LIVRO DE CLÃ

Ravnos

LIVRO DE CLÃ

Ravnos

Por Deird're Brooks

Créditos

Título Original: Clanbook Ravnos
Autor: Deird're Brooks
Desenvolvimento: Justin Archilli
Editor: Diane Piron-Gelman
Diretor de Arte: Richard Thomas
Layout e Tipagem: Becky Jollensten
Arte Interior: Mike Danza, Leif Jones, Andrew Trabbold, Drew Tucker, Christopher Shy
Arte da Capa: John Van Fleet
Design de Contracapa: Becky Jollensten

Créditos da Tradução

Tradutores: Squall, WATP, Gunner Guy e Hein?Rike!.
Revisores: Morrigan, Folha do Outono, Ideos, Gustavo, Hein?Rike!, Greg e Ian Gonzalez.
Diagramação: Ideos.
http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=12967885
http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=32605201

735 Park North Blvd.
Suite 128
Clarkston, GA 30021
USA

© 2001 White Wolf, Inc. Todos os direitos reservados. Todos os personagens, nomes, lugares e textos mencionados neste livro são propriedade intelectual da White Wolf, Inc. A reprodução sem permissão escrita do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas, e das planilhas de personagens, que podem ser reproduzidas para uso pessoal apenas. White Wolf, Vampiro: A Mascara, Vampire: Dark Ages, Mago A Ascensão e o Mundo das Trevas são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Trinity, Lobisomem o Apocalipse, Wraith the Oblivion, Changeling o Sonhar, Werewolf the Wild West, Hierarchy, Livro do Clã Lasombra, Livro do Clã Capadócio, Livro do Clã Baali, Black Dog Game Factory, Dark Ages Companion, Dark Ages Storyteller Secrets e Constantinopla by Night são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. A menção de qualquer referencia a qualquer companhia ou produto nessas paginas não são uma afronta à marca registrada ou direitos autorais dos mesmos.

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

Dê uma olhada na White Wolf on-line: www.white-wolf.com; alt.games.whitewolf e rec.frp.storyteller

IMPRESSO EM SUA CASA ;P

Mensagem aos Leitores

Este livro foi feito por diagramadores, tradutores, revisores, divulgadores (vocês são indispensáveis!) e críticos (que nos fazem melhorar!) que mesmo não sendo especialistas nas atividades que exercem dentro do projeto, doaram um pouco do seu tempo para tornar seu cenário favorito de RPG mais rico.

Provavelmente você tem um computador para estar lendo isso, talvez com internet para te baixado e quem sabe até uma impressora para te-lo impresso, porem lembre-se que há pessoas no **NOSSO** Mundo Real que nada tem e apenas precisa do mais simples. No capitalismo, trabalho é dinheiro, mas nós não queremos a grana de vocês, então o que custa ajudar a quem realmente precisa? Ajude sempre que puder, pois esse será o nosso maior pagamento e, ver que podemos mudar o mundo a nossa volta, será a nossa maior recompensa.

Somos a favor do direito autoral, por isso **SEMPRE PUBLICAMOS OS CRÉDITOS ORIGINAIS** nas nossas traduções.

Somos contra o papo besta de "se tivesse um preço justo todos poderiam ter", o autor não tem culpa da nossa extorsiva carga tributária e de nossa má remuneração pelo nosso suor. Então, **NÃO VENDA** este documento, seja virtual ou impresso. **TRADUÇÃO GRATUITA SIM, PIRATARIA NÃO!**

Mudaremos o mundo pouco a pouco. Então por que não se une a nós para fazermos à diferença?

Equipe Movimento Anarquista

LIVRO DE CLÃ

Ravnos

Índice

Introdução: A Dívida do Diabo 05
Capítulo Um: Concordando com as Mentiras 15
Capítulo Dois: Sobre a Arte de ser um Ravnos 37
Capítulo Três: Órfãos no Despertar da Gehenna 67

A Dívida do Diabo

— Puta merda — murmurou Gwen com sua bebida — Uma última noite em liberdade.

Ela virou todo copo num único gole. Tremendo com o vísque que queimava no caminho para o estômago, para fazer parte da festa que já havia começado pelas três doses anteriores.

Gwendolyn Brand, Ph.D., pretendia se embebedar no esquecimento. Ela teria uma dor de cabeça amanhã, mas considerou isso como um algo aceitável. Onde estava aquele cretino do Johann quando ela realmente precisava dele? O vagabundo a pôs dentro desta bagunça e desapareceu justamente quando ela precisava sair. Um contrabandista como ele não deveria ter problemas em retirar uma ladra como ela do longo alcance da lei, certo? Gwen fez sinal para o garçom para a quinta dose e esperou um momento para ver o salão movimentar-se ao seu redor. Parecia tão surreal quanto o tempo que ela tinha com Johann. Alguma coisa sobre ele fazia o mundo girar fora do eixo.

O garçom bateu levemente em seu ombro.

— Você não acha que é hora de ir para casa?

Gwen balançou a cabeça e tentou focar ambos os olhos no velho homem careca. Ele estava olhando de forma desconfortavelmente paternal.

— Uma jovem como você deveria estar em casa com seu namorado, numa noite como esta.

Ela balançou a cabeça mais uma vez. Em parte para negar e em parte para reduzir o número de garçons que ela via para um só.

— Naum sinhor...

Droga, eu já estou falando enrolado.

— Não... senhor, estou esperando por ele. Mi dê... Me dê mais um vísque, por favor. — Com um pouco de sorte ela poderia esburacar o fígado o suficientemente para que morresse antes de envelhecer na prisão.

O garçom meneou a cabeça e recolheu-se nas sombras, deixando Gwen em paz. Ela encarou seu copo de doses vazio.

— Filhos da puta, você compra livros para eles, paga as despesas deles e o que eles fazem? Eles comem a droga do professor, malditos cretinos!

A última vez foi em Istambul. Ela encontrou-se com Johann no distrito de Kumkapi em um clube noturno moderno e agradável. A pista de dança piscava com milhões de cores, enquanto jovens de um monte de países diferentes esbarravam uns nos outros, ao som de uma música pop de uma estrela israelita chamada Dana International. A mistura de cheiros de álcool, suor e uma

pequena nuvem das drogas ilícitas emprestavam um ar de surrealismo ao acontecimento. Gwen sentou na quina da mesa com sua bagagem repleta de tesouros portáteis para que Johann leiloasse nos Estados Unidos.

Johann, o cretino, estava atrasado mais uma vez. Ele nunca chegava na hora e recusava-se a mudar seus hábitos. As jóias que ela estava guardando para ele vieram de uma das várias escavações que pretendiam identificar a verdadeira Planície de Ilium, onde os troianos e os gregos supostamente lutaram a guerra de Tróia. As bugigangas certamente pareciam datar do período aqueu, mas poderia facilmente ser imitações posteriores. Gwen não se importava com nada além da generosa comissão que Johann sempre tinha a mão.

Ela achou ter visto um rosto anglo-saxão perto do bar, mas a luz estava muito fraca em contraste com os estroboscópios para que ela tivesse certeza. Antes que ela pudesse dar uma olhada mais próxima, Johann apareceu e sentou-se em frente a ela. Ela estudou seus traços. Ele tinha a feição pálida marcada pelo alto rubor incomum nas bochechas — provavelmente pelo calor da multidão na boate. Como de costume, suas pupilas estavam um pouco afastadas, com roupas modernas e desarrumadas, como se tivesse dormido com elas por uma semana. Ele olhou fixamente para um ponto pouco após o ombro direito de Gwen, focando seriamente por um momento antes de perguntar com seu acentuado sotaque neo-britânico.

— O que você trouxe para mim dessa vez? Espero que tenha algumas cerâmicas intactas. Um dos meus clientes está na minha cola há anos...

— Silencio! — Gwen o interrompeu e deu uma olhada ao redor. Ninguém estava olhando para ela. Espere um momento, o anglo-saxão que estava no bar virou-se rápido o bastante para estalar seu pescoço? Ele estava apoiado no bar agora, com uma pose casual. Ela continuou o encarando enquanto falava com Johann:

— Eu não consigo nem contar quantas leis estou quebrando por encontrar você aqui. Você poderia, ao menos, manter a voz baixa?

Os olhos de Johann arregalaram-se com a impertinência dela. Ele a encarou por alguns momentos, se sacudiu e deu de ombros com um sorriso forçado.

— Desculpe querida, me deixei levar. O haxixe, aqui, é um meio de se matar, eu digo. O que você trouxe para mim?

Tranquilizada pela voz dele, Gwen assinalou a lista das aquisições novamente, esquecendo-se do anglo-saxão, da música e do clube em geral. A Gwen dos dias atuais no Horse Brass Pub amaldiçoou a si mesma pela centésima vez por aquele momento de desatenção.

Johann a interrompeu no meio da lista.

— Ei, pequena, isto soa bem, mas você pode me mostrar algo? Gostaria de olhar antes de me comprometer com qualquer coisa.

Ele deu um tapinha na jaqueta onde ele geralmente mantinha a carteira. Suas atitudes cavalheiras sempre a deixaram surpresa. O bastardo convencido poderia andar pelas partes mais horrendas de qualquer cidade no do mundo meio da noite e não demonstrar a mínima preocupação pelo fato de que sua presença gritava "VITIMA!" para a lua, as estrelas e qualquer predador que andasse pelas ruas. Mais surpreendente ainda era o fato que ele nunca pareceu sofrer por isto. O cara.

Ela entregou a bagagem verde para ele. Deixou-o abrir. Ela não queria ser flagrada lidando com esta coisa em público, mas ela não podia deixar Johann partir. Ela precisava do dinheiro. Johann parecia muito feliz com as bugigangas e lançou um envelope recheado com notas de 100 dólares para ela. Droga de yankee que não é capaz nem de trocar o dinheiro antes de pagar seus fiéis ladrões.

Aparentemente satisfeito com a transação, Johann levantou, jogou a bolsa sobre o ombro e se dirigiu à saída. Uma mulher de cabelos negros que Gwen havia visto uma dúzia de vezes, mas nunca conheceu, encontrou-se com Johann na trajetória e os dois deixaram o clube noturno rumo a agradável noite mediterrânea.

Uma semana depois de voltar a Londres, Gwen recebeu uma carta do Reitor Dean Wellesley. O recado exigia um encontro imediato e explicava pouco, embora ela tivesse a nítida sensação de que o homem queria sua cabeça em uma bandeja.

O Reitor Wellesley estava bem em seus 58 anos, provavelmente nas vésperas de sua sexagenária década. Sua idade apenas contribuiu com sua presença formidável. Rumores ao longo da faculdade diziam que ele poderia deixar envergonhado até mesmo o mais incorrigível dos alunos em segundos apenas levantando uma sobrancelha para indicar seu desprazer. Apesar das histórias, Gwen não estava preparada para a grande força da raiva do homem que a atacou no momento em que ela entrou no escritório.

— O que diabos você estava pensando Doutora Brand? — Sua ênfase em "doutora" deu a ela a distinta impressão que ele não via isto como uma honraria.

Chocada e sem conseguir dizer uma palavra, Gwen apenas balançou a cabeça. O Reitor mal notou sua reação e falou estrondosamente.

— Oxford é a mais prestigiada universidade da Inglaterra. Ela existe para proporcionar para a juventude de todas as gerações as melhores oportunidades de educação para melhorar suas vidas e carreiras. — Ele pausou e olhou fixamente para o crânio dela.

Gwen meneou a cabeça, a suspeita se desenvolvendo.

— Sim senhor. — Ela respirou e começou a perguntar o quê estava acontecendo, mas o diretor parecia desatento novamente.

— Oxford não está aqui para fornecer aos criminosos um lugar para praticarem suas atividades ilícitas. Você acha que esta universidade se manteve pelo tempo que tem, manteve a reputação que tem, mimando condenados? — Ele aumentou seu tom até que

na última palavra a janela literalmente balançou.

— Não senhor. — Agora Gwen sabia que o reitor havia ficado sabendo sobre sua conduta com Johann. Mas como?

A resposta chegou momentos depois, o Reitor Wellesley virou de costas para Gwen e falou no seu telefone.

— Senhorita Wallace, você poderia pedir para o garoto entrar, por favor? — Ele mal esperou por uma afirmação e fez sinal para que Gwen ficasse em silêncio, antes que ela pudesse fazer uma pergunta. — Tudo se esclarecerá num momento, apesar de eu ter certeza que você sabe por que está aqui.

Quando a porta se abriu, Gwen fitou os olhos. O jovem garoto parado na porta era Edward Taylor, o assistente de pesquisa dela na escavação de Ilium.

Com um calafrio repentino, ela concluiu que era ele quem ela tinha visto no clube de Kumkapi. O reitor pediu para Edward se sentar — algo que ele não tinha convidado Gwen a fazer.

— Agora, senhor Taylor, — disse Wellesley num tom mais controlado — poderia repetir para a Doutora Brand o que você me contou há poucos dias atrás?

O coração de Gwen parou à medida que Ed — a quem ela considerava como um amigo — mostrou fotos dos materiais roubados e descreveu os encontros dela com Johann que trocava os bens por dinheiro. Ed também mostrou o bilhete de Johann que marcava a hora e o lugar — o bilhete não era condenador em si, mas em combinação ao restante do material...

Wellesley voltou seu olhar formidável novamente para Gwen.

— Agora, jovenzinha, você tem algo a dizer em sua defesa? Antes de começar, você também deve ficar ciente de que eu autorizei a contratação de investigadores para verificar as reivindicações do Sr. Taylor, antes de

chamá-la aqui. Acusações deste nível contra um de nossa faculdade — mesmo de alguém nova como você — são muito sérias, de fato. Nós temos evidências dos seus roubos em locais de escavações desde o início de sua carreira arqueológica. Eu estou estarrecido que você não só arriscaria sua carreira profissional, mas também a reputação da nossa Alma Mater.

Gwen se endireitou e encontrou o olhar fixo de Wellesley.

— Sim, Reitor, tenho algo a dizer. — Se ele podia usar honrarias como arma, ela também poderia — Eu fiz. O que mais eu poderia fazer? Eu não podia viver com a ninharia que esta universidade ironicamente chama de salário. Talvez, se a antiga e famosa Universidade de Oxford me pagasse tanto quanto um professor homem recebe. Eu não teria sido compelida a procurar uma forma alternativa de rendimento. Porém, não cometi qualquer crime em solo inglês, meu advogado irá procurá-lo em breve.

Antes que Wellesley ou Taylor pudessem impedi-la, Gwen saiu irritada do escritório, bateu a porta e correu para o carro.

Ela dirigiu até Picadilly Circus, gastou alguns minutos para achar uma vaga no estacionamento, então pegou o metrô num lugar qualquer. Ela não se importava com o rumo, apenas deu voltas até que encontrou um local promissor e parou. Ela não tinha nenhuma intenção de contratar um advogado, mas queria ligar para Johann. O cretino a colocou nessa bagunça, ele podia tirá-la. Ela não acreditava que poderia ficar fora da prisão, não sem ajuda.

