOO	Finanças	●●●OO
Esquiva	●OOOO	Etiqueta	●●OOO	Investigação	●OOOO
Empatia	●OOOO	Armas de Fogo	●OOOO	Direito	●●OOO
Expressão	●●OOO	Armas Brancas	OOOOO	Linguística	●●OOO
Intimidação	OOOOO	Performance	●OOOO	Medicina	OOOOO
Liderança	OOOOO	Segurança	●OOOO	Ocultismo	OOOOO
Manha	●●OOO	Furtividade	OOOOO	Política	●●OOO
Lábia	●●●OO	Sobrevivência	OOOOO	Ciências	OOOOO

Vantagens

Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
~~Contatos~~	●●OOO	~~Dominação~~	●●●OO	Consciência/	●●●OO
~~Geração~~	●●OOO	~~Fortitude~~	●OOOO	~~Convicção~~	
~~Recursos~~	●●●●O		OOOOO		
~~Status~~	●OOOO		OOOOO	Auto-Controle/	●●●●O
	OOOOO		OOOOO	~~Instinto~~	
	OOOOO		OOOOO		
	OOOOO		OOOOO	Coragem	●●●OO

Qualidades/Defeitos

Humanidade/~~Trilha~~: ●●●●●●●OOO

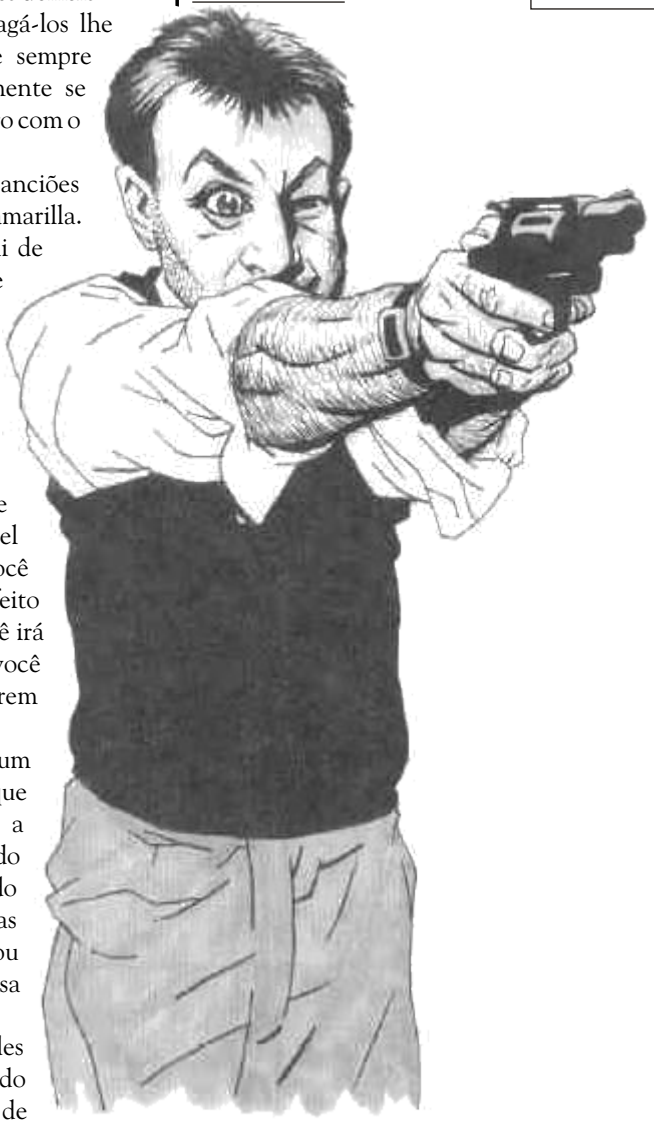
Força de Vontade: ●●●●●OOOOO

Pontos de Sangue: □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□

Vitalidade

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

Experiência



Ladrão de Cova Pisanob

Mote: *Aqui estão 100 dólares americanos. Volte em uma hora e não conte a ninguém que eu estive aqui.*

Prelúdio: Quatro dias por semana você rouba sua comida, mas às vezes apenas três, quando a igreja tem um almoço de feriado. Suas roupas eram tudo que alguém deixou pendurado no varal de trás de um dos banheiros de turistas ou dos hotéis enquanto o ajudante tentava carregar suas bagagens. Você não tinha futuro além de ser outro moleque no inferno em expansão de uma das maiores cidades da Terra.

Isso foi quando você encontrou seu novo *patrão*. Ele o tirou das ruas, deu roupas limpas, o alimentou. Tudo que ele queria em troca era alguma ajuda em procurar "espécimes". Ele tinha até o ajudado a aprender sua nova "Ciência Negra". Por um curto tempo você lutou com a extensão de suas novas tarefas – roubar corpos não era algo que um garoto temente a Deus deveria fazer. No final, contudo, você decidiu que Deus não sabia o que existia fora do Céu. Você fez o que tinha que fazer, e se isso significasse que seria um Condenado, então que fosse.

Ninguém descansa. Assim é como o mundo cainita funciona, especialmente na Cidade do México, com todos esses sanguessugas do Sabá correndo por aí, quebrando pernas e cabeças. Não era diferente quando era mortal, e as coisas não mudaram depois que você morreu.

Conceito: Você está aprendendo a nova fé Pisanob toda noite com a ajuda de seu senhor. O que você está fazendo é inegavelmente mal, mas às vezes Deus precisa do mal para fazer a bondade valer a pena. De qualquer forma, o senhor disse que muita introspecção não é boa para um garoto em sua posição. Você não pode falar muito, mas acha que ele está sendo condescendente. Afinal, ele parece gastar uma grande quantidade de tempo pensando e escrevendo e lendo. Ele provavelmente está sendo mesquinho. Ou isso ou ele acha que você é tão estúpido para fazer o que ele faz. Até que tenha absoluta certeza disso, você faz o que o senhor diz, trazendo os corpos e deixando aquelas garotas nas pilhas sozinhas.

Dicas de Interpretação: Você sabe que ser um Amaldiçoado significa mais do que apenas correr por aí e desenterrar os mortos, mas o senhor não está mostrando o que existe a mais para você. Ele tem sido bom, mas você sabe que os outros *vampiros* não fazem o que você faz. O senhor diz que eles são todos malvados e vão para o Inferno, mas eles dizem que todos os Cainitas já estão indo para o Inferno de qualquer maneira. Não seria melhor fazer o que você quer ao invés de trazer pessoas mortas quando o senhor te manda? É um pouco assustador pensar sobre isso, mas poderia valer a pena arriscar.

Equipamento: Jaqueta de segunda mão, pá, rosário.

