

LIVRO DO CLÃ :

NOSFERATU





L I V R O D E C L Ã :
NOSFERATU™

ESCRITO POR BRIAN CAMPBELL

CRÉDITOS DA EDIÇÃO ORIGINAL

Escrito por: Brian Campbell
Desenvolvido por: Robert Hatch
Editado por: John Chambers
Direção de Arte: Richard Thomas
Arte: John Cobb, Guy Davism Leif Jones, Christopher Shy e Drew Tucker
Arte da Capa: John Van Fleet
Projeto de Capa e Quarta capa: Aileen E.Miles
Layout e Composição Tipográfica por: Aileen E.Miles

CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

Copyright® White Wolf
Título Original: Clan Book - Nosferatu™
Coordenação Editorial: Devir Livraria
Tradução: Marco Andre Mezzasalma e Nicole Mezzasalma.
Revisão: Luiz Eduardo Ricon e Douglas III
Editoração Eletrônica: Tino Chagas

ISBN: 85-85443-96-0

PUBLICADO EM ABRIL/2001

1ª REIMPRESSÃO SETEMBRO/2002

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

Campbell, Brian

Livro do clã : Nosferatu / Brian Campbell ;
tradução Marco Andre Mezzasalma, Nicole
Mezzasalma ; revisão Deborah M. Fink. -- São
Paulo : Devir, 2001

Título original: Clanbook : Nosferatu.

Vários ilustradores

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia I. Fink,
Deborah M. II Título

01-1669

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

© 2000 White Wolf. Todos os direitos reservados. A reprodução sem
permissão por escrito do editor é expressamente proibida, exceto para o
propósito de resenhas e a planilha de personagem, que pode ser
reproduzida apenas para uso pessoal. White Wolf, Vampire the
Masquerade, Vampire the Dark Ages, World of Darkness, Aberrant
e Mage the Ascension são marcas registradas da White Wolf
Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Trinity, Werewolf the
Apocalypse, Wraith the Oblivion, Changeling the Dreaming,
Werewolf the Wild West e Clanbook Nosferatu são marcas
registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados.
Os direitos sobre todos os personagens, nomes, lugares e textos dessa
obra pertencem à White Wolf Publishing, Inc.

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

Visite a White Wolf na Internet

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



L I V R O D E C L Ã :
NOSFERATU™

SUMÁRIO

CADEIA ALIMENTAR	4
Capítulo Um: LENDAS E HISTÓRIA	12
Capítulo Dois: DENTRO DO CLÃ NOSFERATU	40
Capítulo Três: PERSONAGENS NOSFERATU	80





CADEIA ALIMENTAR

A música parece sempre a mesma para mim agora. Sentada na mesma boate em outra noite de sábado sem sentido, eu já nem me importo mais se o som é New Wave, Old Wave, Gótico, Industrial ou outra mistura horrorosa de Tecno com Dance — não consigo nem mais diferenciá-las. Os mesmo ritmos pulsantes sacodem as janelas revestidas de preto da casa noturna, os mesmos corpos jovens e esguios se contorcem sob a ribombante batida da música e, mais uma vez, eu cuido da minha cerveja aguada, olhando para a massa de carne suada diante de mim como já fiz em tantas noites passadas, noites demais para se contar.

O preto ainda está na moda — como sempre — então eu me sento em um canto, com a minissaia de couro preto comprimindo desconfortavelmente as minhas coxas. Quando eu era mais jovem como as outras mulheres — garotas — na pista de dança esta noite, minhas pernas eram meu maior patrimônio. Agora eu só tenho um... bem, vocês sabem. Um grande traseiro aquecendo um banquinho.

Balanco meus pés para frente e para trás dentro de um par de saltos do tipo "derrube-me e me possua", tomando outro gole de cerveja. Quando eu era mais jovem, noites como esta pareciam grandes aventuras. Agora, é claro, estou à beira dos 30 e a piada ficou velha, assim como eu. Meu turno da manhã, processando cheques no banco em mais uma "maldita-manhã-de-domingo", está a apenas seis horas de distância. Posso sentir um cronômetro marcando o tempo como uma bomba-relógio dentro de mim. O tempo está acabando, querida. O tempo está acabando.

Sorrio enquanto outro cara passa... espero que ele se vire e volte... talvez espere que ele não o faça. Onde foi que eu errei? Não me entenda mal, conseguir companhia por algumas poucas horas não é o problema. Uma vez que você reduz as suas expectativas o suficiente, tudo é possível. Mas as milhares de noites de sábado que eu imaginava estarem à minha frente quando eu tinha 19 acabaram. Não importa qual seja o padrão para ir a uma boate, eu sou uma pária, pela idade e pela aparência — caçando aquilo que eu consigo pegar na base da pirâmide social, perto do final da cadeia alimentar. Eu não posso competir com as "Barbies" impossivelmente magras que me cercam.

Barbie e suas amigas estão usando muito preto esta noite — divulgando o estilo retrô que abandonei quando tinha 14. Talvez esteja na moda de novo e eu nem mesmo saiba — Oh, Deus. Será que estou tão velha assim? E tão visível assim? Não atrás da máscara que eu uso. Minha maquiagem está imaculadamente perfeita — uma cuidadosa mistura de branco pálido com o batom preto da própria Morte. Meu cabelo está arrumado do mesmo jeito que o de uma rainha gótica, da qual as crianças daqui nem devem se lembrar mais. Eu também estou usando minha calcinha da sorte, apesar de sua sorte ter se esgotado há muito, muito tempo atrás. Quando eu começo a suar por causa do calor e da energia desesperada da boate, percebo que chegou aquela hora da semana quando vou para a pista de dança e uso a única habilidade negociável que ainda possuo. Eu danço.

Uma vez que o movimento começa, minhas dúvidas desaparecem. Eu não ligo para quão pretensiosa é a rotina de realizar as mesmas poses toda semana pela milésima vez em mais uma boate idiota. Eu esqueço das rodopiantes nuvens de angústia colegial que me cercam. A música que penetra em meu crânio soa vagamente industrial, mas eu sequer paro para pensar no que realmente é. Eu só espero que alguém venha e me leve para longe de tudo isso, e é melhor que ele venha fazer isso imediatamente. Se minha dança não funcionar, sei como a noite vai acabar: vou cambalear até minha casa para cuidar de meus gatinhos, lerei as partes picantes de outro romance erótico e sonharei com meu suicídio. Por favor, alguém acabe com isso.

Com o canto dos olhos percebo que meus movimentos realmente conjuraram alguém. Cabelos pretos, calças pretas, camisa de uma banda que eu não consigo identificar e botas lindas "de morrer". Ele atravessa a pista de dança, diretamente até onde eu estou, desfilando pela boate como se realmente pertencesse àquele meio, apesar do pequeno ankh de prata que traz pendurado em seu pescoço. Há quanto tempo aquilo saiu de moda? E ainda por cima está usando óculos escuros aqui dentro. Perdedor!

Igualzinho a mim.

Ele passa por um garoto magricelo cheio de pose, e repentinamente vira de costas para mim para dar um susto no "mauricinho". O moleque pula para trás, derrubando sua bebida enquanto corre para a porta. Sim, eu conheço esse tipo. Ele acha que é o Amante Infernal, e eu acho que ele está levando a brincadeira gótica longe demais. Como se eu pudesse falar alguma coisa. Mas, perdedor ou não, até que ele é bonitinho...

Algumas outras Barbies tentam chamar sua atenção, mas ele age como se soubesse que estou olhando para ele. "Noite de amor Piedosa? Penso comigo. Mas chega; ele está vindo na minha direção. Minha dança do desespero continua, mesmo sem que eu

saiba qual música está tocando, como se isso importasse. Oh Deus, deve ser a noite do flashback — estão tocando “Tin Omen” de novo. Ele faz pose na minha frente e lança sua cantada. Eu sequer consigo ouvi-lo; apenas rio e continuo dançando. Ele é bonito o suficiente para matar o tempo até que eu tenha que voltar pra casa. Que casa? Eu não ligo mais porque já estou zonza, tanto pelas bebidas caras quanto pelo Amante Infernal na minha frente. De pé ao meu lado. Me segurando. Sou fácil demais, e nem ligo. “Isso está errado”, eu penso, e o tempo todo espero que aconteça.

Pouco tempo depois, nós saímos da pista de dança. Dois drinques e um redemoinho de músicas ruins depois, ele está me levando para fora, e eu sigo seus passos. Qualquer coisa para sair desse lugar. As paixões que senti com tanta intensidade há 10 anos atrás começam a ressurgir agora, mas elas não me surpreendem mais. Eu já passei por esta dança muitas vezes, seguindo os mesmos movimentos uma vez mais, demonstrando que permito que ele me guie até o seu carro. Ooh, um carro esporte. Como estou surpresa.

Eu rio e tropeço com o tempo calculado enquanto me abaixo até o banco do carro, cambaleando sobre meus saltos. O cinto de segurança estala no lugar, e eu ajusto minha minissaia preta para obter o máximo de efeito. Momentos depois ele se senta no banco do motorista, e eu deixo tudo correr de modo muito rápido. Não preciso mais do cinto de segurança... ele já me prendeu e... sou tomada por um surto de adrenalina enquanto ele se reclina para beijar meu pescoço, me imprensando contra o banco de couro. Apertando com *muita* força.

É um sonho. Rapidamente seguido de um pesadelo. Estou sangrando.

+ + + +

Sinceramente, não consigo me lembrar do que aconteceu depois. Penso que senti algo que deveria ser no mínimo erótico nos minutos seguintes. Talvez tenha sido medo intenso, a rendição à uma força avassaladora ou pelo menos dor. Eu só me sinto anestesiada. Assim deve ser melhor. Eu me lembro de uma quantidade horrível de sangue. Sangue até demais, jorrando pelo rosto do meu amante, sobre seus lábios, sobre meus lábios? Eu não sei. Algo horrível aconteceu, porque me lembro de ter olhado para o seu rosto em um dado momento, quando ele já não era mais tão terrivelmente lindo.

Talvez seja minha mente que o tenha reconstruído como algo horrendo. Após sairmos da boate, sua colônia tinha um odor muito pior do que o habitual — de qualquer modo, era impossível tolerar aquele cheiro. Depois de ter começado, o Amante Infernal se foi, deixando-me com um Demônio agachado sobre meu corpo inconsciente. Minha mente se lembra dele como se fosse algo saído de um daqueles filmes mudos antigos. Pele cinza, dentes afiados, unhas compridas. E o fedor. Ele fedia como uma coisa morta, fria e trêmula. Ou isso vinha de mim?

Ou isso sou eu agora? Meus olhos estão fechados, e o chão de concreto debaixo de mim é muito duro. Tão frio. Tão gelado. Minhas entranhas parecem ter atrofiado, minha pele coça terrivelmente, e minha garganta está seca e... sedenta. Luzes brilhantes piscam ao meu redor. Então eu cometo o pior erro de minha vida, um erro muito pior do que ter sentado no banco de passageiro de um carro esporte. Eu abro meus olhos.

Sabe, quando eu tinha 14 anos, costumava sonhar com o vampiro Lestat vindo e me levando para longe de tudo isso. Você poderia dizer pelo modo como estava vestida ontem a noite que eu fantasiava sobre vampiros, e meu Amante Infernal provavelmente percebeu isso. Não me admira então sua cantada ter sido tão bem ensaiada. Eu nunca havia sonhado, no entanto, que seria deste jeito.

Diante de mim está um espelho perfeito, com seis metros de largura. Minhas coxas grossas são o menor dos meus problemas agora. Meu cabelo negro como um corvo, que de modo algum se comportava como eu queria, é agora uma massa imunda e emaranhada, que cai em tufos. Meus dentes, que eram como pérolas e que eu escovava fielmente duas vezes ao dia, apodreciam diante dos meus olhos. Camadas de pele apodreciam, tornando-se lentamente algo parecido com a carapaça de um réptil. Quantas vezes eu olhei para meu rosto procurando pela menor imperfeição ou espinha? Algo bastante discutível para se fazer agora. A inútil blusa de seda que eu vestia (a sei lá quanto tempo) agora se enrolava ao redor de um peito escavado, minhas pernas se atrofiavam dentro da minissaia de couro, meus olhos afundando em suas órbitas; isso tudo é demais para se aceitar.

Então eu percebo que não estou mais respirando.

O rosto que eu estava acostumada a encarar todas as manhãs, tardes e noites, cuja menor das falhas era parte integrante da minha identidade, se foi. Se meu nariz era pequeno demais ou se meus lábios eram cheios demais e todas as malditas dicas de maquiagem que acumulei ao longo dos meus anos de adolescência, tudo isso era irrelevante agora. Repentinamente, me senti uma tola tendo gasto tanto tempo com minha vaidade, porque não importava o quão mal eu estava de manhã ao acordar, aquilo era infinitamente melhor que a coisa escavada, escamosa, com olhos fundos e boca larga que eu via agora no espelho diante de mim.

Eu não sou mais eu. Eu não posso mais ser eu mesma. Eu tenho que me tornar outra pessoa. Porque se não fizer isso, ficarei completa e delirantemente louca.

O Demônio de que me lembro agachado sobre meu corpo - não era minha imaginação. Era real. E eu posso ver no espelho que ele se aproxima por trás de mim, mas estou fraca demais para me virar. Eu quero odiar, cuspir na sua cara, pelo menos resistir, mas então a primeira onda de dor banha meu corpo, e o pesadelo continua.

+ + + +

A última semana é um borrão de lembranças sensoriais e flashbacks brutais. Ondas de dor lancinante, fome intensa e recorrente, e a resignação anestésica com a metamorfose de meu corpo. Eu daria qualquer coisa para já ter feito 30 anos. Ao invés disso, meu corpo está preso nesta morte-em-vida: minhas unhas pontudas estarão sempre com o mesmo tamanho, o ninho de ratos que é o emaranhado de meus cabelos estará sempre com o mesmo comprimento patético, e meu rosto vai estar esmagado da mesma forma todas as manhãs. Eternamente.

Após uma semana de espasmos, rastejando e lambendo o sangue do chão, após uma eternidade sendo incapaz de me afastar daquele horror dentro do espelho, eu finalmente acordei em um outro lugar: algum lugar subterrâneo, com água corrente e o distinto odor de urina. Tremendo, eu me levanto sobre meus pés deformados, equilíbrio-me nos saltos agora quebrados e inúteis, e me cubro com o cobertor de lã

que meu Demônio deixou para mim. Estou sinceramente agradecida pela melhora. A blusa de seda e a minissaia da sorte ainda estão comigo, para me lembrarem de quem eu era, mas a suntuosa carne que me fazia ser reconhecida como "fêmea" já se atrofiou quase toda. Eu não sei mais o que sou. Mais uma vez, com o canto dos olhos, eu percebo que o Demônio está me olhando sem ser visto. E está tão frio. Tão gelado.

Um rato corre para longe de mim, indiferente à minha presença, e por um momento eu posso sentir a energia e a vida pulsando dentro dele. Os nervos se contorcem, seu sangue pulsa, e a Fome cresce dentro de mim novamente. Não é fome de carne, ou mesmo de sangue, mas de Vida, para que eu possa continuar animando esta casca atrofiada que é o meu corpo. Intuitivamente meu corpo se agacha para que eu libere uma onda de *piedade e misericórdia* do fundo do meu coração atrofiado. A pequena criatura pára no seu caminho, olha para mim e então corre para cima de meu ombro para arrastar seu pelo coberto de feridas e crostas em mim.

Meus dentes são afiados e rápidos. A bile fria e nauseante obstrui minha garganta, minha mandíbula estremece, e eu devolvo o que sobrou da carcaça do animal ao turvo e agitado rio de fezes que flui ao meu lado. À distância, eu sinto a aprovação do meu criador. Acabei de passar no primeiro teste. A vida é uma *porcaria*, penso reflexivamente, *mas agora estou morta.*

+ + + +

O Demônio nunca aparece para mim. Ele apenas me conduz, como naquela primeira noite na boate. Eu não tenho idéia do porquê - talvez ele tenha toda a eternidade diante de si e isso o entretenha. Talvez tenha planos para mim. A maior parte do tempo ele não parece se preocupar se eu serei morta ou se meu corpo trôpego vai apenas parar de se mover por completo, mas me olha cuidadosamente, como um pai cruel e exigente. Talvez eu seja um elemento descartável em algum de seus planos, mas isso não importa: A maior parte da minha atenção está focalizada em memorizar os caminhos nestes túneis subterrâneos, escondendo-me dos passos acima do solo e planejando novas maneiras de conseguir sangue. Eu sei que, se eu falhar, meu Demônio me matará; se não ele, então qualquer ser humano que me visse com certeza iria querer me matar.

Esta noite estou de volta em minha antiga área de caça. Chega de sangue de rato; eu subi na cadeia alimentar. Eu me agacho nas sombras de um beco, contando quantos passos de distância me separam do bueiro atrás de mim caso eu precise fugir. As sombras me envolvem - com um pensamento eu consigo enrolar camadas de escuridão em torno de mim, como eu fazia com o cobertor de lã que joguei fora há uma semana. Eu me agacho como um animal, como uma besta, como o monstro que sou, e mais uma vez, através de camadas e mais camadas de dor, eu abro meu coração negro com sentimentos de *necessidade, piedade e misericórdia*. Parece que eu tenho um certo talento para isso.

No intervalo de uma batida do coração (pelo menos do meu ponto de vista, já que o meu não bate mais), um tolo tagarelante que vagava pela rua a cerca de 15 metros de distância pedindo esmolas, está olhando para dentro do beco. Há minutos atrás ele estava lançando improperios às pessoas que passavam por ali. As pessoas vivas, felizes e que respiram passam bruscamente por ele como se fosse invisível. De

certo modo, projetar uma onda de *simpatia* não exige muito esforço. Ele cambaleia em direção ao meu esconderijo, provavelmente imaginando porque pensou que poderia haver algo de útil por aqui, abandonando completamente todos os seus instintos sensatos.

A escuridão me cerca, e meus dentes são rápidos. Eu abro meu caminho para o interior de seu pescoço, seu peito, e subo ainda mais na cadeia alimentar. Eu estou fria, tão gelada, mas enquanto seu sangue e sua vida fluem pela minha garganta, sou preenchida pelo calor, mamando em seu pescoço até que o saco de carne fedido cai sem vida. Um animal tem que matar para sobreviver, e se aprendi alguma coisa nas últimas semanas foi isso: certamente não sou mais humana. Sou muito menos e muito mais.

+ + + +

O Demônio acena para mim do outro lado da pista de dança. Não importa quantas vezes eu venha aqui, a música parece sempre a mesma para mim agora. Sentada na mesma boate em outra noite de sábado sem sentido, eu já nem me importo mais se o som é New Wave, Old Wave, Gótico, Industrial ou outra mistura horrorosa de Tecno com Dance — já não consigo mais diferenciá-las. Os mesmos ritmos pulsantes sacodem as janelas revestidas de preto da casa noturna, os mesmos corpos jovens e esguios se contorcem sob a ribombante batida da música e, mais uma vez, eu finjo beber minha cerveja aguada, olhando para a massa de carne suada diante de mim com doses iguais de luxúria e piedade.

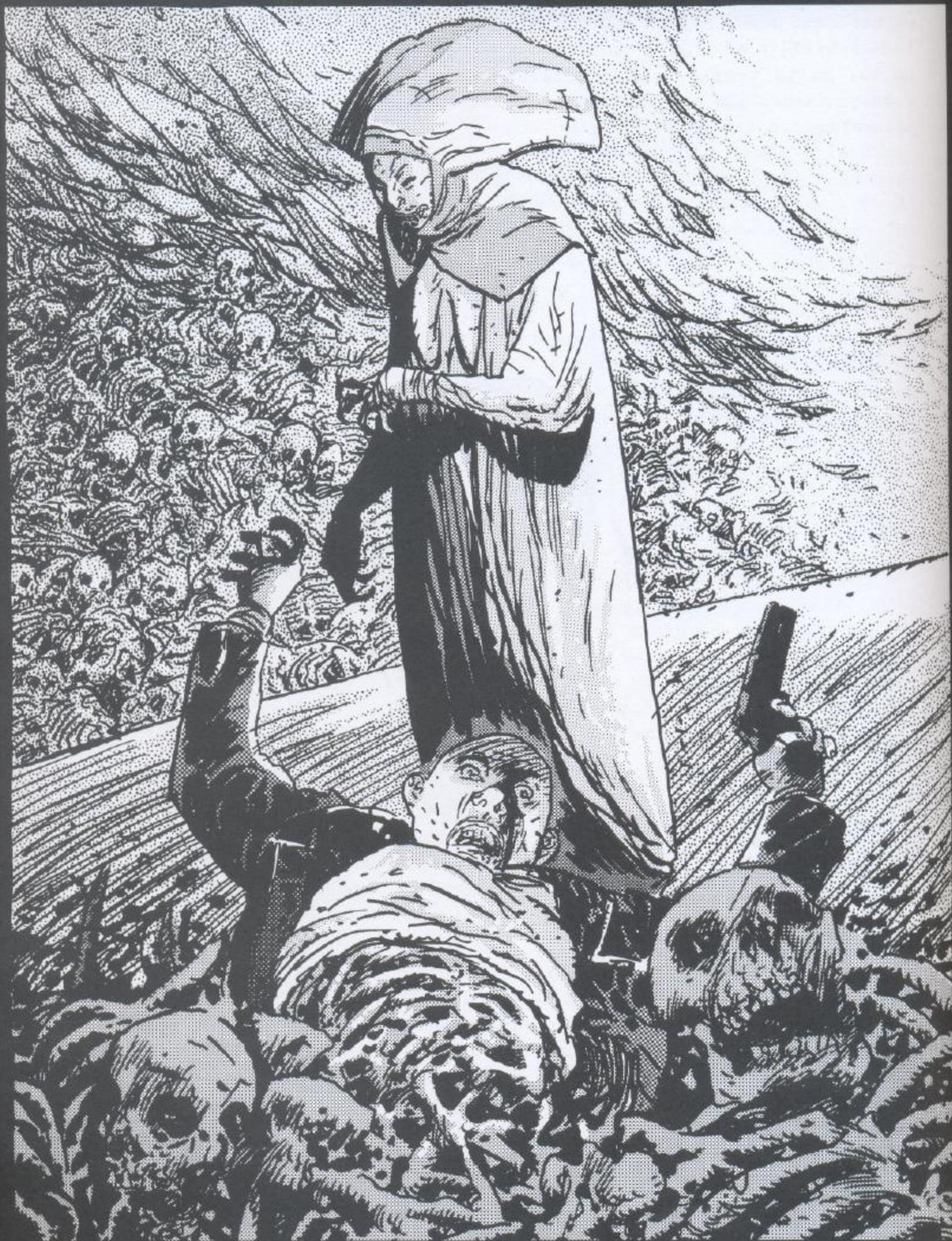
O preto ainda está na moda — como sempre — e então eu me sento em um canto, com uma minissaia de couro preto comprimindo desconfortavelmente as minhas coxas atrofiadas. Quando olho para o espelho não é mais um manto de escuridão que me cerca, obviamente. É um visual completamente novo, não muito diferente daquele que eu costumava apresentar a cada noite durante milhares de noites em minha inexorável escalada rumo aos 30 anos de vida. Mas agora eu também posso brincar de ser Barbie. Eu aprendi a me disfarçar como um deles. E até estou usando minha calcinha da sorte.

Eu não entendo mais a última moda, mas com um pensamento posso fazer com que os outros acreditem que o meu visual é o auge da moda. Já dominei os segredos desta simples e patética ordem social. Um universitário atraente e estúpido passeia pela minha frente. Eu sorrio. Eu libero a instintiva *simpatia* que pulsa em meu atrofiado coração, e ele pára de passar por mim. Como um animal, ele é atraído por desespero e desejo, liberalmente misturados com a bebida. Eu conheço esses sentimentos bem, até demais, e reflito-os de volta para ele.

Ken puxa uma cadeira e senta ao lado da minha imitação de Barbie. Ele não se preocupa com os pensamentos que estão em minha mente, os sentimentos que estão em meu coração, ou mesmo quem eu sou. Posso sentir a vida pulsando através dele. Alguma quantidade de seu sangue deve estar se acumulando dentro de suas cuecas neste exato momento. Eu jogo uma cantada, mas a música é tão alta que ele não escuta, apenas finge uma risada. Sentei, assisti e aprendi essa rotina ao longo dos anos. Com um cambalear calculado, me levanto sobre minhas botas “vou te derrubar e te matar” e me preparo para conduzi-lo ao beco para um pouco de diversão. Diversão para mim.

Depois de todô o meu sofrimento, miséria e desespero, agora conheço o verdadeiro significado deste lugar. Existem milhares de boates como essa. Elas estão abertas toda semana, e eu repito os mesmos movimentos mês após mês. Já passei dos 30 há muito, muito tempo atrás, e francamente não estou nem aí. Eu finalmente me conheço, sei o que sou verdadeiramente, e finalmente eu estou no topo da cadeia alimentar.







CAPÍTULO UM: LENDAS E HISTÓRIA

Debaixo dos meus pés, portanto, a terra devia conter uma infinidade de túneis, e esses túneis eram o habitat da nova raça. A presença de poços e colunas de ventilação na encosta da colina — na verdade por todos os lados, exceto ao longo do rio, no vale — testemunhava que as ramificações eram infinitas.

H. G. Wells, *A Máquina do Tempo*

Algumas vezes, as coisas mortas não permanecem enterradas. Segredos sombrios escondidos dos curiosos encontram um jeito de vir à tona, como um cadáver flutuando na superfície de um lamaçal. Algumas vezes, os corpos simplesmente não continuam mortos também — desafiando as leis dos homens e de Deus, eles se erguem das profundezas para andar sobre a Terra. Dos níveis mais baixos dos esgotos urbanos até o coração sombrio das terras selvagens, esses monstros insinuam-se das sombras como predadores da raça humana. Sua aparência é chocante; seu fedor é atroz; seu comportamento é inquestionavelmente bizarro. Eles são os monstros grotescos conhecidos como *Nosferatu*.

Como a maioria dos Membros, os *Nosferatu* anseiam pelo sangue dos vivos e temem a luz do dia. Mas ao contrário de seus parentes mais belos, os *Nosferatu* estão condenados a se esconderem do mundo dos homens. De modo inquieto e implacável, eles rondam a Terra até as

Noites Finais, o Fim dos Tempos da Gehenna, quando o Ancião que criou sua raça acordará de seu torpor para destruí-los. Deixe os outros falarem sobre o mundo romântico dos vampiros; para essas criaturas, o vampirismo é inegavelmente uma maldição, um destino sombrio que os condena a uma eternidade aprisionados no inferno de suas próprias carnes.

Os *Nosferatu* têm suas origens nas lendas: eles são os herdeiros de um pecado original antigo como a própria História. No passado distante, o primeiro *Nosferatu* gerou uma cria por paixão, um ato do qual ele se arrependeria por milênios. A mesma paixão mais tarde o compeliu a se rebelar contra o demônio que o criara, um ato pelo qual ele foi amaldiçoado até o final dos tempos. A partir daquele momento, *Nosferatu* e todos os seus descendentes degeneraram, formando uma raça de monstros horripilantes, bestas abomináveis forçadas a se esconderem do mundo dos humanos para garantir sua so-

brevivência. Dominado pelo remorso, o Antediluviano Nosferatu enviou os mais velhos de sua progênie para caçar e destruir o clã que ele havia gerado. Desde aquela época, os lacaios do Clã Nosferatu caminham despercebidos, sabendo que um dia seu progenitor irá se redimir de seus pecados, destruindo e devorando o último de seus monstruosos filhos.

Essa lenda ecoa através dos esgotos das cidades da Camarilla. É um conto ainda sussurrado pelas ninhadas de Bichos do Sabá enquanto eles fazem a Vaulderie, compartilhando seus cálices comunais de sangue. No entanto, há muito mais por trás do Clã Nosferatu do que os Membros da Camarilla e os Cainitas do Sabá suspeitam.

Superficialmente, os Nosferatu parecem ser criaturas simples. Todos são inegavelmente horríveis, deturpados e degenerados fisicamente desde o primeiro momento em que se tornam vampiros. Muitos são peritos em Disciplinas sobrenaturais para não serem vistos; alguns têm a habilidade de comungar com as criaturas mais selvagens que existem; quase todos possuem um talento para descobrir segredos sombrios que os outros gostariam de esquecer. Mas, debaixo de suas carnes torturadas, eles guardam segredos ainda mais sombrios, nas profundezas de seus fétidos corações.

Para os neófitos da Camarilla e do Sabá, os Nosferatu são simplesmente criaturas repulsivas que rondam os esgotos das cidades, caçam nas favelas ou movem-se furtivamente onde quer que Membros ou Cainitas se juntem. Infelizmente, ambas as sociedades conhecem apenas uma pequena porção do mundo. Elas conhecem o mundo da superfície mas sabem muito pouco sobre as Redes labirínticas dos Nosferatu nos subterrâneos. Desorientados pelos poderes de ofuscação de Antigos adormecidos, os anciões e neófitos deste mundo moderno desconhecem os vastos reinos de gigantes na Terra.

Acima do solo, duas vastas sociedades de vampiros lutam pela predominância; mas nenhuma das duas sabe ao certo o que esperar dessas criaturas bestiais. A primeira seita, a Camarilla, tem um senso amplamente exagerado de seu próprio poder. Sua história está inexoravelmente interligada com a civilização ocidental, mas quanto mais longe se viaja da Europa e da América do Norte — o Velho Mundo e o Novo Mundo — mais a sua influência se esvai. Visionários da Camarilla viajaram inicialmente no rastro dos exploradores humanos, mas sempre que os Membros alcançaram os limites de seus mapas — onde homens imaginativos escreveram as palavras "Aqui Existem Monstros" — eles desenterraram colônias esquecidas da prole de Nosferatu. Não importa quão longe dos seguros e estruturados domínios da sociedade da Camarilla os Membros se aventuraram, eles ainda assim encontraram Nosferatu escondidos lá, esperando por eles nestes lugares e obedecendo tradições instintivas muito mais antigas que os caminhos covardes dos vampiros civilizados.



J. Kobb

99



A segunda sociedade, constituída pelos Cainitas do Sabá, foi originalmente criada numa rebelião contra as filosofias da Camarilla. Os Soldados da Espada de Caim freqüentemente recrutam Nosferatu como seus aliados, mas eles estão apenas começando a perceber que há mais por trás dessas criaturas do que os olhos podem ver. Bichos Nosferatu são um enigma oculto sob camadas de pele enrugada e torturada. Aqueles aceitos pelo Sabá juram lealdade à Espada de Caim — murmurando promessas mantidas através de laços de sangue e rituais reverentemente realizados — apesar disso, os Nosferatu do Sabá são criaturas reservadas, esquivas e curiosas.

Os Bichos têm o ardente hábito de esgueirar-se para comungar com sua própria espécie sempre que possível. Os Nosferatu que se aliam a bandos do Sabá lutarão até a Morte Final para defender seus aliados, mas eles também exigem lugares onde possam ficar sozinhos, contemplando horrores que somente outro Nosferatu é capaz de compreender. Eles são, ao mesmo tempo, o clã mais bestial e mais humano do Sabá — mestres da desorientação, caçadores silenciosos, peregrinos reservados e, até o último deles, monstros aberta e inquestionavelmente abomináveis.

Fora dos domínios dessas duas sociedades vampíricas, outros vampiros se reúnem, planejando grandiosas conspirações contra a raça humana e sua própria espécie. Alguns caminhantes noturnos sussurram que eles são autarcas, rejeitando os ditames de qualquer seita. Espreitando de perto, os emissários do Clã Nosferatu os escutam silenciosamente e obediamente. Alguns professam serem anarquistas, conspirando para depor os anciões das duas sociedades vampíricas. Enquanto seus bandos e exércitos se reúnem, os Nosferatu silenciosamente seguem a vanguarda rumo à batalha. Não importa onde os Filhos de Caim congreguem suas forças, os inaudíveis e invisíveis lacaios do Clã Nosferatu já estão lá, esperando por eles.

Removido de todas essas sociedades, o Clã Nosferatu furtivamente reúne os seus. Ninhadas de Ratos de Esgotos, Bichos e outros horrores se juntam nos reinos mais profundos dos esgotos urbanos, nos mais longínquos domínios ermos ou qualquer outro refúgio isolado onde eles possam conspirar despercebidos e não detectados por outros vampiros. Além de qualquer outra filiação, eles são todos Nosferatu, compartilhando uma maldição em comum e as mesmas necessidades de sobrevivência. Seu propósito, sua cultura e suas naturezas exóticas permanecem sendo mistérios para aqueles que vagam no mundo da superfície. Agora, finalmente, fétidas exalações e revelações ainda mais imundas começam a borbulhar de suas redes labirínticas abaixo da terra. Do refúgio da sociedade vampírica, das profundezas dos esgotos, escondidos debaixo de rios de urina e fezes, os mortos novamente se levantam, mostrando-se em suas verdadeiras e terríveis formas.

Desde a época da maldição eterna de Nosferatu, sua prole se esgueira para os lugares ocultos e proibidos do mundo, fugindo da vingança do próprio fundador do clã. Pelo bem de sua sobrevivência, eles formaram curiosas sociedades que transcendem as fronteiras das seitas vampíricas e das Trilhas filosóficas. Alguns desses trôpegos e horrorosos cadáveres escolhem subir para o mundo da superfície, mas muitos permaneceram escondidos nas sombras do mundo, esperando pelas Noites Finais. Enquanto a Gehenna se aproxima e o Fim dos Tempos começa, não existe mais a necessidade para essa paciência eterna. Ninhadas esquecidas de Nosferatu estão emergindo das sombras para tomar seu lugar nas lutas da noite. Enterrados bem abaixo da civilização humana durante milênios, os mortos mais uma vez andam sobre a terra.

UM ENCONTRO DE HISTORIADORES

NÓS SOMOS LENDA. Desde os tempos imemoriais, nossa história foi transmitida através de narrativas e contos de uma geração para a outra. Enquanto nos agachamos na escuridão, escondidos do mundo acima, nós espalhamos boatos, negociamos segredos e, principalmente, contamos histórias para passar as longas noites da imortalidade. Milênios antes do rebanho desta Era Digital desenvolver suas baixas capacidades de concentração, distraídos por bits sonoros, anúncios informativos, comédias de 22 minutos e jingles comerciais, nossos neófitos aprenderam a memorizar a saga de nosso clã: a história secreta do mundo. Assim como escondemos nossas faces desfiguradas da raça humana pela eternidade, nós também escondemos nossas lendas.

Apesar de nossa observância dessa tradição, muitas de nossas histórias permanecem não contadas. Neófitos se esforçam mas simplesmente não possuem o talento para memorizar nossas sagas palavra por palavra, como fizeram nossos antepassados tempos atrás. A arte da narração está se perdendo, apesar dos melhores esforços daqueles que lutam para preservá-la. À medida que cada história é passada adiante, ela também é distorcida, enfeitada e corrompida. E o pior de tudo é que crianças demais consideram as histórias de seu clã simplesmente isso: Apenas Histórias.

Enquanto a Gehenna se aproxima, mais de nossos anciões desaparecem para nunca mais serem vistos, levando com eles seus legados. Por isso, enquanto eu ainda tenho chance, eu lhes dou a oportunidade de ouvir e aprender. Nós reunimos um túnel repleto de Nosferatu, uma Recepção de historiadores, para narrar a história de nosso clã. Juntos, caros neófitos, eles os ajudarão a compreender quem vocês são, de onde vocês vêm e por que estamos todos presos esta noite nesta câmara melancólica, bem abaixo da terra.

AS PRIMEIRAS NOITES

Tusk, o Portador de Histórias do Clã Nosferatu, começa:

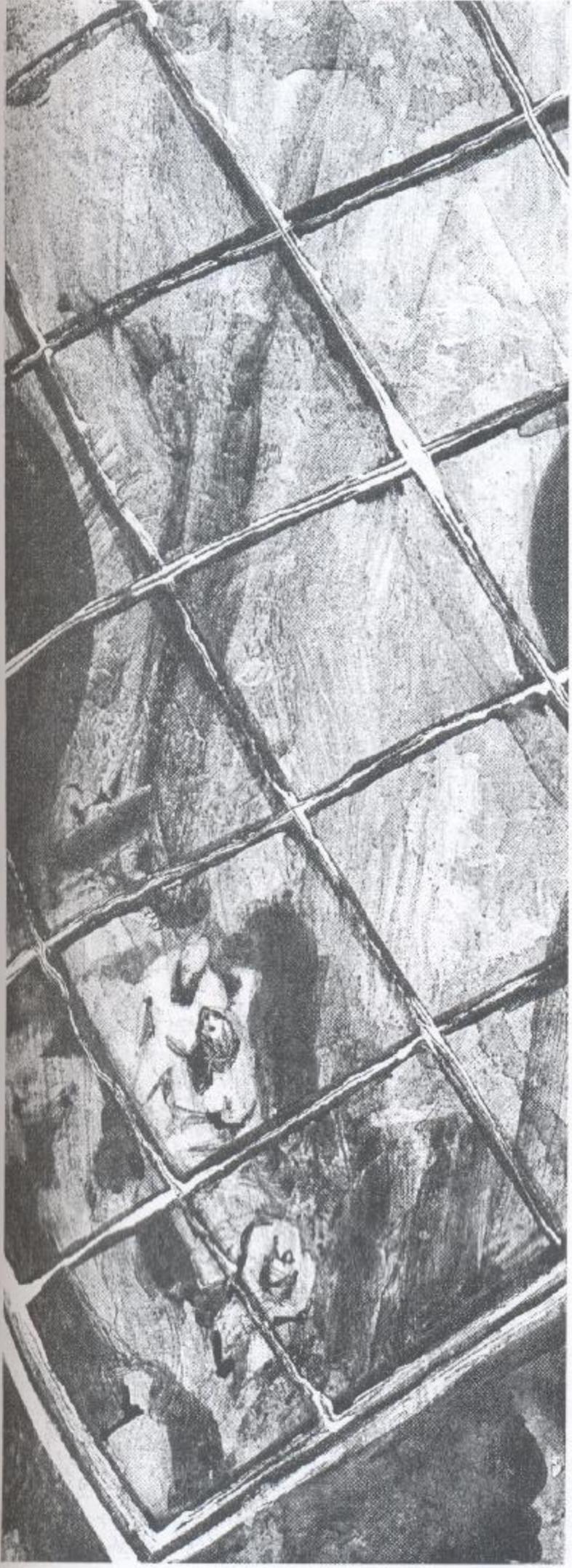
Começarei com a mais antiga das lendas — vocês já sabem como ela começa. O primeiro entre os vampiros foi Caim, condenado por Deus por matar seu único irmão, Abel. Como castigo, Caim foi amaldiçoado com a imortalidade para refletir sobre seu terrível feito e expulso do Éden para toda a eternidade. Fui informado que, naquele momento, Caim chamou o nome de Deus ou fez uma promessa para o Adversário de Deus; seja como for, Caim ganhou o poder do Sangue, habilidades sobrenaturais que são o território exclusivo dos Amaldiçoados.

Caim criou três primogênitos e viveu com eles na Primeira Cidade, conhecida por muitos hoje como Enoque. Alguns dizem que o próprio Caim foi o responsável pela criação deste refúgio. Os três filhos mais velhos de Caim chamaram mais humanos para Enoque, para que os vampiros pudessem colher seu sangue e se fortalecer contra a noite. A mais nova entre esses vampiros era Zillah — porque era a mais nova, ela também era quem mais desconfiava de seu senhor. Seus irmãos mais velhos, Enosh e Irad, estavam satisfeitos em ficar dentro das muralhas da Primeira Cidade, mas Zillah era curiosa em relação ao mundo fora dela. Enquanto tribos do rebanho eram atraídas para ela, outros fugiam da criação de Caim. Os primeiros mortais falavam mal da cidade — era um lugar onde o pecado abundava e as leis de Deus eram frequentemente abandonadas.

Nosso capítulo da lenda tem início com um homem que também desconfiava dos costumes de Enoque. Conta-se que ele era um grande caçador, um primitivo possuidor de tamanha perícia que buscava caçar as criaturas mais poderosas do mundo. Os monstros que espreitam a noite hoje, nas Noites Finais, são apenas descendentes distantes das bestas com que ele lutava. O mundo esqueceu seus nomes e seus hábitos. Enquanto esse caçador buscava os piores monstros do mundo, ele eventualmente encontrou Zillah, a mais nova das três crianças de Caim, que se alimentavam dos humanos da cidade de Enoque.

Este homem, cujo nome verdadeiro há muito está perdido no passado, ficou esperando por Zillah durante cem dias e cem noites. Ele a atraiu para o deserto, perto da entrada de uma profunda caverna. Apesar dele não conseguir vê-la, dizem que ele percebeu suas pegadas no solo enquanto ela o seguia. Depois que a atraiu para longe da Primeira Cidade, para dentro do caos das terras selvagens, ele cravou uma lança de madeira em seu coração. Mas Zillah não seria derrotada tão facilmente. Com a força do Sangue, partiu a lança em duas; com o poder do Sangue, ela rasgou o rosto do caçador, marcando-o com uma cicatriz que jamais seria curada; com a fúria que ardia em seu Sangue, ela o arremessou contra as rochas da caverna com um poderoso golpe. Seu corpo,





mente e arma estavam destruídos, e ele estava próximo da morte.

No entanto, Zillah ficou tão impressionada com sua bravura que pensou em recompensá-lo com o poder do Sangue e Abraçá-lo. Ela havia passado a odiar seus irmãos mais velhos, e sabia que para se tornar mais poderosa do que eles, precisaria de uma prole corajosa para ajudá-la. E enquanto ela ouvia os sussurros da Besta dentro dela, passou a acreditar mais e mais que estava fazendo a coisa certa. Ela olhou com pena para sua cria, e mudou seu nome para "Nosferatu".

A ESPIRAL DESCENDENTE

Este caçador, Nosferatu, havia sido um pináculo entre os homens, um titã que triunfou sobre as mais terríveis bestas da terra. Quando recebeu o poder do Sangue, sua força cresceu ainda mais. Ele se tornou poderoso por beber o sangue de sua presa, mas também aprendeu a temer os três perigos que tememos até esta noite: o fogo, a luz do sol e a perfídia dos homens. Apesar de toda a sua força, ele não conseguia se perdoar por ter falhado em matar Zillah. A marca em seu rosto servia como lembrete de sua falha. Assim como Zillah aprendera a odiar seus dois irmãos, Nosferatu aprendeu a odiar sua senhora também.

Quando Nosferatu ganhou o poder do Sangue, ele se tornou um caçador ainda melhor. Os dois irmãos de Zillah ensinaram sua prole a usar a força de sua vitae, mas Nosferatu era como um animal abandonado nas terras selvagens. Negando sua própria decadência, ele desenvolveu um terrível ódio por monstros. Nosferatu negava que ele próprio havia se tornado um monstro, descontando sua fúria nas criaturas menores da Terra. E como odiava tanto o defeito talhado em seu rosto, aprendeu a ocultá-lo (e ocultar a si), de todos.

Nosferatu logo aprendeu a criar outros à sua imagem. Ele ensinou suas primeiras crias a caçar e como olhar sem medo para as outras criaturas que rondavam na noite. Enquanto os filhos mais velhos de Caim comandavam os mortais da Primeira Cidade, Nosferatu caçava aqueles que caminhavam nas terras selvagens. Antes de seu Abraço, Nosferatu tornara-se forte destruindo as mais poderosas criaturas que podia encontrar, mas após Zillah batizá-lo para a escuridão, Nosferatu aprendeu a se tornar um caçador de homens.

DRESOS PELO SANGUE

Hoje, a lenda nos conta que Caim queria manter o controle sobre suas primeiras crias e, para mantê-los obedientes, ele aprendeu sobre o laço de sangue, a maneira mais certa de assegurar a lealdade. Forçados a beber regularmente de seu sangue, seus filhos mais velhos se tornaram leais a ele; mas era tarde demais para que Caim encontrasse toda a prole que eles haviam gerado. Da mesma forma, Nosferatu fez com que suas crias lhe fossem fiéis; forçando-as a fazer laços de sangue, ele ga-



nhou um clã de seguidores obedientes. E, enquanto nutria seu ódio por sua senhora, Nosferatu gerou dúzias de progênitos.

Assim como ele havia esperado cem dias e cem noites para atrair Zillah e destruí-la, ele abraçou uma ninhada de crias que o ajudariam a se erguer e devorar os monstros que o haviam condenado toda a eternidade. Assim como o poder do Sangue fortaleceu Nosferatu, seu ódio e remorso o enfraqueciam. Quando ele vagava pela noite para caçar, ele aprendia a prezar a solidão pois era a única coisa no mundo que silenciava os sussurros da Besta dentro dele.

Certa noite, num momento de paixão, ele viu uma linda mulher se banhando junto a um riacho. Novamente, seu nome foi perdido de todas as antigas histórias; ela agora tem mil nomes. Ele a violentou e drenou seu sangue e então, tomado pela paixão, ele a deixou deleitar-se com seu sangue também. Antes que ele pudesse matá-la, e antes que percebesse o que havia feito, ela fugiu. Diferente das demais crias de Nosferatu, ela estava livre pois não estava presa pelo sangue de seu senhor. Nosferatu ficou tão furioso que reuniu sua prole. A princípio, ele ordenou que a mulher fosse caçada e destruída, mas a cada noite que eles não conseguiam encontrá-la, sua raiva aumentava.

Quando seu ódio era tão intenso que era impossível suportá-lo, ele finalmente juntou suas crias para assaltar a Primeira Cidade. Os mais antigos entre eles, a quem ele deu o nome Nictuku, agruparam-se em torno dele e, com o silêncio do túmulo, espreitaram pelas ruas até encontrarem Zillah e atacarem-na. E uma terrível batalha se seguiu. Em seu final, junto à entrada da caverna onde Nosferatu havia sido Abraçado, Zillah derrotou Nosferatu, deixando-o quebrado e ensangüentado mais uma vez. A prole de Nosferatu fugiu, temendo a punição que certamente viria.

A MALDIÇÃO

Então Caim veio ver o que havia acontecido. Enquanto Nosferatu cuidava de seus ferimentos, Caim fitou-o com a fúria de um deus. O próprio Deus havia amaldiçoado Caim por assassinar seu irmão, e agora, Caim estava diante de outro membro de sua família, uma criança que havia tentado matar sua senhora, sua mãe, a própria filha de Caim. Vendo essa tentativa de matricídio, uma cólera vasta e furiosa consumiu Caim. E naquele momento, a fúria de Caim lhe deu força: ele amaldiçoou Nosferatu e todos os seus descendentes. Nosferatu e sua prole e a prole de sua prole foram arrebatadas pela fúria de Caim, carregando uma maldição muito mais horrenda que o defeito sobre a face de Nosferatu. E até mesmo a solitária mulher que havia escapado para a floresta foi também arrebatada, e suas carnes apodreceram, e seus ossos se entortaram, e por toda a eternidade, ela estaria condenada a passar adiante a maldição que Caim lançou sobre Nosferatu.



Caim baniu Nosferatu da Primeira Cidade para sempre. Nosferatu rastejou para se esconder na floresta mais uma vez, para retornar à caverna onde ele havia morrido e para dormir até que pudesse sonhar com uma maneira de se redimir de seu grande crime. Muitos anos se passaram, e os Nictuku esperaram fielmente, compelidos pelo sangue a obedecer seu desejo. É a mulher que escapou, a Matriarca de nosso clã, saiu no mundo para criar sua própria família e tornar-se a senhora de todos nós.

O tempo seguiu seu curso, e os filhos mais velhos de Caim criaram dois outros primogênitos, mas isso não tem a ver com essa história. Uma grande inundação veio e destruiu a Primeira Cidade, e os Antediluvianos dormiram debaixo das ondas até que ela terminasse, mas isso também não importa nessa história. Esse é o final da história: Nosferatu sonhou com uma forma de expiar seu pecado. Enquanto ele dormia, ele convocou os Nictuku e os mandou a procura da mulher que fugira dele. Para reparar seus erros, ele a ofereceria para Caim. Mas então, ela já havia abraçado uma multidão de crias, e por isso Nosferatu prometeu destruir todos eles e oferecê-los para Caim. Nosferatu enviou os Nictuku para matá-los, um a um, e trazer suas cinzas de volta para que ele pudesse ofertá-las a Caim, mostrando assim sua contrição.

Dizem que nos escondemos na noite porque tememos o mundo dos homens. Dizem que nos escondemos da luz porque somos horrendos e temos vergonha de nossa aparência amaldiçoada, mas isso não é verdade. Nós nos escondemos na noite porque sabemos que Nosferatu mandou suas primeiras crias, os Nictuku, para nos destruir a todos e oferecer nossas almas para Caim. Os outros filhos de Caim sabem que chegará o tempo em que todos os Antediluvianos irão perceber o horror que criaram e se erguerão para destruir sua prole e ofertar suas almas para Caim, mas para nós, a matança já começou.

E é por isso que nos agachamos na noite, contando nossas histórias, esperando e prestando atenção para que os Nictuku não nos destruam a todos. Essa é a história de como nosso clã começou, e quando o último de nós tiver sido encontrado e destruído, essa será a história de como nosso clã termina.

A SEGUNDA NARRATIVA: UMA HISTÓRIA CIENTÍFICA

Um cínico autarca pontifica:

EU NÃO ACREDITO EM LENDAS. Elas podem parecer atraentes, e elas podem ajudar a passar o tempo, mas eu as conheço pelo que são: mentiras. Lendas são contadas para repetir as mentiras sobre as quais nossa sociedade é baseada, mantendo os mais antigos no poder e os mais fracos com medo. Elas reforçam o *status quo*. Nós, Nosferatu, não sobrevivemos por causa de nossa habilidade de contar histórias: sobrevivemos por causa de nosso cinismo e desconfiança. É meu dever como

O ENIGMA NICTUKU

De acordo com os Mestres do Saber do Clã Nosferatu, os Nictuku não são uma linhagem - eles são os filhos mais velhos do próprio Antediluviano Nosferatu. Quando o lendário Nosferatu levantou-se contra sua senhora e seus parentes, ele o fez com a ajuda de suas próprias crias presas pelo laço de sangue. Apesar de ser notório que os laços de sangue se esvanecem com o tempo, a lenda também conta que Nosferatu repetidamente renovou esses laços de sangue, convocando suas crias mais antigas para junto de seu corpo adormecido, onde eles podiam se alimentar e renovar suas lealdades. Essa prática tem seus riscos, é claro: se os Nictuku não possuísem um comando tão elevado da Ofuscação, outro vampiro poderia tentar segui-los até seu mestre e diablerizar o Ancião. Felizmente, os Nictuku são considerados poderosos o suficiente para apagar quaisquer traços de sua presença... se é que eles existem de fato.

Há outro aspecto da lenda dos Nictuku que também resultou em muita especulação dentro da Sociedade Nosferatu. Algumas lendas dizem que antes da maldição de Nosferatu, ele abraçou uma linda mulher por pura luxúria, alguém que é hoje a "Matriarca" para o resto do clã. Se isso for verdade, essa misteriosa "Mãe de Todos os Nosferatu" nunca se revelou; além disso, ela não é conhecida por nenhum nome definitivo - Matriarca é simplesmente o nome mais comumente empregado.

Outros mitos alegam que três Anciões como ela escaparam do laço de sangue de Nosferatu. Essa teoria possui algumas evidências que a suportam, já que a infame (e agora falecida) feiticeira Baba Yaga da lenda russa é considerada uma das crias do Antediluviano. Se a Matriarca e Baba Yaga eram as primeiras duas crias, então quem seria a terceira? O conhecimento a respeito das habilidades sobrenaturais de Nosferatu oferecem uma explicação possível: os níveis mais altos da disciplina Ofuscação, é bem sabido, podem obscurecer todos os traços de um Nosferatu com tanta perfeição que ele ou ela pode ser efetivamente esquecido. Embora possam existir sinais de lendas de que essa criatura um dia existiu, muitos esforços para achar tal monstro são com frequência esquecidos ou abandonados. O Enigma Nictuku permanece um lampejo atormentador do ilustre passado do clã - um mistério tão enigmático quanto a própria existência dos Nictuku.



Nosferatu manter essa fagulha de dúvida viva e, felizmente, a história que vocês acabaram de ouvir é o suficiente para alimentar essa fagulha e transformá-la numa grande fogueira. Se existe uma história para ser contada, ela deveria começar assim: *No princípio havia uma grande mentira e, por alguma razão, todos nós acreditamos nela.*

Vou começar com o Fato Um: não existe prova de que Caim jamais existiu. Isso choca vocês? Eu não acredito que Deus amaldiçoou Caim; na verdade, já que eu não acredito em Deus, isso não deveria surpreendê-los. Nunca fui um homem religioso antes do meu Abraço, e no entanto meu senhor sempre insistiu que nós somos todos horrorosos porque fomos amaldiçoados por Deus e Caim por causa de um evento mítico, místico e bíblico. Talvez Caim funcione como uma *metáfora* para o primeiro vampiro, mas a lenda sobre como os vampiros vieram a existir simplesmente não faz sentido.

Por que Deus amaldiçoaria Caim tornando-o imortal? Por que Deus o recriaria como a criatura mais poderosa do planeta? Isso parece um *castigo* para vocês? Já escutei alguns tolos dementes alegando de fato *serem* Caim, mas todos foram revelados como as fraudes que eram. Por isso, aqui está a próxima parte da minha narrativa: *os Nosferatu não deveriam temer Caim porque Caim não existe.*

Eu sou um Nosferatu, e com isso quero dizer que sou uma espécie de vampiro que evoluiu para viver em domínios subterrâneos — nada mais, nada menos. Posso ser horrível pelos padrões humanos, mas também o são muitas das outras criaturas que se escondem do homem. Existem outros tipos de vampiro no mundo, mas eles estão bem mais inclinados a aceitar os padrões da humanidade. Os mais velhos formaram comunidades para promover sua própria sobrevivência: as duas maiores são o Sabá e a Camarilla. Ambas as sociedades têm histórias sobre termos sido amaldiçoados tanto por Deus quanto por Caim. Ambas insistem que temos que nos manter unidos para nos protegermos dos filhos de Caim. Existe uma razão para isso: ambas as sociedades não hesitariam em nos explorar pelo bem de sua sobrevivência, e por mais estranho que possa parecer, eu não posso aceitar o que nenhuma delas professa.

Eu, entretanto, acredito em evolução (como a maior parte do rebanho desta era), em grande parte porque é uma teoria que pode ser comprovada com fatos científicos. Se realmente existiu uma criatura como Caim, ele sem dúvida tropeçou para fora de uma caverna, e não de uma utopia mítica chamada “Enoque”. A partir daí, a evolução nos especializou formando 13 espécies principais; a história de Caim criando os 13 Antediluvianos é, mais uma vez, uma simples metáfora para este fato. Os Nosferatu são meramente a espécie de vampiro que melhor prosperou debaixo da terra.

Como resultado, conhecemos os subterrâneos melhor que qualquer outro clã. Muito antes das primeiras cidades dos homens se erguerem, reivindicamos as cavernas

um conto romântico

Uma Cleópatra da Camarilla explica a história de Nosferatu e Arikel:

Todo Nosferatu tem sua história favorita: eu adoraria contar-lhes a minha. Os Toreador têm uma narrativa fascinante sobre nossa espécie, uma que supostamente explica porque desprezamos tanto um ao outro. Dizem que antes de ser amaldiçoado por Caim, Nosferatu era lindo; os Degenerados do Clã Toreador acreditam que ele até mesmo se apaixonou por uma Antediluviana chamada Arikel. Quando foi transformado em algo horrível, ele ficou tão envergonhado que jamais conseguiria mostrar-se para seu verdadeiro amor novamente.

Nosferatu, em sua fúria, caçou sua própria prole, forçando-os a se esconderem, mas Arikel celebrava o Abraço de seus filhos e ensinava-os a amar a beleza. O amor perdido de Nosferatu, Arikel, criou os Toreador e, aparentemente, eles têm pena de nós desde então. Não é lindo? Ouvi esse conto de um narrador bem bonito, e ele ainda repete fielmente a história para mim todas as noites. Sabem, eu o preguei a uma cruz no meu refúgio e o alimento com meu sangue toda noite. Ele vai me amar para sempre, como Arikel e Nosferatu nunca fizeram.

como nosso território. Em vastas câmaras debaixo da superfície, nós repousamos, levantando-nos à noite para nos alimentarmos dos vivos. Sem dúvida, essa é a gênese do medo primordial que os humanos têm da noite, da escuridão, dos lendários “monstros que dormem debaixo da terra”. Apesar disso, a Camarilla criou um mito encantador para confortar sua prole que treme nos esgotos. Através dessas mentiras, eles tentaram nos manter aqui embaixo. Vocês acham que nosso clã deve se contentar com um reino tão pequeno?