Ela não ousou voltar para seu apartamento, nem para seu carro. A primeira coisa a se fazer era ligar para Johann, expor sua situação sem incriminá-lo e marcar um encontro. A segunda continuar andando por aí, até que Johann pudesse alcançá-la. Ela ligou e esperou. Seu estômago estava revirando.

— Alô? — disse a voz de Johann no outro lado da linha.

— Escute aqui, seu yanke imbecil. Preciso de ajuda. Meu chefe disse que sabe sobre nós e sei que ele chamou a polícia. Provavelmente já lançaram um boletim com minha foto. Se você não me ajudar, vou contar a eles tudo o que eu sei...

— Ei, ei, calma garota. Qual o tamanho da merda em que você está metida?

— Eu poderia afundar você nela!

— Certo... estarei aí o mais rápido que puder.

Eles marcaram de se encontrar no Horse Brass Pub. E, agora, lá estava ela, se embebedando com vísque. Nunca é algo brilhante de se fazer quando você não dorme há dois dias, mas ela estava tão cansada de ficar fugindo.

Johann chegou quatro horas atrasado. Gwen havia desistido de ser levada para casa pela segunda vez. O yanke estava em sua calma habitual.

— Então, o que posso fazer por você...? Caralho, quanto você bebeu?

Gwen olhou para o copo

— Todo ele.

Johann riu.

— Bem, ao menos você fez algo interessante. Vamos? Preparei um quarto no Royal Garden. Só o melhor para minhas garotas — ele ajudou Gwen a ficar de pé — quando você se mete em confusão você não faz isso em pequenas doses, não é?

Ela resmungou algo, a fadiga e o álcool levando-a além de respostas verbais. Quando Johann a pôs dentro de seu carro alugado, ela ficou inconsciente.

Acordou lentamente na cama mais confortável que ela já tinha dormido. Semi-consciente, ela estava certa que Johann (quem mais poderia ser?) estava fazendo algo com ela, algo que era bom. Melhor de que qualquer vísque e de que qualquer transa ao mesmo tempo. Ela poderia censurá-lo, se simplesmente pudesse parar de ceder sobre o colchão. Gwen voltou a dormir assombrada por sonhos paranóicos dos últimos dias.

No final da tarde ela havia acordado, estava mais disposta. Os raios de sol brilhavam através da cortina aberta e bateram nas suas pálpebras como um ritmo de baixo ruim. Ela forçou seus olhos para abrirem, mesmo com uma forte dor de cabeça. Ela podia sentir suas amídalas e elas não pareciam boas. Ela virou sua cabeça dolorida e viu um bilhete no travesseiro próximo a ela. Numa caligrafia precisa:

Não vá a lugar algum. Não use serviço de quarto. Deixei comida e bebida para o dia. Volto durante a noite e nós poderemos ir.

Beijos

Johann.

— Excelente, — ela murmurou — trancada num hotel perto do Kensington Palace com a polícia sem dúvidas procurando por mim nas ruas.

Ela saiu da cama fechou as cortinas, apagou todas as luzes e bebeu o máximo de água que pôde. A comida estava na frente dela. "Pareço uma idiota". Parecendo até um milagre da Biologia, ela cochilou até o começo da noite.

Johann a acordou algumas horas depois, pontualmente uma vez na vida.

— Desculpe por tê-la abandonado. Mas logo entenderá o porquê em breve.

Ele a ajudou a sentar-se na cadeira.

— Eu esperava demorar um pouco, pelo menos, até que eu pudesse explicar tudo, mas as coisas estão tensas e o um único jeito que eu posso te tirar de Londres... De qualquer forma, o que você fizer, aconteça o que acontecer, não entre em pânico.

Gwen abriu sua boca para argumentar, mas toda luta subitamente desapareceu. Ela sabia que Johann de alguma forma causou sua letargia, mas não podia achar forças para confrontá-lo, nem ao menos mover-se. Faltava-lhe energia até mesmo para achar a experiência assustadora.

Uma pequena parte de sua mente estava desperta e com os últimos vestígios de desconforto e do que quer que fosse que suprima a alma dela. Aquela parte viu os dentes

perfeitamente normais de Johann transformaram-se em assustadoras presas.

Aquela parte da sua mente gritava assassinato quando ele enfiou aqueles dentes como facas em seu pescoço. Ela desmaiou a medida que ele sugava seu sangue em rápidos goles. Ela mal sentiu o intenso prazer que a alimentação proporciona às vítimas, antes de ficar inconsciente.

Gwen ficou num apartamento simples, montanhas de distância. Nuvens pesadas obscureciam as estrelas. Uma luz vermelha brilhou distante. A luz não era tão cor, quanto era emoção — a mistura de raiva intensa e aversão emanando de uma fonte tão forte, que era visível a olho nu. Ela sabia que não podia deixar que aquilo a pegasse, mas ela não tinha onde se esconder. Ela começou a correr..

Johann pressionou seu pulso na boca dela, sujando seu rosto com um líquido grosso e frio que queimava sua garganta na medida em que ela bebia. Nenhum vísque poderia sequer satisfazer a fome que permeava seu ser.

"Beba, porra".

Ela engoliu uma grande quantidade que se aglomerou na sua garganta, enquanto estava inconsciente e bebeu incapaz de pensar em outra coisa.

Ela continuou bebendo até que a fome chegasse num nível mais controlado e sua mente voltasse a um estágio racional. Então, ela tirou a boca do pulso dele, encarou-o por um momento, e deu um tapa nele o mais forte que ela pôde.

— Seu depravado, yanke, cretino! — ela ficou sem fôlego e, conscientemente, puxou mais ar — o que diabos você pensa que está fazendo?

As narinas se alargaram e ele praguejou antes de, visivelmente, conseguir se controlar.

— Eu estou 'te salvando da prisão, como você pediu.

Ele disse cada palavra como se fossem adagas. Escorria sangue do canto da sua boca, onde um dos anéis de Gwen teria arranhado a pele. Ele limpou o sangue com as costas da mão e ficou olhando fixamente antes de lamber.

Gwen ficou encarando-o comraiva.

— O que você fez comigo? — ela não sentia as batidas do coração e não se importou de checar o pulso — Eu queria ir para um lugar que eu não fosse extraditada, não entrar nessa perversão... ou o que quer que isto seja!

Johann pensou brevemente se ele teria feito a coisa certa, mas já estava feito.

— Veja, entendo seus insultos, quero dizer, já fizeram isso comigo uma vez. De qualquer forma, preciso arrumar uma presa para você. Algum alimento antes que você fique fora de controle e comece a abocanhar gargantas. Chame o serviço de quarto.

— E peço o que? Carne ao molho tártaro?

— Não importa, o que você quer é o camareiro. Mas não o mate, gosto desse hotel e quero voltar nele.

Ela riu.

— Talvez eu o mate — então, ela parou, surpresa que tais palavras tinham saído de seus lábios — Não. Espere. Isso não é certo.

— Está bem, chamarei o serviço de quarto.

Johann começou a discar, mas Gwen o impediu.

Ela sorriu forçadamente.

— Eu farei isso, como você me disse.

Ela pegou o telefone e discou.

— Qual o item mais caro do seu menu? O que tem nisso? Muito bom, Vou querer, mande um pouco do seu melhor vinho, também, por favor — ela piscou para Johann na mesma hora que desligou — Tenho certeza que você pode pagar por isto.

A espera era extremamente irritante para Gwen e frustrante para Johann. Quando o camareiro finalmente trouxe a refeição, Gwen rapidamente mudou seus modos e abocanhou o pescoço do pobre homem. Ela poderia tê-lo matado, absorta em diminuir a fome que ameaçava através de seu o corpo e sua alma, se Johann não a tivesse puxado.

— Lamba a ferida - sussurrou ele.

Muito surpresa para dizer algo, ela obedeceu.

Rapidamente, enquanto o camareiro saiu — atordoado e com uma generosa gorjeta — Johann pediu desculpas pela sua "esposa doentia". Ele virou-se para Gwen e disse:

— Devemos ir agora, não podemos deixar a Príncipe Anne nos pegar aqui. Especialmente depois daquele episódio. Eu arrumei transporte para hoje à noite. Mexa-se.

Gwen, ainda confusa com muitas surpresas não naturais para uma noite e ainda sentindo o gosto de sangue na boca, não podia exibir seus desejos de falar. Ela seguiu Johann pela noite e a nova existência que a esperava.

Capítulo Um: Concordando com as Mentiras

HISTÓRIA, n. Uma compilação quase inteiramente falsa dos eventos menos importantes, trazidos a nós por governadores meio mercenários, e por soldados meio idiotas.
- Ambrose Bierce, *O Dicionáro do Diabo.*

Okay, era isso o que você queria e é tudo o que eu pude cavar. Muito obrigado por nos mandar para o meio da Índia e para todos aqueles Membros psicóticos da China e da Índia querendo nossa vitae.

Nós encontramos os refúgios dos quais você nos falou e escavamos nos diários e artefatos. John e eu os traduzimos e transcrevemos num quarto fedorento de hotel em Calcutá enquanto um grupo fodão que se denominavam as Flores Ósseas estava procurando por nós umas duzentas milhas ao sul. Não posso prometer que algo disso fará sentido ou responderá suas questões, mas eu aposto que daria um belo lançamento de verão.

Você sabe – um daqueles *realmente* pomposos.

Nós poderíamos colocar *Ah-*nuld como Zapathasura, o infeliz-pior-que-o-inferno que simplesmente não iria morrer. Drew Diaz, ou qualquer outra vadia de Hollywood que esteja na moda agora, poderia interpretar o caso amoroso que enfia uma faca em suas costas, a progenitora Gangrel.

Nós encontramos pedaços do *Karavalanisha Vrana*, embora não uma cópia completa. Algumas pistas nos levaram até uma montanha no Paquistão, mas quando chegamos lá, parecia um inferno. Alguma coisa havia envolvido a paisagem e fundido-a com vidro. John viu uma lasca rolando por uma montanha. Nós não achamos nada útil lá e realmente não queríamos continuar por lá. Eu juro que havia algo nos vigiando o tempo todo. Algo sórdido.Se ao menos metade dessas coisas for verdade, eu quero cair fora dessa porra de mundo agora mesmo.

Uma nota sobre as datas: Se ocorreu antes da Era do Bronze, eu não tenho muitas formas de acurar a tecnologia. A era de Enoch e do *Karavalanisha Vrana* não existem no calendário. Meu melhor palpite é entre 10.000 e 6.000 a.C, mas eu não tenho meios racionais para definir. Se você quiser mais detalhes, vá você atrás deles. Estou ocupado mantendo meu braço que foi decepado por uma cabeça voadora encostado no toco que sobrou e rezando para que ele se regenere.

O Karavalanisha Vrana: Um à Parte

Então você está lendo essa história e se perguntando, "Que diabos é essa porcaria de *Karavalanisha Vrana*?".

O *Karavalanisha Vrana*, traduzido como *Ferimentos da Espada da Noite*, é um poema épico sobre as origens do então recém criado clã Ravnos. Chega a ser uma invenção clara e um conto em alguns pontos, especialmente quando o autor tenta justificar a existência dos Ravnos e seu propósito sagrado. Também serve como base para a Trilha do Paradoxo, um código ético dos Ravnos que vêem o Abraço como um investimento de dever ao invés de uma desculpa para clamar a jurisdição sobre a vida e a morte apenas porque aqueles Abraçados bebem sangue.

Todas as evidências indicam que os Ravnos acreditavam que Zapathasura em pessoa escreveu o texto original, mas então todos os Membros de todas as estirpes seriam tão bons quanto a grande mentira. Eu suspeito que o verdadeiro culpado seja hoje um esquecido ancião com mais tempo e talento poético que bom senso. O *Karavalanisha Vrana* pode ser baseado nos antigos contos sobre nossas origens, ou pode ser um trabalho de ficção que algum porco ancião escreveu para que pudesse manter suas crianças na linha.

Mas agora é difícil dizer, de qualquer forma. O texto existente também é o melhor ponto de partida que nós temos. Contrariando meu melhor julgamento, eu acredito nele. Ele apenas... Parece certo.

Registros Indianos

Estes registros foram retirados de meia dúzia de refúgios, possivelmente daqueles que pertenciam a anciões que foram destruídos durante a Semana dos Pesadelos. Histórias nas Américas e na Europa descrevem Ravnos voando em frenesi e sofrendo a Diablerie ou a Morte Final. Os anciões Ravnos não mostraram sinais de violência ou resistência. Seus restos apodrecidos aparentemente caíram onde quer que as vítimas estavam, ou ficaram onde quer que eles estivessem sentados ou deitados. Alguma coisa parece ter sugado toda a vitae de seus corpos.

Nós queimamos cada corpo que encontramos, ou espalhamos as cinzas quando muito pouco do corpo restou.

Márcia Felicia Licina

Séculos atrás, a anciã Ravnos Márcia Felicia Licina, cria de Phaedyme, cria de Marishavashti, cria de Zapathasura (como ela assinava seu nome), compilou uma trova de informações sobre a história e a linhagem dos Ravnos. Suas próprias anotações indicavam uma preocupação quanto à chegada dos Ravnos com os Rroma nômades e seu desdém até mesmo hostilidade com os Ravnos estabelecidos na Europa.

Glossário

O **Livro de Clã: Ravnos** apresenta termos incomuns aos outros títulos de **Vampiro**. Muitos derivam de palavras Hindus, mas seu uso entre os Ravnos pode diferir do uso entre os mortais. Outras palavras são derivadas da língua Romani, como falada pelos Rroma.

Alexandritas: Uma linhagem de Ravnos anteriormente centrada no Egito, agora espalhada.

***Asuratizayya*:** "Incontáveis demônios"; como os Ravnos chamaram os *siddhi* após sua queda.

Bashiritas: Uma linhagem de Ravnos cujos membros eram cristãos apocalípticos. A maioria se uniu ao Sabá.

Brâmane: Um dos *jati* originais dos Ravnos. Os Brâmanes tinham uma "segunda visão" e podiam perceber o mundo de formas estranhas. Conhecidos por seu dom da profecia.

Chandalas: Um dos *jati*, embora nem sempre Ravnos. Esse *jati* é composto por Párias e Caitiffs, e é considerado impuro.

Jati: Uma palavra Hindu, que significa "casta". Entre os Ravnos, denota a linhagem. Entre os Ravnos indianos, linhagem e casta são consideradas a mesma coisa.

Karavalanisha Vrana: Ferimentos da Espada da Noite. Um poema épico sobre a história do clã Ravnos na Índia. Muito dele é metafórico ou alegórico e pode apenas fazer referencia sideral aos eventos reais. Boatos dizem que o autor é Zapathasura, é mais provável que vários Ravnos tenham contribuído ao trabalho com o tempo.

Kshatriyas: O *jati* associado com a batalha e a liderança. Eles lideraram a guerra contra os *asuratizayya* por milênios.

Kumpaniya: Uma família ou companhia viajante de Rroma. Algumas vezes descritos como Ciganos, essas companhias podem hospedar Membros entre suas fileiras.