VAMPIRO
A MÁSCARA

Nome:
Jogador:
Crônica:
Natureza: Excêntrico
Comportamento: Sobrevivente
Clã: Giovanni
Geração: 9ª
Refúgio:
Conceito: Ladrão de Cova Pisanob

Atributos

Físicos		Sociais		Mentais	
Força	●●●○○	Carisma	●●●○○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●○○	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Aparência	●○○○○	Raciocínio	●●●●○

Habilidades

Talentos		Perícias		Conhecimentos	
Prontidão	●●●○○	Empatia c/Animais	●●○○○	Acadêmicos	○○○○○
Esportes	●●○○○	Ofícios	●●○○○	Computador	○○○○○
Briga	●●○○○	Condução	●●○○○	Finanças	○○○○○
Esquiva	●●○○○	Etiqueta	○○○○○	Investigação	○○○○○
Empatia	○○○○○	Armas de Fogo	●○○○○	Direito	○○○○○
Expressão	○○○○○	Armas Brancas	●○○○○	Linguística	●○○○○
Intimidação	○○○○○	Performance	○○○○○	Medicina	●●○○○
Liderança	○○○○○	Segurança	●●○○○	Ocultismo	●●○○○
Manha	●●●○○	Furtividade	●●○○○	Política	○○○○○
Lábia	●○○○○	Sobrevivência	●●○○○	Ciências	○○○○○

Vantagens

Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
Contatos	●●○○○	Necromancia	●○○○○	Consciência/	●●●●○
Geração	●●●●○	Potência	●●○○○	~~Convicção~~	
Mentor	●○○○○		○○○○○		
Recursos	●○○○○		○○○○○	Auto-Controle/	●●○○○
	○○○○○		○○○○○	~~Instinto~~	
	○○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○	Coragem	●●●●○

Qualidades/Defeitos

Humanidade/~~Trilha~~: ●●●●●○○○○○

Força de Vontade: ●●●●○○○○○○

Pontos de Sangue: □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□

Vitalidade

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

Experiência

Teatro da Mente™ Leis da Noite

Nome:
Personagem: Ladrão de Cova Pisanob
Crônica:
Clã: Giovanni
Geração: 9ª
Idade:
Natureza: Excêntrico
Comportamento: Sobrevivente

Consciência / ~~Convicção~~
●●●●○

Auto-controle / ~~Instinto~~
●●○○○

Coragem
●●●●○

Sangue
●●●●●●●●●●●●●●○
□□□□□□□□□□□□□□□

Força de Vontade
●●●●●●○○○○
□□□□□□□□□□

~~Trilha~~ / Humanidade
●●●○○

Físicos
Musculoso, Hábil, Enérgico, Rápido, Robusto, Firme

Sociais
Fraudulento, Amável, Espirituoso, Insinuante x2

Mentais
Alerta, Atento x2, Disciplinado, Vigilante

Habilidades
Briga, Medicina, Ocultismo, Furtividade, Manha

Antecedentes
Contatos x3, Geração x4, Mentor x2, Recursos x2, Lacaios x1

Influências

Disciplinas
Necromancia (Linha do Sepulcro - Visão Cadavérica)
Potência (Intrepidez, Força)

Qualidades & Defeitos

Teatro da Mente™ Leis da Noite

Nome:
Personagem: O Degenerado
Crônica:
Clã: Giovanni
Geração: 11ª
Idade:
Natureza: Excêntrico
Comportamento: Rebelde

Consciência / ~~Convicção~~
●●○○○

Auto-controle / ~~Instinto~~
●●●○○

Coragem
●●●●●

Sangue
●●●●●●●●●●●●○○○
□□□□□□□□□□□□□□□

Força de Vontade
●●●●○○○○○○
□□□□□□□□□□

~~Trilha~~ / Humanidade
●●●○○

Físicos
Atlético, Resistente x2, Rude, Rijo

Sociais
Carismático x2, Charmoso, Insinuante x2, Magnético x2

Mentais
Discernidor, Culto, Astuto

Habilidades
Acadêmicos, Computador, Etiqueta, Direito, Lábia

Antecedentes
Fama x1, Geração x2, Rebanho x4, Influência (Alta Sociedade x2, Oculto x1), Recursos x5, Lacaios x4

Influências

Disciplinas
Dominação (Comando, Sugestão Pós-Hipnótica)
Necromancia (Linha do Sepulcro - Visão Cadavérica)

Qualidades & Defeitos

O Degenerado

Mote: *Sim, eu sei muito bem que você é o príncipe. Eu estava pensando quanto tempo demoraria até que você se introduzisse.*

Prelúdio: Do que você pode tirar de sua experiência, as pessoas respeitam aquilo que elas nunca poderiam se considerar fazendo. Os pobres respeitam os ricos, os ricos respeitam os famosos, os famosos respeitam os poderosos. Apenas o mais excepcional comanda a riqueza, fama e poder de uma vez só. Como nasceu nesta casta, você pode tentar se distinguir ainda mais. Afinal, o que há de bom em ser rico, famoso e influente se todos seus semelhantes também são?

Para este fim, você se voltou para o tabu. No jogo da primazia social, você estabeleceu um padrão muito mais audaz do que qualquer um de seus compatriotas. Deixe-os ter suas prostitutas e seus produtores de drogas por trás de suas respeitáveis fachadas. Uma vez que seus pais "se foram", você forçou sua irmã a te dar uma filha – e então forçou-a a te dar um filho. Que humilhação deleitável! Que delícia ostentatória! Isso queimou suas veias como a cocaína que colocou em seu membro!