Se vocês me perguntarem de onde todos nós viemos, vou lhes contar: somos descendentes das primeiras formas de vida dos oceanos. Na verdade, muitos Nosferatu ainda se escondem debaixo d’água. Não precisamos respirar, estando mortos e tudo o mais; se precisássemos, teríamos nos afogado em rios de detritos há muito tempo. Escoadouros de chuva, viadutos, canais de irrigação — estejam eles cheios de água salgada, urina ou produtos químicos, podemos submergir em praticamente qualquer coisa e sobreviver. Não caminhamos no fundo do oceano, é claro, porque a pressão eventualmente seria forte demais — *pelo menos para as gerações mais recentes* — mas eu sei que muitos de vocês que estão aqui esta noite voltarão para debaixo d’água quando tivermos terminado.

Contudo, por alguma razão, supostamente devemos todos nos congregar nos esgotos das cidades, presumivelmente por causa do rebanho que vive por perto. É por



isso que a Camarilla e o Sabá adicionaram a história de Enoque, a Primeira Cidade, às suas lendas. Também não existe prova quanto à existência da Primeira Cidade; logo eu não tenho motivos para suspeitar que ela tenha sido real um dia. Eruditos e arqueólogos entre os Membros foram procurá-la, mas nem mesmo o próprio Aristóteles de Laurent conseguiu encontrá-la. Eu prefiro considerá-la mais um mito, utilizado para descrever como os primeiros vampiros controlaram a sociedade humana.

E, é claro, como vocês acabaram de ouvir, os filhos mais velhos de Nosferatu, os Nictuku, estão supostamente caçando nossos irmãos e irmãs. Nós ouvimos repetidamente que eles são tão velhos quanto feios. Isso não é o máximo? Existe alguém ainda mais horrível do que nós! Supostamente, os Nictuku são tão absurdamente furtivos que nunca foram vistos, nem mesmo pelos Nosferatu. Assim, esperam que acreditemos que eles são reais porque *ninguém pode provar que eles estão lá!* Brilhante, não acham? Se vocês querem saber porque nos encolhemos debaixo das cidades do mundo, é porque a história dos Nictuku foi contada e revisada e recontada repetidamente. "Confiem em nós", dizem os anciões, "ou não seremos capazes de protegê-los dos imaginários Nictuku!"

Existe uma moral na minha história. Você pode decidir dar apoio para a Camarilla ou para o Sabá, mas o único motivo real para fazê-lo é pelo bem de um singelo conto de fadas. Não existe razão para nos limitarmos a atravessar rios de fezes. Na verdade, há muitos de nós que não se limitaram a isso, e pareço ser o único corajoso o bastante para vir a esse encontro e dizê-lo. Acredito firmemente que nós estamos prontos para o próximo estágio na nossa evolução, e ele vai começar quando deixarmos as cidades da Camarilla, como essa em que estamos agora, para trás.

As narrativas sobre o Grande Dilúvio que quase destruiu os Antediluvianos são pura fantasia, tão ridículas quanto as histórias sobre a maldição de Nosferatu e os Nictuku, mas existe um mundo inteiro lá fora livre da perfídia dos outros vampiros. Alguns dos autarcas já começaram a se aventurar para além dos mares, emergindo apenas o necessário para se alimentarem. Eu os convido a se juntarem a nós. A Camarilla criou uma falsa história para vocês, uma falsa sensação de vergonha para vocês e um lugar conveniente para vocês abaixo de seus domínios urbanos. Eu rejeito completamente sua sociedade. Sou um autarca, e viajo para onde quero. Debaixo das águas, debaixo da terra, debaixo dos pés dos meus inferiores, sou um Nosferatu; o resto de vocês, os que ficarem para trás, são aqueles que acreditam em mentiras.

O TERCEIRO CONTO:

UMA TEORIA DA CONSPIRAÇÃO

Um arquiteto Nosferatu cria uma tendenciosa história da civilização humana:

VOCÊS ACHARÃO QUE SOU LOUCO, MAS NÃO ME IMPORTA. Vocês não vão acreditar em mim, mas falarei do mesmo jeito: desde que os humanos constróem cidades, nós as reconstruímos para acomodar nossa espécie. Para cada sólida cidade acima da superfície, existe um mundo subterrâneo que os mortais raramente vêem. De que outro jeito vocês acham que os Nosferatu sobreviveram por tanto tempo? Por que outra razão Caim teria nos dado tamanha força, se não para nos ajudar a construir? Com o poder do Sangue, um carniçal ocasional para agir em nosso nome na superfície e toda a eternidade à nossa frente, temos constantemente construído nosso submundo desde o começo da própria história.

Eu sei disso porque eu vi. Debaixo das pirâmides do Egito existem câmaras que só podem ser acessadas por brumas ou sombras, onde Antigos descansam em torpor, aguardando o final dos tempos. Debaixo de Veneza existem prédios alagados que não vêem a luz do dia há séculos, onde Matusaléns não precisam respirar ou comer, apenas dormir e sonhar. Eu me arrastei pelas catacumbas de Paris e Roma, onde os mortos-vivos perambulam por entre os corpos apodrecidos e carniçais subterrâneos obedecem cada uma de suas vontades. Nosso mundo é aquele que não pode ser visto, e nós o temos construído há séculos.

O TIGRE, O EUFRATES E O NILO

Mesmo o mais ingênuo neófito deveria perceber que nós não vivemos sempre nos esgotos. A história dos Nosferatu é bem mais antiga que a história dos sistemas de despejo. As primeiras civilizações, como as dos babilônios e dos egípcios, se preocupavam muito mais com irrigação do que com esgotamento de dejetos. Como nosso colega autarca tão prontamente apontou, os vampiros não precisam respirar, por isso canais de irrigação e aquedutos eram essenciais para nos escondermos em meio à civilização.

Se você abrir um livro de História, verá que os egípcios que viviam à beira do Nilo cuidadosamente vigiavam como o rio se modificava ao longo do tempo, uma vez que isso era crucial para seus conhecimentos de agricultura. Nós também vigiávamos o rio, foi o que me contaram, porque construímos uma de nossas mais antigas civilizações embaixo daquele rio — nada grandioso, apenas o suficiente para nos manter abaixo dos sedimentos e longe dos crocodilos. A partir de uma série de ninhos debaixo do Nilo, nós atacávamos as margens em busca de sangue. Ouvi histórias sobre outras civilizações vampíricas que existiam naquela época, como as dos beligerantes filhos de Set e Osíris. Isso quase não nos diz respeito, porém; da mesma forma que nossas ninhadas permaneciam afastadas dos mais mortais jogos dos Membros, os Nosferatu do Egito Antigo se recusavam a tomar partido. Tenho certeza, é claro, que isso não significa



que não contávamos ocasionalmente segredos de um grupo para o outro...

O IMPÉRIO ROMANO

A Roma Antiga era muito mais adequada para nossa espécie, principalmente porque nos oferecia mais opções de esconderijos. Os romanos desenvolveram alguns dos primeiros sistemas realmente elaborados de manutenção de águas por causa de seu gosto por banhos públicos. A prática cultural de tomar banho regularmente criava uma corrente de águas em excesso, vejam, e o romanos tinham que encontrar uma maneira de drená-la diariamente da cidade. Obviamente, os banhos públicos também era lugares divertidos para os Nosferatu romanos se alimentarem. Um indivíduo sozinho, pelado e indefeso, nadando em águas tépidas, é uma presa fácil. Um senador romano com o traseiro de fora? Melhor ainda.

Roma enfrentava um problema que todas as cidades realmente grandes da Antigüidade, e mais tarde as medievais, tinham: escoamento de chuvas. Durante uma estação de chuvas torrenciais, toda a água caindo do céu tinha que ir para algum lugar, de preferência longe das casas das pessoas. Por isso, a Roma Antiga originalmente usou uma série de escoadouros de superfície para levar as águas servidas e escoar as chuvas para o Rio Tíber. Ouvi dizer que em partes da Europa Oriental vivem vampiros que não conseguem cruzar água corrente. Não os Nosferatu romanos — caso contrário eles teriam se extinguido! Para os Ratos de Esgoto do Clã Nosferatu, toda aquela água corrente dava a oportunidade perfeita para se alimentar de um enorme rebanho.

Como diz o ditado, Roma não foi feita em um dia; em vez disso, ela cresceu constantemente, mais e mais ao longo de vários séculos. Anciões Ventrue e Malkavianos já levaram grande parte do crédito por isso, mas eu particularmente não dou a mínima. O que importa é que os anciões Nosferatu utilizaram sua influência — um senador aqui, uma família abastada acolá — para ajudar a decidir como todo esse excesso de água seria desviado. Com toda a politicagem acontecendo em Roma, nós também queríamos conseguir trazer mais Nosferatu para a cidade sem ter o trabalho de usar a Disciplina de Ofuscação. Os Antigos costumam ser capazes de ver através destes disfarces, certo?

Durante as noites seguintes da cidade, os romanos decidiram que, já que os escoadouros da superfície estavam tão cheios, eles deveriam cercá-los. O resultado foi uma série de longos túneis abobadados — a Cloaca Maxima — cortando as áreas mais populosas da cidade. Deixe os outros clãs balbuciarem a respeito de líderes mundiais e grandes batalhas. Esse foi um dos mais importantes eventos da história do nosso clã. Em três séculos, todos os esgotos estavam fechados, dando às ninhadas Nosferatu de Roma a chance de se reunirem regularmente, sem serem perturbadas.

uma interrupção inoportuna

Alexander Ruxard, um acadêmico Nosferatu, educadamente interrompe:

MIL PERDÕES! Sem querer interromper mas já interrompendo... Sim, vocês não me notaram de pé aqui no canto, mas eu pensei, ora, se fosse possível... se eu pudesse ser tão audaz, eu poderia salientar uma espécie de *nota de rodapé*, se você preferir, em seus comentários históricos. Vejam, já escutei outros eruditos asseverarem que alguns poucos antigos Nosferatu se recusam a aceitar a queda do Império Romano de modo algum! Uma vez que existem seções de Roma que permaneceram essencialmente imutáveis, eles têm assombrado os mesmos arredores século após século, andando à espreita debaixo da cidade, cercados pelos cadáveres dos homens e mulheres que eles um dia caçaram. Outros vampiros tentaram desalojá-los deste reino subterrâneo, particularmente Necromantes desejosos dos conhecimentos que eles guardam, mas tais criaturas não ousariam abandonar as catacumbas de Roma. Oh, perdoe-me... por favor, prossiga...

O princípio da Idade das Trevas foi um pesado golpe para o clã, mas então alguns dos Cainitas que sobreviveram estavam ansiosos por recriar versões da Cloaca Maxima de Roma em outras cidades. Em todo lugar onde Cainitas conspiravam para ajudar uma cidade a crescer, ainda que apenas para construir um extenso rebanho, é provável que existisse um Nosferatu ali querendo influenciar para onde iriam as linhas de esgoto.

A IDADE MÉDIA EUROPEIA

Como mencionei, os séculos seguintes foram tempos difíceis para nós, Ratos de Esgoto. No entanto, quando os demais Membros pararam de ouvir os Nosferatu locais, nós eventualmente percebemos que esse sistema de gerenciamento de águas que desenvolvemos não era apenas um jeito bacana de se esgueirar pela cidade. Era também uma arma.

Muito antes do rebanho se dar conta da importância de um bom saneamento... bem... nós já estávamos afundados até o pescoço no assunto (perdoem-me a expressão). Em certas cidades, ninhadas de Nosferatu perceberam a ligação entre a importância de se escoar os detritos e as epidemias de doenças onde se alimentavam. Afinal, muitos Nosferatu medievais... bem... alimentavam-se das camadas inferiores em cidades medievais, sugando o sangue das classes sociais mais baixas. Os pobres e os famintos eram freqüentemente os primeiros a sofrer com as epidemias, e nós vigiávamos sua sociedade tão cuidadosamente quanto vigiávamos os esgotos que escoavam para fora de uma cidade.



Durante toda a Idade das Trevas, muitas das maiores cidades dependiam dos velhos sistemas romanos de gerenciamento de águas usadas. Quando estes caíam em abandono, as águas potáveis se misturavam às águas do esgoto. Isso resultava em epidemias de doenças infecciosas como cólera e febre tifóide. Que se danem ciência e superstição — quando você passeia pela coisa, você tende a perceber detalhes desse tipo! Claro, príncipes que não prestavam atenção em assuntos do gênero estavam apenas pedindo para serem chantageados. Isso é parte de como conseguimos nossa reputação sinistra. Um ancião Nosferatu poderia facilmente ameaçar um príncipe, e se ele não escutasse, seu rebanho repentina e misteriosamente começaria a ficar muito, muito doente. Um Nosferatu vingativo que dominasse esse processo poderia manter uma cidade medieval inteira como refém, se necessário.

Alguns dos Nosferatu mais ambiciosos se arrastaram para fora da imundície das cidades européias para se alimentarem das outras camadas de sedimento que formavam a sociedade medieval. Muitos dos outros clãs eram o que vocês poderiam chamar de “consumidores seletivos”, e o preconceito, especialmente o anti-semitismo, era parte integrante das sociedades dos Membros e do rebanho durante toda a Idade das Trevas. Deixarei que outros falem das ninhadas de Nosferatu que se alimentavam dos mouros do norte da África ou de prósperas comunidades judaicas — tenho mais de encanador do que de teólogo ou etnólogo.

A IMPORTÂNCIA DO LIXO

Eu posso, contudo, contar-lhes muito sobre esgotamento de águas. Os Nosferatu não ficam rondando os esgotos simplesmente por precisarem de um esconderijo. Esgotos, aquedutos, escoamento de chuvas e gerenciamento de águas são todos essenciais para a saúde de uma grande cidade. Nosferatu pragmáticos vigiam este aspecto da gerência urbana com muito cuidado porque ele é fundamental para a criação de um rebanho saudável. Quanto mais a cidade prospera, mais vampiros podem habitá-la. Uma vez que mais vampiros se juntem numa cidade, como os Nosferatu romanos no sistema de esgoto, o resultado é uma próspera cultura vampírica. Vampiros fervilham em torno de uma área de caça segura como moscas no esterco, e eles não estão tão acima na cadeia alimentar.

Se não fosse por nós, todos os bajuladores de Elísio estariam de volta na Idade das Trevas, alimentado-se de camponeses cheios de vermes. Infelizmente, a maior parte das grandes cidades da Idade Média era especialmente pouco esclarecida no campo de esgotamento sanitário. Nos lugares onde os romanos não haviam construído sistemas de esgoto, as primeiras tentativas inovadoras de organizar a remoção do lixo envolveram latrinas, normalmente construídas para atender diversas famílias.

Famílias abastadas sabiam quão ineficientes as latrinas eram e por isso preferiam viver nas adjacências ou sobre um curso d'água ou rio. Na Bretanha, a Ponte de Lon-



dres era uma preciosidade imobiliária exatamente por essa razão. Claro, uma vez que nós Nosferatu ganhávamos domínios em tais cidades, era perfeito, pois tínhamos acesso secreto a mansões que os Ventrue jamais tiveram. Infelizmente, as latrinas eram constantemente desviadas para os esgotos errados, já que grande parte do rebanho não tinha consciência dos aspectos mais importantes do gerenciamento dos esgotos. Esperem aí mesmo... não percam estes olhares em suas faces, porque vou mantê-los em suspense...

ESTAGNANDO NA RENASCENÇA

Com o nascimento da Camarilla no século XV, o conceito de esgotos, cursos d'água e aquedutos como território tornou-se crucial. Desde o século XV, alguns Membros tentaram generalizar uma diferença particular entre Ratos de Esgoto da Camarilla e Bichos do Sabá. Supostamente os Nosferatu da Camarilla preferem morar debaixo da terra, enquanto os Nosferatu sem-vergonha do Sabá preferem áreas arrasadas na superfície. Estes Membros teorizam que os Nosferatu da Camarilla cuidadosamente preservam os esgotos da cidade para ajudá-la a crescer; em contraste, os Nosferatu do Sabá supostamente favorecem a destruição de áreas urbanas acima da superfície para ajudar a arruinar a cidade. Correndo o risco de ofender alguns de vocês, posso dar uma infinidade de exemplos que contrariam...

Alexander Ruxard interrompe:

Hm... com licença... desculpe-me... Mas creio que você foi um pouco além de nossos outros convidados. Sua narrativa é certamente muito... hmm... fascinante, mas talvez devêssemos dar uma chance a um dos demais Ratos de Esgoto? Oh, não, perdoe-me...

A SEXTA NARRATIVA: O MANITU DEVORADOR

Um Bestial do Sabá confessa:

CHEGA DESSA PORCARIA. AGORA É MINHA VEZ. Nunca se esqueçam: nós éramos caçadores antes de nos tornarmos monstros. Nosferatu foi Abraçado porque Nosferatu adorava matar. Essa sempre foi nossa força: nós nos alimentamos das massas da humanidade, drenando-os de sangue suficiente até que o crescimento de suas cidades diminua. Os peões da Camarilla têm feito isso, sugando-os pouco a pouco, mas eu não tenho paciência para uma existência tão aborrecida. Outros lhes contarão quão maravilhosas as cidades são, mas elas me enchem de asco.

Quatrocentos anos atrás, fui Abraçado num lugar como esse: uma pocilga chamada Rouen. Na época, a Europa fedia a pocilgas inchadas onde milhões de mortais cambaleavam, esperando que os vampiros os matassem um a um. Quando parti para o Novo Mundo, prome-

ti a mim mesmo que jamais retornaria ao Velho Mundo. Eu não tinha percebido que encontraria algo pior lá.

Os humanos fugiam para o Novo Mundo aos montes, e havia vampiros dispostos a se arriscarem na viagem da mesma forma. Conheci alguns bandos nômades do Sabá que se arriscaram viajando em caixas de pinheiro; a maioria nunca chegou lá. O risco era grande, mas pouco depois dos colonizadores desembarcarem na Nova Inglaterra, o Sabá estava lá, pronto para fazer dos fracos um banquete. Naquela época, contei com a ajuda de uma ninhada de companheiros Nosferatu; a idéia de me esconder dentro de um caixão durante meses não me incomodava, desde que eu tivesse outros que me protegessem. É para isso que os bandos servem. Alguns de nós viajaram em torpor; o resto teve a esperteza de subir para o convés e se alimentar à noite.

Meus primeiros anos no Novo Mundo foram a melhor época de minha existência. Os humanos estavam distantes demais do resto da civilização, tão longe que não precisávamos fingir que havia a Máscara. Numa gloriosa orgia de sangue, minha ninhada podia destroçar um povoado inteiro, arrastar os sobreviventes até nossas cavernas, pendurá-los nas paredes e drená-los por noites a fio. Então, quando nossas provisões acabavam, rumaríamos para a próxima vila.

Nossa sorte era boa demais para durar, no entanto. Nós pensávamos que o continente era todo nosso, mas éramos tolos. Havia outras coisas à solta nas florestas, coisas bem mais antigas, das quais não tínhamos conhecimento. Podíamos vê-las de relance uma vez ou outra, criaturas hediondas que atacavam à noite, arrastando um ou dois humanos que se afastaram demais. Obviamente, os colonos achavam que estavam preparados, culpavam os nativos, carregavam seus mosquetes e pediam ajuda para o seu Deus em orações. Infelizmente, seu Deus parecia não se importar.

A ductus do nosso bando parecia pensar que caçar uma dessas bestas seria um ritus excelente, e por alguma razão, concordamos com ela. Talvez nossa "febre da cabina" fosse pior do que me recordo. Uma noite, decidimos entrar na floresta e caçar os monstros locais por nossa conta, só para lhes dar uma lição. O que aprendemos foi o seguinte: os monstros eram muito parecidos conosco. Através dos breves vislumbres que obtivemos, percebemos que existiam Nosferatu no Novo Mundo há centenas, talvez milhares, de anos. Eventualmente tivemos provas quanto a isso quando capturamos e torturamos um deles em busca de informações.

Aparentemente, os bestiais vampiros Nosferatu que viviam lá jamais deixaram o estágio "caçador" sobre o qual ouvimos nos velhos mitos. O que torturamos ficava balbuciando em seu idioma selvagem sobre como ele devoraria nossas almas, comeria as almas dos humanos, saciaria sua fome — ele delirava o tempo todo. Não compreendíamos sua linguagem, mas ele parecia ter um fan-

tástico comando de Animalismo, então compartilhávamos pelo menos uma linguagem feral. Mais tarde descobrimos que os nativos se referiam a ele como "manitu", uma criatura que se alimentava de essência espiritual. Seus métodos de alimentação eram ainda mais eficientes que os nossos: todos os primitivos sabiam que havia um monstro rondando lá fora, pegando-os um a um, mas ainda assim eles deixavam sacrifícios para ele de vez em quando, apenas para impedir que ficasse maluco e matasse todos de uma vez.

O manitu tinha um grande número de fantasias. Uma delas era sobre escolher um animal como seu "totem" e devorar as almas de seus filhotes para ganhar força. Ele encontrava seu animal totem — no caso daquele infeliz, um urso — roubava sua alma e a usava para sair e matar. Então, ele mandava seu espírito de volta para a caverna e saía novamente para caçar o urso. Talvez ele fosse louco, mas para nossa ductus, aquilo parecia divertido. Em pouco tempo, todos nós percebemos que se pudéssemos aprender a fazer o que ele fazia, jamais teríamos que sair das malditas cavernas. Nosso bando falava gloriosamente sobre comandar todos os lobos em volta do primitivo acampamento, tomando todos os seus espíritos e indo para o Oeste, matando no caminho.

Queríamos o poder dele, então o tomamos. Nos reunimos em torno de seu corpo e mostramos a ele como cometíamos a diablerie no Velho Mundo. Depois rastreamos sua caverna e achamos sua tribo, e passamos a caçar humanos de um lado a outro do continente. Como vocês sem dúvida ouviram, muitos dos bandos do Sabá adotaram as práticas dos nativos americanos entre seus ritos. Não éramos diferentes. Minha ninhada aprendeu a caçar como o manitu, e temos colecionado almas dessa forma desde então.

AMÉRICA COLONIAL

Alexander Ruxard, acadêmico Nosferatu, se intromete mais uma vez:

QUE EMOCIONANTE! Se você não se importa, gostaria de usar esta oportunidade para adicionar um *codicil*, se permitir... um *addendum* a essa deveras excitante narrativa. Pois eu não gostaria que negligenciássemos a história das *idades de fato* do Novo Mundo, sim? Na medida em que o rebanho colonizava a América do Norte, vejam, eles desenvolveram uma série de pequenas vilas e povoados ao longo da Costa Leste, particularmente mais ao norte, na Nova Inglaterra e lugares afins. Enquanto a história da Camarilla parece enfatizar terrivelmente lugares como Nova York e Boston, as grandes cidades mantidas por anciões e sua laia, poucos de nós se lembram de incluir a história das vilas menores, porque, tipicamente, elas são um tipo de coisa mais *Nosferatu*. Os outros clãs parecem interessar-se por todas as pessoas e lugares famosos, mas nós temos nos contentado em viver nas fissuras. Pelo menos, eu tenho... Eu não *sonharia* em falar pelo resto de vocês...





De qualquer forma, as cidades mais prósperas atraíam muitos neófitos ambiciosos querendo se tornar conhecidos como príncipes e primogênitos (ou, como era mais comum, cardeais e ducti). As vilas menores eram consideradas indignas de sua atenção. Quem se importava se uma vila ou povoado com menos de cem habitantes vivia ou morria? Esses locais eram estreitamente ligados e tipicamente religiosos, tornando quase impossível que Membros ou Cainitas estabelecessem um domínio... a não ser, é claro, que eles fossem particularmente bons em esconder suas atividades dos mortais.

Nosferatu antisociais acharam estes pequenos e singulares vilarejos bem adequados ao seu temperamento. Ratos de Esgoto que atravessaram o oceano para escapar da política do Velho Mundo não estavam terrivelmente ansiosos por tolerar a afetada aristocracia vampírica do Novo Mundo. A Nova Inglaterra e a Costa Leste sustentavam milhares de minúsculos povoados onde um Nosferatu solitário poderia viver furtivamente e alimentar-se sem ser incomodado. Quando ouço falar nos Eremitas Nosferatu — como muitos de vocês neófitos sem dúvida ouvirão! — eu penso nesse exemplo histórico.

Infelizmente, como muitas vezes é o caso, muitos destes Nosferatu solitários não podiam resistir à tentação de se intrometer com os mortais do local, algumas vezes escolhendo humanos de uma família particularmente influente como seu rebanho. Assim como os Ventrue colocam seu "selo" indelével sobre as mais ricas famílias das grandes cidades, os Eremitas Nosferatu transformam em carniçais os humanos isolados nas cidades menores. Como um carniçal Nosferatu com freqüência se torna pouco atraente ou até mesmo degenerado pela exposição prolongada ao sangue de seu mestre, os Nosferatu mais inumanos criaram comunidades rústicas cuja esqualidez e decadência refletiam suas próprias almas atormentadas. Assim, os Nosferatu são parte da história oculta da América, das vilas que falharam, onde mulheres devassas geraram crianças chorosas, onde forasteiros tremiam ao ouvir sobre as famílias incestuosas que transmitiam o mesmo defeito horripilante de uma geração para a próxima.

AS ORIGENS DA CAMARILLA

Um antigo Primogênito da Camarilla faz um breve comentário:

Sim, sim, isso é muito bonito, nosso clã levando o crédito por muito da história do mundo e tudo o mais, mas eu acho que vocês todos exageraram um pouco as coisas. Diabos, nós nem mesmo tivemos um papel tão importante assim na história dos vampiros, quanto mais na história do mundo. Na sociedade dos Membros, os Nosferatu só interpretam dois papéis de fato: observar e criticar. Já que estamos tão distantes da sociedade da Camarilla, tem sido nosso legado criticar o que os outros clãs fazem.

Vou lhes dar um exemplo: o clímax da Revolta Anarquista. O ano de 1493, a Convenção dos Espinhos, perto

de Silchester, Inglaterra — os Nosferatu estavam lá, mas dificilmente como protagonistas de alguma coisa. Josef von Bauren representou o Clã Nosferatu, mas pelo que ouvi, ele não fez muito além de ouvir discursos e posar. Vocês poderiam até pensar que ele era um Toreador, diante de tudo o que fez!

Por outro lado, seu arconte, Federico, fez muito mais que von Bauren, porque o arconte ficou sentado e observou tudo com muito, muito cuidado. Enquanto seu senhor posava e se envaidecia, Federico não acreditava de verdade em nada daquilo. Dessa forma, ele foi um dos primeiros a perceber que os anarquistas não estavam tão entusiasmados com a idéia dessa sociedade que os demais estavam formando. Se não fosse pelo ceticismo de Federico em relação à sociedade da Camarilla, os anarquistas teriam tido o elemento surpresa em seu ataque. Só porque ele observou e criticou o jeito ruim como as coisas estavam se encaminhando, foi que os Fundadores sobreviveram de fato à Convenção dos Espinhos.

Serei breve, já que meus colegas têm o hábito de se prolongarem demais: desde o momento em que a Camarilla começou, é nosso papel nos mantermos cínicos, céticos e desconfiados. Por estarmos mais afastados da sociedade vampírica do que qualquer outro clã — bem, à exceção dos Gangrel, agora, imagino — temos uma visão muito mais objetiva do que está acontecendo... Ei, alguém reparou para onde eles foram? Alguns de nós que estavam aqui parecem ter desaparecido... Acho que vou dar uma olhada rápida fora do túnel do esgoto...

O ADENDO DO HISTORIADOR

Contemplem o retorno de Alexander Ruxard, Acadêmico Nosferatu:

CÉUS! Eu realmente espero que não haja nada errado. Já chegamos ao século XVIII? Não acredito que vocês deixaram de mencionar um dos mais fascinantes... simplesmente mais *fascinantes* aspectos de nossa história. Refiro-me a 1789, mais especificamente Paris. Agora, vejam bem, ouvi rumores de que os Nosferatu de Paris assumiram um papel importante na Revolução Francesa, fomentando discórdia entre os aristocratas e afins.

Supostamente, havia uma ninhada de Ratos de Esgoto que odiavam os vampiros Degenerados da Camarilla parisiense com tanto fervor que desenvolveram uma conspiração subterrânea. Desde aquela época, numa manobra digna dos romances de Victor Hugo, muitos criminosos que fugiam da polícia receberam ajuda de benfeitores invisíveis nos esgotos de Paris, simpatizantes que, para facilitar sua fuga, deixavam para trás trilhas, comida e água ou até mesmo armas para atacar os odiados Toreador e Ventrue parisienses. Simplesmente *fascinante*, não acham! Oh... oh, não, vocês estão todos olhando para mim daquele jeito de novo. Perdoem-me por favor pela interrupção...



O OITAVO CONTO: DENTRO DA CIDADELA DOS LADRÕES

Um Fagin' da Camarilla vangloria-se:

EXISTE UMA CONSTANTE NA EVOLUÇÃO DE NOSSO CLÃ: na medida em que a sociedade humana se torna mais complexa, nós precisamos ser mais engenhosos em nossos métodos de subterfúgio. Sem nossa sagacidade e instinto, o rebanho teria nos expulsado de suas cidades como os Ratos de Esgoto que somos há muito tempo. Felizmente, nunca fui de morar num lugar óbvio como os esgotos. Minha maldição eterna teve início na cidade de Londres, por volta de 1898. O ano exato me escapa porque nunca tive o benefício de um calendário. Quanto a isso, nunca tive os benefícios de uma educação de cavalheiro, encanamento interno ou o nome de meu pai mortal. Vejam, antes que eu fosse propriamente instruído nos modos do mundo e educado em suas iniquidades, temo que eu pertencia às "classes inferiores", como eles dizem. Eu sobrevivi através de roubo, como todo moleque de rua.

Apesar de todas as suas realizações, a Londres Vitoriana tinha um bom número de bairros onde as massas de seres humanos rastejavam inexoravelmente para dentro da sarjeta. Os livros de História estão cheios de louvores gloriosos para os feitos da aristocracia, mas na cidade de que me lembro, o crime crescia livremente. Havia domínios ocultos onde os guardiões da lei e ordem não ousavam entrar. Os prédios mais novos eram muito atraentes, mas geralmente cercavam construções abandonadas e casas de cômodos condenadas, criando complexos labirintos nas partes mais pobres da cidade. Os desesperados e os indigentes moravam nos becos e túneis entre os prédios, labirintos de superfície perfeitamente adequados para os Nosferatu locais. Em minha juventude, meu bando feliz reclamou um destes prédios abandonados como nosso e o fortificou contra a guarda local.

Os sem-teto se apinhavam nestes lugares, especialmente por serem tão fáceis de se defender contra invasores. Nos meus sonhos, ainda posso ver os caminhos que eu trilhava: telhados precariamente estendidos sobre campos e jardins negligenciados; frágeis passarelas ligando os andares superiores de prédios putrefados; sótãos acessíveis somente através de túneis abandonados. Só os habitantes intimamente familiarizados com os perigos internos — de portas e pisos que desabavam a insidiosas armadilhas — entravam impunemente. Dentro destes labirintos, criminosos planejavam seus assaltos, contrabandistas estocavam seus bens, fugitivos se escondiam e indigentes vasculhavam o lixo. Esse era o auge do "covil", o ninho dos assaltantes: a infame Cidadela dos Ladrões.

Os Nosferatu se alimentavam livremente nessas favelas porque esses campos de caça haviam sido abandonados por todos os outros clãs. Os humanos normalmente convergiam para algumas áreas comunais — geralmente cozinhas escondidas — onde podiam se aquecer perto das fogueiras em latas de lixo. Quando se aventuravam para longe destes elísios seguros, eles eram presas fáceis. O rebanho dormia em grandes números, algumas vezes 10 ou 15 no mesmo quarto, porque sabiam o que poderia acontecer se estivessem sozinhos. Ainda posso ver o ambiente de meus covis favoritos: janelas engorduradas, tábuas mofadas cobertas de palha, paredes tingidas de fuligem e um aroma ligeiramente mais tolerável que os próprios esgotos.

Ainda que fosse possível que a maioria de nós caçasse sem ser visto, alguns preferiam recrutar outros para fazer o trabalho sujo para eles. Carniçais são cruelmente eficientes, especialmente quando são realmente viciados em nosso sangue. Transformar os habitantes do covil num culto de sangue é brincadeira de criança. Uma vez encontrado um carniçal que você possa comandar, é fácil fazê-lo recrutar outro... e mais outro... até que você tenha construído um culto inteiro deles, prontos para cumprir as suas ordens. Os mais engenhosos Nosferatu desenvolveram cultos de sangue formados exclusivamente por criminosos, utilizando-os para espalhar sua influência por toda a cidade. Dickens, é claro, escreveu uma paródia deveras astuta de nossa espécie. Para sempre depois disso, tínhamos orgulho em nos chamar de "Fagins".

Obviamente, as figuras iluminadas daquela era, ba-luartes como Mithras e a Rainha Anne, ficaram a princípio horrorizados ao ouvir sobre os crimes que nosso antro de iniquidade encorajava. Eles mudaram de opinião quando começamos a contribuir para a causa da Camarilla. Os Nosferatu da Londres Vitoriana formavam uma ninhada altamente organizada e, entre nós, desenvolvemos um submundo cujos tentáculos infestavam todos os cantos da cidade. O pulso real da cidade ficava nas ruas, e nos alimentávamos extasiados de suas veias. Assim, éramos os mais informados sobre o "papo das ruas" e negociávamos essa riqueza com muito cuidado. A idéia do mestre do crime Nosferatu, o Fagin vitoriano, logo entrou em voga no Continente também. Por todo o mundo civilizado, reuniões de Nosferatu logo geraram criminalidade concentrada.

É claro, os Fagins de hoje são criaturas que não mais compreendo. Talvez as lembranças de meus dias de neófito sejam irremediavelmente românticas, mas hoje eu me encontro cercado por novas ondas de forasteiros, armas ordinariamente disponíveis e drogas muito mais viciantes do que qualquer coisa dos meus dias. Desaparecidas estão as fumacentas casas de ópio onde podíamos nos alimentar do chinês ocasional, as fábricas de onde eu poderia atrair crianças exaustas. Eu saúdo a Gehenna,

Fagin é um personagem de Charles Dickens.



porque estou cansado dessa nova era. Em vez disso, tenho que me contentar com sonhos, recordando a era de ouro dos Nosferatu e a glória da Londres Vitoriana.

MAIS BABOSEIRA HISTÓRICA

Um de nossos narradores anteriores, um arquiteto e encanador, interrompe:

ESPERE UM MINUTO! Você falou do século XIX sem mencionar o mais importante de todos os humanos: Thomas Crapper. Vocês me ouviram, o inventor da privada, o santo protetor dos Nosferatu. Não, sério — vocês acham que teríamos essa vasta rede para nos esgueirarmos se não fosse pelo *encanamento*? Se preferirem, posso voltar um pouco atrás nessa parte de nossa história. Todo esse encanamento elegante sobre nossas cabeças, todos esses túneis pelos quais vocês rastejam, são muito mais elaborados que qualquer coisa que os romanos tinham. Tudo isso foi por causa de outro herói, um cientista chamado John Snow. Agora, vocês ficarão desapontados em saber que ele não era um vampiro, mas quando ouvirem o que ele fez, perceberão quantas coisas temos aqui graças ao rebanho.

O século XIX foi a época em que os humanos começaram a perceber o que nós já sabíamos: se você não controlar seus sistemas de esgoto adequadamente, as doenças se alastrarão. Já falei sobre isso, não falei? A Revolução Industrial deu mais importância do que nunca a esse conceito. O aumento na densidade populacional humana, combinada com o vasto fluxo de lixo industrial de suas novas e grandes fábricas, aumentou bastante a necessidade de um tratamento complexo e eficaz dos detritos e do gerenciamento de águas.

John Snow era um médico inglês que provou essa necessidade cientificamente. Pra começar, ele usou registros históricos para mostrar como uma série elaborada de epidemias de cólera podiam ser rastreadas da Índia e da França para a Inglaterra no decorrer de vários séculos. Ilustrando quantos prejuízos essas epidemias trouxeram, ele preparou a comunidade científica para seu próximo argumento: o descendente das mesmas epidemias estava presente em Londres naquele exato momento. Em 1854, ele provou que uma epidemia recorrente poderia ser rastreada até um poço público chamado de Bomba da Rua Larga — um ponto de encontro deveras elegante dos Nosferatu na sua época — e o motivo podia ser rastreado até as latrinas das redondezas — lembrem-se delas? — aquelas que contaminaram o suprimento de água.

Snow era muito metódico em seus relatórios, mas o governo inglês entrou em pânico. Isso também aconteceu com muitos dos governos do continente; em diversas cidades, o rebanho europeu era obrigado por lei a liberar seus dejetos no sistema de escoamento mais próximo. Infelizmente, a maior parte dos humanos, assim como dos neófitos Nosferatu, não sabe a diferença entre o sistema de esgotos e o sistema de escoamento de águas das chuvas. Lembrem-se do que eu disse sobre os romanos deixa-

rem a Cloaca Maxima separada dos aquedutos que eles usavam para a água dos banhos? Lembrem-se das epidemias de doenças que aconteciam quando esses túneis eram destruídos? A História, como acontece com frequência, se repetiu.

Os resultados foram desastrosos. O Tâmesis já estava se tornando uma agitada instalação sanitária, mas como os esgotos de Londres não eram de boa qualidade, o fedor invadiu as ruas. Certa vez, durante o verão, alguém finalmente foi obrigado a colocar panos molhados sobre as janelas do Parlamento para impedir a entrada do cheiro ruim. Tá bom, talvez alguns de nós Nosferatu tenham participado da encenação e inundado a cidade com mau cheiro também. Afinal, nós queríamos mais esgotos! Como resultado, os habitantes de Londres começaram a escavar um sistema de esgoto amplamente melhorado, e nós... bem... nós nos instalamos para garantir que ele fosse construído corretamente. Tudo isso graças ao pânico generalizado criado por John Snow.

Como consequência, nossos labirintos cresceram mais no último século do que eles haviam crescido nos dois mil anos antes do doutor Snow. Apesar de toda a evolução acontecendo na superfície, o encanamento interno não mudou muito desde o Império Romano até o século XIX. Mas depois que invadimos as cidades dos humanos com o aroma que conhecemos tão bem, até mesmo os príncipes da Camarilla começaram a nos levar a sério.

ESGOTOS MODERNOS

Agora que tenho a atenção de vocês, posso enfim falar mais sobre meu tópico predileto. Não se preocupem, serei breve. Muitos vampiros que nunca estiveram abaixo da superfície, incluindo alguns de nosso próprio clã ("ahem"! erroneamente pensam que todos os esgotos são construídos apenas para a remoção de sujeira e fezes e que todos eles abrigam o mesmo terrível fedor. Entretanto, os esgotos geralmente se dividem em duas categorias: esgotos domésticos (ou industriais) e esgotos de chuva. O primeiro lida principalmente com lixo; o segundo é importante para desviar o fluxo d'água.

Algumas cidades optam por unir os dois sistemas, o que certamente é mais barato, mas as maiores cidades precisam mantê-los separados para gerenciá-los com eficácia. É possível mandar todos esses fluidos para a estação de tratamento local, mas muitos sistemas têm dificuldades demais tentando processar o esgoto sem ter que fazer hora extra cada vez que a cidade é atingida por uma chuva. Muitas cidades garantem que sua água suja nunca se mistura ao escoamento de chuvas utilizado para drenar as ruas da cidade durante tempestades e inundações. Isso significa que é possível viajar debaixo de uma cidade sem viver perpetuamente com fezes até a cintura.

E, é claro, os Nosferatu abaixo da superfície fazem mais do que "supervisionar" as construções subterrâneas. Também existe a horticultura. Se vocês conseguirem ficar nesta Recepção por uma ou duas noites extras, eu



os convidarei para um passeio pela câmara de fungos local, para ver o que a ninhada tem feito lá embaixo. Alguns de vocês já ouviram narrativas sobre os Nosferatu no subsolo profundo fazendo bizarras experiências na horticultura, criando uma ampla gama de fungos, esporos, bolor e bolor. Ainda que seja certamente divertido, também é muito útil. Microorganismos muco bacteriano são essenciais para o tratamento e purificação da água. Isso é o que há de melhor no gerenciamento de água esgotada: a escolha da mistura certa de químicas orgânicas para continuar purificando os fluidos que atravessamos todos os dias.

Obviamente, alguns dentre nós que se especializam em esgotamento sanitário têm percebido que boa parte do tratamento de água está ferrado. O nível de toxicidade nos esgotos vem crescendo; ouvi um Lupino falando sobre "corrupção do verme" nos esgotos, e também fiquei preocupado. Mas não sou um especialista nestes assuntos...

OS NOSFERATU MODERNOS

Alexander Ruxard, nosso acadêmico, intervém:

MUITO BEM! Você nos trouxe até a alvorada da era moderna. Agora, demos um bocadinho de tempo para esse sujeito e sua conversa sobre latrinas e escoamento de chuvas, mas negligenciamos muita da *história* de fato dessa época. Nós certamente denegrimos os meios de comunicação de massa por acabar com a narrativa, e no entanto eu deveria salientar que eles com certeza serviram para promover a imagem de nosso clã. Antes de concluirmos nossa Recepção de historiadores, gostaria de comentar um tratamento *cinematográfico* que foi importante durante essa época. A única imagem que identifica os Nosferatu — no mundo dos humanos — é a do ator Max Schreck num filme mudo de 1921.

Quando *Drácula* de Bram Stoker foi lançado em 1897, ele romanceou a lenda do vampiro por toda a Europa e América. A princípio, muitos Membros ficaram horrorizados, certos de que este romance destruiria a Máscara, mas com o tempo, ele fez exatamente o contrário, apresentando uma série de mentiras que permitiriam aos Membros se esconder a olhos vistos. Uma vez que o escândalo inicial passou, muitos clãs da Camarilla ficaram com inveja, e até mesmo com ciúme, dos Tzimisce por conseguirem encobrir suas histórias tão rapidamente. O resultado foi uma longa série de imitações, particularmente após a invenção do longa metragem.

No início da década de 20, o diretor alemão F. W. Murnau tentou fazer a primeira adaptação cinematográfica do romance de Stoker. A trama era apenas vagamente baseada no livro, mas foi suficientemente parecida para que a família de Stoker ficasse horrorizada. Um processo se seguiu. Quando o filme foi lançado, o nome havia sido mudado. O retrato original de Drácula foi substituído por um vampiro que parecia singularmente familiar para muitos vampiros da Camarilla. Um ator cha-

mado Max Schreck capturou a essência do mais infame dos sete clãs, e quando a disputa legal foi resolvida, o filme já tinha um novo nome, um que espalharia o nome Nosferatu quase tanto quanto o do próprio Drácula.

UMA HISTÓRIA MAL ESCOLHIDA

Alexander Ruxard prossegue:

Antes que deixemos o século XIX por completo, no entanto, há mais alguns tópicos que preciso citar brevemente. Por exemplo, existe a Guerra Civil Americana, ou a "Guerra da Secessão", como alguns de meus colegas a caracterizariam. Tradições orais confirmam a existência de diversas ninhadas de Nosferatu no Sul durante a Guerra Civil. Alguns dos mais francos membros do clã nutriam um crescente desprezo pela escravidão na sociedade humana. Isso incluía desdém pela postura bastante casual com que alguns Membros sulistas tratavam seus carnicais, muitos dos quais haviam sido escravos. Esses carnicais eram tratados um pouco melhor do que animais, e muitos dos Membros que ainda valorizavam sua humanidade consideravam essas práticas revoltantes.

Esses mesmos vampiros agora levam o crédito pelo "movimento" que ajudou a libertar os escravos por todo o Sul. Supostamente, vários Ratos trabalharam juntos para contrabandear carnicais amaldiçoados e escravos humanos para fora dos domínios dos degenerados Cainitas do Sul. Alguns dos humanos que eles salvaram eram candidatos ideais para o Abraço. Assim, durante essa época, o número de Membros criados a partir de escravos aumentou por todos os Estados Unidos. Carnicais premiados com o Abraço, escravos fugitivos e escravos libertos introduziram novas culturas em nosso clã.

Do fundo da sala, um estranho rosnado começa a ecoar pela câmara...

Uma das maiores ninhadas se mudou não para o Norte, mas para os pântanos da Louisiana, criando um culto nas profundezas do Delta do Mississippi. Eu deveria me referir brevemente a um dos mais notáveis desses Membros, um Bestial Nosferatu conhecido como "Homem Jacaré". Vocês ouviram falar nele, não ouviram? Ele se esconde nos igarapés há séculos, cercado de jacarés de tamanho e força impressionantes. Ainda que alguns o rejeitem como uma lenda, ele dorme debaixo das águas turvas, empregando seus aliados reptilianos como olhos e ouvidos. Talvez nisso possamos encontrar alguma relação com as narrativas de nosso colega do Sabá sobre o "manitu"?

Ah! E já que estou falando sobre o século XIX, não posso negligenciar totalmente qualquer menção ao continente africano! Retornem comigo à Era Vitoriana, quando exploradores, cientistas e etnólogos europeus violaram a África. Viajantes retornando de expedições africanas relatam histórias de tribos que reverenciavam os Nosferatu, aldeões degenerados que ofereciam seu sangue com prazer em indizíveis rituais para saciar o apetite



destes demônios. Ouvi dizer que eles permaneciam invisíveis, atuando como deuses para esses primitivos.

Claro, quando os exploradores europeus começaram a domar o "continente negro", esses monstros se retiraram para as regiões mais ermas, levando com eles seus devotados seguidores. A lenda diz que a mais antiga entre essas criaturas vivia numa longa série de cavernas subterrâneas, cercada da riqueza conseguida através de seus descendentes vampíricos... o que criou a lenda das "Minas do Rei Salomão"...

Um Nosferatu africano luta contra o frenesi:

CHEGA! Ouvi você balbuciar sobre a história da "nossa espécie", mas sua Recepção deixou de mencionar MÊTAE DO PLANETA! Já ouvi bobagens demais essa noite — sua hospitalidade nessa pocilga já é suficientemente ruim, mas ouvir isso é mais do que meu estômago agüenta! Velho Mundo e Novo Mundo? Vocês não sabem nada sobre a África. Eu vou explicar. Sim, é isso mesmo, agora que vocês podem me ver, podem dizer que não sou tão pálido quanto vocês. Parabéns, vocês descobriram os Nosferatu "de cor" de sua pequena Recepção. O mínimo que vocês podem fazer depois de serem tão mal-educados é me ouvir contar a verdadeira história dos Nosferatu...

OS REINOS NOSFERATU DA ÁFRICA

Vocês fizeram um trabalho admirável em reescrever a história, mas como a maioria de vocês se ajoelha perante os lordes da Camarilla, não acho que vocês enxergam muito além da Europa e da América do Norte. Vampiros antigos não se alimentaram simplesmente nas cidades destes lugares; eles Abraçaram crianças por todo o mundo. Talvez os outros vampiros se sentissem mais seguros em antros de podridão como Roma, Grécia e Cartago, mas os Nosferatu que rondavam estes domínios mereceram o que tiveram — existindo na base da cadeia alimentar. Nem todos nós estávamos satisfeitos em viver encolhidos na Cloaca Maxima. Em outras partes do mundo — reinos que as demais sociedades de vampiros rejeitavam — encontramos um modo de vida muito melhor. Os Nosferatu prosperam em todos os lugares esquecidos e abandonados do mundo. Na Roma Antiga, vocês se encolhiam nos esgotos, mas na África, nós um dia fomos reis.

Nós éramos os dyulamansa, os Reis Ocultos. Nós nunca nos dignamos a comandar a raça humana; meramente apoiámos aqueles que o faziam. Contanto que os impérios prosperassem, desde que as rotas de comércio levassem escravos, sal, marfim e ouro de tribo para tribo, nossos rebanhos eram saudáveis. *Dyula*, vampiros, vagavam os ermos da África protegendo essas caravanas, compartilhando histórias e sangue em seu caminho. Os Gangrel vagavam conosco, assim como outros clãs que já deixa-

preconceito da camarilla

A Camarilla teve início na Europa, e sob vários aspectos, sua sociedade sempre foi muito eurocêntrica. Ouça as velhas histórias dos Membros e você descobrirá que muitos deles estão simplesmente narrando os eventos dos assim chamados "Velho Mundo" e "Novo Mundo". Os Membros estão apenas começando a reconhecer - especialmente após seus encontros com os Kuei-jin do Extremo Oriente - que vampiros existiram por todo o mundo, não apenas no berço do que eles consideram "civilização".

A História reflete os preconceitos daqueles que a compõem, e isso é tão verdadeiro para a Camarilla como para qualquer outra sociedade. Na maior parte dessas sagas, reinos "não civilizados" não existiam de fato até que exploradores europeus os adicionaram a seus mapas. Os Membros e Cainitas da Europa estavam com frequência logo atrás, trazendo consigo suas Tradições. No entanto, para eles, a mais incrível descoberta foi que em todo lugar onde eles pensavam ter chegado primeiro, já havia outros vampiros. Apesar da Camarilla ainda relutar em admitir o fato, vampiros pagãos eram deveras capazes em desenvolver suas próprias civilizações sem seguir os métodos tradicionais dos Membros europeus.

Vampiros autarcas também eram razoavelmente comuns por todos esses impérios. Vampiros europeus que rejeitavam as tradições de seus ancestrais tinham uma forte motivação para deixar os mundos que conheciam e explorar o desconhecido. Os Nosferatu e Gangrel eram frequentemente os mais aventureiros nesse aspecto. Enquanto os Gangrel são naturalmente propensos a vagar para longe dos mais seguros domínios dos Membros, os Nosferatu geralmente fugiam para os cantos "esquecidos" do mundo por força das circunstâncias. O fundador do clã perseguia os maiores monstros do planeta, afinal, e assim, seus descendentes entendem as Disciplinas de Animalismo e Ofuscação bem o suficiente para explorar caminhos que outros Cainitas temem trilhar. Já que os Matusaléns eram atraídos para lugares como Roma, Grécia e até mesmo Cartago, os descendentes de Nosferatu viajavam para longe da "Civilização Ocidental" era um simples instinto de sobrevivência. O resultado foi uma série de colônias, ninhadas e impérios escondidos por todo o mundo, incluindo (como brevemente desvendaremos) as profundezas do continente africano.



ram de existir nesse mundo. Como poucos entre seus Membros conheciam os caminhos secretos e as trilhas sagradas que cruzavam o vasto Saara, nós permanecemos isolados de suas Tradições, seus preceitos e sua cultura desde o começo dos tempos. Quando seus exploradores europeus chegaram ao coração da África, os *dyulamansa* já estavam lá há milênios, construindo um reino por si mesmos.

A história da Camarilla é a história do Ocidente; não é a história de meus ancestrais africanos. Bem ao norte, vocês se escondiam em reinos escavados debaixo da terra, mas nossas ninhadas não tinham razões para se esconder. Os Nosferatu andavam entre os homens, sem serem desafiados pela arrogância dos outros clãs. Vocês falaram sobre um império africano, no Egito antigo, mas a maior parte de vocês jamais ouviu falar sobre os outros reinos que guardamos na noite. Falarei do generoso império de Gana e da hoje arruinada acrópole de Mwanamutapa. Nosso impérios tinham muitos nomes: Kanem-Bornu, Mali, Songai de Gao, Mogadishu e Mombasa. Nossa população incluía Nosferatu que fugiram do mundo dos Cainitas europeus, párias que encontraram exílio nos vastos reinos africanos, longe da loucura de seus príncipes, primogênitos, prisci e arcebispos. Regentes *dyulamansa* eram conhecidos por muitos títulos em diversos impérios — *kaya*, *maghan*, *ghana*, *mais*, *chirma*, *galadina* — não importa o nome, nós ajudamos a construir os vastos reinos Nosferatu da África.

PRIMEIRAS CIVILIZAÇÕES

O início da minha narrativa pode soar surpreendentemente familiar para seu contador de histórias autarca. Ela não começa com o Jardim do Éden; não tem Adão ou Eva, Caim e Abel. O rebanho do qual nos alimentamos hoje é o produto de milhões de anos de evolução. Se as atuais teorias estiverem corretas, os primeiros rebanhos humanos viveram na África. Contem as lendas que quiserem — no sul da África, existem evidências do *Australopithecus*, o mais antigo homínido conhecido, que viveu lá há mais de oito milhões de anos. O primeiro *Homo sapiens* viveu na África entre 500 e 300 mil anos atrás. Não muito depois disso, havia diversas raças africanas diferentes habitando o continente, rebanhos esperando somente por alguém que se alimentasse deles. Como dizem em minha ninhada, se houve um primeiro vampiro, Caim era provavelmente negro.

Quando o rebanho europeu escreveu sua história, eles consideraram a África caótica e não civilizada, simplesmente porque eles não compreendiam sua cultura ou sua história. No final do século XIX, por exemplo, historiadores europeus tinham uma fixação com o Egito Antigo, mas escreveram sobre ele como se não fosse uma parte da África!

Mas isso não me surpreende. Vocês estão familiarizados com a "Hipótese Hamítica"? Em 1929, um erudito americano afirmou que todos os avanços da civilização africana foram claramente o resultado de intrusão vinda



do Norte. De acordo com esse ilustre senhor, toda a história africana foi um longo período de selvageria e caos, interrompido apenas pela introdução de novas idéias de uma primitiva raça européia chamada de Hamitas. Obviamente, essa idéia foi rejeitada há muito tempo. Esse tipo de preconceito contra raça ou cor da pele parece ainda mais absurdo para mim hoje, especialmente após minha aparência ter sido devastada pela maldição de Nosferatu. Entretanto, não parece igualmente estranho que tantos Membros afirmem que a civilização humana não poderia progredir sem sua ajuda, também?

ERGUENDO-SE DO NILO

Pelo menos, vocês se lembraram de falar dos egípcios. Mais de 10.000 anos atrás, as terras que viriam a ser o Egito estavam enterradas debaixo do Nilo, juntamente com o monte de charcos, pântanos e lagos que o cercavam. Rumores dizem que um dos mais antigos Matusaléns Nosferatu escondia seu refúgio bem debaixo dessas águas, cercado de reverentes e obedientes carniçais reptilianos. Ele acreditava estar a salvo das depredações dos Nictuku, até que reparou, em seu estado tórpido, que a terra estava gradualmente erguendo-se para fora d'água, *trazendo seu corpo para perto dos raios de sol!* Este Antigo ficou horrorizado ao ver seu reino submarino diminuir dia após dia, mas à medida que os fazendeiros humanos aprenderam a cultivar as terras em torno de seu rio, ele acordou de seu sono e gerou ninhadas de Nosferatu para protegê-lo. Suas crias se alimentavam do sangue desses fazendeiros, exatamente como eles se alimentavam das terras do seu domínio.

A história que seu narrador ofereceu é, na sua maior parte, correta — até que um bom trabalho para um encanador exaltado! Vocês já conhecem a história das duas linhagens, uma servindo Set e a outra servindo Osíris, guerreando através de seus servos humanos. Uma bela narrativa, ainda que não seja verdadeira. No entanto, existem também lendas dos Nosferatu nesses reinos faraônicos, esgueirando-se furtivamente para se alimentar e retornando para as águas do Nilo antes do nascer do sol. Os Nosferatu egípcios revelavam segredos para ambos os lados do conflito entre os Setitas e os Filhos de Osíris. Eles precisavam fazê-lo porque seu antigo progenitor ansiava por conquistar as duas raças e retomar o controle sobre os seus domínios.

Mas existia civilização fora do Egito também. Nós éramos muito mais fortes mais ao sul. Em Darfur, Kush e as outras terras da Abissínia, nós guardávamos e instruíamos os chefes e anciões das tribos africanas. Vocês chamam nossas atividades de “cultos”, mas nós víamos nossas atribuições como sagradas. Mantidos invisíveis pelo poder do Sangue, nós freqüentemente interpretávamos um papel intermediário entre o de ancestral, ancião e espírito guardião. Os “reis ocultos” dessas tribos garantiam que a tradição fosse mantida e observada e, sem sermos vistos, nós nos certificávamos de que os contadores de histórias que repetiam as lendas de nosso povo lembrassem delas perfeitamente.

Essa é parte da origem da narrativa Nosferatu: nós não iniciamos essa prática para passar o tempo nos esgotos, mas sim para preservar a herança de nossos rebanhos. Sei que somos do mesmo Sangue, pois os Nosferatu da Camarilla e do Sabá também conhecem a importância da tradição oral. Mestres do saber ofertavam contos aos seus ancestrais invisíveis, enquanto mais ao sul, nos pântanos e charcos da terra de Sudd, emissários de nossas ninhadas se reuniam perante nossos anciões, trocando sangue e histórias como faríamos nas gerações vindouras.

UNIFICAÇÃO E RUÍNA

A história mortal é bem conhecida: o Império Egípcio originalmente era composto por dois estados, um ao longo do Nilo e o outro dentro do Delta. Então, em 3200 a.C., um rei unificou os dois impérios, assumindo uma coroa dupla que incluía as imagens da naja do Baixo Egito e do abutre do Alto Egito. O legado que se seguiu perdurou por mil anos — uma fundação deveras estável para o desenvolvimento da tradição Nosferatu. Na história dos invisíveis, nossa cultura desenvolveu tradições como o respeito pela sabedoria dos anciões, a importância de trabalhar em ninhadas e a prática de receber emissários de outras ninhadas.