***Mayaparisatya*:** Vem de *maya*, que se refere à ilusão, e *parisatya*, que se refere à verdade. Refere-se ao "paradoxo" na Trilha do Paradoxo. A palavra ocasionalmente também se refere à própria Trilha ou ao Quimerismo.

Phaedymitas: Um ramo visionário dos Ravnos , essa linhagem desapareceu logo após a formação da Camarilla.

Phuri Dae: Ravnos *Brâmanes* que viajaram para o ocidente com os Rroma. A palavra vem do Romani e significa "velha mulher".

***Shilmulo*:** Um membro; os mortos-vivos.

***Siddhi*:** Seres sobrenaturais encarregados de proteger a humanidade das forças demoníacas. Eles falharam, se tornando demoníacos e foram amaldiçoados por sua falha.

Sudras: O significado mais comum é "carniçais", mas o titulo carrega outras conotações formais.

***Svadharma*:** Um propósito individual; sua razão para existir.

Vaisyas: Um *jati* Ravnos preocupado primeiramente com a interação entre os mortais e encobrir quaisquer evidencias da existência dos Membros.

Zapathasura: O progenitor Ravnos. Mais um titulo que um nome, essa palavra significa algo como "Monstro Amaldiçoado".

Lawrence recebeu os registros de Márcia num embrulho anônimo ao qual eu me refiro como pacote especial. Eu não posso definir a precisão de Márcia alguns de seus escritos beiram o inacreditável mas eu as incluí para manter tudo completo. Sua história preenche buracos que o material indiano não pode, especialmente no que diz respeito ao que os Ravnos fizeram assim que deixaram a Índia. Além disso, não posso afirmar estar a par de muito do que aconteceu, então talvez minha mente moderna não possa se transportar para o que ela está descrevendo. Talvez aqueles mais velhos que eu possa confirmar a veracidade de vários incidentes... Ops, eles não podem. Eles estão todos mortos. Nós podemos nunca descobrir, mas você terá os textos de qualquer forma.

Demônios e os Mortos

De acordo com o *Ferimentos da Espada da Noite*, os Ravnos apareceram pela primeira vez na Índia quando um grupo de guardiões angelicais traiu seu dever e usaram seus poderes para espalhar a guerra e a tirania pela face da Terra. Estes seres, chamados *siddhi*, foram chamados perante os deuses para encarar a justiça. Os *siddhi* foram acusados de homicídio, de usar seus poderes para drenar a vida dos humanos os quais eles foram encarregados de proteger. Eles também encararam o julgamento por ter perdido seu propósito de vista batalhar contra os verdadeiros demônios que usurpavam o mundo mortal.

Os deuses amaldiçoaram os *siddhi*, tomando o sopro divino dos culpados e amaldiçoando-os a se tornarem um com as trevas. Os deuses os nomearam *asuratizayya*, ou "incontáveis demônios". Devido ao fato de que os deuses não podiam arrancar todos os poderes da horda amaldiçoada sem causar um mal maior para o mundo, eles escolheram criar um equilíbrio. Eles invocaram a alma de um homem, o que sofreu mais terrivelmente que qualquer outro mortal pelos crimes dos *siddhi* e lhe disse que se tornaria como seus ofensores, para que ele pudesse se ligar aos quatro cantos da Terra e destruí-los. Diferente dos *asuratizayya*, o homem poderia criar mais da sua própria espécie e então superar seu inimigo. Infelizmente, os verdadeiros demônios viram como o guerreiro escolhido pelos deuses havia retornado à existência terrena como um dos mortos-vivos e contaram o segredo aos *asuratisayya*. Os anjos caídos não podiam aprender o segredo do Abraço, mas com esse conhecimento, eles não precisavam disso.

Alguns deuses temiam que seu guerreiro morto-vivo pudesse se voltar contra eles como os *siddhi* fizeram, e amaldiçoaram-no. Os deuses do fogo e do sol especificamente detestavam essa criação porque ele não obtinha sua vida do calor, mas da morte. O rei de todos os deuses declarou que o guerreiro não teria um nome verdadeiro, pois ele simplesmente seria Zapathasura, ou anátema, assim como os demônios com que ele lutava.

Eu devo deixar claro que Zapathasura e os *asuratizayya* nunca foram citados como verdadeiros demônios, apesar do significado da palavra *asura*. Os verdadeiros demônios viveram à parte do mundo e buscaram tê-lo ou devorá-lo. Os *asuratizayya* eram feras que escolheram imitar os verdadeiros demônios, e a criação de Zapathasura é melhor resumida como "é necessário um ladrão para pegar um ladrão".

No lado mais brilhante, os deuses presentearam seu *wunderkind* com a habilidade de comandar os animais, superar punições físicas tremendas e manipular *maya* diretamente. Infelizmente, sua natureza morta-viva de alguma forma mostrava seu fim. Zapathasura invejava os vivos e tomava bem mais do que ele precisava para sobreviver. Ele passou essa fome para suas crianças e então para o Clã Ravnos.

Eu quero iluminar algo aqui: Os *asuratizayya* eram demônios sugadores de sangue que se levantavam dos mortos para se alimentar dos vivos. Soa familiar? Deveria, porra! Os tão ditos *asuratizayya* são apenas mais um clã de Membros. Meu primeiro palpite seria os Gangrel, mas eles são mencionados mais além num outro contexto. Eu acho que o cara metido a historiador que escreveu esse poema estava confuso. Eu também acho que os Ravnos criaram um tipo de Sabá centena de anos antes dos Lasombra e Tzimisce criarem um.

A Primeira Prole

Zapathasura Abraçou cinco vezes no primeiro ou segundo século de sua existência. Ele pode ter Abraçado outros depois, mas nós não encontramos nada que indicasse isso. Todas as linhagens que nós descobrimos têm sua origem traçada até essas cinco crias.

A primeira é chamada de Mãe Negra. A Velha Senhora do clã Ravnos, ocasionalmente é confundida com Kali Ma, a deusa hindu da morte, destruição e do fim do mundo. A Mãe Negra era famosa por suas percepções e entendimento de todas as camadas da realidade e era uma profetisa renomada. Os Brâmanes, e mais tarde os Phuri Dae, afirmam descender de Zapathasura através dela. Histórias dizem que ela podia sentir os *asuratizayya* a centenas de léguas de distancia, sabia os mais profundos pensamentos de todos ao seu redor, e mantinha uma lista de pecadores e santos entre seus colegas. Depois que a Mãe Negra abandonou Zapathasura e sua guerra, seu senhor ordenou que seu nome fosse apagado de todos os registros, (Obviamente, eles esqueceram de alguns).

A segunda cria foi Rakshasa, conhecido por possuir uma habilidade inigualável na enganação. De acordo com as histórias, ele podia andar entre os mais potentes *asuratizayya* sem o risco de ser detectado, mamar nas tetas de uma tigresa e vender água para um peixe sedento. Durante os longos anos em que ele serviu como a mão direita de Zapathasura, ele agiu como um batedor para os Ravnos e aprendeu muito sobre o inimigo. Com o tempo, ele discordou com a guerra de seu senhor e cometeu o erro de contar isso a ele. Os dois tiveram uma luta ferrenha, e Rakshasa escapou por pouco. De acordo com o *Karavalanisha Vrana*, ele tornou-se o segundo maior inimigo de Zapathasura. Baseado no apócrifo, esse inimigo pode ser a dita "traidora", Ennoia. De acordou com outros registros, Rakshasa pode ter buscado refugio na África ou onde agora é referido como Reino Médio, onde os Cataianos proliferam.

A terceira cria de Zapathasura era mais leal que as duas primeiras. Conhecido como Chandraputra, o General, ele era conhecido por liderar os Ravnos nas batalhas contra os *asuratizayya*. Ele trabalhou com a Mãe Negra para coordenar a inteligência, por onde ele desenvolvia suas estratégias. Ele pode ter governado a cidade-nação mortal de Harappa até que foi à guerra contra a fortaleza *asuratizayya* de Mohenjo-Daro. O *jati* Kshatriyas traça sua linhagem através de Chandraputra.

A quarta criança, Ravana, barganhou com os verdadeiros demônios por um poder maior do que ele poderia algum dia receber de seu senhor. O texto é notoriamente curto nessa parte, embora o texto diga que ela sumiu desse mundo após fechar o acordo. Mais tarde contos a descreveriam usando seus poderes infernais para solapar as virtudes dos *asuratizayya* e atraí-los a seus serviços, assim como uma vez eles o fizeram.

A quinta cria, Ramessu, é o senhor do *jati* Vaisyas. Ele observava os mortais atrás de sinais de atividade *asuratizayya* em seu meio e Abraçava apenas a classe dos mercadores. Com o tempo, cansou-se de lutar e partiu para as terras do oeste, onde ele estabeleceu uma outra linhagem que não sabia nada sobre Zapathasura e sua guerra contra os Membros orientais. Lá, Ramessu cercou-se com as armadilhas e os títulos da nobreza, pondo-as acima dos deveres que lhe foram designados em sua terra natal.

Uma palavra do Doutor Maynew

Eu não quero implicar que Gwendolyn tenha uma glosa menos completa do material, mas as minhas revisões dos textos não indicam que o Rakshasa foi Abraçado. A referência específica diz "O Rakshasa bebeu da vitae de Zapathasura", mas isso pode simplesmente significar que ele era um carniçal. Claro, isso nos trás a questão de como Rakshasa sobreviveu sem o sangue do Antigo. Se o Rakshasa era um carniçal, isso o faria o primeiro dos Sudras e reforça a afirmação de que Zapathasura estabeleceu cada um dos jati dos Ravnos. Isso também explicaria a babilidade de Rakshasa em se passar por algo além de um Membro.

A Heresia Gangrel

Um texto separado do *Karavalanisha Vrana* e sem titulo descreve a criação pelos deuses de um segundo guerreiro morto-vivo. Ela é chamada de a mais perigosa das guerreiras, supostamente dominando a arte da metamorfose para que pudesse combater melhor os *asuratizayya*. Quando os deuses lhe disseram o preço de sua existência, ela os amaldiçoou por terem feito dela uma fera morta-viva e virou suas costas para os deveres com os quais eles a encarregaram de cumprir.

Enfurecidos, os deuses amaldiçoaram sua segunda criação a ter que "andar entre as feras e jamais encontrar refúgio seguro em lugar algum do mundo". Eles também lhe deram feições bestiais, para que nenhum humano fosse enganado por sua aparência. O texto a nomeia como Ennoia e sua prole como os Gangrel.

Outras histórias relatam como os Gangrel, enfurecidos por sua falta de propósito, não podiam suportar a visão dos Ravnos que, como o texto alega, nunca deram as costas para o que lhes era pedido. Em varias ocasiões e lugares, os Gangrel e os Ravnos trocaram golpes por quase tudo desde domínios territoriais até rebanhos favoritos.

A "heresia" dos Gangrel afirma que se pode mostrar aos Gangrel seus verdadeiros destinos para que então eles despejem seu ódio. Contos de tal redenção são menos numerosos que os contos do conflito, mas o texto parece encorajar o leitor a tentar aconselhar os Gangrel e ensiná-los seu *svadharma*, seus propósitos verdadeiros como Membros.

Eu pagaria uma nota preta para ouvir o que os Gangrel dizem sobre *nós*.

Enoque

Essa história veio no pacote especial anônimo. Eu não entendi metade do que ela significa, mas eu a transcrevi aqui para manter as coisas completas.

Essa é a Primeira Cidade, chamada Enoque, onde Caim Abraçou suas crias Enoque, Zillah e Irad, que Abraçaram a Terceira Geração. Afirmam que no mesmo período em que os deuses transformaram Zapathasura no primeiro Ravnos, uma das crias de Caim Abraçou um homem com o nome de Dracian, que foi o primeiro dos Ravnos. De acordo com essa história, Dracian havia entrado no refúgio de Irad durante o dia e tentado roubar algo que lhe era de valor. Irad, acordado durante essa intrusão, Abraçou Dracian na esperança de usar sua nova cria como um espião contra seus primos e suas crias. Irad suspeitava que outros neófitos da terceira geração (ta aí algo que não se houve toda noite) tinham um complô contra os três membros da segunda geração e seu senhor.

Dracian, de sua parte, entrou no complô como um peixe na água. Ele era um homem egoísta no fundo de seu coração, e tornar-se um dos Membros tipicamente egoístas apenas aprofundou essa característica.

Não tardou até que ele se unisse à cabala de membros da Terceira Geração que buscavam o sangue do coração da segunda geração, e ele liderou um assalto contra Irad.

As fontes não dizem se Irad (ou Enoque ou Zillah) foi destruído, mas o Dilúvio sim, o Dilúvio bíblico para o qual Noé construiu uma arca logo após a traição da Terceira Geração.

Cada Antediluviano foi amaldiçoado por sua participação no ataque contra seus senhores. Dracian, como punição por seu egoísmo e falta de visão, foi amaldiçoado a jamais conhecer a satisfação.

Em busca de uma qualidade ilusória, ele seguiu o único membro da Terceira Geração que não havia sido amaldiçoado para o Oriente, para buscar o que este havia afirmado ter encontrado.

Esse documento também descreve um conflito com outro Antediluviano: Ennoia. De acordo com essa versão, ela culpava Dracian por ter lhe seduzido ao ataque, ou por atacar seu senhor o texto não é claro nessa parte. A língua é tão diferente das outras fontes que parece ter sido uma adição posterior, possivelmente uma tentativa de revisão.

Mohenjo-Daro e Harappa

Duas cidades nos vales hindus, separadas por quatrocentas milhas e com quatro mil anos de idade, correspondem a duas cidades descritas em várias partes dos antigos manuscritos ou ao menos, eu *acho* que sejam essas cidades. Tanto elas quanto a cultura que as construiu são citadas em várias partes do Karavalanisha Vrana.

De acordo com os escritos, príncipes Ravnos governaram várias cidades nos Vales Hindus e as regiões próximas, e os defenderam dos usurpadores *asuratizayya*. O que isso realmente significa, eu acho, é que eles defendiam seu *rebanho* das caçadas clandestinas dos *asuratizayya,* mas suas ações são apresentadas como uma missão sagrada. Não posso dizer se "príncipe" é usado no mesmo contexto que o príncipe dos Membros modernos ou se é o significado literal de governador da cidade,

A civilização descrita é bastante avançada seu povo tinha escrita, encanamento, uma teologia complexa e uma séria tendência a serem pegos em meio às guerras entre os Membros. Essas guerras, eu devo dizer, não eram restritas às necessidades da Máscara. Descrições de batalhas entre os Ravnos e os *asuratizayya* incluem detalhes das Disciplinas incríveis que eles empregavam um contra o outro. Eles faziam rios correrem com sangue, derretiam a carne de centenas ou milhares de soldados esmigalhavam seus ossos, faziam o sol fugir do céu e comandavam qualquer número de criaturas selvagens. Se isso é verdade, eu estou grato de que esses monstros tenham virado pó. Espere, deixe-me corrigir essa frase: Eu *espero* que esses monstros tenham virado pó.

