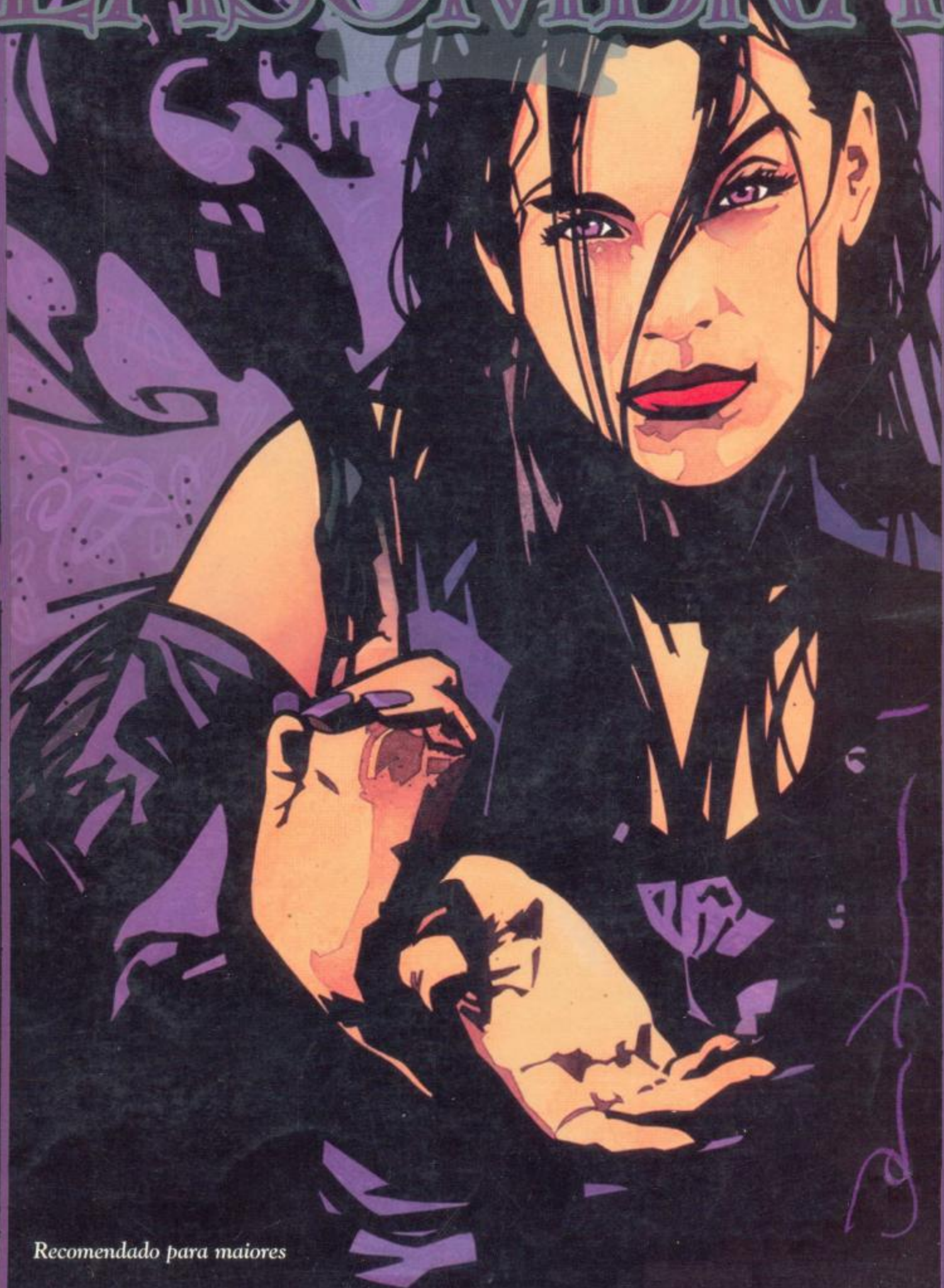


LIVRO DO CLÃ:

LA SOMBRA

TM



Recomendado para maiores

Escaneado por Thiago Acodeash

A produção deste livro tem uma história engraçada. Certo dia uma pessoa me adicionou no msn por causa dos outros livros que eu fiz, (e essa pessoa tinha quase todos os livros que falta escanear, tanto de vampiro como de outros sistemas) e para minha surpresa essa pessoa morava relativamente perto de mim. Então fui eu até a casa dela carregando meu aparelho debaixo do braço, primeiramente 1 hora dentro de uma van apertada (foi horrível - rrsrs) e depois mais outra hora no trem lotado que peguei em plena Central do Brasil. Quando eu me perguntava o que diabos eu estava fazendo dentro daquele trem (rrsrs) eu me lembrava de que o livro lasombra não se acha mais para comprar e que aquele martírio ia valer a pena.

No fim das contas, acabei conhecendo pessoas muito legais e fiz novas e boas amizades. E como esta pessoa tem outros livros (múmia entre outros), podem esperar outros scans para breve.

Decidi colocar este texto porque muita gente vendo o livro pronto não faz a menor idéia do sufoco que passamos para escanear e editar (nem sabem o tempo que demora para se escanear um livro) mas têm reclamações sobre imperfeições no pdf na ponta da língua!!

Espero que gostem do resultado final deste livro!

Thiago Acodeash



LIVRO DE CLÃ:
LASOMBRATM

ESCRITO POR BRUCE BAUGH

CRÉDITOS DA EDIÇÃO ORIGINAL

Escrito por: Bruce Baugh
Desenvolvido por: Justin Achilli
Editor: James Stewart
Diretor de Arte: Richard Thomas
Artes Internas: Michael Gaydos, Leif Jones, Andrew Trabbold, Drew Tucker, Christopher Shy.
Arte da Capa: John Van Fleet
Design da Capa & Contracapa: Becky Jollensten

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS, CONVENÇÃO DE VERÃO E EDIÇÃO DA TEMPORADA:

Dean "Implacável" Burnham, por duas sólidas semanas de punição ininterrupta.
Mike "Fétido" Tinney, por alugar um quarto que cheirava a 'sofá de velha'.
Jess "Correspondência" Heinig, por tentar desesperadamente criar um aeroporto que viesse a ele. Duas vezes.
John "Mas que B#\$@!" Chambers, por resgatar o *jukebox* do Garth Brooks e dos BackStreet Boys.
Conrad "Ligeirinho" Hubbard, por quase ter morrido duas vezes e por ser profundamente desatento.
Fred "Soneca" Yelk, por desistir na primeira noite, mas ir ficando cada vez mais psicótico pelo resto da viagem.
Chad "Von Tabs" Brown, por suas pílulas & vibrações & dores de barriga.
Brian "Ala da Esquadrilha" Glass, por estar disponível a cada segundo da jornada de duas semanas às 'profundezas da libertinagem'.
Tim "Opa!" Avers, por aprender dolorosamente sobre puleiros de pardais.
Steve "Paciência, Gafanhoto" Wieck, por não expulsar a chutes-ninjas os três bêbados baderneiros que arrombaram sua porta às duas e meia da manhã.
Spirit Creek, por abrigar a festa da GenCon.
Gótico Perdido e Paizão Pancada, por, bem, filmes pornôs...

O CÍRCULO DO INFERNO DELES...

BAM BAM BAM BAM BAM! "E mpegada! posso limpar seu quarto!"

Opa!!!

Uma correção: o crédito pelo "Material Adicional" do Ree Soesbee foi inadvertidamente excluído do Livro do Clã: Tremere.

ADVERTÊNCIA

Este livro usa o sobrenatural para cenários, personagens e temas. Todos os elementos místicos e sobrenaturais são fictícios e destinados somente ao entretenimento. Este livro é desaconselhável a menores de idade. Aconselhamos discrição aos leitores.



© 2001 White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. A reprodução sem permissão por escrito da editora é expressamente proibida, exceto com o propósito de revisão, e para ficha de personagens em branco, as quais podem ser reproduzidas para uso pessoal. White Wolf, Vampiro, Vampiro: A Máscara, Vampiro: Idade das Trevas, Mago: A Ascensão, World of Darkness e Aberrant são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Lobisomem: O Apocalipse, Wraith: the Oblivion, Changeling: the Dreaming, Hunter the Reckoning, Werewolf the Wild West, Mago: A Cruzada dos Feiticeiros, Wraith the Great War, Trinity, Livro do Clã Lasombra, Livro do Clã Assamita, Libellus Sanguinus 3, Guia da Camarilla e Guia do Sabá são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Todos os personagens, nomes, lugares e textos contidos neste livro são de direito autoral da White Wolf Publishing, Inc.

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

Para pedir o catálogo gratuito da White Wolf, ligue: 1-800-454-WOLF.

Visite os sites da White Wolf online:

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

Impresso originalmente nos EUA.

CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

Copyright® White Wolf
Título Original: Clan Book — Lasombra™
Coordenação Editorial: Devir Livraria
Tradução: Ivã Lucino Camargo
Revisão: Vanessa Gil e Douglas Quinta Reis
Editoração Eletrônica: Tino Chagas

ISBN: 85-7532-008-4

PUBLICADO EM SETEMBRO DE 2002

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

Bauh, Bruce

Livro do Clã : Lasombra / Bruce Baugh ;
tradução Ivã Lucino Camargo ;
Revisão Devir Livraria. -- São Paulo : Devir, 2001

Título original: Clanbook : Lasombra.
Vários Ilustradores

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia
I. Título

01-4566

CDD-793.9

Índices para catálogo sistemático

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

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

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

Todos os direitos desta edição reservados à



DEVIR LIVRARIA LTDA

BRASIL

Rua Teodureto Souto, 624
Cambuci
Cep 01539-000 - São Paulo - SP
Fone: (0xx) 11 3272-8200
Fax: (0xx) 11 3272-8264
E-mail: duvidas@devir.com.br
Site: www.devir.com.br

PORTUGAL

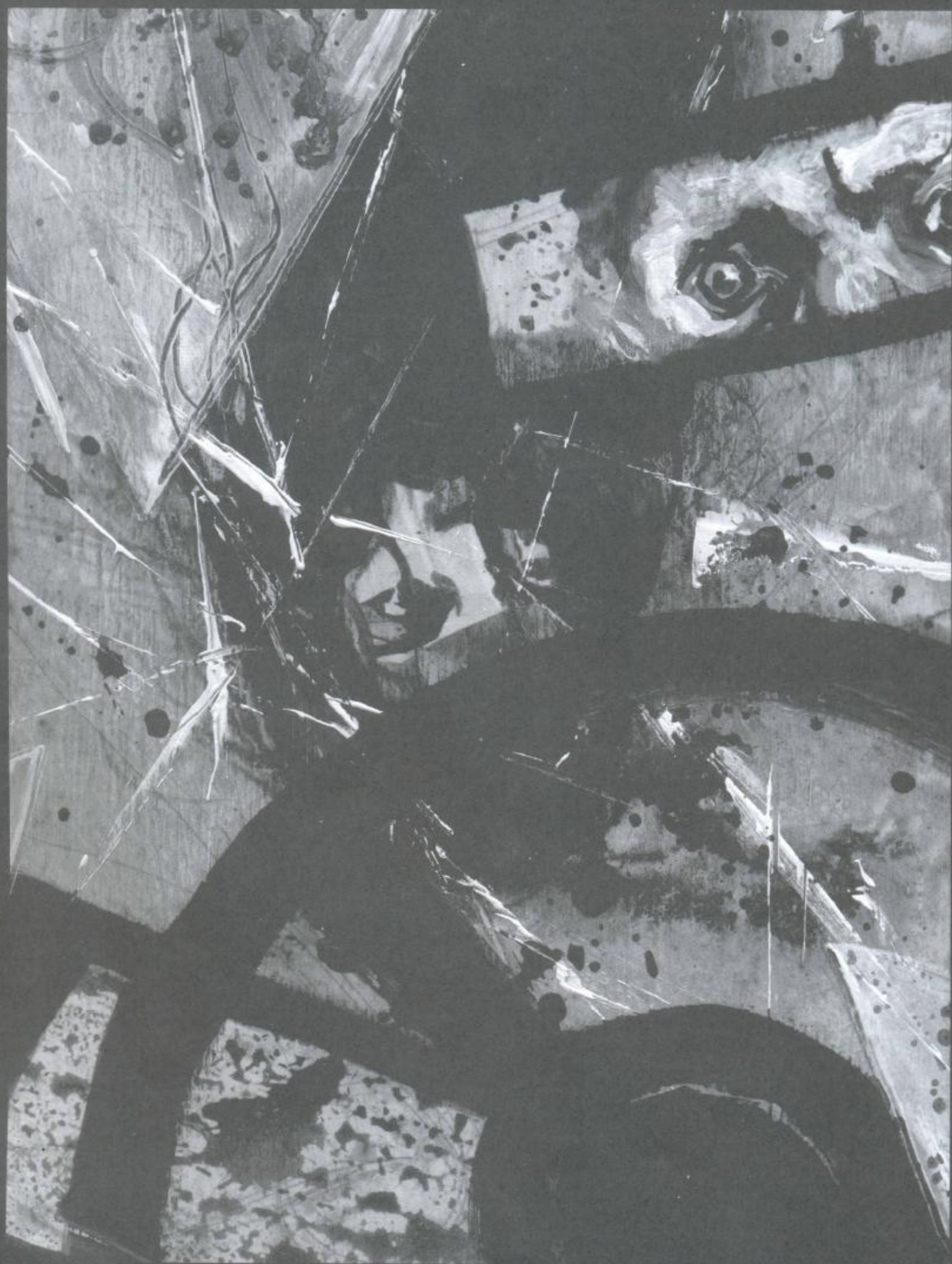
Av. Infante D. Henrique, 332
Pátio Traseiro, ed.3
1800-224 - Lisboa
Fone: 21-8310045
Fax: 21 8380591
E-mail: devir@devir.pt
Site: www.devir.pt



LIVRO DE CLÃ: LASOMBRA™

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO: A ESCURIDÃO CLAMA POR VOCÊ	4
CAPÍTULO UM: UM CORREDOR SEM REFLEXO	10
CAPÍTULO DOIS: AS SALAS SOMBRIAS DOS GUARDIÕES	40
CAPÍTULO TRÊS: NOVAS SOMBRAS	74



A ESCURIDÃO CLAMA POR VOCÊ

Tudo pertencia a ele — mas isto era ninharia. O que se sabia era que ele pertencia aos muitos poderes das trevas que clamavam por ele.

— Joseph Conrad, "Coração das Trevas"

Dez anos atrás:

Eu consigo sentir o pulsar em minha cabeça, cada vez mais alto e mais rápido, à medida que o sangue jorra de uma dúzia de cortes e goteja diante de meu rosto, até cair numa pilha de cacos de vidro, debaixo de mim. O pisca-alerta da minha caminhonete reflete a escuridão de mil esquinas, de todos os ângulos, onde quer que tenham caído os cacos de espelho depois da colisão. O poste de luz, destroçado, em algum lugar acima de mim derrama, ocasionalmente, montes de faíscas elétricas. Mesmo que aqueles EMTs chegassem aqui em... não, eu vou morrer.

Aconteceu de repente. Eu estava dirigindo minha caminhonete nova, testando as adaptações para paraplégicos que haviam sido feitas no carro. Era assustador, mas eu estava fazendo. Papai e mamãe, sentados no banco de trás, desaprovavam sem querer demonstrar, mantendo, contudo, aquele tipo de conversa que sempre tínhamos neste aniversário. Nada embaraçoso como: "Tem certeza de que um aleijado deveria estar tentando fazer este tipo de coisa?" ou "não acha que dez anos de raiva obcecada, causada pelo acidente, já são o suficiente?".

Papai, na verdade, sabia algumas histórias interessantes sobre projetos de construção recentes e mostrava trabalhos que sua firma havia realizado nas manobras, pelas quais passávamos. Eu tinha decidido ir pelo

caminho mais longo de volta para casa, perambulando em torno de Aroyo Seco e vendo quantos pontos de referência eu era capaz de identificar do cenário de vários filmes. Muitos clientes corporativos de meu pai viviam neste local, e alguns tinham dinheiro suficiente para contratar a firma dele para fazer trabalhos domésticos. Alguns destes trabalhos eram simplesmente estranhos, como um quarto com o teto-levadiço que o dono podia abaixar até um metro e meio acima do chão para ter uma sensação "aconchegante". Papai começou a relacionar todas as normas de construção que eles tiveram de contornar ou subornar para poder fazê-lo.

Foi então que todas as luzes se apagaram por dois quarteirões dos dois lados. Não só os postes de luz, tudo. Luzes das varandas, de dentro das casas, até mesmo as luzes do alarme nos painéis dos carros que estavam estacionados. Estava completamente escuro, só uma lua nova no céu. Eu comeci a encostar o carro no meio-fio, bati em alguma coisa escorregadia e passei por cima do pilar de sustentação da ponte.

Suponho que foi tudo uma questão de sincronia. Se tivesse acontecido alguns segundos antes, eu teria ido de encontro a um muro de contenção de ruído, de três metros de altura. Isto teria nos ferido talvez muito, mas, ao menos teríamos parado. Alguns segundos mais tarde, eu teria batido na sólida cerca construída na década de 80 para desencorajar suicídios. Provavelmente, te-

ríamos tombado o carro e rodopiado, talvez capotado, mas teríamos parado em algum lugar sobre a ponte.

Existe somente apenas um pequeno intervalo entre o muro e a cerca, e nós batemos exatamente nele.

A caminhonete desabou lateralmente sobre o teto de um armazém. Por isso estou aqui, quase de cabeça para baixo, com minhas pernas inúteis balançando sobre minha cabeça, enquanto meus braços estão presos. Se conseguisse erguer o braço direito, eu poderia tocar uma das quatro hastes de vidro que trespassaram o pára-brisas e foram até o fundo do carro. Uma das hastes atravessou a garganta de meu pai. Outras duas perfuraram minha mãe, uma penetrou em seu olho direito e outra logo abaixo da clavícula. Papai gorgolejou por alguns minutos, mas mamãe não emitiu nenhum som. Acho que a morte chegou rápido para eles.

Então sobrei eu. Não consigo abrir a porta. Posso gritar por socorro, mas parece não haver ninguém por perto. Não consigo me mexer para soltar meu cinto de segurança, me libertar da coluna de direção ou teclar o código de emergência no telefone celular do carro.

Então, as luzes voltaram sem aqueles bruxuleios de lâmpadas fluorescentes se acendendo. Consigo ver o armazém todo destruído debaixo ou talvez sobre mim. É uma construção da época da II Guerra Mundial. Uma vez, escrevi um artigo sobre a imensa durabilidade de construções temporárias como esta. Agora existem placas de alumínio ondulado retorcidas esparramadas sobre longas fileiras de vidros: espelhos, janelas, vidraças peculiares, cuja função não consigo imaginar. As luzes de saída refletem nos cacos de vidro, fazendo-me lembrar vagamente da lua vermelha, escura e ameaçadora durante um eclipse. A cena toda me lembra algo — Paul Klee num dia ruim. Algum pesadelo Futurista. O sangue continua martelando em minha cabeça. Educação estúpida. A inteligência não adianta nada quando você está imobilizado numa caminhonete de ponta-cabeça. Não, Klee não era tão desajeitado.

Olho mais uma vez para o espelho retrovisor. Meus pais estão exatamente no mesmo lugar. O carro dá uma leve deslizada para baixo. O cinto de segurança corta meu pescoço e minha clavícula. Inesperadamente, uma mão pousa sobre meu ombro. Não consigo virar minha

cabeça, então, tenho que virar meus olhos, o máximo que eu consigo, para poder ver as unhas bem-feitas e elegantes. É uma mão pequena, graciosa, muito escura, talvez africana ou da Nova Guiné. Com uma olhada rápida ao retrovisor, percebo que não há ninguém. Estou delirando.

— Andreiv.

A voz é clara, porém suave, quase murmurada. Cada sílaba se apresenta perfeitamente formada. Não vejo nada pelo retrovisor; ainda sinto a mão em meu ombro. Ela não tem pulsação.

— Andreiv, me responda. Você está me ouvindo.

Não digo nada.

— Eu não sou uma alucinação. Você está morrendo e precisamos conversar.

Não digo nada.

— Sua vida é uma história que você não lê. Fale comigo.

Alguma coisa sou tão.... ultrapassada, que eu quase dou uma risada e falo para o ser invisível:

— Que histórias! Você vai me dizer que é o arquiteto da minha desgraça? O castigo que me fez sofrer por minha arte? Dá um tempo! Mesmo com falta de ar, eu espero alguma coisa melhor do que isto....

— É exatamente isto que eu queria lhe dizer.

— O quê?

— Eu quis dizer que sua vida tem sido meu hobby há uma década, e que agora chegou a hora de você decidir o que virá a seguir. Ouça — A voz despeja uma ladainha de segredos, coisas que eu nunca tinha contado a ninguém: desde minhas frustrações mais insignificantes até as maiores, das menores provações rumo às grandes calamidades. O orador, cujo sexo não consigo distinguir, fala de médicos desleixados, carteiros furiosos, editores arrogantes e outros seres incontáveis que tornaram minha vida desagradável. Em algum ponto, durante seu discurso, percebi que a voz nunca fazia uma pausa para respirar.

— E foi você que fez isto acontecer?

— Eu fiz o que pude.

— Por quê?

Gargalhada. Pela primeira vez tenho certeza de que é uma voz feminina.

— Você conhece a história de Jó, Andreiv?

— É claro. Deus tomou tudo o que ele tinha, para provar a Satã que Jó era digno. Espero que você não afirme ser o Anjo do Senhor.

— Ouça-me. — A voz permanece suave, mas há um comando nela. Minha boca se fecha, sem qualquer ação consciente da minha parte. Uma única unha, daquela imaculada mão, corta a minha pele.

— Ponpe-me de seus esforços humorísticos. Eu não o escolhi para ser meu 'bobo-da-corte'.

Não consigo fazer a pergunta óbvia, contudo de alguma forma, ela a antevê:

— Eu precisava descobrir como você é sem as coisas que definem sua identidade. Se eu pudesse remover seu cérebro e colocá-lo num vidro para fazer experiências com ele, eu o faria. Tive que afastar toda a vida que existia ao redor de sua mente, para o mais longe possível, para ver como você reagiria à perda. Sua vida foi um teste. Você pode ser aprovado, se quiser."

A partir desse ponto eu conseguia falar novamente.

— O que eu ganho com isto? Espero que seja uma toalha, pois meus olhos estão ardendo.

— Eternidade.

— Eu disse que não queria conversar com um anjo.

— E não conversou. Não sou um anjo.

Tenho a impressão de ouvir um sorriso naquela voz.

— Deixe eu te mostrar.

Ouço um barulho de metal retorcendo e se quebrando atrás de mim. A princípio, imagino estar perdendo minha visão periférica, depois percebo que há uma escuridão tangível ao lado do carro, uma coluna de alguma coisa parecida com fumaça. Vejo uma mulher flutuando no meio da fumaça. Ela é alta e esbelta, e tem o rosto coberto de cicatrizes, seu cabelo... não é realmente cabelo, são camadas sobre camadas de sombras ondulantes, como granito esfoliado ou casca de árvore descascada. Seus braços parecem normais o bastante — reconheço a mão e o pulso que descansava sobre meu ombro. Abai-

xo deles, entretanto, um segundo par de braços remexem-se, através de aberturas na toga cinza que ela veste. Eles são de um negro mosqueado, que me lembram de leve umas fotos que vi de uma experiência na qual carne crua era deixada ao ar livre durante um ano e tiravam-se fotografias, de tempos em tempos, para mostrar as mudanças.

Ela quase me mata de susto, não que eu esteja muito longe disto. Já tive alucinações antes e não há nada que me diga que isto tudo é obra de minha mente. Demoro um instante para perceber que ela está dependurada de cabeça para baixo no meio da escuridão, já que estamos nos encarando 'olho-no-olho'. Sinto várias correntes de associações em minha mente, como se algum processo autônomo de pensamento estivesse procurando tudo o que "escuridão" significa para mim. Memórias bruxuleiam e brilham em minha cabeça, como a escuridão ao redor da mulher.

— Andreiv, ela diz por entre os lábios fechados:

— Você vê seus medos nas trevas, não vê? Ela vê minha discreta concordância.

— Durante toda sua vida, toda a vida de qualquer um, estes temores vivem dentro de você. Agora eles se esvaem, junto com sua vida. Aprenda.

Um daqueles braços sombrios se estica na minha direção. Ele destroça brutalmente o que sobrou do vidro da minha porta e começa a serpejar diante de mim. Com um movimento rápido, ele se enrola em minha cabeça, cobrindo completamente meus olhos. Por um instante, há um vazio profundo completo e total. Até os resíduos retínicos, que surgem quando fechamos os olhos, desaparecem; de certo modo, a escuridão invade o interior dos meus olhos. Não consigo nem respirar.

Os estalos de memória tornam-se cada vez mais intensos. Não há nenhum componente sensorial neles, somente estados de espírito. Raiva, ao me acidentar, do hospital, de meus pais, dos burocratas do governo, dos médicos, mentalmente perturbados, que não conseguem entender o que eu lhes digo. Medo, da rejeição, de enlouquecer, de perder minhas pernas, de nunca mais voltar a escrever, da velhice e da miséria desta condição. Ambição e orgulho, pelo esforço enorme, por contrariar os médicos e os pessimistas, por mostrar aos meus pais

como eram insensatas suas esperanças em mim. Ondas de depressão durante tudo isto, o desejo de simplesmente me desvencilhar do meu corpo. Vejo-me como um vaso transbordando de paixões sombrias, desprovido de tudo, suprimindo o vazio interior com uma longa ladainha de coisas para ser contra.

Minha visão retorna. Agora está nublada. Um pouco de sangue coagula-se ao redor dos meus olhos, e neste instante, minha visão periférica está realmente enfraquecendo por falta de oxigênio. Minha morte está próxima.

— Entende agora, Andreiv? Você se afastou do constructo da sociedade. Mas ainda não sabe com que deseja se revestir, e sua raiva não é suficiente. Você percebe isso?

Concordo ou, pelo menos, tento. Meu rosto fica entorpecido.

— Deixe-me dizer o que lhe aguarda.

À primeira vista, sua história me parece irrelevante, um pastiche de segunda categoria. Ela se descreve crescendo no Congo Belga, ouvindo em seu coração as vozes dos deuses que os colonizadores tentavam destruir.

Descreve roubos, a destruição de tribos inteiras, a escravidão e a humilhação pelas mãos dos europeus, que para lá se dirigiam com o fim de enriquecer. Ela conta que ouviu a voz da noite dentro de um supervisor de posto avançado, particularmente ambicioso, apenas para perdê-lo para a loucura e a auto-destruição.

— Então, você vê agora, Andreiv, que outros também conhecem o sofrimento.

Ela me conta a história de quando vagava pelas margens dos rios, à noite, com a esperança de ouvir uma palavra da lua ou da escuridão. E numa noite, as trevas falaram com ela. Um homem pálido surgiu e lhe recitou a longa litania das amarguras que ela sentira, e lhe ofereceu o poder para se vingar.

— Agora observe, Andreiv.

O braço-sombra agarra o assento em que estou e sutilmente retira-nos do carro, enquanto o outro braço-sombra arranca o que sobrou de minha porta, num único golpe. Depois de um súbito rodopio, não estou mais de cabeça para baixo. A mulher se vira para continuar me encarando e desce lentamente em direção ao chão. Meus sapatos tocam cacos de vidro ensanguentados.



A mulher sai de dentro da coluna de sombras e levanta a mim e ao assento, com uma única mão. Ela me sacode no ar algumas vezes antes de me por no chão. Eu vomitaria, se tivesse alguma coisa no estômago.

Ela se agacha para me olhar diretamente, enquanto eu me atrapalho para abrir o cinto de segurança.

— Pare — ela ordena, e eu fico paralisado. Não por que eu o queira, mas porque nenhum músculo voluntário me responde. — Levante-se.

Contra minha vontade, meus braços soltam o cinto e me levantam. Cambaleio por uns instantes e depois, inevitavelmente, caio de cara nos cacos de vidro. Meia dúzia deles dilaceram meu rosto; um deles deixou de atingir meu olho direito por apenas alguns centímetros. Um pedaço entra na minha boca, alojando-se na gengiva superior. Sinto-o raspando um dente, sob a gengiva.

— Agora, sonhe, Andreiv. Imagine-se capaz de fazer o que lhe fiz passar. Você se lembra de seus inimigos. Tenho certeza disso. Você é capaz de imaginá-los sofrendo como você está agora, ou até mais! Aceitará este dom?

Suas últimas palavras me pegaram de surpresa.

— Dom? Todo este sangue e essa dor são um dom? Mais uma vez as correntes de associação reluzem. Tenho tido muita certeza de que entendo o funcionamento do mundo. Tenho zombado de quem discorda de mim. Em minha escrivadinha, tem um arquivo repleto de cartas de leitores que relatam desilusões e perda de fé por causa do que tenho escrito. Menos do que isso teria me convencido?

E imagino o tipo de tormento que a mulher descreve.

— Sim.

A palavra ressoa pelo vidro encravado em minha boca. — Sim.

Os braços-sombra me viram e me deitam de costas. Ela abre a boca, para me mostrar seus caninos. Não se parecem com os caninos dos cartazes de filmes de monstros. Eles são reais, aflorando organicamente da sua mandíbula e denteados como as presas dos carnívoros. Quando ela se curva sobre meu pescoço, não existe nenhuma respiração em minha clavícula retalhada. Por um momento, vejo canais próximos à borda dos caninos,

manchados com gotículas de sangue seco. Fico admirado com sua eficiência....

Eu achava que sabia alguma coisa sobre o sofrimento, mas esta é a mais aguda e consumidora agonia que já senti. As perfurações são pequenas, e sei que não tem nenhum nervo importante perto delas. Apesar disso, sinto como se meu corpo estivesse sendo varrido pelas chamas, de um lado ao outro.

Imediatamente após, vem o prazer. Não é o prazer orgástico — não há nenhum componente fisiológico, somente a sensação de preenchimento e bem-estar. Em minha mente, ouço a mulher dizer:

— Esta é a sua função enquanto presa. Lembre-se que você está partindo; nunca mais será do rebanho.

Meu pulso torna-se errático, enfraquece. Pára. Clinicamente, eu estou morto. Meus olhos continuam vendo, turvamente, mas logo se cegam. Não há mais oxigênio em meu sangue. Não há mais sangue. Meu corpo paraliza.

Minha visão se turva, eu não consigo mais ver a mulher curvada sobre mim. Ouço-a morder alguma coisa. Ela pressiona seu pulso gelado contra minha boca. Seu sangue — espesso e lento — escorre através de meus lábios. A dor retorna, como um choque elétrico, ou algo parecido, e cresce em ondas a partir da minha garganta. Faz dez anos desde que senti, pela última vez, qualquer coisa abaixo de minha cintura. Agora, enquanto o choque se espalha pelo meu corpo, volto a senti-lo! Sinto os cacos e minhas calças roçando os pêlos de minhas pernas. Algo que não é vida se move dentro de mim.

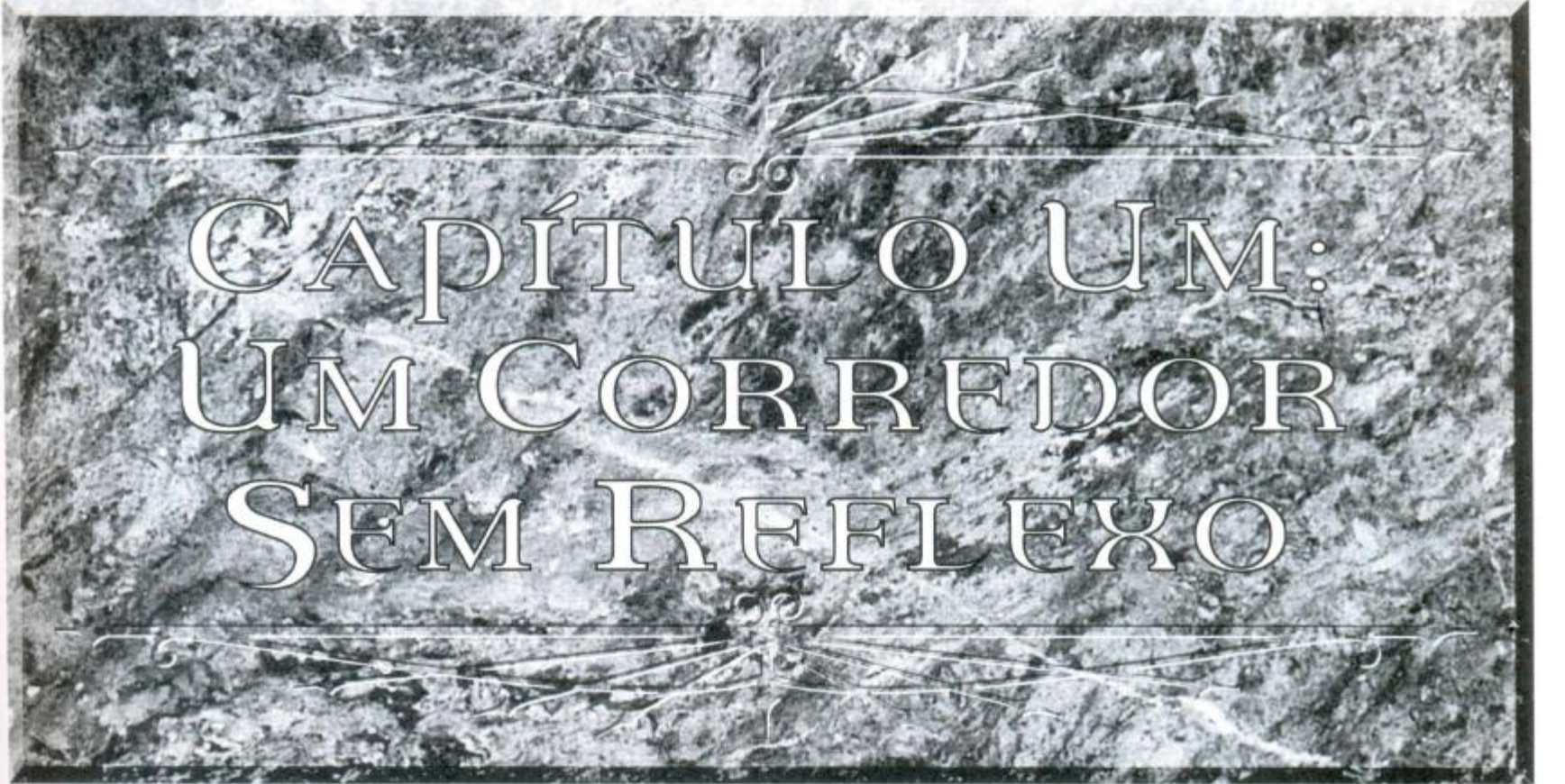
Meus olhos se abrem e a mulher sorri para mim. "Este foi o primeiro passo."

Agora:

Então você entende, não é o único a saber o tipo de perda que sofrem. Sim, tenho certeza de que a dor pelo que era sua família, seu emprego e a posição que tivera na comunidade, é aguda. Também conheço estas coisas.

Existe uma forma de reparar isso, se você quiser. Está pronto para se tornar um predador de verdade, em vez de uma presa com ilusões de grandezat





CAPÍTULO UM: UM CORREDOR SEM REFLEXO

*E muitas vezes, para obter-nos nossos males,
Os instrumentos das trevas nos dizem verdades,
Ganham-nos com bagatelas honestas, para trairmo-nos
Nas mais profundas conseqüências.*

— William Shakespeare, *Macbeth*

A PRIMEIRA LIÇÃO: INÍCIOS

Esta noite está fria, não que meus companheiros de bando admitam isso. As tempestades de inverno varrem o Pacífico Norte e sobem o rio Columbia, lançando saraivas como se fossem facas. O vento não diminuiu de 40 km/h por hora desde o pôr-do-sol. Às vezes, as rajadas de vento são mais rápidas do que os carros numa estrada. No entanto, os companheiros de bando sentem algo no ar e, mesmo sem dizer uma palavra uns aos outros, eles concordam entre si que devem tomar um cuidado ainda maior para mostrar que entendem sua condição. Apenas dois dos novos recrutas possuem alguma sensibilidade profética real, mas isto é suficiente. A Vaulderie transmite seus vislumbres de um encontro iminente com o mentor/juíz/professor/policial de sua irmandade.

Então, é com um vigor especial que eles sobem até o local do encontro, o telhado do ainda inacabado prédio da administração municipal. Ninguém está usando uma camada a mais de roupa isolante. Druitt faz um belo show de strip ao despir seu peito antes de subir no andaime usando uma única mão. Para os outros, camisetas e jaquetas desabotoadas bastam para tornar o ponto claro. "Sim", suas ações falam para seu ductus. "Entendemos que a lembrança de estar frio não tem mais importância. Sabemos como fazer fluir um pouco de sangue através de nossas veias e nos mantermos aquecidos. Vejam por vocês mes-

mos: Sabemos que a humanidade fica abaixo, enquanto nós ascendemos."

Andrew, observa a ascensão com uma satisfação discreta. E lembra quanto tempo demorou para aprender certas lições. Se a chuva parasse, poderia olhar por cima do prédio do 'Bank of America' e ver as marcas de queimado onde Leo se encontrou com o Sol no último outono. Seu exemplo incitou (ou assustou) os outros, e Andrew não acha que terá de destruir mais um membro do seu bando. Ele é capaz de sentir Demba por perto. Ela não está tão satisfeita com sua ninhada, mas ela nunca está. Andrew não nota nenhuma reunião de sombras indicando um ataque iminente. E espera que seus alunos consigam sobreviver a esta noite.

Sem demora, todos os sete aprendizes de Andrew sentam-se ou se esparramam pelo telhado. Através do vinculum, ele consegue sentir o medo que eles estão sentindo e suas expectativas. Está surpreso com a precaução e a percepção de Ming e Other Razor e os parabeniza:

— Vocês estão indo muito bem. Mas, é claro que ainda não é o suficiente. Se vocês realmente achavam que era uma armadilha, deveriam ter se mantido afastados. Mas a precaução de vocês é um bom sinal. Aqueles de vocês que sobreviverem, provavelmente tratarão bem a si próprios e aos outros. — En-



tão, ele faz uma pausa. Nenhum dos novatos consegue sentir, mas Andrew ouve murmúrios nas sombras e se apressa.

— É noite de palestra. — o bando geme em conjunto — Mas não minha. Hoje à noite vocês ouvirão uma mulher que, uma vez, me ensinou tudo o que sei.

Ele faz uma singela reverência teatral, e Demba emerge das sombras do casaco de Andrew. Ela não sorri para os estudantes. Todos os seus pequenos movimentos, tiques nervosos e hábitos semiconscientes cessam instantaneamente. Sua aparência nativa está completamente encoberta: esta noite, mostra-se como uma estátua esculpida em sombras, sem qualquer feição exceto pelos longos e afiados caninos. Não tem nenhuma boca que os estudantes possam ver, mas suas palavras são conduzidas pelo ar em vez de serem dirigidas diretamente a suas mentes.

— Boa noite, jovens Guardiões. Esta é uma aula e uma prova em conjunto. Comecemos.

TODA A VERDADE

Primeiro, contarei a vocês a verdade fundamental, a chave para entender tudo sobre a condição vampírica: Nunca sabemos a verdade.

Vocês sabem que toda evidência pode ser forjada. Alguns de vocês aqui conseguem, sozinhos, reproduzir impecavelmente peças de arte que nenhum crítico mortal seria capaz de distinguir de seus originais. Vocês sabem que o dinheiro pode comprar muitas coisas, que a persuasão e a intimidação podem lhes garantir o resto, e que nenhum ser humano compreende o que vocês e o seu bando podem fazer.

Vocês sabem que o rebanho tenta, desesperadamente, enganar a si mesmo e uns aos outros sobre nós. Vocês se beneficiaram com esta negação voluntária e têm de entender que outros Cainitas também o fazem. Vocês sabem que muitas verdades importantes nunca aparecem em qualquer registro que você possa pesquisar.

Além disso, vocês sabem que a vontade e a memória são algo muito menos do que seguras. A maioria de vocês é capaz de forçar um mortal a fazer algo e ele nunca perceberá que, naquele momento, ele foi sua ferramenta. Alguns de vocês estão aprendendo a arte do carisma pessoal, fazendo com que eles o amem simplesmente por causa do poder que existe em seu Sangue. Com certeza, vocês têm visto que seus tutores e outros Cainitas mais velhos são capazes de fazer muito mais do que os poucos truques que aprenderam até agora.

Onde está a verdade nisso tudo? A memória de qualquer um pode ser mudada. Todos os registros podem ser ajustados, criados ou removidos. Não existe absolutamente nada em que se possa confiar. Tudo, dentro e fora de você, pode ser uma mentira, criada deliberadamente talvez, um efeito colateral inesperado de algum plano que não lhe interessa ou até mesmo o resultado de uma psicose fortuita. Nenhum de vocês já se encontrou com um verdadeiro Ancião degenerado, encontrou?



Esperem só até a próxima *Palla Grande*. Enquanto isto, cultivem a paranóia.

Pensem, por um instante, que vocês realmente existem. Não dou minha palavra de que me abstive de adulterar suas percepções desta ocasião. De que lhes adiantaria isto? Nenhum de vocês é capaz de saber se estou mentindo ou não. Por isso, eu simplesmente digo isso. Vocês são cainitas, como eu. Somos, de fato, uma espécie de cadáver que anda e se alimenta do sangue dos vivos. Queimamos quando banhados pela luz do sol. Nossa progênie fica mais fraca a cada geração. Não fazemos parte do mundo natural. Cientificamente falando, não fazemos sentido e a ciência não é tolice, não importa o que alguns imbecis lhes digam. Ela explica muitas partes do mundo, e o fato de não ser capaz de nos explicar é apenas mais um sinal da nossa alienação da natureza.

Talvez eu volte a esse ponto mais tarde. Por enquanto, lembrem-se disto: o fato de vocês serem o que são, aqui e agora, não significa que as histórias que contamos uns aos outros sobre como surgimos sejam verdadeiras. Individualmente, cada um de vocês mentiu para o outro e para si mesmo sobre como se tornou o que é, tanto antes quanto depois de sua morte. Vocês acham que paramos de mentir à medida que envelhecemos? Tampouco nos tornamos infalíveis em nossas observações e deduções. Quando conversamos sobre nosso passado mútuo, contamos histórias. Da mesma forma que vocês devem distinguir o que parece ser fato daquilo que se pode provar, devem distinguir os fatos de agora das explicações oferecidas para eles.

ORIGENS NA TERRA

Muitos Cainitas, tanto os que acreditam quanto os que não acreditam no mito comum sobre nossa origem, descrevem-no como uma história cristã: “Adão e Eva tiveram dois filhos”, diz o mito, “chamados Caim e Abel. Abel era pastor e Caim, agricultor. Ambos ofereceram o melhor de suas colheitas como sacrifício. Deus aceitou o sacrifício de carne de Abel, mas rejeitou o sacrifício de grãos e frutas de Caim. Caim matou seu irmão e Deus o amaldiçoou com o vampirismo. Todos os Cainitas descendem de Caim.” Algumas versões embelezam a história com detalhes dos passos com que nosso Pai Sombrio, Caim, rejeitou o perdão divino, aprendeu os segredos de Lilith, e de certa forma perseverou como alguns heróis folclóricos da seita religiosa Discípulos de Cristo. Esta versão basta para os nossos propósitos.

Em primeiro lugar, tenho razões para suspeitar que uma mão editorial bastante recente tem alterado esta história universal. A terminação “m” do nome Caim não faz sentido em nenhuma das línguas antigas do Oriente Médio, onde a história presumivelmente se originou, e isto indica a manipulação de um(a) inglês(a) que não era cuidadoso(a) com a ortografia. Como somos um bando vaidoso e orgulhoso, não me surpreenderia se descobrisse que o editor desconhecido simplesmente queria sugerir que esta seria a verdadeira ortografia do nome de nosso patriarca, em oposição à versão usada pelos ignorantes mortais.

Nomes à parte, esta história existe em uma estrutura refinada e suspeita. A ligação com Adão e Eva não é realmente necessária em nenhum sentido significativo para a história, e muitos eruditos do nosso Clã dizem que algumas de suas interpretações iniciais não mencionam qualquer figura hebraica. O Deus que amaldiçoa Caim não precisa ser o Deus no sentido que um cristão moderno ou judeu usaria a palavra, e talvez nem mesmo no sentido que um antigo mesopotâmio ou babilônico o faria. O Deus dessa história é uma força poderosa que está sendo apaziguada através do sacrifício e com o poder de impor a maldição dos mortos-vivos. Isto é tudo. Tudo o mais é concreção.

Acredito que a história transmita uma verdade importante, que eu tentarei resumir para vocês.

Caim e Abel representam, respectivamente, as sociedades do período Paleolítico, ou Idade da Pedra Lascada, e do Neolítico, ou Idade da Pedra Polida — os ancestrais da humanidade antes de aprenderem a caçar. Durante muito tempo, feras enormes se alimentavam de humanos, com tanta frequência quanto de outros animais. Antes dos bravos guerreiros caçarem estas criaturas, defensores nervosos se juntavam e torciam para os predadores se manterem a distância. Foi quando as primeiras armas começaram a ser utilizadas: não para agressão, e sim para defesa. Caim é com toda certeza, o irmão mais velho, símbolo da existência pacífica e assustadora daquela época. Abel, o irmão mais novo, simboliza o movimento em busca da supremacia e da conquista.

No início, disse a vocês que nem todas as verdades podem ser conhecidas. Acredito que os “Cainitas”, na falta de um termo melhor, de fato rondaram a noite sem estrelas antes de qualquer civilização humana e, antes mesmo da humanidade. Talvez a espécie dominante de qualquer era receba o poder da imortalidade ou, talvez, alcance-a de outra forma. De qualquer maneira, presumo que seja sensato dizer que os predadores que Caim e seu povo temiam não eram apenas bestas selvagens, mas também criaturas como nós, pelo menos em alguns casos. Talvez estes primeiros Cainitas fossem humanos, talvez pertencessem a outra espécie hominídea ou talvez mais alguma coisa junto. Abel, o caçador, não lutou apenas com animais; lutou, também contra os demônios da noite.

O exemplo de Caim ensina que não devemos subestimar o rebanho. Ele se ergueu e dominou, primeiro seu próprio irmão, e depois os poderes das trevas. Talvez eles o tenham forçado a suportar a imortalidade, mas talvez ele os tenha obrigado a darem-na, para depois, destruí-los. O fato de não haver traço deles, exceto implicitamente em histórias como esta, mostra a magnitude de sua vitória. Seja lá o que os “Cainitas” eram antes dele, não deixaram nenhuma linhagem que nós sejamos capazes de detectar. Somos todos crias de Caim. É por isso que veneramos quem alguns de vocês chamam de o “fazendeiro homicida” — não por sua agricultura, mas pela meticulosidade com que ele se transformou naquilo que antes temia e odiava.

Caim é o rebanho tornando-se maior e vitorioso contra toda oposição, ele é portanto nosso ideal, nosso ideal Platônico, se preferirem, aquele em cujo nome nos tornamos nossos próprios inimigos.



A DEUSA

Antes de continuar, deixem-me dar um aviso sobre essas suposições. Os mais antigos sinais de adoração humana de que tenho conhecimento envolvem a adoração de uma grandiosa deusa voraz. Certamente, os homens, ao longo da história (e antes dela), procuraram transformar a exibição de poder das mulheres numa coisa maligna e não natural. Contudo, essa não precisa ser toda a verdade. É provável que Caim tenha sido o primeiro "vampiro" masculino ou, pelo menos, que sua primeira cria tenha sido do sexo feminino. Quando as pessoas de todos os continentes compartilham a imagem de uma mulher envolvida pelas trevas, que precisa de sangue, dentre outras oferendas, para ser aplacada e que aterroriza tudo ao seu redor, podemos perfeitamente ter um vislumbre do passado genuíno.

ANTES DO DILÚVIO

Se vocês gostam de contos-de-fada, podem procurar os "Nodistas" em nossa seita. Eles tagarelarão contentes sobre a Primeira e a Segunda Cidade, e quem sabe o que mais, com as fábulas desse irmão, ou daquela irmã e do outro sobrinho. Não tenho paciência para essas coisas, a não ser como forma de entretenimento numa noite monótona. Vocês podem vir a concordar comigo ou não. Por isso, deixem os contadores de histórias darem suas versões e formem suas opiniões.

Entretanto, eu sou capaz de discutir alguns fatos. Tudo o que eu disser a respeito do mundo físico é verdade. Vão e ve-

jam, vão e conversem com outros que já viram. É mais fácil detectar alguém mexendo com as pedras do que com a alma.

A própria palavra "Antediluviano" presume fatos que não estão em evidência, como diria um advogado. Mais contundentemente, presume afirmações que se provou serem falsas. Quem estava presente durante esta enchente universal? Nenhum deus ou espírito jamais cobriu o mundo com água durante a existência da humanidade, eliminando todos, exceto alguns poucos escolhidos. As enchentes varreram diferentes partes do mundo, tanto súbita quanto gradualmente. Mas o termo "Antediluviano" implica ser um raro sobrevivente do dilúvio que destruiu quase todos os outros, e, tão precisamente quanto a ciência ou os estudos podem afirmar, isto é pura balela. Use este termo somente para os primeiros descendentes de Caim, e àqueles da primeira geração (ou primeiras gerações), e vocês evitarão se iludir com a aceitação destes mitos.

Antes encontrávamos tantos sinais de Cainitas na história quanto agora. O mesmos clãs existiam, se desconsiderarmos um punhado de experiências duvidosas que conseguiram se rebelar contra seus criadores ou pretensos manipuladores. Aqui está, novamente, a lição de Caim. Não subestime o rebanho. E se o rebanho consegue realizar tudo isto, imagine o que nós somos capazes? Sei de alguns Cainitas, ativos hoje em dia, que se recordam de eventos da era pré-cristã, mas nós temos um vago conhecimento de documentos e evidências físicas, e temos uma





lista surpreendentemente precisa de Cainitas cujos senhores datam do milênio anterior.

Tudo que é diferente acerca dos Cainitas — aqueles independentes da linhagem dos clãs atuais, por exemplo — é convenientemente descartado antes da primeira evidência disponível. Se preferirem, vocês podem acreditar que Caim e suas crias foram realmente os fundadores da cidade de Enoque. Não posso provar o contrário. Eu só posso afirmar que vocês não têm nenhuma evidência concreta disto. A literatura Nodista é rigorosamente tão útil quanto qualquer outro livro sagrado, o que significa dizer, não serve para nada, a não ser quando se depara com o fato de que é isto que os sacerdotes querem que vocês acreditem e façam.