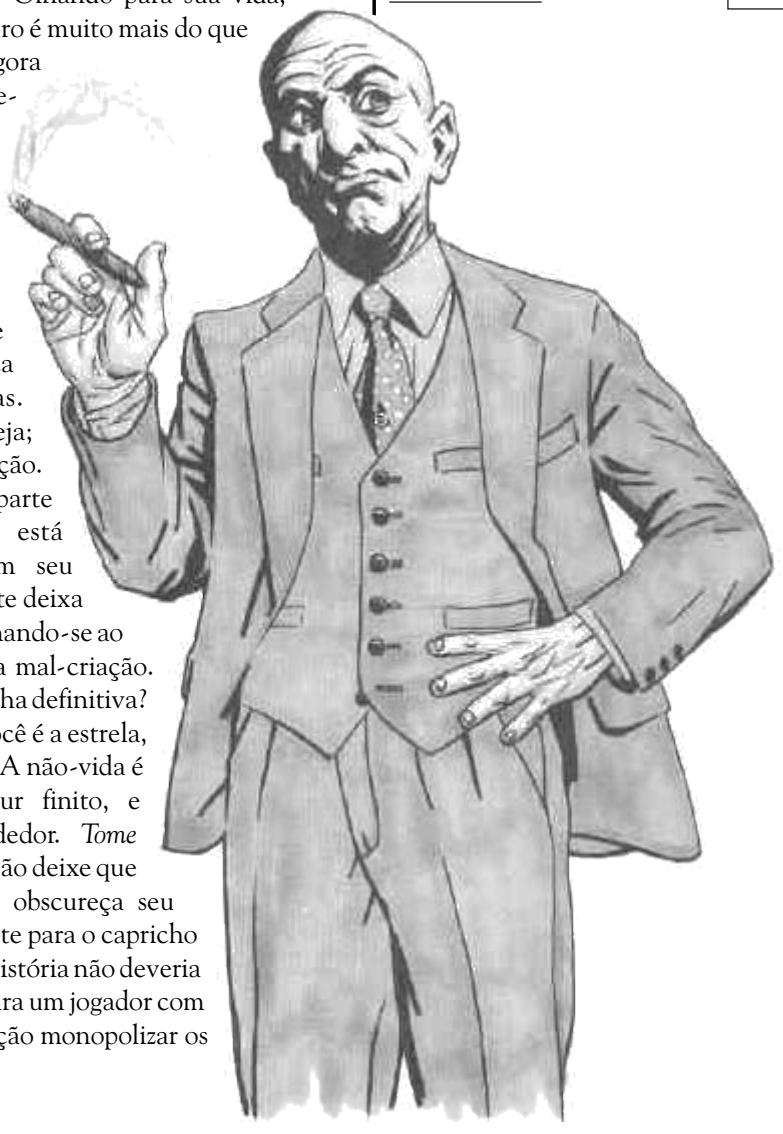
Eventualmente seus conhecidos ficaram enojados e evitaram sua companhia ou seguiram em suas trilhas e morreram tentando mantê-las. Olhando para sua vida, você vê que o caminho duradouro é muito mais do que gastar o lucro de sua família. Agora que você está morto – oh, dane-se. Você pode mudar alguma noite, mas não será hoje.

Motorista! Para a festa do senador!

Conceito: Você tem dificuldade em distinguir entre atenção positiva e negativa. De fato, em sua mente, existe pouca diferenciação entre as duas. Aversão é o mesmo que inveja; choque o mesmo que apreciação. Em algum lugar aí dentro, a sua parte racional percebe que você está rapidamente mergulhando em seu próprio inferno; você lentamente deixa de existir como uma pessoa, tornando-se ao invés disso a mera soma de sua mal-criação. Essa é a fama definitiva? Ou a falha definitiva?

Dicas de Interpretação: Você é a estrela, e se você não for, vai eclipsá-la. A não-vida é uma competição pelo glamour finito, e ninguém se lembra do perdedor. *Tome cuidado com esta característica*. Não deixe que a imaturidade do personagem obscureça seu papel na crônica. Afinal ele existe para o capricho de outros, e sua inclusão numa história não deveria ser usada como uma desculpa para um jogador com necessidades similares por atenção monopolizar os focos da crônica.

Equipamento: Sim.



Vampiro: A Máscara

Nome:
Jogador:
Crônica:
Natureza: Excêntrico
Comportamento: Rebelde
Clã: Giovanni
Geração: 11ª
Refúgio:
Conceito: O Degenerado

Atributos

Físicos		Sociais		Mentais	
Força	●●●OO	Carisma	●●●OO	Percepção	●●OOO
Destreza	●●OOO	Manipulação	●●●●O	Inteligência	●●OOO
Vigor	●●●OO	Aparência	●●●OO	Raciocínio	●●OOO

Habilidades

Talentos		Perícias		Conhecimentos	
Prontidão	OOOOO	Empatia c/Animais	OOOOO	Acadêmicos	●●OOO
Esportes	OOOOO	Ofícios	●●OOO	Computador	●OOOO
Briga	OOOOO	Condução	●OOOO	Finanças	●OOOO
Esquiva	OOOOO	Etiqueta	●●OOO	Investigação	●OOOO
Empatia	OOOOO	Armas de Fogo	●OOOO	Direito	●●OOO
Expressão	●OOOO	Armas Brancas	OOOOO	Linguística	●●OOO
Intimidação	OOOOO	Performance	●OOOO	Medicina	●OOOO
Liderança	OOOOO	Segurança	●OOOO	Ocultismo	●OOOO
Manha	●OOOO	Furtividade	●OOOO	Política	●OOOO
Lábia	●●●OO	Sobrevivência	●OOOO	Ciências	●OOOO

Vantagens

Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
Fama	●OOOO	Dominação	●●OOO	Consciência/	●●OOO
Geração	●●OOO	Necromancia	●OOOO	~~Convicção~~	
Rebanho	●●●●O		OOOOO		
Influência	●●OOO		OOOOO	Auto-Controle/	●●●OO
Recursos	●●●●●		OOOOO	~~Instinto~~	
Lacaios	●●●OO		OOOOO		
Status	●OOOO		OOOOO	Coragem	●●●●●

Qualidades/Defeitos

Humanidade/~~Trilha~~: ●●●●●OOOOO

Força de Vontade: ●●●●●OOOOO □□□□□□□□□□

Pontos de Sangue: □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□

Vitalidade

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

Experiência

Bruxa Confidente

Mote: *Nós podemos comprar aquela incômoda garantia dos Toreador por uns trocados e escrever os maus débitos como taxa de créditos. É belo – nós iremos ganhar dinheiro antes que tenhamos o lugar numa única noite.*

Prelúdio: Você sabe como seus parentes gastam dinheiro. O problema é que o dinheiro tem que vir de algum lugar. Os Giovanni sempre procuraram pelo seu próprio, e quando você ficou velha o suficiente queria fazer sua parte para devolvê-lo.

Você começou a jornada na não-vida com o Beijo Fiduciário, como de costume. Dentro de poucos anos, sua contabilidade criativa e habilidade para ver oportunidades em crises lhe garantiu alguma atenção significante dos *anziani* e suas crias. Os Membros Giovanni assistiram, de olhos bem abertos, enquanto você comprava bancos, lançava seus ativos em outros bancos, e então aplicava aqueles investimentos em assentos principais fantasmas em suas mesas de diretores. Centenas de anos de velhos investimentos construíram uma forte fundação sobre a qual você poderia organizar suas apostas na Nova Economia. Tudo isso levado com cautela e um pouco de sorte.

O pagamento não foi muito o que você previa. Ao invés disso, o Abraço foi muito mais como uma punição do que uma recompensa, apesar de toda sua pompa. Você viu o que lhe foi dado, contudo, como todos novos recursos que você possa trazer enquanto pratica a arte do negócio. A sociedade dos Membros é muito parecida com um clube de investidores – aquelas pessoas que não podem trabalhar em empregos diurnos e têm que ficar por aí eternamente. Sabendo disso, você pode tomar seu dinheiro e usá-lo para fazer um pouco para si e para a família, e, se for esperta, pagar a si mais do que a seus "clientes".