Quando os mercadores egípcios começaram a levar seus bens mais para o sul, os Cainitas da África aprenderam a tirar proveito de suas atividades. O irmão Gangrel aprendeu primeiro a se alimentar dos humanos que viajavam pelas rotas de comércio, já que ele podia dormir *dentro da terra em praticamente qualquer lugar durante o dia*, não importando quão longa fosse a viagem de uma caravana. Os Nosferatu enfrentavam tempos mais difíceis nessas jornadas, mas como eram caçadores, eles adentravam a noite sem medo. Vocês podem reparar que muitas rotas regulares de comércio se aproveitam de rios e outros corpos d'água — uma prática bastante conveniente advinda de nossa necessidade de esconderijos ao longo dessas rotas. Em regiões mais remotas, carregadores transformados em carniçais, askaris ou animais carregavam nossos corpos dormentes durante o dia, e nos alimentávamos deles à noite. Dessa maneira, visitávamos Nosferatu que viviam ainda mais longe do Egito, monstros solitários que preferiam permanecer distantes das cidades dos homens, mas que ainda ansiavam por histórias e notícias das outras ninhadas.

À medida que essas ninhadas migravam, elas procuravam por cavernas subterrâneas onde podiam se juntar e caminhar em suas verdadeiras formas. As lendas nos contam que os Antigos de nosso clã comandavam a própria forma e substância da terra, escavando grandes grutas e cavernas para o benefício de nossos descendentes. Quem somos nós para discordar se não sabemos como o território era antes dessas sublevações? Algumas lendas estranhas falam da Canção da Escuridão, uma habilidade psíquica utilizada para comandar enormes criaturas subterrâneas, muito mais antigas que nossa espécie, para criarem vastos refúgios debaixo da terra.

Infelizmente, mesmo que possuíssemos tais poderes ocultos, não poderíamos vagar tão livremente quanto os Gangrel e, com o tempo, isso limitou nossa disposição para nos aventurarmos além de nossos reinos. À medida que o tempo passava, uma barreira nos impedia de viajar para o norte da África mais do que qualquer outra: o vasto Saara. Cobrindo um quinto do continente, ele mantinha nossos reinos isolados das sociedades europeias de vampiros, tanto para nosso proveito quanto em nosso detrimento.

Os Ventrue podem ansiar pela glória de Roma, e os Brujah ainda lamentar a conquista de Cartago, mas os mais velhos Nosferatu da África repetem lendas do antigo Egito. Como reis ocultos, nós apoiamos o reinado dos faraós. Alguns anciões afirmam que nós até mesmo ajudamos na supervisão da construção de monumentos a eles. Eu acho isso um pouco incrível, mas Nosferatu de fato nos ofereceu a força de nosso Sangue para que pudéssemos ajudar a construir. Me disseram que no século VII a.C., quando o faraó Quéops ordenou a construção de sua Grande Pirâmide, carnicais Nosferatu estavam prontos para oferecer seu auxílio. Mais uma vez, pessoalmente acho que esses contos são exagerados, mas eles realmente servem como inspiração para nossa prole aprender as artes da construção subterrânea e da Disciplina de Potência. Se os Antigos ajudaram na construção de uma das maiores maravilhas do Mundo Ocidental, por que não deveríamos seguir seu exemplo? Não tínhamos príncipes ou hárpias para nos ensinarem a ter vergonha. Eramos horrendos, mas com nossa maldição veio a tremenda força que está contida em nosso Sangue.

A ruína do império veio com os Assírios ao leste e os Kushitas ao sul. Eu gostaria de dizer que os Matusaléns que dormiam debaixo dos túrgidos pântanos da terra de Sudd comandaram isso, mas não é nosso hábito levar o crédito pelos feitos do rebanho. Soldados egípcios perderam batalhas porque o ferro assírio tinha uma distinta vantagem sobre o bronze egípcio; os lendários “quatro reis sombrios de Tânis” que nossos Mestres do Saber exaltavam, despedaçaram as sociedades secretas da dinastia faraônica; os Kushitas que observamos invisíveis exploraram ambas essas tendências. Durante dois séculos, as culturas egípcia e kushita se misturaram, e a era dos faraós chegou ao fim. Obviamente, a influência dos reinos Nosferatu da África não acabou.

CARTAGO

Ao norte do Sudão, além do Saara, o rebanho do norte da África tinha suas próprias conquistas épicas. Tanto a história da Camarilla quanto a do Sabá falam de Cartago, mas apenas como um reino conquistado. Acima da superfície, os Ventrue contaram, em suas sagas, repetidas vezes, como Roma derrotou esse vasto império nas Guerras Púnicas. Suponho que não é o colapso da própria Cartago que enfurece os anciões Brujah — por que um neófito deveria se importar com algo que aconteceu no século II d.C.? — mas sim o incessante vangloriar a respeito desse evento milênios depois dele ter ocorrido.





Os fenícios de Tiro fundaram Cartago em 814 a.C. na costa norte da África. Aninhada no centro do Golfo de Túnis numa península triangular, ela estava idealmente situada para o comércio marítimo. Bem protegida e facilmente defensável, especialmente graças à cidadela vizinha de Byrsa, a cidade abrigava as maiores esquadras do mundo ocidental. Para os Nosferatu, entretanto, não era exatamente um refúgio ideal. Uma vez que havia poucos esconderijos dentro da cidade, as ninhadas tinham que fazer seus lares (mais uma vez) no oceano que cercava Cartago, erguendo-se do mar cor de vinho à noite para perambular pelas ruas sem serem vistos.

Os Ventrue levam o crédito pelos maiores impérios mercantes, mas não é de maneira alguma o único clã que entende como reunir fortunas. Os Brujah cartagineses se ocultavam num império que dominava o comércio por todo o Mediterrâneo. Então, no meio do século III a.C., Cartago começou a disputar com Roma o controle do comércio marítimo. O resultado foram as Guerras Púnicas, que duraram do meio do século III a.C. até o final do século II. Em 146 a.C. a cidade foi finalmente saqueada e incendiada. Depois disso, o Império Romano proibiu que humanos habitassem a região.

A Camarilla é rápida em repetir que tragédia isso foi para os Brujah do norte da África, mas não foi muito mais fácil para os observadores Nosferatu nas águas. Felizmente, cerca de 25 anos depois, o Senado romano decidiu construir uma colônia no local que originalmente foi Cartago. Os Brujah enfureceram-se, mas os Nosferatu do norte da África não tiveram objeções. Levantando-se das águas, eles logo ganharam alguns dos benefícios da civilização romana que seu encanador já mencionou: drenagem de chuvas, banhos públicos, até mesmo um aqueduto para Recepções do clã. A colônia original falhou, mas Júlio César mais tarde enviou um grupo de cidadãos sem-terra para lá, em 29 a.C. Em 26 a.C., o imperador Augusto centralizou a administração da província da África em Cartago.

Os Cainitas de Roma logo descobriram os astutos conselheiros que os Nosferatu do norte da África poderiam ser no que dizia respeito a expandir seu império. Nós queríamos mais comércio para sustentar nossos reinos africanos e, pelos próximos sete séculos, nós o tivemos com a ajuda dos Membros romanos. Claro, a cidade teve diversos governantes diferentes nesse tempo — os vândalos, os bizantinos e eventualmente os árabes — mas a máxima que repetimos hoje era igualmente verdadeira então: os príncipes acima da superfície podem mudar, mas os regentes dos subterrâneos sempre permanecem.

LIBERDADE

O colapso do Império Romano foi desastroso para os Cainitas da Europa, mas ao sul do Saara, seu impacto foi pequeno. A Europa desenvolveu um sistema feudal de príncipes e domínios para tentar preservar a civilização e suportar a Longa Noite, mas na maior parte da África, a idéia simplesmente nunca teve sucesso. Os Brujah podem ter guardado rancor por causa de Cartago, mas a

maioria deles era suficientemente estúpida para ficar na Europa por séculos depois disso.

Perdoem-me, mas também o eram muitos dos antigos Nosferatu europeus. Assim como os mortais da Europa medieval, os Nosferatu se apegaram a idéias remanescentes do Império Romano. Porque seus senhores falavam tão magnificamente da Cloaca Maxima de Roma, eles acreditavam que os Nosferatu tinham que se contentar com os lugares ocultos de uma cidade, alimentando-se dos miseráveis, dos indigentes e dos famintos. Os Nosferatu da África nunca aprenderam tamanha humilhação. Ao invés de escondermo-nos dos Cainitas europeus, nós desenvolvemos reinos Nosferatu totalmente escondidos dos europeus.

Muitos Nosferatu, Gangrel e outros vampiros que não queriam competir pelo poder com os Matusaléns da Europa e seus lacaios continuaram indo para o sul, para o interior da África. Se isso aconteceu por escolha ou por desígnio é incerto. Alguns de nós acreditam que Matusaléns de ambos os clãs (ou possivelmente um dos Antediluvianos) nos convocaram para lá. A maior parte de nós não fez isso por rejeitar as tradições européias. Nossas tradições africanas eram apenas diferentes daquelas que existiam na Europa.

Até hoje, a cultura dos Nosferatu continua diferente da perfídia dos outros clãs. Outra cultura cainita se espalhou pela terra, uma cultura baseada no respeito mútuo aos anciões, na importância de transmitir a tradição oral e na *ukwangela*, nossa versão de hospitalidade e generosidade. Eu percebo muitas dessas características em sua Recepção esta noite, mas tais demonstrações são feitas furtiva ou secretamente. Não tínhamos os Ventrue ou Toreador europeus para nos ensinarem a esconder o que fazíamos. Os Nosferatu africanos valorizavam a liberdade, não apenas para eles, mas para o rebanho também. Como parte disso, jamais tentamos controlar impérios humanos, simplesmente encorajando-os a crescer para que pudessemos nos alimentar bem. Diferente de muitos da Camarilla durante os últimos séculos, nunca exigimos o crédito pela história da humanidade; nós ficamos à espreita nas sombras da história humana, apoiando os governantes e reis mercantes que permitiam que nosso rebanho prosperasse.

Enquanto a Europa apodrecia, rotas de comércio continuavam a se espalhar pela África, trazendo sangue novo para o coração sombrio do continente. Mercadores muçulmanos mandavam seus navios comerciais de povoados na Índia, Ceilão e Malásia para o oeste, ao longo da costa leste da África, e para o leste, até a China. O conhecimento das rotas de comércio era essencial para os emissários Nosferatu que levavam notícias de ninhada para ninhada. Durante a noite, vampiros se esgueiravam nas embarcações comerciais sem serem vistos, e durante o dia, eles dormiam nas profundezas dos porões de carga. A China permaneceu um perigoso mistério para nós, mas em todo lugar que um Nosferatu solitário evitava a companhia de sua própria espécie, havia uma chance de estender nossa prole para mais além dos domínios dos europeus.



Comerciantes berberes também se aventuravam através de oceanos de areia, trazendo bens para o sul através do Saara e bem no interior do continente. Embora os Gangrel fossem muito mais adaptados para essas caravanas (que frequentemente viajavam à noite), nós os recebíamos abertamente nos domínios de nossas ninhadas, ansiosos por quaisquer histórias que eles trouxessem. Oásis e poços tornaram-se essenciais para essas rotas comerciais; nos mais profundos, dormiam os imortais, levantando-se para se alimentar dos mercadores que estavam de passagem.

Obviamente, os reis Nosferatu sentiam-se mais seguros nas grandes concentrações do rebanho, e a África tinha muitos reinos prósperos dos quais se alimentar. Os maiores eram bem sucedidos por causa de suas caravanas mercantes; o nome mais usado para os reis Nosferatu da África, os dyulamansa, é o termo utilizado para descrever comerciantes muçulmanos. Nós negociávamos mercadorias; vocês negociam informações; nesse aspecto, não somos tão diferentes. Os Gangrel africanos sentiam-se em casa nas rotas de comércio, mas nas cidades da África, éramos o mais forte dos clãs.

Enquanto os Nosferatu europeus da Idade Média se alimentavam dos párias e dos empobrecidos, os Nosferatu africanos caminhavam pelas maiores cidades do mundo. Contos abundam sobre sua riqueza e grandiosidade. Na África Oriental, o Reino de Quiloa era descrito por eruditos muçulmanos como um dos mais belos e bem construídos do mundo, ultrapassando até mesmo as gloriosas cidades da Índia e da China. A Timboctu medieval era conhecida como um lugar de grande cultura, onde comerciantes ganhavam mais dinheiro com a venda de livros do que qualquer outro produto. Enquanto os Cainitas europeus consideravam o continente inteiro uma terra de caos e incivilidade, os emissários Nosferatu espalhavam histórias de cidades que permaneciam escondidas do Ocidente. Ninhadas sangravam o rebanho de Gao, Bilma, Axum, Dongola, Sijilmasa, Katanga, Khami, Kukwa e incontáveis outras cidades no continente que os Cainitas da Europa jamais conheceram... e ainda não conhecem. Assim como é hoje, também o era então: os Nosferatu são bem sucedidos onde quer que permaneçam invisíveis. Essa foi a nossa era dos impérios.

IMPÉRIOS AFRICANOS

A civilização humana na África prosperava onde quer que as rotas de comércio tinham sucesso. O primeiro grande império foi Gana, que cresceu dos séculos IV ao XI. De sua capital em Kumbi Saleh, nós observávamos as caravanas irem em direção ao Saara com ouro, sal e escravos. O Rei de Gana era célebre por sua generosidade, oferecendo ricos banquetes para seus visitantes como eles jamais haviam presenciado. O clã Nosferatu aprendeu a estender tal generosidade para sua própria espécie também, recebendo aqueles que viajaram grandes distâncias para contar histórias e aproveitar nossa hospitalidade.

Sim, mencionei o comércio de escravos. Apesar de alguns historiadores humanos odiarem ter que admitir isso, a escravidão era praticada na África muito antes da sua Guerra Civil americana. Alguns historiadores revisionistas se enfurecem com essa afirmativa, mas eu sei que era uma prática aceitável em diversos impérios. Ela era essencial para sustentar dyula viajantes de vampiros africanos. Nosferatu que se alimentavam destes rebanhos não se opunham à prática. Uma interpretação deveras impiedosa da história africana, mas apropriada.

Mais de dez milhões de almas humanas foram transportadas para fora da África antes do século XIX, e com eles vieram Nosferatu curiosos querendo ver os domínios da Europa também. O que eles descobriram foi um clã se submetendo a seus inferiores, escondendo-se nos esgotos, nas cavernas e túneis de drenagem. O que eles encontraram foi um sistema de príncipes e primigênie dominando nossos irmãos e irmãs. Muitos desses emissários viraram as costas e iniciaram a longa viagem de volta para os reinos africanos. Sem dúvida, alguns deles contaram ultrajantes histórias sobre os perigos do "continente negro", ainda que apenas para desencorajar os Cainitas da Europa de descobrir que refúgio ele representava para nós.

Os vampiros da Camarilla podem falar por horas sobre a França, a Inglaterra e a Alemanha, mas impérios como Kanem-Bornu se tornaram parte da história esquecida. Porque os Nosferatu e os Gangrel — os dois clãs mais fortes naquele império — não têm muita influência sobre a sociedade vampírica, essas lendas foram negligenciadas em muitas histórias. E no entanto esse império rodeando o lago Chade sustentou gerações inteiras de vampiros por mais de mil anos, entrando no século XVII. Num determinado ponto, o maior imperador de Kanem-Bornu, Mai Idris Aloomo, governou sobre mais território que a rainha inglesa Elizabete, velando por planícies de Darfur a Hausaland, despachando emissários para Trípoli e Cairo e trocando presentes com o sultão do Império Otomano. Mesmo assim, para os europeus este império permaneceu oculto, um zero histórico.

A Camarilla tornou-se forte nas nações predominantemente cristãs, mas sua influência nunca se estendeu para o Oriente Médio ou ao sul do Saara. Assamitas muçulmanos eram constantemente transformados em demônios, ameaças para sua sociedade e, assim, a África muçulmana é raramente mencionada nas narrativas de nossa raça. No entanto, os dois maiores impérios que abrigavam ninhadas Nosferatu — o Império de Mali e o Songhai de Gao — prosperaram por causa da força do Islã. Essa religião africana ajudou a unificar culturas amplamente díspares, forjando rotas de comércio e intercâmbio cultural mais fortes. Apesar de hoje certamente existirem vampiros muçulmanos na Camarilla, muitos dos Nosferatu da seita se tornaram mártires por sua fé. Até mesmo sua lenda mais antiga, aquela sobre a Maldição de Caim, significa pouco para eles.



Não quero presentear-los com exaustivas narrativas de nossa glória passada, mas também citarei o exemplo do Império Mwanamutapa, que perdurou por mil anos sem a exploração da Camarilla. Durante todo o tempo, Nosferatu africanos caminharam pelas ruínas do Grande Zimbábue. Não fazíamos isso tudo forçando príncipes a nos reverenciarem, utilizando nossa influência para afetar o crescimento de cidades ou dominando governantes para obedecer nossas ordens. Como era nosso costume, nós o fazíamos esgueirando-nos silenciosamente nas sombras, alimentando-nos apenas o suficiente para sobreviver e avidamente negociando informações com os vampiros que chegavam em caravanas estrangeiras.

A QUEDA DOS IMPÉRIOS

Muito dessa história africana é amplamente alheia à experiência dos Nosferatu da Camarilla. Para vocês, na Europa, a Convenção dos Espinhos em Silchester, na Inglaterra, foi um ponto crucial na sua história, mas os dyulamansa da África — os forasteiros do clã Nosferatu, ao que parece — nunca ouviram falar na formação da Camarilla até muito depois. Mesmo os vampiros europeus tinham grande dificuldade em fazer a longa jornada para o povoado dos Espinhos; não havia a menor chance de nossos reinos comparecerem. Não tínhamos uma Inquisição para nos incitar a nos juntarmos à sua sociedade; na verdade, muitas culturas africanas têm uma grande reverência pela magia e pelo sobrenatural, e por isso tinham poucas razões para nos temer.

No entanto, quando os mercadores europeus primeiro vieram para a África, os vampiros da Camarilla rapidamente os seguiram. Os portugueses chegaram no século XV, arrasando os impérios de Mogadishu e Mombasa em sua busca por ouro e marfim. E com eles vieram os Ventrue espanhóis, os Lasombra, os Nosferatu da Camarilla e outros “Membros” pedindo para serem apresentados aos príncipes de nossos domínios e à primigênie de nossas cidades. Essa parte da história vocês esqueceram completamente de mencionar. Os Membros europeus ficaram chocados ao ver como conduzíamos nossos negócios. Os Nosferatu africanos, e os demais Cainitas da África, não tinham tradições como as suas, e quando vocês souberam que não nos beneficiávamos de sua grande liderança, foi o começo do fim.

Os holandeses chegaram à África na segunda metade do século XVII — 1652, para ser preciso — e o resultado foi um conflito bem conhecido pela Camarilla da Europa. Assim como o rebanho de pele branca queria conquistar e explorar seus irmãos de pele escura, nosso “amigo” Membros chegaram, querendo nos governar e nos ensinar suas Tradições. Eles não podiam acreditar que os Nosferatu africanos tinham existido sem seu sistema de civilização por tanto tempo. Eles ficaram espantados em saber que existiam Gangrel que não sabiam (ou

se importavam em) recitar sua linhagem corretamente. Com o crescimento dos povoados europeus, a Camarilla veio, pronta para nos “aceitar” em sua seita.

Mas nós não queríamos ser como os Nosferatu da Europa. Não queríamos nos esgueirar pelos esgotos, nos esconder em rios de sujeira, nos alimentar dos pobres e dos doentes, enojar os clãs “civilizados” com nossa aparência horrenda. Ficaríamos contentes em permanecer ocultos, mas a Camarilla começou a dividir os territórios da África em domínios. Os Tremere escolheram um pontífice que nunca esteve no continente para supervisionar capelas africanas que ainda não haviam sido formadas. Nossos Membros falavam em desenvolver o comércio e a indústria, condenavam o comércio de escravos, e começaram a esculpir territórios da Camarilla, afundando suas garras nos autarcas que se recusavam a se submeter.

Fugimos mais além, para o “coração negro” da África, mas vocês já estavam convencidos então a nos salvar de nós mesmos. No século XIX, a Europa enviou exploradores para “descobrir” as maravilhas de nosso mundo. Curiosamente, o fato de já haver pessoas morando nesses lugares não diminuiu a importância de suas descobertas; de acordo com suas crenças, eles descobriram as Montanhas da Lua, as Quedas de Vitória e a nascente do Nilo. Da mesma forma que missionários cristãos tentaram “salvar” muçulmanos reverentes e pagãos civilizados, os vampiros da Camarilla ansiavam por nos ensinar as verdadeiras histórias de Caim e dos Antediluvianos e nos “salvar” de nossas heresias cainitas.

Os poderes europeus, ajudados por sua Camarilla, começaram então a reclamar como suas nossas terras, nossos reinos, nosso continente. Em 1884, eles estavam perto de reclamar todos os territórios no mapa. Em 1920, cada milha quadrada tirando Libéria, Etiópia e algumas porções da África do Sul estavam sob “proteção colonial”. Décadas se passaram até que os países que eles desenvolveram se tornassem independentes. Então, já era tarde demais. As cidades tinham príncipes para tomar conta de nossas terras. Sua história tornou-se a história de nosso clã, e os impérios de Mwanamutapa e Gana, de Kanem-Bornu e Songai, tornaram-se trivialidades — notas de rodapé na história. Historiadores do século XIX — como seu acadêmico, Alexander Ruxard — rapidamente desprezaram a história da África como uma história de barbárie e caos antes da chegada dos europeus, antes dos Nosferatu africanos se tornarem um fardo da Camarilla.

Vocês se perguntam por que tantos Gangrel abandonaram sua Camarilla? Não acho a idéia tão absurda. Só preciso me lembrar da glória de ver as terras indomadas da acrópole do Zimbábue, da lua cheia erguendo-se gloriosamente sobre minha caverna em Mwanamutapa, das caudalosas águas do Congo me abraçando enquanto eu dormia, escondido do sol. Uma vez, os Nosferatu com-



partilhavam todas essas terras com os Gangrel e os demais autarcas da África. Agora, o domínio que me recebeu com sua hospitalidade esta noite está escondido na escuridão, regado por rios de urina e fezes.

Agora eu vejo ao que fui forçado a me juntar, ao que todos os Nosferatu foram obrigados a se juntar. Um bando de anciões se acotovelando no fedor dos esgotos, recitando sua história como se ainda tivessem um pouco de orgulho sobrando em suas almas. Este não é o clã que eu conheci. Esta não é a seita que escolhi apoiar. Vocês começaram perguntando por que estamos todos escondidos nesse túnel de esgoto esta noite? É porque optamos por fazê-lo; é porque fomos forçados a fazê-lo por seus anciões. Eu balbucio minha linhagem para os príncipes de suas cidades, obedeço suas Tradições em minhas viagens ocasionais, tento até mesmo entender as desvairadas filosofias de seus inimigos, o Sabá. E no entanto continuo repleto de vergonha, e minha história serve de lembrete do que o Clã Nosferatu se tornou.

OUTRO CONTINENTE, OUTRA HISTÓRIA DE HORROR

Um Nosferatu brasileiro conclui as festividades da noite:

QUANTO MAIS ESTUDO OS NOSFERATU, MAIS MISTÉRIOS EU DESVENDO. Suas histórias sobre a África apenas confirmam isso. Justo quando eu pensei ter descoberto uma verdade definitiva sobre nosso clã, um de nós acha um elo para um Nosferatu que se escondeu ainda melhor que nós. A diversidade de nosso clã é o maior de todos os mistérios. Existem aqueles entre nós que temem tanto aquilo em que se transformaram que se escondem de todos, incluindo outros de nossa espécie. Pelo que sabemos, alguns deles podem estar entre nós neste exato momento, observando-nos e julgando-nos pelo que dizemos. É uma idéia tranqüilizante, não é?

Não importa para onde vamos, lá estamos. Como nosso amigo Bestial observou, quando o Sabá chegou pela primeira vez na América do Norte, eles ficaram alarmados ao descobrir exóticas variedades de Nosferatu que já se escondiam nas terras selvagens. Como nosso anacrônico dyulamansa comentou, quando a Camarilla europeia tentou ajudar a “civilizar” o continente africano, eles não levaram em conta os Nosferatu africanos que já haviam desenvolvido sua própria civilização. O próprio Nosferatu era originalmente um caçador, e seus descendentes saíram na noite sem medo de qualquer coisa menos monstruosa que eles. Nosso clã talvez só perca para os Gangrel em nosso amor pela natureza selvagem e indomada.

E quanto a mim — devo contar-lhes brevemente sobre minha história? Sou do Brasil, e também sei sobre Nosferatu que se esconderam das depredações de seus irmãos e irmãs nas profundezas do mundo caótico e “não

civilizado”. Por incrível que pareça, meus ancestrais perderam seus domínios para os Membros e Cainitas no outro lado do planeta. A Camarilla se lembra do ano em que foi formada; eu me recordo do ano 1494 e do Tratado de Tordesilhas. Diplomatas atuando em favor de Portugal e Espanha se reuniram para beber bons vinhos, florear o franzido de seus colarinhos e debater o futuro do continente sul-americano, oficialmente ainda a ser descoberto. Emissários dos dois países desenharam uma linha num tosco mapa (aproximadamente 50 graus oeste de longitude), decidindo que Portugal ficaria com a porção oriental do continente, enquanto a Espanha ficaria com o resto.

Quando a Camarilla e o Sabá tiveram notícias sobre isso, ambos ficaram impacientes para dividir esse Admirável Mundo Novo entre as duas seitas. Tá certo, a Camarilla e o Sabá não eram normalmente tão cortesões entre si, mas ainda assim fizeram planos semelhantes. Alguns ricos príncipes de Portugal investiram pesadamente em povoar a costa norte, enquanto o Sabá espanhol usava toda a influência de que dispunha para receber relatórios recentes de exploradores do seu rebanho. Depois que os exploradores europeus prepararam os alicerces para povoações no erroneamente chamado “Novo Mundo”, neófitos ambiciosos os seguiram, ajudando a desenvolver rebanhos para a próxima geração de Cainitas.

A história mortal que se seguiu é franca e muito relevante para o ponto aonde quero chegar. Em 1498, os europeus exploraram pela primeira vez o interior da América do Sul. Cristóvão Colombo — em sua terceira viagem ao Ocidente — desembarcou próximo à foz do Rio Orinoco. Um ano mais tarde, Alonso de Ojeda, um tenente espanhol que trabalhava para o navegador Américo Vespúcio — e Deus sabe que outro patrocinador secreto — desembarcou na costa norte. Apesar dos Membros europeus nada saberem sobre os Gangrel, Nosferatu e outros vampiros que já se escondiam lá, eles escolheram príncipes e anciões para dividir os domínios de um continente que nunca tinham visto. Muitos que começaram a perigosa viagem através do Atlântico receberam seus títulos muito antes de pisarem em seus novos domínios.

Nos limites do mapa, exploradores colocariam uma legenda: Aqui Existem Monstros. E realmente, quando neófitos transplantados começaram a se alimentar dos colonizadores humanos, já existiam Nosferatu por lá, escondidos e esperando. Como aconteceu em tantos outros lugares do mundo, mais exploradores e mercadores europeus chegaram — Francisco Pizarro em 1509, Jiménez de Quesada em 1538 e assim por diante — e vampiros europeus ansiosos por reclamar novos domínios viajarão no seu rastro. No final do século XVI, colonizadores europeus haviam preparado os alicerces de cidades, e vampiros abastados usaram toda a influência que podiam para assegurá-las.



O interesse dos invasores se intensificou após a descoberta de veios de ouro e prata debaixo da terra. Esse fervor não se abateu quando eles descobriram que parentes distantes do nosso clã também se entocavam nestes lugares. Os Nosferatu da América do Sul não foram incomodados até que o rebanho, quer motivado por mortais, quer por senhores invisíveis, começou a penetrar a terra atrás das riquezas que poderiam encontrar. Ao mesmo tempo, a população nativa foi dizimada por doenças européias; aqueles que sobreviveram foram em geral forçados a servir.

Não tínhamos força para resistir à Camarilla ou ao Sabá; rastejamos para o fundo de nossos domínios enquanto nossos rebanhos eram escravizados ou destruídos, mas depois de um século, nosso território limitou-se aos túneis e esgotos embaixo das cidades da Camarilla e do Sabá. Nosso legado permaneceu, como sempre, em favelas, esgotos e rios de dejetos. Vocês dizem que escolheram esse destino, mas eu não. Nós não. O que me leva a pensar...

A CÂMARA DOS HORRORES ESTÁ FECHANDO

...por fim, um dia teremos na superfície os Ricos, sempre em busca dos prazeres, do conforto e da beleza; e embaixo os Pobres, os Operários, adaptando-se ininterruptamente às condições de seu trabalho.

H.G. Wells, *A Máquina do Tempo*

Pelos seus parâmetros, nós éramos autarcas: vampiros desorganizados que se recusavam a aceitar os invasores europeus. No entanto, eu me pergunto o que aconteceria se esses párias se organizassem de fato? Eles falharam nesse aspecto então, mas e se eles o fizessem hoje? Vocês dizem que os autarcas são bem-vindos entre os Nosferatu, mas vocês não agem dessa maneira. Os Nosferatu não tinham poder para se opor à difusão das suas seitas pela África, pela Arábia, pela América do Sul, pelo assim chamado Novo Mundo. Nossa cultura nunca foi a sua cultura, mas com o apoio de seus aliados acima da superfície, vocês nos forçaram a nos submeter.

Meus colegas, vocês foram suficientemente astutos em perceber que nosso amigo autarca, que parecia ter tanto ódio pelo Livro de Nod, desapareceu da câmara. Ele é um covarde. Meus amigos, vocês talvez tenham ficado surpresos ao ouvir nosso colega africano nos presentear com narrativas sobre reinos que os Nosferatu um dia sustentaram... e que a Camarilla destruiu. Meus inimigos, vocês podem perceber que tenho pouco respeito pelas duas seitas que vocês tão religiosamente defendem, e vocês podem estar surpresos em ver um terceiro autarca entre vocês. Vocês podem estar pensando: será que existem outros aqui esta noite?

Ouçam atentamente os sons nos túneis que os cercam.

Nós temos nos escondido por todo o mundo. Nós fomos, e seremos novamente. Vocês temem os Nictuku,

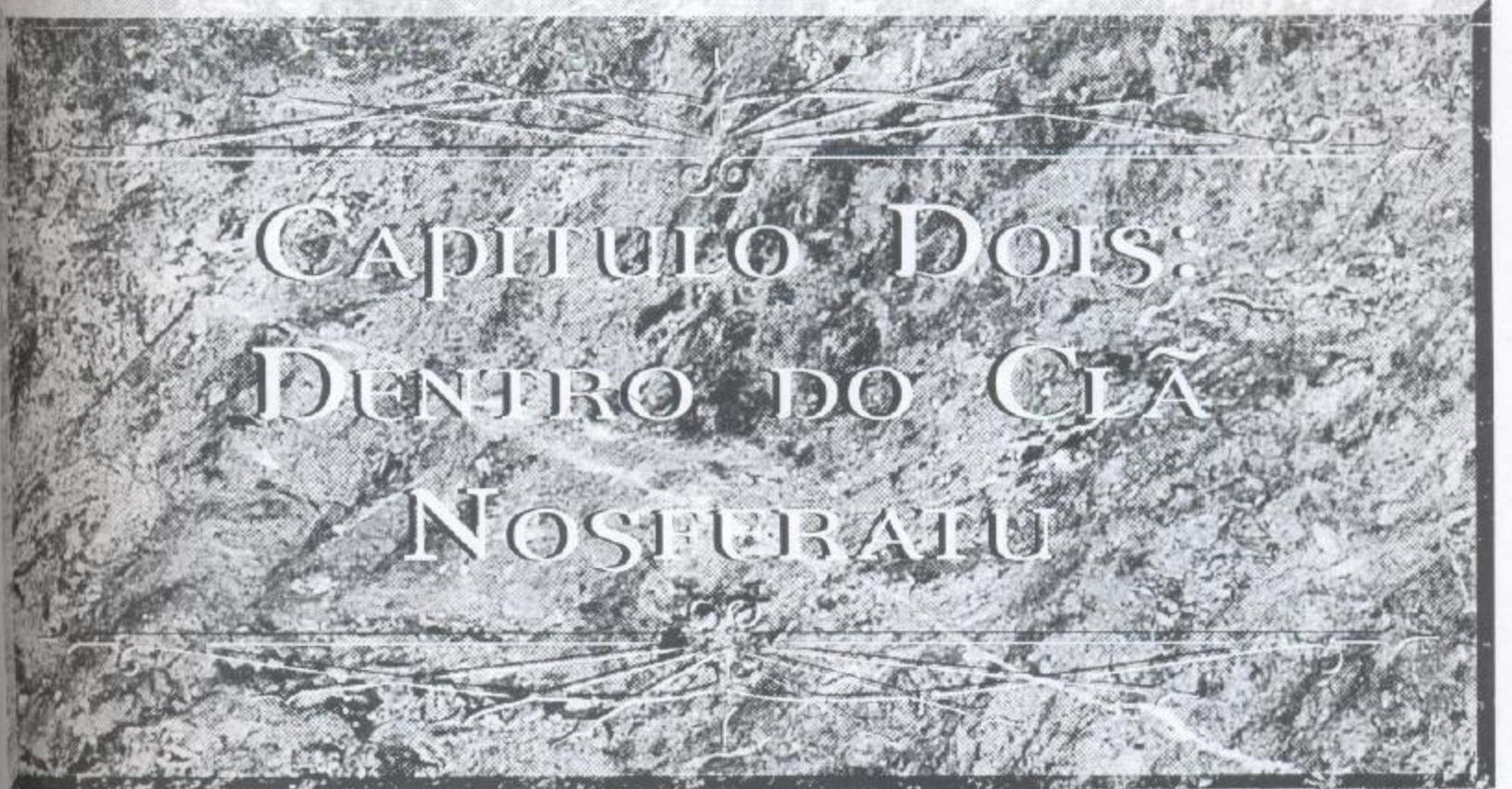
mas eu lhes digo: vocês deveriam ter mais medo de nós. Ou talvez... *nós já tenhamos começado a trabalhar com eles*. Escutem o rangido do teto. Ali! Podem ouvir as vigas de sustentação cedendo? Vocês sentem o impulso de fugir, talvez, sim? Não se dêem ao trabalho. Não se preocupem em acionar as cargas explosivas que vocês armaram nos túneis. Elas já foram desarmadas. Não se preocupem em correr. Vocês já estão cercados.

Nossa noite de histórias chegou ao fim. Espero que vocês sejam velozes, pois pelo menos um de vocês precisa sobreviver e se lembrar. As lendas de nosso clã... todas as lendas de nosso clã... devem continuar vivas, passando de senhor para cria. Conte a história dessa Rede, e lembre-se...

Nosso último narrador desaparece. Vem a escuridão, e *exuent omnes*.







CAPÍTULO DOIS: DENTRO DO CLÃ NOSFERATU

“Não sou um ser humano! Sou um animal!”

— O Pingüim, Batman: O Retorno

Tente fazer uma pequena experiência: vá para a floresta, longe de qualquer traço de habitação humana, e olhe debaixo de uma pedra. Uma vez longe dos barulhos do tráfego e da visão de linhas telefônicas, dê uma olhada debaixo de um tronco, ou, até melhor, mova um animal morto com um graveto. As pequenas coisas evasivas que você vai achar ali embaixo tenderão a ir em uma de duas direções: *para cima ou para baixo*. Incômodas coisinhas nojentas se contorcem na direção da luz, mas as coisas realmente horrendas se viram e cavam um pouco mais.

Descobrir a verdade por trás da sociedade Nosferatu é algo parecido com levantar aquela pedra. Outros vampiros têm uma interpretação bastante distorcida do clã. Eles viram aquilo que verte para a superfície, contorcendo-se em suas convocações, *ritas* e cerimônias. Eles presenciaram o que se ergue dos esgotos para se esgueirar nas sombras da boate mais próxima ou da sala de audiências do príncipe. Os Nosferatu, porém, sabem que há dezenas de abominações monstruosas que *jamaiz* sobem para a superfície. Para encontrá-las, teremos que dar as costas para o que você observou com repugnância até agora... e cavar um pouco mais fundo.

Deixe os outros vampiros fingirem que são *quase* humanos. Bichos do Sabá, Ratos de Esgoto da Camarilla, aqueles caras fedorentos no canto — não importa como você os chame, os Nosferatu se distanciaram o máximo possível da raça humana. Outros vampiros podem cami-

nhar por entre os humanos livremente à noite, fingindo permanecer dentro da sociedade humana, mas os Nosferatu estão muito mais distantes dela do que qualquer outro clã. Apesar de ocasionalmente precisarem disfarçar-se de humanos para sobreviver, os Nosferatu não têm necessidade de emular a cultura humana. Ao contrário, eles desenvolveram sua própria cultura, uma cultura incomparavelmente alienígena. Ela se espalha como um fungo pelas cidades do mundo, e como qualquer bolor realmente resistente, prospera mais onde não pode ser vista.

Os Nosferatu existem em dois mundos: o mundo acima e o mundo abaixo. Acima da superfície, outros vampiros tentam prendê-los na péfida política da Camarilla ou na implacável competição do Sabá. Abaixo da superfície, outros Nosferatu falam de sua espécie como o mais fraternal dos clãs. Todos precisam trabalhar em conjunto para sobreviver, dizem, e assim, muitos imprimem sobre seus próprios companheiros as “obrigações” para com o clã — ou, mais precisamente, uma das ninhadas de Nosferatu que diz agir em nome do clã.

Existe um preço para o poder do Sangue Nosferatu e seu “dom” da imortalidade. Estar aprisionado num aspecto de um monstro por toda a eternidade é apenas o começo. A feiúra de um Nosferatu não é somente exterior — até agora, você só deve ter visto o lado *atraente* do clã. Você pode olhar para a parte externa de sua socie-



dade, se quiser, imaginando o que puder a partir dos roncões, borbulhas e emissões gasosas que ouvir. Contudo, se você quiser de fato imergir no papel de um desses monstros, você deve dispensar aparências e desvendar o que acontece nas entranhas da besta. Vamos abrir o clã — com precisão cirúrgica, se quiser — e descobrir o que podemos encontrar dentro do clã *Nosferatu*.

OS ESCOLHIDOS DOS NOSFERATU

A podridão de um *Nosferatu* se desenvolve muito antes de seu Abraço. Uma das mais importantes decisões que um vampiro toma durante sua existência imortal é a seleção de sua prole. Realmente, pode-se argumentar que não existem dois humanos abraçados pelo mesmo exato motivo, ainda que vampiros de um mesmo clã compartilhem preferências. Os Escolhidos — humanos idealmente adequados para a maldição do vampirismo — geralmente refletem seus senhores de alguma forma: no temperamento, na psicologia ou nas características que o senhor admira. Assim, a criança pode ser vista como um espelho de seu senhor. No caso dos *Nosferatu*, essa é uma imagem bastante perturbadora.

Para os Ratos de Esgoto, as características mais comuns compartilhadas pelas possíveis crianças é sua alienação da sociedade humana. Mesmo em vida, os Escolhidos *Nosferatu* são geralmente marcados física, emocional ou psicologicamente. Párias, os deformados, os autistas, os irremediavelmente antisociais e os criminalmente insanos são todos candidatos “atraentes” para o Abraço. A maioria dos humanos não têm a firmeza necessária para sobreviver à transformação resultante. Os que conseguem encaram desprezo e isolamento, às vezes por décadas ou até mesmo séculos. Humanos que já suportaram vidas de dor e sofrimento, por outro lado, são mais prováveis de sobreviver ao ordálio.

Suplicantes bajuladores dos *Nosferatu* os lisonjeiam com mentiras, mas os Ratos de Esgoto conhecem o desdém com que são vistos. Tais criaturas são evitadas, mesmo entre os de sua própria espécie. Se um humano é escolhido para agüentar a imortalidade com o rosto de um desastre de trem, um aroma cultivado nos reinos mais profundos dos esgotos urbanos e uma reputação que até mesmo os vermes condenariam, sofisticação social não é uma das prioridades. Vampiros românticos podem enganar suas vítimas fazendo-as “escolher” o Abraço por vontade própria, mas os *Nosferatu* raramente têm esse privilégio. Pena, misericórdia, repugnância ou completo asco são motivações típicas para transformar um humano num Bicho ou Rato de Esgoto.

Algumas vezes um senhor escolhe mal. A transformação de humano em monstro é árdua. O tormento pode matar a vítima, corromper sua alma ou simplesmente deixá-la enlouquecida. Se isso acontece, seu senhor pode abandonar a criança na pior parte da cidade e partir para outra cidade, deixando o pobre bastardo para sofrer. Poucos príncipes têm os recursos para encontrar cada crian-

ça da noite “ilegítima” se esgueirando nos esgotos da cidade. Mais uma vez, existem pequenas coisinhas horrosas que nunca vão até a superfície.

Em cidades dominadas pelo Sabá, crianças defeituosas podem ganhar uma chance de sobreviver aos Rituais de Criação, mas um senhor geralmente pode ter idéias mais práticas sobre o que fazer com elas. Para começar, crias rejeitadas são excelentes tropas de choque para cruzadas: basta largá-las numa cidade da Camarilla, e seu comportamento grotesco em geral afeta a Máscara em pouco tempo. Os *Nosferatu* rejeitados também são rotineiramente recrutados para brincadeiras e jogos do Sabá — um senhor realmente cruel pode levar uma noite inteira para matar sua cria.

Como se poderia esperar, existe outra alternativa além de dragar a escória da sociedade humana atrás de candidatos adequados. Abraçar um humano que seja de fato atraente, popular ou próspero é um dos castigos mais cruéis que um senhor pode infligir. Uma vez que o vampirismo é uma maldição, o Abraço pode ser dado por vingança, dando a uma possível cria “uma lição inesquecível”. Negar-se a ensinar a essas vítimas a arte da Ofuscação pode forçá-las a sofrer ainda mais. Os vaidosos, os insensíveis, os orgulhosos — todos são recipientes adequados para a maldição de Caim. Enquanto os piores exemplos acabam irrevogável, suicida e deliciosamente loucos, os poucos que sobrevivem podem de fato se beneficiar com a experiência. Vítimas anteriormente belas aprendem rapidamente a não julgar nada baseado em sua aparência — umas das mais importantes lições que um neófito pode aprender ao lidar com este clã.

Experiência pessoal e habilidade profissional são duas outras excelentes razões para envolver alguém no Abraço. Com os recursos que os *Nosferatu* têm à sua disposição, sempre há necessidade de arquitetos e engenheiros que possam ajudar a expandir os esgotos de uma cidade, *hackers* de computador que possam angariar informações eficiente e ilegalmente ou criminosos de carreira que prefiram atuar em segredo. Alguns moradores dos esgotos escolhem suas crianças com a esperança de criar um império sob a cidade, reunindo perícias que eles julgam que podem ser úteis em suas utopias subterrâneas. Ninhadas de *Nosferatu* são muitas vezes fundadas com base em idealismos desse gênero.

Infelizmente, esses esquemas nem sempre funcionam. Não existe garantia de que qualquer vítima abraçada pelo clã vá imediatamente servir aos objetivos de seu senhor. Teoricamente, laços de sangue e lavagem cerebral podem assegurar que uma criança vá oferecer suas habilidades quando seu senhor ordenar, por um tempo, mas crias que sofrem abusos eventualmente se rebelam, procurando um lugar que se adapte aos seus próprios desejos estranhos. Apesar de toda a conversa sobre união, os *Nosferatu* raramente forçam outros de sua espécie a fazer qualquer coisa. A existência já é suficientemente horripilante sem precisar emular a perfídia dos outros clãs.



Um Nosferatu inteligente, astuto e engenhoso pode encontrar um nicho em praticamente qualquer cidade do mundo civilizado. A Camarilla e o Sabá avidamente aceitam vampiros que saibam cumprir suas funções sem serem detectados. Desde que os Nosferatu se mantenham contra o vento com relação ao restante da seita, os outros não irão olhar muito de perto o que os Ratos de Esgoto desenterraram.

O ABRAÇO

O Abraço Nosferatu é uma experiência lenta e agonizante, uma transformação monstruosa de humano para uma criatura de uma espécie completamente diferente. Outros vampiros podem pensar que manter uma forma humana e caminhar entre os mortais os ajuda a preservar sua humanidade. Os Nosferatu não têm essa pretensão. De todas as espécies de vampiro, os Nosferatu são inquestionavelmente a mais estranha, e o Abraço Nosferatu reforça essa mentalidade. Deixe os Toreador e Ventrue fingirem que são abençoados com a imortalidade por seus senhores; os Nosferatu provavelmente verão o vampirismo como uma maldição.

Tudo começa com um Beijo: nesse caso, a completa drenagem do sangue da vítima. Após uma vítima humana ter perdido todo o seu sangue, uma gota tóxica de vitae Nosferatu é suficiente para poluir um corpo inteiro. A transformação leva quase uma semana para se completar, ou até mais, se a mudança for especialmente drástica. À medida que o corpo entra nos primeiros estágios de morte em vida, os órgãos atrofiam e as veias endurecem. Qualquer sangue humano ingerido rapidamente se transforma num grosso fluido bilioso — corrompido tanto pela Maldição de Caim quanto pela abundância de lixo genético. A dor constante distorce o rosto que já foi humano numa careta perpétua, criando agonia eterna. A única sensação que pode bloquear esse tormento é a irresistível sede de sangue humano.

Dentro de poucos dias, a pele morta se torna áspera e se estica firmemente sobre músculos murchos. Velhos órgãos se distendem, transformando-se em sacos para armazenamento de sangue. As feridas características do *rigor mortis* aparecem na pele. O cabelo cai em tufo. A cartilagem do nariz e das orelhas desmorona ou se distende. Em alguns casos, a criança pode adotar certas "deformidades características" de seu senhor à medida que a maldição hereditária é passada para a cria — não diferente, alguns eruditos opinam, da herança do pecado original — mas não há garantias do que pode acontecer à criança Nosferatu.

Um Nosferatu bondoso irá cuidar de sua cria como um paciente com febre, observando a transformação com cuidado amoroso e providenciando sangue fresco para que a vítima possa ingerir. Uma bondade assim é excessivamente rara. Ratos de Esgoto cruéis gravam a experiência em filme ou vídeo, cercam a criança com dúzias de reflexos de sua nova e horrenda forma, explicam para o neófito as razões de seu castigo ou simplesmente enterram a vítima para esperar seu "renascimento". Enquanto outros vampiros especulam por que a linha que separa os





Ratos de Esgoto da Camarilla dos Bichos do Sabá é tão sutilmente fina, os Nosferatu já sabem o motivo mais óbvio: os Rituais de Criação do Sabá raramente são mais torturantes que o Abraço de um Nosferatu.

No final da semana, os próprios ossos da vítima se contorcem e dobram. Qualquer semelhança remanescente com a aparência humana é, na melhor das hipóteses, vaga. A criatura resultante não é mais humana — é uma espécie completamente diferente, divorciada dos conceitos mortais. Durante este último estágio da transformação, o crânio assume sua forma final, alongando-se, achatando-se ou afundando inteiramente. Muitos humanos associam seu rosto com sua identidade; esta mentira é a última coisa a desmoronar durante sua metamorfose. Os órgãos mortos de uma criança da noite podem contrair-se e tremer por semanas depois disso enquanto se ajustam à nova forma, mas então o horror pessoal da alteração absoluta está completo.

Nem todos sobrevivem a esse processo cruel. As mudanças mais horripilantes não acontecem com a forma da vítima, mas sim com sua mente, infligindo tanta dor que forçam uma vítima até os limites de sua frágil sanidade. Mentes mais fracas se tornam ainda mais monstruosas que os corpos que habitam. Essas criaturas tornam-se brutamontes dementes — na sociedade da Camarilla, é obrigação de um senhor caçar e destruir abominações desse tipo.

Vampiros do Sabá nutrem a esperança de recuperar esses filhos pródigos, sujeitando-os a novos Rituais de Criação. As mais monstruosas de todas as criaturas tornam-se autarcas, esgueirando-se fora dos limites das sociedades da Camarilla e do Sabá. Esses fracassos socialmente amorais então descontam sua raiva sobre vítimas humanas com um abandono selvagem; espalhar seu sofrimento para os outros é a única atitude que pode dar significado as suas eternidades malditas. Assembléias da Camarilla recebem os “santos” da sociedade Nosferatu, aqueles que incessantemente refletem sobre seus pecados, mas criaturas muito mais sinistras permanecem nas sombras, igualmente escondidas dos olhos dos vampiros da Camarilla e do Sabá.

AS MIL FORMAS DA CARNE

A carne é fraca; apenas a vontade pode fortalecê-la. Membros que não pertencem à sociedade Nosferatu repetem clichês sobre os Ratos de Esgoto serem “os mais humanos entre os vampiros, apesar de suas aparências indecentes”. Na verdade, os Nosferatu da Camarilla que aprendem a interagir com os outros cinco clãs são somente os mais agradáveis. Eles são apenas um breve lampejo da maldição eterna de seu Antediluviano. Não importa quanto um Bicho ou Rato de Esgoto sofra, ele provavelmente já viu outros que sofrem muito mais. Os submundos das grandes cidades são muitas vezes assombrados por vampiros grotescos ou selvagens demais para interagir com o mundo da superfície.

Se um Nosferatu decide manter sua humanidade, ele o faz porque sem dúvida viu a alternativa: uma descida inexorável para a completa abominação. Os Nosferatu podem ver sua feiúra com bastante clareza, tanto a externa quanto a interna. Ao admitir quão horríveis eles são de fato, muitos conseguem evitar um comportamento verdadeiramente monstruoso. Claro, quanto mais fundo alguém desce nos esgotos, pior fica o cheiro. Prenda sua respiração. Vamos mergulhar para descobrir o que podemos encontrar.

MÁRTIRES

O Abraço acaba com a vida da vítima, arranca-a do convívio de seus amigos e parentes, altera drasticamente sua aparência e identidade e, o pior de tudo, força-a a presenciar todo o processo. Os humanos dizem algumas vezes que o sofrimento faz bem para a alma; se isso for verdade, então qualquer um que consiga sobreviver ao Abraço é um candidato à canonização. Um neófito Nosferatu que consegue evitar se perder nas profundezas da depravação deve ter algo muito forte em seu caráter — às vezes não é nada além de uma causa ou crença nobre. Vítimas que conseguem manter sua moralidade humana apesar dos séculos de tormento muitas vezes passam a considerar seu destino um castigo pelos pecados de suas vidas anteriores; por isso, outros Nosferatu normalmente se referem a eles como Mártires.

Observando a humanidade no silêncio das sombras, os Mártires fazem um cuidadoso estudo da condição humana. Para não pensarem no horror daquilo que se tornaram, eles continuam fascinados pela humanidade: a moral humana, a ética humana e as falhas humanas. Os mais extremados tomam conta dos fracos, protegem os inocentes ou punem os injustos. Tais esforços não estão sempre fadados a ter sucesso, contudo; um Mártir, com toda sua fascinação pelo mundo humano, ainda é um monstro. Não importa quão cuidadoso ele seja, ele pode eventualmente escorregar e se tornar vítima da Besta que habita sua alma. Ele pode até acabar por vitimar ou se alimentar dos mesmos humanos que tenta proteger.

Os mártires não se enganam facilmente com as aparências. Afinal, na sociedade humana, os mortais mais atraentes também podem ser os mais decadentes e degenerados. Os Nosferatu martirizados têm um olho clínico para as falhas morais dos outros e, apesar de seu comportamento pudico, são impelidos a procurá-las. O conselheiro que ronda os aposentos do príncipe, o cruzado condenando a última Cruzada do Sabá, o Nodista sussurrando rumores sobre a Golconda — todas essas criaturas racionalizam suas atividades alegando serem mártires em defesa de uma causa.

Enquanto um neófito Nosferatu desse tipo pode ser responsável por algumas das mudanças mais revolucionárias na sociedade vampírica, ele também pode ser conhecido como um pretensioso, subserviente, fedorento e doentio pé no saco. Nosferatu grosseiros ou bestiais gos-



tariam de mandá-los de volta para os buracos de onde vieram. Todavia, se um Mártir consegue permanecer fiel aos seus ideais, ele é merecedor do respeito de vampiros de qualquer clã. Muitos dos Nosferatu mais estimados da história vampírica foram mártires por suas crenças; suas histórias refletem séculos de nobreza, sacrifício e, ironicamente, humanidade.

CLEÓPATRAS

A beleza é superficial, mas a feiúra é muito mais profunda. Embora alguns Nosferatu lutem para manter-se humanos, nem todos são bem sucedidos. Seu estado amaldiçoado muitas vezes gera um ódio purulento por tudo que há de belo. Esse ressentimento se torna particularmente forte em Nosferatu que lidam com vampiros Toreador ou Tzimisce, que freqüentemente utilizam o poder do Sangue para ter beleza extraordinária. As "Pessoas Belas" se tornam os inimigos mais odiados destes Nosferatu após o Abraço. Muitos Membros conseguem se lembrar de histórias sobre assassinatos em massa em salões de beleza, violência em galerias de arte e outros atos de vingança perpetrados por Nosferatu ultrajados. Mas nem mesmo tais extremos podem ser comparados à mais gratificante forma de justiça poética: encontrar uma pessoa bonita e feliz e sujeitá-la aos horrores do Abraço Nosferatu.

Poucos sons podem acalmar a Besta tanto quanto os gritos de uma bela criatura sofrendo, o lamento agonizante de um antigo Narciso ao perceber que foi transformado num horrendo monstro. Os Nosferatu mais novos referem-se a esse tipo de vítima como "Cleópatra". O nome não provém dos anais da história, mas sim de uma fonte muito mais apropriada: um filme clássico chamado "Monstros". Cleópatra era uma beldade cinematográfica, uma vaidosa trapezista que foi grotescamente desfigurada no fim do filme, quando é finalmente trazida para o mundo deturpado e estranho dos monstros.

Humanos vaidosos ou mesquinhos geralmente não agüentam a pressão da metamorfose, ficando irremediavelmente loucos. Aqueles que evitam o suicídio ou a autodestruição podem de fato se redimir, tornando-se membros produtivos da sociedade vampírica. Alguns até recobram sua humanidade no processo, aprendendo que sua identidade é formada por mais do que mera aparência. Muitos não aprendem — ao invés disso, eles imploram para aprender a dominar a Máscara das Mil Faces o mais rápido possível. Uma vez que aprendem a mudar sua aparência, eles utilizam as mesmas táticas de manipulação que cultivaram quando estavam vivos. "Beleza é verdade", opinam os poetas, "e verdade é beleza", mas para uma Cleópatra cansada, a imortalidade oferece uma chance de ver as mentiras que se escondem atrás das aparências.

CRIATURINHAS FÉTIDAS

Nem toda criatura corrompida pelo sangue Nosferatu sobrevive à transformação resultante. Algumas vítimas sofrem mudanças tão graves que não podem nem ao menos fingir ser vagamente humanas mais tarde. O esqueleto pode sofrer erosão; os olhos podem murchar; os braços e pernas podem retorcer-se tanto que o terror resultante não pode nem se manter de pé. Como era de se esperar, tais tentativas abortadas de Abraço raramente são apresentadas ao príncipe da Camarilla local. Desgraçados infelizes que não deveriam sobreviver ao Abraço são geralmente destruídos por seus criadores... geralmente, mas nem sempre. Sabe-se que instintos maternos e amor paterno são responsáveis por gerar compaixão pelas crias mais abomináveis.

Criaturinhas monstruosamente fedorentas são algumas vezes alimentadas com sangue e mantidas num estado de morte eterna, ainda que somente para nadar na imundície dos esgotos locais. Esses abortos mortos-vivos raramente ganham nomes, embora possam encontrar um lar em uma canopéia, numa poça de água sangrenta ou num confortável tanque séptico. É comum que eles morram poucas semanas após o Abraço, mas os poucos infelizes que sobrevivem permanecem ocultos, despercebidos até mesmo para o resto da sociedade vampírica.

FAGINS

A degeneração física gera a decadência moral? Só porque alguém é feio, quer dizer que ele é corrupto? Um dos mais repugnantes tipos de Nosferatu é a besta cujas atitudes criminosas são tão distorcidas quanto sua aparência. Ratos de Esgoto possuem uma atração por tudo aquilo que é feio e horripilante, e algumas vezes recrutam vítimas cuja moral é o mais repulsivo aspecto de sua personalidade. Os Nosferatu moralmente degenerados muitas vezes criam cultos de sangue formados por servidores amorais, fanáticos que arriscariam suas vidas por mais um gostinho da vitæ corrompida. Um carniçal viciado em sangue faria praticamente qualquer coisa para ajudar seu mestre a estender sua influência no submundo.