Suspeito que, se pudéssemos dar uma examinada na pré-história, acharíamos alguns clãs que existiram muito antes de Caim. Os dons particulares de cada linhagem mudam às vezes com o passar do tempo, com o surgimento das *linhagens*. Isto acontece rigorosamente de acordo com a Teoria da Evolução de Darwin, e apesar de sermos criaturas sobrenaturais, somos, parcialmente, naturais. Um comentário cauteloso: os sábios de nosso clã conhecem mais ou menos 13 clãs, dependendo de como a pessoa separa “clã” de “linhagem”. Fora o misticismo e a numerologia, não vejo nenhuma razão urgente para assumir que conhecemos cada Antediluviano e sua progênie. Não assumam que vocês sabem tudo sobre qualquer um que se levante quando o sol se põe.

Em qualquer acontecimento, aqui estamos e lá nós estivemos. Os primeiros assentamentos humanos ficavam no sudoeste e sul da Ásia. Mesmo quando rejeitamos a idéia de uma cidade de Enoque verdadeira, os registros arqueológicos mostram os alicerces de outras verdades complexas, que sustentam a mitologia.

Catal Huyuk antecede todas as outras cidades humanas conhecidas. Suas ruínas estão situadas num planalto no interior da Turquia, numa área atualmente árida mas, que na época, era muito fértil. Em 6.500 a.C., já era uma cidade próspera, com mais de 6.000 habitantes permanentes. Por volta de 5.600 a.C. a antiga cidade foi abandonada em favor de um novo local a oeste, e em 4.900 a.C. toda a população da área havia partido. Arqueologistas humanos debatem as razões para as atitudes destes habitantes. Catal Huyuk mantinha rotas de comércio que se espalhavam por centenas de quilômetros em todas as direções.

Curiosamente a cidade não tinha ruas. Os prédios se aglomeravam uns contra os outros, com aberturas nos tetos para as pessoas poderem sair. O trânsito se movia sobre os telhados. É provável que, calçadas, escadas e rampas ligassem os telhados ao terreno montanhoso ao redor. A cidade se desenvolveu ao redor das pedras obsidianas e da deusa vulcânica que as produzia. Imagens da deusa criadora e devoradora de tudo preenchiam a cidade. Leopardos, que até hoje predam furiosamente a humanidade e seus parentes primatas, obedeciam-na. Coberta por uma gigantesca escuridão, ela lançava o calor destrutivo que por sua vez carregava o precioso vidro negro. Seus devotos

em Catal Huyuk trocavam-no por todas as necessidades e luxos que seu próprio povo não conseguia produzir, disseminando a extrusão da terra em toda parte, e a religião da deusa com ela.

Nada disto soa a vocês como uma alusão? Quando ouvem esta história, vocês não pensam no poder que se move em vocês e o imaginam se movendo pela paisagem da primeira cidade? Não conseguem imaginar o senhor mais longínquo do senhor de vocês buscando — com suas próprias mãos ou com as sombras que controlava — retirando essas dádivas das câmaras subterrâneas repletas de vida? Os olhos de sua mente não mostram indivíduos tão terríveis que o rebanho achava mais fácil transformá-los em objetos e associá-los com forças da própria terra? Não conseguem imaginar adoradores humanos correndo em pânico no início de algum conflito hediondo entre lordes e ladies Cainitas, os humanos migrando com o objetivo de se estabelecerem em algum novo centro enquanto o antigo se desfaz em sangue e fúria desenfreada?

Esta é a nossa Enoque, o eco do nosso presente estado no passado, relembRANDO-nos de nosso legado. Isto é o suficiente por hoje.

A ventania havia acalmado, e o granizo havia se amontoado em todos os cantos para onde tinha sido empurrado pelas correntes de ar. Durante a calmaria, a temperatura subiu ligeiramente e depois voltou a cair. Granizo e neve se condensaram em sólidos blocos de gelo.

A mudança não afeta o ritmo contínuo de Demba. Seus pés sombrios não deixam nenhuma marca no telhado. Sua garganta envolvida em sombras não treme nem gagueja durante seu discurso. Druitt espera não ter usado um sotaque melodramático demais e continua gastando sua vitae para curar o congelamento que ameaça os dedos das mãos e dos pés, e suas nádegas. Os outros não se aconchegam para se aquecer, mas fazem um esforço para evitar movimentos dispensáveis e se expõem desnecessariamente às terríveis rajadas de vento.

No meio do caminho, Demba faz uma pausa. Seu rosto continua tão pálido quanto antes. O grupo ouviu o breve som de um espirro, de ar se movendo através de alguma passagem muito diferente de um nariz humano.

É mais tarde do que eu pensava. Mais um tópico e encerraremos por esta noite.

ORIGENS NA ESCURIDÃO

Além dos fatos históricos, surgem princípios eternos e recorrentes. Somos o clã da escuridão suprema, e vocês podem procurar nossa origem em qualquer sombra. Os temores embutidos na consciência humana e em sua cultura alimentam nossa espécie gerando oportunidades para explorarmos — o que vocês devem chamar de “influência”, no moderno jargão empresarial.

“A emoção mais velha e mais forte que existe é o medo. É o tipo de medo mais velho e mais forte que existe é o medo do desconhecido.” Assim disse um escritor americano, H.P. Lovecraft, mais ou menos 80 anos atrás. Lovecraft mostrou a cegueira



peculiar de sua era, que achava que identificar algo tão profundamente enraizado no medo significava mostrar que aquilo não estava arraigado na realidade. E eu vou lhes dizer o que vocês já deveriam saber a esta altura: o rebanho está certo em nos temer. Quando saltam das sombras que obedecem a seus comandos, demonstrando a habilidade de despedaçar um corpo humano ou dominar a mente humana, vocês não estão agindo apenas com suas próprias forças e sim com a herança de incontáveis milênios de existência da nossa espécie.

Antes e durante a história, os deuses da noite exigiam sangue e carne da humanidade. Estes são os nossos Senhores. Vocês são Ártemis, vocês são Ahrimã, vocês são a deusa vulcão de Catal Huyuk e Tezcatlipoca, o deus Asteca do espelho esfumado. Vocês me parecem cépticos. *Pensem*, estudantes. Uma escuridão tão densa que obscurece o sol, controlada por aquele que exige mais sangue do que qualquer outro deus com exceção do sol? Isto deveria soar familiar para vocês. Vocês são Inguma, o espírito basco que assombra as noites ibéricas e estrangula vítimas adormecidas que não o aplacam. Vocês são Hina, a deusa polinésia que guarda o lugar dos mortos e ensina ofícios às mulheres

Vocês são a escuridão personificada. Assim eram seus Senhores no princípio dos tempos. Procurem pelas trevas ao longo da história. Vocês nos encontrarão lá.

Subitamente, a forma de Demba se desfez. Sua sombra adeja para longe do telhado, deixando Andrew e seu bando sozinhos.

QUAL O GÊNERO DAS CRIATURAS

Os Cainitas não fazem sexo com frequência, e depois de algumas centenas de anos, muitas das características físicas e psicológicas associadas com o sexo se desvanecem. É comum os Anciões cainitas deixarem de se importar muito com as questões relacionadas ao sexo. Contudo, qualquer um que queira falar sobre um Antediluviano, precisa usar *algum* pronome.

O costume geral na Camarilla é utilizar os gêneros que a tradição determina: masculino para os Brujah e os Tremere, feminino para a Gangrel e assim por diante. Muitos instrutores do Sabá encorajam seus alunos a retirarem a humanidade implícita dos Antediluvianos. Da mesma forma que eles franzem as sobrancelhas diante de nomes tradicionais como "Ennoia" usados no lugar de "Antediluviano Gangrel", a maioria dos sacerdotes Lasombra ensinam que o melhor é não fazer distinção de gênero, ao se referirem a um Antediluviano. Alguns Lasombra e Tzimisce nunca usam o nome do clã quando se referem aos Antediluvianos, optando por títulos como "O Rei das Sombras" e "O Mais Velho".



A SEGUNDA LIÇÃO: ANTIGÜIDADE

A pior parte da tempestade já passou, deixando um legado de ventos frios o suficiente para manterem o gelo congelado. O bando de Andrew passou duas noites procurando motoristas ilhados e se alimentando deles. Andrew fez isso como um treinamento, com o objetivo de provocar a mais completa carnificina sem deixar qualquer indício que os policiais ou qualquer outras pessoas pudessem usar para rastreá-los. Ming demonstrou o maior talento criativo, gerando mantos de sombras temporários com habilidade para esconder a sujeira que ela criava ao eviscerar suas vítimas.

Na terceira noite, depois daquela, Andrew despertou no refúgio comunitário do bando. Algum sinal subconsciente avisava-o para manter o bando reunido. Ele se certificou de que os neófitos discutiram as lições de Demba e assuntos relacionados, para que eles estivessem preparados para responder às questões favoritas do bispo no próximo Festival dos Mortos. Ele não ficou muito surpreso ao encontrar mais razões, quando se sentou no porão do velho hotel.

Um pequeno Cainita estava sentado junto à porta. Ele vestia um terno marrom-claro e estava usando um óculos de cores brilhantes sobre sua pele morena. Andrew conhecia sua fama e imediatamente assumiu uma postura formal.

— Bem-vindo ao nosso refúgio, senhor. Espero que tenha feito uma viagem agradável, e que sua Excelência, o Arcebispo, não precisará de seus serviços hoje a noite.

O pequeno cainita era um dos paladinos do Arcebispo, um erudito e um torturador de primeira categoria.

O paladino moveu seus lábios numa grosseira imitação de um sorriso:

— Obrigado, Lorde. Sim, fiz boa viagem, e não, ele não precisará de mim. Na noite passada, Demba falou conosco sobre seu esforço educacional. Ela tinha planejado voltar para continuar, mas outros assuntos exigiram sua atenção. Eu me ofereci para ajudar.

Andrew ocultou seus pensamentos enquanto acordava o bando, apresentava-os ao paladino e preparou o refúgio para a aula. Será que Demba foi destruída? Será que está acontecendo uma invasão planejada por algum inimigo digno de crédito? Andrew sabia que, provavelmente, nunca descobriria a resposta e tentou se acalmar enquanto o paladino iniciava sua aula.

OS ANTEDILUVIANOS

Tomem cuidado para não deixarem o dom do ceticismo se degenerar e transformar-se na maldição da dúvida insensata. O fato de um elemento da história ser falso ou, no mínimo, injustificável não garante que se deva descartar o resto. Gostaria de lembrá-los disso no início, porque falamos a vocês de fatos que andam normalmente na companhia de mentiras.

Independente da veracidade ou não dos mitos Nodistas, os Antediluvianos realmente existem. Na verdade, pelo menos 13

progenitores Cainitas, cada um deles responsável por um dos clãs principais, ainda infestam a Terra ou, pelo menos, o fizeram um dia (pode muito bem ser que tenha havido mais, cujas linhagens não vingaram ou que foram esquecidos por várias razões). Acredito que todos eles perseveraram bem até a Era Cristã e, mesmo hoje, o número dos sobreviventes supera a quantidade que sucumbiu. Entender um Antediluviano é compreender muita coisa sobre seu clã.

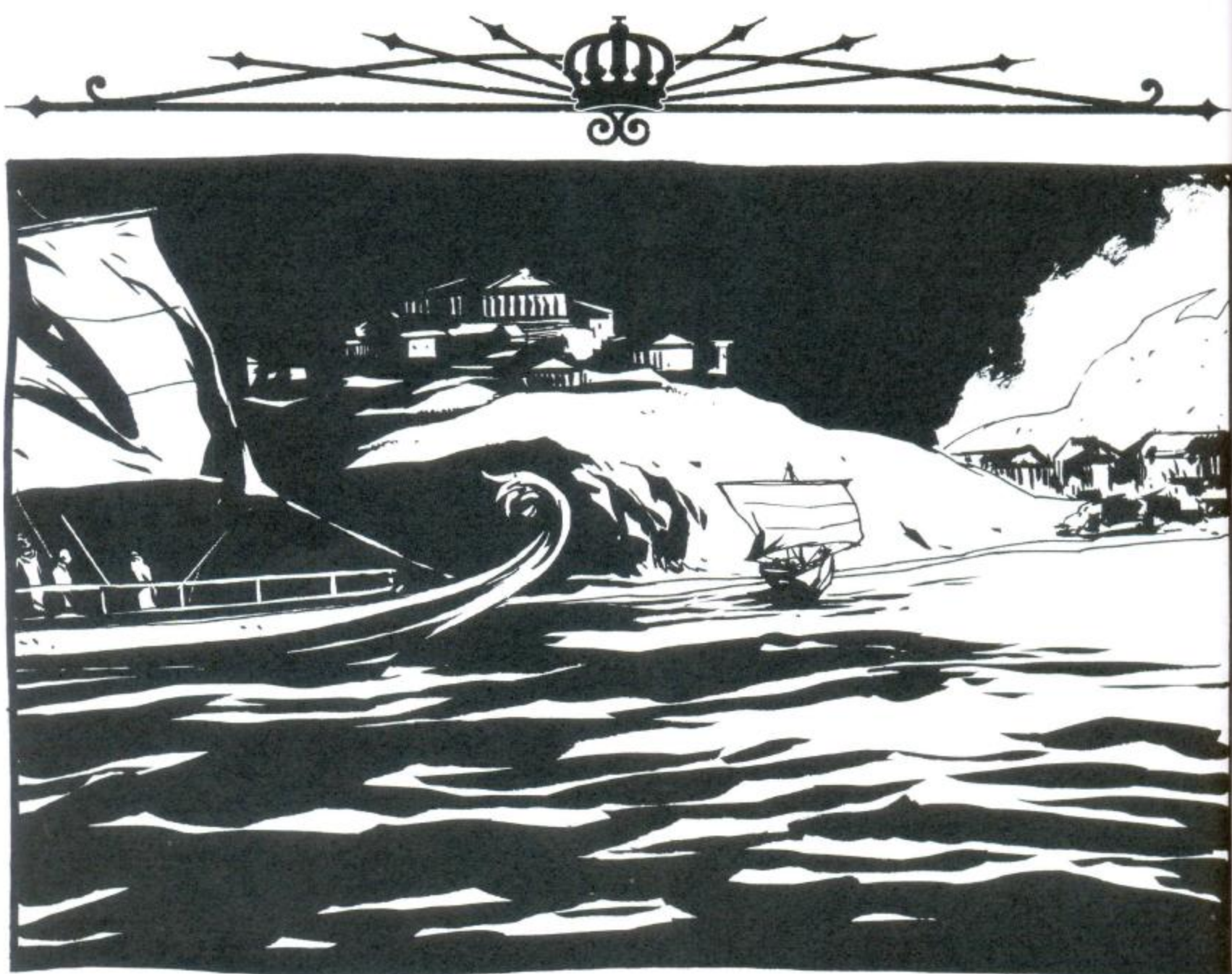
Certamente, o Antediluviano Lasombra existiu. Ele pereceu apenas alguns séculos atrás, e temos relatos recentes daqueles que o viram, falaram ou moraram com ele. Suas origens tiveram uma influência muito grande em nossa natureza.

O Antediluviano viveu originalmente em algum lugar do Mediterrâneo Ocidental. Com o tempo, a Sicília se tornou o refúgio preferido da criatura, por razões das quais falarei daqui a pouco. Talvez tenha nascido e vivido lá, ou poder ser que ele fosse originário de outro lugar. Prefiro Malta, que tem alguns templos antigos construídos com pedras negras e artefatos de obsidiana, e um número suficiente de cavernas com lendas sobre monstros. Agrada-me pensar em Calypso como um esforço dos mortais para explicar a taumaturgia de nosso clã. Outros historiadores Lasombra indicam a Córsega, a Sardenha ou as Ilhas Baleares. Realisticamente, não temos nenhum meio de esclarecer a questão em definitivo. É, principalmente, uma forma de justificar novas pesquisas e argumentações.

No entanto, os Cainitas têm alguns fatos sólidos à mão. O primeiro é o fato de nosso fundador ter feito parte, em vida, da região mediterrânea. Sem dúvida nenhuma, todos os Lasombas mais velhos vieram daquela parte do mundo e se espalharam por todos os lados ao longo dos milênios. O segundo fato, é que ele veio especificamente do Mediterrâneo Ocidental; ele sempre falava das civilizações do Mediterrâneo Oriental como se fossem um tanto estranhas, mais alvos do que residências fixas. O terceiro fato é que ele era uma criatura do mar, seja um morador de uma ilha ou um nativo de alguma comunidade costeira.

Estes não são apenas fatos históricos. Eles ecoam dentro de vocês. Vocês devem ter sentido aquela fascinação peculiar de se levantar a tempo de ver o pôr-do-sol, sem sentir qualquer impulso comparável para assistir ao início do amanhecer. Vocês devem, inclusive, conhecer o impulso de passar o tempo próximos ou debaixo d'água, mesmo que não dessem a menor importância para isto em vida. Estas são partes de sua herança, assim como o poder sobre as sombras. Isto que dizer que vocês são parte do meu campo de estudo, do mesmo modo que eu mesmo sou.

Uma excelente razão para se duvidar do mito Nodista é: a lista proposta das crias de Caim coincide muito pouco com os Antediluvianos que realmente existem. Quem teria sido um Senhor apropriado para o Antediluviano Lasombra? Nenhum dos três combina muito bem. Suponho eu que eles sirvam suficientemente bem para justificar os clãs da Camarilla, mas a história tem mais personagens que os patéticos sete. De qualquer forma, algum Cainita Abraçou nosso fundador, e ele começou a construir seu refúgio nas sombras. As especulações sobre os



motivos e a natureza do Senhor grassam por entre as fileiras de eruditos. Geralmente (mas nem sempre), nós concordamos que o Antediluviano não foi transmutado espontaneamente em um Cainita, mas francamente, não temos como saber nada acerca do Senhor.

OS MARINHEIROS

Nosso clã tem uma longa herança de liderança num sentido bastante puro e original. Nós não nos desonramos com os detalhes insignificantes da avaliação de cada pequena migalha; nós rios apoderamos e comandamos. Na Antigüidade, vocês nos encontram liderando desse modo entre os piratas. Demba, eu acho, contou a vocês sobre Catal Huyuk, mas ela, às vezes, sente uma fascinação desproporcional por povoados. Isto tem origem em sua história pessoal. Gostaria de falar sobre as pessoas em movimento. Nos primórdios da história, já encontramos registros dos grandes desbravadores.

No segundo milênio antes de Cristo, os então chamados "Povos do Mar" devastavam todas as áreas povoadas ao redor do Mediterrâneo. Os Hyksos chegaram até mesmo a dominar o Egito durante duas dinastias consecutivas. Por um bom tempo, os povos do Mar dominaram todo o comércio do Mediterrâneo. Ninguém navegava sem pagar tributos a eles ou sem ser destruído. Realmente, mais ou menos na virada do milênio, os Povos do Mar foram os principais responsáveis pelo esmagamento das civilizações da Idade do Bronze que viviam na Grécia ou ao redor dela, anunciando uma era que muitos historiadores

mais ligados à terra, gostam de chamar de "Idade das Trevas". Uma era de escuridão. Será que eu preciso dizer mais?

Perdão? Sim, o senhor está certíssimo. Lorde Emory, gostaria de elogiar seu estudante Druitt por sua atenção aos detalhes. Quer dizer, de fato, uma coisa é apontar um fenômeno histórico, outra é mostrar que isto tem importância para a nossa espécie. Deixem-me citar alguns exemplos específicos. Isto vem de um relato egípcio sobre a execução de um bando de desbravadores dos Povos do Mar, capturados no delta do Nilo. "Enquanto as labaredas subiam, todos os prisioneiros imploravam a vários deuses. Alguns clamavam por deuses de nossa terra, oferecendo até mesmo preces a Anubis da forma mais correta possível. Muitos chamavam pelos poderes das trevas, que eles chamavam de Laza Omri Baras, e que os sacerdotes diziam significar 'O Deus do Rio das Trevas'. Mas ele não atendeu a suas preces, e, dessa forma, pereceram." Outro registro: um capitão, que foi o único da tripulação de seu navio a escapar de um massacre, durante uma viagem de Tebas à Atenas, que deu o nome do deus em questão de "Lau-Som-Bheu", que no Antigo Indo-Europeu é traduzido por "lucrando junto pelo conhecimento" ou "lucrando junto pela dominação".

Eu poderia multiplicar os exemplos, mas estes devem bastar. O nome de nosso Antediluviano veio aos lábios de saqueadores querendo invocar um poder de potência e autoridade. Isto pode não constituir uma prova no sentido puramente acadêmico, mas aqui também não é uma universidade. Você



não vão ser reprovados por falharem na obtenção máxima de detalhes, mas meramente destruídos em algum ponto por não terem adquirido o conhecimento capaz de tê-los ajudado, se ao menos tivessem se preocupado em compreender mais plenamente sua herança.

A PRIMEIRA DISPERSÃO

Em 1627 a.C., a ilha vulcânica de Thera entrou em erupção. Os eruditos tolos tentam relacionar esse fato com todo o resto, do Êxodo judeu à queda de Atlântida, quando isto era simplesmente o que era — uma tremenda erupção, espalhando cinzas e poeira pelo mundo todo. O mar se recuperou rapidamente, mas muitos refúgios costeiros sofreram. No rastro da erupção, algo como um terço do nosso clã decidiu buscar rebanhos e oportunidades melhores em outro lugar.

O Antediluviano fez, naquela época, uma de suas grandes jornadas periódicas, retornando séculos mais tarde com sua cria Montano, cujo nome nós associamos com a tolice da honra. Falarei mais sobre esse assunto em algum outro momento. Ele não viajou sozinho, e é possível estabelecer fortes ligações entre a dispersão pós-Thera e o aparecimento de Matusaléns Lasombra na África e na Ásia interior. A história dos Lasombra no Novo Mundo antes de 1492 d.C. é um pouco mais complexa, e deixaremos este assunto para mais tarde. Basta dizer que Lasombas de Quarta e Quinta Geração se estabeleceram em muitos lugares do mundo nesta época, embora em menor número.

Vejo uma pergunta. Ah, sim. Sim, certamente um mundo coberto com céus escuros é bom para nós. Mas um mundo no qual nosso suprimento de alimento diminui e é mais defensivo não é. O número de vítimas mortais da erupção foi o que motivou a dispersão.

PARASITAS E PRAGAS

Não entrarei em detalhes sobre o envolvimento do nosso clã com a pirataria durante os séculos de dominação grega, após a idade das trevas. Só para começar, o pirata de uns é o herói de outros. A linha que separa um soldado de um pirata é uma linha que existe entre vocês e eu. Os governos descentralizados daquele tempo favoreciam as oportunidades e.... tenho de recorrer a um ponto da terminologia.

Os Cainitas atacados pela consciência, aquela lamentável fixação de seus dias como mortais, algumas vezes referem-se a nós como sendo uma raça de parasitas. Mas, é claro que nós não somos. Nós somos predadores. E também, num sentido mais literal, uma doença da humanidade. Pensem no curso de uma praga. Ela emerge, varre uma área, mata todos aqueles que são mais suscetíveis e, depois, desvanece até a inatividade. Esta é a forma como os desbravadores e os guerreiros funcionam dentro da humanidade. Eles surgem, reúnem todos os despojos que interessam e, depois, esperam até aparecer um novo alvo. Nós fazemos o mesmo, quando agimos num estilo mais flexível do que os esconderijos preferidos pela Camarilla. A pirataria é parte do legado de nosso clã. É também uma forma extraordinária e apreciável dos Cainitas existirem.

Os Epidemiologistas do rebanho se referem à humanidade e às outras espécies hospedeiras como a forma de uma doença produzir mais doença. A mesma regra se aplica a eles. A Humanidade é a forma dos Cainitas produzirem mais Cainitas, ou, simplesmente, se alimentarem bem.

Notem que esta perspectiva cura imediatamente a concepção errada de que a história humana é uma coisa dirigida pelos nossos desejos. Não é, e não precisa ser. O rebanho tem liberdade de escolha como bem entender. E nós também. Os acontecimentos que favorecem nossa boa alimentação e reprodução contínua, perduram. Já os que dificultam nossa existência, não, porque nestes tempos buscamos eliminar seletivamente os responsáveis pelo problema. Não damos início a muitos processos porque não precisamos, mais do que a evolução precisa esperar que uma espécie se inove deliberadamente. A miríade de escolhas que os seres humanos fazem todos os anos é o equivalente social das mutações, e nós somos a força de seleção não-natural.

Como uma doença que evolui de acordo com relações comensuradas com seus hospedeiros, nós almejamos o estado no qual o rebanho prospera (não obstante, o quanto nós queremos que eles o façam), assim como nós. Nada disto exige que reine-mos sobre eles. Como seus verdadeiros mestres, podemos e tomamos o que nos interessa sem as exigências insignificantes de sermos os primeiros entre os iguais. Os seres humanos não participam da vida social de seus rebanhos, e nós também não precisamos.

A SEGUNDA DISPERSÃO

Somos ensinados que todas as coisas boas um dia se acabam. E assim foi com a era de ouro da pirataria no Mediterrâneo. O Império de Alexandre Magno restringiu seriamente nossas operações no Mediterrâneo do Leste — durante meia década, foi simplesmente impossível montar uma campanha convenientemente lucrativa no vasto mar, e, daí por diante, as coisas permaneceram relativamente ruins por décadas. Durante todas suas disputas, os sucessores de Alexandre sempre mantiveram a guarda levantada contra nossa gente e nossos companheiros de espírito.

O golpe decisivo veio de Pompeu, um general romano, 68 anos antes do comumente suposto nascimento de Cristo. O homem deveria ter sido um dos nossos, tamanho era o seu talento. Em meros meses, tomou o vasto poder e as riquezas que o Senado Romano lhe ofereceu e erradicou toda a pirataria existente no Mar Mediterrâneo. O mar nunca mais foi nosso. A partir deste momento a denominação romana "Mare Nostrum" ou "Nosso Mar", era algo mais do que uma vã fanfarronada. Muitos dos refúgios de nosso clã caíram diante da invasão por terra e mar, incluindo a fortaleza de Malta, que tinha, até então, servido como domicílio para o Antediluviano. Desde então, a cidadela negra na Sicília serviu freqüentemente como refúgio para nosso pai.

Como a pirataria não era mais uma opção, nosso clã entrou numa segunda era de dispersão. No final do primeiro século da era cristã, os Lasombra haviam se espalhado por todas as partes do Velho Mundo, embora muitos daqueles que foram para o



leste, pereceram nas mãos dos Cataianos e de outras ameaças. A cruzada de Pompeu também deu um reforço significativo à facção terrestre do nosso clã.

Falei principalmente da ação de nosso clã nas águas. Também é verdade que algumas linhagens se sentiam mais confortáveis em terra, misturando-se ao constructo da sociedade humana e usando as mesmas vestimentas, tanto como disfarce quanto como isca. O próprio Antediluviano experimentou diversas comunidades mortais, embora tenha feito isso principalmente, como parte de sua busca contínua pela cria desejável. Como integrantes do Sabá, vocês sabem que a identificação com os humanos nos incapacita, nos cega com relação a nosso verdadeiro potencial. Vocês herdaram uma antiga e gloriosa tradição de maestria de fora. Entretanto, existem certas coisas que precisam ser ditas sobre a tradição rival da dominação de dentro.

À medida que forem conhecendo Cainitas que pertencem a outros clãs, vocês perceberão uma correlação direta. Quanto mais um clã se dedica a preservar, por qualquer razão que seja, a tola ilusão de humanidade, mais seus integrantes se gabam de suas glórias em “controlar” ou “manipular” as sociedades huma-

REFÚGIOS LAŞOMBRA E O CURSO DO IMPÉRIO

Nosso clã tem um costume muito antigo que, infelizmente, em geral não está disponível para os principiantes. Desde que os impérios humanos começaram a se expandir, alguns de nós têm seguido logo atrás das frentes de combate, criando refúgios nas terras conquistadas e deixando que as forças imperiais mantenham à distância todos os outros problemas, enquanto nós fazemos com que eles cuidem de todas nossas necessidades. O Lasombra acompanhou os hititas, os Sumérios e os Partes, logo não deveria ser uma surpresa termos acompanhado os romanos também. Os anciões descrevem esses séculos como ótimos para o clã, porque desacordos poderiam nos levar a entrar em experimentos sem cortar contato com o corpo principal do clã. Nunca, até os últimos trezentos anos ou mais, conseguimos tantas trocas rotineiras de informação e de recursos.

Aliás, não vejo como vocês e seus iguais podem desfrutar de algo comparável sem viagens baratas às estrelas ou um grande colapso das instituições sociais existentes. Alguns de seus colegas de clã tentaram arquitetar uma guerra nuclear ou uma praga global exatamente por isso, mas nenhum de seus esforços funcionaram. As ‘Cortes de Sangue’ autorizaram a destruição de todos os envolvidos. Vocês não devem comprar seus refúgios pelo preço que todo mundo paga.

nas. Os Ventrue e os Brujah, em particular, fazem muito disto, a ponto de crianças Abraçadas tentarem recomeçar as Guerras Púnicas em suas relações sociais. Vocês devem se sentir à vontade para zombar destas pretensões — na verdade, vocês deveriam se sentir compelidos a fazer isto. Eu desejo mostrar algumas das complexidades da situação real, que é, na minha opinião, muito mais curiosa do que a mitologia Cainita.

ROMA

Como eu estava dizendo, a campanha de Pompeu mudou o foco de atenção do clã. Simplesmente não era possível continuar com a pirataria como nosso principal método de predação.

Provavelmente, muitos de vocês pensam no Império Romano como algo gigantesco e estático. Não era. Para começar, em 68 a.C., não era um Império. Era uma espécie de república encantadoramente corrupta e convoluta dominada por uma aristocracia que tinha como fetiche estourar os fortes. Um século antes da cruzada de Pompeu, a república controlava um território que ia do leste da Espanha até o extremo oeste da Grécia. Cartago ainda existia, embora tivesse perdido a maior parte de seu império. Quando Pompeu entrou em ação, a república havia estendido suas fronteiras para o sul, de modo a incluir as terras do antigo império cartaginês (e as ruínas mau-agorentas da própria Cartago), toda a Grécia, Egito e grande parte da Ásia Menor.

Por mais divertido que possa ser afirmar o contrário, os Cainitas tiveram pouco a ver com isto. Com certeza, nossos antepassados fizeram sua parte ao estabelecerem redes de contatos, cultivarem protegidos entre os mortais e assim por diante. Lemos sobre o general que foi ocasionalmente acometido de um medo insano das sombras ou de misteriosos assassinatos noturnos, e pode ser que vocês riam em reconhecimento. Todavia, um império não se constrói com este tipo de coisas. Toda a influência vampírica equivale a cotoveladas corretivas e cambalexo no caminho da história humana. A própria futilidade do domínio vampírico deveria ser uma lição para vocês de que não foi para fazer isso que fomos adaptados pela natureza (ou, talvez, inatureza).

O sucesso de Pompeu levou à decadência da república. Os detalhes são complexos. É suficiente dizer que um Senado invejoso tentou derrubá-lo do poder e negou seus pedidos em favor de suas tropas e, quando a poeira abaixou, vinte ou trinta anos depois, a república tinha desaparecido. Júlio César governou abertamente como imperador e, quando morreu, o império havia atingido quase sua extensão máxima.

Pelo menos duas versões codificadas da “Trilha da Noite” datam aproximadamente do início da era cristã. O cristianismo, por si só, se espalhou rapidamente, por causa dos cidadãos romanos que viajavam com uma facilidade e uma segurança sem precedentes, e vocês sabem quão interessante a fé cristã tem sido para muitos de nós. As Cortes de Sangue se afastaram de suas origens babilônicas para refletirem novas idéias, tanto entre os humanos quanto entre os Cainitas, sobre eficiência e justiça, com resultados que permanecem amplamente aplicáveis até hoje.



TERCEIRA LIÇÃO: A GRANDE REVOLTA

O Festival dos Mortos terminou. Como sempre, a polícia e o prefeito se esforçaram para dar explicações apressadas sobre todos aqueles corpos extras. Como sempre, eles tentaram encobrir tudo, mas o Sabá, divertido, fez questão de manter a mídia local informada, e os cadáveres deram uma bela matéria de capa. Andrew toca o chapéu de Bispo que lhe foi dado na última noite do Festival, marcando seu triunfo diante de seus rivais. Chega dessa história de ductus — agora é bispo Emory, muito obrigado. Seu prazer naquele momento seria completo, não fosse pelos Anciões que se encontravam próximos a ele, vigiando a cidade por entre os destroços da casa que eles incendiaram na dança de fogo da noite passada.

O Irmão Oso se parece com o urso que tem seu nome. Ele é quinze centímetros mais alto do que Andrew, tem a barba e o cabelo de um ruivo ardente. Pêlos grossos e enrolados cobrem seus braços e mãos, os mais grossos que Andrew já viu em alguém que não estivesse transformado em alguma forma animal. Irmão Oso é corpulento, mas não parece haver nenhuma gordura ou flacidez nele. Andrew lembra-se vividamente de tê-lo visto fazendo malabarismos com três vigas de telhado em chamas, enquanto se equilibrava em um só pé, e usava o outro para ficar chutando o bombeiro, que teve a infelicidade de ser o primeiro a chegar ao local do incêndio.

Oso tira os olhos da vista panorâmica e olha para baixo, em direção a Andrew:

— Você tem um bando valioso, bispo. Se eles durarem, espero que o sigam na trilha da honra.

— Obrigado, senhor. Assim espero.

Andrew não sabe quanta deferência Oso realmente deseja, então, tenta manter um tom neutro, passível de muitas interpretações.

— Gostaria de falar com eles antes de partir. Você tem alguma objeção?

— Eu ficaria honrado. Tenho orgulho de ter um bando que compreende seu mundo, e o que quer que decida para partilhar com eles, sem dúvida, será de grande serventia.

Oso concorda. Depois dá um salto para trás, virando-se ao tocar o solo de modo a estar de frente para o bando reunido.

ASSASSINANDO O PAI

Nenhum de vocês sabe como é viver na presença de um deus, ou de algo tão poderoso que poderia muito bem ser um deus. Vocês olham para seus líderes no Festival e acham que eles são intimidadores, mas nenhum deles tem mais de quatro séculos de idade. Eu era o mais velho presente no rito, e tenho menos de mil anos de idade. Mas sei como era o olhar fixo de nosso fundador, e por que se tornou necessário o grande parricídio.

Vocês são criaturas ambiciosas. Faz parte de sua natureza, e se não demonstrassem nenhum interesse em melhorar sua posi-

ção, vocês não teriam resistido até agora. Vocês se desgastam sob a mão morta daqueles que estão acima de vocês, olhando para o arcebispo ou para o cardeal, pensando em quantas décadas eles provavelmente ficarão exatamente onde estão. Não se mostrem surpresos. Lembrem-se de que é difícil manter segredos de seus anciões; planejem conscientes disso. Mas, agora, imaginem que seus líderes tivessem existido não por décadas, e sim durante milênios, que a qualquer hora vocês poderiam se encontrar comandados por uma criatura mais velha do que toda a história registrada. Imaginem todas as suas esperanças e temores sendo conhecidos e expostos, seus planos casualmente remodelados de modo a se encaixarem em algum plano mais velho do que a língua que vocês falam.

O GRANDE REBELDE

Nosso clã, na sua forma moderna, começa com Gratiano de Veronese, herdeiro de uma nobre família medieval italiana. Ele cresceu no início do século XII, na estufa da política da península italiana. O Império Alemão regia a metade superior da região, e o reino normando da Sicília controlava a maior parte do resto do país. A política religiosa e civil eram, muitas vezes, a mesma coisa, e sempre interferiam uma nos assuntos da outra.

Gratiano era um nobre jovem ambicioso, dentre muitos. Primeiramente, deixou sua marca como um pregador bem articulado, usando o bispado que sua família lhe comprou quando ainda tinha perto de vinte anos, para obter apoio popular às causas de sua família. Sob a aparência de uma cólera justa contra os pecados da nobreza, ele habilmente incitou a multidão contra os rivais que o incomodavam, quase sempre usurpando grande parte da glória que eles deixaram para trás em suas fugas apressadas. Depois que a família de Veronese estava segura, ele se voltou para questões mais amplas. Especificamente, esperava conseguir uma aliança eficiente que fosse capaz de forçar o governo imperial a garantir mais autonomia à Itália.

Mas falhou completamente nessa tentativa. As cidades-estado não abriam mão de suas prerrogativas, e todos os nobres do Império preferiram manter as vantagens que advinham dele, do que cooperar entre si contra um inimigo em sua retaguarda. De forma curta, os esforços de Gratiano em inspirar a resistência acabaram por contribuir com a extinção da independência da maioria das cidades-estado, no meio do século. Eles ficaram suficientemente incomodados com a questão de o Império e os normando-sicilianos esmagarem aqueles que estavam ao seu alcance. Entretanto, isto aconteceu mais tarde. O que importava neste período — por volta de 1130 — era o fato de Gratiano ter percebido que não estava fadado a ser o próximo Carlos Magno ou Pompeu. Ele planejou dar um passo atrás do cenário nacional para voltar sua atenção aos interesses de sua família, após uma última visita ao Imperador.

Foi uma visita longa demais. Os de Veronese se atrapalharam durante sua ausência, alimentando dúvidas internas sobre o verdadeiro valor e intenções de Gratiano. Não pensaram em associar estes novos temores com as sombras mais densas-que-o-normal que cobriam suas propriedades, e, é claro, que com a sua força de vontade meramente mortal, eles nunca poderiam



ter uma chance. Tudo o que sabiam, com uma crescente certeza, era que Gratiano havia ofendido a honra da família com sua arrogância e merecia punição. Os agentes da família arruinaram silenciosamente os esforços de Gratiano, enquanto espalhavam boatos sobre seus planos pelos corredores do Império.

Vocês reconhecem o lado secreto desta história. Sim, o Antediluviano Lasombra havia se interessado por Gratiano, sentindo que havia chegado mais uma vez a hora de dar origem a mais uma cria. Ele se dedicou a arruinar a vida de Gratiano para poder testar seu caráter, do modo como nosso clã faz, atualmente, com suas crias em potencial.

Gratiano enfrentou os desafios com renovado fervor. Tornou-se uma questão de orgulho para ele encarar seus oponentes e destruir seus argumentos, humilhando-os diante de testemunhas. Ganhou muitos seguidores entre os dissidentes do trono imperial, os quais sentiam que Gratiano fazia muito sentido quando discursava sobre os benefícios para o império se houvesse um governo mais indireto na Itália. Infelizmente, para a futura cria, seus argumentos não conseguiram penetrar as barreiras mentais reforçadas dos oficiais que realmente tinham o poder de aprovar ou negar suas exigências. Um dia, quando o chamado para voltar para casa chegou, Gratiano se viu forçado a admitir a derrota pela primeira vez em sua vida adulta (pelo menos, era sua primeira falha em qualquer objetivo que havia se tornado importante para ele).

A ironia neste caso é que Gratiano tinha realmente planejado trair sua família. Nobres boêmios e bávaros, com interesses na Itália, convenceram-no a trair seus ex-associados no movimento pela autonomia da Itália, em troca de propriedades e oportunidades na Alemanha. Gratiano não fez muito esforço para esconder sua crescente satisfação com o modo de vida alemão. Ele ocultou apenas o quão profundas eram suas mudanças de sentimentos.

O diplomata fracassado voltou para casa para ser preso. Seus pais acusaram-no de traição e de conspirar para destruir a posição da família através de ofensas calculadas ao império, a qual ele exploraria depois, em benefício próprio. Evidências bem convincentes acompanharam as acusações. Vocês sabem quão bem alguns de vocês são capazes de enganar os mortais; imaginem apenas o que uma prática de alguns milhares de anos poderia fazer por vocês. De qualquer forma, Gratiano foi para a prisão, ameaçado de execução iminente.

O Antediluviano foi até a sua cela e conversou com ele naquela noite. Não era o costume do Antediluviano forçar o Abraço em ninguém. Por suas próprias razões, esperava que sua cria pedisse pela transformação. Para sua grande surpresa, Gratiano, não estava, inicialmente propenso a fazê-lo. Ele tinha certeza de que conseguiria negociar sua libertação e expôs duas estratégias completamente desenvolvidas para isso, cada uma das quais seria o suficiente para seus propósitos. Naturalmente, achou o Antediluviano fascinante e, certamente queria saber mais sobre ser um Cainita, mas não se sentiu tão desprovido de chances a ponto de querer desistir da vida naquele instante.

Surpreso e com um toque de desânimo, o Antediluviano desistiu de fazer outros planos. Na noite seguinte, retornou à cela. Desta vez Gratiano não se levantou surpreso, pois os torturadores haviam quebrado suas pernas. Seus olhos não se arregalaram em choque, pois os dois estavam inchados após diversos socos. O Antediluviano não precisou fazer muita coisa para inspirar os interrogadores de Veronese a fazerem o pior que podiam com o jovem — ele simplesmente mostrou a eles e aos anciões da família as provas dos acordos entre Gratiano e os alemães. O Antediluviano falou novamente a Gratiano sobre as bênçãos do Abraço, que, desta vez, ouviu com mais interesse. Ele percebeu que a mera inteligência humana jamais lhe serviria. Com esta constatação, aceitou o Abraço.

Os detalhes da fuga de Gratiano são mundanos demais, e envolvem um corpo alterado através da magia do sangue, de modo a imitá-lo para ser deixado em seu lugar. O que importa é que Gratiano acompanhou o Antediluviano até sua fortaleza na Sicília. À medida que percebia quão profundamente a mão negra do clã (e de outros também) havia penetrado nos assuntos que ele tentara comandar enquanto era mortal, ele foi sendo tomado pelo desejo de derrubar o Antediluviano, da mesma maneira que um dia ele desejou derrubar o imperador. Como primeiro passo, passou a se comportar como cria exemplar do Antediluviano.

Alguns de vocês podem pressentir o futuro, e vocês já viram um número suficientemente grande de demonstrações para saber que existem oráculos poderosos. Parece ridículo acreditar que o Antediluviano não tivesse nenhuma noção de sua destruição iminente. Existem diversas teorias sobre o porquê dele ter permitido que Gratiano continuasse seus planos:

- **Apoio Externo:** Isto é, Gratiano não agiu sozinho. Ou um Antediluviano ou alguma outra força o ajudou. Vocês ouvirão rumores sobre os infernalistas ou sobre os espíritos-demoníacos dos antigos domínios Tzimisce. Ignore-os. Eles são ridículos. Vocês terão a oportunidade de conhecer Gratiano pessoalmente, em alguma noite dessas, e qualquer que seja verdade sobre ele, ele não tem o cheiro do infernal ou de qualquer outra coisa do gênero. Com relação a outros manipuladores bem, uma teoria capaz de explicar todas as evidências existentes, não é realmente útil.

- **Suicídio:** Isto é, o Antediluviano escolheu perecer. Talvez ele tenha ficado deprimido, ou então sentiu que havia pago por algum pecado original ou que nunca seria capaz de fazê-lo. Por que será que alguém comete suicídio?

- **Plano que deu errado:** Isto é, o Antediluviano queria suas crias parricidas para usá-las em alguma trama sua, e a rebelião de Gratiano foi uma questão de pura sorte para ele, mais sorte por parte do seu Senhor, ou ambos. Assim como a teoria do “apoio externo”, esta não oferece nenhuma base para análise, portanto, em termos práticos, ela é uma doutrina religiosa.

Qualquer que tenha sido o caso, o fato é que o Antediluviano aceitou a bajulação de Gratiano e ignorou os Anciões que lhe diziam que sua cria faria no Palácio Sombrio o que tentara fazer na Alemanha. Eu mesmo fui Abraçado algumas décadas



depois de Gratiano e lembro-me vividamente do clima — Gratiano continuou tentando controlar os principados italianos, dessa vez usando seus poderes e suas aptidões natas. Não deu tão certo, mas ele ganhou uma experiência valiosa e foi se tornando cada vez mais incomodado com a hierarquia vampírica, que o bloqueava de forma muito mais completa do que qualquer outro mortal já havia feito. Nós, jovens, normalmente conversávamos antes do amanhecer, pouco antes de nos recolhermos, sobre a necessidade de uma nova oportunidade. O que distinguiu Gratiano, foi o fato dele ter ousado fazê-lo.

A ERA DA REVOLTA

Quase não consigo descrever quão horríveis foram os séculos XIV e XV para nós, como Cainitas. A grande praga varreu a maior parte de nosso alimento e os mortais que sobravam eram tão escassos que ficava mais difícil manter nossos disfarces entre os humanos. Enquanto isso, os Cainitas continuavam fazendo novas crias, tornando as cidades intoleravelmente populosas. Enquanto os próprios Antediluvianos passavam cada vez mais tempo em torpor, muitos dos Matusaléns permaneciam ativos para atormentar a todos nós com prestígio inalcançável. Enquanto eles e seus Senhores podres nos dominavam, sabíamos que nunca poderíamos esperar alcançar o que considerávamos nosso potencial máximo. A violência explodiu quando as gerações entraram em confronto e os clãs, forçados à competição entre si por valiosos recursos do rebanho, afiaram suas antipatias.

Para piorar a situação, enfrentávamos a oposição organizada dos mortais, a uma escala sem precedentes. Os tolos de nossa espécie alertaram as autoridades civis e do clero sobre nossa presença. A Inquisição deixou de ser um conjunto aleatório de questionadores da doutrina para se transformar numa polícia secreta eficiente, capaz de desentocar a nós e nossos peões. Exatamente quando as fileiras da Inquisição cresciam, a crescente presença otomana — que ia até Viena — forçou os Cainitas europeus do leste a fugirem para o oeste. Sua migração e a aglomeração deles em outras cidades só tornou mais fácil a tarefa dos caçadores de nos encontrar.

Pelos meus cálculos, a esmagadora maioria dos Cainitas que existiam em 1350 tinha perecido por volta de 1500, tanto nas mãos de mortais quanto nas de outros Cainitas. Vocês não fazem idéia do que era isso. Vocês são jovens demais para se lembrarem da gripe de 1919, quanto mais de um verdadeiro genocídio. Foi uma época em que todos nós percebemos que não poderíamos continuar como antes. Esta foi a grande contribuição de Gratiano.

Gratiano planejava enquanto o resto de nós reclamava e se queixava. Ele fez contatos entre os chamados anarquistas, escutando suas queixas e ensinando-lhes lições gêmeas. Primeiro, ensinou-os como identificar e explorar as oportunidades quaisquer que fossem as circunstâncias do momento. Durante a maior parte de um século, ele organizou uma espécie de academia Socrática para anarquistas, cobrindo a política vampírica e dos mortais, o uso das ordens religiosas, o comércio e coisas do

O DIABO ESTÁ NOS DETALHES

O relato de Oso difere, em alguns aspectos, dos encontrados nos outros livros de **Vampiro**. Do ponto de vista das Noites Finais, não há uma forma objetiva de se estabelecer a verdade neste assunto. Todas as testemunhas sobreviventes e participantes afirmam com grande certeza suas recordações. Testes simples revelam que eles todos estão falando a verdade a medida que se lembram, e isto tudo com a certeza de que não há nenhum controle mental, hipnose ou outras formas de manipulação mental que possa ter ocorrido no percurso. Quase todos os Lasombra sabem como a Dominação funciona, e nenhum dos relatos contrários mostram traços desta disciplina. Apesar disto, as histórias não batem. Os Cainitas interessados na história do Sabá lidam, na maioria das vezes, com as discrepâncias através da ignorância seletiva e silêncios discretos.

gênero. Segundo, mostrou-lhes que, não importava quão úteis estas lições pudessem ser, no final tudo dependia dos caprichos dos anciões no intervalo. Entre as sessões de sua academia, ele viajou por toda a Europa, cultivando novas alianças fora do clã. Suas negociações com os Assamitas da Terra Santa e dos Balcãs, foram as mais importantes para todos nós.

Por volta de 1400, Gratiano se convenceu de que seria capaz de destruir nosso Antediluviano. Durante duas gerações mortais completas, ele aperfeiçoou seus planos. Por volta da metade do século, as coisas finalmente começaram a acontecer. A "Ordem Vitoriosa" e outros grupos de repressão Lasombra encontraram anarquistas com memórias dos anciões Lasombra conspirando com eles com o objetivo de cometerem atos de diablerie. Algumas destas memórias mostraram-se, imediatamente, falsas, enquanto outras foram apreendidas para uma examinação continuada. As Cortes de Sangue se reuniram com frequência cada vez maior em resposta às acusações deste tipo de conspiração, e as fileiras dos anciões do clã diminuía visivelmente. O próprio Antediluviano parecia não perceber ou se preocupar, e nunca respondia a perguntas sobre o que sua prole deveria fazer.

Gradualmente, as memórias que os Assamitas implantavam em anarquistas escolhidos, seletivamente incriminavam os anciões que Gratiano via como uma ameaça. Acima de tudo, ele queria eliminar Montano, mas também se preocupava com figuras menos importantes da corte. Para sua consternação, os alvos que mais desejava exterminar, provaram-se mais resistentes às acusações com base na falsificação mental. O próprio Gratiano ajudou os Assamitas a criar o reboliço mental, e como ele diz hoje em dia, nunca antes nem desde então dominou mortais tão profundamente. As pressões do seu plano e a situação em geral devem tê-lo elevado a uma altura, à qual ele não seria

ascendido novamente até que outra crise futura tornasse isto necessário.

Com o clã mergulhado no caos, o golpe fatal veio numa noite do verão de 1483. Bem, talvez não. Os relatos se diferem com relação à data exata; isto é o que eu me lembro. Uma força anarquista de diversos clãs atacou a fortaleza siciliana. O Antediluviano não acordou nem se levantou, e a desconfiança mútua fez as defesas dos Lasombra titubarem. Em pouco tempo todos os moradores do castelo, exceto o Antediluviano, ouviram a ordem para se renderem ou perecerem. Montano conseguiu escapar da captura pelo resto da noite, esvoaçando-se com artes da Tenebrosidade desconhecidas de todos os outros (exceto, presumivelmente, o Antediluviano). No final, Montano escapou. Todos os outros se renderam à força de Gratiano ou se transformaram em alimento dos invasores.

Gratiano e um punhado de anciões desceram às profundezas para enfrentar o Antediluviano. Os espíritos-vazios, comuns nos níveis inferiores da fortaleza, estavam ausentes, portanto, a descida foi fácil e rápida. Meia dúzia de desbravadores caiu sobre o Antediluviano adormecido e o drenou em questão de minutos. Ele não acordou nem se remexeu. Quando a diablerie terminou, ele simplesmente se desmanchou em uma fina cinza negra com um resíduo semelhante ao alcatrão. Não houve, no último instante, nenhum grande drama com relação a isto, somente a conclusão de um plano bem executado.

O CLÃ SEM SUA CABEÇA

Gratiano convocou os "Amigos da Noite", os *Amici Nocti* como eram conhecidos na época, e lhes apresentou a façanha concluída. Eles poderiam tê-lo condenado. De fato, ele os desafiou a fazerem isto, dizendo que se ele não fosse detido naquele instante, poderia transformar o clã em algo totalmente novo. Os Amigos ouviram-no e abriram caminho. Alguns optaram por unirem-se à revolta de Gratiano. Os outros permaneceram calados e deixaram os acontecimentos se desenrolarem.