Conceito: Você ama a emoção de fazer um negócio. Outras pessoas e Membros ajudam-na a cumprir seu propósito. Quando você os encontra, toma seus recursos e os transforma em lucro.

Dicas de Interpretação: Você não é uma vendedora de carros; você tem graça e estilo. Ofereça conselhos de boa vontade, mas deixe seu sucesso falar mais alto do que suas palavras. Se introduza a todos, pois você nunca poderá ter muitos contatos ou ser parte de muitas redes. Quando o impensável acontecer – um contrato não dá certo ou dinheiro se vai à noite – procure por oportunidades deixadas neste despertar em lugar de gaguejar desculpas.

Equipamento: Guarda-roupa Valentino, um Bentley novo, reservas no Fauchon, *Wall Street Journal*, *Fast Company*.

Vampiro: A Máscara

Nome:
Jogador:
Crônica:
Natureza: Esperto
Comportamento: Visionário
Clã: Giovanni
Geração: 9ª
Refúgio:
Conceito: Bruxa Confidente

Atributos

Físicos		Sociais		Mentais	
Força	●●○○○	Carisma	●●●○○	Percepção	●●●○○
Destreza	●●○○○	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●●●○
Vigor	●●○○○	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●●●○○

Habilidades

Talentos		Perícias		Conhecimentos	
Prontidão	●●○○○	Empatia c/Animais	○○○○○	Acadêmicos	●●●○○
Esportes	●○○○○	Ofícios	○○○○○	Computador	●●○○○
Briga	○○○○○	Condução	●●○○○	Finanças	●●●●○
Esquiva	○○○○○	Etiqueta	●○○○○	Investigação	●●○○○
Empatia	●●○○○	Armas de Fogo	●○○○○	Direito	●●○○○
Expressão	●○○○○	Armas Brancas	○○○○○	Linguística	○○○○○
Intimidação	○○○○○	Performance	●○○○○	Medicina	○○○○○
Liderança	○○○○○	Segurança	○○○○○	Ocultismo	○○○○○
Manha	○○○○○	Furtividade	○○○○○	Política	●○○○○
Lábia	●●●○○	Sobrevivência	○○○○○	Ciências	○○○○○

Vantagens

Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
Aliados	●●●○○	Dominação	●●●○○	Consciência/	●●●●○
Contatos	●●○○○		○○○○○	~~Convicção~~	
Geração	●●●●○		○○○○○		
Rebanho	●○○○○		○○○○○	Auto-Controle/	●●●○○
Influência	●●○○○		○○○○○	~~Instinto~~	
Recursos	●●●●○		○○○○○		
Status	●○○○○		○○○○○	Coragem	●●●○○

Qualidades/Defeitos

Humanidade/~~Brilha~~: ●●●●●●●●○○

Força de Vontade: ●●●○○○○○○○

Pontos de Sangue: □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□

Vitalidade

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

Experiência

Teatro da Mente
LEIS da Noite

Nome: _____
Personagem: Bruxa Confidente
Crônica: _____
Clã: Giovanni
Geração: 9ª
Idade: _____
Natureza: Conformista
Comportamento: Visionário

Consciência / ~~Convicção~~
●●●●○
Auto-controle / ~~Instinto~~
●●●○○
Coragem
●●●○○
Sangue
●●●●●●●●●●●●●○
□□□□□□□□□□□□□□□
Força de Vontade
●●●●●●○○○○
□□□□□□□□□□

~~Trilha~~ / Humanidade
●●●○○

Físicos
Incansável
Rijo x2

Sociais
Diplomático
Amável
Eloquente
Persuasivo
Expressivo

Mentais
Perspicaz
Vigilante
Culto x2
Observador x2
Paciente

Habilidades
Acadêmicos
Investigação
Computador
Lábia
Finanças

Antecedentes
Aliados x3
Influência (Finanças x3, Submundo x1)
Contatos x2
Geração x4
Rebanho x1
Recursos x4

Influências

Disciplinas
Dominação (Comando, Sugestão Pós-Hipnótica, Ordenar Esquecimentos)

Qualidades & Defeitos

Teatro da Mente
LEIS da Noite

Nome: _____
Personagem: Falha
Crônica: _____
Clã: Giovanni
Geração: 9ª
Idade: _____
Natureza: Sobrevivente
Comportamento: Competidor

Consciência / ~~Convicção~~
●●●●○
Auto-controle / ~~Instinto~~
●●●○○
Coragem
●●●○○
Sangue
●●●●●●●●●●●●●○
□□□□□□□□□□□□□□□
Força de Vontade
●●●●●●○○○○
□□□□□□□□□□

~~Trilha~~ / Humanidade
●●●●○

Físicos
Intrépido
Vigoroso
Rápido x2
Robusto

Sociais
Diplomático
Expressivo x2
Persuasivo x2

Mentais
Alerta x2
Racional
Sagaz x2
Dedicado
Culto

Habilidades
Acadêmicos
Direito
Computador
Lábia
Finanças

Antecedentes
Geração x4
Influência (Finanças x1)
Recursos x1

Influências

Disciplinas
Dominação (Comando, Sugestão Pós-Hipnótica, Ordenar Esquecimentos)