O conflito continuou por vários séculos (2.000 anos segundo uma fonte, e 500 anos segundo outra). Ela acabou num conflito semi-apocalíptico entre as duas cidades. O General Chandraputra liderou seu exército de Ravnos, carniçais e mortais contra os *asuratizayya* que governavam Harappa. Durante essa batalha, os dois generais chamaram ajuda de outro mundo, fizeram com que a "luz de quatro sóis" brilhasse sobre seu inimigo e pintaram o rio do vale de vermelho com o sangue de milhares de mortais e Membros. As fontes dizem que a batalha final durou um ano e uma noite, terminando quando Chandraputra arrancou a cabeça de seu adversário milenar e condenou sua alma ao mais horrível dos Infernos.

Nenhum mortal em ambas as cidades sobreviveu a essa guerra. Os sítios se tornaram uma necrópole, assombrados pelos espíritos daqueles que morreram defendendo-os. Nenhum Ravnos ou *asuratizayya* retornou para as cidades depois que a guerra acabou. Amém.

Diáspora

No fim do confronto, os registros retratam que os Ravnos sobreviventes ficaram chocados com o grau de derramamento de sangue e da destruição que sua guerra levou para aqueles que eles haviam jurado proteger. Sendo mais realista, eles provavelmente estavam preocupados com seus próprios traseiros e encobriram a estupidez do

O Que é Enoque?

Essa é uma boa pergunta. Além dos documentos que encontramos, temos muito pouco para trabalhar. O material que temos diz, como Gwendolyn sugere, que Enoque era a primeira cidade onde os Membros caminhavam entre os mortais. Outros fragmentos da história dos Membros que eu vi dizem que todos os clãs se originaram em Enoque.

Eu acho interessante que os Ravnos escreveram tanto para justificar suas existências como algo diferente do resto dos Membros. Todas essas justificativas também provêm um motivo aparentemente concreto para continuar contando essas histórias.

Eu concluo que se Enoque existiu e depois do que eu vi, não tenho muita certeza que duvide disso o Antediluviano Ravnos foi Abraçado naquela cidade. Qualquer outra explicação é uma tentativa de dar uma legitimidade falsa aos milênios de guerras entre os mortos-vivos.

conflito com desculpas esfarrapadas. O resultado foi à primeira rachadura na constante ânsia de Zapathasura e Chandraputra em guerrear com seus rivais. Muitos Ravnos se perguntaram qual batalha eles estavam lutando, e com muita freqüência, a resposta era "não é a nossa".

A quinta cria de Zapathasura, Ramessu, simplesmente sumiu de seu refúgio uma noite aparentemente, a Mãe Negra se recusou a ajudar nas buscas. Apenas alguns séculos depois, o Rakshasa voltou-se contra Zapathasura e foi embora após um amargo e sangrento combate com seu senhor. A Mãe Negra avisou Zapathasura que Ravana havia se voltado para poderes profanos para forjar pactos proibidos, mas ele também havia desaparecido.

A deserção final aconteceu durante a chegada de Alexandre, o Grande ao norte indiano. (Eu sei force uma visão cínica de alívio, pois a aparição de Alexandre na história constitui uma História Real! Infelizmente, eu tenho que lhe avisar para não ficar muito confortável...). Após a morte do conquistador, seu exército voltou para o oeste, de onde vieram. A Mãe Negra seguiu com eles.

Junto com a deserção da cria de Zapathasura, gerações mais jovens também deixaram a Índia esperançosamente em direção a terras menos ensopadas de sangue. Eles viajaram para o leste *e* para o oeste, procurando por um lugar onde eles pudessem evitar o infindável conflito com os *asuratizayya*. Zapathasura em pessoa caiu em torpor devido ao desespero, deixando o clã nas mãos de Chandraputra, sua única cria ainda leal.

O Matusalém Chandraputra tentou reestruturar o clã após as deserções em massa e uma queda completa na moral dos homens. Ele criou o que mais tarde se tornaria a Trilha do Paradoxo, ou o estudo de *mayaparisatya*. Os novos Ravnos Abraçados eram doutrinados nos preceitos de *mayaparisatya*, que pedia um entendimento do lugar do clã no mundo e uma devoção de seus membros à guerra contra aqueles Membros que não podiam ou não iriam entender seus propósitos. Naturalmente, isso incluía os *asuratizayya*.

Ramessu

Ramessu aparece nos documentos que vieram no pacote especial, de autoria de Márcia Felicia Licinia é, eu sei que seu nome não está estritamente correto de acordo com a tradição Romani. Você pode dizer que ela se fodeu.

Ramessu era um ancião poderoso que existiu no Egito por séculos e Abraçou a linhagem que mais tarde seria conhecida como os Alexandritas. Esses Ravnos do Oriente Médio viajavam extensivamente, sozinhos e com os Rroma que surgiram depois. Logo após chegar no Egito, Ramessu arrancou uma maldita fatia do território Setita quando eles tentaram chutá-lo de lá. Na época, os Setitas estavam combatendo os clãs Lupinos também

"Governavam"?

Nenhuma evidência arqueológica descoberta até hoje apontou para uma carnificina tamanha num período tão curto de tempo como razão para a queda de qualquer uma das cidades. Eu também acho difícil de acreditar que Matusaléns governaram cidades de tal maneira.

Eu não rejeito a idéia de que a guerra entre dois Matusaléns aconteceu em tamanha escala, e a mitologia Hindu contém várias descrições de batalhas entre vários deuses e demônios que fazem esses eventos e essa guerra parecerem bem plausíveis. Não estou certo se acredito que algum Membro possa ter governado abertamente sobre uma população humana.

Talvez os Matusaléns tenham reunido suas crias, seus carniçais e aqueles que os apoiavam, e esses lutaram a batalha. Os mortais ao redor também podem ter servido como gado durante a guerra, ou fugido da ultrajante demonstração de poder violento. Talvez o conflito fosse uma escaramuça relativamente menor, muito menos épico do que os Ravnos o pintaram.

nativos do Egito e não tinham recursos para lutar duas guerras. Pouco depois de Ramessu se estabelecer, os Setitas o procuraram e propuseram uma aliança contra os Lupinos.

Com o tempo, Ramessu aparentemente se perdeu em suas recordações, ao ponto dele negar a passagem do Egito Dinástico. Ele aparentemente criou uma "autentica" corte egípcia que sobreviveu à Renascença, apesar das quedas rotineiras ao torpor. Embora eu esteja tentado a dispensar esse detalhe como uma crise ou prova do estado mental de Ramessu, já vi documentos suficientes assinados por aqueles que afirmavam ser Alexandritas para ter dúvidas. Claro, algum refúgio árido em algum lugar contém a fortuna de reis e uma corte morta-viva para gastá-lo, ta bom.

O Rakshasa

O Rakashasa, de acordo com todas as evidencias (que não são muitas) viajou para o oeste da África e Abraçou várias crias conforme avançava. Ele teve o cuidado de educá-las, mas não ficou com elas por muito tempo no máximo, uma década ou duas antes de continuar. Ao menos quatro linhagens norte-africanas distintas afirmam ser descendentes de uma figura enganadora sem nome ou lar, que os avisava dos pecados de seu pai e aconselhava para se prepararem para o tempo em que "nosso senhor voltar sua ira contra nós e destruir o mundo". A ultima evidencia da presença do Rakshasa na África tem pelo menos 3.000 anos de idade.

Se Não o Rakshasa, Então Quem?

Os contos sobre o fundador dessas linhagens coincidem muito com o que nós conhecemos do Rakshasa. Mas se como mencionado anteriormente ele era um carniçal, então como ele Abraçou mais Ravnos? Eu suspeito que a "figura enganadora" em questão era Ramessu e que alguns registros confundiram os dois – ou os registros levam a conclusões errôneas e o que se refere a um na verdade se refere ao outro. Soa característico de um "enganador" na minha opinião. Alternativamente, o enganador pode ser uma cria não-documentada de Zapathasura, ou um membro de uma geração posterior.Gwendolyn tem o hábito de constatar suas opiniões com uma absoluta certeza quando de fato ela discute coisas das quais não pudemos ter certeza.

Ela é seu próprio paradoxo dúvida surgida da certeza. Mantenha isso em mente quando estiver lendo sua história.

A Mãe Negra

A Mãe Negra estava presente na chegada de Alexandre, o Grande. Ela aparentemente sabia (Rumor? Dom da profecia? Quem pode ter certeza?) de sua chegada muito antes e observou seu progresso enquanto ele liderava seu exército em sua terra natal. Ela Abraçou um dos soldados de Alexandre e seguiu sua cria até a Europa. A Mãe Negra passou vários séculos cruzando a Europa, terminando sua peregrinação no sul da Gália. A ultima coisa que alguém ouviu dela foi a mais de 2.000 anos atrás, durante a alta do Império Romano.

Ravana

Rumores afirmam que Ravana, a serviço de poderes infernais, liderou centenas de *asuratizayya* para seu fim, prometendo-os glória e poder que não poderiam ganhar de qualquer outro modo. De acordo com um registro apócrifo, Ravana apareceu para Zapathasura e ofereceu poder além do que até mesmo os deuses poderiam lhe conceder. Ravana afirmava que ele podia andar sob o sol e sentir os prazeres mortais. Zapathasura o atacou, mas não acertou nada. Conforme a risada escarninha de Ravana lentamente sumia, Zapathasura ponderou sobre a oferta e sobre o que ela poderia significar. Pouco depois, ele caiu em seu primeiro torpor prolongado.

O Mundo Antigo

Os Alexandritas de Ramessu se espalharam pelo norte africano, pelo sul da Europa e pelas redondezas asiáticas, com pelo menos alguns participantes naquele grande experimento Brujah, Cartago. A maioria tentou evitar o contato e o conflito com outros Membros, preferindo reterem-se às suas liberdades de movimentação na surdina ao invés do medo e do respeito.

As crianças da Mãe Negra se espalharam pelo Império Romano e fizeram sua presença notória. Embora pouco numerosos, eles se deram bem com os Toreador e Malkavianos, e os três clãs foram alguns dos Membros mais decadentes da era. Esses Ravnos eventualmente se tornaram conhecidos como Sibarítas e fundaram a Trilha do Paradoxo que rendeu ao clã muita desconfiança e ódio (embora a predileção do clã pelos vícios em geral também tenha algo a ver com isso). Os Sibaritas mais velhos aparentemente jogavam um jogo em que cada um deles afirmava ser o fundador da linhagem. Ocasionalmente, eles afirmavam ser senhores de uma figura histórica famosa ou, se eles estivessem se sentido muito extremos, afirmavam *ser* essa figura. O jogo servia para manter a linhagem afastada de seus anciões mais potentes, pois nenhum Membro podia ter certeza sobre quem procurar.

Na Índia, Chandraputra reuniu uma nova ordem com um contingente maior para se opor aos *asuratizayya*. Ele aprendeu um pouco sobre a psicologia dos Membros e misturou com a retórica filosófica com um apelo ao caráter egoísta dos Ravnos. Em outras palavras, ele convenceu o clã de que seu maior interesse pessoal era ficar e lutar ao invés de fugir para terras desconhecidas.

O militarismo foi ajudado por um novo afluxo de *asuratizayya* da China, que aparentemente acreditavam que expurgar a índia de todas as influências dos Membros era seu dever sagrado. Ao mesmo tempo, Membros de outros clãs Gangrel, Lasombra, Malkavianos, Tzimisce e principalmente Ventrue chegaram à Índia, provavelmente junto com o exército de Alexandre. Alguns dos recém-chegados aliaram-se aos Ravnos contra os Vampiros orientais, e em pouco tempo alguns adotaram a filosofia e a cosmologia dos Ravnos. Outros lutaram contra os Ravnos e os *asuratizayya* pelo domínio. O fim foi uma vasta diversidade na presença de Membros na Índia.

Como nota interessante, o *Karavalanisha Vrana* é completamente baseado na mitologia desse período, apenas alguns milhares de anos após Zapathasura ter sua suposta apoteose necromantica pelas mãos de deuses que não seria nomeado por muito tempo. Não que eu *tenha* dito que o fundador do clã era um egoísta infeliz que tentou parecer bonzinho na frente do clã que ele criou. Não mais que qualquer outro Membro, na verdade. Dê a um cara poderes divinos e ele assumirá que é perfeito...

O Império Romano

As noites de proeminência Sibarita! Os ensinamentos de Chandraputra chegaram filtrados à Europa através de ações deliberadas; os antigos Kshatriyas tentaram espalhar os ensinamentos do *mayaparisatya* na esperança de atrair as linhagens renegadas de volta ao grupo. A tentativa saiu pela culatra. Os Sibarítas pegaram os ensinamentos e os distorceram para apoiar uma filosofia de auto-indulgência desenfreada. A Trilha do Paradoxo se tornou uma desculpa para fazer o que quisessem, onde quisessem e para quem achassem convenientes.

Claro, a Trilha do Paradoxo não encoraja realmente esse tipo de comportamento. Os Sibaritas já estavam bem adiantados nesse tipo de estrada. A adição de um conjunto de crenças codificado que justificasse seu hedonismo era simplesmente a ultima ninharia que eles haviam introduzido em quase dois milênios de indulgência e pecado.

Não ajudou muito aos mensageiros de Chandraputra que cairam no vício e devassidão dos Ravnos romanos. De fato, eles a adotaram com todo o coração. Eles beberam o sangue de crianças, fornicaram como mortais viventes e compraram confortos tangíveis com o dinheiro que roubavam uns dos outros, de seus prezados vampiros e de mortais ricos.

Ao mesmo tempo, os Alexandritas afundavam-se ainda mais nas sombras, esperando evitar a reputação que seus primos mais públicos estavam angariando, e o ancião Phaedyme estabeleceu sua própria base de poder na Gália. Esse ato levou a uma competição com os já presentes Ventrue e Gangrel os últimos não ficaram muito agradados com a chegada de Phaedyme ou com sua crescente influência. O único efeito colateral positivo da presença de Phaedyme era seu costume e de suas crias destruir os Sibaritas que entravam em seu território. Essas matanças não eram atos de filantropia: o senhor de Phaedyme simplesmente não queria intrusos ou ataque enquanto ele estava em torpor. O porquê dele ver os outros Ravnos mesmo os decadentes Sibaritas como uma ameaça não é claro. Eu devo ressaltar aqui que a proibição da Trilha do Paradoxo quanto à diableirie em outro Ravnos foi uma adição posterior, provavelmente o trabalho de um ancião cansado do assédio a seu sangue.

A Trilha do Paradoxo

A Trilha do Paradoxo romano era uma fera estranha. Por um lado, ele expunha a pureza espiritual. No outro, ele afirmava que seus adeptos poderiam atingir tal pureza através da diablerie, do roubo e do assassinato. Os preceitos do caminho levavam a uma cosmologia alternativa da criação de Zapathasura e do exilo auto-imposto à Dracian. Ele ensinava que os Antediluvianos existiam por vontade própria. Uma vez que eles haviam se formado, eles perceberam que o mundo era cheio de energia e então eles começaram a tomá-la para seu uso próprio. O Antediluviano finalmente criou a si mesmo num ato similar e jurou parar os outros antes que eles cristalizassem o mundo num lugar estático e amargo, sem lugar para meras atividades como canibalismo e luxúria sanguinolenta irresponsável.