Na Era Vitoriana, feras desse tipo eram conhecidas como Fagins, chamadas dessa forma por causa do infame vilão de *Oliver Twist* que aprisionava órfãos em sua teia de crimes. A Londres vitoriana certa vez abrigou a "cidadela dos ladrões", onde gangues criminosas se escondiam na imundície; os Fagins modernos moram em prédios abandonados ou favelas. Nosferatu criminosos não precisam do esgoto; eles prosperam na superfície na "parte perigosa da cidade", cercando-se de peões humanos. Contanto que eles o sirvam, ele os usará e descartará conforme julgar necessário.

Ao recrutar uma gangue de carnicais, os Fagins aprendem a explorar os desesperados, os prejudicados e os sim-





plesmente deploráveis, florescendo num tipo bem diferente de “submundo”. Eles com freqüência têm um determinado tema para seus cultos: enquanto um deles pode lograr um grupo de viciados em drogas, outro pode preferir espíões temporários, meninos de rua ou até mesmo prostitutas. Os esgotos podem ser úteis para que eles viajem em segredo de um lado ao outro da cidade, mas os Fagins sentem-se igualmente confortáveis em vizinhanças imundas e abandonadas na superfície. Isolados e sinistros, eles se especializam em aprender a captar o “papo das ruas”, não importando quão repreensível ou chula essa linguagem seja.

CARAS DE COURO

Alguns Nosferatu ficam tão perturbados com seu Abraço que se adaptam completamente até se tornarem absolutamente inumanos. Todos os vampiros caçam os humanos, mas os Nosferatu perturbados gostam de brincar com sua comida, geralmente cortando-a em saborosos pedacinhos. Em homenagem ao mutilado assassino serial do filme *O Massacre da Serra Elétrica*, de Tobe Hooper, um matador desse tipo é geralmente conhecido como Cara de Couro.

Esse tipo de criatura herda seu ódio por seres humanos de seu senhor, ou desenvolve impulsos assassinos após um Abraço particularmente horrível. Um Cara de Couro é um predador, um inimigo da humanidade, um assassino serial ou matador em massa disfarçado de monstro imortal. Ele não é mais humano — em vez disso, ele se moveu para o topo da cadeia alimentar. A maioria aprende com os mestres: assistir a filmes sangrentos, estudar assassinos com altas contagens de corpos e seguir criminosos suspeitos são ótimas técnicas de treinamento. Por que fingir ser humano? É muito mais divertido singrar um mar de corpos e sangue.

Assassinos Nosferatu aprendem a aleijar e matar com as armas mais selvagens e brutais à disposição. As ferramentas de trabalho do Cara de Couro são bem conhecidas pelos fãs de cinema: o furador de gelo, a serra elétrica, a furadeira e coisas assim. Caçar muitas vezes se torna uma tarefa particularmente suja. Um Cara de Couro gosta de viver cada estágio da experiência do modo correto, empregando todos os truques do ofício: a escadaria frouxa no porão, a floresta solitária ou a armadilha que fará a vítima tropeçar quando estiver tentando fugir. Clichês cinematográficos são o “pão com manteiga” (ou pudim de sangue, se for o caso) de um Cara de Couro.

Enquanto os Mártires são fascinados pelos humanos mais bondosos e civilizados, os Caras de Couro estão intimamente familiarizados com os mais degenerados exemplos da humanidade. A moralidade dos Caras de Couro não pode ser definida em termos humanos; afinal, assassinato premeditado figura lá embaixo na Hierarquia dos Pecados, impedindo que Caras de Couro sobrevivam na Trilha da Humanidade por muito tempo. Eles dificilmente conseguem suportar a rígida moralidade da Camarilla, mas por outro lado são geralmente independentes demais para ficar do lado do Sabá. Eles são tipicamente

CARAS DE COURO E MÚLTIPLAS PERSONALIDADES

A variedade mais desprezível de Cara de Couro não somente esconde seus crimes dos outros vampiros, mas também os esconde de si próprio. Racionalizando suas ações, negando ativamente seus instintos primais e ocultando suas múltiplas personalidades, ele pode se infiltrar completamente na sociedade da Camarilla sem estar ciente de seus próprios crimes. Debaixo de uma farsa de martírio e humanidade, os Caras de Couro da Camarilla vagarosamente criam uma contagem de corpos que qualquer assassino em série invejaria.

Se o Narrador permitir esse tipo de personagem, ele pode decidir deixar que o Nosferatu esconda suas atividades “extracurriculares” dos demais membros de seu círculo e dele mesmo. A Perturbação Múltiplas Personalidades funciona perfeitamente para esse propósito. O jogador sabe que um Cara de Couro da Camarilla tem uma pontuação baixa na Humanidade ou Trilha, mas o personagem ignora completamente o fato.

autarcas, rejeitando qualquer política para promover seus próprios objetivos pessoais.

Nosferatu humanitários, especialmente dentro da Camarilla, consideram os Caras de Couro uma desgraça para sua própria espécie, monstros que ameaçam a Máscara e a sobrevivência de todos os Nosferatu. Quando as evidências apontam para a presença de um Cara de Couro num feudo da Camarilla, os Nosferatu locais podem se reunir para eliminar rapidamente essa fera ou, pelo menos, liderar a caçada para destruí-lo. Vampiros do Sabá, por outro lado, são ávidos por utilizar tais criaturas como tropas de choque em suas cruzadas. Apesar da discrição impedi-los de oferecer um lar para essas criaturas numa cidade dominada pelo Sabá — afinal, até mesmo a Espada de Caim precisa ser discreta para sobreviver — os Bichos do Sabá ficam maravilhados com essas máquinas de matar implacavelmente eficientes.

BESTIAIS

Uma vez completada a metamorfose de um Nosferatu, ele pode decidir esconder seu rosto da sociedade, vampírica ou não. Até que a criatura esteja pronta para emergir das sombras novamente, ela pode preferir a companhia de vermes, insetos ou animais à companhia dos que supostamente são da “sua espécie”. Os Nosferatu se referem a esses eremitas como Bestiais. Quando encurralados e provocados, os Bestiais insistem que não são mais humanos, apenas animais da variedade mais basal. Essa entrega à auto-piedade pode durar décadas ou até mesmo séculos antes que o monstro animalesco erga-se das profundezas dos esgotos para tentar interagir com sua própria espécie novamente.

Como era de se esperar, os Bestiais são mestres da Disciplina Animalismo e inspiram a lealdade dos enxa-



mes que os seguem. Mesmo depois de se aliarem a outras conspirações vampíricas, eles ainda cuidam de suas legiões de ratos, nuvens de insetos, matilhas de cães ou ninhadas de répteis. Eles se comunicam em grunhidos, gemidos, chiados, gestos e obscenas emissões gasosas, algumas vezes por terem perdido a capacidade de fala humana. Imagine uma criança criada por ratos ou jacarés, perpetuamente cercada por rios caudalosos e turvos de fezes. Os Bestiais que são paranóicos em relação aos lendários Nictuku constroem vastos enxames para defender seus refúgios favoritos.

Quando necessário, os Bestiais aprendem a interagir com o mundo da superfície enviando mensageiros animais. A Disciplina Animalismo é fundamental para a sobrevivência do Bestial, já que permite a utilização de vários animais diferentes como seus olhos e ouvidos na superfície. Ela é, contudo, terrivelmente viciante. Usá-la com frequência muitas vezes compromete sua sobrevivência; é melhor permanecer em sua forma verdadeira, não importando quão desagradável ela possa ser.

A presença dos Bestiais lentamente altera o comportamento das suas criaturas prediletas. Animais nutridos com a vitæ Nosferatu às vezes desenvolvem um ódio da humanidade que espelha a misantropia de seus mestres. A maioria dos animais não confrontará ou agredirá humanos a não ser que isso seja estritamente necessário, uma vez que o comportamento violento compromete sua sobrevivência. Já os animais com exposição prolongada a grosseiras aplicações da Disciplina Animalismo pelos

Bestiais não conseguem esconder sua índole perversa e anseiam por fazer humanos sofrerem o máximo possível. Por esta razão, um Bestial não pode residir em um domínio por um período prolongado; após alguns anos, incidentes violentos revelarão a sua presença. Se o Bestial ceder à tentação e criar um próspero lago de desova de servos animais, a aparência de suas criaturas será tão aberrante quanto seu chocante comportamento.

Os Bestiais não podem se esconder para sempre, obviamente. Alguns ganham força interior com seus anos de isolamento e eventualmente decidem voltar à superfície. Como gostam de se cercar de outras criaturas, os Bestiais preferem encontrar um círculo ou bando em quem possam confiar. Infelizmente, não importa quão civilizados eles tentem ser, os Bestiais podem permanecer ligeiramente animais por décadas após seu retorno ao mundo dos mortos-vivos. Eles se deliciam em agir como monstros — eles são mais feras do que homens.

Nas raras ocasiões em que os Bestiais são vistos, os outros Membros recuam perante seus óbvios defeitos. Pele como a de um réptil, patas com garras, bocas de jacaré e andar como um quadrúpede são deformidades comuns. Aqueles que conseguem andar sobre duas pernas são ocasionalmente encarregados de patrulhar os recantos mais remotos de um reino Nosferatu, cuidando das feras que lá são criadas. Outros permanecem debaixo da Terra, indo à superfície apenas para se alimentar, observando o mundo acima através dos olhos adaptados à escuridão de milhares de feras à espreita.



PELES

O oposto dos Bestiais, estes Nosferatu preferem a Disciplina Ofuscação e todos os disfarces sobrenaturais que vêm com ela. Sua imortalidade é baseada na anedota que nunca envelhece: os humanos são feios por dentro e bonitos por fora, mas entre eles existem monstros piores à espreita, em forma humana, ridicularizando-os. Os Nosferatu que se especializam em interpretar humanos são conhecidos dentro do clã como Peles. Após desenvolverem um vício pela Disciplina Ofuscação, eles se tornam atores perfeitos, mesclando-se completamente aos humanos e usando suas próprias aparências contra eles. Isso os coloca em pé de igualdade com outros humanos. Monstros humanos caminham entre os mortais o tempo todo... alguns são apenas melhores em se disfarçar do que os demais.

Mesmo que tais criaturas possam aparentar superficialmente serem as mais humanas, na realidade se encontram nas profundezas da negação, tentando desesperadamente descobrir o que são na verdade. Algumas não conseguem se lembrar quem já foram um dia. Muitas fabricam elaboradas identidades, personificando anciões, *ducti*, primógenos ou príncipes. Tais fachadas complexas estão condenadas ao fracasso — é apenas uma questão de tempo até que alguém veja através do disfarce e se apavore com a face sob a carne. Não obstante, muitos vampiros são conhecidos por seus elaborados planos autodestrutivos, deliberadamente destruindo suas infelizes existências através de fracassos épicos e trágicos. Se um Rato de Esgoto tenta utilizar seus poderes sobrenaturais para sobrepular a maldição de Nosferatu, afinal, ele colhe o que planta.

Anciões Nosferatu que conseguem “identificar os Peles” podem recrutá-los como aliados dispensáveis, espiões que se envolvem um pouco demais com os papéis que interpretam. Neófitos geralmente atravessam uma fase onde o abuso da Ofuscação é uma prática comum; eles eventualmente aprendem a utilizá-la parcimoniosamente (ou a não usá-la de todo). Aqueles que não passam dessa fase perdem pouco a pouco o contato com a realidade, tornando-se incapazes de diferenciar suas personalidades alternativas de sua verdadeira identidade. Deste modo, não importa quão belas sejam suas faces ilusórias, os Peles são alguns dos mais horrendos entre os Nosferatu.

Uma das variações mais comuns deste tema é o vampiro neófito que prefere permanecer escondido tanto quanto possível, enganando a si mesmo ao pensar que ele é “invisível”. Como o Mártir, ele tenta desenvolver uma visão objetiva da cultura humana; como o Cara de Couro, ele escapa esgueirando-se entre suas possíveis vítimas; mas acima de qualquer outra semelhança, como qualquer outro Pele, ele tem certeza que permanecer disfarçado em campo aberto irá garantir sua sobrevivência. Funciona... mas só até certo ponto. Neófitos Nosferatu ofuscados esquecem que um vampiro observador tem

meios de ver através de tais disfarces. Crianças que sucumbem prontamente à saída mais fácil — depender da Ofuscação o tempo todo — eventualmente são descobertas, às vezes com resultados fatais.

Enquanto “Peles invisíveis” são particularmente versados na obtenção de informações — especialmente segredos sussurrados em conversas particulares — eles são igualmente dispensáveis como tolos ávidos demais para usar a Máscara das Mil Faces. Neófitos se sentem o máximo por serem capazes de ficar invisíveis, mas os Nosferatu mais antigos aprendem a aceitar sua maldição, ficando o maior tempo possível em suas formas monstruosas. Ao eventualmente “trocar de pele”, os Nosferatu aprendem a se orgulhar da maldição que seu Antediluviano lhes concedeu.

MESTRES DO SABER

O mundo oculto está cheio de mistérios e segredos. Poucos indivíduos podem conhecer todos eles... exceto, talvez, os cultos mestres do saber. Um Nosferatu comum pode reunir alguns pedaços selecionados de informação sobre os recentes hábitos alimentares do Príncipe ou quais negócios escusos têm chamado a atenção do Primógeno Ventrue. Obter tais informações rotineiramente atrai os neófitos, mas os anciões se cansam de nadar através desse lodo repetidas vezes. Há um mundo muito maior além dos salões de poder do príncipe, e os Mestres do Saber passam a eternidade estudando-o tanto quanto possível.

Com frequência, as outras sociedades sobrenaturais são mais fascinantes para os Mestres do Saber que as relações vampíricas. Enquanto todo clã tem vampiros disputando a posse deste cobiçado título, os Tremere e os Nosferatu são os mais indicados para o mesmo. Anciões fascinados por conhecimentos ocultos costumam recrutar círculos de neófitos para ajudá-los a pesquisar tais assuntos em primeira mão.

Não importa onde eles consigam suas informações, os Mestres do Saber especulam sobre assuntos esotéricos. Pelo fato do seu ofício ser tão especializado, eles provavelmente conhecem apenas alguns outros que lidam com as mesmas informações. Esses círculos fechados de especialistas desconsideram qualquer barreira de clã ou seita: se um Tremere da Camarilla descobre algum fato esotérico sobre os Cataianos, por exemplo, ele não perderá a oportunidade de trocar segredos com um Bicho do Sabá. Essas sociedades também são extremamente insulares, e seus membros mais antigos são cuidadosos com relação a negociar fora do círculo de conspiradores que conhecem.

Para manter sua “vantagem”, muitos Mestres do Saber sabidamente semeiam informações falsas e pistas errôneas em seus relatos sobre outras sociedades sobrenaturais, disseminando-as como rumores e insinuações. Um fragmento de informação pode ser precisamente correto, mas se o mesmo estiver escondido num pântano de mentiras, ele se torna de certa forma inacreditável. Vampiros fora desta sociedade insular já esperam que os Mes-



tres do Saber inventem histórias apenas para espalhar confusão, fazendo com que as verdades que eles mesmos acumulam se tornem ainda mais valiosas. Assim sendo, um neófito nunca deve acreditar em nada que um mestre experiente afirma; apenas outro Mestre do Saber é capaz de avaliar se os fatos são absolutamente verdadeiros ou apenas outro engodo elaborado. Para mais detalhes, confira em *Uma Pilha Infecta de Mecânicas de Jogo* no final deste capítulo.

CULTURA NOSFERATU

A cultura Nosferatu se espalha por toda uma cidade como uma doença, desenvolvendo-se em qualquer lugar que seja úmido e enevoado. Ela é atraída por qualquer local escuro e desagradável onde coisas imundas floresçam. Vampiros monstruosos se esgueiram pelos esgotos, montes de lixo, prédios abandonados e vizinhanças infernais, atraídos para reinos que reflitam seu temperamento podre. Uma vez que vampiros não precisam respirar, os Nosferatu também podem se esconder embaixo de grandes corpos d'água... ou outros fluidos. Eles vivem em um mundo a parte, abandonando a sociedade da Camarilla ou do Sabá de vez em quando para pensar e refletir em seu próprio aroma fedorento.

Vampiros de outros clãs podem achar que os Nosferatu foram forçados a viver em tais condições horripilantes porque os outros Cainitas e Membros os expulsaram das melhores regiões da cidade. Não é verdade. O desprezo, como o respeito, é uma via de mão dupla. Os Nosferatu geralmente se sentem tão enojados pela sociedade vampírica quanto os Membros locais se sentem em relação a eles. Príncipes arrogantes, Elísios tediosos e políticas pérfidas — por que se incomodar? Os Nosferatu têm seus próprios domínios, sua própria política e sua própria cultura. Ao mesmo tempo que muitos neófitos passam boa parte de seu tempo na sociedade da Camarilla, eles também têm acesso a outro mundo escondido debaixo das cidades da humanidade.

Ironicamente, o clã Nosferatu, o mais antisocial dos clãs vampíricos, também desenvolveu um forte senso comunitário. O ostracismo de vampiros e mortais os forçou a um certo grau de cooperação interna. Como os desajustados, os grupos à margem da sociedade e os párias do mundo humano, eles têm alguma coisa em comum, não importa o cheiro que tenham. Vamos raspar uma amostra e descobrir o que podemos encontrar.

SOCIEDADE ANTISOCIAL

Outras sociedades vampíricas promovem o comportamento social; a sociedade Nosferatu, pelo contrário, é decididamente baseada no comportamento antisocial. Rudeza é uma das características Nosferatu mais comuns. Afinal, quando você acha sua própria aparência completamente repugnante, não existe muita razão para ser educado em relação a odores, cheiros, gases e vapores desagradáveis. Neófitos Nosferatu adoram tentar ser mais grosseiros que os demais, realizando épicos concursos com

esse objetivo. Ratos de Esgoto particularmente se divertem enojando outros vampiros; se a Camarilla local tem problemas em tolerá-los, eles responderão demonstrando abertamente seu comportamento selvagem, recusando-se a disfarçar quem e o quê eles realmente são. Exibições grosseiras também servem como uma eficiente arma psicológica. Os Membros ficam mais susceptíveis a trair seus segredos depois que sua compostura foi abalada por uma demonstração especialmente atordoante de grosseria.

Por incrível que pareça, contudo, ao mesmo tempo que os Nosferatu celebram flatulência e fedor, eles também aprenderam a cultivar muitas qualidades mais nobres. Antes de mais nada, a cultura Nosferatu valoriza a honestidade. Um negociador de informações que mente para sua própria espécie pode arruinar sua reputação, perdendo todas as suas fontes. A hipocrisia é igualmente desprezada — enquanto vampiros de outros clãs podem tentar apresentar-se como criaturas de beleza, os Nosferatu não podem esconder o fato de que são monstros e muitas vezes vivem envergonhados.

A honestidade dos Nosferatu também inclui um padrão duplo. Quando lidam com vampiros de fora da “sociedade” Nosferatu, mentir se torna aceitável; é uma arma a ser usada contra vampiros dos outros clãs. Informações errôneas são uma vingança contra qualquer Membro que tratou mal o Nosferatu. Como diz o ditado, “você colhe o que planta”, e quando outros vampiros presenteiam o Nosferatu com traição, prover informações perigosamente falsas é a melhor forma de se vingar.

Outra marca registrada do clã é seu cinismo lendário. Uma vez que os Nosferatu são alheios a muitas das atividades da Camarilla, eles muitas vezes acreditam ter uma visão bem objetiva de suas falhas. Até mesmo os Nosferatu que são ativamente envolvidos nas atividades da seita tendem a ser realistas implacáveis. Quando você está acostumado a ver o mundo através de uma tampa de bueiro, a existência pode se tornar muito árida. Aqueles que se tornaram amargos por causa da maldição de Nosferatu tendem a ver defeitos e falhas em tudo ao seu redor. Assim como eles não hesitarão em deixar que os outros vejam suas deformidades, sintam seu aroma e testemunhem seu trágico destino, o Nosferatu mediano não tem motivos para não chocar outros vampiros com algo ainda mais repulsivo: a verdade nua e crua.

Respeito é o elemento final e mais importante da cultura Nosferatu. Membros que desprezam os Nosferatu devem ser tratados com igual desdém; Cainitas que os tratam como iguais merecem vantagens no comércio de informações. Porque os Nosferatu não são facilmente enganados por aparências, se um requerente servil do clã está evidentemente bajulando para conseguir o que quer, ele merece uma quantidade recíproca de frudes e trapaças.

Entre os seus, os Nosferatu respeitam especialmente os anciões do clã e demonstram seu respeito de uma forma que parece estranha para muitos outros vampiros. Status e idade não são armas sociais usadas para ameaçar neófitos



para que se submetam. Ao contrário, neófitos podem escolher se reconhecem a cultura da sociedade Nosferatu ou se a rejeitam inteiramente. Aqueles que se recusam a aceitar a sabedoria de seus anciões podem se arriscar a sobreviver sem o apoio do seu clã. Neófitos espertos, no entanto, aprendem com aqueles que sobreviveram à imortalidade por séculos; assim, o prestígio é conquistado, não forçado. A existência é sofrimento, e os Nosferatu que passaram pela pior parte merecem respeito. Anciões Nosferatu são freqüentemente vistos como eruditos venerados, mas estão longe de serem líderes draconianos — a eternidade já é suficientemente ruim sem que se precise torná-la pior para os vampiros mais novos.

EREMITAS

As cidades que florescem sustentam prósperas e virulentas comunidades Nosferatu baseadas no respeito e na cooperação, mas infelizmente, elas são a exceção, e não a regra. Apesar dos melhores esforços da Camarilla e do Sabá, a maior parte das cidades simplesmente não têm uma população humana grande o suficiente para sustentar mais que um punhado de vampiros. Somente as maiores cidades são suficientemente populosas para sustentar mais do que alguns Nosferatu, e mesmo assim não há garantias de que o primogênito Nosferatu vá se preocupar com a política local. Os esgotos já estão cheios de porcaria sem somar as camadas e camadas de política também. Enquanto os outros clãs podem curtir o prestígio de apontar um "ancião" local para representar seus

parentes consangüíneos, a maioria dos Ratos de Esgoto não está nem aí. Você se dá melhor sozinho — e os Nosferatu mais antisociais que defendem essa opinião se tornam conhecidos como "Eremitas".

Muitos Membros consideram a Camarilla uma sociedade complexa, eficiente e civilizada, mas a maior parte das cidades da Camarilla não têm mais do que um ou dois Nosferatu. Muitas vezes, um Nosferatu solitário tem os subterrâneos só para ele. Eremitas nas cidades menores tendem a evitar até mesmo sua própria espécie, apesar de ainda interagirem com outros vampiros quando necessário. Horrores trôpegos desse tipo se deslocam para os mais isolados e atrasados povoados, já que essas cidades são os únicos lugares onde os Eremitas podem contemplar seu destino infeliz com absoluta privacidade. Os Eremitas são deveras territoriais com relação a seus domínios e mantêm seu contato com o resto da seita tão limitado quanto possível.

Existe uma exceção para essa xenofobia: quando Nosferatu de outras cidades vêm para trocar informações, Ratos de Esgoto furtivos e Bichos solitários se tomam modelos de decoro e hospitalidade, não poupando esforços para impressionar seus convidados. Isso não acontece por uma falsa civilidade — anos de isolamento os deixam famintos por novidades do mundo exterior, novidades que podem fazer a diferença entre o isolamento confortável e uma morte súbita nas garras de uma ameaça sobrenatural.



VK666 . 2000



NINHADAS

Se uma cidade é grande o suficiente para sustentar mais de um Nosferatu, a política se espalha como bolor num queijo velho. Na Camarilla, os Nosferatu não fazem reuniões formais para discutir suas distrações políticas. Ao contrário, eles se reúnem em famílias livremente unidas conhecidas como *ninhadas*. Como são desprezados por muitos outros vampiros, os Nosferatu preferem a companhia de sua própria espécie. A sobrevivência também é difícil para eles — manter sistemas de esgoto, construções abandonadas e outros esconderijos requer muitas vezes a ajuda e influência de vários vampiros. As *Ninhadas* tendem a se formar em torno de um objetivo comum, seja ele expandir um ramo dos esgotos, explorar os humanos da favela local, construir uma rede de computador ou explorar mais a fundo o lixo da cidade. Não importa como você disfarce o fato, a sociedade Nosferatu não pode sobreviver sem a ajuda de suas *ninhadas*.

A interação com outros Nosferatu nunca é forçada. Para o deleite dos demais clãs da Camarilla, o clã Nosferatu não organiza convocações mundiais, encontros nacionais ou assimilações regionais. Em vez disso, eles mantêm seus negócios num nível pessoal... e bem fora do alcance do restante da seita. Um emissário de uma *ninhada* pode viajar longas distâncias para presenciar a reunião de outras *ninhadas*, mas ele não precisa transformar o evento num grandioso baile de máscaras. Ao contrário, a informação é levada de uma *ninhada* para outra como um câncer se espalhando de célula para célula. Por que reunir todos os Nosferatu em um só lugar? O fedor seria insuportável.

Obviamente, nenhum Nosferatu é obrigado a se juntar a uma *ninhada* ou nem mesmo interagir com a mais próxima. Se um Rato de Esgoto prefere a companhia de seu círculo às reuniões do clã, ele tem o direito de fazer essa escolha. Se ele quer evitar completamente os outros vampiros, então eles devem respeitar o seu desejo. Desde que esse Rato solitário possa reunir todas as informações importantes de que precisa sem ajuda, não há nenhuma razão de fato para que ele compareça às funções regulares da Camarilla. Além disso, os Nosferatu são extraordinariamente apáticos em relação a ganhar “prestígio” para aparecerem regularmente nos eventos da Camarilla. Trocando em miúdos, eles não vêem necessidade na prática do “ver e ser visto”. Se você tem vergonha demais de quem você é para interagir com os outros, o resto do clã Nosferatu certamente compreende.

Um Nosferatu que escolhe se aliar a uma *ninhada* coloca-se à disposição de seus irmãos e irmãs. Se um membro da *ninhada* se recusa a ajudar seus parentes subterrâneos, existe um preço a se pagar. Em qualquer Rede, existe algum trabalho sujo que precisa ser feito. Os demais membros da *ninhada* não têm autoridade para “punir” membros recalcitrantes, mas eles são especialistas em culpar, atormentar, achacar e insultar seus assim chamados amigos para que carreguem seu próprio peso. Trabalhar com uma *ninhada* não impede um Nosferatu de

se unir também a um círculo da Camarilla, mas dá mais trabalho. Desde que as responsabilidades de um Nosferatu sejam cumpridas — algumas vezes com a ajuda dos membros de seu círculo — o pequeno Rato é encorajado a sair e conseguir mais muco, rumores e insinuações com seus colegas.

A combinação de recursos pode impedir que todos os Nosferatu de uma cidade sejam deixados de lado. Graças aos avanços tecnológicos, os membros de uma *ninhada* podem de fato decidir nunca ver um ao outro, em vez disso mantendo contato “virtual”. Telefones celulares são uma dádiva divina para os Nosferatu; é mais fácil ordenar que um carníçal leve um deles para um contato na superfície do que se arriscar a ser visto por mortais. Ainda que os túneis tenham o péssimo hábito de interferir com as ligações, alguns Nosferatu engenhosos descobriram o valor de se ter influência na indústria de telecomunicações.

Hackers Nosferatu se reunindo em salas de bate-papo, grupos nos esgotos constantemente patrulhando e mantendo seus domínios, mestres das favelas explorando os miseráveis — não importa qual tática uma os Nosferatu de uma *ninhada*, os mesmos mecanismos sociais se aplicam. As *Ninhadas* resistem como pequenas famílias problemáticas, mantendo gangues de Nosferatu aliados não importando quão repulsivos seus parentes possam ser. Ao mesmo tempo que eles podem discutir e brigar, os vampiros de uma *ninhada* precisam uns dos outros... mesmo que apenas para treinar a capacidade de enojar uns aos outros.

CÍRCULOS E NINHADAS

Personagens Nosferatu, como são geralmente apresentados, existem em dois mundos. A maioria pertence a um círculo ou bando — isto é, um grupo de vampiros de diversos clãs diferentes. Os Nosferatu da Camarilla passam boa parte do tempo associando-se aos outros clãs e até mesmo interagindo com eles regularmente. No entanto, os Nosferatu também têm muitas funções sociais distintas do restante da sociedade da Camarilla. Um Nosferatu tende a se sentir pressionado a colocar os interesses da *ninhada* local acima das necessidades de seu círculo — esse conflito em uma crônica gera excelentes histórias, drama e, acima de tudo, interpretação.

Por exemplo, quando uma cidade da Camarilla tem mais de um Nosferatu, os Ratos de Esgoto locais vão querer informações a respeito das ações de cada círculo. Se um personagem Nosferatu quer trocar informações, o primeiro pedaço de fofoca no pregão é geralmente o que os outros vampiros de seu círculo andam fazendo. Um Nosferatu não precisa cair nessa armadilha, mas se o personagem morder a isca, ele deve ser recompensado com todo tipo de fatos reunidos na última Recepção. Se o personagem se recusar, ele não precisa receber os benefícios que a *ninhada* local tem a oferecer. Ele pode se esgueirar pelos esgotos, mas não deveria esperar que o clã atendesse aos seus chamados. Os Nosferatu que decidem compartilhar recursos com a *ninhada* tendem a sobreviver por mais tempo.



Para os Narradores, existem diversas maneiras diferentes para equilibrar esses dois aspectos da sociedade Nosferatu. O Narrador pode decidir criar uma série de tramas auxiliares baseadas nas ligações de um Rato de Esgoto com sua ninhada. O conflito entre as (muitas vezes exageradas) pressões que um vampiro sofre de seu clã e as obrigações dele para com seus aliados pode facilmente se tornar um tema recorrente. Uma alternativa envolve tornar a ninhada local tão animalesca que o círculo de um Nosferatu jamais se envolveria com ela. Uma ninhada de Nosferatu pode servir como um excelente adversário, mesmo se nenhum dos personagens for um Rato de Esgoto da Camarilla.

O último e mais bizarro modo de se abordar o assunto é dirigir uma "crônica de ninhada", onde todos os personagens do círculo são Nosferatu. O Narrador propõe um motivo pelo qual todos esses Nosferatu estariam trabalhando juntos e então delimita um território para eles. O conflito óbvio nesse gênero de crônica envolve o contraste entre o mundo superior e o mundo inferior. Um número suficiente de coisas horripilantes infesta os subterrâneos para manter a ninhada ocupada por um bom tempo, mas ocasionalmente, os personagens podem subir até a superfície para participar da política da Camarilla ou do Sabá. Emissários de outras ninhadas, vislumbres dos Nictuku, ataques de Caras de Couro e coisas do gênero povoam essa forma de conduzir o jogo. O submundo

está esperando — você decide quão fundo deseja se aventurar dentro dele.

RECEPÇÕES

Se as ninhadas e os Eremitas locais precisam realmente se organizar, existem maneiras de reuni-los. Qualquer Rato de Esgoto pode se oferecer para patrocinar uma reunião a fim de discutir as mais recentes crises na cidade. Quando um enxame de Nosferatu verte para o mesmo lugar, isso é chamado de Recepção. O vampiro que o convoca é responsável por providenciar o horário e o local para o encontro, assim como a ambientação que tal reunião requer. Na medida em que os monstros se juntam, eles encaram os outros com respeito e gentileza, demonstrando uma consideração curiosamente grande pela hospitalidade. Enquanto outros vampiros podem cinicamente encarar isso como afetação, ela é de fato sincera. Andar em meio a detritos já é ruim; tratar os outros Nosferatu como lixo é simplesmente inaceitável.

Um Nosferatu pode aparecer numa Recepção de outra ninhada sem qualquer aviso ou permissão anterior. Se ele é perspicaz o suficiente para descobrir onde ela está acontecendo, merece comparecer. Convites para Recepções — sejam eles entregues por trôpegos mensageiros ou em pedaços sujos de lixo — são abertos para qualquer um que tenha o sangue do Antediluviano Nosferatu correndo em suas veias.



Em raras ocasiões, um Nosferatu do Sabá pode parecer a uma Recepção dos Nosferatu da Camarilla, ou vice-versa, mas tais encontros acontecem o mais secretamente possível. A cooperação entre diferentes sociedades sobrenaturais é geralmente feita sob os auspícios de uma trégua temporária e, é claro, essas tentativas nem sempre funcionam. Além de filiações de clã e seita, os indivíduos são totalmente imprevisíveis — os Nosferatu que se arriscam viajando por domínios perigosos para Recepções desconhecidas correm grandes riscos. Quando tais alianças são bem sucedidas, entretanto, os resultados compensam os riscos.

PRESTÍGIO

Cada clã da Camarilla tem seus próprios mecanismos sociais para determinar o prestígio vampírico. Se você escolher passar a eternidade facilitando a existência dos demais mortos-vivos, você merece reconhecimento por isso. Quando um dos Membros alcança um objetivo que impressiona a todos, o clã rapidamente fica sabendo sobre seu sucesso: aquele vampiro ganha Prestígio, com “P” maiúsculo. Quando um vampiro visita uma cidade pela primeira vez, existe uma chance de que os membros de seu clã o recepcionem formalmente por causa de suas façanhas. Numa sociedade baseada na interação social, a frase “Eu sei quem você é” tem um peso bem maior.

Enquanto a Camarilla é em parte baseada nessa vaidosa jactância, os Nosferatu não se importam com isso tanto quanto muitos Toreador, Ventrue e Tremere. Diferente da maioria dos clãs, os Nosferatu não competem entre si para ver quem é mais querido. Eles não cortam as gargantas uns dos outros em busca da aprovação social, não se importam com quem é mais rico ou mais bonito, e não buscam prestígio por si só. Como era esperado de um clã de criaturas trôpegas e horrendas que moram nos esgotos, egoísmo e vaidade não são características típicas dos Nosferatu.

Como um dos clãs mais unidos, no entanto, os Nosferatu têm muitas razões para reconhecer seus membros de maior prestígio. Trabalhar pelo bem do clã como um todo, criar algo que torne a existência de todos os Nosferatu da cidade mais tolerável, expandir o sistema local de esgotos e garantir a sobrevivência dos descendentes de Nosferatu são feitos que merecem reconhecimento. Ainda que os Ratos de Esgoto não possam forçar sua própria espécie a trabalhar com o clã, a sobrevivência depende muitas vezes da cooperação; assim, trabalhar em prol do clã não é obrigatório, mas é reconhecido e recompensado.

Acumular louvores de fato não depende de idade ou títulos políticos; diferente dos outros clãs, os Nosferatu não premiam vampiros com prestígio apenas por eles serem velhos. Contudo, os Nosferatu são muitas vezes reconhecidos por sobreviverem sob circunstâncias adver-

sas ou lutarem por causas que eles acreditam serem justas. Um Mártir, por exemplo, que manteve seus ideais apesar do desprezo e da censura dos outros durante séculos certamente ganhará a admiração dos outros vampiros. Já que nenhum Nosferatu pode forçar outro a obedecer, o próprio status não é forçado ou exigido, meramente respeitado. Todos têm direito de dar sua opinião numa Recepção Nosferatu, mas os outros vampiros tendem a prestar mais atenção naqueles que possuem maior prestígio.

Ao contrário da maior parte da sociedade da Camarilla, os anciões Nosferatu não mandam nos neófitos apenas por causa de seus status. Como era de se esperar, quando retornam para o restante da seita, eles mantêm sua atitude igualitária e não bajulam o príncipe e os anciões só por serem os atuais “líderes”. Tire a pretensão, as roupas finas e eterna pose, e a aparência do poder é revelada pelo que realmente é. Tire os rostos bonitos e algumas camadas de carne, e o que sobra é essencialmente Nosferatu — pustulento, infecto e doente.

SEITAS E POLÍTICAS

Para os forasteiros, os vampiros do Clã Nosferatu podem ser divididos em três facções: Ratos de Esgoto da Camarilla, Bichos do Sabá e autarcas. Os Ratos de Esgoto são os Nosferatu que se apresentam formalmente ao príncipe de uma cidade da Camarilla e reconhecem sua autoridade. Os Bichos são Nosferatu que passaram pelos Rituais de Criação e servem formalmente a Espada de Caim. Vampiros autarcas, é claro, rejeitam qualquer filiação política e não se referem a si próprios como qualquer tipo de gangue, facção política, clube social ou organização filosófica. Essa visão altamente simplificada da sociedade Nosferatu agrada à maioria dos outros vampiros, que geralmente separam toda espécie de criaturas sobrenaturais em categorias amplas e agradáveis.

Isso também agrada à maioria dos Nosferatu, porque... é uma mentira. É uma invenção total e completa que engana qualquer um alheio à sua sociedade e impede o entendimento de como os Nosferatu realmente funcionam. Os Nosferatu são, em primeiro lugar e antes de mais nada, indivíduos; filiação política é só mais uma ilusão do mundo da superfície. Genericamente falando, os Nosferatu se importam menos com as distinções entre seitas vampíricas do que qualquer outro grupo de Membros. Quando os Nosferatu interagem com outros vampiros, eles quase sempre exigem uma troca de informações.

Nenhuma sentença, tradição ou tratado proíbe os Nosferatu de seitas diferentes de falarem uns com os outros. Se os príncipes e arcebispos ficam ofendidos, então essas conversas devem ocorrer em segredo... e, na verdade, elas acontecem, regularmente, entre emissários de diferentes ninhadas, grupos e Recepções. Obviamente, essas conversas envolvem um risco. Enquanto Nosferatu



da Camarilla e do Sabá suportam uma tênue trégua quando trocam informações, indivíduos Nosferatu podem ter um ódio feroz de uma seita específica. A sobrevivência também significa aderir às mesmas crenças filosóficas dos seus aliados — um Mártir da Camarilla não precisa prejudicar sua posição política toda vez que um anarquista chega na cidade perguntando por segredos do príncipe local. Trocar segredos é possível, mas nenhum Nosferatu o faz insensatamente.

OSTRACISMO

Entre os Nosferatu que se associam a outros clãs, linhagens e culturas de vampiros, os Ratos de Esgoto da Camarilla são os mais comuns. Abraçar as políticas dessa seita, infelizmente, significa aceitar a censura, o escárnio e o ostracismo. Os Nosferatu são os enteados ruivos e reptilianos da Camarilla. Eles raramente são voluntários para os títulos políticos mais prestigiosos, e raramente são indicados para eles. Muitos vampiros da Camarilla fogem da idéia de convidar esses patifes sarnentos, malcheirosos e subservientes para os mais altos níveis do poder político. De fato, quase não existem príncipes Nosferatu — existem alguns xerifes ou algozes Ratos de Esgotos na Europa e na América do Norte, mas eles são a exceção, e não a regra. Como era de se esperar, eles devem ser excepcionalmente eficientes no cumprimento de seu dever.

O ostracismo dos demais clãs da Camarilla que os Nosferatu enfrentam não é apenas resultado do preconceito. Por causa de sua necessidade comum de sobrevivência (e seu medo comum dos Nictuku), os Nosferatu têm uma sólida rede de informações e presença política própria. Se um número maior de Ratos de Esgoto obtivesse posições de poder político, seus laços culturais os tornariam de fato formidáveis. Imagine um príncipe que possui espões se esgueirando furtivamente por entre todos os círculos locais, Peles infiltrados nas conspirações do domínio e agentes invisíveis com força titânica para dar apoio. Os outros Membros podem apenas imaginar o que existe debaixo do asfalto de suas cidades, e o medo do desconhecido é sempre mais poderoso do que o preconceito contra o que é conhecido.

Felizmente, a grande maioria dos Nosferatu não deseja seguir tais caminhos óbvios para o poder. Príncipes, mesmo entre os mortos-vivos, vêm e vão; a força de uma ninhada Nosferatu está em sua habilidade de permanecer invisível. Ao invés de batalhar por um cargo político e o jactancioso prestígio que vem com ele, os Nosferatu se concentram em construir suas redes de informação. Até mesmo um Eremita que evita os confins das ninhadas e das Recepções pode acessar alguns segredos privilegiados caso necessário (por um preço, é claro). Informação é o pão e a água dos Nosferatu, a moeda corrente em sua sociedade. A cada transação, um Rato de Esgoto se torna mais poderoso, rindo discretamente de quão completamente sua espécie está infiltrada na Camarilla.

AUTARCAS NOSFERATU E CRENÇAS

Tornar-se um autarca envolve muito mais do que simplesmente rejeitar as políticas da Camarilla e do Sabá. Muitos Nosferatu autarcas rejeitam os ideais fundamentais que baseiam ambas as seitas. Tais conceitos básicos são antitéticos, de diversas maneiras, à existência de um Nosferatu.

Para começar, a sociedade Nosferatu é extremamente igualitária; enquanto os anciões Nosferatu são respeitados por sua sabedoria, não existe a necessidade de se obter status político dentro do clã. Nenhum Nosferatu realmente força outro a fazer qualquer coisa, já que muitos prefeririam rastejar para dentro de um buraco escuro e se concentrar na simples sobrevivência. Com isso em mente, muitos Nosferatu não vêem a necessidade de apoiar um príncipe da Camarilla ou um arcebispo do Sabá; a idéia de reconhecer a autoridade de outro vampiro parece alienígena. Da mesma forma, vampiros autarcas também vêem a autoridade como uma mentira. Ainda que não sejam estúpidos o suficiente para zombar das Seis Tradições numa cidade da Camarilla, eles não sentem a necessidade de se colocar numa coleira à disposição do príncipe e implorar por respeito.

As sociedades da Camarilla e do Sabá são baseadas em mitos que muitos autarcas se recusam a aceitar. Ambas as culturas nutrem idéias de que os Nosferatu foram realmente amaldiçoados por Caim, mas um número surpreendente de autarcas se recusa a aceitar a idéia de que Caim existiu um dia, ou pelo menos questionam os detalhes dessas lendas. De acordo com esses apóstatas, Caim é somente uma lenda cujo objetivo é manter os neófitos da Camarilla e do Sabá num estado de medo perpétuo. Apesar de muitos Antigos loucos terem se apresentado como o progenitor de todos os vampiros, ninguém jamais viu Caim de fato. Como um mito, ele tenta definir o papel do vampiro no universo de Deus, mas muitos autarcas preferem se ater a seus próprios credos religiosos, ou simplesmente não crer em nada.

Além disso, enquanto a ameaça da Gehenna manteve muitos neófitos amedrontados, os autarcas vêem poucos motivos para temer a vinda dos Antigos. Se as lendas dos Nictuku forem verdadeiras, Nosferatu já começou a matar sua prole. Por que, então, dar apoio a qualquer sociedade com uma filosofia para lidar com o Final dos Tempos? O ponto é discutível. Se os anciões da Camarilla agem como peões dos Matusaléns ou se os bandos do Sabá têm alguma chance de se erguer contra os Antediluvianos não é importante. Autarcas Nosferatu estão prontos para aceitar o inevitável, como aceitaram todas as verdades dolorosas durante suas vidas.

Apolíticos, irreverentes e isolacionistas — estas são três das características mais fortes dos Nosferatu. Autarcas Nosferatu demonstram as três abertamente. Eles viajam livremente através dos domínios de príncipes e arcebispos, expressando suas opiniões para qualquer ninhada que queira ouvir. Essa liberdade de expressão não os tor-

na terrivelmente populares, mas popularidade é a última das preocupações de um autarca Nosferatu. Manter-se fiel àquilo em que você acredita — não importa o custo — é muito mais vital.

BICHOS E A HUMANIDADE DO SABÁ

Como diz o clichê, os Nosferatu são os mais “humanos” dos vampiros, mesmo entre as fileiras dos Bichos do Sabá. Uma vez que eles supostamente se aceitam como monstros, eles não têm necessidade de adotar um comportamento chocante. Mestres da Ofuscação e do logro, um Bicho calcula sua aparência para obter exatamente a reação que deseja, seja ela medo, respeito ou piedade. O que existe no seu coração, contudo, pode ser completamente diferente da fachada.

Infelizmente, essa constatação não se aplica universalmente a todos os Nosferatu do Sabá. Como párias tanto da sociedade humana quanto da Cainita, alguns deles optam por liberar-se completamente da moralidade convencional. Qual o objetivo de “aceitar-se como um monstro” se seu comportamento é essencialmente humano? A moralidade depende do indivíduo, não da seita; em nenhum lugar isso é mais verdadeiro que entre os Nosferatu. Isso é parte do que permite aos Nosferatu do Sabá, da Camarilla e os autarcas trocarem informações tão livremente; filiação política não impede a comunicação.

Os Bichos valorizam sua individualidade ao extremo. Ainda que a Vaulderie geralmente os impeça de colocar as necessidades da ninhada local ou de outros Nosferatu acima das necessidades de seu bando, os Bichos são muito reservados em relação a suas atividades particulares. Isso é repulsivo para muitos dentro do Sabá, mas os Nosferatu do Sabá insistem em ter liberdade para ocasionalmente perseguirem seus próprios objetivos. Debaixo da aparência calculada, ninguém pode adivinhar que segredos sombrios habitam os corações apodrecidos desses monstros. Assim, se um Bicho escolhe ser humanitário ou monstruoso, isto é uma decisão pessoal.

ANARQUIA E FALTA DE INFORMAÇÃO

Entre as fileiras dos Nosferatu, alguns poucos não se satisfazem em meramente se esconder no turbilhão político das sociedades da Camarilla e do Sabá — eles querem arrasá-las, destruindo a hierarquia de príncipes, primigênie, bispos e *ducti* e estabelecendo domínios onde um vampiro nunca precise se curvar perante outro. Essa idéia agrada especialmente aos neófitos Nosferatu porque espelha as práticas ocultas do próprio clã. Os Anarquistas Brujah muitas vezes se rebelam contra os anciões, sem saber que sociedade desejam construir na sua ausência, mas os Nosferatu têm um modelo funcional de sociedade alternativa.

Por causa de seus talentos em espionagem, subterfúgio e em fornecer informações falsas, um Nosferatu é um excelente recruta para qualquer sociedade de anarquistas. Os Ratos de Esgoto são ótimos para descobrir segredinhos sujos e fraquezas dos anciões da cidade, con-





seguinte-os muitas vezes com os Nosferatu da Camarilla na mesma cidade. Se tal rebelião noturna for bem sucedida, o espião certamente será recompensado... ou passará o que ele sabe para o próximo grupo de rebeldes. Se a rebelião falhar, ele pode se sentir livre para ir para o próximo domínio, pedindo asilo para outra ninhada ou em outra Recepção.

O MUNDO SUPERIOR

Não pense por um momento sequer que os Nosferatu vivem somente no sistema de esgotos local. Os Nosferatu que podem imitar *qualquer pessoa* utilizando a Disciplina Ofuscação muitas vezes preferem habitar o mundo superior. Os Ratos de Esgoto da superfície freqüentemente levam o mérito pela esqualidez urbana que se estende pelas grandes cidades. À medida que partes da cidade apodrecem, os vampiros desse clã aumentam seus territórios, reclamando para si favelas, prédios abandonados, ermos industriais, refúgios de desabrigados e outros pesadelos urbanos. As coisas desagradáveis de se ver em uma cidade refletem suas atitudes diante do mundo. Uma construção abandonada e enferrujada pode servir perfeitamente como um enorme dedo médio levantado para as "pessoas belas" da sociedade.

À medida que uma cidade se deteriora, os Nosferatu brincam. Anciões Nosferatu utilizam sua diplomacia e influência, conspirando com Membros mais belos para manter alguns bairros "pouco nobres". Manter as favelas decadentes beneficia a todos no clã, além de alguns vampiros fora dele. É bom ter algumas regiões na cidade que a polícia raramente patrulha. Se um Nosferatu pode invadir a casa de alguém sem medo de polícia ou de uma investigação, ele pode arrancar qualquer coisa do rebanho local. Os Bichos do Sabá são especialistas na "renovação urbana": se as Hárpias levam o crédito pelas galerias de arte e museus, nada mais justo que os Nosferatu se orgulhem de seu status como mestres imortais das favelas.

Os vampiros, muitas vezes, vêem os humanos como seres inferiores, e os Nosferatu não são exceção. Ninguém está mais abaixo deles que os mortais aprisionados nas partes mais pobres e miseráveis da cidade. Alimentar-se do refúgio da sociedade é muito prático: quanto mais baixa a classe social da vítima, mais difícil será para as pessoas acreditarem que ela foi atacada por um monstro. Tanto os Bichos quanto os Ratos de Esgoto adoram mover-se furtivamente por entre os desabrigados da cidade. Um Nosferatu que passa um bom tempo caçando nos lugares certos pode facilmente adotar a população como rebanho e alimentar-se deles impunemente.

Os humanos são presa fácil, mas eles são especialmente vulneráveis quando não têm paredes para protegê-los, outros para defendê-los e leis que os respeitem. Moradores de rua raramente possuem os mesmos direitos dos cidadãos comuns. Eles são tratados como aborrecimentos, achacados pela polícia, varridos de um bairro para o outro e freqüentemente ignorados propositadamente pelo resto de sua espécie.

Se cidades grandes não agradam, ermos industriais fora dos limites urbanos são igualmente adequados. Os Nosferatu se sentem em casa em regiões que são horripilantes como eles. Depósitos de lixo enferrujados, apodrecidos e cheios de produtos químicos fazem-nos se sentir completamente à vontade. Como não são tão suscetíveis a doenças como os humanos, eles não se importam em se mudar para prédios abandonados corrompidos por lixo tóxico. Alguns Ratos de Esgoto progressivos evitam tamanha decadência e em vez disso olham para o futuro. Eles gostam de apoiar novas construções, trocando favores para influenciar a criação de prédios elaborados. Nada deixa uma hárpia tão louca quanto um clube de *strip-tease* cuidadosamente posicionado ao lado de um Elísio artístico.

CARNIÇAIS NOSFERATU

Os vampiros da Camarilla nunca se cansam de se vangloriar que "controlam" a sociedade humana. Os Nosferatu não precisam se entregar a tamanha arrogância. Em vez disso, eles assumem cuidadosa, rápida e furtivamente o controle do poder oculto de uma cidade, incluindo os servos invisíveis que a mantêm. Os Nosferatu criam rotineiramente carniçais para ajudá-los a se infiltrar ainda mais nas cidades humanas... e explorá-las em benefício próprio.

Os Ratos de Esgoto ignoram peões humanos em posições óbvias de poder. Deixe os vampiros respeitados chafurdarem na política mortal. Algumas vezes, dez burocratas ou vereadores bem escolhidos podem conseguir muito mais do que o prefeito. Celebidades políticas vêm e vão, mas carniçais bem posicionados podem se manter envolvidos na política da cidade por anos e anos. Funcionários corporativos na pista do sucesso podem trabalhar para uma companhia durante alguns anos, mas um faxineiro pode ter acesso ao mesmo edifício por uma vida inteira.

Qualquer um que nade através dos detritos de uma cidade — "engenheiros sanitários", faxineiros, garis, operários de manutenção e afins — colhe para os Nosferatu o que os clãs mais preocupados com a moda deixam para trás. Muitas pessoas ignoram os trabalhadores que colocam seu lixo em ordem, alegremente jogando fora o que os Nosferatu recolhem. Eles não notam os peões de obra trabalhando nos arranha-céus acima de suas cabeças ou, mais importante ainda, o mestre de obras que obedientemente segue suas instruções para mudanças e alterações na construção do edifício. Debaixo dos pés dos mortais, os trabalhadores percorrem os subterrâneos, realizando tarefas invisíveis, algumas vezes projetos épicos com que o cidadão comum simplesmente não se importa. Muitos deles têm que passar por testes de uso de drogas para manter seus empregos, mas nem mesmo exames de sangue conseguem revelar um vício por *vitaë*.

Os Nosferatu também dragam cuidadosamente as camadas mais baixas da sociedade, recrutando humanos que estão desesperados pelo poder. Criminosos, morado-



res de rua, viciados em drogas — esses pobres tolos fazem qualquer coisa para melhorar seus destinos. Mortais aprisionados nas vizinhanças ruins, agüentando empregos sem futuro ou ciclos debilitantes do vício, ocasionalmente enganam ou assaltam apenas para sobreviver. Imagine o que eles fariam em troca da imortalidade.

Essas oportunidades têm suas desvantagens. Os humanos que consomem o sangue dos Nosferatu ganham os mesmos benefícios dos outros carniçais: força incrível, vitalidade aumentada e suspensão do envelhecimento. Juntamente com essas dádivas, entretanto, eles também provam o gosto imundo da maldição de Nosferatu. Após um escravo tomar a terceira dose do sangue de seu regente, ele começa a sofrer pequenas mudanças que o tornam feio e sem atrativos. É apenas uma ligeira transformação, mas os mortais que lidam com carniçais Nosferatu sempre suspeitam que existe algo de errado com eles. Acne, cabelo gorduroso, problemas de peso, andar encurvado e odor corpóreo são apenas parte do problema. Existe uma mácula não natural que vai além da pele marcada. Com o tempo, esses pequenos defeitos podem se tornar exagerados.

Os animais notam ainda mais facilmente a corrupção genética dos carniçais Nosferatu, reagindo a eles com medo e repugnância. Qualquer vampiro com a Disciplina Animalismo pode aprender a acalmar feras curiosas, mas carniçais assustadores e maculados não têm essa opção. Não importa quão humanos eles aparentam ser, a presença de carniçais Nosferatu faz os gatos se arrepia-rem, os cães rosnarem e todos os outros animais se eriçarem. Mais de um viciado em sangue já foi obrigado a matar seus próprios animais de estimação para encobrir sua degeneração.

Como os regentes invisíveis Nosferatu precisam de muitos agentes para agir entre o rebanho, eles gostam notavelmente de criar cultos de sangue. Se eles são horripilantes demais para se aventurarem na superfície, ajuda bastante ter muitos carniçais que não são. Ratos de Esgoto amargos, que ojerizam a idéia de esconderem sua verdadeira aparência, rejubilam-se quando uma carniçal atraente alcança o terceiro e último estágio de seu laço de sangue. Eles rejubilam-se ainda mais quando ela consegue trazer seus amigos para a cripta de seu mestre. Um carniçal Nosferatu preso profundamente na escravidão do sangue precisa preocupar-se em juntar sangue suficiente para sustentar o culto; uma vez que os regentes raramente se aventuram no mundo exterior, os carniçais de um culto de sangue Nosferatu algumas vezes entregam para seu mestre amigos e amantes para saciar seu próprio vício pela vida.

Porém, os cultos de sangue são tão raros quanto desejáveis, em grande parte por serem tão difíceis de se controlar. Para manter um número suficiente de carniçais e ter um culto eficiente, o recrutamento se torna essencial. Algumas vezes isso envolve recrutar outros Ratos de Esgoto para ajudar a perpetuar o golpe, resultando em ninhadas inteiras baseadas na manutenção de cultos ela-

borados. Apesar das intenções reverentes, quando a emoção de um vampiro em controlar os outros se aproxima da mania, alguns cultos Nosferatu se tornam positivamente religiosos em relação a proteger seu mestre invisível. Assim como os Caras de Couro famosos por quebrarem a Máscara, os cultistas de sangue Nosferatu algumas vezes são mortos tão logo sejam descobertos pela ninhada de uma cidade. Os líderes de culto melhor sucedidos flutuam de cidade em cidade, deixando para trás um rastro de corações partidos (e sangrentos).

REINOS DO MUNDO SUBTERRÂNEO

Os príncipes e cardeais alegam "reger" as cidades dos homens acima, mas somente por pretensão, delírio e engano. Quer ouvir um grande segredo? Nenhum príncipe reger de fato sua cidade. Nenhum cardeal *controla* completamente seu domínio. Ele pode ter uma enorme influência política, mas se outros vampiros reconhecem seu título político ou posição de realeza, eles estão reagindo a algo que é puramente ilusório, uma mentira superficial. Nenhum vampiro tem mais consciência deste fato que os Nosferatu, que não sucumbem facilmente às aparências superficiais. Eles podem abertamente reconhecer a autoridade de príncipes e cardeais acima do solo, mas uma vez que retornam aos subterrâneos entram em um outro mundo, um passo mais distante das ilusões das sociedades de Membros e Cainitas. Os governantes podem fingir comandar vampiros no mundo superior, mas os Nosferatu comandam seus próprios reinos no mundo subterrâneo.

Os reinos Nosferatu são tão antigos quanto a civilização humana. Desde a primeira vez que o Antediluviano Nosferatu se esgueirou até a caverna mais próxima para se esconder dos humanos, o clã tem criado seus próprios domínios ocultos. A necessidade de criar reinos onde Ratos de Esgoto e Bichos possam caminhar em suas formas verdadeiras une o Clã Nosferatu mais do que qualquer outra força. Nem todos os vampiros monstruosos podem andar por aí usando Ofuscação sobrenatural o tempo todo. Eles precisam de um lugar onde possam caçar, esgueirar-se e meditar sem serem incomodados, ainda que seja nos subterrâneos mais profundos.