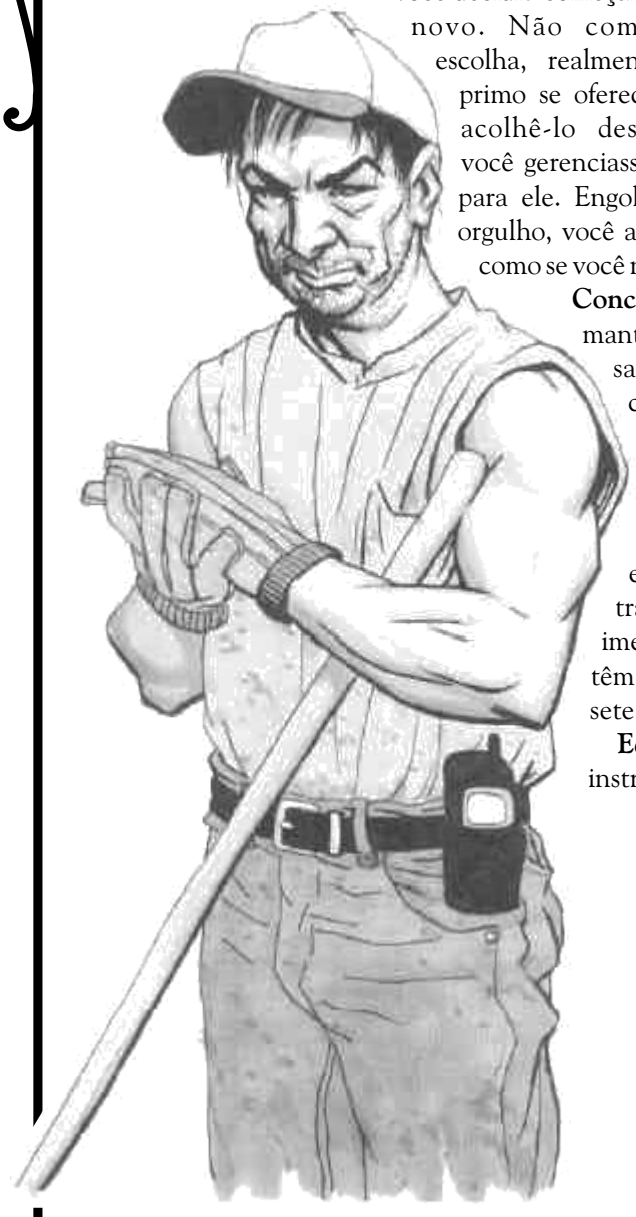
Qualidades & Defeitos

Falha

Mote: *Eu costumava ser grandão como você, garoto. Agora eu estou cavando merda em Palermo. Leve isso como uma lição: nunca deixe-os vê-lo perder.*

Prelúdio: Tudo aconteceu tão rápido: o convite para o jantar, o Beijo Fiduciário, o Abraço, o refúgio na Riviera. Então você teve um mês ruim, e tudo foi pelos ares. Sindicatos nos Estados Unidos. Têxteis do Leste com custo triplicado. Até uma maldita companhia de frete que você usava foi por água abaixo. Uma margem de lucro de 27 por cento desapareceu quase imediatamente sob um débito de sete por cento.

Desnecessário dizer, os *anziani* não estavam impressionados. Nenhum deles voltaria ao seu próximo jogo. Ninguém queria um neófito de uma vitória só cujo maior legado foi o número de parceiros que ele tinha arrastado para seu próprio grupo. Até sua mãe o expulsou de seu refúgio quando se tornou um fardo social ter você hesitando pela vila.



Você decidiu começar tudo de novo. Não como uma escolha, realmente. Um primo se ofereceu para acolhê-lo desde que você gerenciasse a casa para ele. Engolindo seu orgulho, você aceitou. Está sendo uma jornada longa e dura devolver o favor, como se você não tivesse a eternidade toda pela frente.

Conceito: Sorria e aguente. Você faz o que é mandado fazer, mas mantém seus olhos abertos para qualquer chance que possa pegar para sair da casa de seu primo. Você tem que temperar seu entusiasmo com bom julgamento. Afinal, é melhor explodir de volta na cena do que mendigar seu caminho de migalha em migalha. No final, provavelmente você está condenado a falhar, mas a esperança permanece viva mesmo que você não permaneça.

Dicas de Interpretação: Você aprendeu o valor da humildade e do trabalho duro, então não teme ficar com as mãos sujas. Ponha trabalhos sobre seus ombros, mas apenas se o pagamento for imediato e óbvio. Alguns dizem que você é seu pior inimigo, mas eles têm colheres de prata em suas bocas. Meça duas vezes, corte uma. Os sete hábitos das pessoas de sucesso são...

Equipamento: Roupas de trabalho da área rural, pickup batida, instrumentos de jardinagem.

VAMPIRO
A MASCARA

Nome:
Jogador:
Crônica:
Natureza: Sobrevivente
Comportamento: Competidor
Clã: Giovanni
Geração: 9ª
Refúgio:
Conceito: Falha

Atributos

Físicos		Sociais		Mentais	
Força	●●●OO	Carisma	●●●OO	Percepção	●●●OO
Destreza	●●OOO	Manipulação	●●●OO	Inteligência	●●●OO
Vigor	●●●OO	Aparência	●●OOO	Raciocínio	●●●●O

Habilidades

Talentos		Perícias		Conhecimentos	
Prontidão	●●OOO	Empatia c/Animais	OOOOO	Acadêmicos	●●●OO
Esportes	●OOOO	Ofícios	OOOOO	Computador	●●OOO
Briga	OOOOO	Condução	●●OOO	Finanças	●●●●O
Esquiva	OOOOO	Etiqueta	●OOOO	Investigação	●●OOO
Empatia	●●OOO	Armas de Fogo	●OOOO	Direito	●●OOO
Expressão	●OOOO	Armas Brancas	OOOOO	Linguística	OOOOO
Intimidação	OOOOO	Performance	●OOOO	Medicina	OOOOO
Liderança	OOOOO	Segurança	OOOOO	Ocultismo	OOOOO
Manha	OOOOO	Furtividade	OOOOO	Política	●OOOO
Lábia	●●●OO	Sobrevivência	●OOOO	Ciências	OOOOO

Vantagens

Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
Geração	●●●●O	Dominação	●●●OO	Consciência/	●●●●O
Recursos	●OOOO		OOOOO	~~Convicção~~	
	OOOOO		OOOOO		
	OOOOO		OOOOO	Auto-Controle/	●●●OO
	OOOOO		OOOOO	~~Instinto~~	
	OOOOO		OOOOO		
	OOOOO		OOOOO	Coragem	●●●OO

Qualidades/Defeitos

Humanidade/~~Trilha~~ ●●●●●●●OOO

Força de Vontade ●●●OOOOOO

Pontos de Sangue

Vitalidade

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

Experiência

serviços foi o Abraço. Nos anos entre 1866 e 1914, ele realizou muitos negócios frutíferos entre seu próprio clã e outros Membros (particularmente os Gangrel e Nosferatu que se achavam precisando de dinheiro). Ele também mostrou que sua aptidão para a Necromancia era tão grande quanto sua aptidão para a política. De fato, ele misturou os dois para encabeçar uma das primeiras tentativas organizadas de compartilhar conhecimento com os Tremere.

Paolo Sardenzo realmente se tornou notório durante a Primeira Guerra Mundial. Reverente e encantado pela eficiência da guerra moderna, Paolo acreditou que os meios de alcançar a Infinita Noite estavam à disposição. Ele foi um ceifador de sombras agressivo e carismático, e sua coragem e sucesso lhe valeram muitos seguidores, até que uma ogiva caiu um pouco perto demais de seu esconderijo diurno e o expôs ao sol. Ele sobreviveu se enterrando no chão, mas a luz do sol queimou seu braço esquerdo e o lado esquerdo de seu rosto – cicatrizes que ele carrega até hoje.

Não obstante, Paolo continuou a realizar movimentos para a aposta na cerimônia da Infinita Noite, se convencendo de que os seguidores que o tinham abandonado eram fracos e superficiais. Foi quando Valentina della Passaglia retornou de além da Mortalha para borbotar terríveis avisos que a Infinita Noite seria a última *perda* para os Giovanni, não seu último triunfo. A longo prazo, sua teoria foi rejeitada, mas não foi um grande negócio cegar o entusiasmo pelos esforços de Paolo frente a realizá-los *agora*.