O grande rebelde anunciou que, ao contrário de Augustus Giovanni, ele não reclamaria o status de fundador do clã. Esta va, como ele mesmo disse, muito satisfeito em ser membro do Clã Lasombra, agora que o monstro que um dia definira o clã estava morto. Desde então, cada membro do clã poderia decidir por si próprio o que a linhagem significava e agir de acordo com isso. Nenhuma vontade individual iria, a partir de então, controlar o clã: Gratiano rejeitou o cargo explicitamente e "sugeriu" que os Amigos da Noite não sagssem um sucessor. Montano realizou campanhas frenéticas para impedir este passo, mas não obteve nenhum resultado. Ele e um punhado de seus aliados tornaram-se um errante clã-em-exílio, e foram declarados "antitribu" por algum espírito desconhecido entre os Amigos.

INCUBANDO O SABÁ

Apenas uma década depois de Gratiano ter dado seu golpe decisivo contra nosso clã como ele era, a Revolta Anarquista chegou a um fim formal com a patética declaração conhecida como a Convenção dos Espinhos. Em poucas palavras, a vasta



maioria dos anarquistas submeteu-se docilmente aos seus anciões, mais uma vez, em troca de declarações simbólicas de fidelidade da parte de seus outrora, e futuros, mestres. Somente um punhado de membros corajosos de cada clã optou por continuar a luta. Nosso termo, os “anti-tribo”, tornou-se um distintivo de honra; posteriormente a forma *antitribu* ganhou uma aceitação maior.

Vocês devem se lembrar que uma organização de qualquer tipo além do alcance de um único clã era algo muito novo. A Camarilla foi realmente uma inovação, algo que nossa espécie produz apenas lentamente. Os anciões apelaram para ela nem tanto por entusiasmo, como por uma sensação de temor da sua necessidade. Presos entre as pressões humanas e os desafios dos neófitos, eles voluntariamente abriram mão de uma porção significativa de sua autonomia, que costumava definir seus status. Os clãs que permaneceram fora da Camarilla, fizeram-no principalmente porque seus anciões eram sagazes o suficiente para enxergar que as diretrizes desta nova organização destruiriam as tradições tão eficazmente quanto a capitulação diante dos anarquistas.

Durante a metade seguinte do século, nosso clã simplesmente seguiu seu próprio curso. Assim fizeram os Tzimisce, que imitaram nossa destruição do Antediluviano, por razões similares, os Assamitas (que covardemente se renderam ao caminho imposto pela Camarilla); os Giovanni, os Ravnos e os Setitas também permaneceram em liberdade. Nossos anciões continuaram agindo como haviam feito por algum tempo, já que as Cortes de Sangue continuaram a funcionar. Nossos neófitos experimentaram as novas relações com a humanidade.

Eu me lembro muito claramente da primeira ocasião na qual ouvi o termo “Sabá” aplicado a um bando de Cainitas predando os mortais. Isto foi numa Quinta-Feira Santa em 1502, logo após o culto da meia-noite. Lembro-me disto porque havia ido à Missa com alguns colegas do clã de Nápoles. Havia uma preocupação na região sobre aquilo que alguns Amigos chamavam de Heresia Cainita. (Não vou interromper agora para discutir o assunto. Perguntem ao líder de seu bando, ou ao seu arcebispo.) Depois do culto da meia-noite, um pequeno grupo nosso permaneceu no pátio, admirando as estrelas e discutindo informalmente sobre a complexa questão de qual o nosso papel na Ordem Divina. Eu era tão zeloso naquela época e tão tolo.

Um dos neófitos mais novos disse que toda a área da Itália estava infestada com as superstições camponesas (assim como ainda está), incluindo a idéia de que convenções de bruxas perambulavam pelos bosques realizando “sabás”, atraindo adultos e crianças para rituais hediondos. Ele e seus companheiros, ele dizia, vestiram-se como bruxas e agiram como era esperado: correram em direção a uma aldeia, a uma velocidade sobre humana, gritaram que tinham ido para recolher almas para seu mestre Satã, arrombaram portas aleatoriamente e capturaram pessoas o suficiente para se alimentarem. Nós todos achamos a idéia incrivelmente divertida e louvamos sua engenhosidade.

Recordo-me que reencontrei aquele camarada esperto uns seis ou sete anos mais tarde, quando chegaram até nós relatos de bandos de Cainitas fazendo a mesma coisa no Vale do Danú-

bio e ao longo toda a costa do Mar Báltico. A presença destes Cainitas do Sabá foi, para muitos mortais, um predecessor do cerco otomano a Viena.

LIBERTADOS PELO SANGUE

Não muito depois da onda otomana ter atingido o auge, e sua conseqüente retirada, começamos a ouvir na Sicília rumores dessa coisa nova, a Vaulderie. Vocês, é claro, já a conhecem muito bem. Mas não podem imaginar a coisa chocante que era. O bispo Emory nunca sujeitou nenhum de vocês a um Laço de Sangue, não é? Imagino que não. Antigamente seu Senhor ou outro ancião podia ligá-los a ele, fazendo com que vocês bebessem seu sangue. Vocês se sentiriam obrigados a obedecer suas vontades, e adorariam fazê-lo. Esta era a ameaça que pesava sobre as crias desobedientes.

De repente, graças a algum mago anônimo do sangue, nós estávamos livres desta ameaça. Poderíamos formar laços com aqueles companheiros que tinham idéias parecidas com as nossas, os Cainitas com os quais optamos por nos comprometer, e deixar os anciões sem nada. Eu mesmo fui um dos primeiros a tomar da taça de Vaulderie nos grandes rituais que organizamos sobre as cinzas de nosso Antediluviano, e ajudei a eliminar meu Senhor, não muito tempo depois. Foi uma coisa muito, muito doce. Sempre que vocês se irritarem com o laço que a Vaulderie cria, lembrem-se da alternativa, e saibam que o horror antigo está sempre pronto a nos assustar novamente se baixarmos nossa guarda.

Quem quer que seja que tenha inventado a Vaulderie, ela se espalhou rapidamente, na metade do século XVI. Pouco tempo depois, principalmente do modo como os Cainitas medem estas coisas, ela era uma prática que definia os Cainitas que estavam se rebelando contra a Camarilla e os mestres da seita, da mesma forma que o bando do Sabá já era uma unidade organizacional definida. A combinação dos dois criou um sentimento de unidade entre os dissidentes. Por volta da metade do século, começamos a nos referir a nós mesmos como o Sabá. As Cortes de Sangue usaram pela primeira vez o termo em processos de 1552 e novamente, em 1558, e depois disto passaram a usá-la regularmente. Lembrem-se, é claro, que a esta altura, nós, Lasombra, já estávamos quase todos associados uns aos outros; bandos com membros de vários clãs cruzados ainda eram raros até onde sabíamos. Nós os observávamos com suspeita, mesmo com o laço do *Vinculum* funcionando.

Entretanto, nós tomamos parte nos esforços para hostilizar e destruir a Camarilla. Vocês encontrarão uma descrição muito boa de mim em um dos livros de Charles Fort, onde ele relata (com o seu exuberante e usual ceticismo) um ataque de Cainitas contra peregrinos em Malta, em 1585. Até esta cicatriz que trago no queixo está descrita em seu texto. Criamos tamanho distúrbio público que os bajuladores de Antediluvianos desperdiçaram, literalmente, anos tentando acalmar as coisas de novo, e é claro que, no fim, acabou não funcionando completamente. Talvez, estes sucessos fossem muito raros, mas com certeza nós os forçamos a entregar mais recursos do que eles gostariam para as respostas que conseguíamos. Nossa



fama cada vez maior estabeleceu-nos como os genuínos rivais da seita e atraiu um pequeno mas constante fluxo de dissidentes que queria ser aquilo que a seita não lhe permitiria jamais: Cainitas exercitando-se ao máximo!

A CONSTRUÇÃO DAS TRILHAS

A filosofia humana sofreu reviravoltas renovadoras naqueles séculos. A nossa também. Mas primeiro preciso expor o contexto para vocês, já que aquela era uma época muito diferente desta em que vivemos.

A maioria dos Cainitas, ao longo da história, tem seguido um padrão moral semelhante ao da sociedade humana na qual eles se originaram. Rejeitam alguns princípios, é claro, mas conservam outros. São mais propensos a se acharem pessoas perversas do que seres bons, segundo padrões que não têm nada a ver com humanidade. Em torno desta desprezível fascinação pelos modos de vida, a tradição identificou “Caminhos”, sistemas éticos mais ou menos formalizados que refletem a experiência vampírica. A maioria destes sistemas tomou algum interesse particular — cavalaria, ou a constatação da moralidade, ou o que vocês tiverem — e ampliou isso transformando em um verdadeiro... ‘paradigma’, acredito que esta seja a palavra moderna.

No final da Idade Média, os fracotes da recém-criada Camarilla, iniciaram uma cruzada contra os “Caminhos”. Sim, confrontados com os crescentes desafios da humanidade, e dada a oportunidade de unirem-se aos anarquistas e ao que se tornaria o Sabá, para voltarem-se contra os anciões tiranos, eles preferiram expurgar os Cainitas que se recusavam a fingir que faziam parte do rebanho. Tenho certeza que isto os impressiona tanto quanto me impressionou, quando ouvi falar disso pela primeira vez. Sim, a Camarilla, em sua sabedoria coletiva, decidiu que o problema real eram aqueles Cainitas que optaram por não existir de modo que os levassem a se esconder no meio dos humanos. Muitos dos “Caminhos” desapareceram completamente, e o resto sumiu da vista geral. Mais tarde, seus praticantes mantiveram seus segredos.

Tudo isto criou um vazio intelectual entre os Cainitas. Sob égide do Sabá, gerou-se um grande fervor intelectual durante os séculos XVI e XVII. Quase uma dúzia de novos sistemas éticos foram criados e foram submetidos aos cruéis e ácidos testes práticos, nas mãos e mentes de Cainitas muito dispostos a derramar mais humanidade sem se perderem para a Besta. Coletivamente conhecidos como as “Trilhas da Sabedoria”, estes sistemas estão entre as últimas grandes realizações de nossa seita. Isso sem dizer que o clã Lasombra teve um papel fundamental no desenvolvimento das trilhas. Sabiamente, abstinemo-nos de aniquilar nosso próprio “Caminho da Noite”, e, portanto, começamos com uma base para o desenvolvimento de uma Trilha melhor, do que qualquer outro clã. Os *Amies Noir* ofereceram também um suporte amplo para os filósofos e sábios interessados em codificar outras abordagens.

Este trabalho tem uma característica curiosa. A maioria dos inventores de importância preferiram permanecer anônimos. Nós simplesmente não temos nomes confiáveis nem necrografias (se

eu posso cunhar um termo) para os Cainitas que, por exemplo formalizaram velhas noções dualistas transformando-as na “Trilha dos Cátaros” ou que formularam o elegante compromisso que é a “Trilha do Acordo Honrado”. Vocês podem aprender muito sobre os primeiros adeptos de cada uma destas trilhas, e é plausível supor que aqueles que falaram e escreveram pela primeira vez sobre uma dada Trilha, possam ser aqueles que a criaram, mas isto não pode ser mais que uma suposição. Talvez, haja algum ato de se criar um sistema pretensiosamente universal que entre em conflito com o egoísmo inerente dos Cainitas. Ou, talvez, como dizem alguns Lasombra, o fato dos criadores optarem por continuar “ocultos” é tanto um fato literal, quanto uma metáfora e indica o poder criativo do Abismo trabalhando dentro deles.

DENTRO DO NOVO MUNDO

Não estou revelando um grande segredo ao dizer que, apesar dos nossos melhores esforços, não fomos bem-sucedidos na tentativa de expulsar a Camarilla da Europa. Isto não deve ser grande surpresa, é claro. Dos clãs não pertencentes à Camarilla somente o nosso e os Giovanni tiveram presença significativa na Europa Ocidental. Os outros todos foram, de suas respectivas formas, marginalizados, e fixados a outros territórios. Nós tínhamos o fervor do nosso lado — um fervor sagrado, como gosto de pensar, um eco da paixão que conduziu Caim — mas não tínhamos recursos.

Inevitável, que examinemos as alternativas. A Camarilla, é claro, sabia das descobertas do outro lado do Atlântico, assim como nós. Eles simplesmente não ligaram, exceto por um interesse passageiro nas cidades incas e astecas. Nós não podíamos nos dar ao luxo de ter interesses passageiros — *tínhamos* que encontrar novos reinos para nós. E foi assim que, primeiro individualmente e depois coletivamente, navegamos com os próprios corsários do nosso clã (e mortais inconscientes para conquistar os impérios das terras dos selvagens.

Vejo uma pergunta em suas faces. Sim, eu disse “selvagens”. Não ligo a mínima para as façanhas sociais que eles alcançaram antes da chegada dos europeus. Um povo que não constrói grandes cidades não é um povo digno de ser utilizado como alimento, quanto mais produzir candidatos ao Abraço. A noção européia de que a cidade define uma civilização, é, pelo menos em parte, um tributo à nossa influência, e é uma das grandes verdades da nossa espécie, dos Gangrel e, não obstante de outra plebe. Nós defendemos empreendimentos de colonização em todos os locais do Novo Mundo para criar casas apropriadas para nós.

Aquelas foram noites caóticas, ou pelo menos, foi o que me contaram aqueles que fizeram a jornada antes. Desprovidos dos procedimentos de governo de seus vários clãs, os emigrantes discutiam constantemente entre si. Esforços para organizar as assembleias de *Vaulderie* em nível continental não deram em nada, tanto que os únicos laços de unidade confiáveis eram locais. Além disso, os emigrantes deparam-se com um nível de atividade Lupina sem precedentes desde a Idade da Pedra. Também não conseguimos o continente somente para nós: a ralé



da Camarilla (e alguns agentes nossos, infiltrados, disfarçados de ralé) também, atravessou o mar, trazendo consigo os protocolos sufocantes que eles cultuam como “Tradições”.

E isso sem mencionar que no meio desta luta, nós nos distinguimos como líderes. A natureza, um tanto descentralizada dos Amigos da Noite, significa que os membros de nosso clã nunca estão completamente afastados desde que haja um companheiro de clã experiente nas proximidades. As Cortes de Sangue tornaram-se, durante várias décadas, a coisa mais próxima da justiça processual no Novo Mundo, e em algumas ocasiões, os Amigos tiveram seus serviços contratados pelos Cainitas da Camarilla que precisavam resolver suas disputas. No entanto, vejam apenas se alguns dos participantes que ainda estão ativos alguma vez discutiu aquilo.

O assunto sobre os paralelos entre as nossas práticas e as diversas tradições praticadas pelos selvagens garantem discussões, mas em uma outra ocasião. No momento, é suficiente dizer que ao mesmo tempo que incorporávamos diversas tradições européias para ajustarmos nossos emergentes corpos de *ritae*, também incorporávamos estes costumes pouco familiares. Infelizmente, enquanto nos ajustávamos a este sincretismo, a força principal de toda Camarilla aportou no Novo Mundo, no fim do século XVII; por volta de 1700, encraves significativos surgiram na maioria das cidades portuárias e em alguns povoados no interior. Nossas táticas de guerrilha funcionaram melhor na fronteira, por isso nós nos concentramos lá, deixando para trás muitas outras possibilidades.

Obtivemos mais sucesso nas Américas Central e do Sul. O México, é claro, é nosso desde quase a época de Cortez. Estávamos lá desde quando a antiga cidade de Tenochtitlan tornou-se Cidade do México, com literalmente quilômetros de aglomerado populacional, perfeitos para nossas reuniões. Nós fomos mais lentos em seguir Pizarro e seu bando, mas isso foi culpa do Amazonas e das criaturas fanaticamente anti-cainitas

OS MESTRES DO SANGUE DESAPARECEM

Diversas lacunas na história dos Lasombra sugerem o uso de Disciplinas mentais muito poderosas. Uma destas lacunas são as atividades dos taumaturgos que inspiraram os Lasombra a apoiar os genocídios no Novo Mundo. Depois de 1550, eles simplesmente não aparecem mais em nenhum dos registros. Ninguém pergunta por eles. Talvez tenham sido destruídos ou pereceram voluntariamente. Talvez não. É bem possível que eles ainda estejam por aí, nos desertos e nas montanhas, buscando sejam lá quais forem os objetivos que os trouxeram através do Atlântico milênios atrás.

que residem lá. Demorou algum tempo até prepararmos rotas seguras para as novas fortalezas do Sabá nas montanhas e nas regiões costeiras do sul. Não quero dar a vocês a impressão de que nada fizemos nas colônias de língua inglesa e francesa, era simplesmente mais difícil de se fazer progressos por lá. Por alguma razão, os “Membros” da Camarilla das nações do norte fizeram um trabalho melhor com agressões oportunistas do que seus primos do sul. Enfrentamos uma competição mais acirrada ao longo do litoral do Atlântico Norte e todo o canal de São Lourenço.

Tenho certeza que seus instrutores têm lhes mostrado que, como um clã, nós raramente tentamos conduzir os assuntos humanos, simplesmente para tirarmos proveito deles. A questão entre os conquistadores e os astecas é uma exceção interessante. Dois eruditos Lasombra acompanharam a segunda expedição ao México e ouviram com grande interesse os relatos dos sacerdotes astecas sobre como os sacrifícios a Huitzilopochtli, deus do Sol, asseguravam-lhes que o sol nasceria todos os dias. Aquelas foram noites de uma ambição desvairada entre os membros de nosso clã, e um par de bandos espanhóis decidiu que talvez eles fossem capazes de fazer o mundo mergulhar na escuridão eterna, eliminando os astecas.

Não foi uma idéia tão ridícula quanto vocês podem achar. Os primeiros viajantes do Sabá no Novo Mundo encontraram antigos taumaturgos espreitando nas selvas, praticando trilhas desconhecidas no Velho Mundo. Alguns deles aparentavam ser muito velhos, Matusaléns ou até mesmo Antediluvianos cujos nomes foram esquecidos pela história. Isto, francamente, não parecia estar totalmente fora de questão: eles poderiam ter mágicas poderosas afetando o sol ou, pelo menos, a passagem de luz para a Terra.

Nós não cometemos o grande genocídio. Quanto a isso, os europeus também não, pelo menos, não diretamente. As doenças fizeram a maior parte do serviço muito antes dos exércitos chegarem. O que fizemos como clã, foi providenciar fundos para as missões de conquista, e usamos nossa influência para apoiar o sonho de conquista nos momentos em que más notícias poderiam ter enfraquecido o compromisso dos mortais para com a causa. O que fizemos foi ajudar os mortais a fazerem o que eles já haviam decidido fazer, mas nós os fizemos mais eficientes do que teriam sido de outra forma.

Como vocês sabem, o sol não deixou de nascer quando os sacrifícios à Huitzilopochtli falharam e pararam por completo. Que pena.

PAZ E FUGA

O século de revoluções entre os mortais foi também um século de guerras dentro do Sabá. Nenhuma revolução americana ou francesa poderia ter sido mais incestuosa e desafortunada que os conflitos pelos escassos rebanhos que varreram nossa seita. Durante uma década tensa por volta de 1800, parecia que o Sabá — pelo menos nas Américas — não sobreviveria como uma entidade unida. Obviamente, como pode ser visto por nossa presença aqui, sobrevivemos e devemos muito disto



a um acordo feito em 1803. O chamado "Pacto de Fraternidade" pôs um fim em velhos ressentimentos e assegurou um direito de destruição contra indivíduos que agissem de formas que ameaçassem os interesses da seita. Isto, mais tarde, deu mais poder à hierarquia eclesiástica que se formava naquele tempo (os títulos e as graduações padronizados não apareceriam até o final do século XIX). O Pacto de Fraternidade não pôs um fim em todos os conflitos que existiam dentro da seita, mas ninguém esperava que isso acontecesse. Ele reduziu o nível de tensão existente e tornou mais fácil esboçar reações rápidas diante de conflitos futuros. Aquilo era notável, sob dadas circunstâncias.

A paz, como costumava ser, levou tempo para se espalhar ao sul das terras de língua inglesa e ou francesa. Ela nunca tomou completamente as novas nações encrustadas no nordeste da América do Sul. Simon Bolívar e sua revolução mudaram o espectro de forças em ação na região. A Camarilla permaneceu bem longe da confusão emergente, enquanto nossos companheiros se deleitaram nela. Mesmo hoje em dia, vocês simplesmente não encontram muitos dos servos dos Antediluvianos na Colômbia, no Uruguai ou na Venezuela. Num ambiente com menos pressões externas, nossas diferenças internas proliferam mais livremente, e algo como beligerância sempre existiu entre os arcebispos e os cardeais locais. O que me faz lembrar de...

CAINITAS EM MITRAS

Tenho certeza que alguns de vocês têm se questionado como é que uma reunião de Cainitas dedicada à livre expressão de nosso ego mais profundo, pode vir a se assemelhar com instituições humanas dedicadas à conformidade doutrinária. Duas forças distintas, porém em constante interação, fizeram isso.

Primeiro, existe uma paródia, ou até mesmo uma sátira. Usamos as formas da religião dos mortais, principalmente, mas não exclusivamente, o Catolicismo Romano, porque nos diverte fazer isto. Os Cainitas se entediam, e um grupo de Cainitas entediados em um lugar é um convite para o problema. Já que precisamos de alguma estrutura para nossos assuntos rotineiros por que não criarmos uma com detalhes intrincados e muito potencial para complicações administrativas? Nossa instituição assim como nossos rituais, são, em parte, um jogo.

Segundo — sim, nós glorificamos o poder do indivíduo Cainita. Mas para compreendermos completamente o que é este poder, precisamos buscar a verdade e fugir dos erros. Enganamos os outros, mas não devemos enganar a nós mesmos. A verdade que sondamos é essencialmente religiosa. Se vocês concordam com a prática moderna de se tratar os Cainitas em termos antropológicos ou têm a coragem de reconhecer que nossa existência aponta diretamente para Deus, para o espírito, a alma e para outros fatos dos quais o mundo moderno foge, vocês precisam perceber que as questões que nós propomos são reli-

gias. Nós lidamos com a natureza do mundo, do pecado, da danação e da redenção, a natureza das maldições e da morte. São coisas reais e não o produto de nossas esperanças ou medos imaginários. Existem poderes ativos na noite e além das estrelas, e aqueles que se aproximam deles despreparados, perecem.

A hierarquia eclesiástica, pelo menos quando administrava a forma como nos organizávamos no Sabá, traz indivíduos preparados aos níveis mais altos. As estruturas servem para nos lembrar que existem distinções entre nós, e que, de fato, alguns estão melhor preparados para determinadas funções do que outros. Vocês obedecem seus superiores porque eles são superiores em certos aspectos. Vocês devem sua sobrevivência a eles por eles executarem suas funções corretamente. Vocês não estão preparados para confrontarem os inimigos sozinhos como nós os enfrentamos, quanto mais as profundas ameaças por trás deles. Vocês servem precisamente para se desenvolverem em liberdade. Liberdade total seria mera aniquilação — vocês sacrificam o que precisam para ganharem o que podem.

Outros veteranos do Sabá citariam, pelo menos, mais dois pontos. Nenhum deles me impressiona muito, mas vocês podem ouvi-los ou não.

Alguns integrantes de nossa seita acreditam que esta ou aquela religião humana realmente diz a verdade. O falecido Cardeal Monçada era nosso mais proeminente representante daquela idéia que diz respeito ao Catolicismo Romano. O peculiar culto do Inferno entre os *antitribu* defende a mesma idéia com relação ao Zoroastrismo e outras religiões dualistas. Eles lhes diriam que usamos as estruturas religiosas dos mortais quando essas são estruturas verdadeiras. Dêem a esta idéia a consideração que vocês sentirem que ela merece.

Por último, alguns de nossos anciões mais proeminentes afirmam que o uso das estruturas religiosas dos mortais são por razões puramente psicológicas. Quando o Sabá teve início, o Catolicismo Romano era a religião oficial nas terras onde éramos mais fortes. O Cristianismo Protestante prevaleceu nos outros lugares, mas nunca gerou um conjunto de símbolos muito forte, por isso não podemos fazer muito uso dele. Mesmo em terras protestantes, as imagens católicas (ou dos Ortodoxos do Leste) transmitem um sentimento de autoridade sagrada. Nas terras hindus, nossas catedrais contêm santuários de todos os deuses da morte, do caos e do terror. Nas Américas, nós erigimos totens às forças sombrias e nos reunimos em saunas, e em templos. Aonde quer que nós vamos, o que quer que falemos do sagrado torna-se uma ferramenta para evocarmos um estado mental em vocês, enquanto vocês aprendem a compreender as verdades para as quais os símbolos apontam.

Já está ficando tarde. O resto fica para uma outra pessoa contar para vocês.

A QUARTA LIÇÃO: O RESTO DO MUNDO

Já se passaram quinze noites desde que o navio cargueiro partiu de Bangcoc. Andrew e seu bando estão se divertindo muito. Eles vieram a negócios: os Cardeais da Orla do Pacífico “pediram” que diversos bispos confiáveis investigassem os rumores de heterodoxia e um possível infernalismo entre os bandos do sudeste asiático. Andrew decidiu trazer o bando junto a ele para ajudá-los a fazerem contatos (e a estabelecerem alguns laços de Vinculum que poderiam ser úteis em algum outro momento) e para uma mudança de cenário. Na época em que era vivo, Andrew, às vezes, correspondia-se com uma velha misteriosa chamada Dun Meiling, que morava em Bangcoc e escrevera algumas das mais mordazes e nihilistas ladainhas revolucionárias que ele já havia encontrado. No final das contas, não foi uma grande surpresa descobrir que ela era uma Cainita — anti-tribu Brujah — há décadas.

O bando de Dun demonstra proezas incomuns o suficiente para alimentar suspeitas de que eles receberam investimentos infernais. Andrew apresentou a si e ao seu bando a eles, e prontamente receberam um convite para juntar-se a Dun e sua ninhada em rondas piratas. O tempo, desde então, tem sido glorioso. O navio cargueiro, com uma tripulação de mortais completamente condicionados, manobra em torno de um navio-alvo e pede socorro. Dun não precisa das armadilhas mortais da pirataria asiática, as lanchas e tudo mais, em favor da força bruta. Ela lidera o bando a bordo sobre o lado de seu barco em direção ao alvo, através de saltos ou nados rápidos. Eles acabam com qualquer resistência à mão, saqueiam quaisquer objetos de valor que venham a lhes agradar, e partem. Às vezes, eles abrem um rombo no navio com o objetivo de afundá-lo, outras vezes deixam-no vazio à deriva, para confundir as autoridades mortais.

Esta noite, os dois bandos descansam confortavelmente no deck da proa de um iate fretado. Membros da tripulação e dos passageiros turistas são deixados à deriva atrás deles, o vermelho resplandecente refletido do luar de junho. Descobre-se que um dos membros da ninhada de Dun é Lasombra além de ser judeu chinês. Isto confunde os americanos. Lin Baloh ri da confusão deles e explica sucintamente para eles a existência do povoado judeu em Nanquim, as sinagogas construídas na dinastia Qing e outros assuntos inusitados. Ele tem alguma coisa de erudito, e uma pergunta aleatória sobre algum aspecto da história do Sabá acaba se transformando em uma aula cada vez mais formal. Andrew senta-se novamente e escuta as cuidadosas cadências de Lin.

O CLÃ PELO MUNDO

Eu percebi que, apesar de muitos proletários americanos e europeus odiarem admitir que há algo de errado em seus países, muitos de seus burgueses e intelectuais parecem ter medo de admitir que existe algo certo. A cultura em que vocês nasceram

comanda o mundo. O mesmo é válido nos assuntos vampíricos. Nós, a prole de Caim, até onde eu consigo confirmar derivamos todos de fundadores originários do arco que sai da Europa, até a Índia passando pela Ásia, e nossos Senhores se espalharam a partir de lá.

Portanto, os europeus que existem entre vocês podem se orgulhar por estarem próximos ao coração do clã e da seita, da mesma forma que os americanos dentre vocês deveriam se vangloriar por se encontrarem tão próximo dos grandes eventos de sua época. Eu lhes asseguro, vocês não ofendem ninguém ao apontar os fatos da história, nem deveriam se envergonhar por causa eles.

ÁSIA

Posso afirmar, com alguma certeza, que os Lasombra criaram suas proles na China antes de 1300 a.C., e que os Brujah e os Malkavianos iniciaram ninhadas na península da Coreia antes de 1100 a.C. Datar as primeiras chegadas de outros clãs é difícil. É claro que muitos destes estranhos não duraram muito tempo face à oposição dos Espíritos-cainitas nativos, os quais alguns de vocês chamam de Cataianos. É necessário muita determinação e inteligência para prosperar em meio a nativos hostis, o que com certeza é a razão dos Lasombra, em particular, terem tido sucesso. Nunca tivemos grandes números por aqui,

mas, durante os últimos milênios, até umas dúzias de nós têm sempre construído seus refúgios por aqui.

CHINA

Tradicionalmente, existem mais Lasombra na China do que, digamos, no Japão ou na Índia, por diversas razões. A Índia está ciente da presença Cainita de outros clãs, o suficiente para fazer com que a competição seja feroz e relativamente desinteressante. Pouca coisa parece menos válida, de nosso ponto de vista, do que engalfinharmo-nos com os Ventrue, os Ravnos e os outros. Não há grandes glórias para aqueles que sobrevivem em tais condições. Mais para o leste, as coisas mudam. Os seres de aparência cainita que vivem lá, realmente nos proporcionam grandes desafios. O mesmo vale para os peculiares caçadores mortais, com seus variados dons sobrenaturais e as diabólicas alianças dos Lupinos e as criaturas metamorfos de outras raças. Até hoje, três mil anos depois de nossa chegada, muita coisa permanece um mistério para nós.

Eu não deveria dar a impressão de que tudo se resume a lutar com outros monstros. É possível passar décadas ou até mesmo séculos sem se deparar com nenhuma outra criatura sobrenatural, exceto, talvez, com algum fantasma ocasional. A minha senhora, o senhor dele, o senhor dela e toda sua linhagem até a dinastia Chou, exerceram, com frequência, poder sobre as



UM CLÃ, UM SANGUE

Linhagens independentes não surgem entre os Lasombra fora da Europa. Todos eles compartilham as mesmas disciplinas de clã. O que difere é o repertório das disciplinas comuns de fora do clã.

cortes mortais, e metade deles nunca tinha tido nenhuma experiência direta com os "Cataianos".

Tenham isto em mente, os mortais podem ser grandes desafios por si só. A tradição filosófica, sob a qual eu cresci, não considera as manifestações sobrenaturais como intrusões blasfêmicas, da mesma forma como muitos de vocês foram ensinados, mas como um assunto privado que é melhor ser tratado com um silêncio educado, até eles irem embora. Isso é oportunidade. O desafio concomitante é que observadores que se consideram peritos em presságios e em boas maneiras, sentem-se com liberdade para atacar aqueles que se dedicam às manifestações "impróprias", as quais seus ancestrais mortais teriam acatado ou fugido. Pelo menos um terço da minha linhagem pereceu nas mãos das multidões.

Ouvi dizer que os Lasombra do oeste datam a primeira grande expansão de seu clã logo após a erupção de Thera. Isto coincide com minhas pesquisas. O Ancestral de meu Mestre chegou aqui, como eu havia dito, pouco antes de 1300 a.C. — isto dá três séculos de viagem do Mediterrâneo até a China, é bastante tempo, mesmo com paradas para criar ninhadas e buscar outros objetivos além da jornada. Só consigo provar a chegada do meu ancestral remoto no Sangue, mas eu não me surpreenderia se descobrisse que ele havia viajado na companhia daqueles cujas linhagens pereceram posteriormente. Sei de outra linhagem chinesa de Lasombra, na parte superior do Vale do Yangtze desta mesma safra e sou capaz de investigar uma linhagem Lasombra japonesa até 1200 a.C., mais ou menos.

Chegaram mais Lasombra por volta da aurora da era cristã, como parte da dispersão pós-Pompéia. Muitos de vocês nunca aprenderam isto na escola, mas, durante um século ou mais, a fronteira original do império romano e a fronteira ocidental do império chinês estavam separadas por algumas centenas de quilômetros. Apesar dos diplomatas nunca terem feito a travessia oficialmente, os mercadores o fizeram. Pelo menos meia dúzia de linhagens originaram-se no período entre de 50 a.C. até 200 d.C., quando o império Han entrou em Guerra Civil e a fronteira ocidental tornou-se muito inóspita.

Os Lasombra que se apresentavam como "deuses das trevas" raramente prosperavam — a tradição de Confúcio não é receptiva a reivindicações de autoridades por parte de espíritos malignos, dada a obsessão de Confúcio por governos morais. Os seguidores de Confúcio respondem bem aos sisudos espíri-





tos da escuridão que oferecem sábios conselhos e falam com as vozes dos ancestrais. Desta maneira, meus ancestrais de Sangue têm muitas vezes enfatizado as artes mentais da Dominação, ao invés da Tenebrosidade. Alguns dos primeiros colonizadores Lasombra trouxeram consigo a maestria das artes divinatórias, segredos do ocultamento e disfarce, e algumas formas de magias do sangue. Os Auspícios, em particular, são tão comuns entre nós quanto a Tenebrosidade, com o qual eu deixo confusos os tolos classificadores de clã.

A imigração vampírica foi quase completamente interrompida nos séculos seguintes à queda dos Impérios romano e Han Chinês. Mudanças climáticas secaram nossas antigas rotas, e vários conflitos internos entre os “Cataianos” dificultaram a criação de novas. As linhagens existentes foram lançadas a uma existência isolada, retirando o estímulo intelectual mais de seus ambientes mortais do que das interações dos pensamentos dos Membros. Alguns, como minha própria linhagem, prosperaram nas grandes cidades participando de jogos sutis de influência e estudo. Minha própria mestra, e seu mestre compilaram suas anotações para um amplo modelo matemático completo do comportamento humano, com um entusiasmo que não diminuiu perceptivelmente, apesar dos séculos de coleta de dados. A linhagem Yangtze, que eu mencionei antes, passa o tempo agindo como oráculos, passando rapidamente por aqui e ali, para atender a preces e petições. Uma pequena ninhada espalhada pelo deserto do noroeste da China, parece ocupar a maior parte de seu tempo profanando tumbas à procura de evidências de anciões em torpor. Qualquer coisa que concentre a atenção de alguém.

Os contatos com a Europa foram reatados no século XV, e uma era de expurgos seguiu-se mais uma vez à chegada de mais Lasombra. Algumas linhagens asiáticas haviam se tornado um tanto peculiares e pouco dedicadas a se comportarem de formas que levassem a sua sobrevivência. A notícia da destruição do Antediluviano e do surgimento do Sabá chegou menos de um século dos contatos iniciais com os Lasombra que vieram nas embarcações portuguesas e espanholas, e foi um período profundamente confuso. O fato de eu estar agora, aqui no meio de vocês, mostra que a visão do Sabá prevaleceu, mas eu posso e ainda lamento o fato de que quase a metade das linhagens de Lasombra, ativas em 1400, tiveram que ser destruídas em 1600, por se recusarem a se ajustar à nova realidade.

De certa forma, as notícias de que um dos Cainitas fundadores fora destruído, ajudou a nos dar algum alívio dos confrontos com os Espíritos-cainitas nativos. A mitologia deles ensina uma versão da “Roda das Eras” na qual, com o passar do tempo, mais demônios surgem. Criaturas capazes de exterminar o Antediluviano são suficientemente demoníacas para muitos dos “Cahaianos”, e, apesar de não gostarem muito de nós, eles nos deixaram em paz, pelo menos, por algum tempo, como se fôssemos “arautos da era”. Obviamente estávamos felizes em explorar esta crença para nos protegermos.

A industrialização foi um benefício para nós. Grandes populações urbanas, em condições de extrema alienação, tornam-se presas maravilhosas e também lançam um tipo de visionário

misanthropo que se torna um trunfo para nosso clã. A fumaça das fábricas, principalmente a fumaça das antigas máquinas movidas a carvão, dá origem a um maravilhoso céu noturno, todo coberto de nuvens e o reflexo do fogo, muito mais interessante (pelo menos para mim) do que as estrelas ínfimas. Eu mesmo era um dos visionários da alvorada da Rebelião de Tai ping, amargamente desiludido pelo fracassado manifesto de meu venerado líder e, por associação, desencantado com toda a tradição chinesa. Lancei-me sinceramente na ocidentalização, embora ela não tenha apaziguado minha alma. Minha Mestra reconheceu minha poesia — por que, Bispo Emory, você ri. Você também? Eehe. Mais uma vez descobrimos que os Toreador não mantêm nenhum monopólio da arte como uma ferramenta de recrutamento.

De qualquer forma, quando falo da atratividade da era do descontentamento, vocês precisam entender que tenho vínculos pessoais com tudo isto. Agradeço as circunstâncias que me trouxeram até aqui.

TERRAS AO REDOR DA CHINA

Pelo que sei, poucos Lasombra prosperaram no Japão, nas Coreias, na península da Indochina ou em qualquer outro lugar da Ásia, nem sequer fizeram algo de bom por lá. Minha Mestra costumava dizer que quadrilhas de Lasombra “ferozes” vagam pelas montanhas da Nova Guiné, encorajando guerras tribais e alimentando-se dos que tombam. Eu só fui conhecer a expressão “lenda urbana” muito mais tarde, mas, mesmo naquela época eu suspeitava que aquilo fosse uma fábula.

ÁFRICA

Discutir a história Cainita na África, antes da chegada das potências coloniais é na melhor das hipóteses uma confusão Recentemente — durante a última geração, mais ou menos — catedráticos mortais têm argumentado muito apaixonadamente e, por vezes, entretidamente, sobre a verdadeira etnia desta ou daquela civilização, o fluxo de idéias de uma civilização para a outra. Eles não percebem que aquelas discussões sobre quem deve o que a quem, vêm sendo mantidas desde antes de qualquer coisa que sua história registre.

A melhor pessoa que conheço para falar sobre isto com vocês teria sido nosso companheiro de bando Liu Dou, que morou no Quênia de 1575 a 1976. Infelizmente, no ano passado ele encontrou-se com uma burocrata de médio-escalão, cuja visão de si mesma como caçadora de monstros, em treinamento, mostrou-se muito menos ilusória do que suspeitávamos. Ela está morta agora mas Liu virou pó. E farei o que for necessário para passar adiante suas idéias, junto com meus próprios estudos.

É muito difícil distinguir os primeiros Lasombra africanos de qualquer outro tipo de Cainitas de lá. Como dizia o provérbio eles todos se parecem com o que diziam os cronistas europeus. Eu mesmo não consigo distinguir prontamente as várias tribas que produziram a prole de Liu, ou mesmo identificar prognosticamente um africano como banto ou nilótico ou o que mais



haja. Muitos observadores, principalmente aqueles com machados para afiar, não conseguem fazer distinções importantes ou criar divisões onde não existem. Estou bastante certo, por exemplo, de que enquanto alguns integrantes da *linhagem* africana às vezes chamada “Laibon” se referem a um de seus distintos dons de Caim usando o nome em swahili, “Abombwe”, nenhum deles o fizera antes da invenção do swahili, e que até agora, os Cainitas habitantes de todos os lugares da África que não falam swahili não costumam chamá-lo assim. Em algumas eras, surge a mania por grandes sínteses, freqüentemente às custas de pormenores.

Ao se lidar com Cainitas, os problemas que afetam os estudos das culturas dos mortais somente se agravam. Poucos de nós existem, e quando nos tornamos poderosos o suficiente, nossas ilusões tornam-se muito difíceis de serem sacudidas. Em suas últimas décadas, por exemplo, o mestre de minha mestra recusava-se a admitir que a dinastia Ming havia sido derrubada pela Qing. E dentro de seu refúgio, isto não havia acontecido ou, pelo menos, vocês não poderiam dizer que sim. Seus convidados desafortunados e mentalmente controlados criaram artifícios para apoiar seus pontos de vista, e ninguém dentro daquela área era capaz de discordar disso sem um tremendo ato de vontade. Então, o fato de um ancião acreditar que ele era uma força enorme naquela terra na época desta ou daquela dinastia não constitui evidência por si só.

Então, vocês têm que entender que tudo que eu tenho a dizer sobre estes assuntos é provisório e condicional. Ajam com cuidado.

ONDE NENHUM LASOMBRA JÁ ESTEVE

Até onde sei, nunca houve uma presença Lasombra significativa no Egito. Os Setitas sempre prosperaram por lá, assim como os Lupinos que têm um fetiche especial por caçarem Cainitas. Quer dizer, mais até que a obsessão geral de sua espécie por este passatempo. Somente as vantagens dos costumes do Sabá tornam possível para um bando de Lasombra, aventurar-se com segurança razoável, numa peregrinação particular, e mesmo assim, eles não devem retardar-se. Igualmente, não sei de nenhuma presença Lasombra entre os pigmeus.

REINOS ANTIGOS

Agora, evidências precisas põem os Lasombra no leste da África, ao sul do Egito, mesmo antes da dispersão pós-Thera. Meia dúzia de palavras na antiga língua Meroe, na parte mais longínqua do Nilo egípcio, refletem nomes de proles conhecidas do Antediluviano. A cerâmica da cultura Khartum do período mesolítico, mais ou menos 10 mil anos atrás, às vezes ilustram cenas de sombras voando sob a lua, imagens que parecem familiares para qualquer um que conheça nossos poderes. A fortaleza siciliana do Antediluviano continha artefatos de prata moldados em estilos que floresceram na Núbia e em Meroe, tanto no período mesolítico quanto no neolítico, e, até onde sei, vieram através do Mediterrâneo não muito depois de terem sido fabricados. Pelo menos um destes artefatos aparece no relato de Pompeu sobre seu ataque aos piratas sicilianos, como “um cáli-

ce de grande antigüidade, atribuído ao poder de um espírito da noite vindo muito longe do sul”, o qual os piratas enchiam de sangue e bebiam antes de seus ataques.

Um pouquinho mais ao sul, encontramos evidências similares da presença Lasombra na Etiópia. Todos sabem, que a cria mais velha do Antediluviano que sobreviveu, o grande fracassado Montano, veio de uma das tribos nômades das terras que os mapas modernos dividem entre a Etiópia e o Quênia. Se vocês ouvirem atentamente, ouvirão que as histórias falam de experimentos anteriores feitos pelo Antediluviano com aquelas tribos. Os povos nômades que povoaram o Quênia 4 mil anos atrás, assumiram quase de imediato as atividades marítimas. Tenho fortes suspeitas de que o interesse marítimo do Antediluviano tem algo a ver com isto, com o fato dele usá-los para suas empreitadas diurnas. Encontrei pistas intrigantes de uma antiga presença Lasombra onde é, atualmente, Moçambique, mas as migrações que povoaram o Quênia também varreram todas as sociedades que existiam na costa sudeste. Existem pouquíssimas provas para resolver esta questão.

SOMBRAS ENTRE MUITAS

O que mais me interessa é que, depois que nosso clã chegou à África (ou retornou à ela, dependendo de qual é a sua teoria predileta sobre as origens vampíricas), nossos antepassados nunca influenciaram muito as sociedades mortais que usavam como caça. O próprio Antediluviano arquitetou catástrofes de vários tipos, mas desistiu depois da segunda dispersão, e poucos, ou nenhum membro, de sua prole tentaram fazer o mesmo. Será que o Antediluviano temia a criação de algum rival destrutivo? Minha parte irônica quer acreditar que sim, e que isto criou o cenário que levou a sua destruição posterior, graças à inexistência de um verdadeiro oponente para Gratiano.

Cainitas de outros clãs estabelecem-se, de tempos em tempos, como reis e sábios. Nós não. Nós inspiramos o medo. Nossa influência foi indireta, e não direcionada. Apesar de poderem traçar a evolução dos mitos sobre os deuses das trevas e os poderes noturnos e mostrar como eles se originaram de nossas atividades, vocês encontrarão poucos e preciosos relatos sobre alguns daqueles poderes falando aos mortais apavorados, dando lições ou comandos explícitos. Nós somos o que somos, e eles reagem como acham melhor.

Vocês também encontrarão um surpreendente número de refúgios — literalmente dúzias, se não centenas — habitados por ninhadas de linhagem estreitamente ligadas durante séculos ou milênios, que parecem não ter tido nenhum impacto sobre qualquer dos rebanhos próximos. Elas se alimentaram, escolheram crias, perseguiram seus objetivos filosóficos ou religiosos e partiram sem deixar rastro. O misticismo do abismo floresceu entre os espreitadores africanos, junto com nossa pesquisa sobre a natureza dos nossos poderes advindos do sangue. Talvez, se algum líder poderoso tivesse surgido entre eles, as linhagens africanas teriam se destacado proeminente na história do clã. Do jeito que as coisas estão, eles não passam de uma nota de rodapé.



QUINTA LIÇÃO: ADENTRANDO AS NOITES FINAIS

Demba retorna a Portland no meio de outubro. Ela esteve viajando pela Califórnia, tentando dar sentido ao caos cada vez mais envolvente entre os Cainitas de lá, e não está nem um pouco certa e que entende o que está acontecendo por lá. Decidiu organizar o Grande Baile em circunstâncias mais seguras, e prefere mais o estilo do Sabá do Oregon.

Andrew, por sua vez, continua a consolidar sua posição como bispo. É complicado, especialmente tendo dois membros de seu bando desaparecidos sob circunstâncias vergonhosas. Ming deixou um bilhete dizendo que partira em busca dos antitribu. Druitt prontamente desafiou Andrew à Monomacia, acusando Andrew de fracasso na liderança, e o jovem e ambicioso Cainita pereceu no campo. Dois outros indivíduos de outros bandos também tentaram tomar-lhe o bispado; Andrew especializou-se na Metamorfose Negra para poder derrotá-los.

Faltam duas noites para o Grande Baile. Os bandos nômades começam a se reunir. O próprio bando de Andrew já está de volta e relaxa sob a chuva-fria depois de provocar incidentes capazes de manter a polícia ocupada. Demba começou a falar sobre o Estado Livre Anarquista, o Mandarinato da Nova Promessa e sobre todo o resto de confusões e rebuliços ao sul, e gradualmente passou a fazer uma minuciosa recapitulação dos interesses do Sabá nos tempos modernos. Andrew gosta dessas recapitulações, uma vez que sempre aprende algo novo.

ANTES DA REVOLUÇÃO INDUSTRIAL

A situação dos Lasombra na Europa antes da Revolução Industrial pode ser descrita como “péssima”. O mesmo se dizia do Sabá como um todo. Não é fácil enfrentar uma hierarquia secreta bem-establishada, ligada a vários grupos que adorariam destruir vocês. Nós ainda mantínhamos algumas fortalezas na Espanha, a fortaleza Siciliana e encaves aqui e ali. Além disto, somente bandos nômades seriam capazes de prosperar. A única coisa boa sobre a Camarilla na Europa é que ela conseguiu reprimir completamente a ameaça Lupina, muito tempo atrás, tornando muito mais viável nossa prosperidade nas zonas rurais.

Nas Américas, as coisas eram bem melhores. Os *antitribu* do Sabá nos prestaram grandes serviços, mais especificamente os Gangrel, os Malkavianos e os Ravnos, ao construírem refúgios entre as tribos aborígenes da América do Norte. Eles nos apresentavam como sendo monstros familiares e espíritos que compartilhavam de seu ódio pelas forças da civilização estática. Mas não pensem que não os destruiríamos com prazer caso tivéssemos a chance. As tribos só precisavam ver que a idéia que a Camarilla tinha de uma cidade desejável não é igual a nossa. O gosto da Camarilla por histórias modernas de dissimulação também nos favoreceu, pois nossos missionári-

os podiam mostrar a seriedade com a qual nossa seita tratava os assuntos espirituais.

A América Central continuou sendo um delicioso parque-de-diversões. Nunca nos preocupamos em estabelecer uma ampla influência nos assuntos mortais no México, principalmente porque não precisávamos disto. A sucessão de tiranias e revoluções mantém a população mais que adequadamente irrequieta para nossos propósitos. As invasões americanas e o imperialismo nas terras peninsulares tiveram a mesma função. Quem precisa dar ordens aos mortais, se eles sozinhos pensam em fazer o que queremos?

A maior parte da América do Sul permaneceu hospitaleira, exceto por suas enormes florestas na Amazônia. Em Buenos Aires, nosso clã tomou a iniciativa de elaborar um acordo sensato com os Toreador locais, que diminuiu ao mínimo o conflito entre as seitas, em parte devido às Cortes de Sangue. Eles costumavam resolver disputas antes de elas crescerem muito.

Na África, como acredito que Lin Baloh descreveu a vocês, nosso clã continuava fazendo pouca diferença, antes da era colonial começar a sério.

NOVAS FERRAMENTAS, NOVAS CONQUISTAS

A não-vida melhorou dramaticamente no início do século XIX. A Revolução Industrial, que começou na Inglaterra e se espalhou rapidamente em todo o mundo cristão, criou oportunidades totalmente novas para nós.

Para começar, as fábricas romperam com os padrões da vida rural. As pessoas se juntaram formando primeiramente vilas e depois cidades. Tiveram que abandonar os velhos hábitos, as velhas noções de organização familiar, e adotar novas maneiras de organizar seus dias e anos. Eles estavam confusos e amedrontados. Tornaram-se presas maravilhosas. Sempre desejei a oportunidade de voltar àquelas noites. De todas as eras da história Cainita, acredito que nenhuma se adequa melhor ao nosso modo de existência do que esta. As presas eram abundantes, e tão desorientadas e desconfiadas das novas autoridades, que muitos dos crimes cometidos não eram denunciados, exceto em relatos confidenciais. Ler os diários dos trabalhadores de Manchester ou de Londres, registrando a ladainha de assassinatos e fraquezas misteriosas é de provocar inveja.

Com a industrialização, veio a consolidação do Império numa escala muito maior. Durante séculos, alguns ambientes sombrios ou acidentados, tinham mantido os europeus junto à baía. Isso não acontece mais. No meio do século, os europeus se espalharam pelo meu continente, pondo fim a uma era de relativo isolamento e... não de estagnação, porque os africanos tinham de fato, desenvolvido diversas sociedades comparáveis a qualquer coisa existente na Europa, antes da Renascença. Certamente, uma era de mudanças dentro de limites, na qual a falta de recursos e conceitos para se progredir além de um estágio



medieval de tecnologia, limitou as inovações à esfera cultural em vez de na científica.

A industrialização também abriu a América Central e do Sul para uma exploração mais eficaz. A humanidade até criou rotas que levaram para as profundezas da floresta amazônica infestadas de monstros, e nós as seguimos em pequenos grupos. A peste urbana que tornou a Inglaterra tão interessante, logo apareceu no continente europeu e em favelas de todo o mundo. Lin Baloh falou sobre suas experiências nesta época, não é? Muitos dos líderes atuais do clã originaram-se por volta da mesma época e com motivações similares. Era um verdadeiro extravasamento de paixões capazes de afastar você da humanidade. Eu me tornei uma Cainita algumas décadas depois, nos arredores do mesmo fenômeno na África.