Já que os vampiros rondam a noite nas cidades desde a alvorada da história humana, eles tentaram influenciar o desenvolvimento dessas cidades em benefício próprio. Essa é a única maneira verdadeira dos vampiros coexistirem com os mortais, e os Nosferatu sabem disso muito bem. Assim como o arquétipo do Ventrue reclama o mundo financeiro e o estereótipo do Toreador proclama os refúgios culturais da cidade como seus domínios, os Nosferatu influenciam o desenvolvimento das favelas, regiões ermas e do sistema de esgotos da cidade. Em cidades onde os Nosferatu prosperam, vastas seções dos esgotos são alteradas para acomodar sua espécie. Bem vindo ao Reino dos Nosferatu, um domínio onde monstros caçam livremente, sem medo de mostrar suas verdadeiras e aterrorizantes formas.

O MONSTRO EM SEU LABIRINTO

Todos os reinos Nosferatu ficam no centro de grandes labirintos urbanos, extensos cruzamentos de túneis que formam Redes subterrâneas. Domínios abaixo da superfície possuem camadas e camadas de defesas insidiosas, algumas vezes mais para o divertimento dos moradores locais do que para segurança de fato. Quando uma ninhada de Nosferatu infesta uma cidade, eles imediatamente se agitam para conseguir influência sobre as indústrias de construção e transportes. Carniçais cuidadosamente escolhidos, influência política, chantagem e favores são essenciais para ganhar controle sobre as vísceras da cidade.

Se ninhadas Nosferatu vêm trabalhando juntas nos esgotos há algum tempo, elas terão distorcido as entradas da cidade em seu próprio benefício. Túneis elaborados são fechados, preservando a privacidade de domínios subterrâneos. Grandes prédios são condenados, oferecendo cascas apodrecidas de habitação para necófitos. Depósitos, esconderijos e criptas contêm recursos ocultos. Armadilhas se tornam mais insidiosas à medida que a Rede cresce — todo trabalhador do esgoto e patrulha policial aprende que há lugares na escuridão onde eles não ousam se aventurar.

Túneis do metrô são uma parte importante do labirinto de um Nosferatu nas grandes cidades. Eles não apenas oferecem um meio de transporte rápido e presas fáceis entre os usuários da madrugada, como também são energizados pela rede elétrica da cidade. Não são necessários grandes esforços para extrair energia suficiente dos túneis para aumentar as defesas da Rede. Conduzir alguns cabos do terceiro trilho até uma armadilha elétrica é ainda mais fácil.

Durante séculos, as maiores mentes do clã Nosferatu inventaram maneiras de manter seus reinos isolados e invisíveis. Considere que um vampiro ancião com domínio da Metamorfose pode tomar a forma de um rato ou morcego, rastejando por espaços que nenhum humano poderia ousar. Alguns podem até assumir uma forma gaseosa, flutuando através de canos, grandes quedas verticais e rachaduras nas paredes. Os Nosferatu mais antigos e poderosos podem se esconder em nichos muito abaixo da cidade, em áreas construídas séculos antes dos mortais da cidade terem nascido.

A ANTECÂMARA

Só porque seu lar é cercado por pilhas de lixo e excrementos não significa que você não pode receber um convidado ocasional. A maior parte das Redes Nosferatu tem uma área que serve como sala de recepção e posto de guarda, uma teia de aposentos onde visitantes podem aguardar enquanto aproveitam a ambientação do local. Os Ratos de Esgoto geralmente se referem a essa área como uma Antecâmara, apesar dela normalmente ser composta por várias salas, túneis, corredores e becos sem saída. Vampiros fracos viajam por toda a cidade para fazer seus negócios, mas quando um

Nosferatu tem algo valioso, qualquer um que queira barganhar com ele deve arriscar-se a descer para o império subterrâneo da ninhada local.

Os Nosferatu da região gostam de manter essa área o mais atmosférica e aromática possível. A Antecâmara é projetada para desorientar visitantes, tanto física quanto psicologicamente. Não existe atalho para se chegar nessa sala; os visitantes fazem um passeio tortuoso em seu caminho para encontrar os anciões do clã. Isso é feito em parte por razões práticas; afinal, a ninhada local não quer que os visitantes aprendam o traçado de seus domínios bem demais. Mais do que qualquer outro instinto, este domínio é mantido por perversidade. Os Nosferatu são obrigados a sofrer na superfície, logo é apenas justo que aqueles que os visitem nos subterrâneos recebam o mesmo tratamento.

A Antecâmara é projetada com o máximo de paranóia, desconforto e confusão em mente. Os túneis são sufocados de esgoto, imundície e lixo, e os visitantes freqüentemente são obrigados a se curvar, caminhar com dificuldade ou engatinhar para alcançar o santuário interno. Os Mestres de animais gostam de manter hordas de ratos, baratas, besouros, lesmas e outros vermes por perto para divertir seus hóspedes. Os visitantes que reclamam demais são levados através de mais alguns becos sem saída ou são deixados sozinhos nas áreas mais escuras e podres do labirinto. Nosferatu misericordiosos conduzem seus visitantes para longe das armadilhas realmente letais; mas vampiros que estão obviamente tentando explorar seus irmãos dos esgotos não têm esse privilégio...

Quando os visitantes chegam no centro da Antecâmara, onde seus pedidos serão ouvidos, eles estão fisicamente desorientados e psicologicamente exaustos. O raro visitante que consegue suportar essa jornada sem reclamar conquista o respeito dos Nosferatu. A analogia entre o labirinto que cerca a Antecâmara e a política bizantina praticada no mundo superior é óbvia... especialmente para aqueles que sofrem durante suas visitas em ambos os mundos.

A CÂMARA DOS HORRORES

Qualquer Rede próspera também necessita de uma área grande o suficiente para comportar todos os monstros, Bichos e Ratos de Esgoto em seu território. Os Nosferatu se referem a essa área como a Câmara dos Horrores — uma combinação de sala de audiência, salão de baile, área de recreação e abrigo anti-bombas. A câmara normalmente fica na área mais defensável dos esgotos. Como era de se esperar, seu nome vem da sala dos fundos de um museu de cera, onde os visitantes pagam alguns centavos a mais para ver coisas de gelar o sangue.

A decoração da Câmara dos Horrores geralmente reflete as atitudes da ninhada local em relação ao mundo exterior. Membros humanos em cidades florescentes mantêm uma câmara que torna suas existências um pouco mais agradáveis. Pomposas tapeçarias que mostram a história dos Membros locais decoram as paredes; lustres



de cristal iluminam palidamente o interior; fileiras de esculturas mantêm-se estoicamente ao lado de seus Antigos donos. Mártires adoram cultivar uma ambientação artística em tais aposentos; da mesma forma que suas almas torturadas estão aprisionadas em cascas de carne horrenda, eles mantêm belíssimos santuários internos nas entranhas dos esgotos da cidade. Visitantes Nosferatu muitas vezes se enjoam com essas bobagens pretensiosas, mas a hospitalidade os impede de expressar suas opiniões livremente para os anfitriões.

Em cidades particularmente detestáveis, a câmara é uma sucursal do inferno, uma ferida purulenta dentro do esfínter da cidade. Ninhadas monstruosas criam essas salas com a intenção de chocar. Coisas grotescas de toda espécie ali proliferam. Efigies de museu de cera, instrumentos de tortura, elaboradas demonstrações de taxidermia, corpos mumificados, jarros de vidro cheios de órgãos humanos inchados — e coisas do gênero. Membros angustiados ficam horrorizados com uma câmara realmente nauseante, para deleite da ninhada local.

A segurança é mais fechada em torno da câmara e, por isso, vampiros que não pertencem ao Clã Nosferatu nunca são trazidos para ela. É possível para um Nosferatu vender informação sobre as defesas da câmara, mas somente ao custo de sua própria reputação. Cercando a Câmara dos Horrores, armadilhas, carniçais deformados, animais fiéis e outros obstáculos protegem a área mais segura dos esgotos. Só os Nosferatu locais conseguem se lembrar de onde estão todas as defesas. Como uma defesa de último caso, os Nosferatu sagazes conhecem os pontos estruturais para se destruir caso queiram derrubar o teto. Se uma ninhada vai morrer, seus membros preferem levar seus inimigos com eles.

LAGOS DA DESOVA

A Câmara dos Horrores fica no coração das defesas de uma ninhada; mas abominações indescritíveis rastejam preguiçosamente pelas veias e artérias. Os Nosferatu dividem seus domínios com hordas de animais e insetos, criaturas que escorregam e rastejam para onde quiserem. O modo mais fácil de lidar com essas infestações é utilizá-las em benefício da ninhada, em geral através do uso de um lago da desova.

No território de qualquer ninhada, anciões Nosferatu compartilham a tarefa de ocasionalmente colocar seu sangue no lago ou poço local. Essa pocilga infestada de vitæ atrai vermes que se empanturram, desenvolvendo um feroz vício pelo sangue vampírico, vitalidade aumentada e deformidades monstruosas. Os lagos da desova são essenciais para a manutenção de qualquer reino subterrâneo, não apenas para o controle de pragas como também para defesa. O que os carniçais humanos representam no mundo superior, esses animais viciados em sangue são no mundo inferior.

Os lagos da desova são geralmente criados com um tipo específico de criatura em mente. Colméias de insetos, colônias de ratos e ninhos de baratas são localizações preferenciais para se corromper a comida, fluidos e fezes com vitæ. Eventualmente, outros habitantes dos esgotos



começam a se banquetear no mesmo lugar, mas então um tipo dominante de criatura já reclamou o lago da desova como seu domínio. Devorar as criaturas que são atraídas para lá é apenas um benefício adicional.

Animais que se alimentam regularmente de sangue desenvolvem o mesmo vício por vitæ vampírica que os humanos, assim como a mesma devoção para com seus mestres vampíricos. Como era de se esperar, é necessário muito menos sangue para se criar um laço emocional em uma barata ou mosca de fruta do que com um advogado ou banqueiro (ainda que alguns digam que a diferença entre eles não é muito grande). Os Nosferatu também podem criar regiões de desova para criaturas mais exóticas, separando um poço ou lago onde os animais devem ser cuidados. Criar cobras ou jacarés dá um pouco de trabalho, mas resultam em monstruosidades cuja força e astúcia compensam o investimento em sangue. Os Nosferatu que habitam mais perto da superfície podem desenvolver uma afinidade com matilhas de cães ferozes, gatinhos ou até mesmo meninos de rua. Um pote de leite (ou cerveja) com sangue pode atrair uma horda de amigos sedentos.

Sistema de Vampiro: A Máscara: Se uma horda de criaturas se alimenta em um lago da desova, eles não se tornam todos carniçais completos, mas ainda assim desenvolvem Força e Vigor aumentados (aumente ambas as Características em um ponto). Eles também degeneram mais do que carniçais humanos: o brilho desaparece de seus olhos, seus esqueletos se distorcem e seu temperamento se torna feroz. Como carniçais humanos completos, eles podem ficar agitados se não receberem doses regulares de vitæ. Caso isso aconteça, eles entram num estado semelhante ao frenesi vampírico. Quando uma chance de se alimentar se aproxima (por exemplo, quando uma criança pequena coloca sua mão através de uma grade), o animal precisa fazer um teste de Força de Vontade contra dificuldade 9 para evitar um ataque à vítima.

Sistema do Teatro da Mente: Qualquer animal que se alimenta do sangue de um lago da desova ganha uma Característica Física extra; tecnicamente ele também ganha um Ponto de Característica em cada uma das três Virtudes. Prepare alguns cartões como acessórios para representar as estatísticas de tais criaturas. Se elas não forem alimentadas pelo menos uma vez por semana, o dono deve fazer um Teste Estático para cada uma para ver se ela age contra a vontade de seu mestre e tenta se tornar completamente bestial; a habilidade Empatia com Animais permite refazer o teste.

AÇÃO AO VIVO NOS SUBTERRÂNEOS

Ainda que o acesso aos esgotos locais não seja mais automaticamente conferido aos Nosferatu durante a criação do personagem, um Narrador pode oferecê-lo como realce para sua crônica. Em alguns grupos, a presença dos esgotos é amplamente teórica: um Rato de Esgoto que desce até a Rede fica "fora do jogo" por algumas cenas ou simplesmente vai para fora para conversar com um visitante dos subterrâneos. Em outros, particularmente aqueles com um grande local de jogo ou muitos Nosferatu,

uma localização física pode se tornar os esgotos, como um corredor, um aposento isolado ou o porão.

Uma vez que um local de jogo seja estabelecido para representar a Rede, o Narrador deve reunir os jogadores Nosferatu e mapear o que um explorador intrépido veria, que medidas de segurança foram tomadas pelos Nosferatu, que lugares na Rede são inacessíveis a não ser para os Nosferatu ou pessoas guiadas por eles, e se existem formas de um aventureiro desacompanhado evitar as defesas e armadilhas. Tais mapas não precisam ser detalhados até o último tijolo, mas anotar os detalhes mais importantes pode evitar discussões sobre o que deveria ficar aonde, que armadilha deveria ter pego qual intruso, e coisas do gênero.

Grupos que gostam de exibições elaboradas e de construir cenários podem deixar sua imaginação correr solta. Se o Narrador e os Nosferatu concordarem em designar uma área do local de jogo como a Rede, considere alguma decoração para diferenciar a ambientação do local normal de jogo (como um chique salão de bailes de um hotel) do decididamente estranho reino Nosferatu. Luz fraca, ratos de plástico, efeitos sonoros (como água pingando e barulhos distantes de metrô) e o toque extra ocasional (como um jacaré inflável se a Rede tiver um lago da desova, uma Antecâmara decorada com móveis velhos e espelhos quebrados, o aposento de um fã de carteirinha de Frank Sinatra) pode ajudar bastante a fazer dos esgotos mais que uma simples mudança de lugar. Os Narradores também podem querer preparar cartões com descrições e desenhos dos obstáculos típicos do esgoto, junto com os testes necessários para desativar, ver ou passar por eles. Se você escolher esse caminho, um Narrador deveria ficar nos "subterrâneos" o tempo todo, ou pelo menos por perto; você pode considerar útil pedir para todos os não-Nosferatu que quiserem entrar nos esgotos informar ao Narrador antes, para que haja alguém com eles para resolver disputas.

CARNIÇAIS DOS SUBTERRÂNEOS

Quando um Nosferatu faz de um humano seu carniçal, existe uma chance do sujeito reagir mal. Assim como o Abraço Nosferatu corrompe completamente a aparência de uma Criança da Noite, é possível que um carniçal Nosferatu sofra degenerações físicas. Geralmente, esses defeitos não são revelados até o terceiro e último estágio do laço de sangue. A marca da maldade é, em geral, apenas uma pequena mácula: uma ligeira corcunda, dentes tortos ou pele manchada são exemplos comuns.

Se um carniçal Nosferatu servir seu mestre por muito tempo, contudo, sua degeneração pode transformá-lo numa criatura digna de pena e abominável. Carniçais que repetidamente realizam tarefas moralmente repreensíveis, atos que nem mesmo seus mestres ousariam, podem se tornar subumanos, exibindo pele leprosa, uma perda da fala ou um andar torto como o de um cão. Tais criaturas são prezadas por Bestiais, não apenas por sua aparência sinistra mas também porque eles aprendem a evitar o mundo da superfície. Uma vez que um carniçal



não consegue mais se passar por humano, ele se dispõe a abandonar o mundo dos homens e descer para os níveis mais baixos de um reino Nosferatu.

Carniçais subterrâneos abandonam a luz do dia para sempre. Eles servem com uma lealdade sem paralelos, dispostos a servir por uma eternidade, se necessário, realizando as tarefas mais repreensíveis de uma Rede Nosferatu. Seu único "defeito", além de sua aparência inumana, é a brutalidade que exibem quando sucumbem ao frenesi. Carniçais subumanos muitas vezes desenvolvem um gosto pela carne humana que rivaliza seu vício de sangue e regularmente entregam-se a orgias secretas onde eles alegremente consomem a carne dos mortos (ou, ainda pior, dos vivos).

É dito que alguns carniçais aprenderam a se rebelar contra seus mestres vampíricos, formando suas próprias colônias subterrâneas. Rumores proclamam que alguns desenvolveram imunidade ao laço de sangue; eles insultam aqueles carniçais que tão prontamente servem a sociedade vampírica. Existem lendas (geralmente repetidas por neófitos amedrontados) de que esses carniçais encontram outras fontes de vitae, seja capturando vampiros neófitos, aliando-se a Eremitas ou Caras de Couro ou abrigo outros mortos-vivos que também abandonaram a sociedade vampírica. Nenhuma prova dessas alegações foi encontrada — apenas câmaras subterrâneas que levam aos cemitérios de cidades pequenas, poços de alimentação cercados de ossos humanos e pilhas de caveiras contendo o que aparentavam ser presas vampíricas.

Sistema de Vampiro: A Máscara: Não existem provas de que a variedade subumana de carniçais existe... mas... se existissem... eles teriam Força +2, Vigor +2, Inteligência 1 e Aparência 0. Carniçais subterrâneos têm uma fraqueza adicional: eles sucumbem ao frenesi com mais frequência que carniçais mais fracos. Para cada semana que se passar depois do último frenesi do carniçal, aumente a dificuldade de todos os seus testes de Autocontrole em um. Os subumanos tentarão evitar essa maldição encenando eventos que liberam seus instintos mais selvagens, reunindo-se em câmaras secretas ou cemitérios com uma saborosa variedade de cadáveres frescos dispostos diante deles. Bon appétit.

Carniçais Subterrâneos no Teatro da Mente: Crie um carniçal humano normal de acordo com o livro **Leis da Noite**. Essas criaturas não podem ter Características Sociais relacionadas à Aparência, como *Fascinante* ou *Magnífico* — eles estão se tornando inumanos demais para se parecer ou se relacionar com humanos normais. Caso sucumbam ao frenesi, adquirem uma Característica Negativa relacionada a algo subumano, como *Bestial* ou *Insensível*, além de qualquer perda normal de Moralidade. Quando um carniçal subterrâneo encontra um mortal ou vampiro, faça uma Disputa Estática de *Autocontrole* (perdendo em caso de empate). Se perder ou empatar, ele é imediatamente tomado por um tremendo desejo

pela carne ou sangue do alvo, e o arrastará para dentro da Rede para devorá-lo. Um carniçal subterrâneo se aventurando na superfície, à luz do dia não sofre dano por exposição ao sol, mas pode (a critério do Narrador) ficar atordoado por vários turnos e sofrer penalidades em qualquer disputa que exija luz total.

DIVERSÕES HORRIPILANTES

A imortalidade é a maior bênção que um senhor pode oferecer a sua prole... e a pior maldição possível que um ancião pode suportar. Ficar "jovem para sempre" pode ser atraente para alguns vampiros, mas para os Nosferatu, a dádiva vem com uma óbvia desvantagem. Quando você passa a eternidade ouvindo os pálidos ecos do vibrante mundo superior, a existência pode ser deveras árida. Felizmente, os Nosferatu têm uma infinidade de diversões horripilantes para distraí-los e ocupar seu tempo nesta Terra (ou debaixo dela, conforme o caso).

REDES DE INFORMAÇÃO

Os Nosferatu têm uma reputação sem paralelos como negociadores de informação ou, como alguns diriam, espões. Eles têm o hábito de revelar segredinhos sujos que a maior parte dos vampiros jamais descobriria. Enquanto os vampiros da Camarilla aprenderam que os Ratos de Esgoto normalmente têm acesso a informações que ninguém mais pode encontrar, a maioria desconhece completamente como eles as descobrem.

A "unidade" Nosferatu é responsável por boa parte do domínio da informação pelo clã. A maior parte dos Nosferatu rotineiramente negocia segredos que nenhum Ventrue ou Tremere ousaria revelar. Os Nosferatu da Camarilla e do Sabá trocam até mesmo conhecimentos sobre suas respectivas seitas, ainda que por um preço muito alto. Esse senso de cooperação entre Ratos de Esgoto e Bichos não tem origem na simples boa vontade, contudo; ambas as seitas são ameaçadas pelas histórias sobre os Nictuku. De acordo com a lenda, esses Antigos são tão furtivos que poderiam facilmente invadir uma cidade e eliminar uma Rede inteira. A cooperação é então o caminho mais seguro do clã para a sobrevivência. Nenhum Nosferatu é obrigado a negociar um segredo que quer guardar, mas ao permutar o que aprendeu, ele se torna mais rico com cada transação.

Obviamente, essa liberdade de informação pode ir longe demais. Só porque um vampiro tem vitae Nosferatu correndo por suas veias não recebe acesso instantâneo a todos os segredos sombrios que puder se lembrar. A informação sempre vem com um custo. Desde o momento que um Nosferatu entra no domínio de outro Rato de Esgoto, ele recebe insinuações, pedidos ou ameaças diretas para compartilhar sua informação. A Quinta Tradição insiste que todo vampiro deve respeitar o domínio alheio. Se um Nosferatu quer usar os recursos dos outros de sua espécie (o que invariavelmente precisa fazer), ele naturalmente terá que realizar alguns favores em troca.



As Ninhadas precisam de informação para sobreviver; e elas as trocarão com cuidado pelo máximo de lucro.

Os espiões são o aspecto mais importante de uma rede Nosferatu. Neófitos Nosferatu que trabalham com ninhadas são alistados para uma das mais perigosas — e educativas — tarefas que um Rato de Esgoto pode tentar: observar os outros vampiros da cidade. Anciões Nosferatu dão a essas crianças uma incumbência relativamente simples: observem e aprendam. Os que são pegos, claro, merecem um castigo, geralmente dos vampiros que descobriram suas atividades insidiosas. Um ancião assediado por Crianças da Noite (como novos jogadores num grupo de ação ao vivo) agiriam sabiamente ao mandá-los incógnitos para observar o mundo além dos esgotos.

Um Nosferatu jamais deveria descartar a utilidade de espiões animais. A Disciplina Animalismo permite que Bichos e Ratos de Esgoto consigam informações simples com criaturas que muitos vampiros ignoram quando conduzem seus negócios clandestinos. Ratos correm para dentro e para fora dos prédios mais inacessíveis de uma cidade. Gatos de rua são rapidamente considerados inofensivos por humanos de coração mole e Membros distraídos. Cães de guarda esperam durante horas do lado de fora de um edifício por um parco elogio de seus mestres. Pássaros não têm problemas em voar bem alto para observar os movimentos no solo. Obviamente, a qualidade dessas informações é limitada pela inteligência dos animais, mas em certos casos, o simples fato de saber quem vai para onde, e quando numa cidade é o suficiente para dar aos Nosferatu uma vantagem sobre os outros vampiros.

Os Nosferatu também possuem numerosos divertimentos sociais envolvendo a transferência de rumores e segredos. O domínio de jogos mnemônicos é uma de suas especialidades. Um dos jogos mais populares se assemelha a uma conhecida brincadeira de criança. O vampiro mais novo no aposento começa revelando um segredo que ele conheça; o próximo mais velho repete o primeiro segredo, adicionando um dos seus. Anciões que desprezam essas diversões infantis saem da sala, mas os neófitos podem passar horas trocando lixo dessa maneira. Se um Nosferatu esquece parte da corrente ou conta um segredo que não se compara aos outros, ele é forçado a deixar a sala da mesma forma. É claro que os anciões também trapaceiam neste jogo, esgueirando-se por perto enquanto os mais novos revelam o que sabem.

Para passar as longas noites nos esgotos, os Nosferatu também se reúnem com outros de sua espécie para trocar histórias do mundo da superfície. Para Ratos de Esgoto que nunca se aventuraram no mundo superior, tais narrativas são muitas vezes sua única fonte de informação. O modo de contar histórias dos Nosferatu é lendário. É uma arte ideal para criaturas tão horrendas, especialmente porque depende somente da voz. Em túneis obscurecidos pela escuridão total, os contadores de histórias

as mais dramáticos podem cativar uma ninhada de neófitos com nada além de palavras e inflexões cuidadosamente escolhidas. Contos épicos são passados de ninhada para ninhada, algumas vezes em troca do direito de passagem por um domínio. Um aparte se faz necessário, entretanto: as maiores histórias dos Nosferatu raramente, se forem, são contadas para alguém que não seja do clã.

Pode-se argumentar que por causa do grande número de vampiros antisociais no clã, o tédio é a principal razão do sucesso das redes de informação dos Nosferatu. Os Nosferatu que se recusam a interagir com os outros têm mais tempo livre do que Membros e Cainitas típicos. Para os Nosferatu, os eventos sociais não são uma prioridade; encontros com mortais apenas colocam em risco sua sobrevivência, e as políticas do clã são uma ocupação vazia demais. Alimentar-se é relativamente fácil, uma vez que a maioria dos Nosferatu não se incomoda de onde vem seu sangue, e companheirismo (além do círculo ocasional) é uma raridade. Quando um Nosferatu solitário tem uma chance de receber outros de sua espécie, as fofocas podem ser um lenitivo bem vindo para as incontáveis noites de solidão debaixo da cidade. Beber e expurgar uma horda de segredinhos sujos numa noite pode sustentar um habitante dos esgotos por muito, muito tempo.

ESCÂNDALOS

A honestidade é crucial entre os Nosferatu, não importa quão horrível a verdade possa ser. Quando negociam informações, os Ratos de Esgoto devem fazer mais do que só espalhar a sujeira; quando lidam com outros de sua espécie, eles devem informar quão confiáveis suas fontes são, avaliar quão verdadeiro um rumor pode ser e apostar sua reputação na infalibilidade completa das suas notícias apenas quando necessário. Só existe um segmento da sociedade dos Nosferatu que não adere a essas regras de comportamento: os Escândalos.

Escândalos Nosferatu regularmente nascem com rumores que fariam o tablóide sensacionalista médio corar de vergonha. Se você acredita no que um Escândalo assumido está vendendo, você merece o que conseguir. Vendedores de informação desse tipo se especializam em boatos devassos, relatórios escandalosos e insinuações diretas. Um dos melhores exemplos do trabalho de um Escândalo Nosferatu foi a história épica do “Menino-Morcego”, um fugitivo Nosferatu que escapou das autoridades mortais usando suas asas de quiróptero. Os contos que os Escândalos inventaram sobre essa criatura eram tão sensacionais que foram repetidos num tablóide comum de supermercado durante vários meses. Essa lenda, mais do que qualquer outra, tornou relatos escandalosos no estilo tablóide muito populares entre os neófitos Nosferatu da nova geração. Apesar dessas histórias dificilmente serem levadas a sério, sempre existe uma demanda por essas “infodiversões”. Mentres curiosas ainda querem saber.



TRABALHA-SE POR SANGUE

Pálidos, inchados, antisociais, desajustados de cabelos gordurentos — essas palavras descrevem os Nosferatu ou as formas de vida mais baixas que a Internet tem a oferecer? Ambos os grupos são tachados com os mesmos estereótipos grosseiros. Para se tornarem realmente proficientes no mundo dos computadores, alguns humanos se retiram de todo contato social, ignoram detalhes simples de higiene pessoal e rejeitam os padrões correntes de auto-estima na medida em que são atraídos cada vez mais para um outro mundo. Será que é uma descrição injusta? Mesmo que seja, a reputação dos *hackers* é motivo suficiente para atrair a atenção de anciões Nosferatu que *nada* sabem sobre a “supervia” de informações. Numa tentativa desesperada de entender o mundo moderno, ninhadas estão recrutando uma nova geração inteira de *hackers* e *nerds* de computador para dentro do clã. Troque a Eca Cola e a pizza de ontem pela chance ocasional de sugar sangue humano, e o estilo de vida não é tão diferente assim.

Um número suficiente de vampiros com conhecimentos de computador foram introduzidos no clã para erigir um fenômeno social inteiramente novo entre os mortos-vivos: a SchreckNET, um domínio virtual recheado de Nosferatu que sabem tudo sobre o ciberespaço. Os Nosferatu abraçaram as ferramentas da era da informação com paixão, especialmente aquelas que permitem a interação totalmente incógnita, poupando cada lado de ver (ou cheirar) o outro. A aparência não significa nada nesse domínio. Neófitos *hackers* se interessam por ícones, avatares, fotografias escaneadas ou representações “virtuais” — eles conhecem a identidade dos outros viciados em computador somente pelas palavras que eles empregam e as idéias que transmitem.

Assim como os anciões têm protocolos sociais, os Nosferatu desenvolveram seus próprios códigos de conduta para mensagens e salas de bate-papo. Nas raras ocasiões em que outra criatura sobrenatural penetra em suas defesas, uma quebra da etiqueta antisocial pode forçar uma sala cheia de Nosferatu a desaparecer e reunir-se “em outro lugar” na Rede. E é claro, como era de se esperar, os usuários da SchreckNET escolhem suas palavras com muito cuidado, uma vez que qualquer fórum pode estar cercado por uma horda de observadores.

As Ninhadas modernas percebem o valor de se ter um *hacker* Nosferatu por perto, provendo-o com sangue e tecnologia suficientes para que possa se dedicar inteiramente ao seu ofício. Através de salas de bate-papo, mensagens de *e-mail* codificadas, fóruns de discussão, páginas da Internet e coisas do gênero, usuários que passam pela SchreckNET continuam a divulgar as informações utilizadas por uma das mais extensas conspirações noturnas do mundo. A Internet nunca dorme, e a SchreckNET mantém seus portais de informação abertos a noite toda.

GINCANAS DO LIHO

Pegue treinamento prático em espionagem, junte com desprezo por outras criaturas sobrenaturais, e adicione uma boa dose de diversão. O resultado é um tradicional passatempo Nosferatu que os anciões chamam de *aranta-shadur*. Os neófitos o conhecem como “gincana do lixo”. Ela começa com os anciões do clã reunindo todos os neófitos e ancillae numa Rede para uma Recepção. Os anciões então distribuem uma lista de objetos que estão intimamente relacionados a outros vampiros da cidade. Geralmente os objetos escolhidos comentam satiricamente sobre os vampiros que os possuem. Exemplos típicos incluem o espelho de corpo inteiro de um fingido Toreador, a capa preferida de um pretenso mago Tremere ou a novíssima e intocada jaqueta de couro do armário de um Brujah intelectual.

Cada participante também tem alguns itens especiais escolhidos sob medida para sua habilidade e geração. Um neófito, por exemplo, não teria muitas chances de roubar o sinete do príncipe, mas um ancilla provavelmente poderia. Se os anciões desejarem testar Ratos de Esgoto especialmente promissores, eles podem pedir que mais de um Nosferatu obtenha um objeto particularmente raro. Competidores excepcionalmente poderosos podem ter que raptar mortais ou até mesmo vampiros como parte de sua lista. Em raras ocasiões, os Nosferatu locais podem convidar vampiros de outros clãs para participar. Qualquer um que seja melhor que os Nosferatu em juntar sujeira certamente merece seu respeito, por isso o vencedor de uma gincana do lixo Nosferatu pode acumular uma impressionante quantidade de prestígio.

Existe uma estipulação para esse esporte: todos os itens devem ser adquiridos sorrateiramente, sem o conhecimento de seus donos. Este é um teste de furtividade e esperteza, não de intimidação e habilidades em combate. Assim como na versão mundana dessa brincadeira, o competidor que roubar mais objetos até a data-limite (geralmente algo em torno de duas horas antes do nascer do sol) vence. As últimas duas horas são essenciais para o estágio final do *aranta-shadur*, quando os itens são devolvidos para os lugares onde foram encontrados.

MAS ISSO É ARTE?

Ao contrário do que alguns Degenerados dizem, toda sociedade vampírica, todo clã sobrenatural e todo coletivo de andarilhos noturnos de uma dada cidade tem sua própria versão de “arte”. Dos comícios e embalos Brujah até o relatório trimestral dos capitalistas Ventrue, cada vampiro tem sua forma particular de expressão. Os Nosferatu também têm suas empreitadas artísticas, ainda que muitos admitam que elas são feitas com o único propósito de ofender as delicadas sensibilidades de outros Membros.

A arte Nosferatu cai em dois extremos: ou prospera por seu valor chocante, ou revela uma profunda humanidade que é ainda mais chocante. Diferente das exposições egoístas dos outros clãs, a arte Nosferatu é particu-



larmiente bizarra porque o artista não espera necessariamente que sua obra seja vista. Na verdade, muitas das maiores obras de arte Nosferatu estão escondidas em câmaras de absoluta escuridão, para nunca serem vistas... até que o vampiro certo entre num lugar onde ele não deveria estar. Entenda como preferir.

Uma das formas mais comuns da arte Nosferatu é a escultura, particularmente porque artistas Nosferatu não sofrem com escassez de matéria-prima. Com a Disciplina Potência, despedaçar, dobrar e entalhar grandes trabalhos de arte é surpreendentemente fácil. Alguns dos túneis mais isolados do esgoto servem como uma "galeria" ideal. Uma abordagem popular consiste em decorar túneis subterrâneos com quilômetros de tubos espiralados, fios elétricos e folhas de metal. Tais obras não têm apenas valor estético, mas também servem como guerrilha psicológica: um forasteiro andando pelas profundezas dos esgotos de uma cidade pode ficar aterrorizado ao descobrir quão elaborados esses trabalhos realmente são.

O som não é apenas uma mídia popular, como também é prática. "Salas de som" Nosferatu são câmaras de formato estranho desenhadas para ecoar efeitos acústicos bizarros. Às vezes, as emanações reverberam por quilômetros em um corredor, assustando qualquer um que não faça idéia de onde os sons se originam. Mais importante que isso, a arte auditiva também pode confundir e atrapalhar criaturas que poderiam invadir um domínio Nosferatu. Uma variação comum envolve "canto" gutural — barulho inumano ganha uma qualidade ainda mais sinistra quando ecoa de cinco direções ao mesmo tempo. Os Nosferatu do Sabá algumas vezes oferecem às suas vítimas um recital particular, providenciando um acompanhamento musical enquanto caçam sua presa fugitiva através dos subterrâneos.

"Câmaras de água" combinam som e imagens para criar obras-primas viscosas e gotejantes. Câmaras cavernosas, cheias de tubos que vazam líquidos fétidos em tambores de pele humana, metal distorcido e fileiras e fileiras de caveiras humanas. Rachaduras são entalhadas com uma precisão que estabelece ritmo constante. A condensação cria melodias bizarras nas pilhas de lixo reunidas embaixo dela. O resultado é inteiramente perturbador, meticulosamente grotesco e estranhamente atraente.

BRINCANDO COM FUNGOS

Se música não está entre as preferências de um ancião, ele pode preferir estudar a arte da agricultura. É bem verdade que o conhecimento de plantas de um Nosferatu está limitado a espécimes que cresçam na escuridão e na abundância fecal. Isso inclui uma grande série de maravilhas micológicas. Os reinos Nosferatu mais extensos incluem vastas "câmaras fungais", onde Ratos de Esgoto cultivam coisas que desafiam a classificação científica. Cogumelos psicodélicos, limos semi-inteligentes, folhas gelatinosas e carpetes lançadores de esporos de horror bacteriológico florescem nos úmidos, enfunçados e agitados interiores dos jardins Nosferatu.

Dizem que do Reino de Manhattan, os Nosferatu do Sabá raptam vítimas humanas e jogam-nas em suas cuidadosamente cultivadas florestas subterrâneas de fungos. Ali, os mortais são forçados a ingerir alucinógenos exóticos e muitas vezes letais. Enquanto eles "viajam para a morte", os Nosferatu viciados em drogas se alimentam deles, adorando a deliciosa alternativa ao "sugar-e-chupar" padrão. Os Vampiros da Camarilla contam histórias sobre Bichos entregando-se a orgias envenenadas com fungos antes de partir para seus Festins de Guerra. Ratos de Esgoto da Camarilla permanecem curiosamente silenciosos em relação a esse rumores e esgueiram-se de volta para seus próprios reinos fungais.

ENTREVISTA COM O VAMPIRO

Cinismo e pessimismo são essenciais para a sobrevivência de um Nosferatu. A maioria dos vampiros desse clã não tenta se iludir a respeito de seu clã ou seu lugar no mundo. Eles não justificam suas atrocidades com sentimentos nobres; já que são obrigados a aceitar a si mesmos pelo que são, eles precisam enfrentar a realidade, não importa quão horrorosa ela seja. E já que os Nosferatu passam tanto tempo afastados de muitas atividades da Camarilla, seja pelas circunstâncias, ostracismo social ou preferência, eles também têm uma visão bastante clara das fraquezas dos outros clãs. Não precisamos falar mais nada para vocês. É melhor deixar que alguns dos Ratos de Esgoto falem com você... ou talvez até uma de suas vítimas...

Nova Orleans, 1999

De meu apartamento no *Vieux Carré*, meu hóspede olha para a cidade com seus olhos antigos, falando sussurrante do tormento que ele teve de suportar por séculos. Ele é lindo, quase como um deus, como eu imagino que todos os vampiros são. Um e oitenta de altura e completamente anglo-saxão, ele é suficientemente bonito para inspirar amor à primeira vista. Apesar de eu mal acreditar na minha boa sorte, estou sentada à mesa na sua frente com meu gravador, fielmente registrando minha entrevista com o morto-vivo. Enquanto joga seu cabelo dourado sobre seu ombro, ele posa na luz néon. "Então", ele diz em sua voz angelical, "você gostaria de aprender sobre a Máscara, não gostaria?" Enquanto ele escolhe cuidadosamente suas palavras, não posso evitar um olhar para seus lábios carnudos e sensuais.

"É claro!" eu grito. "Tenho escrito sobre sua espécie por toda a minha vida. Passei anos procurando vocês. Até deixei meu número de telefone em uma centena de cabinas telefônicas diferentes em Nova Orleans, esperando que vocês respondessem. E agora você está aqui!" Estou tão excitada que mal posso respirar; em vez disso, balbucio elogios. "Você teve a oportunidade de ler o romance que mandei para você?"

Enquanto ele continua pensativo, começo a me sentir um pouco incomodada. Um odor estranho se espalha pelo quarto. "Sim, eu li o livro. Vou até mesmo dizer o que achei dele", ele diz, sua voz baixando uma oitava

inteira. O som gutural que se segue se transforma num som áspero e irritante. Enquanto sua fachada é abandonada, vejo o vampiro pelo que ele realmente é. Seus cabelos louros se transformam em *dreadlocks* oleosos; sua pele apodrece e revela um semblante quebradiço e reptiliano. Ele se curva sobre sua cadeira e, de repente, o sutil aroma de perfume que achei tão encantador se torna o cheiro penetrante de um mictório.

"Qual o problema, garota? Quem você estava esperando? O Brad Pitt?" O próximo som em meu gravador é o som prolongado de meu vômito em profusão...

A CAMARILLA

"Essa coisa ainda está ligada? Bom. Aqui está a história que você quer. A Máscara esconde seis famílias de vampiros na sociedade da Camarilla, a pequena conspiração que temos mantido pelos últimos 500 anos. Sim, sim, eu li o seu maldito livro, e você não sabe nada sobre vampiros. Eu não usaria aqueles livros para limpar meu traseiro. Matar humanos num palco em Paris? Estrelas do rock vampíricas? Que diabos você estava pensando?"

Eu não costumo lidar com humanos, primeiramente porque odeio sua raça. É por isso que temos a Camarilla: não queremos lidar com os humanos de forma alguma, então temos essa sociedade épica para nos manter distraídos das preocupações humanas. Na verdade, os outros vampiros gostam de encará-la como um grande evento social, mas espere. Quando o lixo acerta o ventilador, os vampiros bonitinhos sobre os quais você escreve serão os primeiros a acertar as lâminas giratórias.

Obviamente, alguns Membros alegam que nós manipulamos de fato cada aspecto da sociedade humana. Não acredite nisso. É tudo besteira. Quanto a mim, não tenho nada além de desprezo por sua raça, e prefiro não ter nada com ela. É por isso que os da minha espécie são chamados de Ratos de Esgoto. Vivemos no meio de sua sociedade e estamos completamente infiltrados nela, mas permanecemos escondidos durante todo o tempo. Ah, sim, e como os ratos, não nos importamos em defecar onde moramos..."

O SABÁ

"Caso isso seja agradável demais para você, conheço um grupo de vampiros que odeia a raça humana ainda mais do que eu. Esse outro bando, o Sabá, vê vocês como os bastardos vaidosos e destrutivos que vocês são. Para você, os vampiros são algum tipo de metáfora poética; para eles, um ser humano é só mais uma bolsa de sangue. A vida humana não significa nada para eles, e por isso não se importam em matar tantos de vocês quanto for preciso para sua sobrevivência. Você tem sorte de não ter chamado a atenção de nenhum deles com seus rabiscos patéticos de banheiro. Os Nosferatu do Sabá se divertem em ser tão bizarros e grotescos quanto for possível — até mais do que eu! — e adoram assustar qualquer um como verdadeiros Bichos. Daí seu apelido."

BRUJAH

"Tanto o Sabá quanto a Camarilla tem outros tipos de vampiros também; eles não são todos garotos bonitinhos e afrescalhados. Como eu estava dizendo, existem sete clãs principais. Em primeiro lugar, existem os Brujah, que te

matariam antes de olhar pra você. Você provavelmente pensaria neles como Garotos Perdidos vestidos de couro, e eles provavelmente adorariam pisoteá-la no chão por causa disso. Eles são violentos e imprevisíveis, não importa quão intelectuais eles se façam parecer. Francamente, o herói de seu romance vampírico teria sua cabeça esmagada por um desses sujeitos.

"Você sempre deve prestar atenção no que diz perto de um Brujah. A maior parte deles está ansiosa para se meter em uma briga. Por outro lado, eles muitas vezes esquecem quão fortes os Nosferatu são. Se ficar resumido a uma disputa entre velocidade e força, apostarei em mim todas as vezes. Nós fazemos negócios com eles, mas isso não quer dizer que gostamos deles. Vender informações para rebeldes Brujah é fácil, já que eles estão sempre procurando uma vantagem sobre seus inimigos. Muitos deles são crédulos: espalhe algumas mentiras perto de um dos Comícios locais, e eles partirão em sete direções diferentes ao mesmo tempo, como se a Gehenna já estivesse acontecendo."

GANGREL

"Temos também os Forasteiros, os vampiros que abandonaram a Camarilla. Eles sempre preferiram as terras selvagens às cidades, e têm a tendência de vagar por onde quiserem. Algumas vezes eu me pergunto por que nós não pensamos em deixar a Camarilla antes deles. Eles geralmente nos tratam melhor do que qualquer outro clã. Acho que é porque a maioria deles já sucumbiu demais ao frenesi. Uma porção deles só deseja ser deixada em paz — como a maioria dos Nosferatu — por isso tendemos a nos dar muito bem."

MALKAVIANOS

"O que posso falar sobre os Malkavianos? Malditos malucos. Não suporto esses caras. Eles são perigosamente desequilibrados. Já os vi agir como idiotas num momento e então rasgar alguém com uma navalha no próximo. Os Malkavianos são todos loucos — eu odeio ter que negociar com alguém que tem múltiplas personalidades."

TOREADOR

"Depois temos os Toreador. Você quer que eu diga o que penso sobre os Toreador?" (Para meu espanto, o próximo som em meu gravador era uma prolongada emissão gasosa de proporções sobrenaturais, emanando das regiões inferiores do vampiro.) "Eles são tão fascinados pela beleza que se esqueceram como sua laia é realmente horrível. Vampiros fingindo serem belos humanos? Demonstrando afeição pelas partes mais bonitas do mundo mortal? É como dizia aquele escritor tuberculoso..." (Meu hóspede então passou a vomitar sangue num lençol próximo, numa demonstração artística que meu gravador simplesmente não conseguiu gravar ou reproduzir.)

TREMERE

"Os Tremere são conhecidos como Feiticeiros, uma vez que estudam as artes sombrias. Eles são malucos e assustadores... misteriosos e horripilantes... e os vampiros mais condenados da Terra. Eles estão todos unidos por uma maldição do sangue, passando a eternidade lutando contra os demais por poder e autoridade dentro do clã. Ao mesmo tempo que sua feitiçaria os torna fortes, ela não vale o preço de ficar



preso nesse clã para sempre. Eles falam um bocado sobre lealdade, mas a verdade é que qualquer um deles acabaria com qualquer outro por um ligeiro empurrão para cima em sua 'pirâmide de poder', ou seja lá como for que eles a chamem. No que diz respeito aos negócios, eles estão sempre famintos por segredos ocultos ou qualquer coisa que os ajude a ferrar sua própria espécie."

VENTRUE

"Os Ventrue são tolos. Tolos ricos, influentes e poderosos. A maior parte deles parece achar que eles são os mais adequados para reger a Camarilla, e eu digo que fiquem com ela. Se eles querem ficar na vanguarda da Camarilla, isso significa que serão os primeiros a serem mortos quando a próxima cruzada do Sabá chegar na cidade."

CAITIFF

"Finalmente, existem os Caitiff, ou sem clã — as crianças perdidas, rejeitadas por seus criadores. Os Caitiff são os únicos vampiros no mundo que se dão pior do que nós. É bom saber que não estamos no fundo da pilha dos cachorros, certo? Precisamos de alguém para esculhambiar, também, e se essa é a maneira que tem que ser, é uma pena."

ASSAMITAS

"Tudo bem, existem também outros clãs nos lugares escuros do mundo. Veja os Assamitas, por exemplo. Sabe, muitos Membros falam desses caras como se eles fossem assassinos e nada além disso. Já lidei com alguns, no entanto, que são mais bem sucedidos como eruditos, estudiosos do oculto, esse tipo de coisa. Eles também têm ressentimentos antigos com os Ventrue, e isso faz valer a pena lidar com eles."

RAVNOS

"Eu realmente não dou a mínima para os Enganadores de um jeito ou de outro. Nós não temos nada que valha a pena ser roubado, e eles normalmente não vêm nos implorar por informações. Se eles sacanearem os Toreador e os Ventrue, para mim tudo bem."

GIOVANNI

"Sabe, estou acostumado a viver cercado de vampiros que não consigo ver. Não tenho idéia de como eu deveria me proteger dos mortos. Só conheço rumores sobre como os Giovanni negociam com fantasmas para nos espionar. É claro, se eles não estão negociando essas informações, é uma espécie de desperdício."

SETITAS

"Esses sujeitos são um enigma. Eles deveriam ser uma espécie de bando de cultistas de sangue, tentando levar a cabo algum plano mestre assustador para o Deus da Morte Set, mas por outro lado, não são todos os Membros da Camarilla peões de seus Antigos, também? Eles têm um talento para corromper e explorar as pessoas, mas não tenho tanta certeza de que são melhores nisso que qualquer outro vampiro."

INTRUSOS

Aprender sobre as outras criaturas sobrenaturais dá um pouco mais de trabalho que estudar outros Membros e Canitas, mas os Nosferatu já reuniram tantos segredos ocultos que conseguem se virar bem. Um aspecto da so-

cidade Nosferatu, os Mestres do Saber, passam a eternidade tentando entender outras criaturas ocultas e não compartilham suas informações muito prontamente. O saco de pus Nosferatu comum tem uma visão menos informada mas bem mais colorida deles. As opiniões que se seguem foram transcritas de uma fita de áudio resgatada dos esgotos de Nova Orleans...

LUPINOS

"Os Lupinos são monstros notívagos em todos os aspectos. Eu vi um Nosferatu esmagar o crânio de um desses caezinhos com um único golpe, mas tenho a impressão que foi um lance de sorte. Estou dizendo que esconder-se deles seria a escolha mais segura."

Eu já vi, entretanto, que existem alguns Lupinos que são quase tão acabados quanto nós. Quando uma matilha derruba sua presa, seus líderes podem escolher se alimentar das partes mais nobres da carne, mas sempre há um pobre coitado que termina mastigando os ossos. Já encontrei alguns desses lobisomens sem-teto — obviamente, não sei se devo confiar nesses sujeitos ou simplesmente jogar um bife para trás e correr."

MAGOS

"De alguma maneira, esses caras são piores que os Tremere. Felizmente, acho que eles são bem fraquinhos. Quero dizer, eles são mortais afinal de contas, certo? Mesmo facas e pistolas são letais contra um feiticeiro. Também ouvi que sua versão de magia tem um jeito engraçado de se virar contra eles. Não são tão fortes — estou surpreso que esses rejeitados da Renascença não tenham se extinguido há muito tempo atrás."

APARIÇÕES

"Sim, claro que eu acredito em fantasmas. Um bando de caras assustadores se escondendo do mundo real mas, diferente dos Nosferatu, eles não podem tocá-lo. Até onde eu sei, eles não conseguem fazer muito a não ser observar o que está acontecendo e lamentar. O quê? Você acha que tem um nos observando agora? Diga pra ele olhar enquanto eu faço isso..."

FADAS

"Oooh! Veja as fadinhas bonitinhas! Dançando por todo o lado, cantando poesias e o cacete! Se você arrancasse suas asas, elas provavelmente sangrariam até morrer. Grande coisa."

CAÇADORES

"Caçadores? Humanos? Não acredite nisso. Eu não sei onde esses desajustados aprenderam a matar com tanta eficiência, mas com alguns dos poderes que eles utilizam, você sabe que eles não são mais humanos. Algum Mestre do Saber me disse uma vez que eles são possuídos por anjos ou algo assim, mas eu acho que ele está delirando. Não tenho respeito por um vampiro que é desleixado o suficiente para matar o rebanho do qual se alimenta. Tenho menos respeito ainda por um humano que encara como sua missão moral matar quantos vampiros ele puder. Os Caçadores são apenas mais um tipo de monstro, até onde eu sei."

ADVERSÁRIOS

O mundo subterrâneo é vasto, e embora os Nosferatu possam reclamá-lo inteiro, outros monstros estão ansio-



tos por disputar o controle. Fugir nos esgotos pode permitir que um Rato de Esgoto escape dos perigos no mundo da superfície, mas no mundo Punk-Gótico, existem outras criaturas que preferem se manter invisíveis. As maiores entre elas são os lendários Nictuku, Antigos que superam todas as outras preocupações dos Nosferatu.

OS NICTUKU

Você já deve ter ouvido a lenda: Nosferatu, o Antediluviano amaldiçoado por Caim, desprezava tanto a si mesmo e ao que havia feito que começou a matar sua própria prole. Supostamente, os outros Antediluvianos precisam esperar pela Gehenna antes de poder acordar e devorar seus descendentes, mas Nosferatu já vem matando sua própria espécie há milênios. Dizem que os filhos mais velhos de Nosferatu, os Nictuku, caçam por todo o mundo subterrâneo, selecionando os vampiros mais fracos do clã Nosferatu até que a carnificina do Fim dos Tempos comece.

Os Nosferatu se orgulham em reunir alguns dos segredos mais sombrios da sociedade vampírica, mas rumores e lendas sobre os Nictuku abundam. Até agora, a maioria dos Mestres do Saber concorda que os Nictuku não são uma linhagem, mas na verdade incluem a maior parte dos Nosferatu de quarta geração — a maior parte, mas não todos. Se isso for verdade, uma série de questões é levantada. O que precisamente aconteceu com as outras crias de Nosferatu? Será que eles morreram? Ou será que eles estão dormindo há milênios, esperando por uma oportunidade para se erguer e devorar seus parentes espalhados pelo mundo? Será que eles existem mesmo? Será que essa mentira é uma ferramenta para unir os Nosferatu da Camarilla contra um inimigo em comum?

Os rumores dizem que os Nictuku têm muito mais da vida original do Antediluviano correndo em suas veias. Alguns vampiros eruditos insistem que todos eles têm laços de sangue com o Antigo adormecido, agindo como seus olhos e ouvidos (e tentáculos) por todo o mundo. Não há provas de que os Nictuku existam de fato, contudo — na verdade, as únicas pistas de sua existência são as cinzas espalhadas de supostas vítimas.

De qualquer maneira, os Nosferatu que optam por permanecer isolados do resto do clã continuam a desaparecer misteriosamente. Essa é razão primária pela qual os Nosferatu passam a eternidade escondidos. Os anciões insistem que somente vigilância constante pode dar fim a esses desaparecimentos. Alguns poucos são obcecados pela lenda, rigorosamente investigando qualquer rumor sobre a presença Nictuku. Em resposta, os neófitos freqüentemente zombam dizendo que a história não é nada além de uma tática utilizada pelos anciões Nosferatu para promover a unidade do clã. Eles já viram um número suficiente de horrores trôpegos nos subterrâneos sem ter que colocar a culpa dessas mortes em criaturas lendárias. Na medida em que o debate cresce, aumenta também a contagem de corpos.

OUTRAS CRIATURAS

Ainda se sente seguro nos subterrâneos? O que é esse barulho estranho na próxima curva do túnel? Não é de se estranhar que muitos dos Nosferatu têm que trabalhar juntos — apenas manter seus próprios reinos subterrâneos seguros já requer eterna vigilância e cooperação épica.

Zumbis: Seres humanos, quando entregues às drogas e à bebida, entram nos lugares mais inesperados. De acordo com os Mestres do Saber, algumas vezes “espíritos malignos” consomem suas almas e rastejam para dentro deles. Seja isso verdade ou não, esses podres e imundos rejeitados não são completamente humanos — eles estão desesperados por comida (e se as lendas forem verdadeiras) por almas humanas também. Arrastando-se para dentro dos esgotos, escoadouros de chuva, becos e sarjetas, ele se encolhem e tremem até que a fome os consuma novamente.

Doenças e infecções corrompem esses trôpegos, “zumbis” meio-humanos; algumas são transmitidas repetidamente quando eles berram uns com os outros por tédio e desespero. Quando o pedaço certo de carne aparece, eles o arrastam para as profundezas em busca de comida e sexo (ou possivelmente os dois ao mesmo tempo). Tribos urbanas de zumbis congregam-se para a sobrevivência comunal. Alguns não conseguem se passar por desabrigados, recrutando outras vítimas no processo. Ocasionalmente, seus encontros produzem crias zumbis; se não for comida, a criança pode sobreviver sem o vício de seus pais. Se ela crescer, sem dúvida irá reunir uma horda de criaturas similares.

Jacarés de Esgoto: Lenda urbana? Os vampiros também são. Algumas dessas mutações foram compradas por criancinhas felizes de férias nos pântanos da Flórida... e jogados na privada por pais raivosos e amargos em casa. Banqueteando-se no lixo, escondendo-se em meio ao entulho e ocasionalmente transformando animais de estimação e mendigos em petiscos, eles atingem um tamanho monstruoso. Alguns são albinos, enquanto outros possuem uma coloração que os protege (tornando testes de Furtividade muito mais fáceis). Uns poucos são cegos, enquanto outros observam a escuridão com olhos vermelhos faiscantes. E, é claro, alguns são criados como animais de estimação pelos Nosferatu... ou será que os mais velhos criam Nosferatu como animais de estimação? Alguns Ratos de Esgoto cronistas suspeitam que ambas as lendas sejam verdadeiras. Para ver os atributos dos jacarés, procure no final de **Vampiro: a Máscara**.

Ratos!: Colônias de roedores apressados percorrem toda a cidade, alimentando-se do lixo, espalhando doenças e evitando criaturas obviamente sobrenaturais que querem utilizá-los como aliados dispensáveis. Como todos os animais selvagens, eles têm um forte instinto de sobrevivência, e mesmo quando lutam contra a influência do Animalismo, eles têm poucos motivos para desempenhar tarefas suicidas para pessoas estranhas e misteriosas.



...sas. Ainda assim, eles se especializam em se infiltrar nos territórios humanos (muitas vezes tomando-os para si) e ocasionalmente vagam pelos esgotos em bandos. Um bando normal de *Rattus norvegicus*, por exemplo, pode consistir em até 60 roedores... se você vir um desses vindo em sua direção, talvez fosse melhor tomar outro túnel nos esgotos. Os atributos dos ratos também podem ser encontrados no **Vampiro: a Máscara**.

UMA PILHA INFECTA DE REGRAS DE JOGO

As regras foram feitas para serem quebradas ou pelo menos modificadas quando forem inadequadas. Para Narradores que querem mais regras de jogo, temos aqui uma pilha completa delas, recolhidas do mundo dos Nosferatu. A seguir encontram-se mais algumas normas, sugestões e mecânicas de jogo para personagens, crônicas e aventuras com Nosferatu.

NOVO ANTECEDENTE:

REDE DE INFORMAÇÕES

Você possui informantes por toda parte. Você nem precisa mais ir até eles — eles vêm até você e trazem todo tipo de segredinhos sujos para negociar. Os segredos que você reúne podem ser completamente irrelevantes para os problemas que você tem no momen-

to, e nesse caso você sempre pode trocá-los por alguma coisa útil. Qualquer factóide ou dado conseguido pode parecer irrelevante agora, mas pode ser de grande utilidade mais tarde; ele pode dar a você uma vantagem vital que o coloque um passo à frente de todo mundo. (Nota: o Narrador pode optar por aplicar esta mesma regra para o Antecedente Contatos.)

Sistema de Vampiro: A Máscara: No início de cada capítulo de uma história, jogue um número de dados igual ao nível que seu personagem possui nesse Antecedente (dificuldade 8). Se você for bem-sucedido, o Narrador fornecerá um boato qualquer, que você obteve com um de seus informantes. Um sucesso é uma dica; três incluem algum comentário quanto à confiabilidade do rumor; cinco sucessos não deveriam solucionar a história, mas deveriam revelar um segredo valioso o suficiente para extrair um favor de uma outra criatura sobrenatural na cidade.