A Trilha, como era conhecida em Roma, explicava que a única maneira de parar essa êxtase espiritual era manter a energia em movimento libertá-la. Isso significava que vampiros poderosos tinham que ser destruídos, preferivelmente através da diableirie. O objetivo supremo do Caminho era a Gehenna, na qual o Antediluviano Ravnos iria destruir outros Antediluvianos com a ajuda de todos os Ravnos de boa índole.

Quanto aos Ravnos, eu sei o que eu li e eu conheço meu senhor, seu senhor e alguns outros. Não são muitos, eu admito. Mas até onde eu sei, nenhum de nós está confortável com a Besta. Não importa se ela nos leve a secar os humanos, ficar completamente insanos e matar qualquer coisa ao alcance do braço, ou simplesmente agarrar aquele brinco que está diante de nossos olhos não importa quais sejam os riscos. O ultimo é o mais perigoso por ser sutil. Metade do tempo, eu estou agindo segundo um impulso antes de entender o que está acontecendo. É o suficiente para te deixar louco. Parece que os corruptos Ravnos romanos, perdidos nas maravilhas decadentes do Império, decidiram colocar esse impulso num pedestal ao invés de rejeitá-lo.

Os Bashiritas

Você conhece aquele comercial sobre o doce? Aquele no qual um ingrediente mistura com outro para fazer um chocolate melhor? Bem, o que aconteceu foi algo parecido, a única coisa é que o resultado não foi para o melhor.

Um Ravnos seguidor do Paradoxo estava em Israel quando uma nova religião se espalhou praticamente do dia para a noite. Aquele Ravnos, Bashir, afirmava ter visto Deus o que não seria problema até que as Revelações de São João apareceram e Bashir se deparou com elas.

Ele as tomou com o coração, juntou-as à filosofia do Paradoxo, e decidiu que a Trilha do Paradoxo na verdade significava desencadear o apocalipse como contado no Livro das Revelações. Bashir passou sua doutrina para suas crias e acabou criando um culto milenar com a intenção fanática de causar a Segunda Vinda e trazer o fim para o mundo.

A linhagem de Bashir se espalhou pelo Oriente médio e ganhou seu momento quando o tempo presumido para o retorno de Cristo se aproximou. Vários Bashiritas mataram peregrinos, muçulmanos, judeus e qualquer um que eles achassem que pudesse trazer a Segunda Vinda. Em um dos casos, um Bashirita pegou uma forma peculiar da Síndrome de Jerusalém e decidiu que ele era o Anticristo.

Eventualmente se tornou claro mesmo para o Ravnos Bashirita mais cego que a Segunda Vinda não estava agendada. Muitos cometeram suicídio quando perceberam isso. Outros adotaram uma posição mais relaxada em relação tanto a Trilha do Paradoxo quanto às Escrituras.

O Período Medieval

O clã Ravnos passou por mudanças dramáticas, ao menos na Europa, durante a era medieval. Por três séculos ou mais, as linhagens lá estabelecidas entraram em conflito com os Ravnos que chegaram com os Rroma. Escritos indianos que combinam com o período demonstram um interesse no Ocidente, assim como uma forte resistência do sistema de *jati* dos Ravnos.

Especificamente, o *jati* Chandalas decidiu que preferiam ir embora a continuar como o equivalente aos poucos Caitiff ocidentais. Na verdade, eles estavam bem melhor. Os Caitiff ocidentais sofriam a destruição assim que eram pegos. Na Índia, eles simplesmente eram tratados como gado sem valor.

Os Ravnos Rroma

Os Rroma lentamente entraram na Europa por cerca de três centenas de anos. Poucas *kumpaniyi* Rroma (grupos/famílias nômades) trouxeram os Ravnos com eles. Estes Ravnos, que haviam sido Chandalas na Índia, sentiam-se superiores aos Ravnos ocidentais, que haviam diluído seu sangue puro, Abraçando aqueles que *não* eram de descendência Rroma ou indiana. Interações mútuas levavam a longos conflitos, destruição ou conversão os Chandala não eram tão impiedosos e freqüentemente usavam táticas como causar queimaduras e ferver (e matar parentes mortais e varias outras lacerações) para recrutar os europeus ao invés de destruí-los logo de cara.

Com o tempo, a percepção geral dos Membros em relação aos Ravnos como Rroma mudou de "recém-chegados" para "eles sempre foram Rroma". Aqueles que não eram se tornaram exceções curiosidades.

Os Chandalas, alguns dos quais ainda balbuciavam sobre os ensinamentos do *mayaparisatya*, provaram-se suscetíveis à versão Sibarita do Caminho do Paradoxo. No inicio, eles tentaram ensinar aos Sibaritas o caminho "correto", mas muitos especialmente os neófitos e ancillae acabaram se convertendo à visão Sibarita. Eles já se sentiam pobres servindo à estrutura de *jati* indiana. A nova Trilha do Paradoxo limpava tais distinções, e muitos jovens Ravnos eram atiçados a ele simplesmente por se livrarem do estigma "intocável" que eles carregaram de suas antigas terras natais.

O Tratamento

Essa tradição apareceu pela primeira vez na era medieval. Ravnos europeus, muitos dos quais não eram culpados dos crimes pelos quais sofriam, decidiram desencorajar príncipes quanto a exilar os Ravnos unilateralmente ou destruí-los ao primeiro sinal. Estes Ravnos espalharam rumores sobre o Tratamento e contaram estórias para outros Membros sobre o terrível destino do Príncipe Fulano-de-Tal de Sabe-se-lá-aonde além das montanhas que chutou um Ravnos sem um bom motivo. Eles seguiram com as estórias sobre como cada enganador dentro de duas ou três semanas de viajem apareram na soleira da porta do desafortunado governante e transformaram seu domínio num inferno total. Com cada recontagem, a descrição se tornava mais exagerada e bizarra. A certo ponto, as estórias se tornaram realidade. Eu não tenho idéia de quando o primeiro Tratamento aconteceu, mas ele foi maliciosamente eficaz. Os príncipes não começaram a dar boas vindas aos Ravnos, mas também não estavam mais tão dispostos a chutá-los *antes* deles aprontarem alguma coisa.

Em poucas palavras, o Tratamento era uma resposta reacionária dos Ravnos ofendidos que sentiam que se eles não conseguiam receber ao menos o mínimo

de respeito que os clãs tinham com os outros, eles fariam esses clãs se arrependerem de sua esnobe. Os Ravnos ressentidos iriam mandar um chamado pedindo ajuda, e os caros Ravnos mendigos ou indigentes (ou mesmo os legitimamente colocados na lista negra) iriam se reunir na pobre cidade. Por semanas ou meses, os Ravnos vingadores iriam aprontar o que pudessem saciar seus desejos como achassem melhor. Tenho certeza que você está familiarizado com nosso respeito por tabus agora imagine um grupo de Ravnos, todos indo para a mesma cidade. Matanças rompiam, os invasores roubavam tudo que não estivesse pregado no chão, seduziam maridos e esposas, envenenavam o pão ou os grãos usados para fazê-lo se encontravam curiosamente infestados com ergot[1]... A lista é extensa.

Esse tipo de tática pouco ajudou os Ravnos a construírem uma reputação melhor, mas funcionou brilhantemente como um método para mostrar aos outros à nunca mais deixar essas coisas acontecerem novamente. Acredite, esses documentos não se fazem de rogado quando falam sobre quão rápido os príncipes da Longa Noite assentiram uma vez que seus domínios se tornaram ninhos de pecado e perversidade.

Os Outros

Os Phaedymitas atingiram seu ápice na era medieval. Muitos descendentes de Phaedyme escolhem adotar os preceitos da cavalaria em favor de outras trilhas. Eles nunca foram uma linhagem populosa, mas eles provavelmente eram os mais controlados entre o *jati* ocidental. O Yoryari, uma pequena facção composta de Sibaritas que rejeitavam o código de conduta auto-indulgente de seus companheiros, eventualmente adotou a Trilha do Paradoxo "puro" que os Rroma trouxeram com eles. Os Bashirtas encontraram seu fim como um *jati* ocidental e largamente espalhado entre os Alexandritas e Sibarítas, com alguns poucos se unindo aos Rroma.

A Inquisição

Todo mundo se lembra da Inquisição. Ao menos, muitos Membros anciões se lembram, ou pelo menos dizem lembrar. Não foi um tempo agradável para ser um Membro, mas vá lá, quando é? A Igreja Católica deu um jeito de desenterrar uma centena de Cainitas e nos colocar na fogueira quase como se alguém o tivesse planejado. De qualquer forma, nós não fomos poupados. Ravnos sedentários foram pegos tão facilmente como os membros de qualquer outro clã, e aqueles viajando entre os Rroma pareciam ser tão comuns quanto os outros. (Assumindo que a Igreja não veja os Ciganos como um problema e os investigue sem nenhum encorajamento de fora).

Não posso dizer que os Ravnos não tiraram vantagem da Inquisição para se livrar de alguns inimigos inconvenientes eu tenho certeza que cada clã o fez em algum momento mas a coisa toda freqüentemente saia pela culatra de uma forma realmente ruim para aqueles Membros que o fizeram. Os tempos de inconseqüência estavam, sendo curto e grosso, acabados. Os mortais sabiam que nós estávamos lá fora e eles não iam nos agüentar mais. Eu tenho certeza que mais de um Membro achou que a Inquisição *fosse* a Gehenna.

A Camarilla

Quando as coisas pareciam que nunca iriam melhorar, uns poucos bravos e inovadores Membros se levantaram e mostraram para o resto de nós que tínhamos uma opção melhor, que poderíamos sobreviver com alguns sacrifícios. Como a história segue, Membros de todos os clãs foram convidados para se unirem ao novo clube social a Camarilla e se tornar parte da "sociedade global dos Membros", seja lá o que isso signifique. Eu admito, parece bom no papel, mas é uma merda total na prática.

Quero que notem aqui que alguns poucos anciões Ravnos gravaram suas experiências nos primeiros conclaves criados para decidir a forma que a Camarilla iria tomar. É verdade que todos os Membros foram convidados a se unir, mas também é verdade que os Membros de alguns clãs foram convidados a ir para o inferno (sutilmente ou de outras formas). Os criadores da Camarilla viram que ele era um clube para certos clãs; enquanto membros de outros eram bem vindos, os Ravnos não poderiam esperar as mesmas bênçãos.

Dado ao comportamento atribuído aos Ravnos, eu não posso exatamente culpar os fundadores por não querer nosso clã em seu pequeno circulo social.

Ainda assim, eu não consigo deixar de pensar, por que *aqueles sete*? De qualquer forma, os Setitas e os Ravnos nunca estiveram exatamente altos na escala de popularidade, não com os clãs fundadores. Já quanto aos Assamitas e os Giovanni, você não convida canibais à sua casa.

Alguns lhe dirão que seus clãs escolheram a independência. Eu acho que eles a fizeram, mas somente porque não tinham outra escolha.

A Era da Exploração

Enquanto a Camarilla sofria suas dores de crescimento, a Inquisição começou a desacelerar (pelo menos no que se diz respeito a destruir Membros), as nações européias estavam construindo impérios. Devido à maioria da Europa já ter sido explorada, a "civilização" viajou para o oeste e para o sul, e estabeleceu colônias na África, América do Norte e na América do Sul. Naturalmente, uma vez que exploração envolve viagens, os Ravnos não estavam muito atrás.

Com os anciões da Camarilla e as garras de aço de

[1]N.T.: Fungo que infecta plantações de cereais, comum naquela região

O Novo Mundo

Eu quero deixar uma coisa clara nós não somos exatamente como os Gangrel. Se um Gangrel cruzasse uma montanha para ver o vale do outro lado, sua contraparte Ravnos cruzaria para colocá-la entre ele e qualquer inimigo que tenha deixado para trás. Não estou dizendo que os Ravnos saem por aí procurando fazer inimigos, mas parece quase inevitável. Se um Ravnos está na cidade e alguma coisa ruim acontece, o Ravnos leva a culpa. Mesmo se nós estivermos no nosso melhor comportamento, nós podemos arrumar problemas apenas por estar na área.

Eu quero criar um ponto para colocar a migração dos Ravnos ao Novo Mundo no contexto apropriado. Nem todos os europeus que vieram para a América do Norte, por exemplo, migraram porque procuravam terras. Muitos viajaram para o oeste para deixar seus respectivos passados para trás. Nós viajamos entre eles, exatamente pelas mesmas razões. O Novo Mundo não tinha nenhum príncipe ancião com estruturas de poder entrincheiradas e redes de apoio construídas por séculos. Na melhor das hipóteses, os príncipes ancillae só estavam presentes por décadas, e freqüentemente estavam gratos de receber apoio, não importava de onde.

A maioria dos Ravnos viajou para as Américas em busca de domínios onde os Príncipes não eram fortes o suficiente para permitir o tipo de satisfação e arrogância que os anciões europeus exalavam como suor. Isso me faz pensar no que aconteceu entre eles.

Renascença

Durante essa era de exploração, a Europa experimentou o que alguns chamariam, mais tarde, de um "renascimento da vida da mente". A Renascença chegou um tempo de revolução artística e literária, um tempo onde a ciência e a razão começaram a triunfar sobre a superstição. Claro, essa era também viu o nascimento do conceito do "direito divino de governar". Não podia ficar tudo bem, eu acho.

Para os Ravnos, a Renascença significou aumento do comércio. Nós o alimentamos não como os Ventrue, que desejavam conquistar, ou os Giovanni, que tratavam como um grande jogo (e quem morre com a maioria dos brinquedos... provavelmente ainda fode a sua irmã). Onde há comercio, há vício. Onde há vicio, há um Ravnos. Não importa quão doentio e distorcido seja o hobby, eu lhe garanto que existe algum Ravnos em algum lugar que está tentando melhorá-lo. É isso o que nós fazemos. A maioria do clã ficou com variações mais pederastas, juntando-se a atos de pirataria e assalto a rodovias.

Os Sibaritas da Renascença tiveram um tempo particularmente bom. Muitos do *jati* estavam em um processo de união com o recém-criado Sabá, mas alguns

continuaram a aparecer nas mesmas arenas que eles ocuparam desde que a Fenícia era uma nação. Escravidão era um dos hobbys favoritos entre os Sibaritas. A Europa e as colônias fizeram da escravidão dos membros menos "civilizados" de outros grupos raciais um negócio lucrativo. Claro, os Sibaritas não eram os únicos Ravnos envolvidos no mercado de escravos. Vários Ravnos tiveram a brilhante idéia de vender seus parentes mortais em cativeiros só para lhe mostrar quão bem os Ravnos *shilmulo* se dão bem com os Rroma mortais. Esta prática não era muito difundida; ela aconteceu primordialmente no leste europeu, mas perdurou por séculos.