O CÓDIGO DE MILÃO

Alguns historiadores do Sabá gostam de falar sob os aspectos das “Guerras Civas do Sabá”. Se esta terminologia agrada à vocês, então, a Primeira Guerra Civil do Sabá foi travada no final do ano de 1790, até o Pacto da Fraternidade, em 1803. Eu já fiz alusão ao porquê de nenhuma data específica fazer sentido como um ponto final para o conflito, e, francamente, acho que não faz sentido juntar um grande número de batalhas distintas. Isto implica em uma unidade de causa que nunca realmente existiu.

Se essa foi a primeira guerra civil, então a Segunda Guerra Civil do Sabá ocupou a maior parte do início do século XX. Algo parecido com uma disputa coordenada entre clãs realmente aconteceu entre o nosso e os Tzimisce mais ou menos na virada do século, com prolongadas recriminações sobre quem teria permitido que a Camarilla ganhasse tanto espaço nos Estados Unidos. Obviamente, essa questão em particular não importava muito fora da América do Norte, mas a existência de um feudo catalisou o surgimento de outros. Os dois clãs e vários seguidores chegaram às vias de fato por incontáveis questões locais.

O Código de Milão, traduzido no final de 1933, pôs um fim a tudo isso. Ele refletia a sabedoria convencional daquela época sobre o que os fundadores do Sabá pretendiam. Até onde envolve o nosso clã, o código incorpora um equilíbrio extremamente precário entre as visões dos Anjos Negros e o resto dos campos principais. Sem se parecer muito com o que qualquer um parecia ter em mente, durante os séculos XIV e XV, pelo menos Gratiano e seu Círculo, e sim com uma declaração de consenso pouco comum, o Código de Milão poderia facilmente ser pior do que isto. Posso dizer, friamente, que se vocês aderirem as suas doutrinas com uma fidelidade razoável e cumprirem seus deveres com competência, existe pouca chance de vocês terem de encarar punições severas por se desviarem dos desejos de seus líderes. Pode ser que isso não soe grande coisa, mas numa seita conduzida por conflitos como a nossa, isto é mais impressionante do que vocês são capazes de perceber.





Vale a pena notar que nenhum esforço posterior para atualizar ou substituir o Código recebeu amplo apoio. Se vocês teimam em alimentar impulsos revolucionários, pelo menos, estudem as falhas dos outros e tentem cometer algum erro novo e interessante.

O SÉCULO XX

Alguns Lasombra conseguiram triunfos notáveis e, é claro, continuaram a ser bons líderes do Sabá, mas isto não é realmente a mesma coisa. O mais próximo que chegamos de uma ação unida de clãs, foi em 1957, no que vocês podem ouvir ser chamado de a Terceira Guerra Civil do Sabá. Uma revolta dos *antitribu* Brujah, em Nova York, levou a sua inevitável derrota, e, de alguma forma, o resto da ralé decidiu organizar outras revoltas no que eu suponho fossem demonstrações de solidariedade por aqueles incapazes de medir corretamente as chances. Nós e os Tzimisce juntamos nossas forças para conter as rebeliões.

Ao despertarem, líderes Lasombra sábios persuadiram os Tzimisce a aceitarem a existência de um tipo de "clã novo", que pudesse dar um certo sentimento de família aos Caitiff e aos *antitribu* interessados. O agressivo, se não sempre muito inteligente, Joseph Pander, dera seu nome à nova entidade, e desde então, os Panders passaram a tomar parte nas deliberações da seita. Tenham esta lição em mente. Mesmo as ofertas aparentemente mais ridículas podem contentar os tolos se vocês souberem fazer com que pareçam suficientemente vantajosas. Deixem-nos acreditar que vocês estão agindo com relutância e abrindo mão de alguma coisa de valor, e eles não perceberão o que vocês fazem pelas suas costas.

AS GUERRAS SEGUINTE

Não levem em conta o que os nostálgicos entre nós lhes dizem: O Sabá nunca foi estável. Nós nascemos do caos e sempre nos movemos no meio da desordem. Não existe nenhuma referência de tempo para se apontar e dizer: "Isto é o que somos quando o mundo nos deixa ser". Nossos objetivos fundamentais continuam os mesmos — mais particularmente, o de destruir a todos que tentarem nos impedir, dos Antediluvianos à resistência mortal. O fato de encarmos novas oportunidades e desafios nos tempos atuais, significa apenas que continuamos a existir na história. "Este não é o Sabá de seu pai", creio eu que alguns de vocês dirão, e estão corretos, mas parte do Sabá de seus pais era exatamente a capacidade de se tornar o seu próprio Sabá.

Existem mais clãs em revolução neste momento do que em qualquer outra época desde a Inquisição. Os Gangrel saíram da Camarilla, e nós ouvimos os novos *antitribu* dizerem que os anciões temem os Antediluvianos em atividade. Vamos todos parar por um momento, devido ao choque e à surpresa, de que demorou apenas cinco séculos para nossa doutrina fundamental se registrar dentro do inconsciente coletivo de um clã da Camarilla. Os Assamitas estão elaborando algo complexo e confuso, e evitando falar qualquer coisa sobre isto. Cismas menores existem aqui e ali. Tudo isto constitui em oportunidade para

nós, desde que nós combinemos uma pequena quantidade da unidade do clã com ações independentes, em um equilíbrio amplamente ideal.

Em tempos de revolução, os líderes atuais caem e novos líderes tomam seus lugares. A Camarilla considera isto uma coisa ruim, pois sua existência depende da proteção dos poderes de seus anciões. Eles se utilizam das identidades individuais. O Sabá, pelo contrário, existe primeiramente como uma idéia, e um Cainita pode tanto manter-se fiel a este credo e agir de acordo com ele, quanto a outro. Somos, de acordo com os padrões dos mortos-vivos, uma seita de novatos. Se vocês prestarem atenção e se mantiverem em forma, a próxima geração de líderes incluirá vocês.

A Gehenna está próxima? Eu não acho. É possível que alguns Antediluvianos acordem de seu sono, mas acho que a maior parte do que vemos é uma combinação de pânico e logros deliberados. No ano passado, por exemplo, fui submetida a uma longa diatribe por um velho e peculiar *Ventrue antitribu* que afirmava ter pertencido a um culto à Gehenna, que existe dentro do Sabá, e que uma grande tormenta na vida após a morte tinha destruído todos os seus líderes, e agora o fim chegaria a qualquer momento. No fim, eu o *diablerizei*. A arenga dele era dolorosa demais para a gente agüentar. Tenham em mente que ele poderia ter usado quantidades enormes de recursos para apoiar suas ilusões, se quisesse. Empreguem um certo princípio de parcimônia enquanto procuram por sinais e presságios: lembrem-se de quanto nossa espécie é capaz de fazer, mesmo inconscientemente, e mantenham seu ceticismo.

Isto é tudo por esta noite.

A HISTÓRIA DOS ANTITRIBU

O Departamento de Polícia de Seattle atendeu a uma série de chamadas um pouco antes do amanhecer de 12 de Junho de 2000. Diversos trabalhadores do turno da madrugada relataram ter visto o que parecia ser uma mulher asiática pregada ou rebitada a um dos pilares da Ponte Flutuante, viva o suficiente para se debater, mas claramente enfraquecendo muito rápido. A polícia chegou logo depois do amanhecer, e achou apenas rebites ensanguentados e nenhum sinal da mulher. Uma bolsa na calçada continha o seguinte manuscrito, o qual os psicólogos da polícia interpretaram como evidência de uma psicose muito sofisticada. Talvez, eles especularam, ela acreditasse tão profundamente em sua natureza vampírica, que decidiu "cumprimentar o sol" e pôr um fim sua existência. Se ela fazia parte de algum culto, talvez seus companheiros fanáticos a tenham levado de lá para manter sua existência secreta.

Uma outra alternativa é isto tudo ter sido parte de alguma brincadeira elaborada para mexer com os medos que o povo tem de vampirismo. Como muitas cidades universitárias, Seattle está sujeita a sua parcela de travessuras sofisticadas.



As investigações não levaram a nenhuma pista promissora, e o caso foi logo arquivado. Em setembro, um inventário rotineiro dos cofres de provas da polícia, revelou que o manuscrito havia desaparecido. Na falta de qualquer motivo para reabrir o caso, ninguém fez muito estardalhaço por causa disto.

AS ÚLTIMAS PALAVRAS PRIMEIRO

Meu nome é Ming, e sou uma filha da escuridão. Vocês não precisam saber o nome que eu tinha enquanto era viva. Essa parte da minha história está morta e enterrada. Agora, a parte imortal da minha história também chega a um fim. Escrevo este relato para explicar a alguém porque busco minha destruição, e então, meus fiéis serviçais humanos cumprirão sua última obrigação comigo. Verei o Sol e perecerei.

Vocês não acreditarão nessa história, exceto se já passaram por uma experiência capaz de lhes mostrar que existe uma outra sociedade — por trás daquela conhecida por vocês. Caso ainda não tenham passado por isso, é melhor procurar alguém que tenha. Será que vocês conhecem algum indivíduo que foi atacado pelas trevas, que cultive um medo secreto ou sinta uma dor oculta, mas nunca esteja disposto a falar no assunto? Caso conheçam, vocês conseguirão compreendê-lo depois de ler essas linhas. Procurem essa pessoa — e diga-lhe que ela estava certa. Num mundo que não lhe pertence, nem jamais será seu, pelo menos você poderá partilhar esse conforto.

O PRINCÍPIO

No princípio havia Caim, o primeiro assassino. Sim, é verdade. Houve um Adão e uma Eva e um Jardim do Éden e um Deus que recompensava o sacrifício do sangue e condenava o sacrifício dos grãos. Vocês vivem na história de outra pessoa. Eu não queria aceitar isto — Fui uma criança da minha época, assim como vocês, célica e sofisticada. No entanto, isto é verdade. No início, uma palavra fez a criação, e, no final, uma palavra porá fim a ela. Mas o fim ainda não está tão próximo.

A maldição que Deus infligiu a Caim era o que nós agora pensamos ser o vampirismo. Caim fez três "crias", ou proles, e essas três geraram mais treze, netos para Caim. Os 13 guerrearam entre si e contra seus criadores, e foram tanto suas perversidades quanto os pecados da humanidade que provocaram o Grande Dilúvio. Vocês podem dizer, como eu costumava dizer antigamente, que o dilúvio é um mito sem evidência geológica. Eu lhes digo em troca, quem pode confiar em evidências quando Deus Todo Poderoso assim o quis? Talvez, Ele tenha removido as evidências, ou, o que é bem provável, elas estão bem ali, mas nós simplesmente não as vemos.

Se vocês acreditam em alguma parte disto, deveriam sentir medo. Bom para vocês, se o fizerem. Minha imortalidade tem sido um pesadelo sem fim de medo, de estar tão próxima a tamanho poder, sem ter nenhuma defesa. Nós somos todos peões de forças que estão além de nosso controle.



Os 13 Antediluvianos sobreviveram ao dilúvio. Será que Deus mudou de idéia ou tinha algum outro plano para eles? Deus não fala para mim mais do que falaria para qualquer outra alma amaldiçoada. Talvez Ele responda às suas preces, se vocês Lhe pedirem com o coração suficientemente puro. No entanto, talvez seja melhor vocês não saberem nada disto. Quaisquer que tenham sido suas razões, os 13 sobreviveram e fundaram clãs de Cainitas que permanecem ativos até as noites de hoje. Um deles é meu próprio Senhor, oito gerações atrás, que é chamado por sua progênie de "Lasombra". Todas as suas proles, incluindo a mim, têm uma fraqueza particular: não somos capazes de refletir sua imagem em espelhos e herdamos uma aptidão para a força sobrenatural, a habilidade de comandar os outros com a força de nossa vontade, e a de comandar uma espécie de escuridão viva. Cada um dos outros clãs tem alguma outra combinação distinta de tipos de aptidões comparável a esta.

A FÁBULA DE DUAS PROLES

Da mesma forma que os outros Antediluvianos, o Lasombra deu origem a incontáveis proles por suas próprias razões. Muitas ele eliminou por fraqueza de caráter — isto é, por falta de virtudes que lhe interessassem, incluindo uma impiedosa determinação pelo poder. Suponho que se ainda estivesse andando sobre a terra, ele me julgaria um dos desqualificados.

O mais velho da prole do Lasombra, que ainda está ativo no mundo é Montano. Eu o encontrei uma vez e fiquei impressionada com o peso do sofrimento que carregava nos ombros. Leio na Bíblia que o Messias teria de ser um homem de sofrimentos e que inspirasse a pena, e então penso em Montano. Nenhuma existência humana, não importa quão trágica ela seja, conseguiria se aproximar deste estado. Montano foi um dia um garoto nas estepes do Quênia, mais de mil anos antes de Cristo. O Lasombra chegou lá à procura de um herdeiro digno. Quando passou a torturar as pessoas da aldeia de Montano, para ver quem resistia, Montano se voluntariou a se tornar um servo do Lasombra em troca da liberdade de seu povo. O Lasombra aceitou. O Antediluviano nunca mais colocaria o pé lá ou atormentaria aquelas pessoas (embora, tenha usado o mesmo método em outras terras).

Montano odiava e ainda odeia a condição vampírica. Ele não é um progênie de Caim satisfeito. Mas é honrado e até hoje cumpre o acordo de defender os interesses de seu Senhor, mesmo que (como vocês lerão a seguir) este tenha partido deste mundo. Montano viajou por todo o Velho Mundo com seu Senhor, aprendendo línguas e perícias inimagináveis nas estepes. Quando os dois retornaram ao refúgio preferido do Lasombra, na Sicília, Montano passou a conduzir exércitos e senados de mortais, assim como forças Cainitas. Por muito tempo, tudo que fazia prosperava, não importava o quanto seus irmãos invejosos tentassem sabotá-lo. No entanto, o Lasombra nunca entendeu a alma de sua prole e continuou buscando alguém que pudesse ser seu herdeiro.

Vocês podem achar meu linguajar estranho para uma mulher nascida há menos de quarenta anos numa cidade americana, e estariam certos. Mas é impossível para mim colocar em outros termos. Escrevo sobre deuses e demônios entre os homens, e o jargão de uma sociedade cientificista possui incontáveis mentiras por inferência a tudo isto. Ao escrever desta maneira, espero contar algo do que senti, assim como do que sei.

O Lasombra teve muitas outras proles, algumas das quais ainda existem, mas elas não importam para a história do clã como um todo. A prole que interessa é a última do Lasombra. Menos de mil anos atrás, o Lasombra concedeu a maldição do vampirismo a um nobre italiano chamado Gratiano, um jovem ambicioso que mostrou o tipo de dedicação cruel que o Lasombra valorizava. Quem foi o Lasombra em vida? Talvez ele fosse mesmo um homem poderoso. Entretanto, suspeito que ele foi um fracasso patético, Abraçado (como nós dizemos) por alguma razão trivial, que prosperou inesperadamente. Alguém que tivesse vivido com real sucesso não seria, certamente, tão obcecado com o assunto uma eternidade depois. Gratiano era, provavelmente, o que o Lasombra desejava ter sido.

Gratiano, por sua vez, compreendeu como ser um cortesão bem-sucedido. Bajulava o Lasombra sem parar, elogiando as conquistas do próprio Antediluviano e dos membros do clã dando mostras de estar estudando tudo isto para ser um "sucessor digno". Montano imediatamente percebeu a intenção de Gratiano de tomar o lugar do Lasombra, mas seu Senhor não o escutava. A senilidade parece vir tanto para os Cainitas quanto para os homens e as mulheres mortais. Podemos chamá-los de "rebanho" ou de "presa", mas não somos muito diferente de vocês em alguns aspectos. Durante mais ou menos duzentos anos, a prole primogênita e a caçula do Lasombra lutaram uma guerra oculta de influência uma contra a outra, tentando ganhar apoio para suas respectivas agendas. Montano perdeu.

O progênie mais velho percebeu que não poderia impedir a rebelião de Gratiano. Alternou longos anos de andanças com silenciosos esforços desesperados na corte Siciliana para advertir os outros sobre a ameaça. Não adiantou. Gratiano usou as instituições de julgamento do clã para destruir seus rivais, enquanto impressionava o Lasombra.

Por fim, Gratiano atacou. Ele tinha aliados em outros clãs e traidores nativos de seu próprio clã. A corte cobriu-se de sangue, e o próprio Gratiano destruiu o Lasombra, na cripta favorita do Antediluviano. Num único golpe, o clã não tinha mais um líder. Montano lutou vigorosamente em sua defesa, mas no momento em que seu Senhor caiu, toda a prole fugiu. A sua volta, agrupou-se o desejo de resistir às mudanças prometidas por Gratiano ao clã, representado pelos Cainitas ainda leais as antigas tradições. Montano não reclamaria a posição de verdadeiro herdeiro do Lasombra, mas ainda sentia-se preso a seu juramento de agir no melhor interesse do seu senhor.

Gratiano e outros rebeldes criaram uma seita de clãs revoltosos, cujos fundadores chamavam a si mesmos de Sabá, em apreço às histórias humanas sobre terrores demoníacos. Muitos Lasom-



bra abriram mão de sua honra e de sua dignidade e juntaram-se à seita. Eles uniram-se através de rituais profanos. Somente os remanescentes leais, batizados jocosamente de “anti-tribo” ou *antitribu*, persistiram no velho estilo.

DA FUNDAÇÃO ATÉ MINHA CRIAÇÃO

O que posso dizer sobre os séculos seguintes depois disso? Muitos Lasombra demonstram aptidão para navegação, talvez refletindo parte das preferências de nosso mortal fundador sombrio. Os *antitribu* parecem se dar melhor no mar do que o clã principal. Frotas piratas atormentaram os interesses financeiros do clã e tornaram arriscadas as tentativas de moverem seus corpos adormecidos através dos mares. Em terra, os *antitribu* atacavam onde quer que eles pudessem encontrar fraquezas nos Sabás locais, ou senão, observavam a maioria deles, buscando desertores que quisessem se juntar à verdadeira linhagem do clã.

Enquanto isso, o Sabá alastrou-se rapidamente. Algumas pessoas sempre odiarão a humanidade e mostram-se sensíveis a uma mensagem de vingança brutal e de dominação cruel. De fato, para minha vergonha, eu era uma destas pessoas. Confundi meu fervor adolescente com uma percepção real da condição humana, e quando um monstro me ofereceu a chance de cultivar meu ódio para sempre, aceitei. Demorou mais de um ano para eu perceber quanto estava errada, e mais tempo que isto, para descobrir como poderia fazer algo diferente.

Por fim, eu me dirigi a um pequeno grupo de *antitribu* Lasombra. Não lhes direi de onde vim, nem onde os encontrei, a não ser para dizer que nem minha origem, nem meu destino era Seattle. Vim aqui por razões pessoais, que só importam ao indivíduo com quem tinha de falar antes de me destruir. Enquanto estava com os

antitribu, conheci Montano fiquei sabendo de grande parte do que registrei neste manuscrito.

Decidi me destruir não muito depois. Se Montano, tão antigo e poderoso quanto ele era não consegue impedir seu clã errante, que esperanças posso ter? Vi muitos anciões *antitribu* tornarem-se monstros, criaturas sanguinárias afastadas de qualquer prazer ou esperança humana, buscando somente um ciclo sem fim de noites como esta. Preciso de algo mais para me amparar, e se não há nada mais, então não continuarei.

Espero que Deus tenha piedade de minha alma. Mas não acho que terá.

MEMORANDO PARA O ALGOZ ADAM PRETORIUS:

Maldição, Adam, isto poderia ter sido um enorme fiasco se nosso pessoal no departamento de polícia não estivesse em serviço. Veja isto. Quebra da Máscara de primeiro grau. Você me disse que seria uma boa idéia deixar estes malditos Lasombra fazerem parte da rotina da Corte. Eu digo: amaldiçoados sejam os *antitribu*, eles são todos iguais. Livre-se deles, ou teremos mais merdas como esta.

— Liam Genet, Senescal, Território de Seattle





CAPÍTULO DOIS: AS SALAS SOMBRIAS DOS GUARDIÕES

Quando tivermos deixado de adorar o fedor do animal humano, tanto nos outros quanto em nós mesmos, então estaremos condenados à miséria, e poderemos começar a pensar claramente.

— Cyril Connolly, *A Cova Irrequieta*

A Bíblia conta que o primeiro assassino negou qualquer responsabilidade para sua vítima com a pergunta retórica: “Por acaso eu sou o guardião de meu irmão?” Os Lasombra aceitam a responsabilidade que seu progenitor negou-se a assumir. Sim, eles são, de fato, guardiões de seus irmãos (e irmãs). Os Lasombra não são administradores, pois eles não usam o poder em nome de outra pessoa. Nem são reis, pois não necessitam de nenhuma formalidade de título ou posição, e certamente não aceitam nenhuma restrição aos seus poderes na forma de qualquer sanção, humana ou divina. Os Lasombra são simplesmente os verdadeiros mestres de tudo que existe no céu e na terra, independentes de seus súditos aceitarem ou não o fato.

Esta auto-imagem impõe uma enorme pressão sobre os neófitos do clã, tanto os do Sabá, quanto os *antitribu*. Uma glória acumulada é o seu fardo, um padrão de excelência, ao qual seus Senhores esperam que suas proles

correspondam. Poucas crias conseguem realmente correspondê-lo. Dizem os anciões Lasombra uns aos outros que em eras anteriores, eles podiam selecionar com calma cada progênie individualmente e desenvolvê-la de forma conveniente. Hoje em dia, tudo tem que ser feito às pressas, e, às vezes, matéria-prima de qualidade inferior acaba recebendo o Abraço. Uma cria Lasombra que realmente se destaca pode esperar uma combinação de ser bem-sucedida e de ser observada com suspeitas, enquanto as crias que não chegam a ser as melhores em sua área enfrentam uma disputa constante para evitar a destruição.

Os Lasombra com talento para comparações irônicas às vezes se referem aos seus membros mais novos do clã como “netos dos Kennedy” do Sabá. Até que a comparação não é ruim, já que os novatos tentam encontrar alguma forma de se destacarem, apesar de serem ofuscados pelo legado de Gratiano e dos outros fundadores.



AS SOMBRAS REUNIDAS: TORNANDO-SE LASOMBRA

Pouquíssimas pessoas conseguem se tornar vampiros. Em geral, o desejo de se tornar uma criatura imortal da noite vem acompanhado de características psicológicas que trabalham contra a sobrevivência vampírica, incluindo a vontade de agir sem conhecimento suficiente e uma falta de atenção aos detalhes. Os Lasombra escolhem seus recrutas entre aqueles mortais que demonstram aptidões para a sobrevivência, mesmo que seus alvos saibam, ou não, algo sobre vampiros, ou se desejariam esta condição para si mesmos, caso soubessem.

O CAMINHO CURTO

De vez em quando, um mortal escolhido de forma mais ou menos aleatória para se transformar em tropas de choque imortais nas festas da pá sobrevive e mostra uma inclinação intuitiva para os poderes Lasombra. Estimar a frequência com que isto acontece é difícil, apesar da maioria dos arcebispos Lasombra concordar que apenas um entre mil cabeças de pá é digno de ser salvo. Isto depende parcialmente de quão cuidadosos os Sabá Verdadeiros foram ao selecionarem seus alvos, observando sua força de vontade, sua determinação ou simplesmente o ódio que sentem pela humanidade como um todo e, parcialmente das qualidades não reconhecidas na vítima, além da sorte.

O CAMINHO LONGO

A maioria dos recrutas Lasombra entram no clã mais lentamente, com muito mais deliberação por parte de seus Senhores. O Sabá não mantém uma contabilidade estrita da progênie, mas um senhor que cria uma prole muito insatisfatória acaba chamando a atenção de seus superiores. O sucesso justifica o risco, na sabedoria convencional Lasombra, tanto que em geral os 'pretendentes a Senhor' preferem criar sua prole sem pressa.

Uma longa experiência mostra aos Lasombra que é raro reis, presidentes, funcionários executivos, papas e líderes do gênero, tornarem-se bons vampiros. Estes indivíduos estão profundamente envolvidos na estrutura de trabalho de sua sociedade, ligados aos valores e às recompensas humanas. Os melhores recrutas vêm daqueles postos próximos ao trono, mas que não se sentam nele: assistentes, suplentes, secretários, conselheiros e assim por diante. Estas pessoas podem exercer um poder substancial na prática, mas em nome de alguma outra pessoa que leva todo o crédito. Apesar da vasta maioria dos assistentes lidar muito bem com esta situação, al-

guns sucumbem a ressentimentos inflamados, e dão, sem saber, os primeiros passos em direção ao Abismo.

Perdedores ambiciosos também podem ser excelentes recrutas, dependendo do porquê eles falharam. Um aspirante a político com grande dons intelectuais que não consegue disfarçar seu desprezo pelo público, por exemplo, merece ser observado. Como um Lasombra, ele não seria chamado a tratar o público caridosamente. Um empreiteiro cuja a parte na sociedade foi comprada e petidamente ou que foi de alguma outra forma rejeitado por seus rivais corporativos, às vezes, sucumbe a um sentimento profundo; ele também merece ser observado, para ver se seu ódio pode se transformar na fúria que caracteriza alguns dos melhores cruzados do clã. Um artista cujo trabalho desagrade críticos e donos de galerias, dos quais depende seu sucesso comercial, é, também, merecedor de observação para se constatar se sua determinação se mantém diante da derrota. Se mantiver, ele provavelmente será uma aquisição valiosa para as fileiras daqueles que encaram a Gehenna.

Em cada caso, o senhor procura por hábitos de pensamento e estados-de-espírito. O mundo é imprevisível e o sucesso não prova a presença ou a ausência de qualquer virtude em especial. A experiência conta, mas no final, é a alma que persiste durante o Abraço, enquanto todas as lições de vida tornam-se, pelo menos parcialmente, irrelevantes.

O orgulho não é o suficiente. Qualquer um pode se orgulhoso demais para ser bem-sucedido, e o orgulho desprovido de julgamento não é um traço de sobrevivência para os neófitos. A ambição é melhor, principalmente se tiver sido parcialmente satisfeita em vida. A vingança, em todas as suas formas, é um bom sinal, desde que o aspirante a vampiro também demonstre paciência. O distanciamento frio também garante consideração. É raro achar um ser humano capaz de avaliar mundo desapassionadamente, e os Lasombra agarram todas as pessoas deste tipo que conseguirem.

Alguns Lasombra se apegam a fontes confiáveis de neófitos. Eles examinam as instituições predominantes da sua sociedade, e, talvez, inspecionem certas contraculturas. Outros Lasombra observam outros lugares deliberadamente. Vários dos líderes de guerra mais bem-sucedidos nas cruzadas atuais foram donas-de-casa, em vida. Em cada caso, um possível senhor notou alguma peculiaridade de comportamento que chamou sua atenção, e um exame posterior revelou fontes não utilizadas de paixão sombria. Outros Lasombra talentosos vieram de hospícios, campos de refugiados e clínicas médicas para trabalhadores pobres. Pessoas que querem deixar de ser humanas, podem aparecer em qualquer lugar.

TESTADOS ATÉ A DESTRUIÇÃO

Depois que o futuro senhor identifica um candidato promissor para o Abraço, começa a testá-lo. Teórica-



HUMANOS BARRA-DESA

Os Lasombra discutem as vantagens de se Abraçar psicopatas e outros criminosos, principalmente os compulsivos e violentos. Alguns Cainitas consideram os psicopatas como vampiros, exceto por não serem imortais, humanos que estão se tornando predadores gloriosos, enquanto outros, ao verem estes assassinos, enxergam somente uma competição perigosa boa o suficiente para ser um inconveniente, mas não tão boa a ponto de evitar os esforços de captura, que podem interferir seriamente nos interesses vampíricos.

Atualmente, o consenso do clã inclina-se na direção de não conceder o vampirismo a essas pessoas. Muitas delas são inteligentes, mas a base psicológica de um psicopata quase sempre envolve um nível de obsessão e coerção comportamental — a chamada “marca registrada” do criminoso — que torna difícil sua adaptação ao vampirismo. Os psicopatas soltos entre os mortos-vivos, quase sempre acabam se extinguindo em poucos anos, quando não, em meses ou semanas. Eles não conseguem continuar fazendo o que costumavam fazer sem uma mudança significativa em sua rotina, e mesmo que seus cérebros imortais não tenham mais compulsões biológicas, os hábitos permanecem. Por isso, eles acabam sendo derrotados em tiroteios ou pelas presas de seus companheiros vampíricos. Mais uma experiência que não deu certo.

Contudo, a mania de Abraçar psicopatas ressurge de décadas em décadas. A última ocorreu no início da década de 90. A penúltima foi no fim da Segunda Guerra Mundial até o começo da década de 50. Sempre que um número significativo de Lasombra sente-se insatisfeito com a forma que sua facção atua na sociedade Sabá, ele toma uma atitude extrema como esta.

mente, os testes acontecem ao longo de anos, embora as circunstâncias freqüentemente os reduzam a meses ou até menos. Os testes avaliam a resposta do candidato à adversidade — o senhor normalmente tenta esmagá-lo, arruinando sua vida.

O senhor começa atacando aquilo que o candidato demonstra ter de mais importante. Se é sua família, ele a mata ou usa Disciplinas e meios mundanos para afastá-lo de seus parentes. Se é alguma habilidade física, o senhor aleija-o, infecta-o com alguma doença crônica ou, de alguma outra forma, priva-o desta habilidade. Se é sua posição social, o senhor cria uma série de escândalos para isolar o candidato de seus antigos associados. O que quer que seja, um Lasombra dedicado pode supe-

rar, tanto por si próprio quanto com ajuda de seus companheiros de bando ou de outros aliados.

Passo a passo, o vampiro vai eliminando sua futura cria do mundo. O candidato precisa manter o autocontrole; os Lasombra aprovam o uso da Dominação para forçar os diversos estados mentais — o objetivo é ver como o candidato reage. Um candidato que cede diante da tensão geralmente acaba na mais pura miséria. O senhor abandona a experiência mas raramente se preocupa em desfazer as feridas infligidas durante o processo.

A parte difícil disto tudo é impedir a futura cria de se sentir desprovida de objetivo. Cada perda deve dar origem a uma nova motivação, seja ela a simples reivindicação do que foi perdido ou uma ênfase em algo que, antes, não parecia ser tão importante ou desejável. Um vampiro no qual falta o vigor, não consegue resistir à Besta, nem prosperar no ambiente altamente competitivo do Sabá e os Lasombra preferem separar os perdedores dos alienados antes do Abraço. O candidato ideal a Lasombra, para a maioria do clã (e isto se aplica também aos *antitribu*), é alguém que se sinta distanciado da sociedade em que vive e anseia por mudá-la ou derrubá-la, mas que não se encontra preso a um senso totalmente restrito do que deve ser feito. Mesmo que a visão atual do mortal só enxergue o que está próximo, ela deve conter as sementes da grandeza, senão os séculos de não-vida se tornarão um fardo.

DA VIDA À IMORTALIDADE

Os candidatos que permanecem vigorosos e ativos, apesar da adversidade, encontram seu senhor. Ele provavelmente não descobrirá naquele momento que grande parte de seu sofrimento foi perpetrado por ele. Normalmente, o senhor mente como louco, dizendo qualquer coisa que ele ache que tem chance de fazer o candidato aceitar o vampirismo. Ele demonstra seus poderes e os oferece ao candidato.

Alguns Lasombra preferem contar a verdade à sua prole: “Sim, fui eu quem arruinou sua vida. Você provou ser persistente, portanto, agora ofereço-lhe o poder.” A maioria dos senhores acha isto muito arriscado e prefere inventar histórias sobre como perceberam as aflições que atormentavam suas crias e como os poderes que eles oferecem permitem que a situação seja reparada. Mesmo assim, o choque do Abraço deixa muitos neófitos um pouco transtornados — massacres aleatórios seguidos de percepções sensatas afastam os novos Lasombra da humanidade.

Depois que a cria se compromete com o período inicial de vingança ou, então, lida com a aflição da vida mortal, seu senhor o introduz na sociedade do Sabá, e começa o processo normal de treinamento e os Ritos de Criação.

Notem que a vingança não é a paixão característica do neófito, em todos ou na maioria dos casos. Andrew



Emory aceitou o Abraço (veja a seção “A Escuridão Clama por Você”), principalmente, para se vingar de pessoas a quem ele odiava, mas isto é, pelo menos em parte, como a linhagem de Demba escolhe sua prole. Os Lasombra oferecem o Abraço com todas as formas de justificativas, incluindo essas:

- **Ambição:** Dominação e Potência são propostas muito atraentes para mortais que buscam prestígio ou realização física, que, de outra forma, lhes foram negadas. Por isso, as fileiras de recrutas Lasombra incluem pessoas que iniciam a imortalidade como boxeadores e administradores repentinamente bem-sucedidos, antes de se desvilharem de suas vidas mortais por completo.
- **Curiosidade:** O desejo obsessivo de compreender tudo do mundo e como as pessoas reagem produz paladinos e eruditos de primeira linha.
- **Beligerância:** Esta categoria inclui boxeadores e soldados, mas não se limita somente a eles. As diversas cruzadas do Sabá exigem táticos e estrategistas, espões e sabotadores, e muitos outros tipos de guerreiros, além do óbvio. Os Lasombra gostam de procurar por aqueles que demonstram vontade de continuar os esforços marciais além das fronteiras da existência humana.
- **Conhecimentos Específicos (Experts):** A mesma coisa que acontece com os guerreiros, acontece com programadores, contadores, publicitários e outros tipos de especialistas. Os Lasombra precisam de pessoas que entendam o mundo moderno. Um ancião interessado pode aprender a interagir perfeitamente com uma cultura pouco familiar, mas sempre ajuda ter um panorama com informações recentes. O acesso aos recursos

A JOGADA DO SENHOR

Enganar a prole sobre quem arruinou sua vida gera certos riscos, embora não tantos quanto alguns Senhores se preocupam. Quanto mais uma prole se acostuma a ver a humanidade como presa, menos parece importar o que aconteceu na vida. Muitos senhores seguem em frente e contam a verdade para sua prole, quando ela inicia seu processo de escolha de crias.

Às vezes, uma cria decide que a manipulação e as mentiras merecem uma punição. Um senhor, cuja progênie recém-criada desenvolve, espontaneamente, um pouco de *Auspícios*, pode ter de enfrentar acusações inesperadas de fraude e, às vezes, no ímpeto do Abraço, um senhor em pouco também encontra-se *diablerizado*. Uma cria mais astuta, pode por vingança, planejar a ruína da imortalidade de seu senhor, culminando com a destruição deste, com ou sem a aprovação das Cortes de Sangue.



do clã e às oportunidades de trabalho além dos limites da lei e da moralidade humana atraem especialistas.

APÓS O ÚLTIMO PÔR-DO-SOL

Andrew supervisiona seu bando recentemente formado. Todos exibem as cicatrizes do Ritos de Criação da noite passada, e fedem ao sangue desta noite. Eles permanecem confiantes, prontos para dominar o mundo. Andrew espera arruinar a noite deles.

A maioria dos novos Lasombra não sobrevive. Chegando até aqui, vocês superaram os desafios até certo ponto, mas nunca pensem, nem por um momento, que sua existência está segura agora.

Mais da metade do rebanho que escolhemos para Abraçar não consegue sobreviver a este período de teste. Eles se desesperam e cometem suicídio, ou se rendem à tensão, ou sobrevivem, mas mostram-se inutilizados por traços de personalidade desprezíveis. Pelo menos um em cada cem e às vezes mais do que isso, não consegue sobreviver ao próprio Abraço, simplesmente porque morre ou porque sai tão irracional e compulsivo que precisa ser destruído imediatamente.

Portanto, de mil mortais que pareciam dignos depois de nossas investigações iniciais, temos agora entre 450 e 500. Olhem ao seu redor e percebam que onde havia dez de vocês na primeira noite, agora só existem oito. Perdemos de dez a vinte por cento dos novos recrutas, no intervalo de treinamento antes da aceitação formal no Sabá. Em tempos de crise, a percentagem pode dobrar ou até mesmo triplicar, e nunca fica abaixo dos dez por cento. Muitos dos novos vampiros retêm mais humanidade do que seria bom para eles. Isto nos reduz a, talvez, 350 ou 450 dos mil originais.

Nos próximos cinco anos, diz a experiência, pelo menos metade de vocês irá para sua respectiva sepultura anônima. Vocês perecerão em batalhas, ao insultarem seus superiores e irem a julgamento pelas Cortes de Sangue ou pelo bispado. Alguns de vocês cairão na Monomacia. Outros se destruirão em acidentes. Algum de vocês pode tentar se juntar aos *antitribu*, e até sobreviver ao fazer isto. Se mais de sete ou menos de três de vocês permanecerem juntos cinco anos a partir de hoje, serão um bando muito excêntrico, de fato. Dos mil iniciais, uns 200, ou no máximo 300, sobrevivem.

Aqueles de vocês que chegarem aos cinco anos continuarão enfrentando desafios. Dos cinco de vocês que conseguirem durar todo este tempo, pelo menos um e, às vezes até três perecerão nos cinco anos seguintes. O ritmo desta brutal rotina diminui mais e mais para aqueles que persistirem. Outra redução à metade ocorre entre os 10 a 25 anos, entre 25 e 50, e outra entre 50 e 100. Seus instrutores e eu enfrentamos os mesmos desafios. Talvez, um de vocês venha a ganhar o direito de uma Corte de Sangue para destruir-me e melhorar sua posição na escala das gerações. Talvez então, em contrapar-





tida, um de seus atuais companheiros ganhará o direito de destruir vocês.

Na Camarilla, que mantém sua prole mimada dentro de gaiolas douradas, o número de vampiros que sobrevive um século é maior do que no Sabá. Vocês até podem tentar se juntar a eles, se assim o desejarem. Ao fazerem isso, estarão abrindo mão de suas chances reais de sobreviver quando nossos verdadeiros inimigos aparecerem, da liberdade de escolherem seus próprios destinos e do apoio precioso que o *vinculum* propicia. Sim, vocês podem existir indefinidamente como peões dos Antediluvianos ou escravos do príncipe. Ou podem permanecer aqui, vivendo muito mais intensamente tornando-se mais, muito mais do que eles lhes permitiriam. Aqueles que resistem ao nosso grande conflito alcançam níveis de dominação que nenhum vampiro que teme a humanidade, ou qualquer presa, poderia imaginar.

Vocês apostam suas existências. Teriam-na de alguma outra forma?

NA ESCURIDÃO INFINITA: A CULTURA LASOMBRA

Os Lasombra divertem-se na infinita disputa pela sobrevivência e dominação. Pelo menos, isto é o que eles dizem quando são questionados e o que tentam se convencer de que sentem. Seria canhestro admitir que, com o passar dos anos, as guerras sociais e físicas ficam cada vez mais enfadonhas. Seria muito pior admitir que, às vezes, as pessoas admiram virtudes muito diferentes daquelas publicamente identificadas com o clã, ou que alguém preferiria não sustentar o fardo da liderança o tempo todo.

O consenso Lasombra afirma que as estruturas muito rígidas viram-se contra seus criadores. Portanto, as instituições dentro do clã agem com flexibilidade e com uma substancial autonomia local. Estas distinções informais são tão sérias quanto qualquer coisa lavrada e codificada, mas são muito mais letais por serem abertas à interpretação. Manter as coisas vagamente definidas permite mais dimensões de competição e muito mais chances para os vitoriosos demonstrarem sua superioridade.

OLHANDO-SE DE DENTRO PARA FORA: PONTOS DE VISTA

Os Lasombra vêem o mundo e sua função nele de diversas formas. Em nome da sobrevivência, vampiros com idéias parecidas tendem a se agrupar, principalmente no Sabá. Eles só realizam laços de *vinculum* com aqueles que eles gostam ou pelo menos, respeitam.

A maioria das subculturas Lasombra não tem uma organização ou até mesmo um nome bem conhecido. Elas são mais pontos-de-vista do que instituições. A única instituição reconhecida pelo clã todo são as Cortes de Sangue (e os Amigos da Noite por trás delas). Todo o resto é extra-oficial. Um grupo que se torna organizado o suficiente para desafiar as cortes ou é captado e incorporado aos próprios Amigos ou é destruído, dependendo de quão bem seus líderes defenderem o caso.

OS SEM-FACÇÃO

Mas de que diabos vocês estão falando?

— Druitt, membro de bando, Detroit

A maioria dos Lasombra se identifica desta forma: "Eu sou um Lasombra e um membro do Sabá." Eles não se preocupam muito com outros detalhes, e não se sentem induzidos a se identificar com qualquer tipo de subgrupo.

Os sem-facção não são defensores fanáticos do status quo, ou pelo menos, não precisam ser. Muitos deles participam de debates sobre a política futura dos "Amigos da Noite" e do Sabá como um todo. Eles discutem como lidar com os Lasombra *antitribu*, quem são os maiores inimigos do Sabá e outros assuntos práticos.

Os Lasombra sem-facção divergem muito na atenção que dão à herança do seu clã. Sob certos aspectos, não tem escapatória, graças às Disciplinas típicas do clã e ao seu papel na história do Sabá. (É claro que nem todos os Lasombra aprendem a Tenebrosidade, e, graças aos intercâmbios entre companheiros de bando, um número considerável de não-Lasombra a conhecem). Alguns vampiros divertem-se com esse fato, orgulho de terem herdado poder, glória e uma tradição que usa ambos efetivamente. Outros simplesmente não ligam. Estão interessados em construir seus próprios impérios, caracterizados como forem, e julgam a herança do clã irrelevante e até mesmo uma amolação que os pressiona a se adaptarem às normas que rejeitam.

OS CRUZADOS

Nós somos um exército. Não um fã-clube, uma associação esportiva, ou uma filosofia. Um exército. Você estão à beira da destruição pelas mãos dos 'peões dos Antediluvianos'. Vocês falam de independência, mas desejam para si mesmos apenas a independência da aniquilação. Eu os farei sobreviver e triunfar independente do que vocês acham que querem agora. Submetam-se a mim e vencerão.

— Dr. Julius Sutphen, Bispo de Atlanta

Uma minoria dos Lasombra são "cruzados", Cainitas que vêem o Sabá como uma organização militar e religiosa a ponto de ignorar a ideologia de liberdade da seita. Os anciões são mais favoráveis a esta aproximação do que os neófitos, embora uma surpreendente porcentagem dos Lasombra, Abraçados nos últimos anos, com



partilhe as preocupações de seus anciões, graças à crescente possibilidade da Gehenna.

Designar números e porcentagens a qualquer conjunto de vampiros é uma arte inexata. Pouquíssimos vampiros existem, e as idéias não se disseminam de forma uniforme pelo mundo. Qualquer cidade grande do Sabá tem pelo menos alguns cruzados em suas fileiras. Em algumas cidades grandes e em diversas pequenas, os cruzados dominam a hierarquia local. Na maioria dos conselhos, os cruzados são um punhado incômodo que, ou acabam sendo muito ineficientes, por que todos os odeiam, ou tomando a maioria das decisões, porque vencem seus críticos pela persistência.

No Sabá como um todo, a facção Ultra-Conservadora tanto inclui anciões Lasombra quanto Tzimisce, junto com alguns anciões *antitribu*, principalmente Ventrue. Os cruzados, em especial, são favoráveis à liderança Lasombra do Sabá, salientando que foram eles que começaram a cruzada, e freqüentemente citando profecias de religiosidade duvidosa no sentido de que os Lasombra a terminação

OS FIÉIS

Quando Jesus foi crucificado, nós estávamos lá para escurecer os céus até Ele morrer. Continuamos, agora escurecendo os corações daqueles que rejeitam a salvação, da qual não podemos mais escapar, levando-os à destrui-

ção. No final, reuniremos todas as sombras em nós e descenderemos ao Abismo, deixando para trás o mundo que Deus pretendia criar. Portanto, nós servimos a Ele.

— Irmão Paul, Franciscan, Barcelona

Antigamente, muitos Lasombra levavam a Cristianidade muito a sério, assim como, em menor número, fizeram com o Judaísmo, o Islâmismo e outras fé. Eles se julgavam servidores de Deus condenados a uma certa ou quase certa danação. Suas ações provavelmente não receberiam qualquer atenção da fúria divina, mas poderiam adiar o julgamento final enquanto continuassem usando ferramentas úteis.

O Cardeal Monçada personificava esta abordagem da imortalidade. Durante séculos, ele foi o expoente líder do ponto-de-vista Fiel, sobrevivendo à destruição de muitos de seus antigos camaradas. Tentou acender a faísca da fé nas novas gerações, mas teve pouco sucesso. Os vampiros que viveram em culturas que não se importavam muito com Deus raramente desenvolviam um interesse pelo assunto depois de terem sido Abraçados. Mesmo o projeto de estimação do Cardeal, de Abraços em massa em meio a reuniões religiosas, não funcionou muito bem. Poucos tipos de religiões pós-medievais conduziram-nos às preocupações que guiavam o Cardeal. Encantadores de cobra Abraçados, glossolalios e evangélicos não tinham nenhuma utilidade para a cosmologia que ele lhes oferecia.



Com o falecimento do Cardeal, os Fiéis perderam um grande líder. Meia dúzia de rivais — quase todos arcebispos latino-americanos ou mediterrâneos — tentaram se estabelecer como “Herdeiros de Monçada”, mas nenhum deles é capaz de criar uma causa muito forte. O Arcebispo Menard da Nicarágua tem o maior apoio no momento, combinando um fervor profundamente tradicionalista do catolicismo romano com a devoção fanática às várias guerras do Sabá. Infelizmente, devido a esta campanha para suceder Monçada, sua visão fica concentrada nos interesses da América Latina, e muitos Fiéis de outros lugares, simplesmente se entediam com suas críticas severas sobre a influência esquerdista no Catolicismo latino e com a necessidade de um expurgo.

OS ANJOS NEGROS

Mancha de pecado em minha alma? Porra, claro! Todos meus atos manifestam isso. É a minha glória. Deixe-me compartilhá-la com vocês.

— Madd Killah, ductus-em-treinamento

Desde os primeiros séculos da era cristã, alguns Lasombra interpretaram seus papéis como sendo demônios na Terra, servindo a vontade de Satã alimentando as trevas morais, bem como as físicas. Mesmo antes dos ensinamentos de Cristo se espalharem, existiram movimentos semelhantes no limite do Zoroastrismo e de outras crenças dualistas. Na Idade Média, os *Angellis Ater* ou “Anjos Negros”, provocavam constantemente os Amigos da Noite com seus ataques implacáveis e imprudentes à sociedade mortal. As depredações dos Anjos Negros estimularam o apoio popular à caça aos monstros da inquisição. Os astutos sobreviventes entre os Anjos Negros desempenharam um papel crucial na união do Sabá através da doutrina da supremacia na maldade.

Nos últimos trinta anos, mais ou menos, os Anjos Negros reemergiram das margens da cultura Lasombra. Sua dedicação explícita ao mal agrada a um número surpreendente de neófitos, que cresceram em sociedades que eles julgam brandas e sem princípios — ao que parece qualquer código de conduta serviria, desde que ele fornecesse uma justificativa sólida para suas depredações.

AS CRIANÇAS DO ABISMO

Não encontro nenhuma verdade, a não ser na escuridão. O mundo não me interessará enquanto os rastros de luz não forem expurgados para sempre. Eu só ajo para apressar o fim do último dia.

— Filipe Toreaso Maguno, membro do bando, Cali, Colômbia.

As Crianças são os praticantes dedicados do misticismo do Abismo (veja página 63). Esses indivíduos têm uma tendência a se preocupar com o Sabá somente enquanto ele puder lhes propiciar um espaço seguro para o prosseguimento de seus estudos. De vez em quando, eles se arriscam em batalhas, demonstrando artes exóticas

SUBMARINOS PRIVADOS

Sim, eles realmente existem. A maioria deles age como os submersíveis equivalentes aos barcos de fundo envidraçado, das Bahamas, Pacífico Sul e outros pontos turísticos. Eles comportam algo entre meia dúzia e duas dúzias de passageiros, e navegam a alguns nós. Alguns indivíduos muito bem abastados obtêm submarinos privados, construídos por empresas como US Subs, quando outro iate parece ser muito comum. No Mundo das Trevas, um vampiro com ligações a firmas de engenharia náutica pode muito bem ser capaz de arranjar, com modificações personalizadas, um submarino da Marinha ou científico, os quais, então são “perdidos” em erros de registros inter-agências. (Os Reis e Rainhas das Sombras podem ser muito úteis nesse sentido, se o corsário fizer uma oferta tentadora). Tal empreendimento requer recursos e influências amplos, e podem ser expostos se a segurança falhar. Mas, então, é o que faz disto um desafio.

de Tenebrosidade, e muitas vezes apelando para estranhas forças ocultas. Depois, eles retornam para seus laboratórios e bibliotecas. Os bispos Lasombra adoram ter algumas das Crianças do Abismo por perto em momentos de crise, e depois, ficam satisfeitos ao vê-los indo embora. Os dedicados eruditos do Abismo são excêntricos até mesmo segundo os padrões do Sabá.

Nenhuma cidade tem mais do que algumas Crianças do Abismo, mas supõe-se que os encaves secretos dos místicos do Abismo encontram-se muito longe das fortificações do Sabá. Seus habitantes não se misturam com o resto do clã, ou o fazem tão disfarçadamente que ninguém jamais reparou. Os céticos supõem que este é mais um rumor usado para manter a atenção dos vampiros desviada dos alvos reais, e em busca dos falsos.

OS REIS E RAINHAS DAS SOMBRAS

Sim, eu acredito em governar de dentro das sombras. Mas quero ser a sombra que se alonga diante dos mortais, marchando para longe da luz, intimamente ligado a eles e definindo-os de modos que eles não reconhecem. Meu reino são suas almas.

— Gloria Yee, ductus, Manila.

Alguns Lasombra assumem a condição vampírica como um mandato para governar diretamente a humanidade. Eles cumprem uma função muito importante no Sabá, fazendo uma grande parte do trabalho normalmente realizado pelos carníçais da Camarilla. Eles fazem parte de instituições dos mortais, exercendo influência, reunindo recursos e, em geral, mantendo o mundo dos mortais flexível e vulnerável ao controle do Sabá.



Apesar de seu nome grandioso, os Reis e Rainhas das sombras são quase proscritos dentro de seu clã. Eles têm de conservar a Humanidade ao invés de adotarem uma trilha, para não perderem a maior parte de suas habilidades de se misturarem com os seres humanos. Além disto, precisam conservar um alto nível de Humanidade para agirem em companhia de pessoas que não são psicopatas. Isto significa que eles têm que evitar muitas atividades comuns do Sabá, incluindo alguns dos rituais mais importantes. Ser designado para exercer funções entre os mortais é muitas vezes uma punição, que leva implícita consigo a sentença de isolamento do bando; optar por uma função entre os mortais demonstra uma tremenda dedicação, ou alguma falta de vontade secreta, e poucos vampiros dão aos Reis e Rainhas o benefício da dúvida.