Sistema do Teatro da Mente: Se o seu Narrador permitir, você pode comprar a *Rede de Informações* durante a fase de pontos de bônus da criação do personagem. No começo de cada sessão, faça um Teste Simples com o Narrador. Se você ganhar, ele revela a você alguma informação que estava circulando pela rede (que pode ou não estar relacionada à história atual). Como alternativa, o seu Narrador pode permitir que você a utilize uma vez por sessão como um "ouvido bem posicionado" para ver se você consegue descobrir algo relacionado a seu interesse atual (obviamente, o que for conseguido não necessariamente tem alguma coisa a ver com o assunto em mãos, nem é



seguramente a verdade — *caveat emptor*). Seu Narrador pode exigir que você diga em algum nível de detalhes quem faz parte da sua rede. Este Antecedente funciona separadamente do Antecedente Contatos, pois utiliza somente rumores locais, fofocas e coisas do gênero, enquanto os *Contatos* são mais específicos.

OS NOSFERATU E A HABILIDADE CULTURA

Os Nosferatu negociam todo tipo de segredo, incluindo os mistérios mais profundos das ciências ocultas. Em termos de jogo, a Habilidade Secundária Cultura (ou uma de suas muitas encarnações) representa o campo de conhecimento particular de cada Mestre do Saber. Cada área do oculto ou sobrenatural tem sua própria variante, seja ela Cultura dos Esgotos, Cultura da Camarilla, Cultura do Sabá ou algo ainda mais exótico. Essa habilidade não é usada puramente para lembrar de fatos esotéricos; ela também pode ajudar um ocultista a discernir, amplamente pelo contexto, atitude, referências e apresentação, se outro Mestre do Saber está dizendo a verdade ou inventando mentiras e especulando para enganar alguém que ele não respeita. Isso também pode ser tentado com o Conhecimento Ocultismo, mas apenas se o personagem tiver 5 níveis (no mínimo) e a Especialização apropriada. Tenha em mente que os Nosferatu têm sua própria cultura construída em torno de tais transações; os Tremere, magos mortais, caçadores do Arcanum e acadêmicos excêntricos têm seus próprios padrões culturais para trocar conhecimentos ocultos.

Qualquer assunto merecedor de conhecimentos esotéricos contém uma hierarquia de segredos, dos mistérios externos ensinados a um iniciado aos segredos internos acumulados por mestres esotéricos. Tanto nas versões de mesa quanto ao vivo deste jogo, a Habilidade Cultura tem pelo menos cinco pontos (ou cinco níveis) de especialização. Um Nosferatu que possua um nível mais elevado em cultura pode se recusar a trocar seus segredos mais obscuros com iniciados menos capacitados. Por exemplo, um personagem de ação ao vivo com Cultura Cainita x 5 — pode não desejar compartilhar uma referência apócrifa do **Livro de Nod** com alguém que possui Cultura Cainita x 4. Ainda que essas informações sejam habitualmente consideradas moeda corrente para os Tremere, lembre-se que os Nosferatu estão dispostos a negociar *qualquer* tipo de segredo. Independente do clã, os especialistas não entregam seus segredos facilmente.

Assim, a Habilidade Cultura também pode ser usada para avaliar quão instruído é um outro Mestre do Saber. Na Ação ao Vivo, alguém com essa habilidade pode tentar uma Disputa Mental enquanto questiona outro ocultista em assuntos do sobrenatural; o vencedor deste teste descobre exatamente quantas características de Cultura seu oponente possui. Em jogos de mesa, cada Mestre do Saber testa sua Cultura; a dificuldade para o teste é (10 — o nível de Cultura que o vampiro tem). Enganar alguém, fingindo saber mais do que se conhece realmen-

te, é uma forma de descobrir segredos proibidos para fofasteiros: alguém com quatro níveis de Cultura do Sabá pode descobrir um fragmento de informação guardado por eruditos com cinco níveis. Os segredos mais esotéricos do Clã Nosferatu, como os próprios mestres do conhecimento, estão escondidos por trás de vastos corredores labirínticos de engano e fraude. Entre em suas tocas por sua própria conta e risco.

QUALIDADES E DEFEITOS

Os Narradores tendem a adorar ou odiar as regras de Qualidades e Defeitos. Como sempre, eles devem se sentir livres para limitar, modificar, aceitar ou bani-los como julgarem necessário. Para jogadores da vertente de **Teatro da Mente de Vampiro: A Máscara**, muitas das descrições são seguidas por regras para adaptar essas características opcionais para jogos de ação ao vivo. Como sempre, usar uma dessas vantagens ou desvantagens requer a permissão do Narrador.

MEMBROS DE LAGARTO

(QUALIDADE: 1 PONTO)

Com um pouco de esforço, você pode “soltar” partes do seu corpo. Quando um de seus membros estiver preso ou seguro, gaste um ponto de sangue e faça um teste de Força de Vontade (dificuldade 8). Se for bem-sucedido, você pode soltar aquela parte do seu corpo e fugir. Os vampiros podem eventualmente fazer seus membros crescerem de volta gastando sangue suficiente; entretanto, se você estiver sem um braço ou perna, deve ter uma penalidade de -3 em sua parada de dados para representar seu ferimento. E lembre-se de ter cuidado: se você soltar ambas as pernas, terá um bocado de trabalho para escapar.

Teatro da Mente: Gastando um Ponto de Sangue e uma Característica de Força de Vontade, você pode soltar um de seus membros. Pode-se fazer isso várias vezes, limitadas apenas pela quantidade de Pontos de Sangue e Força de Vontade disponíveis. Adquira a Característica Negativa: *Aleijado* enquanto estiver sem o membro (não há nenhum bônus por isso). Interprete a deformidade até que o membro cresça novamente.

DEDOS LONGOS (QUALIDADE: 1 PONTO)

Seus dedos são anormalmente longos e aracnídeos. Você ganha um dado extra em qualquer teste envolvendo coordenação digital ou para segurar alguma coisa.

Teatro da Mente: Adquira a Característica Física: *Hábil* e uma característica extra em todas as disputas envolvendo destreza manual.

PRESAS EXAGERADAS

(QUALIDADE: 1 PONTO)

Você possui dentes enormes, presas salientes que lembram as dos elefantes ou morsas. Elas não podem ser traídas, mas causam um dado adicional de dano e somam um dado à sua parada de dados de Intimidação.

Teatro da Mente: Ganhe duas características de bônus, utilizáveis em qualquer ataque de mordida. Sua mordida causa um nível extra de dano.



DISCEO (QUALIDADE: 1 PONTO)

Você se sente anormalmente confortável debaixo d'água e prefere nadar a caminhar. Você tem um redutor de -1 na dificuldade em qualquer parada de dados Física relacionada a movimento submarino.

Teatro da Mente: Ganhe uma característica extra em qualquer disputa relacionada a nadar ou movimentar-se na água; ela só estará disponível se você estiver com água na altura do tórax, pelo menos.

GOSMENTO (QUALIDADE: 1 PONTO)

Como um verme ou molusco, sua pele secreta um muco gosmento. Sua dificuldade para absorver dano de fogo é reduzida em um, e os oponentes que tentarem agarrá-lo precisam conseguir dois sucessos além do normal.

Teatro da Mente: Ganhe um Nível de Vitalidade extra para resistir a dano de fogo, mais duas características de bônus quando alguém tentar segurá-lo.

BOCA EXAGERADA (QUALIDADE: 2 PONTOS)

Você tem um talho detestável onde sua boca deveria estar. Você pode sorrir, mostrar desaprovação e, o mais importante, pode arreganhar os dentes cinco a dez centímetros além do que qualquer boca humana conseguiria. Um vampiro comum pode sugar até três pontos de sangue por turno. Você pode drenar quatro pontos por turno, desde que consiga fechar seu orifício cheio de dentes sobre uma quantidade suficiente de pele.

Teatro da Mente: Você pode drenar quatro Pontos de Sangue de uma vítima por turno ao invés de três.

VÔMITO EJETÁVEL (QUALIDADE: 2 PONTOS)

Este talento é semelhante à Qualidade Ingerir Comida, só que muito mais versátil. A comida entra; a comida sai, só que muito, muito rápido... Um vampiro com essa habilidade pode ingerir, e possivelmente até sentir o gosto de comida e bebida. Ele não recebe nenhum benefício nutritivo por esse material ordinariamente digerível, mas pode armazená-lo para uso posterior. Quando a necessidade surge, o Nosferatu consegue não apenas vomitar seu suprimento armazenado de alimento, mas também mirá-lo com grande precisão.

Para registro, vômito ejetable no sistema de Jogos de Narrativa requer um teste de Vigor + Esportes; a dificuldade é 8, e a vítima pode tentar se esquivar deste bolo de mantimentos mastigados. Apesar deste ataque não causar danos (a não ser ao orgulho do alvo), o tipo de comida ejetado pode obscurecer temporariamente a visão de uma vítima, fazê-la escorregar ou meramente forçá-la a chorar de vergonha no grande baile de um Toreador da Camarilla. Coitado do pobre Toreador batido em vômito...

Teatro da Mente: Vômito não funciona exatamente como outras armas de arremesso. Se você está tentando acertar alguém ou algo com esse desagradável projétil, precisa ser bem-sucedido numa Disputa Física. Sua vítima pode resistir da maneira habitual (modificadores para esquiva e cobertura se aplicam).

DORMIR INVISÍVEL

Você pode utilizar a Disciplina Ofuscação para se esconder enquanto dorme durante o dia. Esse uso prolonga-

do da habilidade requer um ponto de sangue extra para manter seu corpo oculto por um dia inteiro. Obviamente, você precisa pelo menos estar escondido da luz do sol, e vampiros usando a Disciplina Auspícios ainda podem detectá-lo, mas os mortais ignoram sua presença. Esta é uma Qualidade útil para emissários e viajantes Nosferatu; muitos pereceriam sem ela.

Teatro da Mente: Gaste um Ponto de Sangue extra (além de quaisquer outros exigidos pelo uso de *Ofuscação*) antes de deitar-se para dormir. Você precisa da permissão do Narrador para ter essa Qualidade.

COURO DURO (QUALIDADE: 2 PONTOS)

Uma pele grossa e enrugada envolve você. Some um dado extra à absorção de dano (exceto para fogo e luz do sol).

Teatro da Mente: Você tem um Nível de Vitalidade Escoriado adicional.

REFLEXO FAISO (QUALIDADE: 3 PONTOS)

Quando utiliza a *Máscara das Mil Faces*, um Nosferatu com essa Qualidade pode criar uma falsa impressão de seu disfarce em mídias de gravação. Ele pode ser fotografado, filmado e até mesmo gravar uma imitação da voz da pessoa. Os Nosferatu que não possuem esta Qualidade não podem se disfarçar para máquinas utilizando a Disciplina Ofuscação.

Teatro da Mente: Gaste uma Característica Mental para cada uso dessa habilidade (além de qualquer gasto com a *Máscara das Mil Faces* — assim, gaste uma característica para sua voz, uma por seu reflexo, etc.). Você deve descrever o que o aparelho está gravando.

SANGUE REPUGNANTE (QUALIDADE: 3 PONTOS)

O vitæ correndo nas suas veias tem um gosto realmente horrível. Qualquer um que morda ou se alimente de você precisa ser bem sucedido num teste de Força de Vontade (dificuldade 6) ou perder o próximo turno engasgado, com náuseas e vomitando. Qualquer idiota que tentar cometer diablerie em você será obrigado a ter sucesso em três testes de Força de Vontade (dificuldade 9) para conseguir.

Teatro da Mente: Após morder ou se alimentar de você, a vítima precisa fazer um Teste Simples para evitar ter náuseas por uma cena inteira; não é possível gastar Força de Vontade para evitar esse teste (o gosto é muito ruim). Se a vítima sofrer com náuseas, recebe uma penalidade de uma Característica Física em todas as disputas. Isso torna o laço de sangue torturante, o Abraço ainda mais difícil, e tornar alguém um carnçal é praticamente impossível.

COMPANHEIRO RÉPTIL (QUALIDADE: 3 PONTOS)

Sim, aquelas lendas sobre jacarés albinos nos esgotos são verdadeiras. Você vem criando alguns deles com seu sangue no lago da desova local há anos. Seu extremo cuidado e treinamento vigilante produziu um escravo reptiliano de inteligência excepcional. Ele tem a mente atenta de uma criança de cinco anos e dentes tão afia-



dos quanto facas de açougueiro. A fera entende seu idioma nativo perfeitamente e pode até seguir instruções complexas. Mais rápido e mortal do que qualquer carnívor humano, ele é uma máquina de matar bastante eficiente, plenamente capaz de patrulhar seu domínio com uma eficácia cruel. Companheiros répteis também adoram brincar de “pega-pega” com braços e pernas humanas (estejam elas presas ou cortadas).

Companheiro Réptil Carnívor

Físicos: Força 6, Destreza 2, Vigor 6

Sociais: Carisma 0, Manipulação 0, Aparência 0

Mentais: Percepção 3, Inteligência 1, Raciocínio 3

Disciplinas: Fortitude 2, Potência 2

Reserva de Sangue: 5

Força de Vontade: 5

Ataques: Golpe com a Cauda (6 dados),
Mordida (7 dados)

Atributos para Teatro da Mente:

Características Físicas (7)

Características Sociais (0)

Características Mentais (2)

Fortitude (Resistência, Tolerância), Potência (Proeza, Força)

Reserva de Sangue 12

Força de Vontade 3

PATÁGIOS (QUALIDADE: 4 PONTOS)

Asas de couro se dobram para dentro de seu pequeno corpo horrendo. Imagine as asas deslizantes de um pterodáctilo ou esquilo voador. Agora visualize-as pendendo do distorcido esqueleto de asas de morcego. Com a ajuda de uma corrente ascendente ou de um vento forte, você pode planar por curtas distâncias — algo muito útil para Nosferatu que se esgueiram pelos telhados, não é? Os Narradores devem notar que um vampiro com essa Qualidade pode planar na mesma velocidade de uma caminhada normal.

Teatro da Mente: Você não pode voar ou flutuar de fato com essa Qualidade, apenas planar como um esquilo voador, usando os apêndices de pele enrugada que se estendem da parte inferior de seus braços até os lados de seu corpo. Você não pode levar passageiros e somente itens pessoais podem viajar com você (a critério do Narrador). Além disso, é preciso vento para carregá-lo, e se não houver nenhum, você simplesmente cai como uma pedra (portanto nem pense em usar isso dentro de uma construção). Quando planar, mantenha seus braços junto do corpo e use uma etiqueta para indicar sua aparência diferente. Você pode planar na sua velocidade normal de caminhada. Consulte o Narrador antes de adquirir esta Qualidade.

CARA DE MAU (QUALIDADE: 5 PONTOS)

Seu rosto é horrendo, mas pode passar por um humano realmente feio. Se você escondesse todas as outras partes de seu corpo, poderia andar em meio à sociedade

humana parecendo apenas um pouco suspeito. Ainda que possa ter uma corcunda, escamas de réptil sobre partes de sua pele ou um fedor horrível que nunca se dissipa, você pode andar de fato entre os mortais — com extensas precauções — sem quebrar a Máscara automaticamente. Outros vampiros o torturam constantemente por não se parecer com um Nosferatu “de verdade”. Falando nisso, isso é o mais “atraente” que um Nosferatu pode ser; nenhuma Qualidade pode aumentar a Aparência de um Nosferatu acima de zero.

DENTES ROMBUDOS (DEFEITO: 1 PONTO)

Seus dentes são grandes e quadrados, em vez de afiados como nos demais vampiros. Para causar dano com um ataque de mordida, você precisa obter um sucesso extra (assim, esse sucesso extra é subtraído do dano total que você causa). Depois que tiver alojado seus dentes em sua caça, você causa um nível de dano para cada dois pontos de sangue que sugar. Depois que suas presas estiverem presas na carne de sua vítima, você precisa mastigar, mastigar e mastigar...

Teatro da Mente: Você precisa fazer uma Disputa Física extra (além de qualquer uma necessária para agarrar sua vítima) para afundar seus dentes em sua presa. Sua mordida causa um nível de dano à sua vítima para cada Ponto de Sangue que você adquirir.

AUTARCA INFAME (DEFEITO: 1 PONTO)

A Camarilla não o aceita como um dos seus em nenhuma circunstância. O Sabá não pensaria em submetê-lo aos Ritos de Criação — não vale a pena. Alguma coisa em seu passado, sua reputação ou no histórico de seu senhor é tão abominável que ambas as seitas o rejeitam completamente. Você não é apenas um autarca; sua infâmia se espalha pelas duas seitas da sociedade vampírica. Ainda que você possa encontrar um Círculo que queira trabalhar com você, eles não ousariam levá-lo a uma das reuniões dos vampiros da Camarilla ou do Sabá por medo de manchar suas próprias reputações. O Narrador pode permitir que você pague os pontos para eliminar esse Defeito, mas somente após você completar uma história que resolva e supere esse estigma social.

Teatro da Mente: Você nunca poderá ganhar Status da Camarilla ou do Sabá. Isso o marca como uma presa automática para o Algoz de uma cidade da Camarilla, e por quaisquer prováveis caçadores numa cidade do Sabá.

FEDOR (DEFEITO: 1 PONTO)

Até mesmo os outros Nosferatu se afastam diante de seu odor horripilante. Subtraia dois dados de qualquer teste de Furtividade quando estiver tentando enganar uma criatura que possua olfato (a não ser que você esteja contra o vento).

Teatro da Mente: Perca todos os empates relacionados a furtividade automaticamente, caso possua esse Defeito; é bem difícil se esgueirar por trás de alguém quando ele pode sentir seu cheiro. Não é necessário negligenciar sua higiene pessoal para interpretar esse Defeito. Use uma etiqueta indicando sua deformidade.

CARACTERÍSTICAS OPCIONAIS DOS NOSFERATU

Você só pode se descrever como *Bestial* um determinado número de vezes. Quão feio é *Repugnante*, afinal? Algumas vezes tais palavras não parecem capazes de descrever com justiça uma espinha que se curva como um arco, uma barbatana no pescoço, um ventre com presas ou lesões purulentas. Seriam costas entortadas por escoliose e um rosto marcado pela catapora menos horrendos se fossem simplesmente descritos como *Asquerosos*? Com a permissão do Narrador, você pode usar essas características para descrever seus aspectos "inigualáveis". A seguir temos apenas algumas sugestões — pegue um dicionário e seja criativo. Entretanto, se você vai usá-las, lembre-se de incorporá-las à sua interpretação. Esses adjetivos não são diferentes como descrições do que, por exemplo, *Musculoso* ou *Impaciente*.

Características Opcionais dos Nosferatu: *Apodrecido*, *Borrachudo*, *Carbonizado*, *Desgrenhado*, *Escabroso*, *Flácido*, *Gorduroso*, *Maculado*, *Marcado*, *Enauseante*, *Obeso*, *Pavoroso*, *Petrificado*, *Purulento*, *Pustulento*, *Putrificado*, *Reptiliano*, *Repulsivo*, *Samento*.

ANOSMIA (DEFEITO: 1 PONTO)

Você não possui olfato ou paladar. Os piores cheiros e sabores imagináveis não o afetam; na verdade, você nem reconhece sua presença. Você não pode tentar fazer um teste de Percepção que envolva um desses sentidos. Contudo, qualquer ataque sobrenatural envolvendo odores e gostos horripilantes não o afetam. É bem verdade que os Nosferatu que se cercam de lixo por tempo suficiente se tornam imunes a praticamente qualquer odor ruim, mas você simplesmente não reconhece cheiro algum.

Teatro da Mente: Do fedor de leite estragado ao delicado perfume das magnólias em flor, do forte cheiro do sangue em sua língua à lembrança de seu último martini, o mundo dos odores e sabores está perdido para você. Você não pode adotar este Defeito e as Qualidades: *Sentido Aguçado*: *Olfato* ou *Sentido Aguçado*: *Paladar*. Você perde automaticamente todas as disputas relacionadas a olfato ou paladar; o poder de *Auspícios Sentidos Aguçados* não tem efeito sobre essa sensação.

INFESTAÇÃO PARASITÁRIA

(DEFEITO: 2 PONTOS)

Outras criaturas vivem sobre ou dentro de você. Seres exóticos que se alimentam de sangue — larvas, mosquitos, pulgas, piolhos, sanguessugas e inomináveis esporos de fungos — consideram as rugas, dobras e camadas escabrosas de sua pele deliciosas. Sua carne se movimenta e se contorce continuamente, e coisas vivas se enterram dentro de você, possivelmente até fazendo ninhos nas cavidades de seu corpo. Apesar de todos os

seus engenhosos métodos para desencorajá-los, essa horda repulsiva não se dispersa. Você não pode comandar esses vermes de nenhuma maneira; na verdade, os piores deles o desafiam pois estão fortificados e corrompidos graças a seu sangue imundo.

Todo dia, quando você acordar, jogue um dado. Diga o resultado por três, arredondando para cima. O resultado é o número de pontos de sangue que você perde para os parasitas intoxicados pelo sangue que moram dentro e sobre você. Além disso, a coceira constante o deixa nervoso; aumente a dificuldade de todos os testes de *Autocontrole* em um.

Teatro da Mente: Quando você começar a jogar no início da noite, faça o teste de vitæ usual. Depois de descobrir seu nível de sangue, faça quatro Testes Simples — cada perda ou empate indica um Ponto de Sangue perdido para seus parasitas. Você sofre uma penalidade de uma característica durante testes de *Autocontrole*. Interprete a constante coceira que os parasitas provocam; use também uma etiqueta para indicar a observadores que sua pele literalmente formiga.

NINHADA INIMIGA (DEFEITO: 3 PONTOS)

Uma ninhada de seus companheiros Nosferatu tem uma incessante vendeta contra você. Você pode correr deles, mas não pode se esconder. Se você permanecer na mesma cidade, eles reunirão todos os recursos que puderem para fazer de sua existência um inferno na terra. Viajar pelos esgotos locais é um pesadelo. Se você fugir, eles utilizarão sua influência e contatos para pedir favores na próxima cidade em que você mostrar sua cara feia. O Narrador pode permitir que você pague os pontos para eliminar este Defeito, mas somente após você completar uma história que resolva e supere esse estigma social.

Teatro da Mente: Essa é uma variação especializada do Defeito: *Caçado*, encontrado em *Leis da Noite*. Consulte seu Narrador antes de adotá-lo, e trabalhe com ele para determinar por que você é caçado.

NECRÓFILO (DEFEITO: 3 PONTOS)

Não, você não faz sexo com os mortos, mas você certamente adora sua companhia. Você é obcecado por cadáveres e os "convida" para visitar seus domínios. Seu refúgio é detestavelmente decorado com membros mutilados e cortados de todos os tipos. Você fala com seus amigos mortos, dança com eles, transforma-os em obras de arte e diverte-os com frequência. Alguns vampiros de temperamento particularmente refinado precisam ser bem sucedidos num teste de Coragem (dificuldade 4) para entrar na câmara onde você deixa seus hóspedes e seus "equipamentos". Os Toreador ficam loucos; os Toreador *antitribu* aplaudem. Por alguma razão, este Defeito é bastante popular entre Caras de Couro.

PERNA ATROFIADA (DEFEITO: 3 PONTOS)

Por algum motivo, uma de suas pernas não funciona tão bem quanto a outra. Você subtrai três dados quando tentar realizar qualquer ação que envolva movimento, e se move à metade da velocidade normal.



Teatro da Mente: Ganhe a Característica Negativa: *Aleijado* x 3 — (mas nenhum benefício por isso); você falha em qualquer disputa que requeira duas pernas perfeitas (como correr e dançar). Interprete suas dificuldades para caminhar.

PUTRESCÊNCIA (DEFEITO: 4 PONTOS)

Depois de receber o Abraço, seu corpo continuou a apodrecer. Os processos místicos que inibem a decomposição natural da forma vampírica são menos eficazes em você. Como resultado, você nunca pára de apodrecer. Subtraia um dado quando seu personagem absorver dano. Se você for abalado ou golpeado com violência, faça um teste de Vigor (dificuldade 6). Se falhar, parte de seu rosto ou um de seus membros cairá. Se for uma falha crítica, um dos níveis de dano será agravado; quando este ferimento for curado, as partes do corpo que você perdeu crescerão novamente.

Teatro da Mente: Sempre que você receber dano, faça um Teste Estático para determinar se o dano se tornará agravado por causa de sua putrefação acelerada. Você também fede bastante — use uma etiqueta sempre que sua forma verdadeira estiver visível, proclamando que você se parece e cheira como um cadáver apodrecido tirado de um filme B de terror.

TRAIADOR (DEFEITO: 4 PONTOS)

Ah, você é um perfeito canalha, e se os outros Nosferatu descobrirem sobre isso o matarão no mesmo instante. Você tem vazado informações (através de um ponto de entrega pré-determinado) sobre seus supostos aliados. Isso pode envolver *e-mails* regulares, mensagens escondidas num local combinado ou um pacote enviado por um serviço de entregas. Você precisa revelar segredos sobre seus aliados, geralmente os membros de seu próprio círculo, em toda sessão de jogo. No final da sessão, você deve contar ao Narrador o que fez; se você não foi suficientemente canalha, um de seus segredos acaba na rede de informações local.

CONTAGIOSO (DEFEITO: 5 PONTOS)

Os cadáveres contêm todo tipo de bactérias, fungos e esporos infecciosos. Existe um motivo para que os policiais usem luvas quando investigam corpos. Graças a uma versão deveras virulenta da maldição de Nosferatu, algumas variedades condenadas de Nosferatu retêm essas infecções após seu Abraço. Os Nosferatu Contagiosos jamais podem interagir com os mortais sem a possibilidade de espalhar doenças entre eles. Um mortal que tocar um Nosferatu Contagioso precisa ter sucesso em um teste de Vigor (dificuldade 9) ou ser vítima de uma enfermidade durante a próxima semana. No fim de cada semana, a vítima precisa fazer outro teste; quando for bem sucedida, ela se recupera da doença.

Ainda que esse Defeito possa parecer muito limitante, ele força os jogadores a pensarem em novas maneiras de interagir com o mundo dos humanos (muitas das quais estão descritas neste capítulo). Para manter o equilíbrio do jogo, a maior parte das demais criaturas sobrenaturais

tem meios de lidar com a doença de um Rato de Esgoto Contagioso: Lobisomens regeneram bem rápido, magos podem remover misticamente a infecção de si mesmos e de outros magos, aparições simplesmente não são afetadas por serem incorpóreas, e assim sucessivamente.

INCOERENTE (DEFEITO: 5 PONTOS)

Você é incapaz de falar como um humano. Talvez sua mandíbula tenha sido destruída, ou você foi abandonado por tempo demais nos esgotos. Apontar, grunhir, ofegar e gesticular desordenadamente estão contidos em seu repertório, mas formar palavras de fato não está. Ainda que o jogador que estiver interpretando esse personagem possa descrever o que está fazendo, o personagem jamais pode dizer uma palavra. A única exceção para isso é se comunicar com animais; você pode se expressar para as feras utilizando linguagem não-verbal.

Teatro da Mente: Talvez sua língua tenha caído durante seu Abraço, ou suas cordas vocais sejam atrofiadas por falta de uso. Seja qual for a razão, você não consegue falar claramente. Você pode usar linguagem de sinais ou escrever o que gostaria de dizer, ou então ficar simplesmente com os grunhidos e gestos selvagens. Você pode conversar com seu Narrador para resolver questões de regras, mas dentro do jogo você deve interpretar este Defeito.

DISCIPLINAS DO CLÃ

Anciões Nosferatu que estudaram os poderes do Sangue por séculos encontram muitas maneiras engenhosas de utilizar suas Disciplinas. Os Neófitos, por outro lado, ficam muitas vezes estupefatos, incertos sobre o que fazer com tamanho poder. Para senhores e crias igualmente, permita-nos sugerir algumas aplicações pouco usuais para as Disciplinas Primárias de seu clã, métodos que você talvez não tenha levado em conta anteriormente.

ANIMALISMO

Animalismo, a primeira “Disciplina do clã” dos Nosferatu, é certamente uma das habilidades sobrenaturais mais menosprezadas. Os Neófitos geralmente enxergam alguns usos óbvios para esse poder e tendem a ficar terrivelmente entretidos nas primeiras vezes em que conseguem conversar com gatos de rua, ratos de esgoto e bandos errantes de cães selvagens. Eles podem até mesmo se divertir na primeira vez que “chamam” algumas dessas criaturas urbanas para atacar outros em seu nome. Os Anciões rapidamente apontam, no entanto, que existem outras utilizações para essa Disciplina além da versão vampírica de “Convocar Monstros”.

Observadores: Mestres da Disciplina Ofuscação acreditam ser os mais eficientes observadores e espíões da sociedade vampírica; eles estão redondamente enganados. Enquanto Membros particularmente perceptivos podem notar a Presença Invisível de um Nosferatu, eles geralmente ignoram os observadores que os Mestres de Animalismo recrutam. Com Sussurros Selvagens, qualquer gato ou rato de rua pode ser instruído para dar uma olhada rápida em volta de uma esquina, entrar furtiva-



mente em um prédio ou até mesmo seguir um sujeito suspeito. Alguns Nosferatu sabidamente levam consigo um animal de estimação especificamente treinado para esse fim; treinar um animal requer a habilidade Empatia com Animais, é claro.

Cães de Guarda: Como os Nosferatu são paranóicos em relação a serem vistos, ajuda bastante ter alguns aliados tomando conta deles. Treinar um cão de guarda é muito mais simples com a Disciplina Animalismo do que com a habilidade Empatia com Animais. Mesmo um gato ou rato pode ser instruído para agir como um sentinela para um Nosferatu escondido.

Distrações: Animais urbanos comuns são muitas vezes ideais para distrações planejadas. Alguns neófitos acham que o poder do Chamado só serve para encenar um ataque; contudo, como qualquer bom Rato de Esgoto sabe, esgueirar-se é em geral bem melhor do que lutar. Se você está sendo seguido por seus inimigos em uma praça pública, por exemplo, encorajar um bando de pombos a revoar sobre seus perseguidores como distração é muito mais fácil que tentar convocar uma nuvem de pássaros para bicá-los até a morte. O Chamado não necessariamente precisa ser usado em grandes grupos de animais; um mortal solitário passeando com seu cão à noite pode criar uma série de oportunidades que um enxame de ratos de esgoto não oferece.

Manipulação Mental: Apesar de não ser tão eficiente quanto a Disciplina Dominação, o poder de Animalismo: Acalmar a Besta é uma maneira (muitas vezes ignorada) de manipular mortais. Usando efetivamente esse poder, um Nosferatu pode convencer uma testemunha humana que a presença de um monstro furtivo que mora nos esgotos não é uma ameaça tão terrível, afinal. Com um toque e um olhar, um mestre dessa habilidade pode distrair uma testemunha por tempo suficiente para amarrar e amordaçá-la, nocauteá-la com Potência ou dar aos outros membros de seu Círculo tempo suficiente para lidar com ela. Acalmar a Besta também pode ser uma excelente técnica de alimentação.

Farra Bestial: Alguns Nosferatu particularmente animaiscos preferem amplamente o poder de Animalismo: Dominar o Espírito à Máscara das Mil Faces. E por que não? Enquanto um Nosferatu Ofuscado pode se disfarçar como um inócuo humano, um mestre de Animalismo pode vagar livremente pelo mundo da superfície como um cão selvagem, um gato arredoio ou uma criatura dos esgotos mais exótica. Auspícios não detectam essa possessão.

Espiões Animais: Enquanto um vampiro com Sentidos Aguçados pode detectar um Nosferatu utilizando Presença Invisível, ele pode não se importar em falar livremente diante de um gato de rua que acabou de entrar pela janela de seu refúgio. Essa atitude distraída fez com que as redes de informação de muitas ninhadas de Nosferatu se tornassem assustadoramente eficazes. Mesmo os príncipes mais paranóicos não podem parar de falar cada vez que um rato atravessa a sala ou que um cão abandonado acampa na soleira da porta de seu refúgio.

CANÇÃO DA ESCURIDÃO

Animalismo Nível Seis

Antes que o clã pudesse se esconder em labirintos enterrados debaixo das cidades dos homens, os Antigos contavam com vastas cavernas e grutas para sua sobrevivência. Os Matusaléns mais poderosos não se limitavam às poucas que já existiam — eles criavam cavernas novas. Os Mestres do Saber contam histórias sobre enormes criaturas subterrâneas, coisas esquecidas dos primeiros dias do mundo, monstros que o próprio Nosferatu não foi capaz de destruir. Gigantes dentro da terra, estes atavismos lentamente construíram túneis e se se arrastaram por incontáveis quilômetros abaixo do munto da superfície. Ainda que Nosferatu cínicos e científicos (autarcas ou não) neguem a existência de tais criaturas, cientistas humanos não conseguem prever com exatidão a ocorrência de terremotos e eventos subterrâneos similares.

Alguns ocultistas Nosferatu alegam que apenas Matusaléns Nosferatu são suficientemente poderosos para utilizar esse poder. Alguns poucos insistem que vampiros poderosos podem usar essa Disciplina para criar crateras, derrubar túneis instáveis ou abrir grandes cavernas em áreas rurais desesperadamente necessárias para seus descendentes. As mais absurdas narrativas concernem ecossistemas inteiros baseados em vermes inferiores, leviatãs subterrâneos ou outros monstros que escavam os territórios abaixo da crosta terrestre. Se esse poder sobrenatural (se é que ele existe de fato) envolve convocar tais criaturas ou simplesmente mover enormes quantidades de terra com o poder da mente permanece um ponto de conjectura. Seu Narrador deve decidir.

Sistema: Se tais criaturas existem, então os Antigos Nosferatu podem controlá-las, ainda que de forma reduzida. Um Matusalém Nosferatu deveria ser teoricamente capaz de convocar e comandar a criatura uma vez por ano para cada cinco pontos (ou cinco características) de Força de Vontade que possuir. Primeiro, o vampiro gasta estes pontos (ou características) temporários por um período de pelo menos um mês; ele não pode recuperar esses pontos até que esse período tenha passado. O tamanho da perturbação subterrânea depende de um teste de Carisma + Sobrevivência; a dificuldade depende de quão rural a localização escolhida é. (Um terreno desabitado no meio do Saara teria dificuldade 6; o centro de Manhattan teria dificuldade 10). Narradores podem optar por dispensar as mecânicas de jogo no que diz respeito a Matusaléns, é claro, e simplesmente passar adiante *recortes* de jornal falando sobre recentes terremotos por todo o mundo.

OFUSCAÇÃO

A Ofuscação é a Disciplina mais usada pelos Nosferatu. Muitos neófitos não conseguem imaginar como seria suportar a imortalidade sem ela. Infelizmente, eles raramente têm sucesso em utilizá-la plenamente, preferindo vagar alegremente pelas ruas sem serem vistos, personificando o ocasional mortal mundano e se escondendo do perigo quando ele se manifesta. Olhe com mais atenção, e você verá o poder que a Ofuscação pode dar a um Nosferatu sagaz.

Vigilância de Vídeo e Áudio: Os Nosferatu se especializam no comércio de segredinhos sujos. Não é preciso ser um mestre da Disciplina Ofuscação para se esconder num canto com uma câmera de vídeo ou um microfone. Tudo que um espião precisa fazer é ficar quieto e parado no mesmo lugar. Estes são exatamente os parâmetros da Disciplina Manto das Sombras. Se um neófito Nosferatu sabe apenas esse nível da Disciplina Ofuscação, outro membro de sua ninhada pode facilmente posicionar-se usando o poder Cobrindo o Grupo e encontrando-se com ele.

Caos Social: Os Nosferatu não precisam se limitar a personagens inofensivos quando estiverem utilizando a Máscara das Mil Faces. Muitos vampiros lendários criaram caos ao personificar primogênitos, príncipes, celebridades mortais e outros indivíduos notórios. Considere o tumulto que ocorreria durante o romance de um Toreador com um mortal se seu parceiro o visse pela cidade com outra pessoa. O que aconteceria se um ancião Brujah (ou alguém igual a ele) ameaçasse o príncipe com danos físicos? Se uma ninhada de Nosferatu não é tratada com respeito, a ameaça de caos social dentro da Camarilla local pode ser um potente motivador.

Renovação Urbana: Alguns Nosferatu empregam a tática de "caos social" no mundo mortal também, especialmente quando têm como alvo uma vizinhança inteira do rebanho. Os Bichos sabem que se alguns prédios antigos são marcados para serem demolidos ou se uma casa for condenada, um bairro urbano pode se tornar um refúgio para os Nosferatu acima da superfície. O processo leva tempo, mas pense no valor de causar uma baderna em uma vizinhança pobre, realizando algumas atrocidades disfarçado como um policial local ou tomando o lugar do líder da gangue da região. Se um número suficiente de atos horrendos gerar caos em um bairro, então o local escolhido está um passo mais próximo da renovação urbana.

Chantagem Falsificada: Os Nosferatu muitas vezes ganham influência sobre políticos locais chantageando-os com evidências incriminadoras. Algumas vezes as provas nem ao menos são verdadeiras. Os Nosferatu com conhecimentos da mídia criaram um próspero negócio utilizando a Máscara das Mil Faces e uma câmera. Ainda que muitos não consigam fazer isso com câmeras de vídeo, a técnica funciona surpreendentemente bem com filme. Uma foto de um político local executando atos



indizíveis com uma prostituta desconhecida, uma fotografia pornográfica de uma celebridade local ou um clique incriminador de uma pessoa comum cometendo um crime extraordinário pode valer uma fortuna... mesmo se não for real.

POTÊNCIA

Proeza, poder, vigor, intensidade, força — não importa o nome que você utilize para descrevê-la, a Potência é uma Disciplina impressionante. Muitos e muitos Neófitos consideram-na uma habilidade de combate simples e brutal. Na verdade, ela é uma habilidade de combate sofisticada, complexa e imprevisível... aliada a suas utilizações na arte e arquitetura Nosferatu.

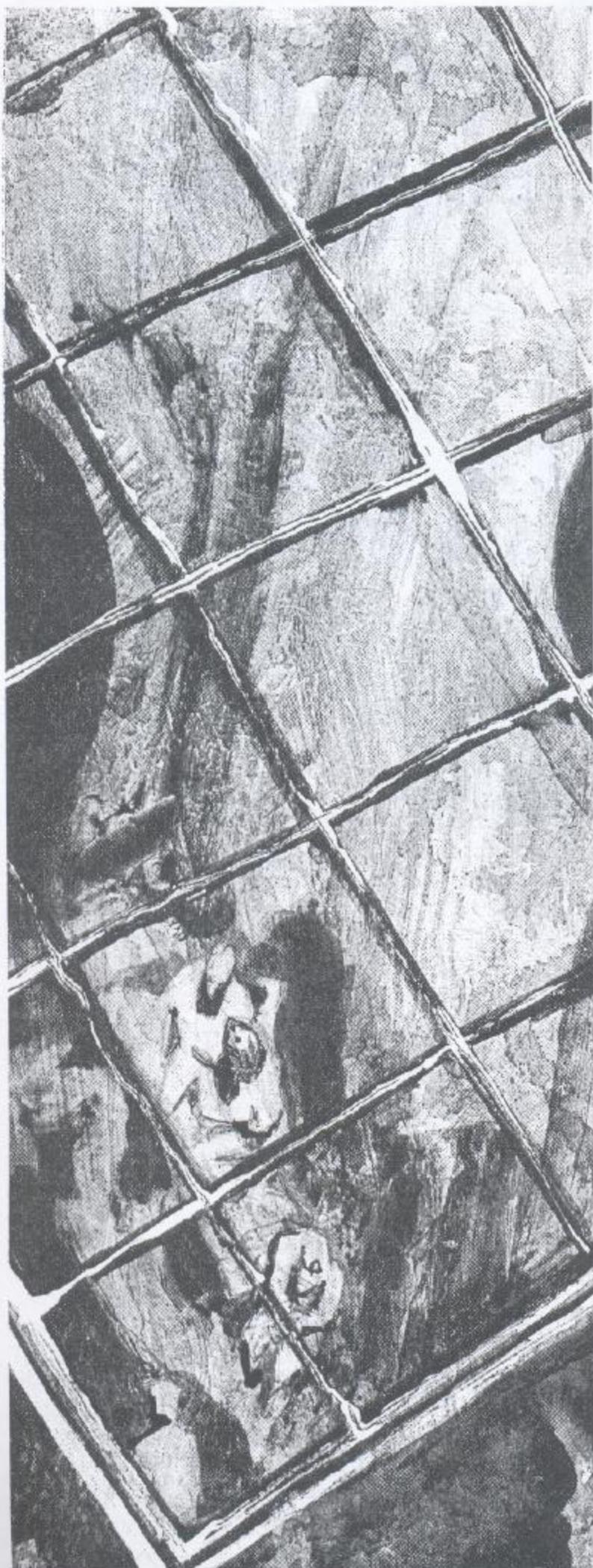
Construção: Para expandir o sistema de esgotos de uma cidade é necessário mais do que influência política e carniçais fiéis. Quando fazem melhorias no submundo labiríntico debaixo das cidades, os Nosferatu utilizam a Potência com frequência para auxiliar os carniçais nas tarefas mais difíceis. Construir túneis através da rocha sólida, mover pedaços de pedra e concreto ou simplesmente destruir um túnel com um golpe poderoso são perícias úteis na construção Nosferatu.

Destruição: Uma vez que o refúgio Nosferatu e o domínio que o cerca tenham sido construídos, ele deve imediatamente pensar em maneiras de defendê-lo. Uma de-

fesa de última trincheira comum envolve derrubar corredores cuidadosamente escolhidos para bloquear uma força invasora. A mesma força bruta também pode ser usada para derrubar prédios inteiros na superfície. Atrair um inimigo para dentro de uma construção instável e derrubar os suportes estruturais é uma maneira segura de matar até mesmo a mais terrível criatura sobrenatural.

Escultura: A arte Nosferatu geralmente envolve peças enormes de pedra e metal. A Potência permite que os Nosferatu esculpam estátuas de mármore e dobrem pedaços de metal. Ainda que possa parecer estranho criar um Nosferatu com a Habilidade Performance, ela se prova útil nessas circunstâncias.

Combate: Força titânica é ainda mais mortal quando a pessoa que a utiliza é muito habilidosa. Vários Nosferatu lendários usaram este talento em sua própria vantagem combinando vários estilos de combate com o poder da Potência. Táticas diferentes abundam. Alguns anciões combatem utilizando os movimentos esportivos da Luta Greco-Romana, mas eles não conseguem competir com métodos mais modernos. Lutadores Nosferatu do México são íntimos do estilo *lucha libre*, empregando-o com frequência contra outras criaturas sobrenaturais; existem centenas de filmes de luta mexicanos onde heróis batalham contra vampiros, lobisomens ou coisas piores.



ARMAS IMPROVISADAS E POTÊNCIA

	Proeza de		
	Força	Dificuldade	Dano
Tampa de Bueiro	5	8	6
Portão Arremessado	7	8	7
Motocicleta	9	9	8
Carro Popular	11	10	9

Arremessar Objetos: Por que usar seus punhos para amassar seus inimigos quando existem coisas mais pesadas com as quais você pode esmagá-los? Usando um "feito de força" apropriado, um Nosferatu pode arremessar portões de ferro, tampas de esgoto ou até mesmo carros populares em seus oponentes. Você jamais estará desarmado quando pode arrancar metal de uma parede. A próxima seção inclui algumas regras (opcionais) de jogo para usar essa tática.

COMBATE POTENTE

Na versão de mesa de **Vampiro**, grandes armas improvisadas são incômodas; jogar um pedaço desbalanceado e pesado de qualquer coisa geralmente requer um teste de Destreza + Esportes ou Armas Brancas; a dificuldade deve ser pelo menos 8 ou 9. Como opção, o alvo escolhido pode não ser obrigado a ter sucesso num teste de Força de Vontade para "abortar para Esquiva"; se um Nosferatu em frenesi começa a erguer um carro de passeio esportivo, ele pode precisar de um teste de Força de Vontade para fazer qualquer outra coisa diferente de se Esquivar. Confira na tabela acima algumas das armas mais comuns.

Na versão ao vivo do jogo — **Teatro da Mente**, feitos desse tipo podem ser divertidos, mas devem ser tão difíceis quanto ridículas. A interpretação social de uma entrevista com um ancião Nosferatu deve ser incentivada; exigir que o mesmo jogador ofegue e gesticule enquanto ergue o cartão que representa um carro sobre sua cabeça é palhaçada. Apesar de tudo, se um jogador realmente quiser improvisar armas de arremesso, o Narrador pode querer separar alguns cartões de suporte especificamente para essas eventualidades. Qualquer arma improvisada desse tipo tem as Características: Desajeitado x 3; isso torna mais difícil, acertar alguém com essas armas mas não reduz o dano que ela causa. Para converter o dano para armas improvisadas, considere o número de dados de dano e divida-o por dois. (Ou algo do gênero.)

A NECESSIDADE DE SE ALIMENTAR

Perseguir presas humanas na superfície pode ser particularmente difícil para os Nosferatu. Os humanos tendem a fugir de criaturas horrendas, especialmente daquelas que obviamente pretendem transformá-los em um banquete. A Disciplina Ofuscação pode ajudar, mas nem todo vampiro a possui. Poucos Ratos de Esgoto desenvol-



vem um talento para as Disciplinas Dominação e Presença, que são tão essenciais quando os Ventrue e Toreador se alimentam. Neófitos Nosferatu correm um risco ainda maior, já que não detêm um grande poder sobrenatural. Não tema. Nem todo Nosferatu precisa se especializar na Disciplina Ofuscação para sobreviver. Aprender a caçar pode ser difícil no início, mas os vampiros dispõem de séculos para refinar suas técnicas.

Escravos Carniçais: Escravos viciados em sangue fazem qualquer coisa para saciar os desejos de seus mestres. Alguns carniçais demonstram sua devoção trazendo uma refeição ocasional. Atraindo a pobre vítima para um lugar escondido, eles proporcionam uma oportunidade fácil para que um vampiro se alimente. Porque sair invisível para caçar suas presas? O olhar deles quando estão prestes a serem drenados por um monstro horrível é tão agradável quanto o próprio ato de se alimentar.

Bonecos de Sangue: O processo de criar um boneco de sangue é relativamente simples. Capture um humano, transforme-o em seu carniçal e deixe-o viciado em seu sangue. Faça o que for preciso para mantê-lo por perto por tempo suficiente, mas alimente seu laço de sangue com cuidado. Uma vez que você tenha ganho seu coração e sua alma através do seu precioso vitae, você produziu um mortal de quem poderá se alimentar regularmente. É verdade que os bonecos de sangue dos Nosferatu ficam fisicamente distorcidos e degenerados com o tempo, mas alguns humanos sacrificariam qualquer coisa por amor... até mesmo sua liberdade.

Acalmar a Besta: A Disciplina Animalismo funciona em qualquer criatura consciente, incluindo humanos. Um Nosferatu bestial pode decidir atacar repetidamente o mesmo beco ou esquina de rua, colocando suas vítimas em um transe pacífico. Lembra da cena de filme de terror em que um adolescente curioso entra num lugar onde não deveria ir? Nenhuma pessoa se entraria no porão de uma casa deserta ou investigaria uma tampa de esgoto estranhamente fora do lugar... a não ser que tivessem um "empurrãozinho" psíquico, talvez. A exposição repetida a Acalmar a Besta pode ser de fato viciante. As vítimas continuam voltando para o mesmo beco repetidas vezes, atraídas por memórias confusas do êxtase do Beijo.

Os "João Pestana": Os anciões desprezam a idéia de se alimentar de pessoas adormecidas. É simples de

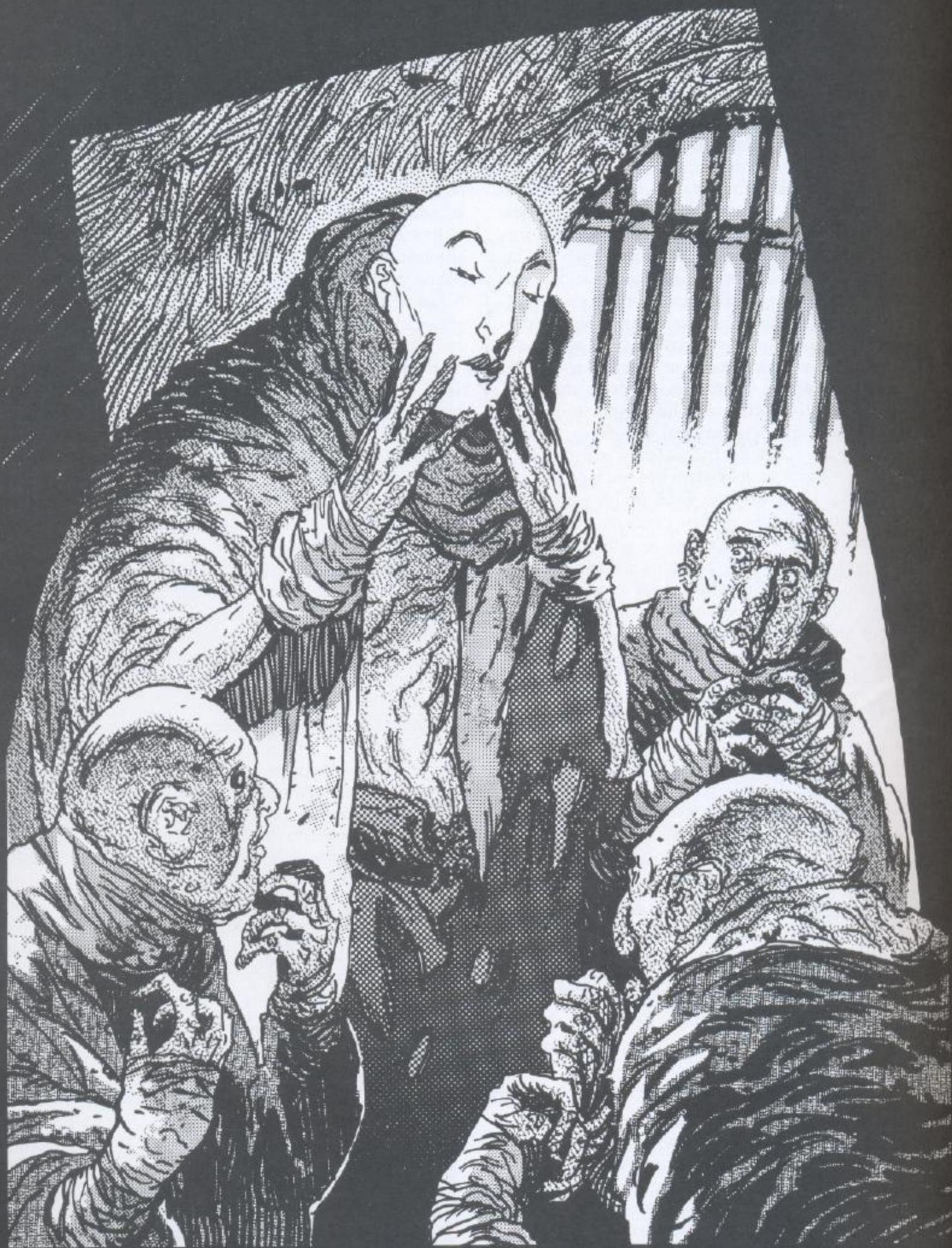
mais! Um vampiro furtivo, contudo, pode vir a preferir a emoção de se esgueirar pela casa de uma vítima à noite. Lendas sobre vampiros que precisam ser convidados para a casa de alguém são um belo exemplo de informação falsa. Só pra garantir, planeje com segurança sua rota de fuga. Nem toda casa tem por perto uma saída conveniente para o esgoto.

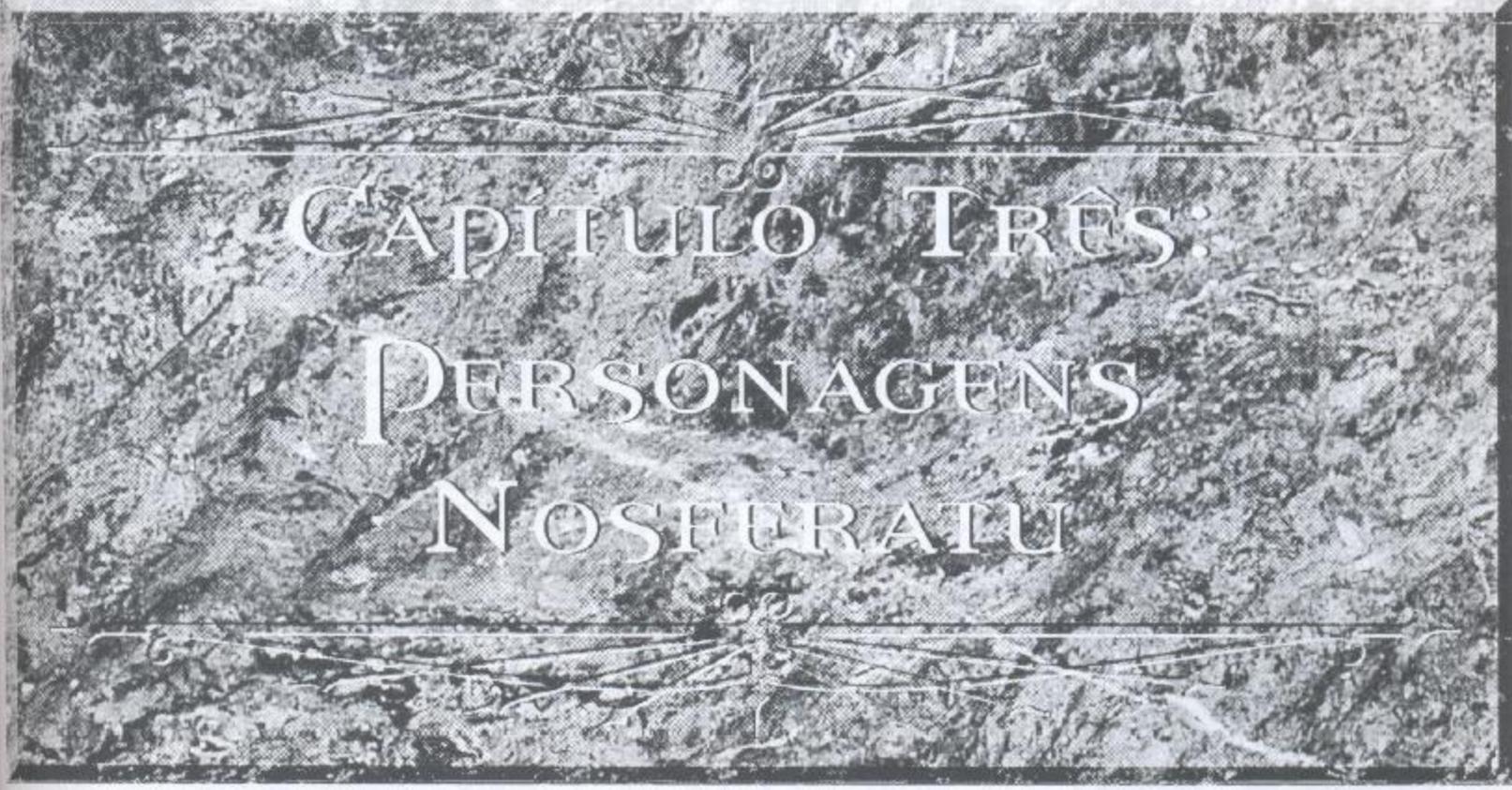
Brutamontes: O comando da Potência de um Nosferatu oferece uma versão muito mais brutal para suas caçadas. Um brutamontes que consegue nocautear uma vítima com um único golpe pode carregar sua presa e alimentar-se à vontade. Organizar a emboscada é um pouco complicado, mas a paciência se paga mais tarde. Aqueles que falham como "João Pestana" algumas vezes aprendem a simplesmente derrubar uma porta e levar o que querem.

Bichos-Papões: Alimentar-se de crianças é uma maneira particularmente vil de sobreviver, mas a necessidade é a mãe da invenção. Seja por covardia ou por preferência, tais criaturas são responsáveis por incontáveis lendas de monstros à espreita, perseguindo crianças que não sabem se comportar. Quando os mais novos ficam realmente assustados, seus pais rapidamente desmentem as histórias obviamente mentirosas sobre a aparência de seus predadores...

A Internet: Não precisamos entrar em detalhes aqui. Basta dizer que na Net ninguém pode ver seu rosto. Conseguir toda a informação que puder sobre uma vítima em potencial, de seus registros oficiais aos segredos que ela revela em uma sala de bate-papo na Internet, pode aumentar bastante suas chances de encontrar um candidato ideal para a escravidão do sangue, o Abraço ou para um lanchinho noturno ocasional. É tão assustador quanto eficiente.