Pior, no entanto, foi a Legião de Sangue. Esse foi o nome de um grupo de fantasmas mortos de guerra liderados por Gaston Belladotti. Belladotti foi um dos que fez os cálculos e declarou que embora um necromante Giovanni pudesse ser páreo para cinco fantasmas, não havia meio em que ele pudesse lidar com 50 deles. Eventualmente, a Quarta Grande Tempestade Espiritual e a própria Grande Guerra dos fantasmas colocou um fim

na Legião de Sangue, mas não antes que eles e seu líder tivessem dado a Sardenzo e sua facção uma série de derrotas – derrotas humilhantes para um Giovanni, para quem os fantasmas são meras ferramentas e escravos.

Sardenzo sentiu a falta de favor com a família depois da Primeira Guerra Mundial, e ele achou que seus "aliados" na Camarilla eram muito menos receptivos a um pária de uma família horrenda do que eles eram para um encantador com dinheiro e segredos. Ele se escondeu pela Europa por anos, procurando pelo fantasma de Gaston Belladotti e confundido os esforços de um grupo de caçadores de fantasmas, mas ele não veio a aparecer ao seu clã novamente até a Segunda Guerra Mundial.

Quando o terror mecanizado da Segunda Guerra Mundial se abateu pelo continente, Sardenzo estava de volta em seu elemento. Ele começou estridentemente insistindo que aqui se encontrava outra oportunidade para trazer a Infinita Noite, mas os Giovanni não estavam nem perto de se interessar dessa vez. Fortalecido, Sardenzo e seus poucos fiéis seguidores fizeram uma escolha fatal de desobedecer seus anciões e foram para a Alemanha Oriental por si sós, esperando ceifar pessoalmente as almas perdidas durante a campanha russa apressada.

As coisas terminaram de forma pobre. Sardenzo foi pego, estaqueado e arrastado de volta a Veneza. Seus companheiros foram todos mortos. Quando a guerra terminou e outro alvoroço no Mundo Inferior teve início, os Giovanni removeram a estaca de seu coração, apenas para sujeitá-lo completamente ao laço de sangue com seu mentor, Diego. A família sabia que, apesar de seus defeitos, Paolo era um expert nos reinos dos mortos e poderia ser muito útil. Mas uma vez que sua utilidade acabasse, a estaca voltaria ao seu coração e ele seria deixado à poeira.

O captor de Sardenzo removeu sua estaca em 1985. Três décadas tinham aliviado a ira de Diego, e ele estava disposto a dar ao seu mais brilhante aprendiz outra chance – desde que Paolo mantivesse seu nariz fora de problemas e escrupulosamente buscasse pelos interesses da família. Secretamente, ele também queria que as impetuosas mudanças na tecnologia e na sociedade mantivessem Paolo dependente e necessitado, ao menos por um tempo.

Por volta do ano 2000, Paolo tinha mais do que apreendido a era moderna. Ele tornou-se fascinado com os computadores logo depois de seu despertar, e foi seu conselho que convenceu Diego a fazer alguns modestos e conservadores investimentos em tecnologia. Sardenzo ainda está firmemente preso pelo sangue de seu mentor, mas Diego acha muito difícil confiar em alguém tão obviamente inteligente e diligente – especialmente desde o início das novas tempestades espirituais...

Imagem: Paolo começou como um homem muito bonito nos moldes continentais – alto, moreno, encantador. Mas a metade esquerda de seu rosto é horrendamente cicatrizada, a ponto de fazê-lo parecer uma vítima das guerras que ele manipulou por lucro. Além disso, ele removeu seu olho esquerdo e o substituiu com um olho de cadáver, que inflamou parte de seu rosto. Aqueles que viram sua mão esquerda notam que ela é do mesmo modo deformada. Ele a esconde bem, desde que algo antiquado sirva.

Dicas de Interpretação: Embora você tenha sido discreto e gracioso, os anos de rancor e falha fizeram destas qualidades uma franqueza rude. De fato, você muitas vezes é descrito como honesto, embora bastante direto, e ainda que isso possa ser mais do que um tanto quanto incorreto, deixa as pessoas dispostas a negligenciar seus... defeitos. Você não oprime companhias com suas bizarrices físicas, mas as ignora bastante – apenas os interlocutores mais rudes teriam sua atenção desviada pelos infortúnios de um homem. E ninguém precisa saber que tal bizarrice foi voluntária...

Senhor: Giovanni del Georgio (falecido, presumivelmente diablerizado)
Natureza: Visionário
Comportamento: Sobrevivente
Geração: 8ª
Abraço: 1867
Idade Aparente: final dos 20
Físicos: Força 3, Destreza 3, Vigor 3
Sociais: Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 0
Mentais: Percepção 4, Inteligência 5, Raciocínio 4
Talentos: Prontidão 3, Esportes 2, Briga 2, Esquiva 4, Intimidação 3, Liderança 4, Lábia 3
Perícias: Empatia com Animais 2, Condução 1, Etiqueta 3, Armas de Fogo 3, Armas Brancas 2, Furtividade 2, Sobrevivência 3
Conhecimentos: Acadêmicos 3, Computador 2, Finanças 3, Investigação 2, Linguística 4 (inglês, francês, alemão, grego, hebreu, latim, espanhol, sumério), Ocultismo 4, Política 3
Disciplinas: Dominação 1, Necromancia 5 (Linha do Sepulcro 5, Linha das Cinzas 3), Taumaturgia 4 (Linha do Sangue 4, Manipulação Espiritual 1), Ofuscação 1, Potência 1, Metamorfose 3
Rituais: *Minestra di Morte*, *Occhio d'Uomo Morto*, *Tempesta Scudo*, *Esilio*
Antecedentes: Recursos 2, Aliados 2, Contatos 3, Geração 5, Status 1, Escravos Espirituais 5
Virtudes: Consciência 1, Auto-Controle 3, Coragem 5
Moralidade: Humanidade 4
Força de Vontade: 6

Notas: Paolo Sardenzo é completamente submetido ao Laço de Sangue a Diego Giovanni. Ele também tomou do sangue da mais próxima confidente de Diego, sua neta (e uma vez sua bisneta mortal) Gianmaria Giovanni.

Paolo executou o ritual *Occhio d'Uomo Morto* em si mesmo, e teve sucesso em prender o vingativo "doador" em algum lugar no fundo do Mar Mediterrâneo. Ele também criou uma combinação de Disciplinas do quarto

nível da Linha do Sangue de Taumaturgia e o terceiro nível de Metamorfose. Se Paolo submergir em solo literalmente encharcado com sangue, ele pode absorver aquele sangue para si – até mesmo se estiver em torpor. Claro, chão encharcado com sangue não é terrivelmente comum... exceto em tempos de guerra ou em locais de atrocidades...