Algumas vezes os Reis e Rainhas formam seus próprios bandos. Em geral, ele recebem atenção especial (e crítica) do bispo local. Diversas vezes num século surge um escândalo quando um bando de Reis e Rainhas é destruído por causa de uma heresia contra a doutrina do Sabá, e por conspiração contra sua organização. Quase sempre as acusações são verdadeiras: desprovidos de outras idéias, os companheiros de bando acabam pensando em si mesmos como o Sabá Verdadeiro e criam planos para instalar seu domínio. Em outros casos, as acusações são apenas desculpas convenientes para remover os vampiros que se ligaram demais aos seus encargos e demonstraram muita simpatia pelas noções de prudência da Camarilla.

OS CORSÁRIOS

Três quartos do mundo é coberto de água. Isto significa que há mais territórios em total escuridão sob as ondas do que em todos os armários e cavernas que já existiram. Quando as terras perecerem devido à poluição, e suas preciosas cidades queimarem na guerra final do rebanho, meus interesses continuarão ininterruptamente. Digam-me quem está perdendo tempo com atividades triviais.

— Louisa Baker, Bispo da Frota de Madagascar

Muitos Lasombra se interessam pelo mar de vez em quando. A compulsão por passar o tempo em marés sombrias, acomete até mesmo as gerações mais afastadas do Antediluviano. Alguns Lasombra dedicam-se ao mar o tempo todo. Entre os corsários incluem-se indivíduos disciplinados que foram oficiais da marinha em vida (ou desejaram ser) e aventureiros impetuosos e extasiados afins. Alguns corsários agem completamente sozinhos, explorando a navegação computadorizada em seus iates ou, até mesmo, comandando submarinos privados.

Alguns corsários controlam impérios privados de transporte marítimo, alimentando-se da tripulação e dos passageiros, movendo seus refúgios de uma embarcação para a outra. Pode acontecer deles nunca pisarem em terra, ou passarem a maior parte do ano atendendo a

negócios em terra firme. Nas décadas recentes, um número cada vez maior de corsários têm aderido à pirataria, particularmente no sudeste asiático e nas costas da África. A maioria dos europeus e dos americanos não têm idéia de que milhares de pessoas ganham a vida de uma forma muito lucrativa e violenta, predando o transporte marítimo destas áreas. Bandos inteiros de vampiros misturam-se sem estardalhaço. Os Bispos que lidam com bandos particularmente violentos, às vezes, recomendam a pirataria para manter os encenqueiros mais violentos afastados dos olhares curiosos: os piratas mortais engajam-se o suficiente em carnificinas para encobrirem de forma conveniente quase todos os atos do Sabá.

Um punhado de corsários lida com as marinhas do mundo. Os Lasombra têm pelo menos um submarino de rápido ataque em suas mãos, um submarino soviético da classe Kilo, vendido ao Irã em 1995 e “perdido no mar” dois anos mais tarde. Os “Caninos Negros” caçam principalmente em embarcações controladas pela Camarilla, e, quando possível, em navios que levam seus membros importantes daquela seita. O arcebispo Ferrari de Marrocos dirige os três bandos necessários para operar o submarino. Os vampiros podem desprezar os sistemas de suporte de vida, com ganhos substanciais em eficiência e furtividade. Isto compensa algumas das dificuldades para se conseguir uma manutenção de primeira classe.

Os Amigos da Noite mantêm os movimentos do submarino em profundo segredo e, em diversas ocasiões, as Cortes de Sangue deram sanções para destruir os Lasombra não-corsários, que tiveram a infelicidade de ver o submarino em ação. Pelo menos uma dúzia de bandos ambiciosos estão tentando assumir o controle de navios e submarinos que estão apodrecendo nos antigos estaleiros soviéticos e em outros locais problemáticos. Até agora, nenhum deles conseguiu tirá-los de lá.

OS TRANSUMANISTAS

“Todos os dias, sob todos os aspectos, vamos ficando cada vez melhor.” Esta é uma época ótima para ser morto-vivo. Não liguem para todo este papo sobre a Gehenna: Olhem para os desenvolvimentos da cibernética, da tecnologia dos materiais, das comunicações e tudo mais. Temos as melhores ferramentas para construir um império de sangue que nunca, jamais será derrubado. E pretendo estar lá durante o resto da eternidade, pesquisando novos campos o tempo todo.

— Malcolm Federsen, membro do bando, Denver.

Muitas pessoas modernas (vivas ou mortas-vivas) não percebem que as teorias da evolução remetem à anti-güidade. Darwin não inventou o conceito, somente identificou a seleção natural como seu mecanismo. Desde muito antes da história escrita, alguns Lasombra assumiram como objetivo principal, o domínio de todas as suas habilidades implícitas, transformando-se em seres que mostram todo o potencial da imortalidade.

A disseminação da idéia de Darwin tornou este conceito mais plausível para os vampiros modernos, que não aceitavam o misticismo pitagórico e as outras filosofias antigas sobre a evolução. Apesar deles admitirem o estado intrinsecamente sobrenatural em que se encontram, os transumanistas chamam a atenção para o número de leis naturais que ainda se aplicam a sua condição e vêem o avanço de seu desenvolvimento em termos essencialmente científicos. Os transumanistas modernos pretendem criar sistematicamente o vampiro perfeito.

O transumanismo confunde tanto os anciões quanto os neófitos, que pensam no vampirismo em termos místicos. Os transumanistas quantificam seus diversos poderes, estudam taxonomias e, também, tentam reduzir o vampirismo a dados. Alguns acabam retendo sua humanidade, simplesmente porque a libertinagem e a vilania lhes parecem entediadas. Outros destacam-se nas Tri-lhas desumanas, pois julgam a moralidade humana uma barragem no fluxo das idéias, forçando inovações através de canais estreitos.

Muitos transumanistas mantêm um interesse por tecnologia de ponta: computação, biologia, medicina, engenharia aeroespacial e coisas do gênero. Outros buscam uma perfeição que não dependa de nenhuma ferramenta, embora também apreciem a lógica e o método. Entretanto eles não são Spocks com caninos — reconhecem que a paixão e a destruição fazem parte do vampirismo, tanto quanto a lógica e a perspicácia, e, quando tomam parte nos rituais, freqüentemente são os participantes mais determinados. Fazem qualquer coisa que pareça ser realmente válida o mais seriamente possível. Eles simplesmente explicam seu fervor com termos que a maioria dos vampiros acha incompreensíveis.

Alguns transumanistas Lasombra ocupam-se de assuntos de interesse comum com os Metamorfistas Tzimisce, e *antitribu*, que compartilham tendências similares. Outros preferem se associar somente com integrantes do próprio clã.

OS FATALISTAS

Isto não importa. Todo mundo diz isto, mas eu realmente assumo isto, realmente não me importa. Seu próprio Senhor pode fazer vocês lamberem suas botas e gostarrem disto. O que acham que o mais velho não pode fazer com vocês?

— Vincenzo Fiore, Sabá nômade, atualmente no sul da Itália.

Os Lasombra fatalistas não falam muito sobre si mesmos, nem se quiserem evitar a destruição. Na medida em que os Amigos da Noite reconhecem a existência das facções, julgam-na uma falha recorrente entre outros membros dignos do clã.

Os fatalistas sustentam apenas uma doutrina: que não importa como as coisas acontecem, eles não têm um livre arbítrio verdadeiro. Alguns argumentam que o Abraço faz deles (e de todos os vampiros) ferramentas dos

mais velhos, mas que os seres humanos ainda detêm seu livre arbítrio. Outros afirmam que nenhum ser consciente jamais usufrui do livre arbítrio, pois os Antediluvianos usurpam a mente de todos, na concepção, no nascimento ou no momento em que se atinge a vida adulta para as guerras sem fim que os mais velhos mantêm uns contra os outros.

O fatalismo quase desapareceu nos primeiros séculos da era do Sabá. Foi só gradualmente que os jovens Lasombra, pararam para refletir que ainda estavam rodeados por entidades mais poderosas do que eles. A crescente maré de calamidades sem precedentes, nos anos recentes, trouxe de volta a popularidade para o fatalismo. Alguns fatalistas lançam-se num frenesi de atividades des, outros se retiram e evitam fazer mais que o necessário para sobreviver.

OS CONDENADOS

Eu bebo em sua memória, cuzão!

— Garcilaço, membro de bando, Cidade do México

Alguns Lasombra chamam a si mesmos de heróis guerreiros e outros termos auto-congratatórios, que rem a conquista imediata de tudo que esteja à vista. Não são atenciosos o suficiente para se qualificarem como adoradores extremados da liberdade. Não lidar com nada tão abstrato é seu objetivo: auto-indulgência, pura e simples. Outros chegam ao ponto de fazerem questão de sempre mostrar os caninos, tatuar mãos negras e outros símbolos sombrios em locais proeminentes (como o topo de uma cabeça raspada) ou de alguma outra forma ostentar sua condição.

Os condenados são exatamente o que o nome sugere. A maioria dos Lasombra varre este tipo de companheiro de clã para longe. Uma coisa é reinar sobre a humanidade. Outra é reinar de forma tão estúpida e cabeça-dura, que convide a represálias inesperadas da parte dos vampiros. É preciso muita Fortitude para desprezar uma equipe da SWAT, e muito mais para se lidar com caçadores repletos de conhecimentos pavorosos que os vampiros punk escondem em algum lugar da vizinhança. Em geral, o exibicionismo não compensa, pelo menos não entre os Lasombra.

O PUNHO DE FERRO: INSTITUIÇÕES

Na maioria dos assuntos, os Lasombra controlam seus próprios interesses de acordo com os princípios do Sabá e variando as interpretações das prioridades do clã. O clã não mantém uma hierarquia permanente, uma força policial ou algum outro tipo de agência. Inevitavelmente, seus membros entram em desacordo, e sua única instituição notória é acionada nestas situações.

Atrás dela, reside uma organização intermitentemente visível, uma aliança de trabalho ou algum tipo de



assembléia. Ela opera com um diminuto plano óbvio e não impõe qualquer tipo de política de âmbito geral do clã. No entanto, exerce influência no clã, tanto através de ensinamentos, quanto de exemplos.

AS CORTES DE SANGUE

Muito antes do Sabá existir, antes de qualquer sociedade humana conhecida hoje em dia pelos eruditos mortais, o Antediluviano Lasombra percebeu que suas crias (assim como o Antediluviano e seus pares) tentariam alimentar-se umas das outras. Reprimir completamente estas práticas não iria funcionar muito mais do que, de acordo com as histórias Nodistas, o decreto de Caim contra a diablerie.

Mas a predação poderia ser limitada por regras, e a destruição de um companheiro de clã poderia ser feita como uma recompensa dada de acordo com procedimentos e uma política. O Antediluviano estabeleceu as Cortes de Sangue para por esta concepção em prática.

Um Lasombra que tem uma queixa contra outro companheiro de clã inicia o processo tornando sua insatisfação pública. Ele fala com o Lasombra mais poderoso da sua vizinhança. Eles conversam entre si, e de três a treze integrantes dos Amigos da Noite, podem constituir uma Corte de Sangue. Eles ouvem a petição do queixoso e, depois, dispensam-na, enquanto deliberam sobre o caso. Isto pode levar minutos ou anos, e enquanto a corte delibera, o vampiro que fez a reclamação não pode exercer pressão sobre o caso sob o risco de ser destruído.

Em mais da metade dos casos, a corte decide que a reclamação não tem mérito suficiente. Os membros da corte repreendem o queixoso por sua falta de capacidade crítica e, às vezes, impõem uma sanção, como a perda de status. Em 10 a 15% dos casos, a corte decide que o alvo merece alguma punição que se aproxime da destruição. Às vezes, a corte ordena simplesmente que o alvo apresente alguma explicação ou bem para o queixoso. Com mais frequência, a corte instrui o queixoso de que ele receberá o título de certa propriedade ou influência, desde que consiga tomá-los do alvo. Se for além disto, ele novamente corre o risco de ser destruído pela corte e, se não conseguir, bem, obviamente não o merecia.

No resto dos casos, a corte concorda com a destruição do alvo. Muitas vezes, a corte impõe restrições: nenhum uso de Disciplina, destruição dos carnicais e posses antes da destruição do próprio alvo ou qualquer coisa parecida. Em todos os casos, um ou mais Lasombra, que podem ter sido escolhidos pela corte ou nomeados pelo queixoso e confirmados pela corte, têm de testemunhar o ato de destruição. O queixoso pode ter um número limitado de tentativas (normalmente apenas uma), ou um determinado espaço de tempo para destruir seu alvo, depois do qual a corte considera o assunto encerrado. A corte prefere conceder o direito de *tentar*, ao invés de garantir um resultado.

USANDO AS CORTES

Estimada Ming:

O ductus Andrew contou-me que você está prestes a apresentar seu primeiro caso a uma Corte de Sangue. Assim como fiz para ele, ofereço-lhe algumas palavras de conselho para conseguir o que almeja.

1. Prepare-se com antecedência. Tenha certeza de que seu alvo está claro e certifique-se de que é capaz de documentar suas queixas. Isto não significa que todas suas acusações têm de ser verdadeiras. Elas têm de ser plausíveis e estar sustentadas por algo que pareça ser uma boa evidência. Não tente, contudo, falsificar coisas além de sua capacidade de ter sucesso nesta farsa.

2. Seja concisa. Se a corte tiver perguntas, os juízes pedirão por mais informações. Não comece insultando a inteligência ou a experiência deles.

3. Ofereça propinas e incentivos. Se possível, explique como sua ação beneficiará os prováveis membros da corte. Não faça muitas especulações neste sentido. Acima de tudo, não afirme, com certeza, que você sabe quem não está na corte e explique como esta ação magoará aquele Amigo ausente. Inevitavelmente, ele ou um de seus aliados estará na corte. Se um dos juízes tiver compartilhado sangue com ele, ele observará o chamado do *vinculum* para se opor a você.

4. Seja respeitosa e confiante. Afinal de contas, a corte pode decidir destruir você. Mostre-se uma herdeira digna da tradição de autoridade do clã. Respeite os juízes. Comande seus inferiores. Sob esses aspectos, ter subordinados para comandar ajuda. Cultive membros de seu bando subordinados a você com este propósito, se você espera fazer isto regularmente.

5. Siga todas as instruções dadas pela corte. Siga-as completamente. Não vá além delas. Nem pare antes.

6. Não seja ambiciosa. Se entrar com uma petição uma vez a cada poucos anos, você gerará ceticismo. A corte pode muito bem autorizar sua destruição, como uma ameaça constante aos interesses do clã. Não desperdice seus esforços em assuntos triviais. Você e seu alvo são, em princípio, imortais. Vá com calma.

Atenciosamente,

Demba

A corte se reúne na escuridão. O queixoso não deve saber em que local os companheiros de clã ouvem seu depoimento.



Ele é convocado anonimamente a um ponto de encontro, e ao entrar se depara com os juízes já ocultados pela Tenebrosidade, Ofuscação ou outras disciplinas. Se ele for capaz de penetrar no ocultamento deles, é evidentemente digno de fazê-lo, mas qualquer esforço posterior para agir de acordo com o conhecimento de que um vampiro em particular era um de seus juízes, quase sempre, é punido com a destruição. É dever das cortes agir como as vozes da tradição, abstraída da miríade de vozes dos Lasombra.

Não existe um procedimento formal para se apelar. Um queixoso pode requerer uma segunda audiência, mas a corte não tem nenhuma obrigação de aceitar. Os juízes podem preferir, encaminhar o assunto a outros Amigos da Noite, mas isto quase sempre acontece durante a deliberação, de modo que nenhum outro vampiro tem conhecimento disso. Às vezes, uma corte de apelação reúne-se no mesmo local que uma corte de baixo escalão, e convoca novamente o queixoso; a prática do ocultamento faz com que seja difícil distinguir isso de qualquer solicitação rotineira de mais informações.

Tentativas de destruir um outro Lasombra (que não seja *antitribu*), sem a sanção da corte já é, por si só motivo para uma queixa, tenha a tentativa sido bem-sucedida ou não. Um neófito que age sob o controle do frenesi pode conseguir uma comutação da pena, como fazem alguns anciões diante de provocações extremas. No geral, contudo, o que os Lasombra esperam uns dos outros é que eles possuam Autocontrole o suficiente para abster-se da destruição (embora não de menor violência). A eficiência das cortes, em equívocos deste porte, depende inteiramente de quão zelosos são os Amigos da Noite residentes naquela área — em algumas cidades, eles deixam passar quase tudo, enquanto que em outras, somente as infrações mais leves escapam.

Todo o conceito das cortes vive dentro de uma tensão desconfortável com a organização do Sabá. As cortes não respeitam as posições dentro do Sabá, a não ser como uma preocupação incidental. Um Lasombra de baixo escalão pode insistir numa reclamação contra um Lasombra do Sabá de escalão imensamente superior, e, se a corte achar que a causa tem mérito, o inferior poderá prosseguir, e os juízes intercederão (pelo menos, até certo ponto) a seu favor junto à hierarquia do Sabá existente ao seu redor. A corte pode decidir adiar o julgamento até o final de alguma crise local — pouquíssimos decretos são baixados em meio a uma guerra, por exemplo, ou pouco antes de um dos grandes rituais anuais, quando os oficiais do Sabá têm de se preparar para a ocasião.

Poucos anciões Lasombra vêem um conflito entre as tradições da seita e a do clã. Os Lasombra antecedem o Sabá, e este deve sua existência acima de tudo aos visionários Lasombra. Para os anciões de fora do clã, a questão é igualmente simples: o Sabá governa e os clãs obedecem. Conflitos menores surgem muitas vezes, toda

vez que uma decisão da corte afeta a ordem das coisas no Sabá.

As cortes, de fato, atuam em alguns casos entre os *antitribu*, assim como no clã principal. Nenhum dos lados propaga o fato, mas algumas cidades repletas de Lasombra simplesmente não dão muita atenção a esta divisão e tornam a "justiça" do clã igualmente disponível para ambos os lados.

OS AMIGOS DA NOITE

Por trás das cortes, estão os Amigos da Noite, uma rede de anciões do clã e alguns membros mais jovens, que se provaram excepcionalmente capazes.

Da mesma forma que as cortes, os Amigos antecedem todas as civilizações conhecidas. Eles normalmente traduzem seu nome para a língua que indique com mais firmeza cultura e autoridade. Quando as línguas antigas do Oriente Médio ainda se diferenciavam do antigo indo-europeu, os Amigos eram conhecidos por "Brether Nokw". Quando o latim era a língua do império, (e então a dos eruditos, depois da queda do império) eles eram os "Amici Noctis". Quando o francês era a língua universal européia para a diplomacia e os negócios, eram os "Les Amis Noir". Nos últimos dois séculos, eles têm sido os "Friends of the Night".

Os Amigos fazem um juramento de proteger os interesses do clã como um todo e de trabalhar contra seus inimigos. Na teoria, eles se mantêm afastados das disputas internas. Na prática, é claro, a maioria dos Amigos simplesmente misturam seus assuntos partidários com os principais interesses do clã e procedem de acordo. Em tempos de conflito, metade ou mais de todas as Cortes de Sangue reunidas ficam ocupadas com as disputas entre os Amigos da Noite. (Os membros de menor escalão do clã não ficam sabendo destas coisas. Eles sabem apenas

A MORTE DA AMBIÇÃO

A diligência é boa para os vampiros, mas a obsessão com a persistência, não é. Um vampiro que não consegue lidar com as limitações de sua nova condição, está muito propenso a desenvolver distúrbios mentais ou simplesmente perder todo autocontrole e perecer na fúria final da degeneração. Sacerdotes alertas, às vezes, conduzem os neófitos problemáticos na direção de uma Trilha da Sabedoria apropriada para evitar uma crise terminal, mas isto só funciona quando o novato está pronto para abandonar completamente sua humanidade — o problema é justamente o fato de ele ainda estar muito ligado aos seus antigos objetivos. O comportamento suicida destes neófitos é uma das principais causas de Morte Final entre os Lasombra.



que, por alguma razão, os anciões estão mais lentos do que o habitual para reunir as cortes e parecem mau-humorados com tudo isto.)

Quando os Antediluvianos ainda existiam, era fácil identificar os interesses globais do clã — eles eram qualquer coisa que o Antediluviano dissesse que eram. Desde a Revolta Anarquista, não existe mais nenhum consenso sobre este assunto.

Alguns *antitribu* ainda participam dos encontros dos Amigos, com sua segurança garantida por pactos elaborados e freqüentemente reforçada pelos mais variados tipos de magia do sangue. Isto é raro — a maioria dos Lasombra do Sabá prefere simplesmente aniquilar os líderes dos dissidentes ou (mais elegantemente) co-optá-los usando Disciplinas mentais. No entanto, seria um choque para muitos Lasombra jovens descobrir o quanto confusas se tornam as linhas do clã nos altos escalões.

A maioria dos Lasombra que sobrevive um século ou mais é convidada a se juntar aos Amigos. Nem todos os Amigos falam sobre uma única idéia de nomeação. Pelo contrário, um Amigo escolhido consulta o maior número possível de outros Amigos e tenta tratar o assunto. Um Amigo suficientemente desonrado inevitavelmente acaba sendo alvo de uma destruição sancionada pela corte, e é provável que seu padrinho sofra a mesma punição, pois estes assuntos são um tanto quanto auto-correctivos. Um Lasombra com algumas décadas de experiência pode conseguir um convite para se unir aos Ami-

gos depois de algum feito notável — uma série de cruzadas brilhantemente executadas (não somente uma), uma ruptura nas aplicações da Tenebrosidade, um golpe diplomático que fortaleça a posição do clã no Sabá, a defecção de uma linhagem *antitribu* proeminente. Estes convites são poucos e distantes um do outro e merecem grande consideração.

Os Amigos da Noite são 'secretos', da mesma forma que geralmente são as polícias secretas mortais. Todos ou pelo menos cada Lasombra com mais de algumas noites de aprendizado, sabem de sua existência, e muitos deles conhecem os nomes de diversos Amigos. O objetivo da rede como um todo permanece oculto, e poucas de suas operações acontecem em lugares nos quais gente de fora possa vê-las. Os Lasombra não escondem a existência dos Amigos ou das cortes dos outros vampiros. Só não chamam a atenção para as instituições, e poucos vampiros de outros clãs pensam em perguntar sobre elas.

OS RITMOS DA NOITE

O que os vampiros *fazem* exatamente com sua existência eterna?

É fácil esquecer os constrangimentos pelos quais os vampiros passam. Somente alguns que têm uma Fortitude extremamente alta são capazes de resistir regularmente ao impulso de dormir quando a luz do dia se aproxima, e a baixa Humanidade força os vampiros a dormi-



EU VEJO VOCÊ

Os refúgios dos Lasombra independente de quaisquer outras características que eles possam ter, tendem quase todos na direção de um dos dois extremos com relação a espelhos. Alguns têm espelhos em virtualmente todas as superfícies (quase sempre incluindo tetos e pisos). Alguns procuram usar uma iluminação teatral e criam efeitos artísticos com os infinitos reflexos, envolvendo seus convidados com exhibições deslumbrantes e até mesmo totalmente confusas. O outro extremo prefere não usar qualquer espelho ou qualquer espécie de superfície refletora. A tradição associa uma fascinação por espelhos à preferência pela Dominação, enquanto que a intolerância aos espelhos, está supostamente, associada a uma preferência pela Ofuscação. Seja qual for a verdade que esteve um dia ligada a esta tradição, hoje em dia ela é apenas uma superstição. Na verdade, os Lasombra que preferem reflexos, gostam de manter sua platéia um pouco ansiosa e desorientada, enquanto que os que tentam bani-los, gostam de lembrar discretamente suas platéias de que algo estranho está acontecendo mas que o anfitrião está no controle.

rem mais após o pôr-do-sol. A média anual indica que vampiros com valores altos de Humanidade conseguem 12 horas de vigília por noite.

Quase todos os vampiros do Sabá conseguem menos, por volta de oito ou nove horas por noite.

Normalmente, é gasta pelo menos uma hora por noite com alimentação, apesar de que, na prática, muitos bandos não caçam todas as noites. Eles bebem todo o sangue que podem comportar e, depois, podem ficar algumas noites sem se alimentar. Mesmo com rebanhos bem estabelecidos — que poucos Lasombra, com exceção dos Reis e Rainhas da Noite, desfrutam — leva algum tempo para juntá-los, alimentar-se deles e, depois, dispersá-los de novo.

Executar os *ritae*, *auctoritas* e *ignoblis*, leva tempo. Cada um dos grandes rituais anuais exige várias noites de preparação, e mais tempo para a limpeza posterior. Os Jogos de Instinto ocupam todo o tempo livre numa determinada noite. O ritual de preparação para o combate contra seitas inimigas toma todas as noites que não são consumidas pela própria luta. O Sabá tem muitos inimigos, da Camarilla aos adversários humanos (conscientes ou não), passando pelas outras raças que habitam as sombras. Uma cruzada leva semanas, meses ou até mesmo anos. As guerrilhas podem durar semanas, sem as complicações de conflitos constantes.

E depois de estar tudo dito e feito, os Lasombra podem contar apenas com algumas horas por noite para

suas próprias ocupações. Dentro desta janela de oportunidade, eles têm de treinar a si e aos outros, buscar entretenimento, descansar e fazer tudo mais que seja do seu interesse. Nenhum humano *viciado em trabalho* trabalha com as mesmas limitações e pressões que um Lasombra ambicioso. Uma razão importante, pela qual Sabá exerce menos influência sobre a sociedade mortal é a pressão do tempo: ele não pode insinuar-se sem renunciar às práticas que o definem como uma seita.

Os Lasombra que sobrevivem às primeiras noites desenvolvem muitas vezes interesses pessoais um tanto quanto elaborados: peculiaridades de estilo, aptidões particulares, algum fator ambiental que necessitam em qualquer lugar que habitem por um tempo. Estas obsessões devem compensar o tipo de personalidade perfeita e o conhecimento que dependem do tempo que os Lasombra simplesmente não têm. Até mesmo os mais velhos sentem falta do tipo de conhecimento variado que um ser humano imortal teria, uma vez que os infindáveis anos do vampiro ainda estão confinados, a cada passo.

Os vampiros são criaturas do ego. Os Lasombra, incitados por sua herança a se mostrarem líderes dignos, sentem uma grande necessidade de se destacarem, uns dos outros e dos vampiros que se encontram ao seu redor. Para os Lasombra jovens, isto é também uma característica de sobrevivência, mostrando aos anciões impacientes e desconfiados, "Vejam, desta forma eu me sobressaio e demonstro ser um herdeiro digno."

Bandos bem-sucedidos, muitas vezes reconhecem as limitações de suas existências e reúnem diversos indivíduos de modo a complementar a fraqueza um do outro. Um bando repleto de *hackers*, ases do volante ou atores, destaca-se em um tipo de tarefa e espera não ter de enfrentar outros tipos de desafios. Em comparação, um bando com um *hacker*, um ás e um ator pode cobrir muito mais assuntos de forma adequada, se não sempre de forma excelente. Líderes ambiciosos de bando comparam suas observações sobre o que dá certo e espionam uns aos outros para aprenderem truques que não podem ser observados. O clã Lasombra, assim como o mundo dos negócios dos mortais, sofre de modismos no gerenciamento.

O CLÃ NA SEITA

Os anciões Lasombra têm uma tendência a se sentirem possessivos quanto ao Sabá, que é deles sob vários aspectos importantes, é o fruto de suas ações corajosas (ou no mínimo ações que eles apoiaram ou permitiram). Os anciões do clã esperam que suas proles e as proles delas liderem bandos, ensinem a doutrina, presidam como bispos e ascendam através da hierarquia. Para eles, se os Lasombra não estiverem na linha de frente na guerra e na paz, então alguma coisa está errada.

Em termos de números, os Lasombra são por volta de um quarto do Sabá. Eles ocupam mais de um terço de



todos os cargos, e, em algumas cidades, a maioria efetiva dos líderes entitulados pertence ao clã. Além disso, os Lasombra experientes servem de consultores e especialistas, mesmo quando não possuem um título do Sabá. Os anciões do clã não trapaceiam ao ajudarem jovens Lasombra promissores a ganhar poder, mas eles podem e dão assistência, informações e auxílio secreto. Os anciões vêem isto como um processo auto-corretivo, no qual herdeiros inúteis ardem em chamas e perecem, enquanto aqueles que permanecem na posição ganham, merecidamente.

OS LASOMBRA ENTRE SI

Os Lasombra orgulham-se por fazerem coisas com estilo e elegância. Isto não significa que todos se vestem, agem e mobiliam seus refúgios da mesma maneira. Os refúgios do Lasombra, que ganham respeito por sua elegância apropriada, variam de gabinetes reconstituídos (ou preservados) em estilo Mughal e Etrusco aos pináculos dos edifícios projetados por I.M. Pei e casas de terra batida, auto-suficientes semi-subterrâneas. Líderes Lasombra podem optar, em ocasiões formais, por trajes clericais (sérios, irreverentes ou satíricos), roupas clássicas noturnas dos séculos recentes ou estilos que eram populares na época em que eram mortais. O gosto dos Lasombra pelas práticas rituais e reuniões sociais vai desde o antigo paganismo, passa por seleções medievais e chega até o pós-modernismo agressivo — às vezes, variando brutalmente de uma performance para outra, dependendo do que esperam conseguir.

Quase tudo pode ser elegante. Uma das virtudes clássicas dos Lasombra, é o dom da exposição, que permite a um vampiro explicar aos outros porquê determinada escolha é, de fato, elegante. O clã trata com carinho integrantes que articulam suas preferências de forma persuasiva. E desaprova as tentativas de chocar — a menos que elas funcionem. Conseguir introduzir alguma coisa tão estranha, que menospreze as hipóteses existentes e que, mesmo assim, com explicações, seja capaz de se adaptar aos imperativos do clã, é uma forma de receber muitas honras. Ser meramente ofensivo garante, no mínimo, perda de status e pode chegar a punições mais severas.

Os Lasombra do Sabá negam veemente que mantenham alguma coisa parecida com os hábitos da Camarilla, como o Elíseo e os salões. Falar é fácil. Em termos práticos, a maioria dos Lasombra se reúne e troca notícias e opiniões com associados com os quais têm afinidade, e tratam uns com os outros em ambientes vigiados contra violência aleatória. É claro que violência intencional, como os duelos, é outro assunto. Os Lasombra buscam reafirmar a si próprios e aos outros que, apesar das diferenças, estão unidos por uma linhagem superior. Pelo menos é assim que os anciões enxergam. Muitos jovens do Sabá não poderiam ligar menos para sua linhagem, mas reconhecem que contrariar seus criadores

não é uma coisa muito sábia. As tensões entre gerações inflamam-se fora da vista.

Para muitos jovens Lasombra do Sabá, os anciões de hoje se parecem muito com aqueles contra os quais, de acordo com as histórias, Gratiano e os outros se rebelaram. Sim, a estrutura do Sabá permite aos novos vampiros, desenvolverem-se de formas que a Camarilla e a existência independente não permitiriam, a não ser com custos muito altos. Uma vampira que deseja ser mais do que humana mas que rejeita o elemento de cruzada da seita, por exemplo, está completamente sem sorte. É melhor ela se conformar e guardar suas opiniões para si. Anciões paranóicos enxergam novas conspirações, como a de Gratiano, em qualquer reunião infeliz de neófitos. Esse medo motiva rituais cada vez mais ostentosos, com uma atenção especial para a criação de laços de *vinculum* fortes o suficiente para dificultar ou impedir uma rebelião. Estes atos estimulam os neófitos a encontrarem meios de fazê-la.

Até agora, o equilíbrio dos poderes permanece intacto. Seria necessário a destruição coordenada de muitos anciões, dentro e fora do clã, para inaugurar uma nova era de sinceridade Lasombra. Se isto acontecesse, um expurgo desta magnitude provocaria represálias imediatas do próprio Sabá e ataques oportunistas da Camarilla e de vampiros independentes. Os supostos conspiradores sabem disto tudo mas ainda não o fizeram. Ainda.

O PROSCRITO:
O *Antitribu*

Para começar, os Lasombra *antitribu* nunca se referem a si mesmos como *antitribu*. A distinção não tem nada a ver com a visão que eles têm do clã. O clã Lasombra é uma família única de linhagens. Algumas se ufanam na destruição do Antediluviano e abraçam o Sabá. Outras não. Além disso, alguns indivíduos Lasombra escolhem aceitar ou rejeitar o Sabá por razões pessoais. Sendo assim, as fronteiras entre os Lasombra comprometidos com o Sabá e o resto do clã permanecem em constante mudança.

As linhagens que rejeitam o Sabá, às vezes, o fazem devido a uma de duas razões diametralmente opostas.

REACIONÁRIOS

A maioria dos Lasombra que rejeita o Sabá permanece ligada à tradicional (se não ultrapassada) ordem hierárquica do clã e às relações cria-senhor. Muitas vezes, eles apoiam a Camarilla, embora um terço das linhagens conservadoras siga um curso totalmente independente e evite as seitas por completo. Os *antitribu* reacionários normalmente valorizam a Humanidade e, quando adotam Trilhas, favorecem as sábias e serenas.



Alguns Lasombra reacionários guerreiam contra seus companheiros de clã do Sabá, mas isto é muito complicado. A doutrina do Sabá e seu treinamento geram guerreiros perfeitos, livres das limitações éticas que, geralmente, confinam seus assaltantes *antitribu*. Os “Membros” têm poucos líderes militares ou generais bons. Essa é uma das razões pelas quais os *antitribu* trabalham com a Camarilla.

Dentre os Guardiões reacionários existe uma sub-facção, “os Distintos”. Estes Cainitas dão continuidade à guerra contra o Sabá, mas não por meios diretos. No mar, eles mantêm as famosas frotas piratas *antitribu*. Em terra, engajam-se em complexos esquemas de espionagem e sabotagem. Alguns agem espalhafatosamente, dentro do contexto de ética rígida e exigente, enquanto outros são quase tão monstruosos quanto seus inimigos. Da mesma forma que os Reis e Rainhas das Sombras, muitos dos “Distintos” se especializam em trabalhar entre mortais para incitar a sociedade ao redor contra as atividades do Sabá.

RADICAIS

A queixa dos radicais contra o Sabá é que ele não vai longe o bastante. Os radicais reconhecem plenamente que os vampiros são inumanos por natureza. Eles veneram o Antediluviano como a escuridão encarnada e acreditam que qualquer vampiro posterior a ele que acredite ser capaz de destruir esta escuridão encarnada é tolo demais para merecer qualquer respeito. Os Radicais praticam a Tenebrosidade e (sempre que conseguem achar instrutores) a Taumaturgia, com devoção total e buscam o fim de todas as luzes do universo, para sempre. Desejam que seus companheiros de clã do Sabá renunciem a suas práticas de despedaçar Antediluvianos e bandeiem-se com outros clãs e embarquem no verdadeiro trabalho dos Lasombra.

É raro os Lasombra Radicais reterem a Humanidade por muito tempo. Ela interfere em sua vocação.

TORNANDO-SE *Antitribu*

Os *antitribu* escolhem suas proles da mesma forma que os Lasombra do Sabá, inclusive testando-os até a destruição ou, pelo menos, até a quase destruição. Na verdade, em alguns casos, os *antitribu* vão até mais além. Os Lasombra vêem uma justificativa pragmática para isso: somente alguns *antitribu* existem, e não podem se dar ao luxo de ter uma cria esgotada ou marginal. Os reacionários têm sempre de pensar na impressão que causam à Camarilla, já que não levaria muito tempo para um arconte ou justicar nervoso decidir varrer os “obstáculos perigosos” de perto. Os radicais precisam de uma prole capaz de suportar os rigores mentais e físicos da exposição constante às forças mais sombrias.

Em geral, os Lasombra que pertencem à Camarilla fazem questão de respeitar as Tradições que governam

o Abraço e libertam, e sua prole liberta está entre as mais educadas da seita. (Isto incomoda a muitos membros dos seis clãs principais, que se ressentem quando os estranhos se dão tão bem). O resto dos *antitribu* segue suas próprias inclinações e a sabedoria do clã estabelecida a respeito da prole apropriada.

Os reacionários experimentaram, em pelo menos três ocasiões, Abraços em massa no estilo das “festas da pá” do Sabá. Os Lasombra conservadores que seguem Trilhas que não interferem com esta prática, começaram a criar dezenas de proles rapidamente, enquanto seus aliados mais humanos usaram a Dominação sobre as tropas de choque e deram-lhes cursos relâmpagos no uso das Disciplinas. Então, as multidões enfurecidas foram lançadas na batalha. Todos foram massacrados. Alguns reacionários acreditam que um ritual do Sabá impregna as tropas de choque da seita com conhecimentos e poderes. A maioria dos experimentadores discorda, mas com certeza esqueceram-se de alguma coisa importante. Às vezes, os Lasombra do Sabá conseguem alguns sobreviventes valiosos destas tentativas. Os reacionários nunca.

Os “Amigos da Noite”, não pertencentes ao Sabá, deixaram bem claro que nunca verão com bons olhos um quarto esforço deste tipo. A tentativa ainda acontecerá — as crises das Noites Finais tornam-na uma ferramenta tentadora — mas isto acontecerá em algum outro lugar, com poucos Lasombra se reunindo em segredo, bem longe da Camarilla e de outros observadores.

DISSIDÊNCIA DO SABÁ

O Sabá não faz grandes esforços para ensinar a sua prole sobre os *antitribu* e, muito menos, para fornecer informações úteis a um aspirante a desertor. Entre os neófitos descontentes, proliferam todos os tipos de lendas urbanas — pensem nos mitos sobre o sexo da pré-adolescência para terem idéia da precisão destas histórias. Qualquer Lasombra do Sabá que decida agir rapidamente com relação a sua sensação de insatisfação usando estas histórias comuns como diretriz, provavelmente acabará sendo pego e destruído.

Sair do Sabá com êxito leva tempo. Um vampiro com laços de *vinculum* extensos provavelmente não conseguirá. O conhecimento de que ele está se juntando ao inimigo e lutando contra seus antigos aliados é o suficiente para tornar sua imortalidade desconfortável com um laço de *vinculum* de nível maior que 3, muito difícil com nível igual ou maior que 6, e quase totalmente impossível acima do nível 7. O aspirante a desertor tem de eliminar seus aliados sozinho ou esperar que o tempo e o destino façam isso por ele.

Depois que conseguir partir, o desertor tem, então, de encontrar os *antitribu*. É provável que ele saiba, quando muito, superficialmente onde os vampiros da Camarilla se reúnem nas proximidades. Ele não sabe nada so-



bre suas práticas, e, se um xerife ou algoz detectá-lo, é possível que ele venha a ser destruído antes de ter a chance de cometer qualquer outra gafe social. Ele precisa se comportar da melhor maneira possível por um longo período de tempo, evitando ofender qualquer um que tenha o direito de destruí-lo e convencer alguém com influência a garantir-lhe, pelo menos, proteção temporária. O Sabá não favorece o desenvolvimento destas habilidades sociais. Ou o desertor as conhecia em vida e não as esqueceu, ou consegue convocá-las com a intuição e o aprendizado rápido.

Na verdade, nem mesmo encontrar a Camarilla ajuda muito, a menos que ele queira se adotado por algum outro clã. Poucos príncipes sabem algo sobre os Lasombra *antitribu*, e poucos desejam admitir esse desconhecimento ou alertar as autoridades da Camarilla sobre a presença de um novo indivíduo excêntrico. Então, alguns desertores optam por dar um tempo na Camarilla, ou em conjunto ou a medida que ganham o reconhecimento mais elementar, e partem em busca de seus companheiros de clã.

Os *antitribu* tentam manter alguns observadores em áreas de atividade do Sabá. É um trabalho difícil e perigoso. Muitos dos supostos desertores que chamam sua atenção, são na verdade iscas para atrair os *antitribu* para armadilhas. Um desertor genuíno que realiza alguns movimentos não muito convincentes, acaba geralmente sendo destruído sem aviso justamente pelas pessoas que esperava alcançar.

Talvez um em cada dez desertores termine realmente encontrando os companheiros de clã que tanto buscava. Depois de encontrá-los, ele precisa passar por uma longa provação. A existência de Disciplinas mentais significa que seus novos associados não podem estar completamente certos de sua confiabilidade; o desertor pode ter idéias na cabeça, das quais tem consciência e está apenas esperando o momento certo de explodir. Leva anos ou até mesmo décadas para se conquistar totalmente a confiança e uma reputação entre os *antitribu*, depois que se foi corrompido pelo Sabá.

O CLÃ E O MUNDO

O ar do início da noite está estagnado e úmido. Não há chuva ou vento há mais de uma semana, e a poluição da cidade combina com os detritos da colheita que queimam, deixando o ar fedido. Demba está na cobertura de um condomínio de Vancouver, admirando, com sua visão sobrenatural, desde o Rio Columbia até o centro de Portland. O edifício inacabado, onde ela falou ao bando de Andrew sobre suas origens, está pronto agora, mesmo com os atrasos ocasionados por um "acidente" ocorrido bem cedo pela manhã, quando vários rebites de segurança se romperam.

Ela sorri ao lembrar — ainda sente algumas emoções que um ser humano reconheceria — e olha para baixo,

na direção de Other Razor, que ainda está sugando as últimas gotas de sangue da família que morava neste condomínio. Ele exhibe as cicatrizes provocadas pelos cortes que fez enquanto tentava manter-se acordado à luz do dia, o tempo suficiente para atacar, depois que os trabalhadores do turno da manhã tivessem em serviço. Ela ficou impressionada, e ainda continua.

— O.R., ela diz. Pare de brincar com a comida imediatamente, ele olha para cima.

— Tudo bem. Estou pronto quando você estiver. Demba sorri novamente.

— Se você ainda está levando a sério a idéia de se tornar um Sacerdote...

Ele concorda movendo enfaticamente sua cabeça, e ela continua...

— Então, você precisa saber contra quem está lutando, para poder preparar seus companheiros de bando de corpo e alma."

— Todos, certo?

— Bem, sim. Mas nem todos os alvos são iguais. Preste atenção, agora.

O SABÁ

Você enfrentará tantas batalhas dentro da seita, quanto contra seus inimigos externos. Isto é uma questão prática e não teórica. É possível que nós que sobrevivemos aos primeiros anos da imortalidade, viéssemos a gostar dela se a seita fosse um pouquinho menos fraticida, mas desejar não faz as coisas mudarem. O bispo desaprovava de forma veemente se vocês dissessem que os principais inimigos do Sabá são seus próprios membros, e eu os aconselho a não tocarem neste assunto a menos que seus examinadores o abordem primeiro. Mesmo assim, não lhe dê muita ênfase. Deixe-os verem que você conhece as realidades da situação mas que não está mergulhado no ceticismo com relação à grande cruzada.

Lembre-se, também, que seus únicos aliados estão dentro da seita. Todo forasteiro que sabe sobre nós, odeia-nos e gostaria de nos ver destruídos. É claro que retribuimos o favor. Qualquer um que trabalhe em nossa destruição é um obstáculo para nosso triunfo final, e precisa ser removido. Sua única oportunidade de companheirismo está no Sabá. Não a desperdice frivolamente.

A curto prazo, obviamente, se seu bando continuar se dando tão bem quanto parece estar agora, você não terá a opção de usar seus companheiros de bando. O *vinculum* garantirá que isto não aconteça. Isto lhe parece assustador? Deveria. Você deveria, às vezes, refletir nos momentos de silêncio e preocupar-se com o fato de uma força, que você não compreende, estar agindo sobre seu corpo para fazê-lo se preocupar com os outros Lambedores e eles, com você. Deveria lhe parecer estranho que proclamar bênçãos ritualísticas com a postura certa transfor-



ma a *vitae* habitual em algo capaz de fazer o laço de *vinculum*. Você precisa lembrar que é parte de algo maior e mais velho do que você, que funciona em um nível que você não entende no momento, e que jamais entenderá sob certos aspectos, a menos que as Cortes de Sangue concedam a você muitas diableries.

E estas são as boas notícias.

OS TZIMISCES

Os Demônios são nossos aliados mais próximos e também os competidores mais implacáveis. Nunca esqueçam que nós iniciamos a revolta que levou ao Sabá. Antes de Gratiano e seus aliados agirem, e antes de os *Les Ami Noirs* apoiarem suas ações, alguns indivíduos descontentes realizaram somente ataques fortuitos. Lugoj e seus seguidores imitaram Gratiano. Os Demônios simplesmente odeiam serem os segundos em qualquer coisa, e aproveitaram cada oportunidade para punir aqueles desafortunados que foram melhor sucedidos do que eles. Já declararam guerras contra nós antes e farão isso novamente. Esteja sempre alerta. Use-os sempre. Confie neles somente quando vir a *vitæ* entrando no cálice durante a *Vaulderie* e, mesmo assim, demore para espalhar seus segredos. De vez em quando, você encontrará uma causa comum num projeto específico. Nunca deixe passar a oportunidade de fazer contatos valiosos ou conseguir que algo louvável

seja feito. Vigie suas costas e mantenha os espelhos à mão para vê-los se aproximando.

IRMÃOS DE SANGUE

Sim, é verdade, a experimentação é de importância vital para a existência de nossa seita. Se fôssemos ignorar novas oportunidades, nossos inimigos logo seriam capazes de prever nossos movimentos, nos cercariam e nos destruiriam. Dito isso, eu me pergunto se esta experiência, em particular, adiciona alguma coisa à seita. Nós temos bucha de canhão. Talvez alguma noite eu possa ver os Irmãos de Sangue realizarem algo que mereça meu respeito. Talvez alguma noite eu possa diablizar Caim, também.

PRECURSORES DO ÓDIO

Não sei. Nem quero saber. Eles saíram das terras dos mortos com máscaras e com rancor. Se eles odeiam a Camarilla ou outros vampiros, tudo bem, trabalharei com eles. Mas prefiro deixar que meus subordinados de confiança façam o serviço. Estes companheiros me perturbam mais do que qualquer outra coisa.

KIASYD

Querido aprendiz, se você alguma vez aprendeu alguma coisa sobre estas criaturas, diga-me e lhe darei uma bela recompensa.





DANDERS

Falando em bucha de canhão... Acho suas pretensões de receber o status de clã muito divertidas. Encoraje-os — você pode precisar deles para interferir nos planos dos Tzimisce de vez em quando.

Sou ligeiramente desfavorável à turba. Alguns de seus membros demonstram uma aptidão real para as Disciplinas e a doutrina do nosso clã. Você deveria recrutar estes indivíduos da multidão e estipular um senhor substituto apropriado, que os introduza em nosso clã. O que eu disse sobre o resto deles ainda se aplica.

SALUBRI *Antitribu*

Nós realmente vivemos em uma era rica em presságios. Quem teria suspeitado que as vítimas dos Tremere retornariam com força e com tanta vontade de lutar do modo certo? Quando eu era novo na imortalidade, os Salubri eram uma das grandes histórias admoestatórias sobre o que um clã poderia fazer ao outro se os Antediluvianos permitissem (ou, mais provável, incentivassem como sendo um esquema deles próprios). Sabemos como é difícil destruir completamente qualquer grupo, mas esperávamos que os sobreviventes tivessem de se esconder, sem crias em terras inóspitas. Agora, aqui estão eles, cheios de impulsos guerreiros. Eu acolho o sinal por que ele nos lembra que a Gehenna nos trará tanto triunfos quanto derrotas.

Eles parecem reclusos, quando se trata de suas tradições e poderes. Qualquer membro do nosso clã que conseguir penetrar os segredos dos Salubri, receberá muitos méritos aos olhos dos *Les Amis Noirs*.

OUTROS *Antitribu*

Pelo menos os Tzimisce formam um conjunto significativo de linhagens, unidas pelo sangue e pela tradição. Eles possuem coerência social e ideológica, mesmo que seja mal-orientada. Todos os *antitribu* baseiam sua existência em um “não” ao invés de um “sim”. Nós e os Tzimisce afirmamos nossa continuidade com tradições merecedoras de respeito, paradoxal como possa parecer para aqueles que estão de fora. Aniquilamos nossos respectivos Antediluvianos em benefício de nossa própria sobrevivência e com o objetivo de alcançar a liberdade total. Os *antitribu* começam pela rejeição, dirigida justamente contra seus patéticos ancestrais, mas sem uma alternativa muito coerente. Em geral, eles estão mais ávidos por destruir do que construir ou dominar. Isto é interessante: Por que sacrificar seus companheiros de clã quando você consegue bucha de canhão voluntariamente? Dê a eles um pouco de respeito e instrução, e eles o seguirão a qualquer lugar.

Tenho uma afinidade pessoal por muitos dos Ventrue *antitribu*. Eles entendem o que seu clã esqueceu: que o fim ao qual estamos destinados é o poder. Se tivessem

mais desertores, eles poderiam ser uma ameaça para nossa situação. Assim, como está, eles são bons tenentes.

A CAMARILLA

E no outro canto, trajando roupas da moda com grilhões e couros deste milênio encontra-se a Camarilla. Uma vez participei de um carnaval em Nova Iorque. O estilo do cambista me lembrou a Camarilla, ou vice-versa. Veja a melhor *vitæ* escravizada pelos manipuladores que querem devorar todos nós!!! Assista atentamente ao impressionante espetáculo dos melhores predadores do mundo encolhendo-se à noite e esperando se transformarem em presas!

Aqui está Van Zooks, o Ventrue “Cara-de-Cachorro”, que acha que bancos são melhores do que tronos, próximo a Emília Toreador, que se esconde no interior do mundo das artes como uma *solitária* e se julga co-criadora, em vez de uma parasita irritante.

No próximo estande, encontra-se o Brujah, Jack o Destruidor, disposto a criar de forma audaz uma ideologia que não o force a confrontar sua desumanidade. Ele está acima de Zelda Esperta, a Tremere, que chegou a usar seu sangue para transformar o mundo, mas não pense que isto significa que ela deixou de bajular o rebanho.

Por último, temos Manson, a Malkaviano, que deseja alimentar qualquer fantasia que lhe permita negar seus desejos interiores, e Charlie Feio, o Nosferatu, que faz um grande alarde sobre a independência de seu clã — eles até saem para se divertirem conosco, velhos malvados — e como estão bravamente prontos para serem aniquilados em conjunto e não separadamente quando a Gehenna acelerar.

Ah, sim, e tem o Gangrel George Gracioso, o mais belo *mastim* que já existiu. Ele apregoa para o mundo que escapou da trela da Camarilla, mas mesmo que ele reconheça que os mais velhos já estão nos ceifando, não tem o bom senso de juntar-se a nós. Que pena. Poderíamos usar a infantaria.

E este é o grupo que acha que melhor entende a condição de imortalidade.

Oh, muito bem, com um pouco menos de sarcasmo e um pouco mais de especificidade.