Táticas do Bando: Quando todos os demais métodos de caçada falharem, nunca se esqueça da utilidade de caçar em bando. Tanto faz se você escolhe passar suas noites num círculo da Camarilla, andar pela cidade como parte de uma ninhada Nosferatu ou abandonar todo o cuidado para correr pelas ruas com um bando inumano do Sabá, o trabalho em equipe vale a pena. Vampiros esgotados algumas vezes criam táticas elaboradas para tirar sua presa de uma cobertura protetora, rastreando-a pelas ruas e compartilhando a caça após um trabalho bem feito.





CAPÍTULO TRÊS: PERSONAGENS NOSFERATU

O homem não me encanta.

— William Shakespeare, *Hamlet*

AQUI EXISTEM MONSTROS

Todo Nosferatu é único, mas alguns arquétipos emergem repetidas vezes. Os nomes, rostos e antecedentes podem mudar, mas qualquer que seja seu nome, a fétida essência do clã Nosferatu permanece a mesma. Para ajudá-lo a preencher os esgotos, favelas e pocilgas de suas cidades, nós incluímos al-

guns exemplos dos monstros desprezíveis que esse clã pode oferecer. Adapte-os às suas histórias, acrescente uma boa dose de interpretação indulgente e você estará pronto para percorrer os esgotos em duas balançadas da cauda de um rato.

CLEÓPATRA

Mote: Estarei pronta em um minuto... Só preciso dar um jeito no meu rosto...

Prelúdio: Você já foi linda, mas toda aquela beleza despertava inveja nos outros. Houve uma época em que os homens ansiavam por possuí-la. Mulheres desejavam ser você. Mas então, uma fera bestial violentou e destruiu você. Ele veio até você disfarçado em um belo desconhecido, mas quando finalmente ficaram a sós, você percebeu que bem lá no fundo ele era como todos os outros: um monstro.

Em vida, você era capaz de manipular qualquer um com seu charme e boa aparência, mas essa estratégia não está mais disponível. Outros vampiros se ofereceram para ensiná-la como se disfarçar numa linda humana, mas a idéia a enoja.

Apesar de você e seus irmãos Nosferatu serem horrendos, você está começando a aprender o que é compaixão, simpatia e as dores de consciência. Você está lutando para compreender algo mais profundo em sua alma: a não ser que consiga, estará condenada a passar o resto da eternidade lamentando por sua beleza perdida.

Conceito: Você é uma mulher linda presa dentro de um monstro imortal. Todas as noites, quando desperta de um sono profundo, tem a esperança de que seu terrível sonho recorrente termine e você finalmente possa acordar. Apesar disso, todas as noites o pesadelo recomeça da mesma forma. O modo como você vai reagir a essa mudança súbita — com amargura, extremo remorso ou até mesmo esperteza — depende daquilo que há nas profundezas do seu ser. Como uma pessoa inteiramente consciente de quão vaidosas e mesquinhas as mulheres podem ser por causa de sua aparência, você também tem uma profunda compreensão da psicologia humana (e vampírica).

Dicas de Interpretação: Você tem uma escolha. Pode voltar à sua existência anterior, enganando os outros para que acreditem que você é especial devido à sua beleza única. Ou, se preferir, pode rejeitar isso completamente, tentando desenvolver qualidades que nunca possuiu na época em que respirava. No meio dos seus semelhantes, você não tem escolha a não ser se apresentar como a pessoa que realmente é. Os outros Nosferatu não são enganados pelas suas tentativas de parecer perspicaz, graciosa ou sofisticada. Você é um monstro e para sempre o será até que consiga ganhar o respeito dos outros vampiros.

Equipamento: bolsa da moda, estojo de maquiagem, batom preto, lingerie rasgada, espelho quebrado, roupas requintadas, spray de pimenta



VAMPIRO

A HISTÓRIA

NOME: _____	NATUREZA: _____	PENITENTE _____	GERAÇÃO: _____ 11ª
JOGADOR: _____	COMPORTAMENTO: _____	ÉTICA: _____	RESPEITO: _____
CRONOLOGIA: _____	C.R.: _____	NOSFERATU _____	CONCEITO: _____ Cleópatra

ATRIBUTOS

FÍSICOS FORÇA: _____ ●●●●● DESTREZA: _____ ●●●●● VIGOR: _____ ●●●●●	SOCIAL CARISMA: _____ ●●●●● MANIPULAÇÃO: _____ ●●●●● APARÊNCIA: _____ ●●●●●	MENTAL PERCEPÇÃO: _____ ●●●●● INTELIGÊNCIA: _____ ●●●●● RACIOCÍNIO: _____ ●●●●●
---	---	---

HABILIDADES

TALENTO PROFUNDIDADE _____ ●●●●● ESPORTE _____ ●●●●● BRIGA _____ ●●●●● ESQUEMA _____ ●●●●● EMPATIA _____ ●●●●● EMPREENSO _____ ●●●●● INTIMIDAÇÃO _____ ●●●●● LIDERANÇA _____ ●●●●● MASTIA _____ ●●●●● LÁBIA _____ ●●●●●	PERÍCIAS EMPINAR O ANTES _____ ●●●●● OFÍCIO _____ ●●●●● CONDUÇÃO _____ ●●●●● CURIOSIDADE _____ ●●●●● ARMAS DE FOGO _____ ●●●●● ARMAS BRANCAS _____ ●●●●● PERFORMANCE _____ ●●●●● SUGERANÇA _____ ●●●●● FURTIVIDADE _____ ●●●●● SOBREVIVÊNCIA _____ ●●●●●	CONHECIMENTO ACADÊMICOS _____ ●●●●● COMPUTADOR _____ ●●●●● FINANÇAS _____ ●●●●● INVESTIGAÇÃO _____ ●●●●● DIREITO _____ ●●●●● LINGUAGEM _____ ●●●●● MEDICINA _____ ●●●●● OCULTISMO _____ ●●●●● POLÍTICA _____ ●●●●● CIÊNCIA _____ ●●●●●
--	---	---

vantagens

ANTECEDENTES GERAÇÃO _____ ●●●●● REBANHO _____ ●●●●● RECURSOS _____ ●●●●● _____ ●●●●● _____ ●●●●● _____ ●●●●●	DISCIPLINA DISCUSSÃO _____ ●●●●● _____ ●●●●● _____ ●●●●● _____ ●●●●● _____ ●●●●●	CONSCIÊNCIA/CONVICÇÃO _____ ●●●●● AUTOCONTROLE/INIBIÇÃO _____ ●●●●● CORAGEM _____ ●●●●●
--	--	---

QUALIDADES/DEBILIDADES _____ _____ ●●●●●○○○○○ _____ ●●●●●○○○○○ _____ ○○○○○○○○○○ _____ ○○○○○○○○○○ _____ ○○○○○○○○○○ _____ ○○○○○○○○○○	HUMANIDADE/TERROR _____ _____ ●●●●●○○○○○ _____ ●●●●●○○○○○ _____ ○○○○○○○○○○ _____ ○○○○○○○○○○ _____ ○○○○○○○○○○ _____ ○○○○○○○○○○	VITALIDADE ESCORRIDO _____ □ MACHUCADO _____ -1□ FERIDO _____ -1□ FERIDO GRAVEMENTE _____ -2□ ESPANCADO _____ -2□ ALIADO _____ -5□ INCAPACITADO _____ □ EXPERIÊNCIA _____ _____ □
--	---	---



TRUFA / HUMANIDADE



ANTECEDENTES

FÍSICOS

Ágil _____

Hábil _____

Saudável _____

SOCIAIS

Cordial _____

Empático _____

Expressivo _____

MENTAIS

Atento _____

Esperto _____

Criativo _____

HABILIDADES

Empatia _____

Etiqueta _____

Performance (teatro) _____

Furtividade x2 _____

Geração x2 _____
Rebanho x2 _____
Recursos x3 _____

INFLUÊNCIAS

DISCIPLINAS

Ofuscação (Manto das Sombras, Presença Invisível, Máscara das Mil Faces) _____

QUALIDADES & DEFETOS

CREANÇA

COMPORTAMENTO _____

PENITENTE

NATUREZA _____

IDADE _____

GERAÇÃO _____

NOSFERATU

CLIX _____

CRÔNICA _____

CLEÓPATRA

PERSONAGEM _____

NOME _____

□□□□□□□□□□

○○○○○○○○○○

FORÇA DE VONTADE

□□□□□□□□□□

●●●●●●●●●●

PONTOS DE SANGUE

○○○○●●

CORAGEM

●●●●●

AUTOCONTROLE / VINGANÇA

○○○○●

CONSCIÊNCIA / VINGANÇA

TRUFA / HUMANIDADE



ANTECEDENTES

FÍSICOS

Resistente _____

Ligeiro _____

Rijo _____

SOCIAIS

Encantador _____

Digno _____

Repugnante x3[N] _____

MENTAIS

Alerta _____

Versado x2 _____

Criterioso _____

HABILIDADES

Esquiva _____

Etiqueta _____

Expressão _____

Finanças _____

Contatos x2 _____
Recursos x2 _____
Lacaio x1 _____

INFLUÊNCIAS

DISCIPLINAS

Ofuscação (Manto das Sombras, Presença Invisível, Máscara das Mil Faces) _____

QUALIDADES & DEFETOS

CONFORMISTA

COMPORTAMENTO _____

DIRETOR

NATUREZA _____

IDADE _____

GERAÇÃO _____

NOSFERATU

CLIX _____

CRÔNICA _____

CONSELHEIRO

PERSONAGEM _____

NOME _____

□□□□□□□□□□

○○○○○○○○○○

FORÇA DE VONTADE

□□□□□□□□□□

●●●●●●●●●●

PONTOS DE SANGUE

○○○○●●

CORAGEM

●●●●●

AUTOCONTROLE / VINGANÇA

●●●●●

CONSCIÊNCIA / VINGANÇA



CONSELHEIRO

Mote: *Sim, senhor... Não, senhor... Bem, senhor, uma esta- ca no coração pode parecer uma boa idéia, mas não seria um pouco mais eficaz esfolar sua pele? Sim, designarei alguém para fazê-lo imediatamente, senhor...*

Prelúdio: Você nunca conseguiu muita coisa na vida. Apesar de ter o talento para a diplomacia e demonstrar uma fabulosa capacidade de lidar com as pessoas, você também tem o péssimo hábito de se escorar sob a autoridade de outros. Você nunca teve a ambição de ser um líder carismático. Você se contentava em ser um adulator, o homem por trás dos panos com um contracheque regular, que deixava os outros levar sua cota de fama e fortuna.

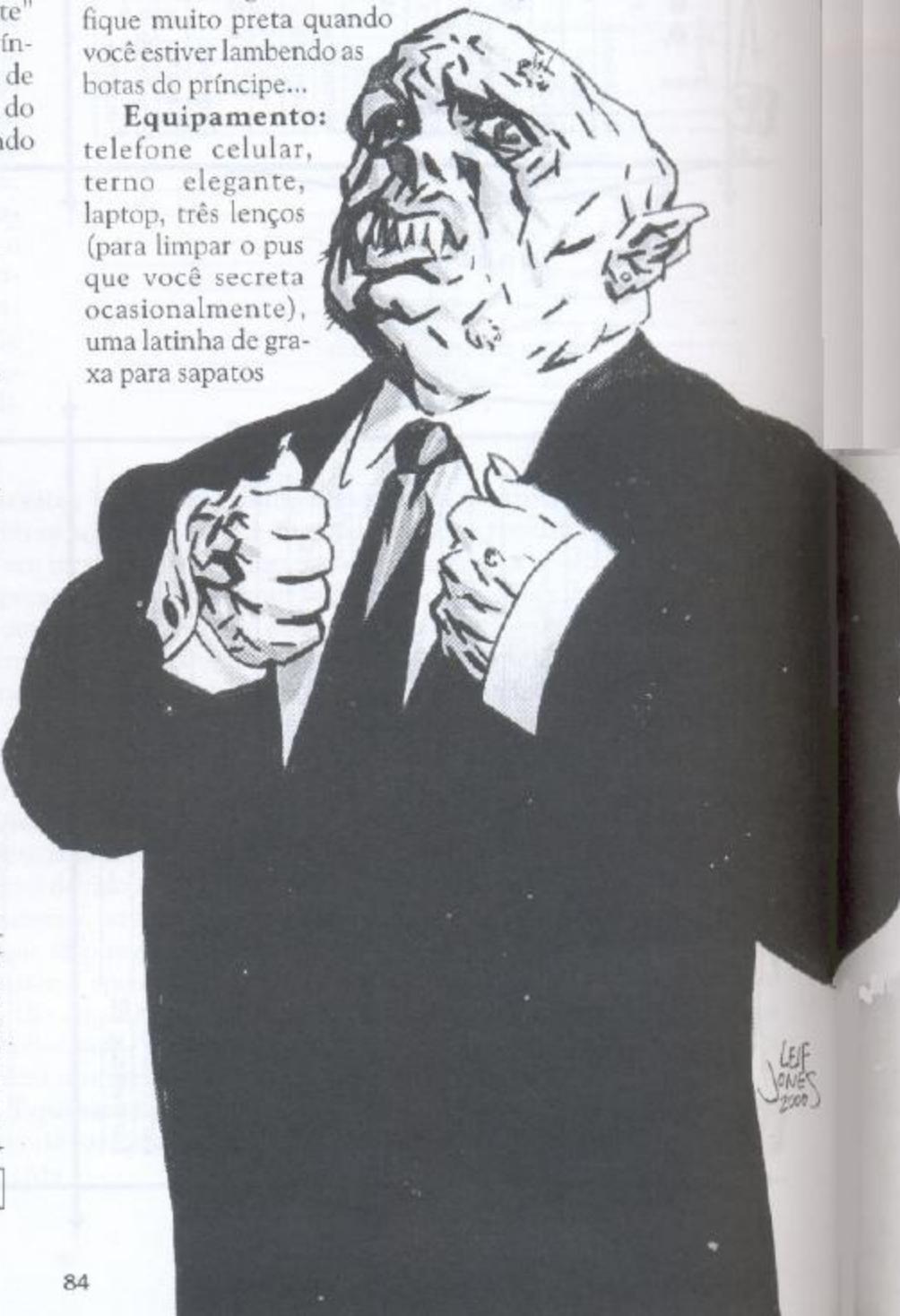
Você deve ter feito algo direito, contudo, já que foi recru- tado para o mundo dos mortos-vivos. Graças ao Abraço, você agora é imortal, poderoso e sobrenatural... e quase nada mu- dou. Você começou a se esconder atrás de um "príncipe vampi- ro", aconselhando-o em todo o tipo de evento bizarro, noi- te após noite. Você também atua como um tipo de "gerente" para os demais Nosferatu, implementando as políticas do prin- cipe. O príncipe leva todo o crédito por suas idéias, mas de algum modo você se sente mais seguro estando atrás dele do que na sua frente. Afinal de contas, os príncipes do mundo

vêm e vão, mas seus bajuladores puxa-saco nunca saem de moda.

Conceito: O príncipe lhe dá ouvidos, e por algum motivo que você não consegue descobrir, ele realmente confia em você. Ocasionalmente, ele se abre com você. Talvez seja por- que você tem laços com outros de sua espécie, criaturas à es- preita ainda mais horrendas que você. Eles o mantêm muito melhor informado do que o príncipe egoísta que você apóia e, em troca, você traz para eles as últimas notícias dos salões do príncipe.

Dicas de Interpretação: Por que se arriscar sendo aque- le que manda? Siga os passos dele e explore a situação para conseguir tudo o que puder. Esconda-se atrás de um político com poder e prometa, convença-o de que não pode viver sem suas habilidades, comporte-se como um lambe-botas, e fique com ele até o final... pelo menos até ele falhar e você ter que vender suas habilidades para outro. A sua sobrevivência de- pende do sucesso da vítima que você escolher. Enquanto esti- ver nas boas graças daqueles que estão no poder, sem dúvida você estará seguro. Só tome cuidado para que sua língua não fique muito preta quando você estiver lambendo as botas do príncipe...

Equipamento: telefone celular, terno elegante, laptop, três lenços (para limpar o pus que você secreta ocasionalmente), uma latinha de gra- xa para sapatos



VAMPIRO

NOME: _____ NATUREZA: _____ DIRETOR: _____ GERAÇÃO: _____ 13*

JOGADOR: _____ COMPORTAMENTO: CONFORMISTA REPOB: _____

CRONOLOGIA: _____ CLX: _____ NOSFERATU CONCEITO: CONSELHEIRO

ATRIBUTOS

<p>FÍSICOS</p> <p>FORÇA: ●●●●○</p> <p>DEFESA: ●●●●○</p> <p>VIGOR: ●●●●○</p>	<p>SOCIAL</p> <p>CARISMA: ●●●●○</p> <p>MANIPULAÇÃO: ●●●●○</p> <p>APARÊNCIA: ●●●●○</p>	<p>MENTAL</p> <p>PERCEIÇÃO: ●●●●○</p> <p>INTELIGÊNCIA: ●●●●○</p> <p>RACIOCÍNIO: ●●●●○</p>
--	--	--

HABILIDADES

<p>TALENTOS</p> <p>PROTEÇÃO: ●●●●○</p> <p>ESPORTES: ○○○○○</p> <p>BRIGA: ○○○○○</p> <p>ESQUIVA: ●●●●○</p> <p>EMPATIA: ●●●●○</p> <p>EMPRESA: ●●●●○</p> <p>INTIMIDAÇÃO: ○○○○○</p> <p>LIDERANÇA: ●●●●○</p> <p>MANHA: ○○○○○</p> <p>LÁBIA: ●●●●○</p>	<p>PERÍCIAS</p> <p>ESCRITA GRAMAT: ○○○○○</p> <p>OFÍCIOS: ●●●●○</p> <p>CONDUÇÃO: ○○○○○</p> <p>ETIQUETA: ●●●●○</p> <p>ARMAS DE FOGO: ○○○○○</p> <p>ARMAS BRANCAS: ○○○○○</p> <p>PERFORMANCE: ●●●●○</p> <p>SEGURANÇA: ○○○○○</p> <p>FURTIVIDADE: ●●●●○</p> <p>SOBREVIVÊNCIA: ○○○○○</p>	<p>CONHECIMENTO</p> <p>ACADÊMICOS: ●●●●○</p> <p>COMPUTADOR: ●●●●○</p> <p>FINANÇAS: ●●●●○</p> <p>INVESTIGAÇÃO: ●●●●○</p> <p>DIREITO: ○○○○○</p> <p>LINGUÍSTICA: ○○○○○</p> <p>MEDICINA: ○○○○○</p> <p>OCULTISMO: ○○○○○</p> <p>POLÍTICA: ●●●●○</p> <p>CERCA: ○○○○○</p>
--	---	--

vantagens

<p>ANTECEDENTES</p> <p>CONTATOS: ●●●●○</p> <p>RECURSOS: ●●●●○</p> <p>LACIOS: ●●●●○</p> <p>_____ ○○○○○</p> <p>_____ ○○○○○</p> <p>_____ ○○○○○</p> <p>_____ ○○○○○</p>	<p>DISCIPLINAS</p> <p>OPUSCULAÇÃO: ●●●●○</p> <p>PRESENÇA: ●●●●○</p> <p>_____ ○○○○○</p> <p>_____ ○○○○○</p> <p>_____ ○○○○○</p> <p>_____ ○○○○○</p>	<p>CONSCIÊNCIA/Consciência</p> <p>_____ ●●●●○</p> <p>AUTOCONTROLE/Instintos</p> <p>_____ ●●●●○</p> <p>CORAGEM</p> <p>_____ ●●●●○</p>
---	--	---

QUALIDADES/DEFEITOS

_____ ●●●●○

_____ ●●●●○

_____ ●●●●○

_____ ●●●●○

_____ ●●●●○

HUMANIDADE/Prisão

_____ ●●●●○

_____ ●●●●○

_____ ●●●●○

_____ ●●●●○

_____ ●●●●○

VIALIDADE

ESCORIADO: _____

MACHUCADO: _____ - 1

PERIDO: _____ - 1

PERIDO GRAVEMENTE: _____ - 2

ESPANCADO: _____ - 2

ALHEADO: _____ - 3

INCAPACITADO: _____

PONTOS DE SANGUE

_____ □□□□□□□□□□

_____ □□□□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

_____ □□□□□□□□□□

_____ □□□□□□□□□□

CARA DE COURO

Mote: *Você me lembra a minha mãe. Mas pra falar a verdade, eu nunca gostei muito da minha mãe...*

Prelúdio: Os humanos são uma presa tão fácil. Você odiava todos eles enquanto estava vivo e os odeia ainda mais agora que está morto. Na sociedade vampírica, você age como se fosse civilizado, mas quando tem a oportunidade de caçar seres humanos, os impulsos da Besta o dominam. Porque tomar apenas um pouco de sangue quando caça? Ao invés disso, tome suas vidas.

Os outros vampiros — especialmente os Nosferatu — não podem descobrir quem você realmente é ou o que você faz. Se eles souberem que a sua alma é tão repulsiva quanto a sua carne, eles o destruirão imediatamente. Nem mesmo o Sabá entenderia seus pequenos passatempos. Uma vez que até mesmo os Bichos precisam se manter escondidos, eles não gostariam que um assassino compulsivo causasse tumulto entre os mortais locais. Você deve trabalhar de modo excepcional para mostrar aos outros que você é um membro de valor para a sociedade vampírica, e lutar de forma incansável para apoiar a sua ninhada. Depois de fazer isso, você adquire o privilégio de permitir que a Besta dentro de você possa correr solta. Comece a chacina, e esconda bem os corpos.

Conceito: Todos os vampiros são criaturas predatórias; você é apenas melhor caçando e matando do que a maioria deles. Ocasionalmente, você é muito cruel, mas não o suficiente para revelar a sua verdadeira natureza. A cada sessão, quando você caçar, deve fazê-lo em segredo. (Nota para o Narrador: a cada sessão, o jogador interpretando este personagem deve lhe escrever uma nota descrevendo as atrocidades de seu personagem durante esta sessão. Desenvolva-as em um jogo individual se você assim o desejar, e mantenha estes testes de Moralidade em segredo.)

Dicas de Interpretação: Se você se sente inexoravelmente atraído por interpretar um assassino serial vampírico, provavelmente não precisará de nenhuma dica nossa. Entretanto, se estiver com dificuldades, faça o que qualquer grande cara de couro faria: estude os mestres. As livrarias estão cheias de contos de crimes verdadeiros — o que motiva um Gacy, um Bundy, um Dahmer ou um Klebold? Por que essas pessoas enlouqueceram? Se a sua cabeça começar a doer demais por causa de tudo isto, troque seu personagem e volte para sua personalidade alternativa: a fachada cuidadosamente mantida é essencial para a sanidade do seu monstro.

Equipamento: roupas comuns (mas completamente imundas), um furador de gelo, um maçarico, uma van antiga (com cintos de segurança e travas das portas que não funcionam), mesa cirúrgica com amarras.



VAMPIRO

Nome: _____ NATURAL: MONSTRO GERAÇÃO: _____ 9ª
 Jogador: _____ COMPORTAMENTO: CONFORMISTA HERÓICO: _____
 Cronologia: _____ CLÉ: NOSFERATU CONCEITO: CARA DE COURO

ATRIBUTOS

FÍSICOS		SOCIAIS		MENTAL	
FORÇA: _____	●●●○○	CARISSA: _____	●●○○○	PERCEPÇÃO: _____	●●●○○
DESTREZA: _____	●●●○○	MANIPULAÇÃO: _____	●●●○○	INTUIÇÃO: _____	●●○○○
VIGOR: _____	●●●○○	ADAPTABILIDADE: _____	●●●○○	RAZÃO: _____	●●○○○

HABILIDADES

TALENTOS		PERÍCIAS		CONHECIMENTO	
PROTEÇÃO: _____	●○○○○	BRIGA (ARMAS): _____	○○○○○	ACADÊMICO: _____	○○○○○
ESPORTES: _____	●●○○○	DEIXAS: _____	○○○○○	COMERCIAL: _____	○○○○○
BRIGA: _____	●●●○○	CONDUÇÃO: _____	○○○○○	FINANÇAS: _____	○○○○○
ESQUIMA: _____	●●○○○	ETIQUETA: _____	○○○○○	INVESTIGAÇÃO: _____	●●●○○
EMPRESA: _____	○○○○○	ARMAS DE FOGO: _____	○○○○○	DIREITO: _____	●○○○○
EMPRESÁRIO: _____	○○○○○	ARMAS BRANCAS: _____	●●○○○	LINGÜÍSTICA: _____	○○○○○
INTIMIDAÇÃO: _____	●●○○○	DESEMPENHO: _____	○○○○○	MEDICINA: _____	○○○○○
LIBERANÇA: _____	○○○○○	SEGURANÇA: _____	●○○○○	OCULTISMO: _____	●●○○○
MANHA: _____	○○○○○	FURTIVIDADE: _____	●●○○○	POLÍTICA: _____	○○○○○
LÁZIA: _____	●●○○○	SUBVERSIVIDADE: _____	●○○○○	CIBERIA: _____	○○○○○

vantagens

ANTECEDENTES		DISCIPLINAS		CONDIÇÃO/CONVENÇÃO	
FAMA: _____	●○○○○	FORTITUDE: _____	●○○○○	CONDIÇÃO/CONVENÇÃO: _____	●●●○○
GERAÇÃO: _____	●●●○○	OPUSCULO: _____	●○○○○	ANTICONTROLE/TESTIMÔNIO: _____	●○○○○
_____	○○○○○	POTÊNCIA: _____	○○○○○	_____	_____
_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	_____
_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	_____
_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	_____
_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	_____

QUALIDADES/DEFEITOS	HUMANIDADE/TREMA	VITALIDADE
_____	●●●●●○○○○○	ESCORTIADO _____ <input type="checkbox"/>
_____	_____	MACHUCADO _____ - 1 <input type="checkbox"/>
_____	_____	FERIDO _____ - 1 <input type="checkbox"/>
_____	_____	FERIDO GRAVEMENTE _____ - 2 <input type="checkbox"/>
_____	_____	ESPANICADO _____ - 2 <input type="checkbox"/>
_____	_____	ALHEADO _____ - 5 <input type="checkbox"/>
_____	_____	INCAPACITADO _____ <input type="checkbox"/>
_____	_____	_____
_____	_____	EXPERIÊNCIA _____



TRITEM / HUMANIDADE



FÍSICOS

Ágil _____

Resistente _____

Incansável _____

SOCIAIS

Diplomático Cordial _____

Eloquente Insinuante _____

Expressivo Repugnante x3[N] _____

MENTAIS

Sagaz Versado x2 _____

Disciplinado Sábio _____

Cristerioso x2 _____

Animalismo (Manto das Sombras Presença Invisível) Potência (proeza) _____

QUALIDADES & DEFETOS

Acadêmicos Furtividade _____

Lábda Ocultismo _____

Sobrevivência Cultura (Membros) _____

Ciências (Biologia) _____

ANTECEDENTES

Contatos x2 _____

Geração x2 _____

INFLUÊNCIAS

Ocultismo x2 _____

Lacaios x1 _____

DISCIPLINAS

Animalismo (Sussuros) _____

Selvagens), Ofuscação (Manto das Sombras Presença Invisível) Potência (proeza) _____

TRITEM / HUMANIDADE



FÍSICOS

Musculoso x2 _____

Feroz x2 _____

Tenaz _____

SOCIAIS

Intimidante x2 _____

Repugnante x3[N] _____

MENTAIS

Alerta _____

Atento _____

Briga _____

Esquiva _____

Investigação _____

Armas Brancas _____

Fortitude (Tolerância) _____

Ofuscação (Manto das Sombras Presença Invisível) Potência (proeza) _____

Malicioso _____

Perspicaz _____

Furtividade x2 _____

Sobrevivência _____

ANTECEDENTES

Fama x1 _____

Geração x4 _____

INFLUÊNCIAS

Intimidante x2 _____

Repugnante x3[N] _____

DISCIPLINAS

Fortitude (Tolerância) _____

Ofuscação (Manto das Sombras Presença Invisível) Potência (proeza) _____

COMPORTAMENTO

PERFECCIONISTA _____

IDADE _____

GERAÇÃO _____

p11

NOSSERATU _____

CRÔNICA _____

PERSONAGEM MESTRE DO SABER INICIANTE

NOME _____

FORÇA DE VONTADE

CONSCIÊNCIA / VICIÊNCIA

CONTROLE / INSTINTO

CONSCIÊNCIA / VICIÊNCIA

CONSCIÊNCIA / VICIÊNCIA

CORAGEM

CONSCIÊNCIA / VICIÊNCIA

COMPORTAMENTO

CONFORMALISTA _____

IDADE _____

GERAÇÃO _____

p6

NOSSERATU _____

CRÔNICA _____

PERSONAGEM CARA DE COURO

NOME _____

FORÇA DE VONTADE

CONSCIÊNCIA / VICIÊNCIA

CONTROLE / INSTINTO

CONSCIÊNCIA / VICIÊNCIA

CONSCIÊNCIA / VICIÊNCIA

CORAGEM

CONSCIÊNCIA / VICIÊNCIA



MESTRE DO SABER INICIANTE

Mote: *Existem coisas neste mundo que os homens não deveriam saber. Felizmente, não sou mais humano...*

Prelúdio: Antes do seu Abraço, você tentou ganhar a vida estudando o oculto. Você tentava desesperadamente descobrir os segredos do universo... e isso era patético. Encontrar um empregador que reconhecesse sua especialidade como uma habilidade negociável, legítima, era quase impossível. Você sobrevivia escrevendo romances esotéricos açucarados, livros superficiais sobre o sobrenatural e, ocasionalmente, um roteiro para histórias em quadrinhos. É claro que você deixou vaziar uma quantidade suficiente da Verdade para atrair a atenção do verdadeiro mundo sobrenatural, e desde então você o tem estudado por um outro prisma.

Desde que foi abduzido à força para o mundo dos vampiros, você tem constantemente se impressionado com a quantidade de monstros que espreitam na noite. A maioria dos Nosferatu realizam um ligeiro comércio trocando os segredos da sociedade dos Membros, mas você odeia ter tanta concorrência. Se você quer ter um empreendimento de sucesso, bem que poderia trabalhar com mercadorias raras e caras.

Você procurou cuidadosamente por lendas e mitos sobre outras criaturas sobrenaturais. Quem se importa com qual mortal o príncipe está envolvido neste mês? Existem verdades muito mais fascinantes à espreita na noite.

Conceito: Durante a criação do personagem, você deve escolher uma especialidade na habilidade Ocultismo. Apesar de você ser versado em uma grande quantidade de tópicos esotéricos, você é muito bom naquele que escolheu. Por um lado, seu personagem sabe muito mais sobre este assunto que a maioria dos Membros; por outro, se você divulgasse os mais obscuros segredos destas sociedades, você estaria fora do negócio em uma batida do coração (se você ainda tivesse um).

Dicas de Interpretação: Você se orgulha em ser um profissional. Já que precisa negociar com uma ampla gama de criaturas sobrenaturais, a diplomacia é essencial para o seu negócio. Embora perca uma grande quantidade de tempo lidando com outros vampiros, todas as noites você recebe visitantes que desejam se consultar sobre sua área específica de conhecimento. Você prefere esconder a sua aparência grotesca tanto quanto possível, mas se precisar demonstrar seus argumentos, ela serve como uma lembrança indelével da presença do oculto no mundo.

Equipamento: chave de prata de sua biblioteca e escritório particulares, terno vitoriano, caneta tinteiro antiga, várias peças de correspondência, valioso tomo com encadernação de couro



VAMPIRO
A BRAGA

NOME: _____ NATURALIDADE: PERFECCIONISTA GERAÇÃO: II*
 JOGADOR: _____ COMPORTAMENTO: PELAGO REPOUSO: _____
 CRONOLOGIA: _____ CLASSE: NOSFERATU CONCEITO: MESTRE DO SABER INICIANTE

ATRIBUTOS

FÍSICOS	SOCIAL	MENTAL
FORÇA: ●○○○○○	CARISMA: ●●●●○	PERCEÇÃO: ●●●○○
DESTREZA: ●○○○○○	MANIPULAÇÃO: ●●●○○	INTELIGÊNCIA: ●●●○○
VIGOR: ●●●●○	APARÊNCIA: ●●●○○	RACIOCÍNIO: ●●●○○

HABILIDADES

TALENTOS	PERÍCIAS	CONHECIMENTO
PROFIÇÃO: ●●○○○○	ESPIA (ANIMAS): ●●○○○	ACADÊMICO: ●●○○○
ESPORTES: ○○○○○○	OFÍCIO: ●○○○○○	COMPUTADOR: ○○○○○○
BRIGA: ○○○○○○	CONDUÇÃO: ○○○○○○	FINANÇAS: ○○○○○○
ESQUIMA: ●○○○○○	ETIQUETA: ●●○○○	INVESTIGAÇÃO: ●●○○○
EMPATIA: ●●○○○○	ARMAS DE FOGO: ○○○○○○	DIREITO: ○○○○○○
EXPRESSIONO: ●●○○○○	ARMAS BRANCAS: ○○○○○○	LINGÜÍSTICA: ●○○○○○
IDENTIFICAÇÃO: ○○○○○○	PERFORMANCE: ○○○○○○	MEDICINA: ○○○○○○
LIBERANÇA: ○○○○○○	SEGURANÇA: ○○○○○○	OCULTISMO: ●●○○○○
MANHA: ○○○○○○	FURTIVIDADE: ●○○○○○	POLÍTICA: ○○○○○○
LÁDIA: ●●●○○○	SORVIVÊNCIA: ○○○○○○	Ciência: ●●○○○○

vantagens

ANTECEDENTES	DISCIPLINAS	QUALIFICAÇÃO/CONEXÃO
CONTATOS: ●●○○○○	ANIMALISMO: ●○○○○○	_____ ●●○○○○
RECURSOS: ●●○○○○	DEFUSÃO: ●●○○○○	_____ ●●○○○○
LACAZOS: ●○○○○○	PROFECIA: ●○○○○○	_____ ●●○○○○
GERAÇÃO: ●●○○○○	_____ ○○○○○○	_____ ●●○○○○
_____ ○○○○○○	_____ ○○○○○○	_____ ●●○○○○
_____ ○○○○○○	_____ ○○○○○○	_____ ●●○○○○
_____ ○○○○○○	_____ ○○○○○○	_____ ●●○○○○

← QUALIDADES/DEFEITOS →

← HUMANIDADE/TRAMA →

●●●●●●●●○○○

← FORÇA DE VONTADE →

●●●●●○○○○○

□□□□□□□□□□

← PONTOS DE SANGUE →

□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□

← VITALIDADE →

ESCORRIADO: _____ □

MACHUCADO: _____ □

FERIDO: _____ □

ESPALHADO: _____ □

ALERJADO: _____ □

INCAJANTADO: _____ □

← EXPERIÊNCIA →

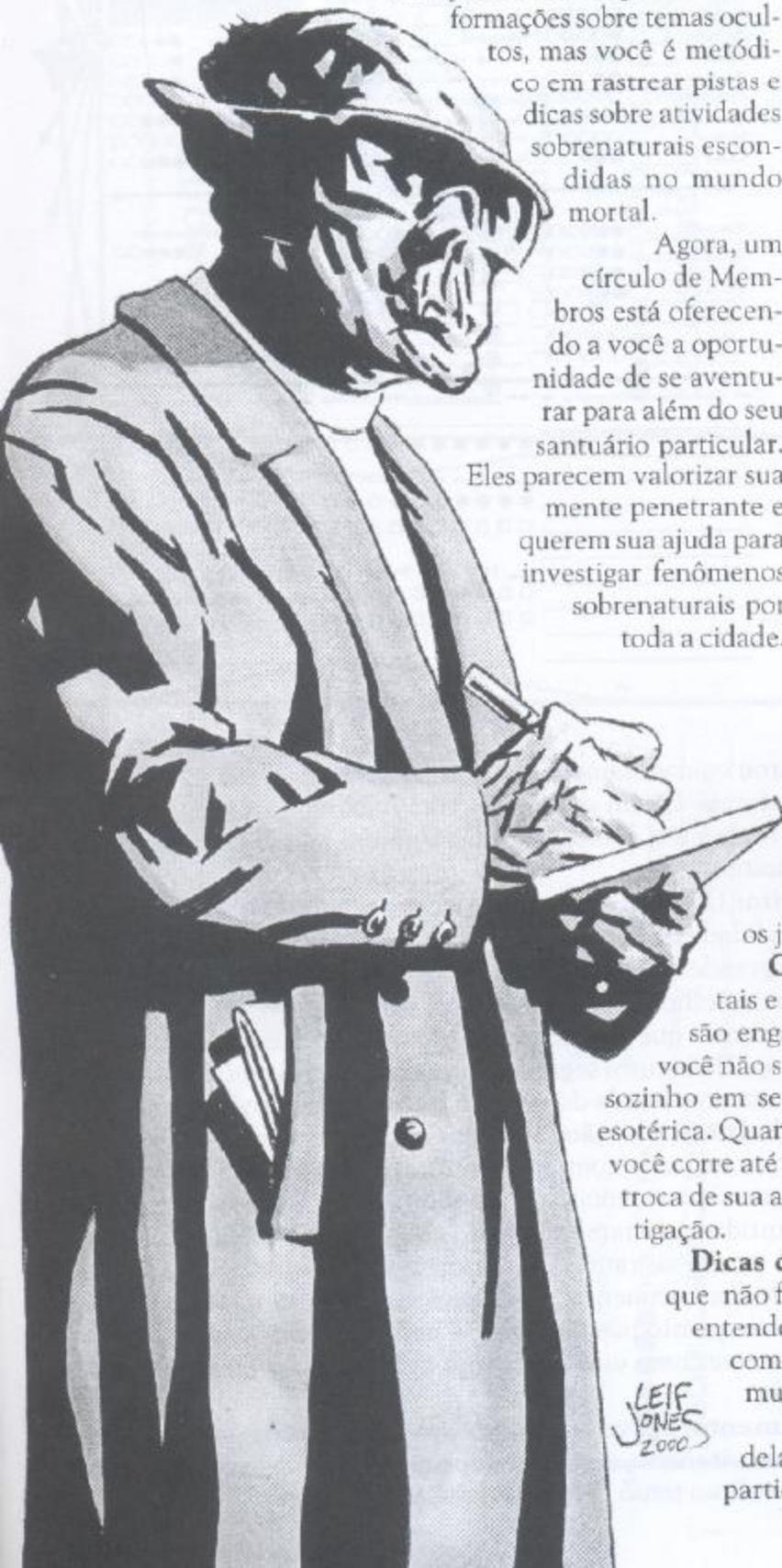


ESPECIALISTA EM PESQUISA

Mote: Hrrm. Hrrm. Uma inegável correlação estatística entre os círculos nos campos de Indiana e as mutilações de gado nos currais de Chicago. Abasteça a van. Temos que colher algumas amostras...

Prelúdio: Você descobre segredos que ninguém acreditaria. Quando as portas da biblioteca se fecham à noite, você começa a trabalhar. Enquanto o faxineiro carníçal cuida da manutenção do seu pequeno reino, você tem horas de isolamento tranqüilo, reflexão e estudo. Outros vampiros viajam às capelas Tremere para obter informações sobre temas ocultos, mas você é metódico em rastrear pistas e dicas sobre atividades sobrenaturais escondidas no mundo mortal.

Agora, um círculo de Membros está oferecendo a você a oportunidade de se aventurar para além do seu santuário particular. Eles parecem valorizar sua mente penetrante e querem sua ajuda para investigar fenômenos sobrenaturais por toda a cidade.



LEIF JONES 2000

VAMPIRO
A BRUNDA

NOME: _____ NATUREZA: JUTE GERAÇÃO: 12ª
 JOGADOR: _____ COMPORTAMENTO: FANÁTICO REFÚGIO: _____
 CRONOLOGIA: _____ CLÁ: NOSFERATU CONCEITO: ESPECIALISTA EM PESQUISA

ATRIBUTOS

FÍSICOS	SOCIAL	MENTAL
FORÇA: _____ ●●●●●	CARISMA: _____ ●●●●●	PERCEPÇÃO: _____ ●●●●●
DESTREZA: _____ ●●●●●	MANIPULAÇÃO: _____ ●●●●●	INTELIGÊNCIA: _____ ●●●●●
VIGOR: _____ ●●●●●	APARÊNCIA: _____ ●●●●●	RACIOCÍNIO: _____ ●●●●●

HABILIDADES

TALENTOS	PERÍCIAS	CONHECIMENTO
PROTEÇÃO _____ ●●●●●	ESPIRITAC/ANIMAS ○○○○○	ACADÊMICO _____ ●●●●●
ESPORTES _____ ○○○○○	OFÍCIO _____ ●●●●●	COMPUTADOR _____ ●●●●●
BRIGA _____ ●●●●●	CONDUÇÃO _____ ●●●●●	FINANÇAS _____ ○○○○○
ESQUIVA _____ ●●●●●	ETIQUETA _____ ●●●●●	INVESTIGAÇÃO _____ ●●●●●
EMPATA _____ ●●●●●	ARMAS DE FOGO ●●●●●	DIREITO _____ ○○○○○
EMPRESSÃO _____ ●●●●●	ARMAS BRANCAS ○○○○○	LINGÜÍSTICA _____ ○○○○○
INTIMIDAÇÃO _____ ○○○○○	PERFORMANCE _____ ●●●●●	MEDICINA _____ ●●●●●
LIDERANÇA _____ ○○○○○	SEGURANÇA _____ ●●●●●	OCULISMO _____ ●●●●●
MANIA _____ ●●●●●	FURTIVIDADE _____ ●●●●●	POLÍTICA _____ ○○○○○
LÁZAR _____ ○○○○○	SOBREVIVÊNCIA ●●●●●	Ciência _____ ●●●●●

vantagens

ANTECEDENTES	Disciplinas	Consciência/Conversão
ALIADOS _____ ●●●●●	OFUSCAÇÃO _____ ●●●●●	_____ ●●●●●
CONTATOS _____ ●●●●●	POTÊNCIA _____ ○○○○○	
GERAÇÃO _____ ●●●●●	_____ ○○○○○	
LACAIOS _____ ●●●●●	_____ ○○○○○	
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○	
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○	
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○	
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○	
		Autodestrução/Insensibilidade _____ ●●●●●
		Coragem _____ ●●●●●

← QUALIDADES/DEFEITOS → ← HUMANIDADE/TREMERE → ← VITALIDADE →

	●●●●●○○○○○	
	●●●●●○○○○○	
	○○○○○○○○○○	
	○○○○○○○○○○	
	○○○○○○○○○○	
	○○○○○○○○○○	
	○○○○○○○○○○	
	○○○○○○○○○○	
	○○○○○○○○○○	
	○○○○○○○○○○	

ESCURTIADO _____
 MACROUCADO _____ -1
 FERIDO _____ -1
 FERIDO GRAVEMENTE _____ -2
 ESPANICADO _____ -2
 ALIADO _____ -5
 INCAPACITADO _____
 EXPERIÊNCIA _____

Uma noite, você está espreitando do lado de fora de um parque onde moram lobisomens; na outra, você está seguindo o ancião Brujah para descobrir quais são seus contatos políticos secretos. Não importa o que você observa, você conclui cada noite com a mesma atividade solitária: retorna a sua biblioteca para procurar os jornais em busca de mais pistas.

Conceito: Você tem o dom de selecionar notícias de eventos mortais e encontrar pistas de envolvimento sobrenatural. Outros Membros são enganados pelas fachadas da Máscara, mas, como outros de seu clã, você não se deixa enganar pelas aparências. Você valoriza o tempo que passa sozinho em seu refúgio; você o ocupa se deleitando com obras de referência esotérica. Quando tem certeza que sua investigação revelou a presença do oculto, você corre até seu círculo para pedir auxílio para estudar o problema a fundo. Em troca de sua ajuda, você os apóia ocasionalmente com suas habilidades de investigação.

Dicas de Interpretação: Quando encara um mistério envolvendo algo que não faça parte da sociedade vampírica, você é tenaz e arrisca tudo para entender o desconhecido. Por algum motivo, isso o distrai de ter que lidar com o fato de ser um monstro, uma anomalia que não pertence a esse mundo. Continue procurando.

Equipamento: chave para a biblioteca (e para as galerias abaixo dela), anotações abundantes, bloco extra, câmera com filme, coleção particular de jornais e tablóides



CONSCIÊNCIA / Conversação

●●●○○

AUTOCONTROLE / Instinto

●●●○○

CORAGEM

●●●○○

PONTOS DE SANGUE

●●●●●●●●●●

□□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●○○○○○○○○○○

□□□□□□□□□□

Nome _____

PERSONAGEM **MESTRE DOS ANIMAIS**

CRÔNICA _____

CLX **NOSFERATU**

GERAÇÃO _____

13ª

IDADE _____

NATUREZA **EXCÊNTRICO**

COMPORTAMENTO **SOLITÁRIO**

CONSCIÊNCIA / Conversação

●●●○○

AUTOCONTROLE / Instinto

●●●○○

CORAGEM

●●●○○

PONTOS DE SANGUE

●●●●●●●●●●

□□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●○○○○○○○○○○

□□□□□□□□□□

Nome _____

PERSONAGEM **ESPECIALISTA EM PESQUISA**

CRÔNICA _____

CLX **NOSFERATU**

GERAÇÃO _____

12ª

IDADE _____

NATUREZA **JUIZ**

COMPORTAMENTO **FANÁTICO**



ANTECEDENTES

Rebanho x4

Lacaio x1

INFLUÊNCIAS

FÍSICOS

Musculoso x2 Rijo

Corpulento Tenaz

SOCIAIS

Comandante x3 Intimidante x2

Insinuante x2

Repugnante x3[N]

MENTAIS

Atento

Vigilante

Malicioso

HABILIDADES

Empatia com Animais

Briga

Investigação

Sobrevivência

Furtividade

TERRA / HUMANIDADE

●○○○○



ANTECEDENTES

Aliados x2

Contatos x2

Gerção x1

Lacaio x1

INFLUÊNCIAS

FÍSICOS

Musculoso Rígido

Energico Vigoroso

Veloz

SOCIAIS

Comandante x2

Vivaz

Repugnante x3[N]

MENTAIS

Alerta Intuitivo

Dedicado Racional

Vigilante

Determinado x2

HABILIDADES

Acadêmicos

Armas de Fogo

Investigação

Ocultismo

QUALIDADES & DEFEITOS

Disciplinas

Ofuscação (Manto das

Sombras, Presença Invisível)

Potência (proeza)

TERRA / HUMANIDADE

○○●●●



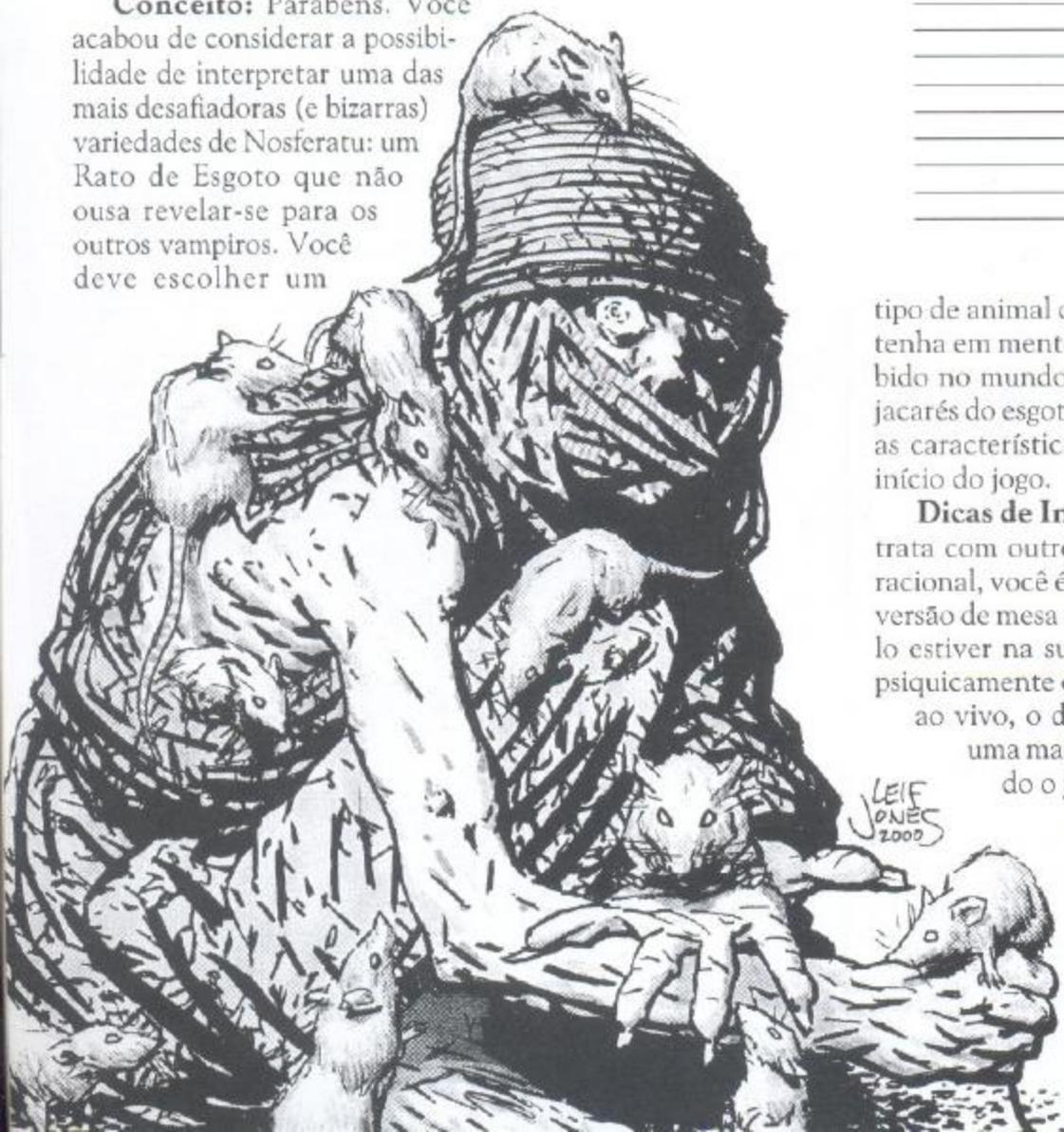
MESTRE DOS ANIMAIS

Mote: ZZZZZzzzzz! (Que bonitinho! Que bonitinho!) ZzzzzZZZZZZ!

Prelúdio: O Abraço destroçou sua mente, apagando a memória de sua vida mortal. Você escapou para os esgotos e lá permaneceu. Agora você espera no centro de um enxame, enviando seus animais para conseguir tudo aquilo que você precisa. Ao invés de aprender a se disfarçar como um mortal ou se esconder de olhares alheios, você encontrou o companheirismo nas demais criaturas dos subterrâneos. Infelizmente, você tem grandes dificuldades em interagir com outras sociedades, sejam elas mortais, sobrenaturais ou vampíricas, por isso quando o faz, você prefere utilizar seus animais aliados como intermediários.

Especializando-se na disciplina Animalismo, você pode dominar um animal e usá-lo para espionar por você. Como você é um Nosferatu, no entanto, os animais controlados pelo seu poder sobrenatural se tornam cruéis com o tempo. Alguns podem até mesmo tornar-se fisicamente degenerados. Tais criaturas são evitadas por outros de sua espécie (assim como você) e voltam cambaleando para o lago da desova que você tão rigorosamente mantém. Não importa. Centenas de outros estão sendo gerados no submundo, desenvolvendo o vício pelo sangue de seu mestre. Está na hora de levar um deles para dar uma volta.

Conceito: Parabéns. Você acabou de considerar a possibilidade de interpretar uma das mais desafiadoras (e bizarras) variedades de Nosferatu: um Rato de Esgoto que não ousa revelar-se para os outros vampiros. Você deve escolher um





VAMPIRO

Nome: _____ Natureza: Excêntrico Geração: 13*
 Jogador: _____ Comportamento: Soltário Refúgio: _____
 Cronologia: _____ Clã: Nosferatu Convívio: Mestre dos Animais

ATRIBUTOS

FÍSICOS Força: ●●●●○ Destreza: ●●●●○ Vigor: ●●●●○	SOCIAL Carisma: ●●●●○ Manipulação: ●●●●○ Aparência: ●●●●○	MENTAL Percepção: ●●●●○ Inteligência: ●●●●○ Raciocínio: ●●●●○
---	---	---

HABILIDADES

TALENTOS Proleção: ●●●●○ Espionagem: ●●●●○ Briga: ●●●●○ Esquema: ●●●●○ Espiões: ●●●●○ Expressão: ○○○○○ Intimidação: ●●●●○ Liderança: ●●●●○ Mente: ○○○○○ Língua: ○○○○○	PERÍCIAS Emprego/Ofícios: ●●●●○ Ofícios: ○○○○○ Comércio: ○○○○○ Etiqueta: ○○○○○ Armas de Fogo: ○○○○○ Armas Brancas: ○○○○○ Performance: ○○○○○ Sobriedade: ○○○○○ Fluência: ●●●●○ Sobrevivência: ●●●●○	CONHECIMENTO Acadêmicos: ●○○○○ Computador: ○○○○○ Finanças: ○○○○○ Investigação: ●●●●○ Direito: ○○○○○ Linguística: ○○○○○ Medicina: ○○○○○ Ocultismo: ●○○○○ Política: ○○○○○ Ciência: ●○○○○
--	---	---

VANTAGENS

ACIDENTES Rins: ●●●●○ Lacrimas (Animais): ●○○○○ _____ _____ _____ _____ _____	DISCIPLINAS Animalismo: ●●●●○ _____ _____ _____ _____ _____	CONSCIÊNCIA/CONVÍCIO _____ ●○○○○ ALICRIANDO/DEVOTÃO _____ ●○○○○ CORAGEM _____ ●●●●○
---	--	---

QUALIDADES/DEFEITOS _____ _____ _____ _____ _____	HUMANIDADE/TEMEROS ●●●●○ ○○○○○ _____ _____ _____ _____	VITALIDADE Escuridão: <input type="checkbox"/> Maculagem: -1 <input type="checkbox"/> Ferido: -1 <input type="checkbox"/> Ferido Gravemente: -2 <input type="checkbox"/> Esparçado: -2 <input type="checkbox"/> Alheio: -5 <input type="checkbox"/> Incausado: <input type="checkbox"/> Experiência: _____
---	--	---

tipo de animal que vem criando em seu lago da desova. Mantenha em mente que ele precisa ser capaz de passar despercebido no mundo da superfície. Gatos e cães são boas opções; jacarés do esgoto são um pouco suspeitos. O Narrador lhe dirá as características que seu primeiro animal espião possui no início do jogo.

Dicas de Interpretação: Você se relaciona de forma abstrata com outros seres que não são as suas feras; ainda que racional, você é selvagem e vive basicamente no presente. Na versão de mesa do jogo, quando o resto de seu bando ou círculo estiver na superfície, você precisa interpretar um animal psiquicamente controlado por um vampiro. Num jogo de ação ao vivo, o desafio é ainda maior: você precisa encontrar uma maneira plausível de interpretar este animal quando o jogo não se passar nos esgotos. Boa sorte.

Equipamento: Seu Nosferatu raramente se aventura para longe de seu lago da desova, então o único equipamento que ele possui é aquele que seus carnívoros animais conseguem arrastar até ele. Quando estiver utilizando *Dominar o Espírito*, seu equipamento consiste em uma coleira, uma etiqueta de identificação e um enxame de pulgas empanturradas de sangue.

PELE

Mote: Lembra de mim? Nós estávamos naquela deliciosa inauguração de galeria há poucas semanas atrás. Você contava histórias maravilhosas sobre o Velho Mundo. Vamos, seja um docinho e me ajude a passar por esse leão-de-chácara, sim?

Prelúdio: Você odeia a si mesmo e aquilo que você se tornou, por isso aprendeu e se especializou em ser outras pessoas. De volta aos bons tempos de sua vida mortal, você sempre quis ser um ator, mas nunca conseguiu ir além das aulas de teatro. Você pulava de emprego em emprego, mas cada vez que o fazia, nunca se sentia confortável de fato em revelar como se sentia a seus colegas. Em vez disso, você mentia com frequência, inventando um passado falso e fingindo saber muito mais sobre vários assuntos do que realmente sabia.

Eventualmente, você se mudava para outra cidade esperando escapar do emaranhado de mentiras em que você havia transformado sua vida, mas mentir para outras pessoas lhe dava uma injeção de adrenalina diferente de tudo que já havia experimentado. Alguém deveria estar olhando por cima de seu ombro, já que decidiu amaldiçoá-lo com uma identidade verdadeira da qual era quase impossível escapar.