O Sabá

Uma das ligações comuns na crença, no caminho e no pensamento filosófico dos Ravnos é o conceito de liberdade uma ênfase peculiar ou talvez apropriadamente esquisita, dado que o clã Ravnos (ao menos na Índia) incorpore uma estrutura social rígida que espelha o sistema de castas indiano. Com tal inclinação para a liberdade liberdade para viajar, liberdade para pegarmos o que quisermos é surpreendente que mais Ravnos não se uniram ao Sabá quando este se formou.

O mais notável de tudo foi o nascimento do Caminho do Paradoxo, na época de Roma. Essa Trilha impõe que seus seguidores não sigam nenhuma expressão da sociedade Cainita. As Tradições? Fodam-se elas. Anciões? Ignore-os ou os devore. Por que, então, o maior grupo de Ravnos convertidos ao Sabá veio dos Sibaritas a linhagem que espalhou mais veemente o Caminho Romani dentro do clã? Os Sibaritas eram infames por seus métodos auto-proveitosos e doentios (como se os outros Membros não fossem mais ou, pelo menos, iguais). Aparentemente, o Sabá lhes ofereceu uma estrutura que os permitia satisfazer melhor suas vontades. Curiosamente, a Trilha do Paradoxo parece ser desconhecido no Sabá. Pode ter sido transformado em algo mais aceitável para as sensibilidades da seita, mas eu não posso jurar isso.

Outros recrutas do Sabá vieram das ramificações de Ravnos que não eram dominadas pelos Rroma, o que reforçou a percepção de outros Membros de que os Ravnos (em oposição aos *antitribu*) eram todos ciganos. A retórica do Sabá, coisa cabeça para a época, providenciou uma saída para aqueles Membros que não se importavam com os moldes que a Camarilla havia adotado. Não é surpreendente que muitos Ravnos tenham optado em seguir o Sabá, mesmo se a liberdade dada tenha vindo ao custo de escravidão ideológica.

Eles estavam certos em fazê-lo? Pelo que eu entendi, uma grande porcentagem (não toda população, obviamente) dos sobreviventes da Semana dos Pesadelos eram Sabá. Talvez eles tenham feito à escolha certa.

Revolução Industrial

A Revolução Industrial trouxe muitas mudanças para os Ravnos. Durante este período, os Ravnos Rroma Abraçaram os primeiros *giorgio* não Rroma em grandes números, e os fez sem grandes protestos de seus anciões.

Entre o resto do clã bem, se você já está nas atividades criminosas, ajuda ter uma grande reserva de onde tirar mais mãos livres. O avanço da industrialização pode não ter sido agradável para muitos deles, mas foi feito para mãos que preferiam ficar desocupadas - o que é comum para pessoas que simplesmente não conseguiam encontrar trabalho honesto.

A industrialização também beneficiou os criminosos, aumentando o fluxo de dinheiro. Manufaturar significava mais bens e mais dinheiro para compra-los. Mais dinheiro significa mais chances para a corrupção.

Quando o crime organizado cresceu como um câncer na indústria mundial, os Ravnos tiraram vantagem dele. Por quê? Bem, quando seu sangue te leva a roubar, não pesa na consciência levar o roubo como emprego. Essa é a razão óbvia. Eu tenho certeza que todos têm suas razões individuais também.

Guerra de Seitas

No meio de todo esse progresso, o Sabá cresceu em força e começou a retalhar a Camarilla, enfatizando os erros cometidos contra Membros que haviam sido destruídos isso ocorreu bem antes da maioria dos vampiros do Sabá terem sido Abraçados (mas a revolução raramente é uma tarefa lógica).

Os novos domínios da Camarilla na América do Norte estavam pouco preparados para se defender contra a onda inicial dos ataques do Sabá, e muitas cidades mudaram de mãos (em alguns casos, várias vezes).

A situação não tornava a vida mais fácil para os Ravnos. Liberdade de movimento é rara de se manter quando uma seita apocalíptica de filhos da puta quer te recrutar ou te devorar.

O acordo do Tratado não era suficiente para afastá-los, porque eles raramente desfaleciam por matar aqueles administrando o Tratado. Por outro lado, é quase impossível vasculhar toda uma área urbana na esperança de pegar alguns poucos Membros que estejam tentando escapar.

Apesar de algumas missões isoladas, os Ravnos conseguiram evitar a rivalidade sibilante entre a Camarilla e o Sabá. Pelo menos uma vez, nosso status de independentes provou ser mais uma benção que um porrete para os anciões da Camarilla brandirem contra nós.

Guerra

A Revolução Industrial trouxe ao mundo muitas maravilhas jamais antes vistas, incluindo a carnificina em massa possibilitada pelas armas modernas. A marcha de Napoleão pela Europa foi uma refrescante amostra da destruição que viria. A Guerra Civil americana acabou com algumas das transações de escravos mais lucrativas dos Ravnos (não que eu vá derramar alguma lágrima por isso). Com o advento da metralhadora giratória, também durante a Guerra Civil americana e a aviação no inicio do século XX, a humanidade continuou a refinar sua habilidade de infringir a maior quantidade de derramamento de sangue na menor quantidade de tempo. Não tão surpreendente, a consciência humana quanto aos (e conseqüentemente, sua animosidade para com) Membros diminuiu durante esse período. É difícil considerar os Membros uma ameaça proeminente quando exércitos mortais estão borrifando gás mostarda nas trincheiras e queimando os rostos dos corpulentos jovens preparados para morrer por seus países.

A Primeira Guerra Mundial

É difícil descrever o efeito que a Primeira Guerra Mundial causou na sociedade Cainita. O conflito foi praticamente restrito a um continente, mas aquele continente continha o coração do poder da Camarilla. O exército do Kaiser cortava país por país da Europa, semeando uma carnificina na esfera mortal de uma forma que forçou a Camarilla a adaptar seus usos costumeiros do poder que possuía entre os Membros. Esses eventos não afetaram muitos os Ravnos, entretanto, já que nosso clã simplesmente saía da frente. Muitos dos Ravnos europeus dessa época eram descendentes dos Rroma e viajavam com famílias nômades. Príncipes e anciões aflitos com o prospecto de que a guerra chegasse a seus preciosos domínios se preocupavam muito menos com os Ravnos viajantes, especificamente aqueles que poderiam trazer noticias sobre os movimentos das tropas e avisos de ataques vindouros.

A Segunda Guerra Mundial

O primeiro evento histórico do século XX a ter um impacto real nos Ravnos foi a Segunda Guerra Mundial. Viajar na Europa se tornava mais difícil conforme os *Wehrmacht* alemães arrasavam lentamente o continente atropelando tudo em seus *panzer* e com suas bombas carregadas de *Stuka*. Mesmo assim, alguns Ravnos não tiveram dificuldade em encontrar algum lugar seguro para esperar fora do combate quando ele chegava até eles pelo menos, não até o Holocausto.

Porrajmos

Porrajmos é a palavra Rroma para Holocausto. Para muitas pessoas do mundo moderno, o Holocausto aconteceu com os judeus. Eles se esquecem que isso também aconteceu aos Rroma. Os Nazistas levaram suas práticas genocidas contra todos das ditas raças mestiças ou àqueles que eles afirmavam "não servir" para procriar. Para os Ravnos europeus, Porrajmos foi uma catástrofe. Os Nazistas rastrearam os movimentos dos Rroma pela Europa por algum tempo, e cercaram *kumpaniya* após *kumpaniya*. Junto com os prisioneiros Rroma, eles juntaram dúzias, possivelmente até algumas centenas, de *shilmulo* Ravnos que viajavam com os Rroma e os usavam como cobertura. Eu poderia manufaturar uma teoria conspiratória acusando os Tremere ou Ventrue alemães de um plano secreto para acabar com os Ravnos mas eu não acredito que tenha acontecido dessa forma. O Holocausto foi maior do que os Membros poderiam ser. Certamente, alguns tiraram vantagem dele. Os campos de morte provavelmente foram ótimos lugares para se alimentar sem ser notado, embora eu deteste ter de dizer isso.

Alguns Membros gostam de ter crédito pela história mortal. Toda vez que alguma coisa significante acontece, um Toreador, Tremere ou Ventrue aparece dizendo "Nós fizemos isso!". Eu acho que isso os faz se sentirem úteis. Eu não ouvi falar de nenhum que tenha se responsabilizado pelo Holocausto, entretanto, além de alguns indivíduos mentalmente problemáticos.

Lawrence diz que ele se encontrou com anciões que afirmariam as atrocidades que cometeram *anteriormente* sem nenhum problema, mas eles não confirmariam esta.

Nas percepções mortais, os judeus sofreram mais que qualquer um durante o Holocausto. Para os Membros, mais Ravnos provavelmente encontraram a Morte Final durante a Segunda Guerra Mundial que os membros de qualquer outro clã. Conveniente. Eu vejo isso como uma lição, mas ainda não entendi que lição é essa.

Histórias ainda circulam entre o clã sobre um Ravnos que foi levado a um dos campos e abraçou cada Rroma ou em alguns casos, cada prisioneiro que puderam encontrar. Segundo o conto, o grupo todo partiu num assalto contra os guardas.

Se acontecesse metade das vezes o que as histórias contam, eu não tenho dúvidas que o Holocausto seria nota de rodapé na história mortal. Eu não tenho dúvidas que isso tenha acontecido uma ou duas vezes, e esses eventos foram se inflando entre as décadas até que metade da Polônia tivesse campos da morte infestados de Ravnos.

Alguns Ravnos que sobreviveram aquele tempo e residiram na Europa culparam os Tremere pelo evento, dizendo que o Holocausto foi um artifício para destruir o clã Ravnos. Os Membros são, como eu mencionei anteriormente, um bando de egoístas.

Eu não acho plausível que os Feiticeiros iriam entrar na encrenca de matar milhões de mortais apenas para se livrar de um clã. Pensando bem, retiro o que disse. Eu posso ver, mas eu não tenho certeza que tal ato seja racionalmente possível. Os Membros não são os predadores que eles afirmam ser. Eles são parasitas, dependentes dos mortais, não são como os pastores das crianças de Seth.

Papa Legba

Papa Legba supostamente embarcou para a América em um de seus vários navios de escravos, um dos poucos que sobreviveram. Como mortal esse homem de espírito intenso estava entre os mais assustadores praticantes do vodu. Ele tinha uma temerosa reputação entre a população do sudeste americano, isso logo atraiu a atenção de um Ravnos o Reverendo Jebediah Ezekiel Withers, um pregador viajante. O Reverendo Jebediah era famoso por dar sermões impressionantes nas negras horas da manhã. Ele queria encontrar esse "homem dos vodus" e lhe provar a falsidade de seus métodos.

Quando Jebediah encontrou o homem que iria se tornar Papa Legba, ele tentou usar seus poderes de sangue para convencer o bruxo que sua "magia pagã" era falsa. Jebediah falhou, mas antes desse encontro acabar, outro Ravnos andava na noite.

Papa Legba é raramente visto, mas freqüentemente ouvido. Ele usa seu charme natural para conseguir a confiança tanto dos mortais quanto dos Membros, então usa essa confiança para pegar o que quiser. Ele é mestre em jogar as expectativas dos outros contra si próprios de uma forma que o absolva da falta afirmando que eles não consideraram todas as possibilidades de seu negócio, por exemplo, ou sugerindo que foram seus próprios comportamentos que anularam qualquer acordo. Ele também viaja sob vários nomes e rostos, preferindo não deixar que ninguém saiba que ele é Papa Legba, o tratante solitário.

A Era Moderna

Após a Segunda Guerra Mundial as coisas se acalmaram, ao menos em parte. As superpotências rosnavam umas para outra enquanto os antigos Aliados lentamente reconstruíam a Alemanha e o Japão. Os anciões Ravnos despertaram para encontrar um estranho novo mundo, com uma Índia se libertando do jugo Britânico. Em conjunto com a retirada do Império Britânico da Índia, os *asuratizayya* renovaram seus esforços para expulsar os Membros Ocidentais da nação. Os anciões revidaram, com considerável sucesso a princípio, pois os Membros Orientais eram relativamente jovens e despreparados para lidar com atacantes mais velhos e prudentes. Este conflito piorava conforme alguns *asuratizayya* vinham ajudar na guerra e os Ravnos Abraçavam mais crianças para servir como bucha de canhão.

Os Anos 60

Para os Ravnos americanos entre os Rroma, essa década foi um tempo interessante. Os Rroma estavam se instalando em todo lugar, forçando os Ravnos a se instalarem junto com eles ou a procurarem outro vale refeição. No começo dos anos 70 uma grande porcentagem dos Rroma itinerantes já havia encerrado seus dias de viagem devido a seus parentes sugadores de sangue. Essa mudança significava que menos Rroma estavam disponíveis para servir de cobertura para os Ravnos. As alternativas primárias, que outrora era impostas aos Ravnos, como estilo de vida, era unir-se ao Sabá, à Camarilla ou aos Anarquistas.

Ou, em alguns casos, unir-se aos Hell Angels embora seja duro se juntar a uma gangue de motoqueiros se você não pode sair de dia. Aqueles caras corriam noite *e* dia, e embora eles não te olhem tão torto se você só sair à noite, eles não vão parar a própria recreação para acomodar alguém que simplesmente não quer um bronzeado. Muitos Ravnos que tomaram o visual de motoqueiro o fizeram em grupos, para lhes dar uma história que os acobertasse descentemente. Pelo menos, eles o fizeram até que a policia e as patrulhas rodoviárias começou a arrebentar grupos de motoqueiros.

Os hippies ofereceram outra opção popular para os Ravnos itinerantes penetrar em festas era um passatempo aparentemente popular entre os Ravnos nos anos 90, pelo menos até a morte de Jerry Garcia. Os hippies já eram estranhos o suficiente, vistos com suspeita pela população "correta" e eram suficientemente esquisitos para que algumas peculiaridades adicionais não fossem tão ressaltadas. Ravnos e hippies demonstraram ser uma mistura volátil. Satisfazer sua recreação química se tornou um vício popular entre os Ravnos mais jovens, com as conseqüências esperadas. Eu posso estar sendo

sarcástico aqui, mas é um pouco estúpido dar acesso a alucinógenos para sanguessugas morto-vivos que podem conjurar imagens através de pura força de vontade.

Os Anos 80

Durante essa década, na Índia, o conflito com os Membros Orientais realmente esquentou pela primeira vez em séculos. Os Kshatriyas tentaram usar o Abraço em massa como uma arma contra os *asuratizayya*, com resultados variados. Os *asuratizayya* apareceram em números sem precedentes, para o qual os Ravnos indianos certamente não estavam preparados. Aparentemente, os Membros Orientais não podem Abraçar outros, como os Ravnos podem eles têm algum outro tipo de método para desafiar a Morte Final. Ainda assim, defronte a uma população global inchada, mesmo os resultados mais rigorosos do "Abraço" *asuratizayya* resultam em inimigos mais numerosos que antes.