BRUJAH

Se eu fosse forçada a escolher o clã mais patético de todos, o Brujah ganharia meu voto. Sim, mais que o Toreador e o Gangrel. A Ralé é o parasita dos parasitas. Sua seita tenta se esconder dos olhos mortais em vez de caminhar para frente satisfeitos ou de simplesmente cegar o rebanho com um atizador de brasas quente. Este clã sucessivamente se orgulha da revolta mas, na verdade, não consegue partir, assumir o comando ou alterar seu *status quo*.



Os *antitribu* são iguais, exceto por terem mais sangue e usarem mais piercings.

GANGREL

Os Forasteiros são bons exemplos de potencial desperdiçado. Eles poderiam governar a natureza como deuses do caos se tivessem visão e organização. Do jeito que as coisas estão, eles se espalham diante do que acreditam ser a Gehenna se aproximando. Exatamente pelo fato de suas forças não nos desafiarem, gosto de fazer um pequeno esforço de vez em quando para recrutá-los. Eles poderiam fortalecer e diversificar o Sabá se estivessem dispostos a aceitar a disciplina. Certamente, suas *linhagens* gêmeas do Sabá refletem bem uma linhagem híbrida, produzindo feitos surpreendentes de vigor e astúcia.

MALKAVIANO

Visionários, lunáticos; a-CEN-der, AS-cen-der. Às vezes, eu suspeito que os sonhos e as alucinações coletivas dos Malkavianos são resultado de uma tentativa malsucedida de simular a experiência do Abismo feita por nosso clã. Note as semelhanças suspeitas que vão desde o trabalho subconsciente até a natureza simbólica das comunicações, ou pelo menos é o que me disse uma Malkaviana *antitribu* que uma vez pertenceu ao meu bando. Ela ficou tempo suficiente para aprender a Tenebrosidade em um nível surpreendente, tendo, assim, uma base para comparação.

A natureza precisa da maldição do sangue dos Malkavianos parece um tanto incerta. Você acredita que isto é imbecilidade ou simplesmente um traço de natureza infantil, com profundidade exata para manter o clã trivial? Alguns dos *antitribu* parecem interessantes, mas para cada general ou inventor realmente visionário que achamos, existe um monte de outros que servem como exemplos educacionais.

NOSFERATU

Qualquer clã que se mostra total e pateticamente inútil e que ainda assim sobrevive tem de estar tramando alguma coisa que não estamos vendo. Os Nodistas dizem que uma passagem descreve os Nosferatu como sendo os primeiros a cair em qualquer guerra entre vampiros, e suponho que seja possível que um ou mais Antediluvianos mantenham o clã por perto para usá-lo como bucha de canhão em alguma batalha iminente. Contudo, isto me parece pouco provável. É suspeito que a simples competência seria o suficiente para dar aos Ratos de Esgoto uma margem competitiva na Camarilla. Essa seita não demonstra (para não dizer coisa pior) muita sabedoria coletiva, portanto, o ato idiota dos cultos informantes pode, simplesmente, embalar os outros em uma ignorância extasiante.

Os Nosferatu de nossa seita são uma corja de trapaceiros. Não é sempre que são espertos, mas são perspicazes

e vêem demais, mesmo com as vantagens particulares de nosso clã no que diz respeito a escuridão. Eu tento manter os que encontro ocupados na investigação dos meus rivais.

TOREADOR

Poesia! Sublime poesia! Acho que eu nunca vou ver um poema mais encantador que uma árvore! Lá. Agora, se você fosse um Toreador disfarçado, a beleza de minhas palavras teria te cativado. Então, eu massacraria você e seus servos e apreenderia suas riquezas para vendê-las mais tarde. Que clã maravilhoso eles são. Descobri que alguns dos *antitribu* consideram nossos corpos transformados em sombras igualmente cativantes. Quando você domina a Metamorfose Negra, é capaz de construir uma pequena legião de admiradores Toreador, se lhe for conveniente.

TREMERE

Este é um dos poucos clãs da Camarilla que eu levo a sério. Eles possuem uma organização eficaz, mesmo com a tolerância à cobiça, inveja, traições e outras paixões individuais que guiam todos nós. Ele estudam sistematicamente a arte da Taumaturgia, que é um preditivo da condição da imortalidade e freqüentemente leva seus praticantes a estados-de-espírito cada vez mais desumanos. Se decidissem de fato buscar o poder coletivo, eles se tornariam sérios rivais. Felizmente para nós, os assuntos de sua seita impede-os de gerar desafios importantes a nossa posição.

Não faz muito tempo, perdi contato com o Tremere *antitribu*, com quem costumava trocar favores. Os rumores dizem que alguma coisa aconteceu com todos eles. Se você encontrar qualquer desertor novo desse clã trate de recepcionar e cuidar bem dele.

VENTRUE

Pense nos Lasombra. Subtraia a inteligência, a intuição, o estilo e a dedicação à supremacia. Assim são os Sangue Azul: como nós, porém estúpidos.

OS INDEPENDENTES

ASSAMITA

Você precisa de um boletim para saber o que os Assassinos estão tramando. Muitos adeptos intransigentes de longa data do Sabá retornaram às fortificações do clã e não foram todos exterminados. Enquanto isso, toda uma nova safra de admiradores do Sabá está se espalhando em muitas de nossas cidades. Recomendo que se proceda com muitíssima cautela, até entender o que causou estas mudanças. Enquanto isso acontece, a Mão Negra parece estar numa verdadeira desordem. Talvez você ou alguém que você conheça possa preencher uma



das vagas e auxiliar na recomposição da confusa facção sob uma liderança apropriada.

SEGUIDORES DE SET

Se alguma vez você achou o Abismo uma coisa muito intimidativa, experimente as Serpentes. Elas vestem as trevas com uma cobra. Acho que está tudo bem se você gosta desse tipo de coisas; isto me parece uma versão caricatural das verdades que encaramos diretamente. Eles são sócios muito úteis, desde que você se lembre de impor limites. O rol de Lasombra condenados pelas Cortes de Sangue, incluem muitos tolos que acharam que um acordo a mais não machucaria ninguém. Mas machucou.

GIOVANNI

Não os entendo e não tenho nenhum interesse em remediar isto enquanto tiver aliados capazes de trabalhar junto a eles. Você pode achar que, com os muitos pontos em comum que existem nas histórias de nossos clã, compartilharíamos alguma simpatia pelo ponto de vista deles, mas não encontro nenhum ponto de contato com a obsessão deles pelos mortos. Às vezes, acho isto até mais patético do que a Camarilla e sua Máscara. Outras vezes, os Giovanni surpreendem-me por abordarem o próprio Abismo de outros ângulos. Felizmente, existe pouca coisa que me obrigue a negociar com eles.

RAVNOS

Eu os odeio. Se pudesse, eu os eliminaria da face da terra. Não, não leve em conta os estereótipos bestas sobre os Ciganos e coisas do gênero. O clã deles é tão velho quanto qualquer outro e tão diverso quanto, e costuma escapar de nosso olhar a maior parte do tempo. O que importa para mim é que eles trazem um gênero único de confusão e desorientação. Quando um Ravnos está por perto, a coisa mais inteligente a fazer é separar as sombras e esperá-los irem embora. Estas criaturas brincam com os medos, as esperanças e as ilusões premeditadas, com uma precisão admirável. Não acredito nas histórias sobre seus poderes místicos de ilusão, nem acho que precisem de tais poderes. Eles são engenheiros sociais da melhor categoria. Infelizmente, uniram esta aptidão a uma visão do mundo desagradavelmente perturbada e totalmente inútil. Enfraquecem todas as estruturas sociais dos mortos-vivos por onde passam, e a Espada de Caim não pode tolerar este tumulto. Deixe o caos acontecer de acordo com nossas condições, e não as dos outros.

OS CATAIANOS

Sim, existem clãs de vampiros nativos de outras partes do mundo. Através dos seus estudos históricos, você sabe de nossas interações com os vampiros da África em diversas épocas. Dos clãs não-europeus, os que obtive-





ram melhores resultados, que eu saiba, residem principalmente na Ásia, com eventuais incursões em outras áreas. Eu pessoalmente, não gosto do termo Cataiano, mas nenhum outro parece ser tão amplamente conhecido, então, eu o usarei por enquanto.

A seita Cataiana, que eles chamam de Corte Quíntupla ou Corte Cruzada, o equivalente dele à Camarilla ou ao Sabá, inclui pelo menos três clãs distintos e, talvez, até oito. É difícil estabelecer linhagens distintas entre eles, e muitas delas negam possuir clãs no sentido em que usamos este termo. Não consigo imaginar de imediato, o que eles esperam ganhar com esta farsa.

A política deles com os mortais é uma estranha combinação das nossas idéias com as da Camarilla, misturando-se a isto um sentimento próprio de superioridade, com indicações éticas extremamente convolutas, afirmações de poder monstruosamente inflamadas por parte de seus anciões. Eles negam a existência de Antediluvianos Cataianos, mas se você se deparar com um de seus Budas ou Brâmanes, destruí-los seria, aparentemente, tão útil quanto a destruição de qualquer Antediluviano.

Algumas facções Cataianas buscam expansão territorial ao redor da Orla do Pacífico. Até agora, *Les Amis Noirs* foram da opinião que a expansão às custas da Camarilla não nos interessa. Alguns anciões parecem preocupados, e a reunião como um todo merece uma vigilância cuidadosa. Se os vampiros asiáticos ameaçarem os interesses de nosso clã e de nossa seita, então será imprescindível a organização de uma cruzada contra eles.

OUTRAS CRIATURAS

Já temos muito o que fazer lidando com o rebanho e com os outros vampiros. Para cumprir de maneira adequada nosso destino como Guardiões, teremos que nos defrontar com as outras raças que proliferam pelo mundo. A regra empírica é simples: fique fora do caminho deles quando puder e destrua aqueles que se recusarem a sair do seu.

LUPINOS

É muito mais fácil para os Lupinos destruir você em termos individuais do que vice-versa. Você leva diversas vantagens — você é uma criatura urbana que passa a grande parte do tempo com outros membros de sua espécie. Apesar de você provavelmente feder muito mais a sangue e o que quer que seja que perturba os Lupinos, você demonstra ser um alvo menos tentador do que um típico andarilho da Camarilla ou independente. Quando descobrir Lupinos ativos nas vizinhanças, explore suas vantagens. Ofereça-lhes alguns sacrifícios, e espere as bestas irem embora, ou então mude-se.

Às vezes, alguém ouve falar de vampiros que fazem acordos com Lupinos. Mas devo lembrar que é mais comum ouvir falar de vampiros que recebem mensagens de Caim. Considere estas histórias igualmente válidas.

MAGOS

Na teoria, *Les Amis Noirs* querem entender em detalhes que tipos de magia vários seres humanos realizam. Na prática, isto é muito perigoso. Os melhores magos do sangue que conheço dizem que a magia que é fácil para os vampiros compartilha muito pouco da mágica mortal. Portanto, nenhum ponto premente de interesse pessoal equilibra o fato dos mestres magos que fazem parte do rebanho serem, de fato, muito poderosos. Como sempre, tome alguma atitude quando eles ameaçarem suas atividades atuais. Caso contrário, mantenha-se longe.

FANTASMAS

Você já viu com seus próprios olhos, que almas penadas existem. Você sabe que eles são levados por paixões individuais, as mesmas que fazem o típico recruta do Sabá, no primeiro ímpeto da Vaulderie, parecer comedido. Se você tirar qualquer conclusão sobre isto, além de “ficar afastado”, me encarregarei de corrigi-lo. Às vezes é possível e muito rentável negociar com um fantasma. Muito de vez em quando, nossos planos nos une a vários campos que compartilham do nosso interesse em derrubar reis e potentados existentes, mesmo se eles presumivelmente iriam apresentar alguma objeção a nosso domínio também. Lide com eles da mesma forma que recomendo lidar com o Tzimisce ou com o Setitas: mantenha o acordo claro e limitado e encerre-o quando tudo estiver terminado.

FADAS

Se você desejar entender melhor as criaturas que, supostamente, se alimentam de sonhos e existem em parte num reino imaginário, bem, *Les Amis Noirs* mostrarão cuidadosamente as circunstâncias do seu desaparecimento. Evidentemente, não conseguiremos instruí-lo corretamente sobre alguma coisa, mas tente evitar este erro no futuro.

CAÇADORES

Alguns respeitáveis anciões de nosso clã explicam, confidencialmente, que eles sabem tudo o que é importante sobre a sociedade do rebanho, como ela é hoje em dia ou como foi em algum momento do passado. Eles estão enganados. Apesar de sermos abençoados com uma vasta superioridade, somos em pequeno número, e os membros do rebanho são muitos. Nunca assuma que você sabe tudo sobre qualquer situação. Deixe um espaço para as surpresas e evitará muitos dos fins estúpidos que destroem nossos companheiros guerreiros. Ouvimos relatos de mortais com aptidões incomuns nas noites recentes. E daí? Os mortais estão constantemente criando alguma coisa nova. É uma espécie de sistema imunológico coletivo, condenado a falhar a longo prazo, mas que, algumas vezes, incomoda durante o processo. Não entre em pânico. Estude seu ambiente e aja de acordo com o re-



sultado de sua análise. Nada parece ser fundamentalmente novo sobre estes caçadores de bruxas.

A DANÇA DAS SOMBRA: LASOMBRA E A MECÂNICA

Tenha em mente, enquanto estiver lendo esta seção, que seu jogo pode começar com as regras impressas, mas não para por aí. Pode ser que nem tudo que está descrito aqui se encaixe em uma crônica em particular. Se este for o caso, jogadores e Narradores deverão modificá-las a seu gosto.

HABILIDADES

OCULTISMO

Nem todos os Lasombra têm um interesse pelo ocultismo propriamente dito. O clã tem muitos pragmatistas e... não, exatamente, materialistas, já que é difícil acreditar em uma ordem estritamente natural quando se é um ser imortal, mas, pelo menos, são indivíduos que consideram a pesquisa de segredos profundos uma perda de tempo. Eles preferem não desperdiçar suas noites estudando qualquer tradição do Ocultismo, a não ser que isto seja obviamente necessário para fazer o melhor uso da Tenebrosidade.

Um punhado de céticos tenta lidar com a Tenebrosidade sem conhecerem o Ocultismo. Seus companheiros de clã acham-nos patéticos.

Muitas linhagens de Lasombra ensinam uma espécie de versão despojada de Ocultismo, ou Ocultismo Sombrio. Os vampiros que aprendem esta coleção de técnicas recebem, apenas, um vislumbre fragmentado do extenso reino dos estudos do ocultismo. Quando um personagem tenta usar o Ocultismo das Sombras para qualquer propósito, que não seja a Tenebrosidade, o jogador deve dividir seu nível de habilidade pela metade, arredondando para baixo. O personagem está se guiando por descrições resumidas e editadas, esperando encontrar algo útil em vez de recorrer ao um conhecimento sistemático.

No outro extremo, o ocultismo dos Lasombra é composto por uma constelação de teorias e observações. Personagens Lasombra podem aprender Ocultismo com a especialização no Abismo, se estudarem a vasta cultura do clã sobre o assunto.

Os Não-Lasombra aprendem o misticismo do Abismo de duas formas. Mais ou menos uma vez por século, os Amigos da Noite autorizam o ensino do assunto a um intruso que tenha realizado algum serviço particularmente notável para o clã. Esta dívida de conhecimento vem acompanhada da condição de o intruso não ensi-

nar o assunto a outros sem a devida permissão, a qual os Amigos nunca concedem. (No entanto, mais cedo ou mais tarde, a maioria dos místicos do Abismo que não pertencem ao clã Lasombra acabam caçados e destruídos por violarem os termos do acordo.)

Em eras primordiais, um punhado de taumaturgos independentes e outros intrusos aprenderam o misticismo do Abismo, estudando as bibliotecas de ocultismo abandonadas pelos Lasombra que foram destruídos ou forçados a fugir. Desde que os Tremere saquearam os recursos de ocultismo do clã, os Lasombra têm guardado seus segredos de forma mais cuidadosa. Já faz pelo menos três séculos desde a última vez que alguém conseguiu material bruto, na forma de anotações e comentários, em quantidade suficiente para dominar o misticismo do Abismo desta forma... até onde os Lasombra sabem.

A característica do Abismo é aplicada ao uso da Tenebrosidade, ao conhecimento de rituais associados a deuses e deusas das trevas, da morte e da destruição e sua realização. Tradicionalmente, os Lasombra sentem uma afinidade entre seu Antediluviano e os deuses das trevas. Os Taumaturgos Lasombra — dos quais alguns mais emergem a cada século que o Sabá resiste, graças ao freqüente compartilhamento de Disciplinas entre os bandos — desfrutam do mesmo bônus para magia de sangue relacionada à escuridão e à destruição, a critério do Narrador.

QUALIDADES E DEFEITOS

SENSE CLIMÁTICO (QUALIDADE MENTAL: 1 PONTO)

Esta perspicácia é muito apreciada entre os Lasombra navegadores. Alguns Senhores conseguem transferir esta capacidade complexa para sua prole. O personagem sente inconscientemente a aproximação do mau tempo. O Narrador faz um teste de Percepção + Sobrevivência (dificuldade 7) em seu favor, e transmite uma informação de tempestades e outros problemas climáticos com várias horas de antecedência.

TM: Faça um Disputa Estática Mental contra sete Características; se for bem-sucedido, o personagem receberá um alerta antecipado de mau tempo.

VISÃO TENEBROSA CONTROLÁVEL

(QUALIDADE SOBRENATURAL: 2 PONTOS)

O personagem é capaz de inverter suas próprias percepções de luz e sombras. Para ativar ou desativar a Visão Tenebrosa, o vampiro deve gastar um turno se concentrando, mais um turno adicional para cada Nível de Vitalidade perdido durante a rodada de ativação. Enquanto essa habilidade estiver ativada, um lugar escuro como breu parecerá absolutamente claro e iluminado; no entanto, qualquer fonte de luz superior a uma lâmpada de 100 Watts criará uma área de escuridão total.



As penalidades relativas à escuridão parcial são aplicadas em condições de iluminação precária, e vice-versa. Essa qualidade não permite sobrepujar as trevas geradas por Tenebrosidade, que brilharão como luz branca e pura, ofuscando quaisquer detalhes.

HARMONIA DELÁGICA

(QUALIDADE MENTAL: 3 PONTOS)

Estar próximo ao mar acalma o personagem e fortalece seu autocontrole. Todos os testes de Força de Vontade feitos enquanto o personagem estiver no mar ou com ele dentro de seu alcance visual, têm sua dificuldade diminuída em um ponto (dificuldade -1).

TM: Recebe um de bônus igual a +1 nos Testes de Força de Vontade enquanto estiver no mar ou puder vê-lo.

CHAMADO DE POSÊIDON

(DEFEITO MENTAL: 1 PONTO)

Seu autocontrole varia com o clima. A dificuldade dos testes para resistir ao frenesi é reduzida em 1 ponto quando o clima está completamente calmo; mas é aumentada em um ponto no mar agitado; em 2 pontos no caso de tempestades, e em 3 pontos durante furacões.

TM: Em clima tranquilo, recebe um bônus igual a +1 nos testes de Virtude, para resistir ao frenesi, uma penalidade igual a -1 no caso de mares agitados e tro-

voadas, e penalidade igual a -2 no caso de furacões e outras tempestades fortes.

VISÃO TENEBROSA INCONTROLÁVEL

(DEFEITO SOBRENATURAL: 2 PONTOS)

A luz e as trevas foram invertidas de modo permanente para o vampiro.

Um lugar escuro como breu lhe parece absolutamente claro e iluminado, enquanto qualquer fonte de luz superior a uma lâmpada de 10/Watts cria uma área de escuridão total. As penalidades relativas a escuridão parcial são aplicadas em condições de iluminação precária, e vice-versa. Esse Defeito não permite sobrepujar as trevas geradas por Tenebrosidade, que brilharão como luz branca e pura, ofuscando quaisquer detalhes.

Esse é um Defeito Muito difícil de interpretar, tanto para narradores como para jogadores. Narradores, saibam no que estão se metendo quando permitirem esse defeito na sua campanha.

TM: Faça um Disputa Estática Mental contra seis Características, para ligar ou desligar a Visão Tenebrosa. Mais uma vez, os Narradores devem ter cuidado ao permitir que um jogador tenha um personagem com este Defeito — é até mais difícil avaliar seu uso em um Live Action, e você sabe que alguns jogadores não têm escrúpulos...



COMPULSÃO PELÁGICA

(DEFEITO MENTAL: 2 PONTOS)

O personagem fica cada vez mais agitado quando está em terra-firme. Aumente em +1 a dificuldade de todos os testes de Força de Vontade feitos quando o personagem estiver há mais de 24 horas longe do mar.

TM: Sofre uma penalidade igual a -1 nos testes de Força de Vontade quando estiver afastado do mar há 24 horas ou mais.

REFLEXO DA MORTE

(DEFEITO SOBRENATURAL: 3 PONTOS)

O personagem gera reflexo normalmente, o que anularia a fraqueza do clã — se não fosse seu reflexo sempre mostrar o estado de decomposição em que estaria se estivesse morto. Qualquer Lasombra com mais de algumas décadas de idade gera o reflexo de um esqueleto avançado. Os vampiros mais jovens aparecem como cadáveres podres.

TM: Mostre um cartão que indique sua condição para os outros. Interprete este Defeito.

MORALIDADE NAS SOMBRAS: TRILHAS

A maioria dos Lasombra continua praticando a Trilha da Humanidade. Eles não são gente muito *boa*, mas, sob alguns aspectos, continuam ligados à perspectiva humana. Os ideais de liberdade e desumanidade do Sabá, não exigem na verdade, a prática da Trilha da Sabedoria. A maioria dos membros do Sabá transforma em virtudes algumas coisas que, em termos de Humanidade, são pecaminosas. Esta é a perspectiva deles, e não muda o que acontece em termos da mecânica do jogo. Não importa quão bem se sinta um vampiro que segue a Humanidade a respeito de seus atos magistrais de assassinatos em massa, ele ainda voltará rapidamente para Humanidade 3, e terá os problemas associados ao frenesi, dormir tarde e assim por diante.

QUASE CAINDO FORA

Este é o fato principal de se pertencer ao Sabá e manter a Humanidade: os Sabás não são totalmente seus próprios mestres. Nenhum vampiro está completamente livre para escolher seu comportamento, graças à Besta e aos requisitos básicos da sobrevivência vampírica. O Sabá torna as coisas piores com suas crenças e práticas, que leva seus participantes reiteradamente a atos que corroem sua consciência (e a Virtude Consciência).

Quando interpreta um vampiro do Sabá, você assume um conjunto distinto de desafios. Não é, necessariamente mais “adulto” ou “sofisticado” do que qualquer outro tipo de vampiro, nem, automaticamente, mais “juvenil” ou “indulgente”. O Sabá existe dentro de fronteiras mais estreitas do que a maioria dos vampiros independentes

ou da Camarilla. Nem tudo o que você gostaria que seu personagem fizesse ou o que ele plausivelmente gostaria de fazer está realmente dentro de seu alcance.

Em seus primeiros anos como Sabá, seu personagem pode compensar, em parte, a perda de Consciência, aumentando a atenção ao Autocontrole. Isto não é somente uma questão de mecânica. Os Sabás tornam-se, muitas vezes, calculistas, testando seus próprios limites através dos Jogos de Instinto e de desafios informais, para estabelecer as circunstâncias sob as quais eles atacam. Uma coisa é perder deliberadamente o controle no entusiasmo da caça, outra bem diferente é ficar louco de raiva por causa de uma provocação sem importância.

Os Lasombra discutem esta questão abertamente com seus novos recrutas. A honra do clã exige que seus novos membros não ajam de modo profundamente estúpido, se forem capazes de evitarem isto. Um Lasombra que não aprende, com a experiência, a lidar com suas vulnerabilidades psicológicas, tem muita chance de enfrentar a Morte Final nas mãos de seu senhor ou de algum outro Lasombra em uma posição de autoridade. A tradição Lasombra, inclusive a idéia de “deuses da escuridão”, enfatiza a mente nua, desligada das preocupações carnis — não necessariamente a razão como a escolha consciente, mas, também, uma mente tão emocional quanto lógica. A mente envolvida pela sombra não deve agir como a que ainda está vinculada ao corpo.

Infelizmente, para os futuros mestres da noite, o Autocontrole também falha quando a Humanidade sucumbe. Depois de alguns anos cheios de ritos, cruzadas e a existência rotineira do Sabá, um vampiro experiente deve escolher uma destas três opções.

- **Aceitar um Autocontrole reduzido.** Isto é o que a maioria dos Sabá — Lasombra e os outros — faz, e consegue sobreviver por sabe-se lá quanto tempo. Na maioria das cidades do Sabá, os veteranos Lasombra cuidam até certo ponto uns dos outros, salvando-se de atos que poderiam complicar o clã como um todo... exceto quando sacrificar um vampiro indulgente favorece os planos dos outros. Tramas elaboradas ainda existem nestes casos com algumas pistas visíveis, como a relutância crescente em participar da Vaulderie, com a vítima escolhida. (Crises contínuas tornam mais fácil dar a desculpa de estar muito atarefado ou ocupado — é mais difícil trair um vizinho em tempos de paz.) Deixando as ambições pessoais de lado, o Sabá oferece muitas oportunidades para os vampiros que possuem pouco Autocontrole fazerem coisas úteis desde as cruzadas até atos casuais de provocação terrorista.

- **Aceitar restrições na auto-indulgência.** Esta é opção para os vampiros que querem a liberdade de interagir com a sociedade mortal. Eles têm de equilibrar cuidadosamente suas necessidades pessoais com as exigências da observação dos rituais e as situações nas quais os laços de *vinculum* possam vir a chamá-los. Veja o



parágrafo “Os Reis e Rainhas das Sombras”, na pág. 48, se quiser mais informações sobre os Lasombra que escolhem este caminho. Um vampiro com alto nível de Humanidade (segundo os padrões do Sabá), nunca deveria esperar manter um alto cargo no Sabá e teria de suportar a hostilidade constante de outros membros.

- **Abandonar a Humanidade.** Esta é uma escolha difícil, e nunca ocorre de forma rápida.

DESPRENDENDO-SE DO EU INTERIOR: NAS TRILHAS

Não é fácil nem divertido seguir as Trilhas. Elas exigem que o vampiro abdique mais do seu poder de escolha do que simplesmente tentar manter o livre arbítrio diante da baixa Humanidade. O vampiro adota *deliberadamente* um sistema artificial de crenças para conter a Besta. Uma Trilha, em particular, pode permitir alguma medida de escolha em níveis mais baixos, mas a longa sobrevivência requer desde níveis de medianos a altos na Trilha. As Trilhas não têm as margens de erro da Humanidade. Em uma Trilha, um vampiro vai ficando cada vez mais limitado e comprometido com um código de conduta altamente formalizado. Os observadores que conhecem os princípios da Trilha sabem bastante sobre como um vampiro que a segue deve agir e numa sociedade brutalmente competitiva como o Sabá, este pode ser um risco muito grande.

Apesar disso, com o passar do tempo, os vampiros acabam adotando as Trilhas porque a Humanidade, a longevidade e o Sabá simplesmente não andam juntos. Interpretar a mudança na visão de mundo oferece muitos ganchos para os grupos que querem se aprofundar na psicologia dos monstros. Isso pode não ser muito divertido para o vampiro, mas, pode ser muito divertido para o jogador.

Veja no livro **Vampiro: A Máscara 3ª Edição**, pág. 286, as mecânicas para se adotar uma Trilha. Tenha em mente que não se trata apenas de números para serem colocados em uma ficha de personagem. Um vampiro que ainda não esteja realizando habitualmente atos planejados de extrema violência e de lesão corporal generalizada, não está pronto para seguir uma Trilha. Humanidade 3 é a pontuação mais alta que um vampiro pode ter ao tentar adotar uma Trilha, e estando com a Humanidade 3, as chances de sucesso são pequenas. Traga a cena à vida: uma criatura essencialmente sem consciência, sucumbindo constantemente ao frenesi, tenta, diligentemente, adotar um código de ética cuidadosamente elaborado. Existe comédia nisso, se você assim o quiser, acompanhado pelo drama.

Um vampiro despencado até Humanidade 1 tem uma chance equilibrada de dar o salto para uma Trilha. É claro que uma criatura tão degenerada não pode esperar sobreviver por muito tempo — se não der o salto em pouco tempo, ela será consumida pelo fogo.

EFEITOS ESPECIAIS DA TENEBROSIDADE

Algumas Disciplinas, como a Tenebrosidade, envolvem efeitos espetaculares. Se os jogadores e o Narrador concordarem, deve-se aplicar as seguintes sugestões, ou aquelas que parecerem complementos interessantes para sua crônica.

Sempre que um poder exigir o uso de sangue, sangue brotará de um corte que o vampiro faz em si mesmo (ou da sua boca, dos canais lacrimais ou outros orifícios) e escorrerá pelo espaço que existe até a área de efeito escolhida. Portanto, um vampiro que estiver usando a Mortalha das Trevas, desaparece momentaneamente, dentro de uma fina névoa de sangue, enquanto que os Braços do Abismo produz jatos de sangue que penetram em sombras-alvo, animando-as. A *vitæ* não é exatamente como o sangue humano, e um Narrador astuto explora as diferenças como parte do choque criado pela Tenebrosidade em uso.

Lembre-se que esses cortes não causam nenhum dano, a menos que o vampiro escolha especificamente o contrário. Eles são o escoadouro para o sangue criado com um esforço deliberado, e não um dano aleatório. Os vampiros que conhecem a Metamorfose Sombria e outros poderes mais avançados podem escolher continuar adiante e gerar feridas horríveis, como cortes em todos seus membros ou em seus próprios peitos, que as sombras emergentes cicatrizam em seu caminho para dentro do mundo.

Quando o efeito cessa, um pequeno resíduo de sangue pode permanecer. Como regra opcional, o fracasso ou um único sucesso em um teste de Tenebrosidade deixa sangue suficiente para um vampiro que tem Sentidos Aguçados ou outros meios de identificar o sangue reconhecer a assinatura do vampiro que está usando Tenebrosidade. Com dois ou mais sucessos, o vampiro só deixa um resíduo estável, se assim preferir.

TM: Para ganhar a opção de deixar ou não um resíduo, gaste uma Característica extra do tipo que o desafio envolve.

Poderes que não exigem o uso de sangue geram sombras lançadas pelo próprio vampiro. Dependendo da concepção pessoal do vampiro sobre o Abismo, e de suas necessidades no momento, as sombras podem fluir de sua boca aberta, dos cortes que fez em si mesmo, ou, até mesmo, emergir das pregas sombrias de suas roupas. Quando o efeito cessa, as sombras retornam a ele da mesma forma.



Os Lasombra oferecem ajuda aos membros do clã que desejam abandonar a Humanidade. Muitas cidades do Sabá têm um Amigo da Noite especializado em ensinar os jovens. Ele ou ela precisa ter uma determinada combinação de aptidões, incluindo em nível de mediano a alto na própria Trilha, contato com seguidores mais experientes de outras Trilhas e uma queda por educação. (Uma crônica Lasombra enfocando a relação em constante mudança entre o clã e a sociedade mortal, poderia utilizar um bando de instrutores como este, que tem que estar constantemente estudando os desafios morais do momento.) Enquanto a maioria dos bispos e instrutores de Trilhas de alto-escalon sentem-se responsáveis por todos os membros do Sabá, os guias Lasombra de Trilha dão prioridade aos seus companheiros de clã. A rede informal, porém eficaz, de alianças com Amigos da Noite ajudou a dar ao clã uma força no início da história do Sabá e continua a fazê-lo nas Noites Finais.

TRILHA DA NOITE

Os Lasombra afirmam ser esta sua própria Trilha. Registros mostram-na sendo ensinada em suas formas mais primitivas desde a antigüidade, e lendas razoavelmente plausíveis atribuem-na à prole do Antediluviano. A Trilha da Noite resgata o legado do Antediluviano em algumas breves imposições: dominação, controle das trevas e transcendência sobre as limitações da carne.

O antigo legado da Trilha da Noite lhe dá uma certa flexibilidade orgânica, que as Trilhas inventadas mais recentemente não possuem. Ninguém viveu tempo suficiente para internalizar uma Trilha inventada há apenas alguns séculos, e poucos vampiros exploraram suas ramificações intensamente. A Trilha da Noite, por outro lado, existe em uma variedade de formas relacionadas, e os vampiros que a adotam podem fazer algumas escolhas. Depois de terem se comprometido com uma versão em particular, a mudança de uma para outra torna-se tão difícil quanto a adoção de uma Trilha nova, por isso os anciões Lasombra, que querem evitar o tormento de sua prole, encorajam a discussão e o estudo antes do novo praticamente assumir um compromisso.

• **A Trilha da Noite Fria.** A mais proeminente variação da Trilha da Noite é muitas vezes chamada de "Trilha Racional", para distingui-la da "Trilha Emotiva", a forma comum da Trilha da Noite, descrita no livro **Vampiro: A Máscara 3ª Edição**, pág. 291. A Trilha Racional conta com a Convicção e o Autocontrole, ao invés da Convicção e do Instinto. A Hierarquia de Pecados permanece intacta, com interpretações um tanto diferentes — os seguidores da Trilha Racional fazem as mesmas coisas, mas não exatamente pelas mesmas razões, que seus companheiros da Trilha Emotiva. Um seguidor da Trilha Racional, por exemplo, rejeita assassinatos frios e premeditados, pois a morte de mortais simplesmente o distrai de contemplar os mistérios





mais profundos de sua existência. Ele mata e come como se estivesse coçando ou piscando. Da mesma forma, rejeita assassinatos acidentais, porque seu objetivo é fazer de cada aspecto de sua existência uma escolha consciente, mesmo quando ele não é importante.

- **Trilha da Noite Aliada.** Esta versão da Trilha da Noite, preferida de muitos místicos do Abismo, substitui o papel do indivíduo na Hierarquia de Pecados pelo papel do clã como um todo. Portanto, o pecado de nível 7 é “Pedir ajuda a um vampiro de outro clã”, enquanto que o pecado de nível 9 é “Agir de acordo com os interesses de outro clã”. A Trilha Aliada ensina que, no final, todos os Lasombra se tornam um só no Abismo, e que a individualidade só faz diferença até essa grande dissolução. Nas Noites Finais, o clã como um todo torna-se seu novo mestre, substituindo o Antediluviano do passado, com um poder comparável no fim dos tempos. A Trilha da Noite Aliada pode usar tanto o Autocontrole quanto o Instinto, dependendo da inclinação do vampiro diante do frenesi.

- **Trilha da Noite Sombria.** A Trilha da Noite Sombria enfoca a escuridão como a condição requintada dos Lasombra. Diversos pecados mudam de modo a refletir esta ênfase. O pecado de nível 10 é depender da visão, enquanto que o de nível 9 é permitir que a luz o atinja. Os praticantes mais experientes desta Trilha cegam-se e passam a depender dos outros sentidos (a visão física, pelo menos, e debatem o papel apropriado dos Auspícios e coisas do gênero). Em vez de punir a falta de inovação, o pecado de nível 8 pune as depredações realizadas sob a luz: um Lasombra da Trilha Sombria peca ao matar ou causar destruição enquanto está iluminado. A Trilha Sombria utiliza o Autocontrole.

- **Trilha da Noite Justa.** Esta é uma das variantes sobreviventes mais antigas e mais populares nos tempos em que os Lasombra acreditavam serem eles mesmos os agentes de uma vontade divina. A destruição do Cardeal Monçada estimulou o abandono em massa desta Trilha. Da mesma forma que a Trilha Aliada substitui o indivíduo pelo clã, a Trilha da Noite Justa troca o indivíduo por todos os vampiros que acreditam em seu propósito divino. Aceitar a superioridade de um companheiro praticante da Trilha Justa ou, digamos, um devoto praticante da Trilha de Caim ou da Trilha dos Cátaros não é pecado. Assassinatos criativos não são uma virtude extraordinária na Trilha Justa. Pelo contrário, o praticante peca ao matar de uma forma que não incite o medo nos corações dos pecadores e que infunda dentro deles a própria ira presente de um Deus zangado. Em geral, a Trilha Justa usa o Autocontrole, mas existem alguns bandos de “anjos temíveis”, conduzidos pelo Instinto.

Existem outras alternativas, também, praticadas em certos momentos, por apenas alguns Lasombra. Os jogadores devem sentir-se livres para desenvolver variações, não importando se elas são apresentadas como novas ou antigas

ao Mundo das Trevas. Os Narradores podem usar esses exemplos para julgar se uma variação faz sentido. Ela nunca deveria tornar a existência mais fácil ao vampiro.

DISCIPLINAS DO CLÃ

Enquanto a Tenebrosidade mostra, mais claramente, a natureza característica dos Lasombra, os eruditos do clã acreditam que a Dominação e a Potência também refletem aspectos particulares do legado Lasombra. Para a maioria dos Guardiões, o que eles fazem não é exatamente o que os outros clãs fazem, mesmo quando utilizam a mesma Disciplina. Efeitos similares surgem às vezes de causas muito diferentes.

DOMINAÇÃO

As duas obsessões dos Lasombra — a sombra e o reflexo — andam juntas no clã, no que diz respeito à Dominação. O vampiro Lasombra não impõe, simplesmente, sua vontade sobre o alvo, num sentido genérico ou abstrato. Ele grava parte da própria vontade do alvo, deixando seus traços no interior de sua mente para guiá-lo.

Um quadro famoso, de pouco antes da Grande Revolta, está exposto na antiga fortaleza do clã na Sicília. Ele retrata um comandante Lasombra rodeado por uma multidão de mortais em dois círculos concêntricos. As pessoas do círculo mais interno olham na direção do vampiro, e seus olhos são todos espelhos refletindo a glória do vampiro. Já as pessoas no círculo externo, olham para fora, ostentando suas várias insígnias de ofício e poder. Cada um lança sua sombra na direção oposta ao vampiro e, em cada caso, a sombra é cinza e translúcida, exceto pela silhueta do vampiro que se encontra dentro da cabeça das pessoas. Essa silhueta é negra como piche.

É dessa forma que muitos Lasombra imaginam a Dominação.

POTÊNCIA

O clã abomina os fracos. Por outro lado, a “força” existe em muitas formas. Poucos Lasombra desenvolvem uma força intensa no sentido puramente físico. A vitalidade sobrenatural que muitos possuem não depende de seus músculos e ossos mortos-vivos. Ela reflete a transformação do corpo do vampiro em uma coisa cada vez mais desumana.

Para os Lasombra cristãos (e aqueles interessados em várias das heresias cristãs que atraem crenças vampíricas), o domínio da Potência é uma forma de transubstanciação: eles conservam a aparência da mortalidade, mas não sua essência. Alguns Lasombra de mentalidade técnica acreditam que carregam a energia intrínseca do universo no Sangue, e que, em teoria, um mestre da Disciplina seria, literalmente capaz de mover mundos. A maioria dos Lasombra associa Potência com Tenebrosidade. A Potência é o legado sombrio do clã fortale



cendo o próprio corpo do vampiro, em vez de se manifestar no ambiente.

TENEBROSIDADE

Os Lasombra têm derramado mais sangue e tinta sobre a natureza e a operação exatas da Tenebrosidade do que sobre qualquer outro tópico, incluindo a Grande Diablerie. A Tenebrosidade é, se não o próprio coração do clã, certamente a ligação íntima com o que o Antediluviano foi e o que sua prole é atualmente.

A primeira pergunta que muitos jovens Lasombra fazem sobre a Tenebrosidade é: "Que diabos é esta coisa, de verdade?" A escuridão que a Tenebrosidade provoca tem essência. Ela pode enredar alvos e até causar danos. Ela absorve sons, odores e a luz. Por outro lado, ela parece pesar pouco ou nada e não tem nenhuma substância que alguma análise química possa detectar. (Sim, alguns Lasombra realmente apontam espectrógrafos e outros equipamentos do gênero para a essência sombria da Tenebrosidade, e os resultados são sempre negativos. Eles sabem que a Tenebrosidade não cria nada com uma assinatura química identificável.) A essência sombria funciona de acordo com regras diferentes das que governam a natureza.

Em resumo, a Tenebrosidade traz para o mundo algo ainda mais estranho do que os vampiros. Dependendo das inclinações do Lasombra em particular, ele pode se referir ao espaço infinito dentro do qual a essência da Tenebrosidade reside, enquanto não é invocada, como "fora", "abaixo" ou "além do mundo". A essência sombria responde ao sangue e à vontade dos Lasombra, vertendo para fora, para baixo ou além do mundo, depois que o comando cessa. Veja a habilidade Ocultismo, pág. 63, para mais informações sobre o assunto.

A ligação entre Tenebrosidade e ocultismo incomoda alguns Lasombra. Uma pequena minoria dentro do clã insiste que nada na Tenebrosidade requer algo além de suas próprias *vitæ* e do ambiente próximo, e que a Disciplina simplesmente transforma o ar e a sombra, da mesma forma que o Abraço substitui o sangue pela *vitæ*. O rígido Autocontrole exigido para manter esta postura enquanto se usa, de fato, a Tenebrosidade cobra um preço alto, e, com o tempo, a maioria dos céticos retrata-se ou desmorona sob a tensão. Um outro grupo, já um pouco maior, sustenta que quaisquer que sejam as verdades importantes dentro do ocultismo, deveria ser possível isolá-las e incorporá-las a uma moldura baseada na retórica, na filosofia ou na ciência. Milênios de esforços não geraram nenhum sucesso, mas os racionalistas continuam tentando.

Como sempre acontece nestes assuntos, as lendas do clã atribuem um sucesso desses a um vampiro competente que foi destruído. Os detalhes mudam de um relato para o outro; assim acontece com as lendas urbanas da humanidade.

A resposta predominante para a pergunta sobre a essência Sombria da Tenebrosidade é simples e direta: "Isto é o que é. Isto é o que você consegue quando faz a coisa que a atrai."

Todas as Disciplinas podem ser chocantes e assustadoras. Elas não são naturais, por definição. Todas provêm de uma antiga maldição que mantém cadáveres vivos. Algumas não ofendem tão abertamente as sensibilidades humanas, pelo menos, não em suas manifestações mais sutis. Em uma época tumultuada por efeitos especiais e histórias de viciados em pó de anjo (Uma droga perigosa também conhecida como *angel dust*, *busy bee*, *crystal*, *elephant tranquilizer* e *superjoint*.), por exemplo, a Potência e a Fortitude parecem assustadoras mas não completamente inesperadas. Mas as manifestações abertas de Tenebrosidade são absolutamente erradas, num nível muito profundo. As sombras simplesmente não se movem independentemente da luz e, principalmente, não ficam soltas voando por aí.

Como Narrador, você deveria analisar de que forma o poder atinge qualquer mortal que se encontre na área. É perturbador. Isto põe as pessoas diante de provas que demonstram que o mundo é algo muito diferente do que elas pensavam até hoje. Para aumentar o pânico, muitas pessoas, confrontadas com estas aberrações, respondem, com uma reviravolta moral, a convicção de que o errado deve ser removido — a convicção que conduz os Inquisidores e outros caçadores, se conseguirem a coragem para não fugir na noite.

Se a coragem de um personagem falha, em termos de jogo, isto deveria significar mais do que simplesmente "ele

foge". Isto indica um colapso total de escolha e força de vontade, um momento no qual um único impulso aterroizado assume o controle da mente de uma pessoa, excluindo todo o resto. A Tenebrosidade explora os medos profundamente arraigados na psique humana: o medo do isolamento, dos poderes demoníacos, do nada. Os vampiros que usam poderes aterrorizantes logo aprendem o efeito que eles causam, e o seu uso repetido e instruído é um ótimo jeito de enfraquecer sua Humanidade.

Jogo de Sombras

Muitos jogadores consideram os poderes de primeiro nível para muita coisa. Eles estão quase sempre errados, principalmente, neste caso. Muitos Lasombra acham o Jogo de Sombras suficiente para a maioria de seus propósitos. Pense na oportunidade de aumentar simultaneamente sua Furtividade e Intimidação e ainda diminuir a absorção de dano e o Vigor do alvo durante uma cena inteira, gastando apenas um Ponto de Sangue e sem precisar se concentrar.

Os Lasombra zombam de qualquer um de seus companheiros de clã que não conseguem encontrar nada de útil para fazer com este poder.

Lembre-se de que Jogo de Sombras não serve apenas para fazer as sombras vagarem por aí produzindo efeitos dramáticos de luz. Pedacos de escuridão ganham vida e se enrolam nas vítimas dos Lasombra. Massas irregulares de pura escuridão voam pelo ar para atacar seus alvos. O Jogo de Sombras envolve uma barulhenta demonstração de poderes sobrenaturais. Mortais atordoados conseguem explicar facilmente os efeitos que aumentam a

Furtividade ou a Intimidação. Sombras animadas suspensas no ar simplesmente não se rendem à lógica.

A maioria dos Lasombra não liga muito para a Máscara, a não ser como uma tática de sobrevivência, mas preferem não ser sobrenaturais publicamente, exceto em situações sobre as quais eles têm controle. Recorrer rapidamente ao Jogo de Sombras demonstra imaginação fraca e planejamento pobre, assim como a recusa em usá-lo nos momentos em que é apropriado mostra uma tendência perigosa de fazer censuras a si mesmo.



Mortalha das Trevas

As sombras animadas do Jogo de Sombras brotam de fontes existentes. A transformação, por si só, já é assustadora, mas, pelo menos, tem uma fonte óbvia. A Mortalha das Trevas produz uma coisa que não tem antecedentes. Um vampiro que usa a Mortalha das Trevas tem de considerar a troca envolvida: as pessoas são realmente envolvidas por Sombras dentro da bolha, cujo diâmetro é totalmente óbvio às pessoas de fora. A bolha de escuridão tangível que a Mortalha das Trevas invoca pode ser um segredo somente quando o ambiente ao seu redor também é completamente escuro. Então, de novo, a discrição não é sempre a prioridade, e, para um simples valor de impacto, uma irritante massa negra supera muitas alternativas.

Os Lasombra em Röttschreck, muitas vezes, invocam a Mortalha das Trevas inconscientemente, para se esconderem de uma ameaça declarada.

Braços do Abismo

Braços do Abismo é outro poder que parece mundano apenas para pessoas que têm o privilégio de ler o livro de regras. Os personagens do Mundo das Trevas vêem as extrusões das sombras maiores do que quando elas surgem e agem sem esforço aparente por parte do vampiro que as criou. Lembre-se de que não é necessário uma concentração ativa para manter os Braços, depois que eles foram evocados. Como são necessários três níveis de Tenebrosidade para criar os Braços até mesmo os tentáculos sombrios mais fracos são (a menos que o seu criador prefira enfraquecê-los) mais fortes e mais ágeis do que a média dos mortais. Com a prática contínua, até mesmo os Lasombra mais pacíficos da 13ª geração podem gerar tentáculos capazes de derrotar os melhores guerreiros da humanidade numa luta justa, como se lutar contra uma sombra propelida a sangue morto pudesse ser justo em qualquer circunstância.

Os Braços são, obviamente, muito úteis em lutas, mas, também, podem servir em funções que não envolvam um combate. Lasombra aleijados, como Andrew Emory, usam os Braços do Abismo para carregá-los; dois tentáculos são o suficiente. Um tentáculo sombrio pode passar por aberturas muito estreitas (embora seu criador necessite de algum outro meio para enxergar onde ele vai depois disso) e não perde nem força, nem velocidade por causa da constrição. Um Braço não precisa ser um tentáculo, no sentido de um simples cilindro flexível. Ele pode abrir-se como um leque, dividir-se num nó de fibras entrelaçadas, espalhar-se como uma chapa sobre 0,01 m² de qualquer superfície (ou espaço aberto) ou assumir qualquer forma imaginada por seu criador. Portanto, um Braço pode ficar na espora até seu criador produzi-lo. Alguém que apareça mais tarde não verá o sangue nem a concentração necessários para criar o Braço e talvez não perceba a ligação dele com o vampiro.

Os Lasombra em frenesi quase sempre criam Braços do Abismo inconscientemente para ajudá-los a derrotar os alvos que lhes atormentam.

Regra Opcional: O vampiro pode gastar um Ponto de Sangue para ganhar uma impressão sensorial ligeira, porém clara do Braço do Abismo. Isto requer um Ponto de Sangue por tentáculo e abrange tato, paladar, pressão, temperatura etc, mas não visão, audição e olfato. Desta forma, o vampiro pode usar o Braço para explorar além do alcance da visão de seu criador. Se o Braço se incendiar, por exemplo, o vampiro poderia suspeitar que a luz do sol o espera logo após a esquina.

Metamorfose Sombria

Este poder reflete muito da auto-imagem dos Lasombra. Quando pensar de que maneira a aparência do personagem muda na Metamorfose, reveja as seções acima sobre a concepção Lasombra de seus legados e naturezas individuais. Um Lasombra que julga que seus poderes são expressões do pecado original assume a forma de elementos da iconografia religiosa, com uma combinação de símbolos pessoais extremamente, e cuidadosamente codificados dos pecados que o conduzem. Um Lasombra que se considera herdeiro dos deuses da escuridão pode assumir uma aparência rígida e estilizada, como uma caverna que esconde algum espírito maligno ou uma estátua de uma deusa sedenta de sangue. Já um Lasombra que prefere uma abordagem do Abismo, no estilo de H.P. Lovecraft, pode assumir ângulos não-Euclidianos e distorções espaciais peculiares. De qualquer modo, nunca haverá dois Lasombra, nem que seja senhor e cria, assumindo a mesma aparência enquanto estiverem sob a Metamorfose Sombria.

O vampiro metamorfoseado não se parece com a idéia convencional de vampiro que muitas pessoas têm. Ele pode andar por uma rua sem provocar uma reação do tipo: "Olhem aquele vampiro!" Em geral, os Lasombra interessados em manter o povo apavorado com ameaças sobrenaturais, valorizam a Metamorfose Negra como uma arma psicológica. Ela é muito boa para aparecer diante de mortais que acham que estão lidando com demônios: com a Mortalha das Trevas para mascarar sua entrada e uma súbita aparição na forma metamorfoseada, um Lasombra é capaz de convencer a maioria dos pretensos oculistas de que seus rituais de invocação funcionaram.

Regra Opcional: A Metamorfose Sombria também induz estados mentais em passantes e curiosos. Qualquer mortal que tenha sido vítima dos poderes avançados de Dominação de um vampiro (principalmente Condicionamento ou Possessão) sofrerá -1 de penalidade adicional nas dificuldades dos testes para resistir à fuga. O resíduo do poder do vampiro na mente do mortal, combinados a transformação atual, consegue produzir um resultado particularmente aterrorizante. Qualquer mortal que falhar num teste de Coragem não só fugirá,



como também sofrerá uma amnésia parcial, sendo incapaz de recordar qualquer detalhe da cena, a não ser o fato de ter testemunhado alguma coisa desesperada e hediondamente má.

TM: As vítimas de uma utilização anterior da Dominação avançada costumam estar sujeitas a uma penalidade de Característica igual a 1 em seus testes de Coragem. Se isto reduzir sua Coragem a zero, elas entram automaticamente em pânico e sofrem amnésia parcial.