VAMPIRO

Nome: _____ Natureza: SOLITÁRIO Criação: 12ª

Jogador: _____ Comportamento: GOZADOR Refúgio: _____

Crônologia: _____ Clx: NOSFERATU Condição: PELE

ATRIBUTOS

<p>FÍSICOS</p> <p>Força: ●●○○○</p> <p>Destreza: ●●○○○</p> <p>Vigor: ●●○○○</p>	<p>SOCIAL</p> <p>Carisma: ●●○○○</p> <p>Manipulação: ●●●●●</p> <p>Aparência: ●●●●●</p>	<p>MENTAL</p> <p>Percepção: ●●○○○</p> <p>Inteligência: ●●○○○</p> <p>Raciocínio: ●●●●●</p>
--	--	--

HABILIDADES

<p>TALENTOS</p> <p>Domínio: ●●●○○</p> <p>Esportes: ○○○○○</p> <p>Briga: ●○○○○</p> <p>Esquiva: ●●○○○</p> <p>Equilíbrio: ●●○○○</p> <p>Expressão: ●●●○○</p> <p>Intimidação: ●○○○○</p> <p>Liderança: ●○○○○</p> <p>Mímica: ●○○○○</p> <p>Lábia: ○○○○○</p>	<p>PERÍCIAS</p> <p>Bomba/Armas: ○○○○○</p> <p>Ofícios: ●○○○○</p> <p>Condução: ○○○○○</p> <p>Etiqueta: ●●○○○</p> <p>Armas de Fogo: ○○○○○</p> <p>Armas Brancas: ○○○○○</p> <p>Performance: ●●●○○</p> <p>Segurança: ●○○○○</p> <p>Furtividade: ●○○○○</p> <p>Sobrevivência: ○○○○○</p>	<p>CONHECIMENTO</p> <p>Acadêmicos: ●●○○○</p> <p>Computador: ●○○○○</p> <p>Finanças: ○○○○○</p> <p>Investigação: ●●○○○</p> <p>Dirigido: ○○○○○</p> <p>Linguística: ●●○○○</p> <p>Medicina: ○○○○○</p> <p>Ocultismo: ○○○○○</p> <p>Política: ●○○○○</p> <p>Ciência: ○○○○○</p>
---	--	---

VANTAGENS

<p>ANTECEDENTES</p> <p>Fama: ●○○○○</p> <p>Herança: ●○○○○</p> <p>Mentor: ●○○○○</p> <p>Recursos: ●●○○○</p> <p>_____ ○○○○○</p> <p>_____ ○○○○○</p> <p>_____ ○○○○○</p>	<p>DISCIPLINAS</p> <p>Discrição: ●●○○○</p> <p>Potência: ●○○○○</p> <p>Presença: ●○○○○</p> <p>_____ ○○○○○</p> <p>_____ ○○○○○</p> <p>_____ ○○○○○</p> <p>_____ ○○○○○</p>	<p>CONSCIÊNCIA/CONVICÇÃO</p> <p>_____ ●●○○○</p> <p>AUTOCENTRISMO/INTIMIDADE</p> <p>_____ ●●●●●</p> <p>CORAGEM</p> <p>_____ ●●○○○</p>
--	---	---

QUALIDADES/DEFEITOS **HUMANIDADE/TREINA** **VITALIDADE**

<p>_____ ●●●●●○○○○</p> <p>_____ ●●●●●○○○○</p> <p>_____ ●●●●●○○○○</p> <p>_____ ●●●●●○○○○</p> <p>_____ ●●●●●○○○○</p> <p>_____ ●●●●●○○○○</p>	<p>_____ ○○○○○○○○○</p> <p>_____ ○○○○○○○○○</p> <p>_____ ○○○○○○○○○</p> <p>_____ ○○○○○○○○○</p> <p>_____ ○○○○○○○○○</p> <p>_____ ○○○○○○○○○</p>	<p>Escurecido: <input type="checkbox"/></p> <p>Machucado: -1 <input type="checkbox"/></p> <p>Ferido: -1 <input type="checkbox"/></p> <p>Ferido Gravemente: -2 <input type="checkbox"/></p> <p>Espancado: -2 <input type="checkbox"/></p> <p>Albado: -5 <input type="checkbox"/></p> <p>Incapacitado: <input type="checkbox"/></p> <p>Experiência: _____</p>
---	---	---

Agora, você é um monstro horrendo e indescritível, mas já que é capaz de se passar por outra pessoa com suas habilidades sobrenaturais, você finalmente se tornou o ator completo. Você interpretará uma enorme variedade de papéis até o final dos tempos... ou até ser pego.

Conceito: Você é um trapaceiro, especializado em fingir ser uma outra pessoa. Esgueirar-se enquanto invisível eventualmente colocará outros neófitos em apuros, mas você optou por esconder-se a olhos vistos. Você leva uma vida dupla, misturando-se aos vampiros de uma sociedade enquanto secretamente informa a outra. Você é uma peça vital na rede de informações de sua conspiração. Não importa o que faça, só não seja descoberto.

Dicas de Interpretação: Seu círculo, bando ou ninhada provavelmente vai querer que você personifique uma ampla variedade de mortais. Aproveite o máximo que puder. Utilize suas personas alternativas para semear o caos e a confusão, tanto quanto conseguir sem ser pego. Você consegue fazer uma incrível imitação do príncipe, do líder de uma gangue local, de um político em ascensão — quase qualquer um, com o devido preparo. Desde que não tenha que ser você mesmo, você é Alguém... ou, pelo menos, o pesadelo de alguém...

Equipamento: Seu refúgio inclui um baú repleto de acessórios para seus papéis prediletos. Também contém um grande álbum de fotos de sua vida anterior... e você cortou seu rosto de cada uma delas.

LEIF JONES 2000



Teatro / HUMANIDADE

●●●○

FÍSICOS

Resistente _____

Ligeiro _____

Firme _____

SOCIAIS

Enganador Digno x2 _____

Comandante x2 _____

Repugnante x3[N] _____

MENTAIS

Atento Malicioso _____

Versado Paciente _____

Perspicaz x3 _____

HABILIDADES

Empatia com Animais _____

Etiqueta Furtividade _____

Expressão Lábia _____

Político _____

ANTECEDENTES

Contatos x3 _____

Fama x1 _____

Geração x4 _____

INFLUÊNCIAS

DISCIPLINAS

Animalismo (Sussurros _____

Selvagens, O Chamado) _____

Ofuscação (Manto das _____

Sombras) _____

QUALIDADES & DEFETOS

COMPORTAMENTO **FANÁTICO**

NATUREZA **AUTORATA**

IDADE _____

GERAÇÃO **6ª**

CRÔNICA **NOSFERATU**

CLX _____

PERSONAGEM **LÍDER DA NINHADA**

NOME _____

□□□□□□□□□□□□□□

○○○○○○○○○○○○○○○○

FORÇA DE VONTADE

□□□□□□□□□□□□□□

●●●●●●●●●●●●●●

PONTOS DE SANGUE

●●●●●●

CORAGEM

○○○○●●

AUTOCONTROLE / INTIMID

○○○○●●

CONSCIÊNCIA / VIDA SOCIAL



Teatro / HUMANIDADE

●●●●○

FÍSICOS

Hábil _____

Gracioso _____

Saudável _____

SOCIAIS

Encantador x2 Persuasivo _____

Eloquente Vivaz x2 _____

Expressivo Repugnante x3[N] _____

MENTAIS

Alerta Observador _____

Esperto Criativo x2 _____

HABILIDADES

Expressão Furtividade x2 _____

Investigação Lábia x2 _____

Linguística x3 _____

Performance (Teatro) _____

ANTECEDENTES

Fama x1 _____

Geração x1 _____

Mentor x1 _____

Recursos x3 _____

INFLUÊNCIAS

DISCIPLINAS

Ofuscação (Manto das _____

Sombras, Presença Invisível) _____

Potência (Prezoa) _____

Presença (Fascínio) _____

QUALIDADES & DEFETOS

COMPORTAMENTO **COMEDIANTE**

NATUREZA **SOLITÁRIO**

IDADE _____

GERAÇÃO **12ª**

CRÔNICA **NOSFERATU**

CLX _____

PERSONAGEM **PELE**

NOME _____

□□□□□□□□□□□□□□

○○○○○○○○○○○○○○○○

FORÇA DE VONTADE

□□□□□□□□□□□□□□

●●●●●●●●●●●●●●

PONTOS DE SANGUE

○○○○●●

CORAGEM

○○○○●●

AUTOCONTROLE / INTIMID

○○○○●●

CONSCIÊNCIA / VIDA SOCIAL



LÍDER DA NINHADA

Mote: *Nosso clã tem que se unir para garantir a nossa sobrevivência; as necessidades da ninhada devem ser a prioridade!*

Prelúdio: Antes do seu Abraço, você era inseguro o suficiente para definir a sua identidade de acordo com os vários grupos a que pertencia. Você tinha o hábito cruel de atuar de forma política, e é descomunalmente eficiente em descobrir os podres de qualquer um que poderia destruir a sua autoridade. Depois de Abraçado, você naturalmente se sentiu atraído por uma ninhada de Nosferatu que necessitava desesperadamente de organização. Agora você pode atuar na política com uma vantagem... e não se importa com quem vira picadinho na sua ascensão ao poder.

Você é bem relacionado com os outros Nosferatu e não deixa que ninguém se esqueça disso. Ainda que possa contar com os recursos da sua ninhada, você faz questão de insistir que qualquer outro Nosferatu na cidade também deveria ser parte integrante de suas atividades. Você fala de seu "clã" como se todos os Ratos de Esgoto carregassem uma carteirinha de membro e comparecessem a reuniões regulares. Apesar de todos os Nosferatu de uma ninhada serem supostamente iguais, você é leal o suficiente para se considerar mais igual que os outros.

Conceito: Você age de forma contrária a muitas das idéias tradicionais da sociedade Nosferatu. Para você, a ninhada sempre vem em primeiro lugar. Seu círculo vai pedir sua ajuda para resolver muitos de seus problemas, mas para cada dilema deles que você resolver, você insistirá que eles devem fazer alguma coisa para ajudar "os Nosferatu". A vantagem disso é que você está intimamente familiarizado com todos os recursos que os Nosferatu da sua cidade possuem, das favelas aos esgotos.

Dicas de Interpretação: Quando lida com seu círculo, você é razoavelmente indolente, mas se orgulha um pouco demais ao descrever tudo que "o clã Nosferatu" já realizou. E, infelizmente, você é bom demais em negociar informações para que eles possam excluí-lo das Recepções locais. Apesar da sua atitude com relação à política ser atípica para o seu clã, você é consciente demais da sua individualidade para permitir que outros o manipulem.

Equipamento: mapas de alguns túneis insignificantes dos esgotos (para dividir entre os neófitos), pequeno livro preto, telefone celular, óculos com armação quadrada



VAMPIRO		
NOME: _____	NATUREZA: AUTÓCRATA	GERAÇÃO: 9ª
IGNORÂNCIA: _____	COMPORTAMENTO: FANÁTICO	PROFÍCIO: _____
CRONOLOGIA: _____	CLÃ: NOSFERATU	CONCEITO: LÍDER DA NINHADA
ATRIBUTOS		
FÍSICOS	SOCIAL	MENTAL
FORÇA: ●●●○○	CARISMA: ●●●○○	PERCEPÇÃO: ●●●○○
DESTREZA: ●●●○○	MANIPULAÇÃO: ●●●○○	INTELIGÊNCIA: ●●●○○
VIGOR: ●●●○○	APARÊNCIA: ●●●○○	RACIOCÍNIO: ●●●○○
HABILIDADES		
TALENTOS	PERÍCIOS	CONHECIMENTO
PROTEÇÃO: ○○○○○	EMPRESA (ARMAS) ●●●○○	ACADÊMICO: ●●●○○
ESPORTES: ○○○○○	OPÓTILO: ○○○○○	COMPUTADOR: ●●●○○
BRIGA: ○○○○○	CONDUÇÃO: ○○○○○	FINANCEIRO: ○○○○○
ESQUIVA: ●○○○○	ETIQUETA: ●●●○○	INVESTIGAÇÃO: ●●●○○
EMPRESA: ●●●○○	ARMAS DE FOGO: ○○○○○	DISCRETO: ●●●○○
EXPRESSIONE: ●●●○○	ARMAS BRANCAS: ○○○○○	LINGÜÍSTICA: ●●●○○
INTIMIDAÇÃO: ○○○○○	PERFORMANCE: ●○○○○	MEDICINA: ○○○○○
LIBERANÇA: ●○○○○	SEGURANÇA: ○○○○○	OCULTISMO: ○○○○○
MANHA: ○○○○○	PUREZA: ●○○○○	POLÍTICA: ●●●○○
LÁBIA: ●●●○○	SOBREVIVÊNCIA: ○○○○○	CÊNICA: ○○○○○
vantagens		
ANTECEDENTES	DISCIPLINA	CONSCIÊNCIA/CONVICÇÃO
CONTATOS: ●●●○○	ANIMALISMO: ●●●○○	_____ ●●●○○
GERAÇÃO: ●●●○○	OPUSCULAÇÃO: ●●●○○	_____ ○○○○○
STATUS: ●○○○○	_____ ○○○○○	AUTOCONTROLE/INSTITUTOS
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○	_____ ●●●○○
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○	CORAGEM _____ ●●●○○
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○	
QUALIDADE/DEBILIDADE		
HUMANIDADE/TWINS	VITALIDADE	
_____ ●●●●●○○○○	ESCORIADO _____ □	
_____ ○○○○○○○○○	MACHUCADO _____ -1 □	
FORÇA DE VONTADE	FERIDO _____ -1 □	
_____ ●●●●●○○○○	FERIDO GRAVEMENTE _____ -2 □	
_____ ○○○○○○○○○	ESPANCADO _____ -2 □	
_____ □□□□□□□□	ALIBADO _____ -5 □	
POUNTOS DE SANGUE	INCAPACITADO _____ □	
_____ □□□□□□□□	EXPERIÊNCIA _____	
_____ □□□□□□□□		

LEIF JONES 2002

CRUZADO NEGRO

Mote: *Eu sou o reflexo dos seus pecados, e vim para levá-lo ao Inferno.*

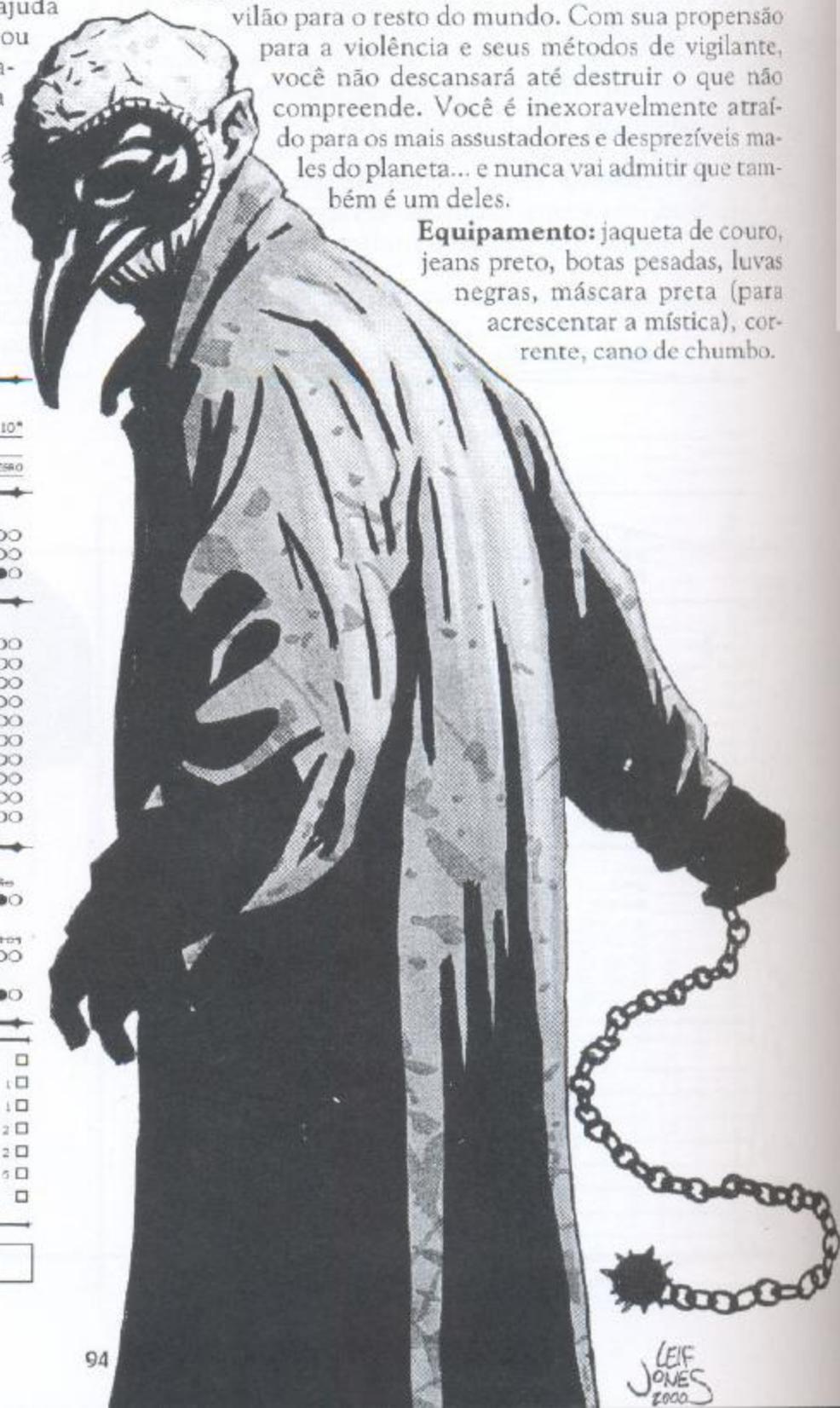
Prelúdio: Mesmo antes do seu Abraço você via o mundo pelos olhos de um pária. Desprezado por familiares e colegas, você era o alvo de piadas e ostracismo. O mundo e você tinham muito pouco em comum, e você preferia o consolo do escapismo, retirando-se para contos de fadas de autores obscuros, histórias em quadrinhos e fantasias.

Certa noite, você se encontrou em uma situação real demais, quando as pessoas erradas notaram a sua presença. Você já havia sido espancado antes, mas a surra que essa gangue lhe deu foi verdadeiramente selvagem. Espancado além da resistência humana, você rastejou miseravelmente sobre mãos quebradas e joelhos estraçalhados, procurando ajuda ou talvez apenas um lugar para morrer. Você encontrou os dois. Tragado para dentro do mundo dos Amaldiçoados, você foi transformado do verme que você havia sido para uma deturpada, porém poderosa, criatura noturna. Agora, armado com a fúria dos justos, você parte para a ofensiva contra invejosos, brutamontes, estupradores e outros que você considera "inadequados para continuar vivendo".

Conceito: Não deixe que ninguém o convença que o Mundo das Trevas é pintado em tons de cinza, que os bandidos são apenas incompreendidos, que a moralidade é relativa ou que todos têm uma razão para o que fazem. Eles querem apenas confundir-lo. Você tem um talento para duas coisas: encontrar "o mal" e destruí-lo. Uma vez que você tenha feito o primeiro, não hesitará em fazer o segundo. Apesar de estar ansioso para aplicar botas tamanho 44 e o uso ponderado de Potência aos mais horríveis problemas que encontra, você também é um investigador perspicaz (e com excesso de confiança).

Dicas de Interpretação: Você vê o mundo em preto e branco. Você pode estar amaldiçoado por toda a eternidade, mas isso não vai impedi-lo de fazer o que considera certo... mesmo se todo mundo achar que você está errado. Obviamente, você se vê como um herói, mas é mais como um vilão para o resto do mundo. Com sua propensão para a violência e seus métodos de vigilante, você não descansará até destruir o que não compreende. Você é inexoravelmente atraído para os mais assustadores e desprezíveis males do planeta... e nunca vai admitir que também é um deles.

Equipamento: jaqueta de couro, jeans preto, botas pesadas, luvas negras, máscara preta (para acrescentar a mística), corrente, cano de chumbo.



VAMPIRO

Nome: _____ Natureza: Valentão Geração: 10*
 Jogador: _____ Comportamento: Juziz Refúgio: _____
 Cronologia: _____ Clã: Nosferatu Conceito: Cruzado Negro

ATRIBUTOS

FÍSICOS	SOCIAL	MENTAL
Força: ●●●●○	Carisma: ●●●●○	Percepção: ●●●●○
Destreza: ●●●●○	Manipulação: ●●●●○	Inteligência: ●●●●○
Vigor: ●●●●○	Aparência: ●●●●○	Raciocínio: ●●●●○

HABILIDADES

TALENTOS	PERÍCIAS	CONHECIMENTO
Arquitetura: ●●●●○	Opera Glândulas: ○○○○○	Acadêmicos: ●●●●○
Esportes: ●●●●○	Ofícios: ○○○○○	Computador: ○○○○○
Briga: ●●●●○	Condução: ●●●●○	Finanças: ○○○○○
Equilíbrio: ●●●●○	Etiqueta: ○○○○○	Investigação: ●●●●○
Empatia: ○○○○○	Armas de Fogo: ●●●●○	Direito: ○○○○○
Empreensão: ○○○○○	Armas Brancas: ●●●●○	Linguística: ○○○○○
Identificação: ●●●●○	Performance: ○○○○○	Medicina: ●●●●○
Liderança: ●●●●○	Segurança: ○○○○○	Occultismo: ●●●●○
Máquina: ●●●●○	Furtividade: ●●●●○	Política: ○○○○○
Lábia: ○○○○○	Sobrevivência: ○○○○○	Ciência: ●●●●○

vantagens

ANTECEDENTES	DISCIPLINAS	CONSCIÊNCIA / Consciência
Geração: ●●●●○	Potência: ●●●●○	_____ ●●●●○
Mente: ●●●●○	_____ ○○○○○	_____ ○○○○○
Recursos: ●●●●○	_____ ○○○○○	AUTOCONTROLE/Instintos
Lacaios: ●●●●○	_____ ○○○○○	_____ ●●●●○
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○	CORAGEM _____ ●●●●○
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○	

← **QUALIDADES/DREITOS** → ← **HUMANIDADE/Temper** → ← **VERDADE** →

		ESCORIADO _____ <input type="checkbox"/>
		MACHUCADO _____ - 1 <input type="checkbox"/>
		FERIDO _____ - 1 <input type="checkbox"/>
		PERDIDA DE VESTIMENTA _____ - 2 <input type="checkbox"/>
		ESPANCADO _____ - 2 <input type="checkbox"/>
		ALFABADO _____ - 5 <input type="checkbox"/>
		INCAPACITADO _____ <input type="checkbox"/>
		EXPERIÊNCIA _____



CONSCIÊNCIA / **Convenção**

●●○○○

AUTOCONTROLE / **Instinto**

●●●○○

CORAGEM

●●●○○

PONTOS DE SANGUE

●●●●●●●●

□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●○○○○○○○○

□□□□□□□□

Nome _____

PERSONAGEM **MESSIAS LEROSO**

CRÔNICA _____

CIX _____ **NOSFERATU**

GERAÇÃO _____ **13ª**

IDADE _____

NATURZA _____ **CONIVENTE**

COMPORTAMENTO _____ **REBELDE**

CONSCIÊNCIA / **Convenção**

●●●○○

AUTOCONTROLE / **Instinto**

●●○○○

CORAGEM

●●●○○

PONTOS DE SANGUE

●●●●●●●●

□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●○○○○○○○○

□□□□□□□□

Nome _____

PERSONAGEM **CRUZADO NEGRO**

CRÔNICA _____

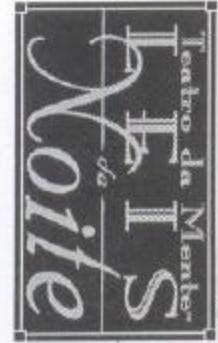
CIX _____ **NOSFERATU**

GERAÇÃO _____ **10ª**

IDADE _____

NATURZA _____ **VALENTÃO**

COMPORTAMENTO _____ **JUIZ**



ANTECEDENTES

Rebanho x2

Lacaio x4

INFLUÊNCIAS

Firme x2

Incansável

FÍSICOS

○○●●●

FRATERN / HUMANIDADE

SOCIAIS

Persuasivo Carismático x2

Expressivo Cordial

Repugnante x3[N]

MENTAIS

Criativo Observador

Dedicado Paciente x2

Criterioso Sábio

HABILIDADES

Esquivo

Liderança

Captação

QUALIDADES & DEFETOS

DISCIPLINAS

Animalismo (Sussurros)

Selvagens, O Chamado)

Potência (proeza)



ANTECEDENTES

Geração x3

INFLUÊNCIAS

Ruas x3

Mentor x1

Lacaio x1

DISCIPLINAS

Potência (Proeza, Força,

Energia)

QUALIDADES & DEFETOS

Briga

Armas Brancas

Esquivo Ciências (Química)

Armas de Fogo Furtividade x2

Investigação Lábia x2

HABILIDADES

Alerta x2

Perspicaz

Vigilante

Astuto

MENTAIS

Repugnante x3 [N]

Intimidante

Comandante x2

SOCIAIS

Veloz

Ferz x2

Musculoso

FÍSICOS

○○●●●

FRATERN / HUMANIDADE



MESSIAS LEPROSO

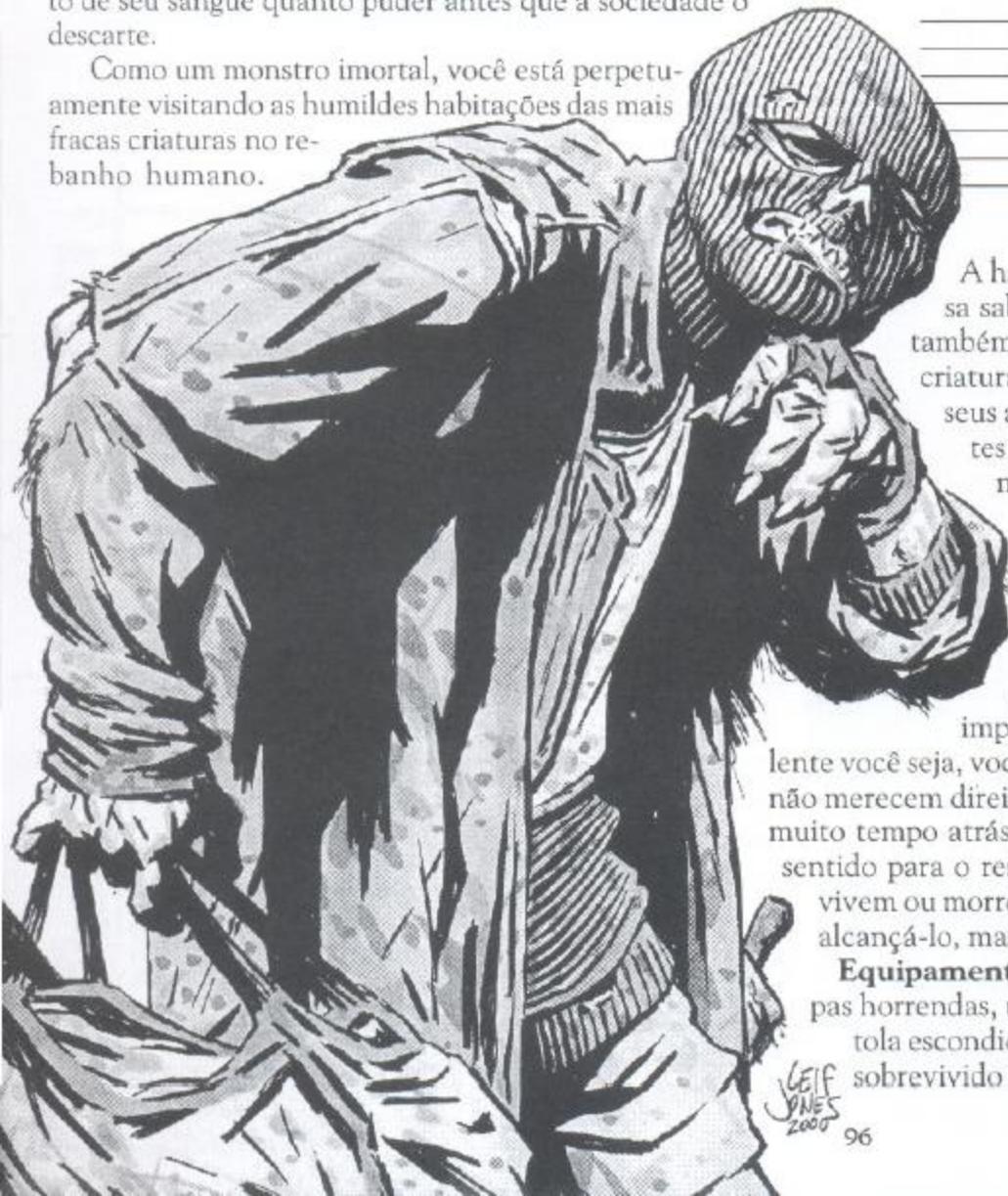
Mote: *Abaxe-se, e deixe-me olhar para você...*

Prelúdio: As pessoas lhe ignoravam quando estava vivo; elas o ignoram ainda mais agora que você está morto. Você quase morreu de fome vivendo na rua, e o inverno mais frio em 20 anos quase acabou com você. A vida antes do Abraço lhe ensinou uma coisa: os fortes sobrevivem às custas dos fracos. Então veio a morte, e você subiu na cadeia alimentar.

Quem precisa dos esgotos? Você conhece melhor as favelas agora do que quando estava vivo. Você criou alguns carnicais que podem atravessar a cidade enquanto são ignorados: são todos párias, assim como você. Você tem o começo de um culto de sangue em andamento; aliado ao seu rebanho dos facilmente vitimados, a sobrevivência não é mais tão difícil. Na verdade, você conseguiu continuar com essa farsa particularmente bem — você é um Fagin moderno, enviando seu culto de condenados às ruas para obedecer suas ordens. Eles se destruiriam alegremente por você, que é como um deus imortal para eles.

Conceito: As ruas são o seu domínio. Você aprendeu como sobreviver nelas quando estava vivo, e não tem a menor intenção de se esconder nos esgotos agora que está morto. Desde que você aja bem além dos limites do comportamento social aceitável, as pessoas comuns o ignorarão. Quanto aos sub-humanos que vivem nas ruas, eles provavelmente estão a algumas semanas de sua morte mesmo. Embebede-se com tanto de seu sangue quanto puder antes que a sociedade o descarte.

Como um monstro imortal, você está perpetuamente visitando as humildes habitações das mais fracas criaturas no rebanho humano.



VAMPIRO
A BARBARA

NOME: _____ NATUREZA: _____ ESPERTO: _____ GERAÇÃO: _____ 13°
 JOGADOR: _____ COMPORTAMENTO: _____ REBELDE _____ ROLAGEM: _____
 CRONOLOGIA: _____ CLASSE: _____ NOSFERATU _____ CONCEITO: _____ MESSIAS LEPROSO

ATRIBUTOS

FÍSICOS		SOCIAL		MENTAL	
FORÇA: _____ ●●●●●	CARISMA: _____ ●●●●●	PERCEPÇÃO: _____ ●●●●●			
DESTREZA: _____ ●●●●●	MANIPULAÇÃO: _____ ●●●●●	INTELIGÊNCIA: _____ ●●●●●			
VIGOR: _____ ●●●●●	APARÊNCIA: _____ ●●●●●	RACIOCÍNIO: _____ ●●●●●			

HABILIDADES

TALENTOS		PERÍCIAS		CONHECIMENTO	
PROTEÇÃO _____ ○○○○○	EMPRESA/ANIMAR _____ ●○○○○	ACADÊMICOS _____ ●●○○○			
ESPORTES _____ ○○○○○	OFÍCIOS _____ ●○○○○	COMPUTADOR _____ ○○○○○			
BRIGA _____ ●●○○○	CONDUÇÃO _____ ○○○○○	FINANÇAS _____ ○○○○○			
ESQUEVA _____ ●●○○○	ETNOGRAFIA _____ ○○○○○	INVESTIGAÇÃO _____ ●●○○○			
EMPATIA _____ ○○○○○	ARMAS DE FOGO _____ ○○○○○	DIREITO _____ ○○○○○			
EMPRESÁRIO _____ ●○○○○	ARMAS BRANCAS _____ ●○○○○	LINGUÍSTICA _____ ○○○○○			
INTIMIDAÇÃO _____ ●○○○○	PERFORMANCE _____ ○○○○○	MEDICINA _____ ○○○○○			
LIBERANÇA _____ ●○○○○	SEGURANÇA _____ ●○○○○	OCULISMO _____ ●●○○○			
MANIA _____ ●●○○○	FURTIVIDADE _____ ●●○○○	POLÍTICA _____ ○○○○○			
LÁBIA _____ ●○○○○	SORVIVÊNCIA _____ ●●○○○	CÍRCULOS _____ ○○○○○			

vantagens

ANTECEDENTES		DISCIPLINAS		CONSCIÊNCIA/CONVICÇÃO	
REBANHO _____ ●●○○○	ANIMALISMO _____ ●●○○○	CONSCIÊNCIA/CONVICÇÃO _____ ●●○○○			
LACAIOS _____ ●●○○○	POTÊNCIA _____ ●○○○○	AUTOCONTROLE/INSTRUTOS _____ ●●●●○			
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○	CORAÇÃO _____ ●●●●○			
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○				
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○				
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○				

QUALIDADES/DEFEITOS _____ _____ _____ _____ _____	HUMANIDADE/EMERG ●●●●●○○○○○ FORÇA DE VONTADE ●●●●●○○○○○ ○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○ PORTOS DE SANGUE ○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○	VITALIDADE ESCORBADO _____ □ MACHUCADO _____ -1□ FERIDO _____ -1□ FERIDO GRAVEMENTE _____ -2□ ESPANCADO _____ -2□ ALIBADO _____ -5□ INCAPACITADO _____ □ EXPERIÊNCIA _____
---	---	---

A habilidade Manha reflete o essencial que você precisa saber para viver sem um refúgio e sem recursos. Ela também lhe dá acesso ao que é dito nas ruas, o que todas as criaturas da selva urbana estão discutindo atualmente. Em seus anos no asfalto, você encontrou outros sobreviventes que não quer matar por enquanto; apesar deles temerem seus segredos mais sombrios, eles o ajudarão a se virar... às vezes em troca de um frasco de seu poderoso vitae. Através do poder do Sangue, todos se curvarão diante de você.

Dicas de Interpretação: Você vê a sociedade vampírica do mesmo modo como via a sociedade mortal na época em que ainda respirava. Não importa quão nojento, hediondo, repelente ou insolente você seja, você tem os seus direitos. É claro, seus servos carnicais não merecem direitos; eles caíram através das frestas da sociedade há muito tempo atrás, e você está lhes fazendo um favor ao dar algum sentido para o restante de suas vidas. Você não se importa se eles vivem ou morrem por você... bem, pelo menos até sua consciência alcançá-lo, mas quem disse que isso vai acontecer?

Equipamento: máscara de esqui, uma grande variedade de roupas horrendas, uma bolsa de acampamento cheia de besteiras, pistola escondida, haste feita em casa, um sobretudo que parece ter sobrevivido à Era Glacial

NOSFERATU VENERÁVEIS

A existência como um Nosferatu é difícil, mas felizmente séculos de história Nosferatu servem como um exemplo para as últimas gerações de neófitos. Histórias e lendas são sussurradas nas profundezas dos esgotos tarde da noite, e as maiores delas envolvem os mais poderosos, lendários e infames Bichos e Ratos de Esgotos da sociedade vampírica. Apesar de alguns destes monstros já terem encontrado a Morte Final, eles o fizeram com um estilo e graça unicamente Nosferatu... ou, pelo menos, de uma forma tão vil e nojenta que apenas outro Nosferatu poderia verdadeiramente apreciar.

BABA YAGA

A Bruxa morreu, mas seu legado ainda vive. Em 1998, a vampira lendária Abraçada pelo próprio Nosferatu encontrou a Morte Final, abatida pelas garras dos Lupinos. Durante séculos ela liderou seus lacaios vampíricos através da Rússia. A quantidade de atividade sobrenatural naquela nação era tão grande que uma Cortina de Sombras espiritual cercava a União Soviética, isolando antigos locais sagrados do resto do mundo.

O comando de Taumaturgia da Bruxa era tão impressionante que ela era freqüentemente confundida com uma feiticeira. Sua maestria da Ofuscação permitia que ela decretasse planos grandiosos sem atrair a atenção da população mortal. Como uma vampira da quarta geração, ela supostamente era uma dos três Nosferatu que escaparam do Laço de Sangue de seu Senhor, atuando com uma vingança a qual nem os lendários Nictuku conseguiam igualar.

Agora Baba Yaga se foi, a Cortina de Sombras caiu e a União Soviética se fragmentou em caos. Os Nosferatu russos não precisam mais temê-la; ao invés disso, eles

têm pela frente a monumental tarefa de tentar estabelecer novos domínios, criando uma série de Ninhadas independentes através da Ásia. A oeste jaz a Camarilla, uma sociedade da qual estiveram isolados durante séculos. A leste repousam as terras perigosas dos Cataianos, que estão ansiosos por tomar os domínios que Baba Yaga não mais protege. Com o tumulto que os cerca, os Nosferatu da Rússia decidiram sabiamente continuar escondidos e Autarcas. Eles assistiram a um "senhor supremo" morrer; não estão ansiosos para dar as boas vindas a outro. Alguns começaram a visitar Ninhadas em outras partes do mundo. Enquanto estes emissários Nosferatu aprendem sobre os eventos fora da Rússia, contam velhas lendas de Baba Yaga repetidas vezes.

EMMETT, TRAIADOR AUTARCA

Emmett é um forasteiro, até mesmo entre os Nosferatu. Ele não se alia a nenhum círculo, Ninhada, regente de domínio ou seita vampírica — no final das contas, sua única aliança é consigo mesmo. Isso não o impede de atuar na política vampírica, uma vez que Emmett é um mestre na arte de compra e venda de informações. Camarilla, Sabá, anarquista ou autarca — ele troca lendas e conhecimento com qualquer Nosferatu que necessite desesperadamente de informações. Um viajante solitário, Emmett é educado o suficiente para encontrar refúgio nos domínios dos vários reinos Nosferatu, mas também tem o hábito perigoso de não informar os príncipes e arcebispos sobre as temporadas que passa nos subterrâneos.

Espreitando através de qualquer cidade onde os escândalos florescem, ele troca avidamente informações com Membros e Cainitas que não pertençam ao clã Nosferatu, embora seus preços sejam muito altos. Emmett consegue descobrir quase qualquer coisa, mas sempre



pede um favor em troca, geralmente envolvendo uma investigação de segredos sombrios de modo que sua participação não seja descoberta. Em poucas ocasiões, círculos e bandos tentaram oferecer a ele informações falsas... e em troca se descobriram como alvo de calúnias e escândalos em qualquer cidade onde um Nosferatu estivesse presente.

Como neófito, Emmett também esteve muito ativo no nó computadorizado chamado SchreckNET, uma hierarquia de informações elaborada onde Ratos de Esgoto e Bichos trocam rumores e insinuações. Passando muitas de suas noites online ele pode acessar vastas quantidades de informação de toda a Europa e América do Norte, espregando em inúmeras salas de bate-papo e domínios virtuais simultaneamente. Como qualquer bom Nosferatu hacker, ele também aprendeu a construir identidades falsas em conversas online... e é assustadoramente eficiente na arte de descobrir as utilizadas pelos outros internautas.

Eventos recentes colocaram Emmett na berlinda principalmente porque ele alega ser o único sobrevivente da infame Recepção ocorrida nas profundezas do subterrâneo de Manhattan. Um encontro de historiadores e contadores de histórias Nosferatu transformou-se numa tragédia quando uma série de túneis desabou no sanctum sanctorum do reino. Embora ninguém tenha conseguido encontrar os corpos — ou os culpados — Emmett alega que a reunião foi atacada pelos lendários Nictuku após uma vil traição. Supostamente, um grupo de Autarcas Nosferatu foi responsabilizado, mas uma traição assim era impensável entre os vampiros do clã... até hoje.

A posição direta de Emmett conquistou inimigos tanto na Camarilla quanto no Sabá, especialmente entre os Nosferatu independentes e anarquistas. Sendo assim, ele foi forçado a se esconder de muitos vampiros influentes de seu clã, tornando-se um autarca infame. Desesperado para obter reputação e informações suficientes para conseguir que outros voltem a acreditar nele, Emmett mais uma vez voltou a trocar informações fora de seu clã e está ansioso por quaisquer informações envolvendo as atividades suspeitas abaixo da superfície. Desgraçado será o pobre círculo que decida explorar um labirinto subterrâneo em troca dos segredos que ele possui...

CALIBAN, CRUZADO DO SABÁ

Enquanto Bichos e Ratos de Esgoto podem ocasionalmente conspirar abaixo do solo, eles ainda estão em guerra na superfície. As tréguas entre indivíduos caem por terra quando os cruzados do Sabá se reúnem nos ermos fora dos domínios da Camarilla. Enquanto os Nosferatu diplomáticos do Sabá podem convencer uma ninhada de Ratos da Camarilla a trocar segredos sombrios, outros Bichos são infames por onde quer que viajem e não são mercedores da confiança de ninguém que não pertença a sua seita. Assim ocorre com Caliban, cruzado *extraordinaire* para a Espada de Caim.

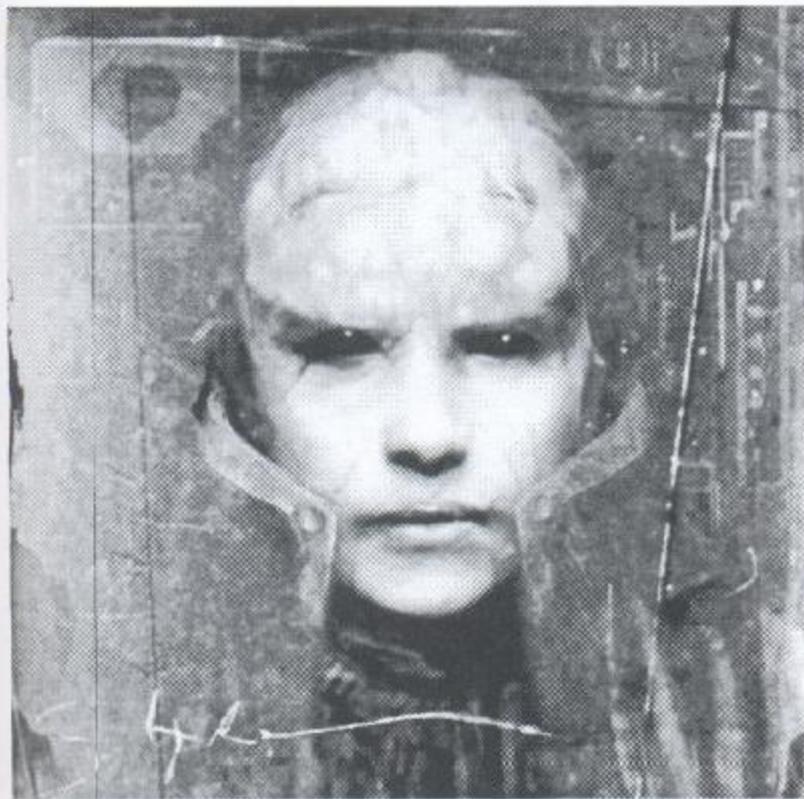


Os túneis abaixo dos domínios de príncipes poderosos são geralmente bem defendidos contra forasteiros, mas outros Nosferatu são habilidosos em ver através das camadas de armadilhas, ofuscação insidiosa e engenhosas estratégias de defesa. Caliban é um ductus do Sabá que se especializou em ataques surpresa subterrâneos, não importa quão perigosos sejam. Na sua escalada de infâmia e poder ele liderou dúzias de Festins de Guerra pelos submundos das cidades da Camarilla. Sua contagem de corpos não apenas inclui exemplos seletos da nobreza dos Membros, mas também alguns dos outros monstros desconhecidos que espregavam nos esgotos, de ninhadas de jacarés albinos carniçais até impiedosos ratos metamorfos, de vastas câmaras fúngicas infestadas de esporos até escabrosos cultos de carniçais subterrâneos. Caliban luta na vanguarda de seu bando, não aceita rendição e exige sede de sangue fanática de todos que o seguem em batalha.

KHALID

Muito embora os Assamitas possam ter se estabelecido como o clã mais influente na sombria Arábia, de modo algum são os únicos. Khalid, do clã Nosferatu, é um dos Cainitas árabes mais notáveis. Apesar de já fazer parte das políticas do Ocidente há algum tempo — e ainda atuar como o primogênito Nosferatu de Chicago — seu legado está inseparavelmente entremeadado com a história do Oriente Médio.

Antes do seu Abraço em 1191, Khalid era um matador sanguinário que fazia juz à reputação horrenda que os cavaleiros cristãos atribuíam aos guerreiros muçulmanos. Poucos conseguiam igualar seu apetite por atrocidades, pois Khalid livremente fazia crueldades a serviço de seu deus. As cruzadas trouxeram muitos Membros da



Camarilla à Terra Santa pela primeira vez. Entre eles estava Alexius, um Nosferatu bizantino e antigo prelado da Igreja Ortodoxa Oriental. Alexius acreditava que a única forma de enfraquecer as nações pagãs era através da corrupção e suborno de seus líderes através do Abraço. Fascinado pela extrema crueldade de Khalid, Alexius o recompensou através do seu batismo na escuridão.

Khalid, horrorizado com a maldição à qual foi submetido, liberou sua raiva em seus próprios soldados antes de fugir para o deserto. Lá, ele se submeteu à inanição de sangue como uma penitência por sua vida cruel. A intervenção de um eremita judeu salvou o neófito, e Khalid que ansiava por uma explicação para os mistérios que encontrou, começou a estudar o oculto sob a tutela do ancião. Primeiramente ele mergulhou na gematria, na Cabala e em outras formas de misticismo. Sua procura pelo significado eventualmente o levou ao mito da Golconda. Esta visão se tornou sua busca eterna.

Durante seis séculos Khalid vagou pelo mundo; ao longo do seu caminho ele testemunhou os melhores e os piores exemplos da interferência da Camarilla na história humana. No final do século XIX sua busca o levou para a cidade de Chicago onde ele ouviu dizer que havia um Inconnu dormindo sob a cidade. Supostamente, esta criatura fornecia pistas para a Golconda aos seus requerentes. Khalid procurava sua sabedoria; ao invés disso achou uma cidade ainda cambaleando após o Grande Incêndio de 1871.

A moral cuidadosamente cultivada de Khalid o compelia a ajudar a reconstruir a cidade. Após ajudar a ninhada local a reconstruir seu reino subterrâneo ele foi tragado pela política dos Membros locais, do reinado do Príncipe Maxwell até a queda do infame Príncipe Lodin.

Embora Khalid tenha se tornado um mestre das políticas vampíricas, ele agora já está pronto para abandonar Chicago novamente, e está a procura de qualquer informação a respeito da Golconda que consiga encontrar. Para os verdadeiros mártires Nosferatu, a política é apenas uma distração para preencher as noites vazias da eternidade. Khalid assiste e espera por outra chance para procurar o mais profundo dos mistérios vampíricos.

MALACHITE

Durante a Idade das Trevas, Constantinopla exerceu um papel central na história dos Membros europeus. Enquanto muitos historiadores vampíricos estão ansiosos para contar aos que querem ouvir a lenda de Miguel, o Matusalém bizantino do Clã Toreador, eles frequentemente esquecem a história escondida desta cidade. A Constantinopla medieval tinha um dos mais extensos sistemas de aquedutos e drenagem de águas pluviais de toda a Europa, e escondido dentro deles Malachite do Clã Nosferatu assistia a história secreta dos Membros da Europa Oriental.

Malachite era o nome escolhido por Maleki, previamente um prelado de Bizâncio. Como um talentoso estudioso do oculto ele entrou em um Laço de Sangue com Magnus, um poderoso Lasombra que se escondia nas sombras da Igreja Ortodoxa Oriental. Magnus oferecera a ele uma posição de grande poder, mas dependia da aceitação forçada de Maleki a uma doutrina religiosa que ele não poderia apoiar. Maleki era um dedicado defensor do Iconoclasmo: simplificando, ele acreditava que a adoração religiosa exigia a veneração de ídolos. Depois de ver muitos monges serem forçados a deixar a cidade por adotar essa crença, ele publicamente denunciou tal opressão como uma tentativa ób-



via de usurpar sua influência política. A corajosa posição de Maleki lhe rendeu o desprezo de Magnus, e o Lasombra puniu o prelado. Ao invés de matá-lo definitivamente, o Lasombra forçou o Abraço de seu aprendiz por um Nosferatu doente.

Enquanto Maleki contemplava seu destino cruel e sua face horrenda, ele sofreu uma profunda transformação psicológica. Sua punição não diminuiu sua dedicação, mas ao invés disso o tornou um mártir pela sua causa. Mudando seu nome para Malachite ele atuava como a "Rocha de Constantinopla", continuando a guerrear contra Magnus pelo controle da Igreja Ortodoxa. Magnus cometeu um grave erro quando não percebeu que apesar do Abraço dos Nosferatu "quebrar" homens inferiores, muitos dos Ratos de Esgoto encontravam novas reservas de energia espiritual nas profundezas de seu desespero.

Os anos que se seguiram trouxeram tumulto para a Igreja Ortodoxa, mas estas disputas religiosas foram rapidamente encobertas pela confusão política. Malachite presenciou em primeira mão a queda de Constantinopla para os turcos e sua transformação em uma cidade onde o Islã sobrepujou a fé Ortodoxa Oriental. Ainda assim, teimosamente ele permaneceu na cidade que atualmente se chama Istambul. Sua aderência épica aos princípios religiosos fizeram dele um anacronismo, mas ele continua a servir ao Divino com a mesma reverência com a qual o fazia há séculos atrás.

Na Idade Moderna, as extensas galerias d'água sob Istambul ainda são dominadas pelos Nosferatu. Na superfície, os Membros de Istambul são predominantemente muçulmanos, mas os Nosferatu que se mantiveram escondidos também mantiveram suas crenças religiosas escondidas dos vampiros da superfície durante séculos. As ninhadas sob Istambul refletem uma ampla gama de crenças; os Nosferatu são unidos em torno de uma causa comum: a manutenção do reino subterrâneo. Enquanto o mundo sobre a superfície continua a mudar, Malachite continua firme em sua fé e continua a rezar como o fazia há séculos atrás. A Rocha de Constantinopla não foi movida.

ZELIOS

Os Nosferatu são conhecidos por mais do que sua habilidade de trocar segredos. Uma vez que são obrigados a se esconder do mundo dos homens, eles também devem construir os locais escondidos onde podem sobreviver. Através da história eles influenciaram a arquitetura das cidades humanas ao redor do mundo, sutilmente alterando as plantas dos principais prédios para acomodar os seus semelhantes. O melhor exemplo histórico disto é o trabalho de Zelios, um mestre pedreiro conhecido por sua perícia arquitetônica por todo o Velho e o Novo Mundo.



Zelios nunca recebeu o mérito pelos prédios que alterou. Entretanto, ele possuía a habilidade de olhar para qualquer criação arquitetônica e elaborar meios sutis para melhorá-la. Após o seu Abraço, com toda eternidade pela frente, ele se dedicou ao estudo da arquitetura e ao aperfeiçoamento do seu ofício. No século XII os Membros da Europa residiam em vastos castelos, por vezes os mesmos castelos onde a nobreza mortal vivia. Através da dominação dos mortais e da transformação de seus trabalhadores em carniçais, os vampiros criavam quartos escondidos onde os humanos não ousavam entrar. Com um conhecimento intuitivo de arquitetura e da ciência oculta de geomancia, Zelios tornou-se famoso por toda a Europa pelas melhorias feitas nos castelos mais notáveis do continente.

Eventualmente, as intrigas forçaram Zelios a trocar o Velho Mundo pelo Novo Mundo, onde ele recebeu novas incumbências para projetar elaboradas estruturas para os Membros. Após uma breve (e desastrosa) tentativa na política como um primogênito, ele começou uma bem sucedida carreira na elaboração e expansão das redes de esgotos das principais cidades. Com o mesmo cuidado destinado aos castelos sobre a superfície, ele manipulou seus peões mortais para que realizassem alterações nos labirintos subterrâneos. Seu esforço mais elaborado inclui a maior parte dos túneis do metrô e da rede de esgotos de Nova Iorque, apesar de, infelizmente, muito de sua criação ter caído nas garras do Sabá. Apesar das distrações de intrigas, política, trapaças ocultas e traições pessoais, ele passou séculos dominando a arte da arquitetura. Seu legado está em tijolos e cimento sob as maiores cidades da América do Norte.

NOSFERATU

NOME: _____ NATUREZA: _____ GERAÇÃO: _____
 JOGADOR: _____ COMPORTAMENTO: _____ REFÚGIO: _____
 CRÔNICA: _____ CLÃ: _____ CONCEITO: _____

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força _____ ●○○○○○
 Destreza _____ ●○○○○○
 Vigor _____ ●○○○○○

SOCIAIS

Carisma _____ ●○○○○○
 Manipulação _____ ●○○○○○
 Aparência _____ ⊖⊖⊖⊖⊖

MENTAIS

Percepção _____ ●○○○○○
 Inteligência _____ ●○○○○○
 Raciocínio _____ ●○○○○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão _____ ○○○○○○
 Esportes _____ ○○○○○○
 Briga _____ ○○○○○○
 Esquiva _____ ○○○○○○
 Empatia _____ ○○○○○○
 Expressão _____ ○○○○○○
 Intimidação _____ ○○○○○○
 Liderança _____ ○○○○○○
 Manha _____ ○○○○○○
 Lábia _____ ○○○○○○

PERÍCIAS

Empatia c/Animais _____ ○○○○○○
 Ofícios _____ ○○○○○○
 Condução _____ ○○○○○○
 Etiqueta _____ ○○○○○○
 Armas de Fogo _____ ○○○○○○
 Armas Brancas _____ ○○○○○○
 Performance _____ ○○○○○○
 Segurança _____ ○○○○○○
 Furtividade _____ ○○○○○○
 Sobrevivência _____ ○○○○○○

CONHECIMENTO

Acadêmicos _____ ○○○○○○
 Computador _____ ○○○○○○
 Finanças _____ ○○○○○○
 Investigação _____ ○○○○○○
 Direito _____ ○○○○○○
 Lingüística _____ ○○○○○○
 Medicina _____ ○○○○○○
 Ocultismo _____ ○○○○○○
 Política _____ ○○○○○○
 Ciência _____ ○○○○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

_____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○

DISCIPLINAS

_____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○

VIRTUDES

Consciência / Convicção _____ ●○○○○○
 Autocontrole / Instintos _____ ●○○○○○
 Coragem _____ ●○○○○○

QUALIDADES/DEFEITOS

HUMANIDADE/TRILHA

○○○○○○○○○○○○○○○○
 ← FORÇA DE VONTADE →
 ○○○○○○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□□□

VITALIDADE

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

PONTOS DE SANGUE

□□□□□□□□□□
 □□□□□□□□□□

FRAQUEZA

Aparência 0
 Não pode aumentar a Aparência com Pontos de Experiência



NOSFERATU

DESCRIÇÃO DOS ANTECEDENTES

ALIADOS

MENTOR

CONTATOS

RECURSOS

FAMA

LACAIO

REBANHO

STATUS

INFLUÊNCIA

OUTROS

PERTENCES

ACESSÓRIOS (CARREGADOS)

EQUIPAMENTOS (POSSUÍDOS)

CAMPOS DE CAÇA

VEÍCULOS

REFÚGIOS

LOCALIZAÇÃO

DESCRIÇÃO



FEITO POR THIAGO ACODESH

Msn: Uchiahthiago123456@hotmail.com

***Obs.: Se ninguém comprar os livros, a Devir não vai ter mais mercado e não vai haver mais lançamentos em português!
Comprem ao menos os livros que gostarem!!!***



LIVRO DO CLÃ: NOSFERATU

HORRORES HORRENDOS...

De todos os Membros, os Nosferatu são os que mais se parecem com as Bestas que escondem dentro de si. Mas o clã é muito mais do que um grupo heterogêneo de abominações deturpadas. De suas primeiras noites até sua encarnação moderna como informantes e espões, os Ratos de Esgoto possuem tantos segredos ocultos quanto eles reuniram sobre os demais Membros. Para fora de seus túneis e escoadouros eles correm, mas não se sabe ainda se como aliados ou como inimigos.

E AS CRIATURAS QUE ELES TEMEM

O Livro do Clã: Nosferatu complementa a aparência do clã na edição revisada de Vampiro: A Máscara. Informações inéditas acompanham uma releitura de conceitos antigos, permitindo que jogadores e Narradores adicionem a profundidade bizarra que quiserem aos seus personagens.

LIVRO DO CLÃ: NOSFERATU INCLUI:

- A história e a sociedade do Clã Nosferatu
- Informações sobre os reinos subterrâneos do clã
- Novas Qualidades, Defeitos e Antecedentes

VAMPIRO[®]
A MÁSCARA

INADEQUADO PARA MENORES DE 16 ANOS



DEVWW2354

ISBN 85-85443-96-0



9 788585 443962