Bhopal

Existem registros de um plano para Abraçar muitas centenas de mortais numa única noite e encobrir tudo para que *parecesse* ser um acidente industrial. O que aconteceu realmente? Em 1984 os Kshatriyas entraram na cidade de Bhopal e reuniram mortais para o Abraço, para mandá-los como uma onda de Membros massiva contra um potente *asuratizayya* que representava uma séria ameaça ao status quo. O plano era Abraçar, forçar as crianças a se alimentarem de suas famílias e manufaturar um incidente para encobrir os desaparecimentos e mortes.

Como inevitavelmente acontece, alguém fodeu tudo. Ao fim do dia, mais de 40 toneladas de gás venenoso matou cerca de quatro mil pessoas e feriu outras 50 mil. Pelo lado bom, a toxina também poluiu o rebanho do *asuratizayya* e enfraqueceu o Membro Oriental por tempo suficiente para os Ravnos e suas buchas de canhão o destruir. Um urra para nosso time. Os gênios que bolaram essa idéia tinham consciência dos pobres padrões de segurança da Union Carbide, mas subestimaram quão má estava a situação quando eles sabotaram a usina.

Os Anos 90

Na Índia, os antigos acordaram e andaram novamente. Suas crias os anciões prepararam o caminho para eles. Ao mesmo tempo, os Ravnos indianos viajaram para o leste e o oeste em busca daqueles do mesmo clã que haviam deixado ou nunca conhecido à Índia. Quando eles descobriram no que o clã havia se tornado os *shilmulo* europeus com pretensões místicas trilhando uma falsa Trilha do Paradoxo, os Ravnos americanos sem sequer saberem quais eram as razões para a existência do clã, e muitos outros que nem ao menos resistiam aos vícios impostos ou facilitados pela Besta tomaram providências.

Em contraparte aos eventos de séculos atrás, quando o Caminho maculado dos Sibaritas se espalhou entre os novatos, essa onda de crianças da noite converteu os Ravnos ocidentais em *mayaparisatya*. Será que os seguidores da Trilha do Paradoxo dos Sibaritas não estavam mais satisfeitos com um conjunto de crenças que afirmava que "tudo é permitido, nada é proibido"? É possível. Eu não consigo imaginar toda uma não-vida de excessos satisfatória ou agradável, nem ao menos alguns séculos dela.

Os convertidos também encontraram alternativas bem menos que aceitáveis. Os Ravnos que deixaram a Índia para espalhar a boa palavra eram geralmente bem velhos, muito poderosos e extremamente intolerantes às indiscrições joviais. Minha impressão é de que os convertidos poderiam escolher entre se adaptar ou morrer. Mesmo com uma razão tão traumática para a evolução, levou anos para a mudança chegar até a Costa Oeste americana ou para a América do Sul. Eu acredito que por volta de 1998, uma maioria dos seguidores da Trilha do Paradoxo havia se convertido para o caminho "correto". Já não era sem tempo.

Acompanhando as conversões, havia rumores de que poderosos Matusaléns de Quarta e Quinta Geração estavam despertando e rasgando uma assustadora fileira de destruição através de seus inimigos na Índia. De fato, se pudermos acreditar nos relatos, centenas se não milhares de Ravnos foram Abraçados, mandados contra os *asuratizayya* e destruídos em questão de noites, por volta do fim da última década de batalhas, antes do despertar de Zapathasura.

A Semana dos Pesadelos

A semana em que o Antediluviano Ravnos despertou seja qual for o nome que você quiser chamá-lo foi literalmente uma semana de pesadelos. As Disciplinas dos Ravnos fugiram do controle, pois até mesmo os mais fracos neófitos produziam ilusões eficazmente e anciões habilidosos criavam imagens sem a intenção consciente de fazê-lo. Poucos Ravnos poderiam tirar vantagem dessa potência, pois as visões da batalha do Antediluviano com seus inimigos os atormentavam.

Eu vi meu senhor e seu senhor sofrerem de pesadelos acordados, literalmente falando, e os trazerem à "vida" antes que pudessem colocar as coisas sob controle. As tentativas de Lawrence em explicar os aparecimentos de um monstro de várias cabeças numa batalha com um tigre e um dragão no meio de um Boeing 747 foram divertidas, mas elas não ajudaram sua reputação. Evidencias posteriores, todas elas anedotas,

indica que tais incidentes aconteceram com os Ravnos ao redor do mundo. No momento, estávamos mais preocupados achando que alguém estava dando coquetéis de PCP-LSD para nosso rebanho, mas abstinência não parecia ajudar.

Na quarta noite, a coisa ficou feia. Eu acho que a melhor forma "new age" de descrever os eventos é como se uma bomba psíquica tivesse caído. Aconteceu durante o dia, mas *todos nós* acordamos quando ela caiu. Eu não descansei muito pelo resto daquele dia. Quando veio o anoitecer, as coisas ficaram muito pior. Quando eu levantei, eu encontrei Karl, mais tenso do que eu jamais o vi, sentado em frente à televisão e mudando os canais como se fosse um esporte Olímpico. No inicio, eu fiquei apreensivo. Mas conforme eu observava, percebi quão maravilhosamente delicioso seu sangue deveria ser, e como ele merecia ser destruído. Eu não posso explicar o desprezo que penetrou até meus ossos e pareceu tão natural quanto... Bem, tão natural quanto todas as coisas que nós fazemos.

Naquele momento, eu não queria *nada além* de morder Karl e devorar sua alma. Num outro momento, eu sabia que fazer aquilo seria o Rei Kamahameha das más idéias. Eu não sei quanto tempo eu fiquei parado antes de Karl se virar e me ver. Ele me curou de minha indecisão ele *me* atacou. Entre o desespero e a euforia, nós conseguimos não destruir um ao outro, mas foi por pouco. Nós dois saímos para procurar outros lugares onde ficar (sem contar para o outro ou para o bom doutor, que é melhor não afirmar que essa história seja dele, ou a destruição de Zapathasura vai parecer apenas como uma dor de cabeça, e eu espero estar sendo perfeitamente claro) até que o problema passasse.

A sede e a fúria duraram por quatro noites. Eu nunca senti uma fúria como aquela antes e eu espero nunca mais a sentir novamente uma fúria fétida e orientada, incentivada por 10.000 anos de ódio e cravejada com bagagem emocional para afundar a Ásia. Tal fúria me chamou à mente o fim do mundo.

Quem saberia o que exatamente ela apresentava? Na época nós começamos a suspeitar, nós sabíamos que era algo grande, mas até que Lawrence se importasse com nossas dúvidas, nós não sabíamos quão grande isso era.

Dois meses atrás, eu nós, todos os cinco estávamos na planície de Bangladesh, onde Zapathasura (ou Ravana, ou Dracian, ou qualquer outro nome que você queira chamá-lo) lutou sua ultima batalha. Nós encontramos o lugar onde ele foi destruído pela luz de quatro sóis, onde com todas as evidências que pudemos reunir alguém detonou uma arma nuclear. Nós temos uma caderneta com noticias daquela época, sobre o pior furacão a atingir essa área em mais de um século. Elas não contam nem a metade da história.

Olhando aquela área, é claro que algo ou alguém passou por lá e tentou esconder as evidências. Eles foram bons, mas não completamente. Nós encontramos

o suficiente para nos dizer o que nós precisávamos saber que pelo menos três ou quatro seres poderosos, ou eu deveria dizer *semi-deuses*, batalharam ali. A realidade, *maya* como alguns a chamariam, foi entornada ali.

Eu gostaria de poder encontrar as palavras para transmitir com gravidade suficiente do que estou tentado dizer. Em termos simples, "esse é o primeiro campo de batalha da Gehenna". Eu não posso começar a transmitir a profunda natureza deste fato o fim do mundo começou *aqui*. Como eu poderia? É muito grande. O que me manteve pensando todo o dia foi: "Onde será o próximo?". Então eu me perguntei: "O que diabos eu posso fazer quanto a isso?".

Debandada

Nas semanas que seguiram esses dias infernais, nós aprendemos algumas coisas. Primeiro, muitos Ravnos aparentemente ficaram loucos sem nenhum bom motivo. Nós não poderíamos alcançar a maioria dos Ravnos com quem Lawrence e Karl mantinha contato (e ainda não conseguimos). Lawrence consultou alguns especialistas na mitologia indiana e em seu simbolismo, do qual nós aprendemos que todas as pessoas tiveram visões com a música que Zapathasura cantou. O *Fortean Times* foi um abuso com histórias de eventos estranhos durante aquela semana e eu suspeito que eu esteja apenas tocando a ponta do iceberg.

Eu sei que você está pensando sobre os outros clãs como eles reagiram a tudo isso? Pelo que eu posso dizer, eles não o fizeram. Isto é, a maioria deles não tem uma pista sequer. Poucos têm alguma, mas é incompleta. Alguns Membros acham que todos nós viramos poeira, mas eles não sabem por quê. Alguns podem suspeitar da verdade e estarem com medo de falar sobre ela. Na Camarilla, eu não os culparia. Esses avestruzes não vão admitir que a Gehenna esteja na soleira de suas portas até que ela esteja sentada no sofá, derramando toda a cerveja e apagando os cigarros na mesa do café. Mesmo assim, eles provavelmente tentarão evitar isso, como aquele tio nerd anti-social.

Nós fomos os primeiros, mas outros virão. Quando um dos clãs da Camarilla caírem, você pode apostar que eles irão notar. Eles irão culpar o Sabá, mas ao menos eles podem começar a *fazer alguma coisa*.

Profecia

O que vem então? Boa pergunta. De volta à Índia, todas as nossas melhores evidências mostraram que o mais antigo Ravnos foi destruído durante a Semana dos Pesadelos. Tudo foi bem, mas nós não temos certeza disso. Histórias são filtradas e alguns de nós

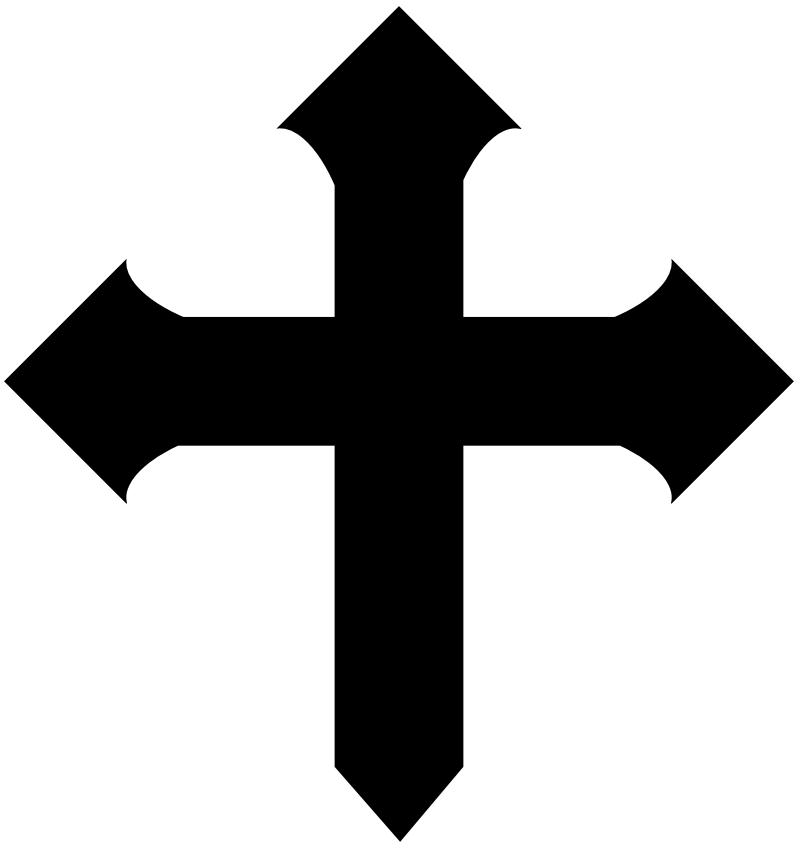
ainda falam nós temos que fazê-lo, para sobrevivermos. Histórias sobre a lendária Durga Syn surgem freqüentemente, ligadas a rumores sobre os Nosferatu. Talvez eles sejam os próximos?

Durga Syn não é a única, também. Parte dessa história foi rebuscada de um trabalho completado de 600 a 800 anos atrás, por um Ravnos que já era ancião naquela época. Nós o recebemos pelo correio antes de irmos para a Índia. Por quê? Quem o mandou? Eu não sei, mas eu tenho minhas suspeitas.

A idéia me deixa confortável? Não. Os outros Saqueadores de Tumbas e eu nos confortamos muito com a idéia de que o mais velho e poderoso Ravnos virou poeira dois anos atrás. Eu só não gosto de pensar que um desses malditos antigos está pronto para levantar e começar a nos usar numa guerra privada ou outra, achando que é um dever sagrado que vem em parte e parcela com sangue.

Acorde e bem vindo, Kali.

A Gehenna está quase lá.



Capítulo Dois: Sobre a Arte de ser um Ravnos

O universo parece falido logo que nós começamos a discutir os caráteres individuais.
- Henry David Thoreau

Os Ravnos realmente não se encaixam em qualquer boa definição, não pelo fato dos charlatães terem carência de atributos comuns, mas simplesmente porque a humanidade - e por extensão os Membros - tem planejado muitos crimes. Isto é certo, todo Ravnos é um criminoso de algum tipo, não importa se o crime é baseado na sociedade mortal ou vampírica, ou ambas. Ninguém possui razões para tentar embelezar essa simples verdade, não importa quão desconfortável ela seja. Se isso parece cismado ou insensível, assim o é pois freqüentemente os crimes dos Ravnos são apenas contra os princípios dos outros.

Os Ravnos geralmente se juntam em pequenos bandos ou grupos, tradicionalmente liderados por um que provavelmente Abraçou os outros. Os Ravnos buscam segurança através da quantidade, apesar de muitos recorrem á lealdade do sangue. Nem todos os Ravnos acreditam na tão clamada obrigação com o clã; muitos usam isso para convencer os neófitos a fazerem favores que o beneficiem.

No início da Semana dos Pesadelos, contudo, os Ravnos sobreviventes frequentemente evitam contato com outros do clã, temendo que a loucura que os consumiu e destruiu tantos retornasse. Até mesmo os Ravnos que escolheram se juntar novamente a um bando são cautelosos quanto a essa volta. Poucos falarão sobre isso com outros Membros, em qualquer circunstância.

O Abraço dos Ravnos

Os Ravnos tratam o Abraço de diferentes formas, dependendo de qual segmento do clã é envolvido. Ravnos Indianos e seguidores do Caminho do Paradoxo vêem o Abraço como um sacrifício metafísico para um ou mais deuses, para que então a criança possa transformar-se para cumprir seu *Svadharma*, da mesma forma que ajudar outros Membros a cumprirem o deles. Dentre as muitas jovens linhagens americanas, o Abraço é feito geralmente sem muita cerimônia - depende do gosto particular e do passado do Senhor, bem como de suas preferências.

Os Ravnos criam novas crianças por inúmeros motivos. Alguns Ravnos selecionam cuidadosamente uma mente criminosa da mesma forma que um artista busca por um protegido, enquanto outros procuram candidatos que possam ajudá-los em seus próprios planos. Em muitos casos, um senhor Ravnos espera que sua criança fique com ele por muito tempo - antes da Semana dos Pesadelos, muitos Ravnos estruturavam seus bandos como famílias, embora com algumas disfunções. Durante o desastre, a maioria destas famílias foi destruída num sangrento frenesi. Não se tem ouvido falar muito das poucas que restaram, desde então.