Corpo de Sombras

Este poder marca o limiar entre o controle da sombra e a identificação com ela. Enquanto estiver usando o Corpo de Sombras, o Lasombra deixa de ser humano até mesmo em sua forma. Ele é, agora, uma vontade desencarnada, atuando no mundo como uma força da natureza, ou melhor, uma força antinatural. Alguns Lasombra preferem passar o maior tempo possível nesta condição e organizam um fluxo contínuo de vítimas necessário para manter o Corpo de Sombras ativo. Alguns anciões, particularmente diligentes, chegam até mesmo a receber infusões de sangue em seus aposentos para permanecerem abrigados na forma sombria em estoques de sangue durante o dia.

Da mesma forma que acontece na Metamorfose Sombria, o ponto de vista do Lasombra afeta muitos detalhes do Corpo de Sombras. Um Lasombra que considere a Tenebrosidade como um pecado que se tornou tangível, transforma-se com uma série de erupções, a pele e os ossos se despedaçam, à medida que a escuridão jorra de seu coração e de sua mente, ou fica coberto pelas trevas, como se suas veias bombeassem um veneno para todo seu corpo. Um Lasombra imerso em estudos do ocultismo que considera o Abismo como sendo a Primeira Substância, pode entrar em colapso, como se estivesse caindo dentro de um buraco negro, seu próprio corpo sendo sugado para dentro do Abismo, deixando para trás apenas uma sombra animada. Um Lasombra que identifica a essência Sombria com algum estado primitivo da matéria, pode transformar-se, de uma só vez, num raio de escuridão, depois de três turnos de meditação, ou desaparecer gradualmente na translucidez e recuperar a opacidade na forma de sombra.

Lembre-se que o Corpo de Sombras não é capaz de voar, mas pode nadar e, pelo fato de não possuir substância, não sofre nenhum dano com o aumento da pressão. Também não existe nenhuma forma de confinamento capaz de mantê-lo dentro ou fora de um lugar, desde que haja uma abertura com algumas moléculas de largura.

As regras opcionais para o valor da Intimidação da Metamorfose Sombria também, a critério do Narrador, podem ser aplicadas ao Corpo de Sombras.

COMBINAÇÃO DE DISCIPLINAS

MORTALHA DA AUSÊNCIA

(DOMINAÇÃO ••• TENEBROSIDADE •••)

Este poder aprimora a Mortalha das Trevas e combina a intrusão do Abismo no mundo com a manipulação psíquica dos passantes. Ao invés de uma nuvem de escuridão altamente visível, a Mortalha da Ausência cria uma região para dentro da qual ninguém olha. Os passantes não pensam em permanecer na área. Qualquer pessoa que examine o cenário, ficará apenas olhando, pois seus olhos não se fixam na área da mortalha. É uma escuridão tanto mental quanto mundana.

Sistema: O jogador gasta um Ponto de Sangue e faz um teste de Manipulação + Ocultismo (dificuldade 7). O sucesso cria um ponto-cego de mais ou menos 3 metros de diâmetro, localizado em qualquer ponto na linha de visão de seu criador e capaz de se mover no máximo com a velocidade que o vampiro caminha. Qualquer pessoa que queira examinar seu interior, precisará obter mais sucessos num teste de Força de Vontade (dificuldade 7), do que o criador obteve no teste da Mortalha da Ausência. Caso contrário, ele nem pensa em levá-la em consideração.

Lembre-se que este poder é completamente sobrenatural em sua origem, e a maioria dos mortais não tem experiência suficiente com o ocultismo para, sequer, ser capaz de tentar ver o que está tão malevolentemente desviando sua atenção.

TM: Faça um Disputa Estática Social contra sete Características para criar a Mortalha da Ausência. Qualquer pessoa que tentar olhar para dentro terá de vencer um Desafio de Força de Vontade contra o criador da Mortalha. O criador pode gastar Características Sociais para aumentar sua Força de Vontade total, para este objetivo.

O ABISMO

A maioria dos poderes vampíricos afeta tanto o próprio usuário quanto o mundo material ao seu redor — principalmente as percepções e os estados mentais dos seres humanos nas proximidades. Da mesma forma que os necromantes e os taumaturgos, os vampiros que usam a Tenebrosidade se conectam a um mundo além do nosso, em um tipo diferente de espaço, de onde retiram seus dons sombrios.

Para muitos praticantes da Tenebrosidade, o Abismo é simplesmente o reino conceitual do qual eles obtêm a essência sombria. Muitos Lasombra exploram-no mais profundamente, encontrando camadas e camadas de mistério naquela escuridão infinita. O Antediluviano Lasombra, afirmava às vezes, que o Abismo era o estado de toda a criação antes de um Deus intrometido fazer a



luz, e que ele, como mestre perfeito da Tenebrosidade, encarnou essa essência primordial na Terra. Se isso foi certo ou não, o estudo do Abismo recompensa o estudante aplicado.

Existe inteligência no Abismo. Ela não possui auto-consciência nem mesmo identidade em qualquer sentido compreensível. Fragmentos de conhecimento e paixão aglomeram-se por um tempo e, depois, desmancham-se. A mente dentro do Abismo é, de certa forma, mais parecida com um computador capaz de sentir emoções e possuir lógica, do que com uma entidade consciente, um reservatório de recursos executando instruções provenientes de alguma força desconhecida.

CHAMANDO PELA ENTIDADE NA ESCURIDÃO

A manipulação efetiva do Abismo exige, pelo menos, cinco pontos de Tenebrosidade e Ocultismo (Abismo), com, no mínimo, dois pontos em cada uma. Abaixo disso, os estudantes aprendem apenas lições pragmáticas sobre a aplicação da Tenebrosidade no mundo físico.

Os Braços do Abismo podem trazer consigo porções da Inteligência do Abismo, quando usados em conjunto com uma preparação apropriada de ocultismo. Isto requer um ritual de uma hora, um Ponto de Sangue e um teste bem-sucedido de Inteligência + Ocultismo (dificuldade 7). Depois, o invocador conjura os Braços do Abismo com o jogador fazendo o teste normal de Manipulação + Ocultismo (dificuldade 7). Quando feito desta forma, apenas um Braço se manifesta. Ele possui as estatísticas físicas habituais e um ponto de Atributo Mental para cada ponto de Tenebrosidade que o invocador possuir. O invocador pode decidir como distribuir os pontos. Cada sucesso no teste ritual de Inteligência + Ocultismo além do primeiro propicia outro ponto, o que acontece também com cada Ponto de Sangue adicional gasto no momento da invocação.

A criatura do Abismo tem, pelo menos, uma perturbação poderosa e uma obsessão que se assemelha a um pecado específico da Trilha da Sabedoria (normalmente, nível seis ou mais na Hierarquia de Pecados) escolhido pelo Narrador. Cada criatura do Abismo emerge com o objetivo de fazer algo, que pode ou não se ajustar aos planos de seu invocador. Ela pode mover-se independente da velocidade do invocador e dura uma cena ou uma hora. A luz intensa (luzes estroboscópicas, holofotes etc.) dispersa a criatura imediatamente.

O invocador pode repetir os passos do ritual para reforçar a presença da criatura. Se todos os passos foram bem-sucedidos, a criatura continua presente o resto da noite. O invocador pode tentar conjurar a mesma criatura, novamente, e três sucessos seguidos permitem-na permanecer pelo tempo que este a alimentar com seus Pontos de Sangue (10 — o nível de Tenebrosidade do personagem) a cada noite.

O invocador pode tentar absorver a manifestação para dentro de si. Para isso, ele tem de derrotá-la em combate, reduzindo a zero seus níveis de vitalidade. Depois de fazer isto, ele pode drenar estas trevas para dentro de si mesmo. Ele ganha a metade dos pontos da criatura em cada Atributo, adicionados aos seus durante uma noite. Ele também ganha a perturbação dessa criatura e não pode gastar Força de Vontade para resistir aos seus efeitos.

Se conseguir levar seu invocador ao torpor, a criatura poderá invadir seu corpo e controlá-lo durante o resto da noite. Ela também pode ressurgir na noite seguinte e tentar novamente, e, se derrotá-lo três noites seguidas, pode possuí-lo até ser expulsa. Este exorcismo exige que um outro praticante de Tenebrosidade leve o vampiro possuído ao torpor e realize os passos do ritual de invocação. Se forem todos bem-sucedidos, a criatura do Abismo retorna ao vazio e nunca mais volta com aquela combinação de atributos.

DESCENDO ÀS TREVAS

Um *especialista* em Tenebrosidade é realmente capaz de entrar no Abismo. Da mesma forma que acontece com o chamado dos espíritos do Abismo, é necessário um ritual de uma hora, um Ponto de Sangue e um teste bem-sucedido de Inteligência + Ocultismo (dificuldade 7). O vampiro, então, usa a Travessia das Sombras (veja no **Guia do Sabá**, pág. 111). Se cada passo funcionar, ele entra no Abismo usando a Tenebrosidade, semelhante à Projeção Psíquica. Ele também corre o risco de encontrar espíritos do Abismo.

A cada (nível de Tenebrosidade do personagem) turnos, faça um teste de Percepção + Tenebrosidade (dificuldade 8) para ver se o personagem sente os fragmentos combinados da Inteligência do Abismo ao seu redor. Se o teste falhar, uma criatura com as estatísticas equivalentes às de uma criatura chamada pelo procedimento de invocação descrito acima se aproximará. Quanto mais hábil for o viajante, mais poderosa será a entidade que desejará possuí-lo — distribua seus pontos de Atributo como se o jogador tivesse conseguido o número máximo de sucessos na conjuração. A criatura tentará possuir o viajante.

Se o teste resultar numa falha crítica, uma criatura possuirá imediatamente o viajante que desmaiará no lugar escuro mais próximo.

Trate a mecânica do jogo do Abismo da mesma forma que a da "forma astral" (**Vampiro: A Máscara 3ª edição**, pág. 152). O personagem se move a uma velocidade de no máximo 1500 km/h e pode examinar qualquer ambiente envolvido por uma escuridão parcial ou total — a Qualidade ou Defeito Visão Tenebrosa são úteis para este propósito. Se um personagem perder toda a Força de Vontade num combate astral, nenhum "cordão prateado" será cortado, mas o Abismo expelirá o personagem para o lugar sombrio mais próximo do plano físico.

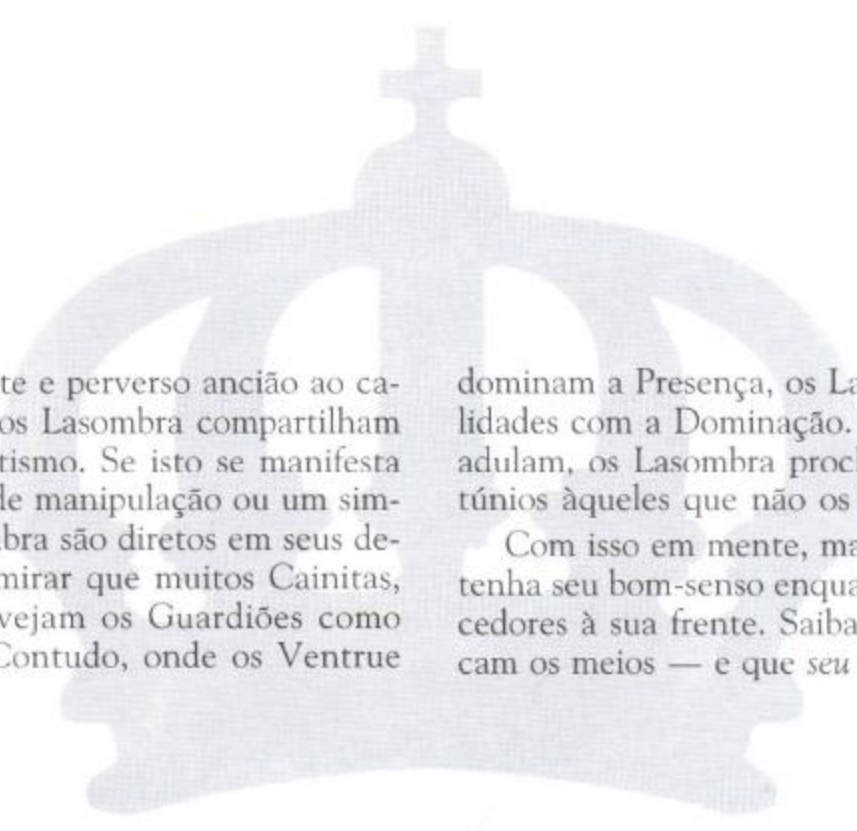




CAPÍTULO TRÊS: NOVAS SOMBRAS

E se a luz que existe em ti são trevas, como é grande a escuridão!

— Mateus 6:23



Do mais venerável, elegante e perverso ancião ao cabeça de pá mais desprezível, os Lasombra compartilham uma característica: o pragmatismo. Se isto se manifesta como uma habilidade astuta de manipulação ou um simples maquiavelismo, os Lasombra são diretos em seus desejos. Então, não é de se admirar que muitos Cainitas, inclusive alguns Lasombra, vejam os Guardiões como contrapartida aos Ventrue. Contudo, onde os Ventrue

dominam a Presença, os Lasombra aprimoram suas habilidades com a Dominação. Quando os Ventrue pedem e adulam, os Lasombra proclamam suas vontades e infortúnios àqueles que não os obedecem.

Com isso em mente, manere em seu linguajar e mantenha seu bom-senso enquanto examina a galeria de vencedores à sua frente. Saiba que, com eles, os fins justificam os meios — e que seu fim pode bem ser o meio.

LIVRO DE CLÁ: LASOMHIRA

78

CAPÍTULO TRÊS: NOVAS SOMBRAS

4+4+4+4+4 / HUMANIDADE
●●●●○○

FÍSICOS

Hábil

Feroz

Rígido

SOCIAIS

Carismático Digno x2

Comandante x2

Intimidante x2

MENTAIS

Alerta Disciplinado

Versado Observador

Malicioso

HABILIDADES

Esportes Briga

Computador Armas de Fogo

Investigação

ANTECEDENTES
Influência (Submundo x1)

INFLUÊNCIAS

DISCIPLINAS

Auspícios x1 (Sentidos Aguçados),

Dominação x1 (Comando); Tene-

brocidade x1 (Jogo de Sombra);

Potência x2 (Proeza, Força)

QUALIDADES & DEFETOS

4+4+4+4+4 / HUMANIDADE
●●●●○○

FÍSICOS

Musculoso

Veloz

SOCIAIS

Atraente

Carismático

Cordial

MENTAIS

Alerta x2

Observador

HABILIDADES

Briga

Intimidação

Sobrevivência

ANTECEDENTES
Influência (Submundo x1)

INFLUÊNCIAS

DISCIPLINAS

Rapidez x1 (Alcridade), Potência

x2 (Proeza, Força), Dominação x1

(Comando), Tenebrocidade x1

(Jogo de Sombra)

QUALIDADES & DEFETOS

COMPORTAMENTO
JUIZ

NATUREZA

MARTIR

IDADE

GERAÇÃO

CLASSE

CRÔNICA

PERSONAGEM

VINGADOR MALIGNO

NOME

FORÇA DE VONTADE

FORÇA DE VONTADE

FORÇA DE VONTADE

FORÇA DE VONTADE

FORÇA DE VONTADE

FORÇA DE VONTADE

FORÇA DE VONTADE

FORÇA DE VONTADE

FORÇA DE VONTADE

FORÇA DE VONTADE

FORÇA DE VONTADE

FORÇA DE VONTADE

COMPORTAMENTO
CONFORMISTA

NATUREZA

SOBREVIVENTE

IDADE

GERAÇÃO

CLASSE

CRÔNICA

PERSONAGEM

ABRAÇADA EM MASSA

BEM-SUCEDIDA

NOME

FORÇA DE VONTADE

FORÇA DE VONTADE

FORÇA DE VONTADE

FORÇA DE VONTADE

FORÇA DE VONTADE

FORÇA DE VONTADE

FORÇA DE VONTADE

FORÇA DE VONTADE

FORÇA DE VONTADE

FORÇA DE VONTADE

FORÇA DE VONTADE

FORÇA DE VONTADE



CONSCIÊNCIA / CONVICÇÃO

AUTOCONTROLE / INSTINTO



CONSCIÊNCIA / CONVICÇÃO

AUTOCONTROLE / INSTINTO

Mote: Queridinha, dê mais alguns socos. O rubor melhora o sabor.

Isto sempre pode piorar. Numa noite de verão, uma gangue de jovens lhe agarrou em um bulevar bateu em você com uma pá e lhe enterrou. Você conseguiu sair da cova. Seus agressores mandaram você junto com os outros sobreviventes, para uma grande luta entre gangues, que você nunca entendeu de verdade. Você foi uma, das duas pessoas, que resistiu até o fim. Entretanto, o outro não sobreviveu, mas você sim, apesar de ter sido presa em uma camisa-de-força. Quando finalmente, recobrou o autocontrole, já era uma morta-viva há quatro semanas. Descobriu que ninguém sentia sua falta. Você era apenas mais uma estatística no cadastro de desaparecidos do município. Percebeu que, pela primeira vez, desde que disse "Eu aceito" para aquele ser infeliz há quarenta anos, você estava com a ficha limpa.

O Sabá combinava com você. Mentores divertidos mostraram-lhe como controlar, conscientemente, os poderes que você usava de forma instintiva.

Você prestou aten-
ção à doutrina, e estu-
dou os ritos: Após dois
anos de "apren-

dizado", o bispo local percebeu que você tinha futuro e permitiu que se juntasse a um dos bandos locais. Obviamente, alguns dos vampiros eram mortos-vivos há muito mais tempo, mas você *vivera* muito mais do que eles. Sessenta anos de vida proletária ensinaram-lhe coisas que nenhum garoto de nariz empinado sabe, não importa há quanto tempo ele esteja se escondendo nas sombras como um parasita.

Conceito: Você cuida dos garotos. Eles acham isto engraçado mas deixam que você o faça. Alguns deles até reconhecem que seu cuidado os impede de perder os últimos vestígios de humanidade. Você não liga para grandes cruzadas — quer proteger a sociedade que dá algum valor à sua existência.

Dicas de Interpretação: Mamãe sabe muito bem. Mamãe sabe como identificar alvos fáceis e reconhecer os traçoeiros, como esconder os corpos depois, como abençoar as taças para a Vaulderie. Ah, é claro, você tem muito o que aprender, mas está indo bem e gostando disso. Você ouviu dizer que há uma mulher no topo da seita. Talvez, alguma noite, haverá outra.

Equipamento: Roupas robustas, apetrechos de cozinha portáteis e uma peruca.



LEIF JONES
2000

Mote: *Passe p'ra cá. Agora.*

Prelúdio: Você foi concebido em um estupro, e isso determinou a trajetória de sua vida. Sua mãe era a sacerdotisa de alguma religião tribal, no que era um remoto vale africano. A invasão e a industrialização forçaram o seu povo a migrar para uma cidade litorânea. Além disso, você nunca soube a história direito. Não sabe se ela se entregou à prostituição ou se, simplesmente foi agarrada aleatoriamente por marinheiros bêbados. Não faz muita diferença, de qualquer maneira — você nasceu contaminado pela sífilis que ela contraiu ao lhe conceber.

Você cresceu na sordidez de uma zona-de-guerra. Três ou quatro nações reclamaram o controle de sua região em épocas distintas. Na prática, eram todos bandos bem armados, favorecendo suas respectivas tribos às custas dos outros. Você foi violento e sadicamente abusado ou friamente abusado de uma maneira objetiva, e é dessa forma que você conseguia diferenciar um regime do outro. Qualquer força de paz externa era ineficaz ou colaborava ativamente com uma gangue ou outra, ou seja, nunca vinha para ajudar. É você lembrava que poderiam fazer com você o mesmo que fizeram com sua mãe, se assim o quisessem.

Quando sua mãe morreu, você já tinha aprendido o suficiente para se tornar útil aos insignificantes tiranos de fachada. Escapou dos piores abusos perpetrados em crianças menos dotadas e poderia ter tomado um rumo na vida razoavelmente decente (pelo padrão do estaleiro). Se não fosse pela sífilis, é claro. Os primeiros sinais de loucura se manifestaram antes do seu décimo oitavo aniversário, e seu comportamento cada vez mais errático, custou-lhe a proteção marginal de que um dia desfrutou. Você nunca fala sobre os anos posteriores a isso.



Gradualmente, foi tomando consciência de uma voz persistente em sua mente, em algum lugar do nevoeiro mental, uma divertida e curiosa sondagem. Em seus momentos de lucidez, ficou sabendo de um capitão pirata com uma queda pela fisiologia amadora. Ele o alimentou com o sangue que lhe permitiu recobrar a sanidade e manteve a doença estacionada, e também tornou-o sobrenaturalmente forte. O preço disto foi o serviço, e você o realizou com satisfação. Logo se juntou à tripulação, e participou de saques no Oceano Índico. Quando perdeu um de seus misteriosos companheiros de tripulação, que saía somente à noite, ele propôs uma loteria para substituí-lo. Você ganhou. Então, seus caninos cresceram.

Você continuou a servir seu capitão. Sua existência lhe deu muitas oportunidades de ferir pessoas e momentos de solidão, nos quais você não tem que pensar muito sobre alguma coisa em particular. As duas situações lhe agradam muito.

Conceito: Você é um pirata, e dos bons. Você sabe como anular dezenas de medidas de segurança, bloquear os sinais de perigo, proteger o produto do saque e assim por diante. As maquinações do Sabá parecem nebulosas; você só conhece a rotina do seu navio. Mas aqueles que o acham ingênuo, estão a caminho de arrumar encrenca.

Dicas de Interpretação: O mundo tem caçadores e caçados, nada mais. Você caça. E é bom nisso. Com a prática, pode tornar-se ainda melhor. À medida que se afasta (física e psicologicamente) dos seus dias de mortal, você começa a se questionar sobre o que mais os vampiros fazem, e dá seus primeiros passos rumo a uma sociedade Sabá mais ampla. Você sempre será um pirata, mas percebe que isto não o impede de ser outras coisas, também.

Equipamento: Roupas típicas para navegação, facas e livros da história do Sabá.



VAMPIRO

A JANGADA

NOME _____

JOGADOR _____

CRONOLOGIA _____

NATUREZA *Sobrevivente*

COMPORTAMENTO *Valentão*

CLÁ *Lasombra*

GERAÇÃO *13ª*

REFÚGIO _____

CONCEITO *Pirata*

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força _____ ● ● ● ● ○

Destreza _____ ● ● ● ● ○

Vigor _____ ● ● ● ○ ○

SOCIAL

Carisma _____ ● ● ○ ○ ○

Manipulação _____ ● ● ○ ○ ○

Aparência _____ ● ● ○ ○ ○

MENTAL

Percepção _____ ● ● ● ● ○

Inteligência _____ ● ● ● ● ○

Raciocínio _____ ● ● ● ○ ○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão _____ ● ● ○ ○ ○

Esportes _____ ● ● ● ○ ○

Briga _____ ● ● ● ○ ○

Esquiva _____ ● ● ○ ○ ○

Empatia _____ ○ ○ ○ ○ ○

Expressão _____ ○ ○ ○ ○ ○

Intimidação _____ ○ ○ ○ ○ ○

Liderança _____ ○ ○ ○ ○ ○

Manha _____ ○ ○ ○ ○ ○

Lábia _____ ○ ○ ○ ○ ○

PERÍCIAS

Empatia c/ Animais _____ ○ ○ ○ ○ ○

Ofícios _____ ● ● ○ ○ ○

Condução _____ ● ● ● ● ○

Etiqueta _____ ○ ○ ○ ○ ○

Armas de Fogo _____ ● ○ ○ ○ ○

Armas Brancas _____ ● ● ● ● ○

Performance _____ ○ ○ ○ ○ ○

Segurança _____ ○ ○ ○ ○ ○

Furtividade _____ ● ● ● ○ ○

Sobrevivência _____ ● ● ● ● ○

CONHECIMENTO

Acadêmicos _____ ○ ○ ○ ○ ○

Computador _____ ○ ○ ○ ○ ○

Finanças _____ ○ ○ ○ ○ ○

Investigação _____ ○ ○ ○ ○ ○

Direito _____ ○ ○ ○ ○ ○

Linguística _____ ● ● ○ ○ ○

Medicina _____ ● ● ○ ○ ○

Occultismo _____ ● ○ ○ ○ ○

Política _____ ○ ○ ○ ○ ○

Ciência _____ ○ ○ ○ ○ ○

vantagens

ANTECEDENTES

_____ ○ ○ ○ ○ ○

_____ ○ ○ ○ ○ ○

_____ ○ ○ ○ ○ ○

_____ ○ ○ ○ ○ ○

_____ ○ ○ ○ ○ ○

_____ ○ ○ ○ ○ ○

_____ ○ ○ ○ ○ ○

_____ ○ ○ ○ ○ ○

DISCIPLINAS

Potência _____ ● ● ● ○ ○

Tenebrosidade _____ ● ○ ○ ○ ○

_____ ○ ○ ○ ○ ○

_____ ○ ○ ○ ○ ○

_____ ○ ○ ○ ○ ○

_____ ○ ○ ○ ○ ○

_____ ○ ○ ○ ○ ○

_____ ○ ○ ○ ○ ○

Consciência / Convicção

_____ ● ● ● ○ ○

Autocontrole / Instintos

_____ ● ● ● ○ ○

Coragem _____ ● ● ● ● ○

QUALIDADES/DEFEITOS

HUMANIDADE/TREMA

_____ ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○

FORÇA DE VONTADE

_____ ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

_____ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

PONTOS DE SANGUE

_____ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

_____ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

VITALIDADE

ESCORIADO _____ □

MACHUCADO _____ - 1 □

FERIDO _____ - 1 □

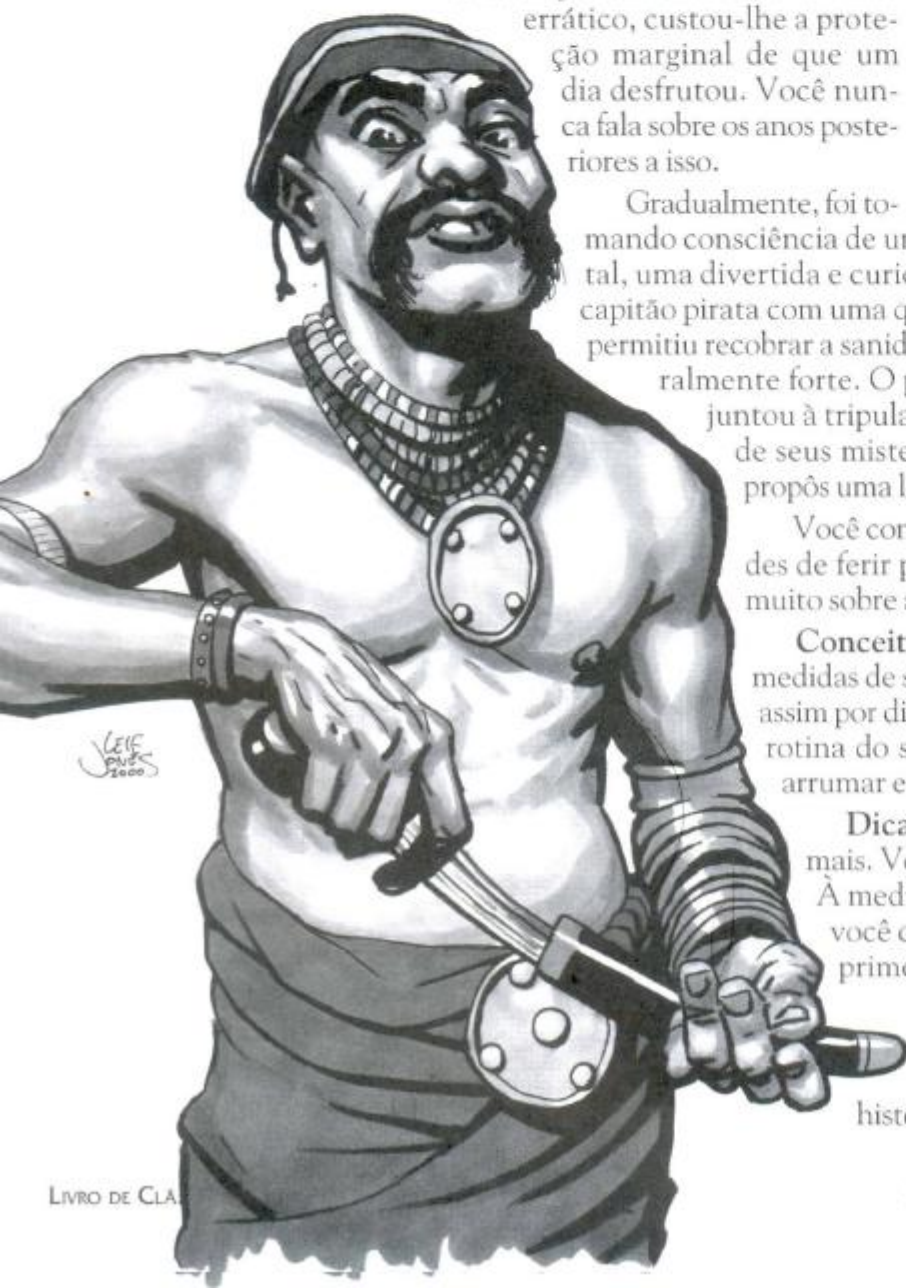
FERIDO GRAVEMENTE - 2 □

ESPANCADO _____ - 2 □

ALHADO _____ - 5 □

INCAPACITADO _____ □

EXPERIÊNCIA



CONSCIÊNCIA / CONHEÇÃO

● ● ○ ○ ○

AUTOCONTROLE / INSTINTOS

● ● ○ ○ ○

CORAGEM

● ● ● ● ○

PONTOS DE SANGUE

● ● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

FORÇA DE VONTADE

● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

NOME _____

PERSONAGEM PIRATA

CRÔNICA _____

CIA LASOMBRA

GERAÇÃO 13ª

IDADE _____

NATUREZA SOBREVIVENTE

COMPORTAMENTO VALENTÃO



[illegible]

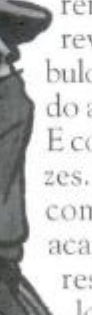
Mote: Se pudesse ter uma visão mais ampla, você veria que sua morte valida a luta revolucionária, da mesma forma que sua vida valida a ordem existente. Mas vejo que você ainda tem muito sangue para derramar.

Prelúdio: Você cresceu próximo às margens da inanição, na Sicília. Sua família perdeu grande parte de suas terras nas “reformas” após a Segunda Guerra Mundial e nunca mais as recuperou. Quando ficou velho o suficiente para sair de casa, você decidiu fazer fortuna em outro lugar. Após um ano de andanças, chegou a Roma.

Roma não era o lugar ideal para ser pobre durante a década de sessenta. A combinação da corrupção desenfreada com a interferência clerical deixava qualquer pessoa que não tivesse contatos o tempo todo ociosa. Você podia ser preso sob falsas acusações e posto para trabalhar na propriedade de alguém ou, simplesmente, forçado a abandonar um determinado bairro, se os policiais não fossem com a sua cara. Se tivessem planejado transformá-lo aos poucos em um revolucionário Marxista-Leninista, eles dificilmente teriam feito um trabalho melhor.

Você sofreu uma crise de consciência após seqüestrar e torturar um inofensivo empresário sul-americano. Você chegou a conclusão que essa seria uma forma de atacar os agentes da tirania. Apesar de todos os burgueses serem colaboradores sob todos os aspectos importantes, será que isto estava realmente ajudando em sua causa? Quando você começou a perguntar sobre isso, seus companheiros não se contentaram em espancá-lo até a beira da morte, eles o incriminaram por tráfico de drogas e deixaram a polícia prender você. Roma também não era o lugar ideal para ser aprisionado na década de sessenta.

E foi assim que, vinte anos depois de ter saído de casa, você acabou voltando para a Sicília. Você ainda estava decidido a fazer alguma coisa, mas não tinha nenhuma idéia do *quê*. Seus



pais já tinham morrido há muito tempo, e seus parentes não queriam revê-lo. Você perambulou pela ilha, visitando atrações turísticas. E começou a ouvir vozes. Sombras falavam com você enquanto acampava nos arredores dos velhos castelos, contando-lhe de uma grande guerra, da qual sua revolução marxista nunca chegaria aos pés. Você tinha quase certeza de que estava ficando louco, mas prestava atenção nas vozes e, às vezes, cumpria as tarefas que as sombras lhe pediam.

Certa noite,
as sombras ga-
nharam vida,
revelan-

do um homem velho, elegantemente vestido, que lhe contou o resto da história. Ele explicou sobre os Antediluvianos, de quem os capitalistas são apenas os peões mais recentes, e sobre o Sabá, o último partido de vanguarda de toda a história. Também mostrou como a dialética da história fazia sentido somente sob a luz dos fatos que a dialética materialista não permitiria. Então, ofereceu-lhe a oportunidade de se juntar a essa luta. Claro que você aceitou.

Conceito: Você é um neófito em meio aos anciões. Mesmo assim, demonstra o fervor que faz os fundadores do Sabá sorrirem, e se, algumas vezes, eles parecem ser parte do problema, isso é assunto para outra noite. Desde a Sicília, você e seus companheiros neófitos atacam os alvos da Camarilla em todo o Mediterrâneo. Você ainda não pertence realmente a um bando permanente — seus mentores estão testando combinações para obter a máxima eficácia. Ainda está tentando se mostrar útil — quem sabe, um dia, você possa atacar esses anciões, assim como eles fizeram com os deles.

Dicas de Interpretação: Há muito o que aprender! Tudo o que você sabia sobre o mundo parece ser falso. Você tenta nunca admitir o medo que sente, somente a ignorância: está disposto a fazer perguntas honestas em busca de respostas. Também tenta encontrar aliados convenientes, que se mostrem mais flexíveis e determinados.

Equipamento: Disfarces e armas de fogo desmontáveis.

LEF
JONES
2000

Tritina / HUMANIDADE
●●●○○○

FÍSICOS

Veloz Incansável

Vigoroso

SOCIAIS

Enganador x2

Encantador

Magnético

Expressivo x2

Persuasivo

MENTAIS

Criterioso Intuitivo

Versado x2 Astuto

DISCIPLINAS

Dominação x3

(Comando, Ordenar Esquecimento, Hipnotizar)

Tenebrosidade x1

(Jogo de Sombras)

QUALIDADES & DEFETOS

HABILIDADES

Etiqueta Expressão

Finanças Investigação

Direito Lábria

Tritina / HUMANIDADE
●●●○○○

FÍSICOS

Feroz Gracioso x2

Ligeiro

SOCIAIS

Comandante Diplomático

Eloquente x2 Magnético

MENTAIS

Atento Determinado

Pensativo

DISCIPLINAS

Dominação x1 (Comando)

Potência x3 (Proeza, Força, Energia)

QUALIDADES & DEFETOS

HABILIDADES

Briga Condução

Expressão Segurança

Manha

ANTECEDENTES

Contatos x1 Geração x2

Influência (Igreja x2)

Recursos x2

INFLUÊNCIAS

CONFORMISTA

COMPORTAMENTO

CAÇADORA DE EMOÇÕES

NATUREZA

IDADE

12ª

GERAÇÃO

LASOMBRA

CRÔNICA

PERSONAGEM CORRETORA DOS CONDENADOS

NOME

FORÇA DE VONTADE

□□□□□□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□□□□□□
○○○○○○○○○○○○○○○○○○

PONTOS DE SANGUE

□□□□□□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□□□□□□
○○○○○○○○○○○○○○○○○○

CORAGEM

●●●●●●●●

AUTOCONTROLE / INSTINTO

●●●●●●●●

CONSCIÊNCIA / VIGILÂNCIA

●●●●●●●●

GALANTE

COMPORTAMENTO

FANÁTICO

NATUREZA

IDADE

12ª

GERAÇÃO

LASOMBRA ANTI TRIBU

CRÔNICA

PERSONAGEM CRUZADO ULTRAPASSADO

NOME

FORÇA DE VONTADE

□□□□□□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□□□□□□
○○○○○○○○○○○○○○○○○○

PONTOS DE SANGUE

□□□□□□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□□□□□□
○○○○○○○○○○○○○○○○○○

CORAGEM

●●●●●●●●

AUTOCONTROLE / INSTINTO

●●●●●●●●

CONSCIÊNCIA / VIGILÂNCIA

●●●●●●●●



A detailed black and white illustration of a man in a military or tactical setting. He is wearing a dark t-shirt, a headband, and a large backpack. He holds a submachine gun with both hands, looking off to the side with a serious expression. The background includes a grid-like structure with various icons and text elements. On the left, there are several lines of text, some of which are partially cut off. On the right, there is a section titled "Dicas" (Tips) followed by more text. At the bottom right, there is a small signature that reads "LEIF LOVE 2000".

Citação: Então, você afirma que seu senhor não lhe ensinou nada. Talvez, isto seja mais conveniente do que admitir que você é um tolo, exceto que o resultado final será o mesmo. Aqui está o seu Senhor para explicar exatamente o que ele lhe ensinou e o que você deixou de fazer.

Muito irônicamente, sua vida começou a se desintegrar durante uma viagem a Roma. Lá, você foi seqüestrado pela Brigada Vermelha (que ainda não havia sido esmagada pela polícia e pelo desacordo interno), e torturado antes de ser libertado. As cicatrizes psicológicas eram mais profundas do que seu psicanalista pensava, e você se tornou obcecado pelos “marcadores de status” que levaram você e outras vítimas a um destino tão terrível. Você se tornou uma espécie de antropólogo dos negócios, rastreando as pistas que incitavam ataques, alertando seus semelhantes sobre isso. Você desenvolveu uma reputação de louco e foi sendo cada vez mais marginalizado na sua cidade natal.

Sua senhora descobriu seu trabalho quando despertou de uma década em torpor. Ela ficou intrigada — havia se dedicado pessoalmente a tal Semiologia, sem sucesso. Quando lhe ofereceu a oportunidade de prosseguir com seu trabalho por todas as eras, o que mais você poderia fazer além de aceitar?

Depois que você havia dominado os conhecimentos básicos da imortalidade, sua senhora o apresentou à Camarilla local. Ela era Lasombra *antitribu* e uma participante honorária dos assuntos secretos de sua cidade. Rapidamente você conquistou um lugar para si. Seus estudos idiossincráticos tornaram-se muito úteis, ao encontrar a saída do labirinto que é o prestígio, em qualquer corte próspera. Você nem sempre concorda com o que os vampiros ao seu redor fazem, mas eles nunca se tornam enfadonhos.

Conceito: Você é um *antitribu* modelo: inteligente, cortês e, acima de tudo, bem com-



VAMPIRO

A HISTÓRIA

NOME _____

JOGADOR _____

CRONOLOGIA _____

NATUREZA Perfeccionista

COMPORTAMENTO Tradicionalista

CLÁ Lasombra Antitribu

GERAÇÃO 13ª

REFÚGIO _____

CONCEITO Harpia

ATRIBUTOS

FÍSICO

Força _____ ● ● ● ● ●

Destreza _____ ● ● ● ● ●

Vigor _____ ● ● ● ● ●

SOCIAL

Carisma _____ ● ● ● ● ●

Manipulação _____ ● ● ● ● ●

Aparência _____ ● ● ● ● ●

MENTAL

Percepção _____ ● ● ● ● ●

Inteligência _____ ● ● ● ● ●

Raciocínio _____ ● ● ● ● ●

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão _____ ● ● ● ● ●

Esportes _____ ○ ○ ○ ○ ○

Briga _____ ○ ○ ○ ○ ○

Esquiva _____ ○ ○ ○ ○ ○

Empatia _____ ● ● ● ● ●

Expressão _____ ● ● ● ● ●

Intimidação _____ ○ ○ ○ ○ ○

Liderança _____ ● ● ● ● ●

Manha _____ ○ ○ ○ ○ ○

Lábia _____ ● ○ ○ ○ ○

PERÍCIAS

Empatia / Anímas _____ ○ ○ ○ ○ ○

Ofícios _____ ○ ○ ○ ○ ○

Condição _____ ○ ○ ○ ○ ○

Etiqueta _____ ● ● ● ● ●

Armas de Fogo _____ ● ○ ○ ○ ○

Armas Brancas _____ ○ ○ ○ ○ ○

Performance _____ ○ ○ ○ ○ ○

Segurança _____ ● ○ ○ ○ ○

Furtividade _____ ○ ○ ○ ○ ○

Sobrevivência _____ ○ ○ ○ ○ ○

CONHECIMENTO

Acadêmicos _____ ● ● ● ● ●

Computador _____ ○ ○ ○ ○ ○

Finanças _____ ● ● ● ● ●

Investigação _____ ● ● ● ● ●

Direito _____ ● ● ● ● ●

Linguística _____ ● ○ ○ ○ ○

Medicina _____ ○ ○ ○ ○ ○

Ocultismo _____ ○ ○ ○ ○ ○

Política _____ ● ● ● ● ●

Ciência _____ ○ ○ ○ ○ ○

vantagens

ANTECEDENTES

Contatos _____ ● ● ● ● ●

Fama _____ ● ○ ○ ○ ○

Recursos _____ ● ○ ○ ○ ○

Status _____ ● ○ ○ ○ ○

Influência _____ ● ○ ○ ○ ○

_____ ○ ○ ○ ○ ○

_____ ○ ○ ○ ○ ○

DISCIPLINAS

Dominação _____ ● ● ● ● ●

Tenebrasilidade _____ ● ○ ○ ○ ○

_____ ○ ○ ○ ○ ○

_____ ○ ○ ○ ○ ○

_____ ○ ○ ○ ○ ○

_____ ○ ○ ○ ○ ○

_____ ○ ○ ○ ○ ○

VITALIDADE

Consciência / Convecção _____ ● ● ● ● ●

Autocontrole / Instintos _____ ● ● ● ● ●

Coragem _____ ● ● ● ● ●

QUALIDADE →

DEFICIÊNCIAS

← **HUMANIDADE/TRISTEZA** →

● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○

→ **FORÇA DE VONTADE** →

● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

→ **PORTÃO DE SANGUE** →

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

← **VITALIDADE** →

ESGOTOADO _____ ☐

MACHUCADO _____ - 1 ☐

FERIDO _____ - 1 ☐

FERIDO GRAVEMENTE _____ - 2 ☐

ESPALEADO _____ - 2 ☐

ALFIADO _____ - 1 ☐

INCAPACITADO _____ ☐

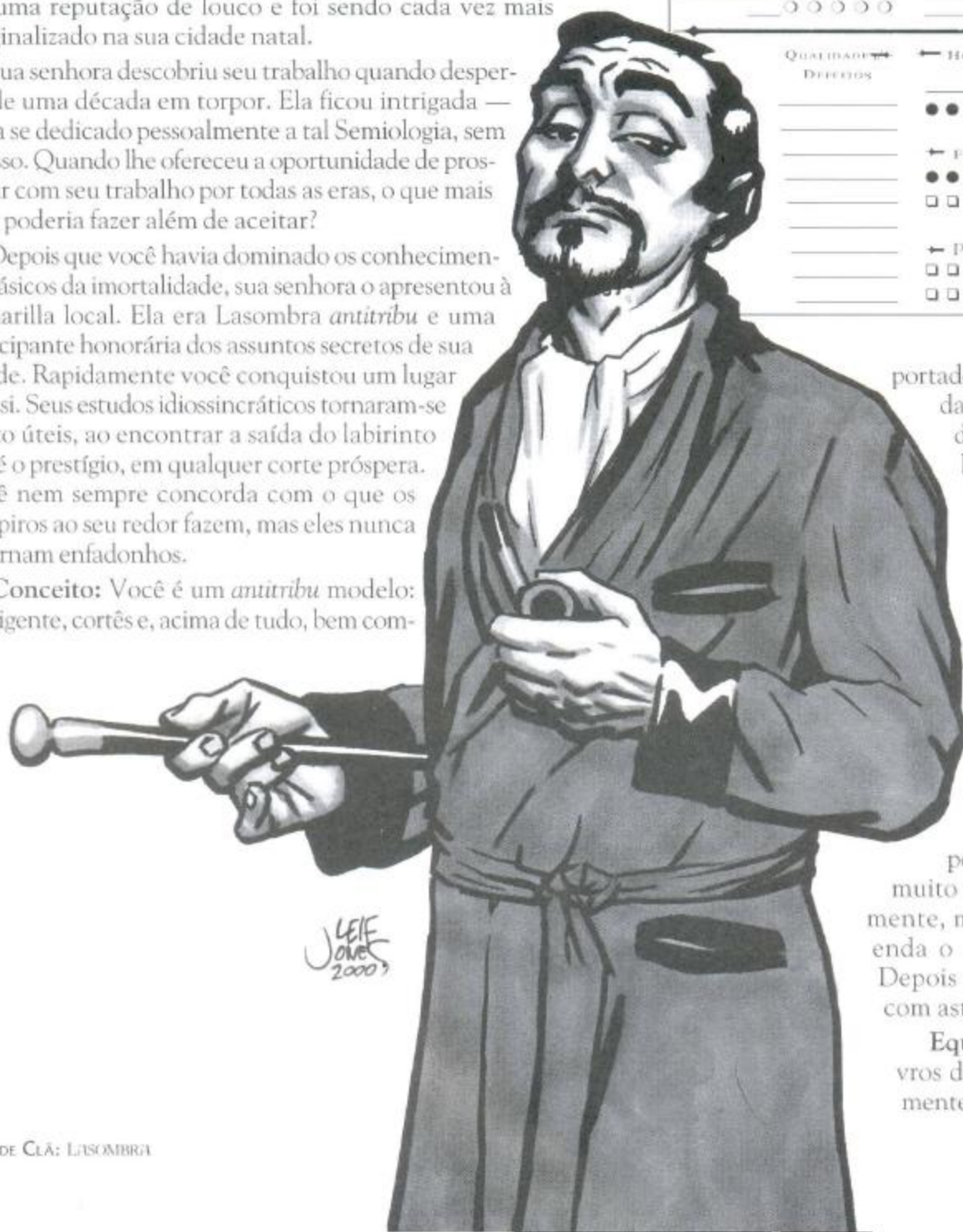
← **EXPERIÊNCIA** →



portado. Mostra os fracassos do seu clã através da comparação e, se não fosse pela mancha da sua herança, poderia se unir à Camarilla. Seus estudos contínuos levaram-no a viajar, para que, assim, pudesse comparar os trabalhos do maior número possível de Membros.

Dicas de Interpretação: De certa forma, você está revertendo a atitude de superioridade da nobreza dos seus ancestrais, na época em que eles receberam concessões de poder total sobre as tribos aborígenes na sua parte da América do Sul. Às vezes, incomoda sentir seus vínculos com a humanidade sendo exauridos aos poucos, mas os Membros são um assunto muito fascinante. Sempre pergunte educadamente, mas nunca deixe de indagar. Compreenda o que está acontecendo ao seu redor. Depois de ter entendido, você poderá julgar com astúcia e precisão.

Equipamentos: Roupas finas, grandes livros de anotações que estão sendo (gradualmente) substituídos por um lap-top.



LEAF JONES
2000



EXEMPLO DE NINHADA: ÁGUIA NEGRA CONSULTORIA, INC.

A tecnologia moderna faz com que seja mais fácil um grupo altamente espalhado se manter em contato constante. O bando do Sabá que usa o nome de Águia Negra Consultoria, reúne-se somente algumas vezes por ano, durante os grandes ritos e devido a convocações de interesse dos membros. No entanto, a maioria dos Cainitas mantém contato diversas vezes por semana através de e-mails, salas de bate-papo *on-line* e telefone.

A encarnação original do bando data de 1877 e uma série de ataques do Sabá às estações telegráficas do Meio-Oeste. Alguns templários visionários perceberam que uma rede de comunicação rápida daria a sua causa uma vantagem competitiva contra os vínculos sociais amplamente superiores da Camarilla. Mas é claro que isso não foi o suficiente. A Camarilla reprimiu severamente a presença organizada do Sabá na planície do Meio-Oeste. Mas, o bando dos Mensageiros da Noite sobreviveu e continua atualizando sua organização e seu quadro de membros de modo a refletir a nova tecnologia. Na década de 20, o bando adquiriu engenheiros de rádio; na de 30, projetistas de cinema e, na de 50, operadores de câmeras de TV e engenheiros. O bando Abraçou seu primeiro especialista em comunicação de rede eletrônica em 1980, e, desde então, seu recrutamento se tornou cada vez mais orientado pela rede.

Parte do sucesso do bando se deve ao fato de seus membros não serem alvos fáceis. Um vampiro solitário pode ter a vantagem da camuflagem, o que não funciona para um grupo de seis. Os membros do bando tomam muito cuidado com a segurança de suas comunicações, operando através de sistemas de relés quase sempre construídos há anos ou, até mesmo, décadas. Quando agências de manutenção da lei tentaram rastrear os contatos de um membro do bando, não conseguiram chegar a lugar nenhum. Alguns bandos nômades rejeitam muita coisa do mundo moderno e confiam em suas habilidades inatas. Os Águias Negras representam a resposta modernista, explorando o mundo moderno para tornar os refúgios fixos desnecessários.

USANDO A ÁGUIA NEGRA CONSULTORIA

Este bando pode aparecer em uma crônica de duas formas distintas: com apenas um de seus membros ou reunido como um grupo.

Veja, a seguir, as descrições dos membros de bando ativos hoje em dia. Todos eles viajam e adoram novas paisagens. Dois deles realmente trabalham regularmente na sociedade mortal, mantendo as aparências necessárias para fazer da Águia Negra Consultoria um disfarce viável. O resto do bando não faz negócios reais com o

rebanho, mas estudam os mortais e passam algum tempo com eles. Qualquer comunidade que tenha uma indústria de tecnologia de ponta notável ou uma boa universidade, com laboratórios de pesquisa científica, ou que tenha simplesmente, um bom cenário para artes plásticas pode atrair a atenção da Águia Negra.

Quando as Águias Negras viajam sozinhas e encontram outros vampiros, afirmam ser Caitiffs e anarquistas. As primeiras versões do bando organizaram desafios audaciosos contra as cortes da Camarilla e as alianças anarquistas. Depois da terceira vez, quando mais da metade do bando pereceu na carnificina, os sobreviventes decidiram não repeti-los nunca mais. Agora, um Águia Negra, sozinho, é somente mais um vampiro abandonado que seria eternamente grato por um simples abrigo, e obviamente, disposto a trocar seus conhecimentos técnicos em troca do favor.

Logo que estiver livre do perigo iminente de destruição, a Águia Negra, geralmente, se faz muito útil. Os espiões bem-sucedidos sabem que sua camuflagem deve ser a mais real possível. A melhor forma de convencer os outros de que alguém é um bom especialista em segurança, é fornecer uma boa segurança a seus clientes. O Águia Negra mapeia minuciosamente as fraquezas de seus anfitriões e, depois, chama o resto do bando.