Isabel Giovanni

Antecedente: Pode parecer que o conto de Isabel reflete a história da família Giovanni com desagradável precisão. De uma era antiga, Isabel se encontrou imersa na subcultura repugnante do clã. Até como mortal, Isabel aprendeu os segredos horríveis de sua família – e fez parte de alguns deles em algumas situações. Enquanto sua moralidade apodrecia, seu poder aumentava, e à época em que deu à luz o filho de seu irmão, ela tinha recebido a atenção dos Membros anciões dos Giovanni.

Perto de seus 20 anos, Isabel se tornou uma carniçal e provou do poder que a vitae dos Amaldiçoados provia. Contudo tal época não foi particularmente iluminada, especialmente na Itália rural e em particular com relação às mulheres. Como tal, levou duas décadas para que Isabel convencesse seu senhor de que estava pronta para o Abraço. De fato, entre os Giovanni tais coisas não são frequentemente solicitadas por pretensas crianças, mas algo decidido pela sanção dos anciões. Notando a habilidade de Isabel com a Arte Negra bem como sua destreza com a diplomacia, os *anziani* permitiram que um dos Membros Giovanni trouxesse Isabel à maldição.

Desde seu Abraço, Isabel tem sido uma porta-voz para o clã; e novamente reflete o ar de mistério e suspeita com o qual os de fora veem os Necromantes. Rumores e depravações exageradas viajam em sua esteira – se diz que ela pode se alimentar apenas das cabeças cortadas de seus lacaios, que ela tem relações sexuais com aqueles de quem se alimenta, que ela mantém em cativeiro fantasmas capturados presos ao seu próprio coração morto e que sua mordida carrega a Peste Negra ou um açoite medicinal mais moderno.

Em meio a essas lendas, Isabel simplesmente sorri e se ocupa de seus negócios. Em muitos casos, tal reputação a serve muito bem, pois a diplomacia se torna mais fácil com aqueles que já estão com medo. Isabel agora responde diretamente ao grupo de anciões, trabalhando como uma ligação entre os Giovanni e o mundo exterior. É um papel ingrato, com certeza, e pleno de perigos, mas a força de vontade de Isabel e seu senso de dever para com a família mantêm os interesses dos Giovanni próximos de seu coração. Ela mantém uma não-vida confortável, mesmo nestas noites modernas, e considera suas várias tarefas e tratados como parte do que a ajuda a fazer isso possível.

Imagem: Isabel possui uma beleza continental que é tanto resultado de suas viagens e comportamento quanto é o poder da beleza física. Ela transparece graça; caminha com o *je na sais quoi* de uma estrela de filmes ou chefe de estado. Seu cabelo muda entre o marrom chocolate e um negro lustroso e fosco com as estações, e seus olhos são grandes e castanhos. Isabel prefere roupas soltas que dão margem à imaginação do que vestuário apertado. Quando ela está presente, o ambiente parece empurrá-la para frente, como se ela ficasse em primeiro plano.

Dicas de Interpretação: Você é calma e calculista em seus negócios, exceto quando é óbvio que você não está no controle. Nestes casos, você se torna um pouco mais impaciente e conspiradora – e isso aparece. Em geral, você acha os Membros indignos de confiança, produtos de desejos egoístas e húbris. Você também reconhece essas características em si mesma, e seu maior medo é ser incapaz de racionalizar o que se tornou com o mundo que continua a envolvê-la. Você também acha o relacionamento com companheiros Membros às vezes chocante – no Velho Mundo, você ainda é uma ancillae, enquanto a maior parte dos Membros do Novo Mundo a consideram como uma verdadeira anciã.

Clã: Giovanni
Senhor: Fortunato
Natureza: Arquiteto
Comportamento: Galante
Geração: 9ª
Abraço: 1714
Idade Aparente: meio dos 30
Físicos: Força 2, Destreza 3, Vigor 4
Sociais: Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 4
Mentais: Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 4
Talentos: Prontidão 1, Briga 1, Esquiva 1, Empatia 4, Graça 4, Intimidação 3, Liderança 2, Lábia 3
Perícias: Ofícios 2, Condução 1, Etiqueta 4, Armas de Fogo 2, Performance 2, Segurança 1, Furtividade 2, Sobrevivência 1
Conhecimentos: Acadêmicos 3, Computador 1, Finanças 2, Investigação 4, Direito 2, Linguística 4

(Árabe, Holandês, Francês, Inglês, Alemão, Português, Russo, Espanhol), Medicina 1, Ocultismo 4, Política 4
Disciplinas: Auspícios 1, Dominação 4, Fortitude 2, Necromancia 4, Ofuscação 1, Potência 3, Presença 2
Linhas Necromânticas: Linha do Sepulcro 4, Linha das Cinzas 3, Linha dos Ossos 2
Antecedentes: Aliados 4, Prestígio no Clã 3, Contatos 4, Rebanho 2 (apenas na *loggia*), Influência 1, Mentor 2, Recursos 4, Lacaios 1, Status 3
Virtudes: Consciência 1, Auto-Controle 4, Coragem 4
Moralidade: Humanidade 5
Força de Vontade: 7

Emilio Rosselini

Emilio Rosselini era um trapaceiro baixo, rústico e detestável – mas moderadamente esperto. Ele poderia ter significado algo em vida se tivesse mais ambição, mas Emilio se dedicava principalmente ao sadismo sexual. Infelizmente para ele, viveu antes que a Internet abrisse a mente das pessoas para a escravidão sexual. Seu contemporâneo, o Marquês de Sade, passou a maior parte de sua vida adulta aprisionado e sifilítico devido aos mesmos hobbies que Emilio praticava. Diferente de Sade, contudo, Emilio foi protegido por sua família e pelos Membros Giovanni, que acharam bastante útil ter alguém que sequestrasse e dispusesse seu sustento. O que Rosselini fazia às pessoas antes que elas sangrassem até a morte pouco significava para seus mestres.

Embora os primitivos guardas da era de Emilio não pudessem pegá-lo (ou não se preocupassem com ele, enquanto suas vítimas não fossem pessoas importantes), o mesmo não valia para Frantz Dupage. Emilio tinha capturado, violentado e então enterrado Louisa Dupage, a irmã de Frantz. Frantz espionou, capturou, torturou e matou Emilio com uma precisão e crueldade dignas de qualquer Membro (ou, de fato, dignas de Emilio). Isso deveria ter sido o seu fim, mas os mestres Giovanni de Emilio estavam aflitos pela perda de um servo tão útil, e eles descontaram seu desgosto em Frantz. Eles não fizeram o mesmo com Emilio.

Emilio tinha feito um pacto para retornar como um fantasma, e o cumpriu. Primeiro ficou com medo que, sem um corpo, ele seria incapaz de buscar os prazeres que conheceu em vida. Ele percebeu que como uma criatura de emoções, era muito *melhor* satisfeito do que tinha sido como uma criatura de carne.