Os ataques do bando Águia Negra não são como os do Sabá. Na maioria das vezes, o bando não se defronta diretamente com qualquer um de seus alvos. O método Águia Negra é expor os alvos, de forma que as outras forças se encarreguem da destruição em benefício do bando. Com o passar de muitas noites, o bando implementa alguns, ou todos, os truques sujos, que leremos a seguir:

- Divisão automática de sinal, de forma que as comunicações privadas (conversas em celulares criptografadas, conexões diretas de e-mail etc.) sejam copiadas para as fontes apropriadas. Dependendo da cidade em questão, o destinatário pode ser: o príncipe ou o bispo local, as agências de inteligência do governo, as igrejas que demonstrem interesse na caça de monstros, a imprensa local e assim por diante.
- Destruição de Sinal. A simples perda de mensagens durante o trânsito já é um grande prejuízo. Forjar mensagens substitutas plausíveis é divertido, mas toma muito tempo e requer preparação, um luxo que o bando raramente desfruta.
- Falso Testemunho. Os Águias Negras cometem crimes, deixando no local algumas pistas que apontam para os seus alvos. Os vampiros só deixam impressões

digitais em substâncias oleosas. Um Águia Negra pres-
tativo pode passar muito tempo demonstrando a seus
alvos como utilizar um novo sistema de computador,
o qual, é claro, ele mantém meticulosamente limpo
com vários óleos de manutenção. Gradualmente, ele
se torna capaz de criar uma composição plausível de
impressões e deixa algumas para trás. Alguns fios de
cabelo no lugar certo podem manter um dedicado
investigador forense trabalhando durante um bom
tempo. O mesmo pode ser feito com amostras de san-
gue. O truque, em cada caso, é evitar o excesso só
para atormentar os investigadores mortais.

No final, todos os Águias Negras perecem, da mesma
maneira que a vasta maioria dos outros Sabá. Águias
Negras solitários, às vezes, cometem um engano, e com
uma palavra ou ação errada, revelam suas convicções
ocultas. Ou podem, simplesmente, enfurecer um anfi-
trião e serem destruídos por razões banais. O bando como
um todo teve diversos atritos com os alvos que eram tec-
nicamente mais competentes do que os Águias Negras
imaginavam. Como consequência o bando teve de aban-
donar o cerco e fugir. Os Águias Negras devem ser du-
rões e nêmesis interessantes para os vampiros que não
pertencem ao Sabá e mentores igualmente interes-
santes, para os neófitos do Sabá com inclinações técnicas,
mas ele, não são máquinas de destruição impossíveis de
serem detidas.

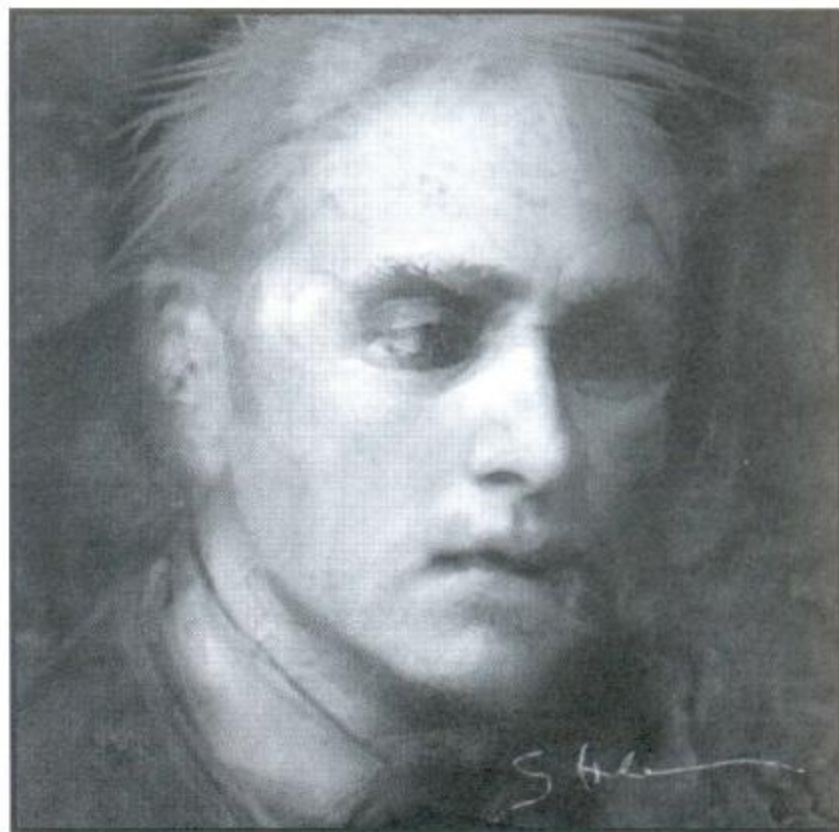
OS CAINITAS

Os membros do Águia Negra Consultoria se dão mui-
to bem, em parte, porque não passam muito tempo um na
presença do outro. Todos eles mantêm *vínculi* de níveis
4 à 7 uns com os outros, e portanto, sentem-se compro-
metidos com o bem estar de cada um, sem terem muito o
que fazer um pelo outro, noite sim, noite não.

Sob o ponto de vista Lasombra, os Águias Negras
andam sobre a linha que separa os pontos de vista dos
Sem-facção e os Reis e Rainhas da Sombra. Eles são
capazes de agir muito bem entre os mortais, mas, não
sentem nenhum compromisso ideológico que os obri-
gue a fazer isso. É assim que eles passam os anos, pondo
em uso as partes de suas vidas antigas que ainda lhes
interessam, enquanto trabalham em projetos distinta-
mente vampíricos.

RICHARD B. WEINSTEIN, DUCTUS

Histórico: Richard é o membro mais velho do Águia
Negra, desconsiderando os rumores de que, um ou dois
membros do bando do século XIX ainda se esconderam
em torpor em alguma cidade controlada pela Camarilla.
Os detalhes da sua vida mortal são vagos mais do que
contraditórios. É só uma questão de tempo para Richard
desenvolver um distúrbio de personalidade múltipla. Ele



próprio está intermitentemente consciente do problema.
Até onde ele sabe, está sofrendo de um trauma interno
associado com as diableries que realizou durante a Ter-
ceira Guerra Civil do Sabá.

A maior parte do tempo, Richard se lembra de ter
sido um engenheiro em Los Alamos durante a Segunda
Guerra Mundial e ter trabalhado nos primeiros projetos
de computadores para a Marinha, após a guerra. Via-
gens de consultoria levaram-no de sua cidade natal, São
Francisco, para Los Angeles, onde conheceu o engenheiro
e ocultista Jack Parsons. (Richard acredita que ele deve
ter conhecido o jovem L. Ron Hubbard, mas não conse-
gue se lembrar de nenhum dos encontros). Durante uma
dessas viagens, Richard manteve-se em dificuldades com
uma gangue anti-semita, vagamente associada com a
recentemente organizada Nação do Islã e sofreu quei-
maduras no couro cabeludo, que fizeram seu cabelo pa-
recer um ninho de barata.

A imitação do ocultismo de Crowley, feita por Par-
sons, mostrou-se fascinante, e Richard logo superou seu
mestre. Suas tentativas amadoras de invocar demônios
através do sacrifício humano, chamaram a atenção de
um Lasombra, místico do Abismo, que o estudou duran-
te diversos anos antes de realizar o Abraço de Richard,
em 1954. O novo vampiro distinguiu-se durante a revol-
ta de 1957 e juntou-se ao bando dos Águias Negras não
muito tempo depois. Sob uma variedade de identidades
camufladas, continuou fazendo projetos de *mainframes* e
programando, até a década de 70.

Agora, incapaz de se manter atualizado em seu cam-
po de trabalho, ele se concentrou no bem-estar do seu
próprio bando.



De vez em quando, Richard se lembra de uma ou duas histórias.

Em uma delas, ele é um crítico literário de Boston, que aprendeu sobre computadores, graças aos seus colegas de quarto que eram programadores. Suas queimaduras foram puramente acidentais, numa fogueira de outono, enquanto estava bêbado. Chamou a atenção dos Lasombra por sua elegante e cínica dissertação sobre diversos poetas locais, que culminou no escandaloso suicídio de um deles, uma poetisa, na noite seguinte ao anúncio de seu noivado. Já na outra história, ele é, mais uma vez, um programador, só que, desta vez, dividindo seu tempo entre projetos aeroespaciais em Denver e Raleigh-Durham. Não tinha nenhum interesse pelo ocultismo — simplesmente chamou a atenção de um senhor Lasombra, que percebeu que o Sabá precisaria de membros que entendessem de computadores. Ele sofreu as queimaduras na noite do seu Abraço, numa tentativa mal ajambrada de forjar sua morte.

No começo dos anos 80, Richard chegou à conclusão de que a identidade única é uma fraqueza mortal que os Cainitas podem superar e, parou de se preocupar com suas lembranças conflitantes.

Imagem: Richard tem um pouco mais de 1,80 m de altura. Sua característica mais marcante são as cicatrizes na cabeça e o reboliço que provocam em seu cabelo — durante algum tempo, se sentia incomodado ao ser tratado como um fã de música punk, e, nesses últimos anos, uma onda de nostalgia punk trouxe de volta as saudações, ainda mais incômodas desta vez. Ele chama a atenção, sem muitos resultados, para seu regime imaculado de terno e gravata ou (para possíveis trabalhos complicados de campo) para versões sem distintivo de seu antigo kit do Exército.

Dicas de Interpretação: Você costumava sentir falta da humanidade. Agora, não sente mais. O mundo no qual você viveu, ou o que quer que ele tenha sido, agora está acabado. O Sabá define sua existência, e isto lhe satisfaz. Você sente prazer com os sucessos de seus companheiros de bando e faz o que pode para discipliná-los, para que façam, bem..., *quase* tão bem quanto você fazia no começo.

Senhor: provavelmente, Almira Veracruz, na época Bispo de Oakland.

Natureza: Diretor

Comportamento: Juiz

Geração: 11ª

Abraço: 1954

Idade Aparente: por volta de 30

Físicos: Força 2, Destreza 3 e Vigor 3

Sociais: Carisma 2, Manipulação 3, Aparência 2

Mentais: Percepção 2, Inteligência 4, Raciocínio 4

Talentos: Prontidão 3, Esquiva 1, Liderança 3, Lábia 3

Perícias: Condução 1, Armas de Fogo 2, Segurança 4, Furtividade 2

Conhecimentos: Acadêmicos 2, Computador 2, Finanças 4, Investigação 2, Direito 2, Ocultismo (Abismo) 3, Cultura do Sabá 3, Ciência 3

Antecedentes: Contatos 3, Recursos 2

Disciplinas: Rapidez 1, Dominação 4, Tenebrosidade 2

Virtudes: Consciência 3, Autocontrole 3, Coragem 4

Moralidade: Humanidade 5

Força de Vontade: 7

GEOFFREY ARMOR, SACERDOTE

Histórico: Enquanto era vivo Geoffrey foi, inconscientemente, um membro do bando por três anos. Richard o descobriu explorando fraquezas muito sutis na CompuServe, em 1982, quando Geoffrey ainda tinha dezessete anos e usava o computador de seus pais para reproduzir em série programas piratas de alta qualidade. Geoffrey mostrou uma aptidão para resolução de problemas, que o destacava mesmo em meio à multidão de hackers adolescentes extremamente aplicados e completamente entediados, à qual ele pertencia. Richard ainda estava ativo quando do surgimento dos BBS usando dois apelidos proeminentes e passou tarefas de rotina específicas para Geoffrey, como uma espécie de teste, tanto de aptidão quanto de moralidade. O garoto demonstrou uma grande competência e um total desinteresse por assuntos éticos, e, por volta de 1984 recebeu a remuneração habitual da Águia Negra Consultoria, pela ajuda na codificação e nas tarefas rotineiras da rede de computadores.





Nesse mesmo ano, Geoffrey fez sessões de quimioterapia por causa da leucemia. A doença foi vencida com sucesso, mas Richard decidiu não correr o risco de perder um bem tão valioso. Geoffrey estava fascinado pela idéia de vampirismo e, imediatamente, conquistou o Sabá — ele já considerava a grande maioria da humanidade uma presa entediante, portanto, isto não exigiu muito dele. Estudou o ocultismo com a mesma determinação que aplicou ao *hacking*, catalogando um grande volume de conhecimento de olho nas analogias inesperadas. O Abraço não diminuiu em nada seu temperamento agressivo e sua profunda convicção na perfeição pessoal, e teve alguns atritos nos primeiros anos de imortalidade. Por fim, ele acabou aprendendo a reprimir os insultos mais chocantes. E as coisas melhoraram daí por diante.

Geoffrey serve como sacerdote do bando desde 1993. Sua atitude imparcial significa que ele não tem nenhum rabo-preso, e sua queda por questionamentos meticulosos faz dele um conselheiro espiritual muito útil.

Imagem: Geoffrey ainda aparenta ser um adolescente desajeitado — é bem provável que lhe peçam o documento se ele tentar comprar qualquer produto com restrição de idade. Ele espera um dia poder fazer alterações definitivas em sua aparência, pois está cansado dessas discussões. Enquanto isso, em geral, ele se veste de forma casual mas, quando a situação pede um estilo mais formal, é ele quem os Águias Negras enviam. De longe, é ele quem tem a mais completa coleção de ternos finos e sabe como trajá-los de forma apropriada.

Dicas de Interpretação: A imortalidade é uma situação embaraçosa que nunca acaba. *Hacking* sempre significou duas coisas para você — conhecimento e status superiores. Bem, você sabe coisas que seus antigos companheiros nem sonham (ou enfrentariam, se conhecessem), e é um dos mestres secretos do mundo. Que maravilha! Esta é uma ótima maneira de viver. Você adora sua existência e fará o que for preciso para protegê-la.

Senhor: Richard Weinstein

Natureza: Caçador de Emoções

Comportamento: Caçador de Emoções

Geração: 12^a

Abraço: 1985

Idade Aparente: quase vinte anos

Físicos: Força 2, Destreza 4, Vigor 2

Sociais: Carisma 2, Manipulação 4, Aparência 2

Mentais: Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 3

Habilidades

Talentos: Prontidão 3, Liderança 2; Manha 3, Lábia 4

Perícias: Armas de Fogo 3, Segurança 4

Conhecimentos: Computador 4, Investigação 4, Ocultismo (Abismo) 4, Ciência 1

Antecedentes: nenhum

Disciplinas: Dominação 1, Ofuscação 1, Tenebrosidade 2, Potência 1

Virtudes: Consciência 1, Autocontrole 3, Coragem 4

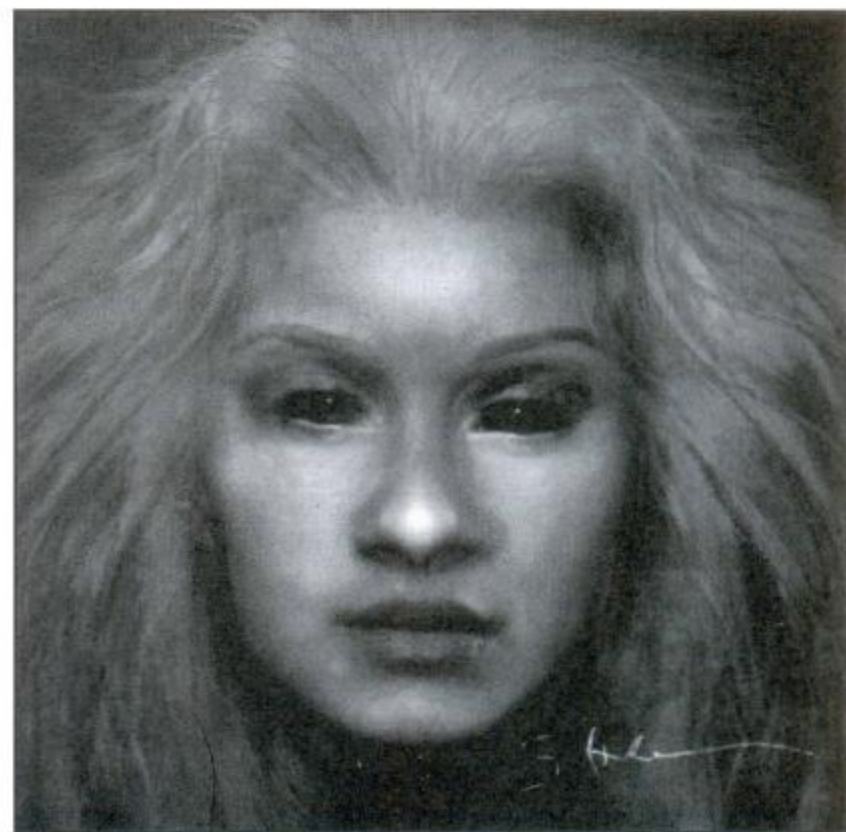
Moralidade: Humanidade 4

Força de Vontade: 6

ANGELICA SHAWN

Histórico: Angélica fala muito pouco sobre sua vida mortal. Seus companheiros de bando sabem que ela foi criada em algum lugar da Costa Oeste, por volta de 1950 e que ganhou, logo cedo, a fama de esquisita. Sabem que ela passou um período internada em manicômios, sendo submetida a terapias químicas elaboradas e, até mesmo, eletrochoque. Eles também sabem que ela se tornou uma vampira enquanto estava presa por ter tentado assassinar sua família, uma medida desesperada de sua parte para evitar mais agressões médicas. Ela nunca fala do resto.

Na verdade, Angélica era transexual. Sua família interpretou seu desejo de se tornar, física e mentalmente mulher, como um sinal de psicose. Ela aceitou o Abraço, em parte, porque o bando do Sabá que se alimentava dos presos do seu pavilhão, sem querer, usou a Vicissitude em sua presença. Ela se ofereceu para dar a eles o que quisessem, em troca do poder de se transformar daquele jeito. Ela passou a década seguinte em meio a perigos, realizando qualquer tarefa que o bando lhe ordenasse em troca da Vicissitude. Dez anos depois, quando eles se decidiram transformá-la definitivamente, ela diablerizou o líder do bando e fugiu.





Como mortal, ela estudou matemática e, apesar de não ter nenhuma experiência com computadores, viu-se cruzando o caminho dos Águias Negras, cada vez mais freqüentemente, durante a década de 70, graças ao interesse comum por alguns tipos de alvos mortais. Gradualmente, ela passou do status de solitária, para membro do bando. Em tese, ela poderia desafiar a liderança de Richard, mas prefere deixar que outros lidem com a hierarquia do Sabá, sempre que for possível. Dessa forma, ela consegue trabalhar com o grupo, de que gosta e se esquia dos importunos.

Imagem: Angélica escolheu para si uma combinação exótica de características; observadores, algumas vezes, encontram traços de descendência africana e caribenha, mas o produto é único. Ela tem olhos alertas e acinzentados e um longo cabelo branco. Na maioria das vezes, prefere usar roupas funcionais e casuais mas, quando o bando precisa de um “planejamento social”, ela é capaz de competir com Geoffrey pelo título de membro que se veste melhor.

Dicas de Interpretação: A humanidade tem potencial, mas a usa de forma suja. Você continua consumida pela raiva que tem da sociedade que a fez sofrer. Não liga para a grande cruzada pelo futuro do mundo, só quer fazer sangrar os canalhas que a machucaram. E os babacas que concordam com a tirania deles. Nenhuma forma de sofrimento humano lhe satisfaz. É só entre os vampiros que você consegue se acalmar o suficiente para se dedicar à ciência que escolheu.

Senhor: Guerreiro

Natureza: Visionário

Comportamento: Competidor

Geração: 11ª (originalmente 12ª)

Abraço: 1962

Idade Aparente: 30

Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3

Sociais: Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 3

Mentais: Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 4

Talentos: Prontidão 2, Esportes 4, Briga 3, Esquiva 3, Empatia 2, Expressão 3, Intimidação 3, Manha 2, Lábia 2

Perícias: Empatia com Animais 1, Etiqueta 2, Armas de Fogo 2, Performance 1, Segurança 2

Conhecimentos: Acadêmicos 3, Direito 3, Lingüística 1 (espanhol), Ocultismo 2, Ciência 4

Antecedentes: nenhum

Disciplinas: Dominação 3, Tenebrosidade 3, Potência 2

Virtudes: Convicção 4, Instinto 2, Coragem 4

Moralidade: Trilha da Noite 4

Força de Vontade: 8

KATHERINE SCHMIDT

Histórico: Katherine foi criada em uma família versada tanto em artes quanto em ciências. Seu pai era um famoso geólogo e sua mãe, uma ilustradora, igualmente famosa. Desde cedo, Katherine decidiu que iria ser uma combinação dos dois e desenvolveu suas perícias como uma artista técnica e científica: Seus pais apoiaram-na entusiasticamente, embora ela tivesse conseguido bolsas de estudo suficientes para se virar sozinha.

Seu primeiro contato com o Sabá aconteceu em Paris. Um bando de Toreador *antitribu* alimentava-se de estudantes no ano em que ela estudou na Sorbonne, e destruíam qualquer um que não fosse capaz de encantá-los com sua arte. Uma noite, Katherine acordou e encontrou três vampiros confusos examinando seus magníficos desenhos de caracol e os diagramas de configurações de rebites cuidadosamente arte-finalizados. Estavam, simultaneamente, encantados com seu talento e totalmente entediados com seus objetos de estudo. Durante um longo tempo, ela não disse nada. Eles também não se manifestaram. Por fim, eles foram embora e deixaram-na pensando se aquilo tudo fora somente uma alucinação.

Anos mais tarde, houve o segundo encontro. Nessa ocasião, ela já estava bem estabelecida em uma editora universitária, montando eventuais (e normalmente bem-sucedidas) exposições de seus projetos pessoais de ilustração e dedicando-se de forma amadora ao artesanato, desde a lapidação de pedras preciosas até a fabricação de velas. Ela estava guardando seus desenhos após uma exposição, quando um vampiro matou o dono da galeria e virou-se para ela — ficando, então, imóvel e encantado com





seu trabalho. Um segundo vampiro entrou na galeria. Ele matou o primeiro e murmurou para Katherine:

— Até mais tarde.

E arrastou os dois cadáveres para fora.

Ela não ficou muito bem depois disso. Via aparições sobrenaturais em todo lugar. Seus trabalhos sofreram com isto, tornando-se o que os críticos classificaram como, sem inspiração. Na verdade, ela perdeu toda a fé no princípio de que as ciências e a lógica eram importantes para o mundo que foi imposto a ela naquela noite. Esforçou-se para encontrar um ponto de equilíbrio, abandonando seu trabalho científico e substituindo-o por outro surrealista e perturbador, com temas horríveis.

Então, os Águias Negras a descobriram. Eles presenciaram sua recuperação e sua crescente fascinação pelo ocultismo e perceberam que se beneficiariam com o fato de ter uma artista em suas fileiras. Três membros do bando apareceram para ela uma noite e lhe contaram o resto da verdade. Ela tinha apenas uma pergunta:

— Serei capaz de caçar aqueles vampiros que me atacaram? Quando disseram que sim, ela aceitou o Abraço. Katherine ainda está se adaptando a sua nova condição e passa por surtos de intensa aversão a si mesma, os quais compensa com esforços ainda mais intensos em nome do bando.

Imagem: Katherine é uma mulher baixa e forte, de cabelo castanhos cacheados. Na verdade, ela não precisa de óculos, mas usa-os por hábito, assim como os casacos e calças cheios de bolsos, cheios de instrumentos de desenho.

Dicas de Interpretação: O artista tem sempre que retratar o que sabe. Como você pode dar as costas ao desafio de conhecer categorias de experiências completamente novas? Você espera que em pouco tempo estará apta a exprimir seu novo conhecimento numa mídia adequada. Enquanto isso, trabalha com seus novos “colegas” e aproveita a oportunidade de fazer coisas escabrosas contra o Toreador e seus aliados. O pior *poseur* que já existiu não foi um décimo da ameaça à arte verdadeira que são aquelas criaturas. Para você a Jyhad não poderia vir em melhor hora.

Senhor: Richard Weinstein

Natureza: Perfeccionista

Comportamento: Conformista

Geração: 12ª

Abraço: 1997

Idade Aparente: trinta e poucos anos

Físicos: Força 2, Destreza 3, Vigor 1

Sociais: Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 2

Mentais: Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 2

Talentos: Prontidão 2, Esquiva 1, Expressão 4

Perícias: Ofícios 3, Condução 1, Etiqueta 1, Armas de Fogo 1, Performance 3

Conhecimentos: Acadêmicos 2, Computador 1, Direito 2, Linguística 2 (francês e alemão), Ocultismo 2, Ciência 4 (Geologia)

Antecedentes: nenhum

Disciplinas: Dominação 2, Tenebrosidade 1, Potência 1

Virtudes: Consciência 3, Autocontrole 3, Coragem 3

Moralidade: Humanidade 4

Força de Vontade: 5

LASOMBRA NOTÁVEIS

CARDEAL MONÇADA

O mentor do Clã Lasombra foi destruído. Durante quase mil anos, ele conduziu grande parte de seu clã e da seita na direção de um sonho de domínio Cainita, sob a bandeira sombria da fúria Divina. Ele rompeu tréguas, persuadiu alguns antagonistas e destruiu outros, ficando sempre vários movimentos à frente de seus pretensos desafiadores. O Cardeal deu origem a muitas das políticas que, hoje em dia definem a posição do Lasombra nas Noites Finais, desde a rápida expansão no Novo Mundo até a construção de refúgios de ninhada nas fronteiras imperiais.

Durante séculos, seus aposentos espelhados no subsolo de Madri foram o epicentro da cultura Lasombra. Monçada liderou seu clã com muito mais frequência do que as reuniões dos Amigos da Noite na fortaleza arruinada da Sicília e em outros lugares importantes da história do clã.

No final, foi tomado pela Soberba. Uma combinação de acontecimentos imprevisíveis destruíram-no durante um ataque Assamita ao seu refúgio. Um guardião do Abismo invocado muito tempo atrás para guardar seu santuário mais privado, virou-se contra ele graças a um conflito peculiar de imposições que nenhum dos sobreviventes compreende muito bem (ou não entende absolutamente nada). Agora, ele partiu em direção à punição eterna que sempre esperou.

As partes restantes do refúgio do Cardeal tornaram-se um local de peregrinação para devotos Lasombra e, até mesmo para Cainitas devotos de outros clãs. Eles viajam para ver o lugar onde o maior defensor do papel dos Cainitas como instrumento da vingança divina caiu, e para meditar sobre seus próprios futuros incertos. Um pequeno círculo de anciões Lasombra protege os peregrinos dentro e nos arredores de Madri, defendendo-os de pretensos predadores.



LUCITA

O membro independente mais famoso do clã Lasombra enfrenta suas próprias dificuldades. Ela fez parte do ataque Assamita contra seu senhor, o Cardeal, e acreditava que a destruição dele, finalmente, lhe traria a paz. Isto não aconteceu. A presença dele em sua mente não existe mais, mas seu legado de idéias e desafios permanece.

Lucita não compreendeu muito bem quanto sua existência era uma série de negações. Ela agiu, com mais frequência do que imaginava, da maneira que fosse desagradar mais seu senhor e interferir em seus planos. Agora, isso não importa mais. Ele não vê nem se importa. (Ao menos, nenhum dos médiums ou necromantes com quem ela falou achou qualquer traço remanescente de sua alma.) Ofender e sabotar as metas do seu senhor nunca foi seu único objetivo, mas, com o fim do Cardeal, os outros se misturaram formando planos estranhos.

Atualmente, Lucita se vê buscando a companhia de outros vampiros em ocasiões que não são o início ou o fim de um contrato. Com uma variedade de disfarces, ela ouve quão fervorosamente os neófitos, tanto da Camarilla quanto do Sabá, definem sua noção de determinação e como os anciões, desgastados pelos conflitos recentes, discutem o que fazer em seguida. Por enquanto, ela está afastada de Fátima, cuja aplicação aos assuntos do clã Assamita não oferece nenhuma solução para os problemas que Lucita enfrenta.

Tentar encontrar Lucita é um hobby há séculos entre os Lasombra. Nas noites de hoje, os rumores puseram-na em muitos lugares interessantes. Para que metade deles seja verdade, ela teria que passar o tempo todo viajando e, depois, cometer deslizos que a tornassem visível. O fato é que a grande maioria das suas verdadeiras aparições entre outros vampiros não foi detectada. Pelo menos alguns neófitos e *ancillae* ambiciosos a imitam algumas vezes. Ela acha isso divertido e deixa que eles o façam, sabendo que as punições por serem pegos irão eliminá-los com o tempo.

ZARATHUSTRA

Além do Sabá e dos *antitribu*, alguns Lasombra consideram todos os rótulos de seita uma representação provisória. Desses, Zarathustra é um dos mais ativos. Um nativo da cidade de Antióquia (localizada atualmente na Turquia) foi abraçado por um veterano da dispersão pós-Thera, quando estava na Ásia Central, com o exército de Alexandre, o Grande. Depois de uma vida mortal de andanças, ele se fixou em sua cidade natal e começou a protegê-la e desenvolvê-la. E continua fazendo isso, no novo milênio, quando não está em torpor.

Zarathustra é da quinta geração. Ele é capaz de seguir o rastro de sua descendência até os neófitos da 14ª geração, criados a partir da Guerra do Golfo. Em diversos momentos, sua linhagem incluía mais de uma centena de membros ativos. Graças às cruzadas fracassadas e a

uma onda bem-sucedida de caça aos vampiros, realizada por nacionalistas sunitas, sobraram quarenta membros da linhagem perambulando pelas noites de hoje. Zarathustra permanece absoluto como patrono secreto da cidade.

Ele deve muito de seu sucesso à capacidade de focalizar um único assunto: somente os eventos que afetam a Antioquia o preocupam. Quando as Cruzadas trouxeram exércitos invasores para sua cidade, ele aprendeu o suficiente sobre a política e a religião dos mortais para orientar sua prole de forma eficaz no desvio das hordas de saqueadores para algum outro lugar. Quando as forças otomanas dominaram a costa oeste da Turquia, Zarathustra e sua prole estudavam o islamismo, e aprenderam como ajudar suas famílias mortais preferidas a se adaptarem. Quando o nacionalismo de Atatürk (Estatista turco, Mustafá Kemal Pacha, dito Atatürk, Pai dos Turcos. Primeiro presidente da Turquia, eleito em 1923, quando proclamou a república depois de derrubar o sultanato. Foi também o responsável pela ocidentalização do país.) pôs a Turquia em contato com as potências ocidentais, Zarathustra aprendeu a língua do imperialismo e supervisionou uma combinação de diplomacia e manipulação secreta, que protegeu Antióquia, apesar de ter que deixar outras partes da Turquia vulneráveis à exploração. Elas não eram de sua responsabilidade.

Antióquia era um porto comercial muito antes de Zarathustra e sua linhagem possuí muitos mercadores e comerciantes. Nas Noites Finais, alguns membros da linhagem supervisionam corretoras em Chicago e o comércio de mercadorias em Xangai, enquanto uma complexa rede de diretorias sobrepostas gera milhares de toneladas de carga todos os anos, em benefício da linhagem.

Zarathustra sobreviveu aos primeiros esforços que o Sabá fez para eliminar todos os Matusaléns, através de uma combinação de prudência e boa sorte. Permitia que sua linhagem fizesse parte de alguns destes esforços, se assim quisesse, e recorreu a subornos, e intimidações, para garantir que as tropas de guerra se direcionassem a outros alvos. (Durante aproximadamente trinta anos, na metade do século XV, ele usou o Sabá para eliminar, pelo menos, uma dúzia de seus piores rivais na costa turca.) Quando se tornava necessário, ele simplesmente se retirava para as sombras, com habilidades desconhecidas pelos neófitos, e esperava o fervor deles se extinguir.

Uma ou duas vezes por século, Zarathustra concorda em servir em uma Corte de Sangue. Ele julga tanto assuntos do Sabá quanto dos *antitribu*. Nenhum vampiro jovem entende como ele escolhe os casos, mas os outros juízes Amigos da Noite concordam que, toda vez que serve, Zarathustra age de acordo com o código de conduta aceito pelos participantes, ao invés de impor suas opiniões. Ele também se encontra com neófitos promissores — há rumores de que ele envia suas crias, e seus descendentes para afastarem os Lasombra ambiciosos do Sabá. Ele não se atreve a dizer ao resto da descendência



de Caim como conduzir seus interesses, porém, quando questionado, faz um forte discurso sobre a verdadeira independência.

DEMBA MAKEMBA ADOULA, "CONRAD"

Histórico: Makemba Adoula cresceu em meio a uma das maiores atrocidades do século XIX, a ocupação do Congo pelos belgas. Sob as ordens do rei Leopoldo, um exército de soldados e uma multidão dispersa de oportunistas ocuparam todo o território à procura de metais preciosos ou qualquer outro tipo de despojos. As doenças cobraram um preço espantoso — muitos povoados perdiam 90% de sua população européia a cada ano — mas, sempre havia mais jovens dispostos a arriscar tudo em busca de riqueza. Maquinários avançados enferrujavam. Construções excêntricas apodreciam. Criações de animais adoeciam e morriam. A presença européia tornou-se uma causa de entropia constante.

As pestes também dizimaram a população nativa. Os soldados massacraram povoados inteiros. Os nativos em pânico entraram em guerra entre si, e contra os invasores, e o fervor religioso inspirou cruzadas fanáticas de todos os gêneros. Assim era a vida enquanto Makemba crescia às margens do rio Congo.

Enquanto era jovem, ela foi dominada por um dos incontáveis conquistadores carismáticos que construíram pequenos impérios particulares para si fora da selva. Ela aprendeu alguma coisa sobre a tecnologia e a cultura européia e assistia uma paixão fria e sombria consumir seu mentor de dentro para fora. ("Gelado" era um conceito estranho para ela, e a própria idéia da água privada de todas as propriedades que Demba associava a ela deixava-a fascinada). Quando ele morreu, ela foi tomada

por um pânico absurdo e correu para longe do rio, em direção a uma nova iluminação.

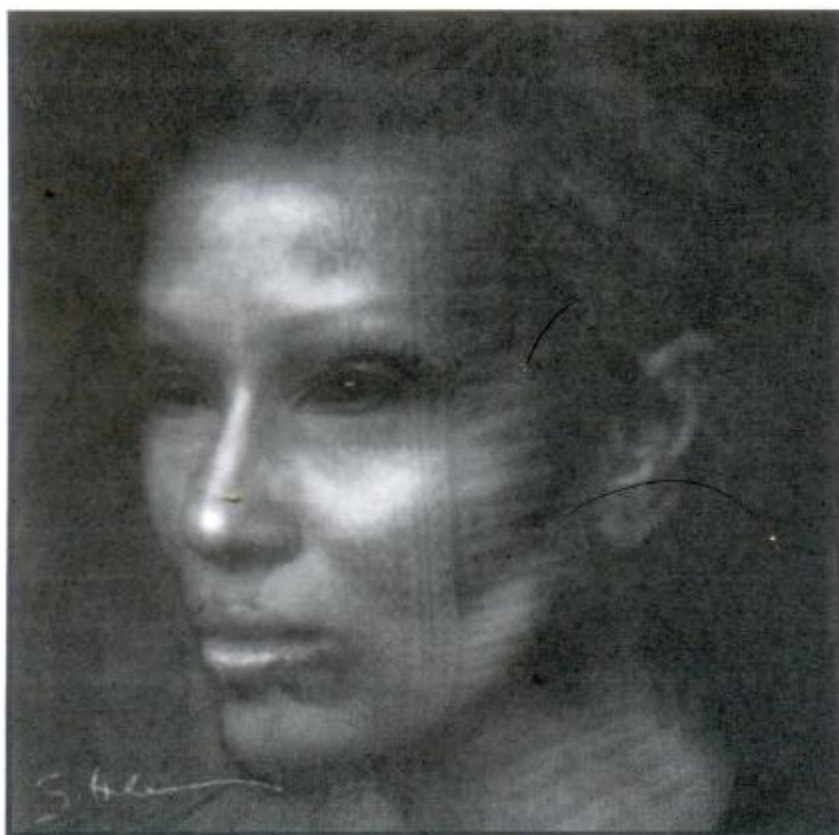
Elias Bruylant era um Lasombra de 200 anos de idade, que veio com alguns dos primeiros exploradores europeus na década de 1860. Construiu um refúgio para si nas ruínas localizadas no afluente rio Sangha do Congo e reuniu alguns nativos selecionados que demonstraram potencial de liderança. Ele tinha observado o mentor de Makemba com interesse e caracterizou sua estudante como uma mulher que poderia ir longe se libertada de suas limitações mortais. Quando ela fugiu, ele a seguiu e levou-a ao seu refúgio. Lá, ele explicou, educadamente, o que ia fazer e Abraçou-a de forma violenta.

A imortalidade não foi exatamente um choque para a nova vampira. Já desesperada com a vida e seguidora da filosofia sombria de seu mentor achou, de certa forma, muito conveniente ser totalmente dependente dos outros, como uma parasita. Gradualmente, explorou o campo de ação de seus novos poderes. Quando ela e Elias chegaram a conclusão de que estava pronta, ela foi à Europa, pesquisar a terra natal de seu mentor. Ela nunca voltou ao Congo, embora de vez em quando ela visite outras partes da África.

A Europa a fascinou. Lá havia impérios e filosofias, com os quais ela nunca havia sonhado, e nenhum deles resistiria aos poderes que o sangue lhe garantia. Viajou pelo continente, fazendo amizade com seus companheiros Lasombra e, aos poucos, unindo-se à causa do Sabá. O Cardeal Monçada transformou-a em seu projeto pessoal por diversos anos, após a Primeira Guerra Mundial, na esperança de convencê-la a adotar sua teologia, mas, ela não via sentido na idéia de Deus de Monçada. Ela o abandonou depois de explicar que, até onde sabia, o deus dele era o diabo dela, e que não precisava venerar um poder das trevas de dupla face.

Na década de 20, passou a chamar a si mesma de "Conrad", uma homenagem pessoal ao escritor polonês Joseph Conrad, que a impressionava profundamente. Ele havia estado em sua terra natal e viu os mesmos horrores que ela. Ele os resgatou em uma prosa que falava com a alma dela. Nos momentos em que se sentia sem objetivos e realmente morta, sua fúria escrita reacendia seu desejo de reformular o mundo.

Durante a grande depressão, veio ao Novo Mundo em busca de novas oportunidades. Seu talento natural para a retórica deu-lhe muitas oportunidades nas comunidades negras, desde os guetos norte-americanos até as regiões pobres da América do Sul. Ela adora criar problemas e observar quais almas demonstram fervor ou frieza o suficiente para resistir à perseguição oficial. De tempos em tempos, ela sonha em organizar um trabalho coordenado do Sabá para provocar os governos brancos dos estados mais tiranos, para ver se os impérios americanos poderiam gerar mais pessoas como ela. Mas, até agora, nada disso se concretizou.





Quando se cansa de suas aventuras pessoais, ela passa seu tempo instruindo os novos recrutas sobre a história dos Lasombra e seus poderes. Sendo, ela mesma, produto de uma novidade destrutiva, continua curiosa com as oportunidades que o caos do novo século pode trazer. A idéia de uma Gehenna iminente lhe parece absurda — o mundo de alguém está *sempre* se acabando, e disso surgem novos vampiros.

Imagem: Quando não está disfarçada, Conrad é uma mulher alta e esbelta, de pele extremamente escura. Seu rosto é marcado por cicatrizes provocadas em rituais, cobertas por símbolos ocidentais distorcidos, que ela ganhou do seu mentor insano. Prefere se vestir de forma simples, com camisas e calças que lhe permitam se movimentar livremente, embora possa combinar os artigos de última moda, quando se sente inclinada a isso. Quando lida com mortais, usa a Ofuscação para provocar uma ligeira alteração em sua fisionomia, apenas o suficiente para dar a impressão de pertencer à comunidade que ela esteja manipulando.

Dicas de Interpretação: A personagem sente um ódio profundo e contagioso pela sociedade humana. Ela odeia os conquistadores que destruíram suas esperanças, e odeia seu próprio povo por não ter a força espiritual para resistir. Atualmente, ela encontra esperança somente em indivíduos que provam ser persistentes, e dedica-se a encontrá-los, para, então libertá-los da prisão que é a vida. A personagem “cresceu” fora do Sabá, e, mesmo agora, isso não é tão fundamental para ela como para um neófito criado pela organização. Com o tempo, querendo ou não, sua cruzada pessoal se entrelaça cada vez mais com a grande guerra do Sabá. Ela não sabe com certeza se gosta disso ou não.

Senhor: Elias Bruylant

Natureza: Visionário

Comportamento: Arquiteto

Geração: 10ª

Físicos: Força 2, Destreza 3, Vigor 2

Sociais: Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 2

Mentais: Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 3, Esportes 2, Briga 3, Esquiva 1, Empatia 2, Expressão 2, Intimidação 3, Liderança 3, Lábia 2

Perícias: Empatia com Animais 1, Ofícios 2, Etiqueta 1, Armas de Fogo 3, Furtividade 3, Sobrevivência 3

Conhecimentos: Lingüística 3 (belga, inglês e francês), Medicina 1, Ocultismo 2, Cultura do Sabá 2

Antecedentes: nenhum

Disciplinas: Dominação 2, Ofuscação 3, Tenebrosidade 5, Potência 1

Virtudes: Convicção 3, Autocontrole 3, Coragem 5

Moralidade: Trilha da Noite (Trilha Fria) 6

Força de Vontade: 7

LIN BALOH, O PROFETA SANGUINÁRIO

Histórico: Lin Baloh foi criado em uma China fragmentada pela ansiedade. A dinastia reinante de Qing não tinha uma ampla legitimidade — seus imperadores eram Manchu, em vez dos chineses Han, e, num período que demandava respostas rápidas e um aproveitamento inteligente das oportunidades, eles só conseguiam arraigar a ortodoxia confucionista e fechar as portas para os intrusos. Contudo, no início do século XIX, os invasores não vieram montados em cavalos nem munidos de papíros, proclamando idéias perigosas. Eles vieram com armas de fogo.

Baloh chegou à maturidade durante a Rebelião de Taiping, na qual um homem do sul da China proclamou-se o irmão mais novo de Jesus e imperador por direito, reunindo milhões de seguidores em um exército que só poderia ser derrotado se os Qing pudessem contar com a ajuda de mercenários ocidentais. A família Baloh era, etnicamente, chinesa, mas praticava o judaísmo, uma ramificação de um enclave judaico com séculos de idade. Eles não tinham fé na divindade do líder de Taiping, mas apoiaram-no, como uma alternativa mais vigorosa aos

Qing. O pai de Baloh e três de seus irmãos juntaram-se à revolta. Todos morreram em batalhas ou foram executados quando a rebelião fracassou. Ele permaneceu em casa, cuidando da fazenda da família que ficava nos arredores de Nanquim, e, portanto, escapou da punição.





Baloh não escapou do profundo desespero que se seguiu. Tornou-se viciado em ópio, em busca de distração na sua rotina exaustiva. Quando os coletores de impostos tomaram o que havia sobrado das propriedades da família, ele vagou pela cidade, trabalhando apenas o suficiente para manter o vício.

Alguns usuários de ópio, às vezes, têm acessos de fúria, em vez de esturpor, sob o efeito da droga. Baloh provou ser um desses. Chamou a atenção de um Lasombra da ninhada de Nanquim em um alvoroço particularmente artístico e violento, na zona portuária, no qual ele usou borrifos de perfumes e fragrâncias para criar imensos insultos calígrafos direcionados contra as autoridades portuárias. A ninhada ficou impressionada com sua coragem e resolução, mesmo estando exausto e drogado, e passaram a cuidar dele. Ele os serviu como carnicial, durante mais de uma década, trabalhando como mensageiro durante o dia e aprendendo a aplicar seus poderes de sangue em atos de destruição criativa.

Recebeu o Abraço durante um ataque ao cais, quando foi preso, junto com seu futuro senhor, em um armazém em chamas. Baloh convenceu o vampiro a deixá-lo planejar uma fuga que exigia um poder verdadeiramente vampírico. Ele realmente conseguiu escapar das chamas e nunca teve que explicar o que aconteceu ao cadáver dessecado, deixado para trás. Os outros membros da ninhada viram as queimaduras evidentes de Baloh e concluíram que o Cainita mais velho não havia sido rápido o suficiente para escapar da queda de uma viga em chamas ou algo do gênero.

Os Lasombra de Nanquim tornaram-se *antitribu* desde que ouviram falar da existência do Sabá. Baloh desempenhou um papel decisivo nessa mudança. Seu próprio ato de destruir seu senhor aguçou seu apetite por mais, e, cuidadosamente, pôs-se a fazer contato com os Sabás ocidentais, que, de vez em quando, se abrigavam em seu porto. Ele finalmente atacou em 1889, (aproveitando-se de um pânico entre os ocidentais que se encontravam no porto, causado pelo rumor de que Jack, o Estripador, tinha ido para lá, foragido de Londres), liderando um bando de tropas de choque. Metade da ninhada existente uniu-se ao Sabá. A outra metade pereceu.

Logo depois, Baloh, tornou-se um dos Lasombra mais jovens a ser convidado para se unir aos Amigos da Noite, desde a grande revolta do Sabá, é ainda desempenha um papel crucial em manter o disperso Sabá asiático em contato uns com os outros e de acordo com a doutrina conservadora. Ele continua passando a maior parte do tempo em Nanquim, mas viaja diversas vezes por ano para se encontrar com seus colegas guerreiros em portos convenientes, em toda a região. Conseguiu interceptar muitos problemas que tinham potencial para destruir a seita, durante a Segunda Guerra Mundial, através de um programa agressivo de estabelecimento de laços de *vinculum*, que ainda mantêm diversos bandos juntos. As notí-

cias de um caos misterioso na Índia e em Bangladesh, não muito tempo atrás, levou-o a esforços ainda mais ferrosos. Ele acredita que a grande guerra está se aproximando, e pretende resistir até o fim dela.

Imagem: Baloh tem 1,65m de altura, e parece um tanto desolado. Usa o cabelo preto bem curto, e geralmente raspa a cabeça. Começou a imortalidade com uma longa trança, mas a conseguiu em um momento inoportuno, o que era muito comum. Veste jeans e camisas de flanela ocidentais, parecendo-se muito com um exemplo de livro didático sobre um “baderneiro ocidentalizado”, como se pode encontrar nos manuais da polícia chinesa. Apesar de não procurar brigas deliberadamente, ele não faz nada para evitá-las e prefere se vestir funcionalmente para este propósito. Ele usa com frequência óculos de sol volumosos, por ter ficado impressionado pela aparência de Arnold Schwarzenegger, no filme *Exterminador do Futuro*.

Dicas de Interpretação: A imortalidade é maravilhosa! De uma forma particularmente perversa, você se tornou o homem equilibrado da tradição Confucionista, equilibrando os esforços físicos, intelectuais e estéticos em um todo harmonioso. É claro, Confúcio nunca pensou que o todo seria direcionado para a sujeição de toda a matéria viva, mas isto serve para você. Você gosta de quem é, o quê é, e sente grande satisfação com o fortalecimento do Sabá nesta terra, longe da terra natal da seita. Os presságios recentes preocupam-no, mas os contrabalança dedicando muito mais atenção aos preparativos. A vitória será sua.

Senhor: Desconhecido

Natureza: Competidor

Comportamento: Guru

Geração: 11^a

Físicos: Força 4, Destreza 3, Vigor 4

Sociais: Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 2

Mentais: Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 3, Esportes 4, Briga 3, Esquiva 3, Expressão 3, Intimidação 4, Liderança 4, Manha 3, Lábria 2

Perícias: Condução 2, Armas de Fogo 3, Segurança 3, Furtividade 3

Conhecimentos: Finanças 1, Investigação 3, Lingüística 3 (inglês, japonês e vietnamita)

Antecedentes: Contatos 3

Disciplinas: Animalismo 1, Rapidez 2, Dominação 4, Fortitude 2, Tenebrosidade 3, Potência 3

Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 3, Coragem 5

Moralidade: Humanidade 3 (preparação para adotar a Trilha da Noite (Trilha Emotiva))

Força de Vontade: 8

LASOMBRA

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

ATRIBUTOS

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

HABILIDADES

TALENTOS		PERÍCIAS		CONHECIMENTOS	
Prontidão _____	○○○○○○	Empatia 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 _____	○○○○○○	Ciência _____	○○○○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES		DISCIPLINAS		VIRTUDES	
_____	○○○○○○	_____	○○○○○○	Consciência / Convicção _____	●○○○○○
_____	○○○○○○	_____	○○○○○○	_____	
_____	○○○○○○	_____	○○○○○○	Autocontrole / Instintos _____	●○○○○○
_____	○○○○○○	_____	○○○○○○	_____	
_____	○○○○○○	_____	○○○○○○	Coragem _____	●○○○○○
_____	○○○○○○	_____	○○○○○○		
_____	○○○○○○	_____	○○○○○○		

QUALIDADES/DEFEITOS

HUMANIDADE/TRILHA

VITALIDADE

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

FORÇA DE VONTADE

_____	○○○○○○○○○○○○○○○○○○
_____	□□□□□□□□□□□□□□

PONTOS DE SANGUE

_____	□□□□□□□□□□□□□□
_____	□□□□□□□□□□□□□□

FRAQUEZA

Sua imagem não é refletida



LASOMBRA

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

_____	OOOOOO	_____	OOOOOO	_____	OOOOOO
_____	OOOOOO	_____	OOOOOO	_____	OOOOOO
_____	OOOOOO	_____	OOOOOO	_____	OOOOOO
_____	OOOOOO	_____	OOOOOO	_____	OOOOOO
_____	OOOOOO	_____	OOOOOO	_____	OOOOOO
_____	OOOOOO	_____	OOOOOO	_____	OOOOOO
_____	OOOOOO	_____	OOOOOO	_____	OOOOOO

RITUAIS

NOME _____ NÍVEL _____

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

EXPERIÊNCIA

TOTAL: _____

TOTAL GASTO: _____

GASTO EM: _____

PERTURBAÇÕES

LAÇOS DE SANGUE/VINCULO

LIGADO A

NÍVEL

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

LIGADO A

NÍVEL

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

COMBATE

ARMA	DANO	ALCANCE	CDT	MUNI- ÇÃO	OCULT

ARMADURA



LASOMBRA

DESCRIÇÃO DOS ANTECEDENTES

ALIADOS

MENTOR

CONTATOS

RECURSOS

FAMA

LACAIS

REBANHO

STATUS

INFLUÊNCIA

OUTROS

PERTENCES

ACESSÓRIOS (CARREGADOS)

EQUIPAMENTOS (POSSUÍDOS)

CAMPOS DE CAÇA

VEÍCULOS

REFÚGIOS

LOCALIZAÇÃO

DESCRIÇÃO



PRELÚDIO

APARÊNCIA

SEXO _____

VISUAIS

ESBOÇO DO PERSONAGEM



PRELÚDIO

APARÊNCIA

SEXO

VISUAIS

ESBOÇO DO PERSONAGEM