Emilio prospera melhor numa combinação de atração e repulsão. Ele pode se fortalecer com um casal amargo que fica junto por força das circunstâncias, ou com um jovem amante que suspeita que sua namorada seja infiel – mas que não tem *certeza* disso. Claro, ele nem sempre é tão exigente. Por ter sido um assassino em vida, ele também se alimenta do medo criado quando os outros têm medo dele.

Nas noites atuais, Emilio encontrou propósito como um mestre e diretor fantasmagórico. Ele mantém os outros fantasmas na linha e os despacha para outros mestres vampíricos quando as tarefas os exigem. Pode parecer que de todas essas qualidades desagradáveis, seu sadismo encontrou seu maior uso depois da morte.

Claudia Dunsirn, a Investigadora do Graal

As entranhas da arqueologia são um campo escuro e perigoso, sem mencionar sua evidente estranheza. Os Giovanni tem tido um interesse em antigos conhecimentos mortuários por séculos, e Claudia Dunsirn é apenas uma de seus muitos agentes.

Os Membros poderiam parecer ter muitas vantagens no perigoso campo do assalto a tumbas. Mordido por uma aranha venenosa? Oh, bem. Cair num poço de 50 pés? Sim, essas coisas acontecem. Fugir de caçadores de cabeças enfurecidos? Hora de uma explosão de velocidade sobrenatural.

Em geral, os mortos vivos têm vantagens sobre os humanos quando têm tempo para abrir um sítio e roubá-lo livremente. Entretanto, nem toda escavação é um jogo de xadrez. Às vezes é uma corrida, e aí é e que a habilidade de correr toda noite e escavar durante o dia pode se tornar uma vantagem decisiva. Essa é a única razão pela qual o senhor de Cláudia, Guillaume Giovanni, nunca deu a ela o Abraço. No topo de todos os motivos comuns para ter um servo carniçal, Claudia poderia também dirigir o caminhão pela floresta tropical todo dia enquanto Guillaume dormia em sua cápsula especialmente preparada (ele nunca a chamaria de "sarcófago").

Claudia e Guillaume formam uma boa equipe. Ela o adora (claro – ela poderia até gostar dele sem o laço de sangue) e ele realmente aprecia sua força, dureza e vontade para percorrer uma milha extra. Isso sem dizer que ele conta tudo a ela. De fato, em sua última separação, ele deu a ela apenas a mais vaga intimação sobre seu destino ("França, certo?"), e não foi visto ou ouvido desde então.

Claudia não demonstra estar preocupada. Guillaume foi diligente, astucioso e não era propenso à super-confiança. Ao invés disso, ela está se concentrando em outra busca: a procura da notória "Lâmpada de

Giovanni

Nome: | Natureza: | Geração:
Jogador: | Comportamento: | Senhor:
Crônica: | Conceito: | Refúgio

Atributos

Físicos
Força ●OOOO
Destreza ●OOOO
Vigor ●OOOO

Sociais
Carisma ●OOOO
Manipulação ●OOOO
Aparência ●OOOO

Mentais
Percepção ●OOOO
Inteligência ●OOOO
Raciocínio ●OOOO

Habilidades

Talentos
Prontidão OOOOO
Esportes OOOOO
Briga OOOOO
Esquiva OOOOO
Empatia OOOOO
Expressão OOOOO
Intimidação OOOOO
Liderança OOOOO
Manha OOOOO
Lábia OOOOO

Perícias
Empatia c/Animais OOOOO
Ofícios OOOOO
Condução OOOOO
Etiqueta OOOOO
Armas de Fogo OOOOO
Armas Brancas OOOOO
Performance OOOOO
Segurança OOOOO
Furtividade OOOOO
Sobrevivência OOOOO

Conhecimentos
Acadêmicos OOOOO
Computador OOOOO
Finanças OOOOO
Investigação OOOOO
Direito OOOOO
Lingüística OOOOO
Medicina OOOOO
Ocultismo OOOOO
Política OOOOO
Ciências OOOOO

Vantagens

Antecedentes
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO

Disciplinas
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO

Virtudes
Consciência/ ●OOOO
Convicção

Auto-Controle/ ●OOOO
Instinto

Coragem ●OOOO

Qualidades/Defeitos

Humanidade/Trilha
O O O O O O O O O O

Força de Vontade
O O O O O O O O O O
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Pontos de Sangue
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Vitalidade
Escoriado ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido Gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐

Fraqueza
Seu Beijo causa dor ao invés de prazer

Giovanni

Outras Características

_____ OOOOO	_____ OOOOO	_____ OOOOO
_____ OOOOO	_____ OOOOO	_____ OOOOO
_____ OOOOO	_____ OOOOO	_____ OOOOO
_____ OOOOO	_____ OOOOO	_____ OOOOO
_____ OOOOO	_____ OOOOO	_____ OOOOO
_____ OOOOO	_____ OOOOO	_____ OOOOO
_____ OOOOO	_____ OOOOO	_____ OOOOO
_____ OOOOO	_____ OOOOO	_____ OOOOO

Rituais

Nome	Nível

Experiência

Total: _____

Total Gasto: _____

Gasto em: _____

Perturbações

Laços de Sangue/Vinculi

Laço com:	Nível	Laço com:	Nível

Combate

Arma/Manobra	Dificuldade	Dano/Tipo	Alcance	Cadência	Pente	Ocultabilidade

Armadura

Giovanni

Antecedentes Expandidos

Aliados

Mentor

Contatos

Recursos

Fama

Lacaios

Rebanho

Status

Influência

Outro

Posses

Itens (Carregados)

Equipamento (Possuído)

Territórios de Caça

Veículos

Refúgios

Localização

Descrição

Giovanni

História

Prelúdio

Abraço

Objetivos

Aparência

Idade:

Idade Aparente:

Nascimento:

Abraço:

Cabelos:

Raça:

Olhos:

Sexo:

Nacionalidade:

Altura:

Peso:

LIVRO DE CLÃ:

Giovanni

Sangue e Traição

Abraçado por um clã que caiu durante noites há muito idas, os Giovanni sempre tiveram ambição. Agora, eles trazem essa ambição sobre um mundo que querem reivindicar para si. Com vasta riqueza, a habilidade de comandar os espíritos dos mortos, e uma hierarquia familiar estrita, o maior inimigo que se coloca diante do Clã Giovanni é... ele próprio.

O Livro do Clã Giovanni Inclui:

- A história do clã Giovanni, desde suas origens como uma família de mercantes da Renascença à sua encarnação atual como necromantes imortais
- A estranha estrutura familiar do clã e suas linhagens relacionadas
- Novos rituais de Necromancia e poderes antigamente desconhecidos

VAMPIRO®
A MÁSCARA

MUNDO DAS TREVAS

WHITE WOLF

Mind's Eye Theatre