O clã Ravnos, como um todo, não adere a nenhuma regra a qual todos devam seguir - tudo é muito informal para a maioria deles. Apenas aqueles que fizeram da sua Maldição uma religião - os seguidores do Paradoxo codificaram quem, quando, como e porquê uma criança recebe o Abraço. Dentre os Ravnos indianos, é necessário se fazer um pedido ao próprio senhor para se ter o direito de Abraçar. Com a permissão e a benção de seu senhor e do Ravnos mais velho de sua cidade, ele pode trazer sua nova criança para o grupo.

Às novas crianças seguidoras do Paradoxo são ensinadas as histórias e deveres do clã um pequeno grau de doutrinação dentro do modo de pensar do Paradoxo - e são libertos para se tornarem um *shilmulo* completo em duas décadas, normalmente mais cedo. Não é esperado que neófitos se convertam ao Paradoxo antes do primeiro século de não-vida, nem eles são pressionados a aceitar isso. Espera-se deles, entretanto, que aceitem esses princípios quando estão na presença de seus anciões.

Abraços Indianos em Massa

Os Abraços em massa, semelhante ao do Sabá, é a exceção básica ao modo indiano de Abraçar. A prática é julgada bruta pelos poucos que a conhecem, mas alguns Ravnos - instigados pelos conflitos com os Cataianos - consideram que as táticas do Abraço em massa são necessárias para a vitória. Ao passo que o número de Membros do Oriente cresce e a luta fica mais intensa, os Ravnos do Oriente estão mais propensos a Abraçar uma dúzia ou mais numa única noite para que seja usada como bucha de canhão. Não é esperado que estes infelizes sobrevivam, e são ocasionalmente destruídos após terem servido a seu propósito. Alguns anciões protestam contra essa tática, dizendo que ela viola os dogmas do Paradoxo e o destino dos mortais.

Jati e Linhagens

Dentre os Ravnos mais tradicionalistas, as linhagens mortais são tão importantes quanto os Membros. Para os mais velhos, isso define a posição do Membro no clã, o que gera certo desconforto entre os neófitos.

Jati é uma palavra Hindu para "casta", e se refere a uma linhagem Ravnos dentro do clã. Existem diversos *Jati* Ravnos, originários de quase todos os continentes e de todas as idades, dos mais antigos até os criados nas últimas décadas. Naturalmente, as linhagens mais antigas possuem mais status que as mais recentes (alguns as chamariam de "vulgares"). Poucos Ravnos concordam sobre o que deveria ser um *jati*, como se qualquer uma das linhagens constituísse uma casta válida. A maioria dos neófitos não se importa com a questão de *pedigree*.

Quantos?

Quantos Ravnos ainda andam pelo Mundo das Trevas? Nas noites seguintes á Semana dos Pesadelos, estima-se um número por volta de 100, o dobro ou o triplo. O **Tempo do Sangue Fraco** relata "talvez 100 e nenhum ancião poderoso." O **Noites de Profecias** diz que talvez haja mais e mostra que Durga Syn e seu bando claramente sobreviveram (e se Durga Syn não é um ancião poderoso, então quem é?).

Na verdade, não existe uma resposta exata para quantos Ravnos sobreviveram a Semana, além de "muitos poucos". Quantos morreram? A maioria deles. Isto deixa uma grande margem nas crônicas individuais para Narradores e jogadores determinarem quantos Ravnos restaram.

E os Anciões?

Anciões sobreviventes é outra questão. Tudo realmente depende de como é interpretado "Anciões poderosos." Significa que toda a quarta e a quinta geração de Ravnos foi destruída? Significa que nenhum Ravnos mais forte que a oitava geração sobreviveu ao extermínio?

Mais uma vez, é uma questão para ser determinada nas crônicas individuais. O **Livro de Clã Ravnos** dá dicas de que poucos anciões poderosos ainda estão na ativa quando se iniciou a Semana dos Pesadelos, mas estas dicas podem ser enganosas.

Quem se Importa com a Semana dos Pesadelos? Se a Semana dos Pesadelos ainda não aconteceu na sua crônica, ou o Narrador não pretende usá-la, então simplesmente ignore todos os acontecimentos e efeitos disto. Os Ravnos ainda estão com toda força e compenetrados com qualquer coisa que eles estivessem fazendo. Simples assim.

A Linhagem dos Anciões

As seguintes linhagens são linhas originais dos Ravnos, e eram proeminentes na Índia até a Semana dos Pesadelos. Alguns provavelmente ainda existem, mas não em grande quantidade para fazer diferença. Quase todos os anciões Indianos foram destruídos. Os anciões Ravnos na Índia tentaram reforçar leis rígidas, restringindo qual Ravnos poderia Abraçar qual mortal, quase da mesma maneira como os príncipes das cidades do Ocidente. Para os Indianos praticantes do Caminho do Paradoxo, porém, os rigores carregavam o peso de palavras de um Antediluviano, ou assim, os anciões gostavam de enfatizar. Os Ravnos foram proibidos de Abraçar mortais que não eram parte de sua própria casta - Ravnos Brâmanes poderiam abraçar apenas Brâmanes, Kshatriyas poderiam só abraçar Kshatriyas, e assim por diante. Na verdade foram poucos os Ravnos que obedeceram esta regra, e muitos anciões decidiram presumir que os neófitos vinham das castas apropriadas. Sendo o conflito com os *asuratizayya* uma constante ameaça, os Ravnos estavam mais interessados em resultados.

Brâmanes

Os Ravnos Brâmanes possuem um dom da visão que os outros *jati* não têm, e geralmente usam isto para predizer o futuro ou a localização de seus inimigos. Os próprios Brâmanes se consideram os guardiões do "Caminho do Mayaparisatya", ou Trilha do Paradoxo. Dentre os Ravnos indianos, os Brâmanes são os conselheiros espirituais e filósofos do clã, e servem frequentemente como conselheiros para os outros *jati*.

Os Brâmanes substituem Fortitude por Auspícios nas Disciplinas de clã, no restante são idênticos aos demais Ravnos.

Kshatriyas

Os Kshatriyas são guerreiros tradicionais, e a maioria dos Ravnos da Índia pertence a este *jati*. Os anciões Kshatriyas tradicionalmente planejavam a estratégia para a guerra contra os *asuratizayya*, e muitos estavam dentre os Membros mais perigosos da Índia. Apesar da tradição, muitos Abraçaram soldados ingleses e oficiais enquanto a Índia ainda era uma parte do Império Britânico. Após a partida dos ingleses, muitos continuaram a procurar fora da Índia por soldados competentes para trazer para a guerra contra os *asuratizayya*.

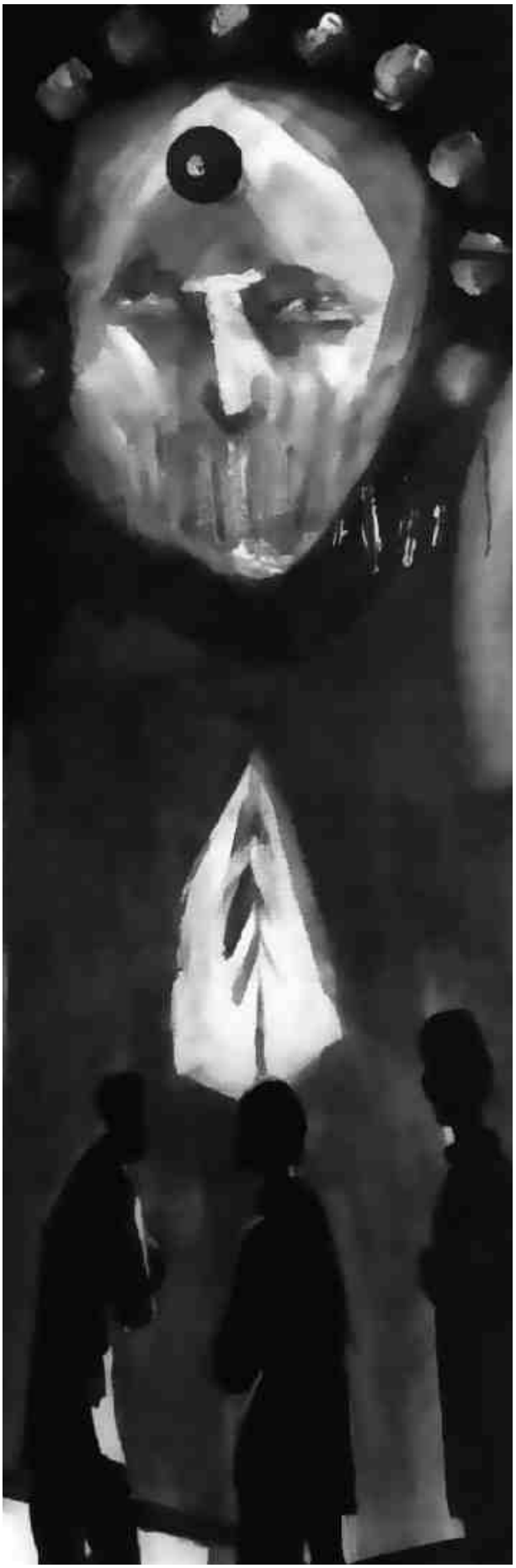
Nos séculos recentes, os Kshatriyas algumas vezes empregaram a estratégia do "Abraço em massa". Eles invadiam bairros ou vilas e Abraçavam quantos mortais pudessem, frequentemente acrescentando diversas dúzias a seus batalhões numa única noite. Aqueles considerados indignos eram dados aos neófitos como primeira alimentação. Os Kshatriyas conduziam tais Abraços em massa como um prelúdio para um ataque massivo contra grupos de *asuratizayya*, ou contra Vampiros do Oriente individualmente poderosos, numa tentativa de esmagá-los enquanto os Kshatriyas realmente habilidosos executavam os verdadeiros notáveis.

Os Brâmanes preveniram contra esta tática, mas até mesmo eles não podiam negar o sucesso em várias ocasiões decisivas.

Poucos Kshatriyas sobreviventes permanecem na Índia, tendo escolhido seguir fortunas em outro lugar. A Semana dos Pesadelos convenceu muitos de que a guerra era fútil.

Vaisyas

Tradicionalmente Abraçados pela classe mercante, os Vaisyas são os Ravnos que, tradicionalmente, lidam com a sociedade mortal. A maioria dos Vaisyas tinha muitos contatos e muito poder em seus bairros e cidades antes do Abraço, e eles mantêm esses laços através da prosperidade de suas famílias e da influência. Os Vaisyas supervisionam as cidades para que os Kshatriyas estejam livres para gerenciar a guerra.



Tipicamente, os Vaisyas controlam a interação dos Ravnos com o governo mortal e os executivos, cobrem qualquer problema que possa culminar na descoberta da existência dos Membros (orientais ou ocidentais) em grande escala, e rastreiam os passos dos Membros do oriente nas cidades. Historicamente, um dos deveres mais frustrantes deste *jati* é "fazer a limpeza" após a guerra santa dos Kshatriyas, geralmente com incêndio, ou reportagens de pragas, ou outros meios de manter os mortais sem fazer perguntas. É impossível prevenir desconfianças completamente, mas com o número de humanos acumulados numa cidade como Nova Déli, os Vaisyas raramente acharam dificuldades em fazer as pessoas erradas fazerem as perguntas erradas - sem nada mais, eles podiam simplesmente dar de ombros e dizer aos outros que a noite havia tragado aqueles que haviam sumido.

Chandalas

Chandalas são o *jati* mais desfavorecido. Estes Membros são proibidos de Abraçar, para que não espalhem nem seu sangue impuro, nem seus ideais. Os Ravnos indianos consideram qualquer Caitiff como um Chandala, e qualquer Ravnos descoberto quebrando os dogmas do Paradoxo é igualmente rebaixado a esta casta. Membros de outros clãs e linhagens que vêm para a Índia são vistos como Chandalas, apesar de que os Ravnos possam oferecer a eles mais respeito ou considerações para evitar conflitos imediatos.

Chandalas geralmente recebem oportunidades de melhorar sua situação através de opressivas e odiosas tarefas como, por exemplo, colher e cremar os corpos dos mortais considerados possíveis de se tornarem Membros do Oriente. A maioria dos Ravnos azarados o suficiente para serem declarados como Chandalas simplesmente preferem deixar a Índia a sofrer tal estigma.

Sudras

Os Sudras não são um *jati* verdadeiro, e nenhum Ravnos é considerado como Sudra. Os carniçais dos Ravnos são considerados Sudras, e desta forma abaixo do Abraço. Se um mortal for realmente merecedor do Abraço de um Ravnos, ele não será um carniçal e, desta forma, um servo. Raramente os Ravnos tratam seus lacaios bem, e geralmente ficam pouco tempo com eles. Alguns Ravnos têm mantido carniçais pessoais por décadas, ou séculos, e estes servos são formidáveis para sua idade. Alguns poucos têm sido passados de senhor para senhor e sofrem pela troca de lealdade a cada novo laço de sangue.

Sudras geralmente servem como bodes-espiatórios. Se um Ravnos chama muita atenção dos mortais, um dos seus carniçais provavelmente sofrerá em seu lugar.

Entre os Ravnos Indianos, carniçais são considerados fora de seu dharma, como são os Membros, e sendo assim não recebem a mesma consideração que os mortais, pelo mesmo de acordo com o Caminho do Paradoxo. Quanto mais tempo um Sudra é um carniçal, menos conectado com sua vida mortal ele é, e menos valioso como indivíduo mesmo para o Ravnos mais devoto.

Os Shimulo Do Ocidente

No Ocidente, os Ravnos puseram menos ênfase nas linhagens e no pedigree, Abraçando mortais por inúmeras razões que têm pouco haver com relações de sangue ou status social. Tais considerações podem ter sido mais importantes há muitos séculos atrás, mas, nas noites modernas, os Ravnos do Ocidente não são muito tradicionalistas. Ao invés disso, eles tendem a procurar por um nicho e o moldar a seu gosto. Não é incomum encontrar um Ravnos trabalhando como um *consigliere* para uma família da Máfia, ou trabalhando com cartéis de Medellín. Por falta de uma estrutura social rígida como na Índia, os Ravnos do Ocidente são impulsionados para o que mais os interessa.

Conseqüentemente, a maioria dos Ravnos ocidentais formam pequenos círculos compostos por neófitos com nenhuma conexão direta de sangue, ou um senhor Abraça algumas crianças para dividir a noite com ele, ou simplesmente Ravnos solitários trabalhando com e entre Membros de outros clãs. No começo da Semana dos Pesadelos, muitos dos grupos formados somente por Ravnos pereceu, ou perdeu a maioria dos seus membros durante o frenesi que tomou o clã.

Os Ravnos sobreviventes retiraram-se para esconderijos, procuraram outros membros do clã, ou aproveitaram a oportunidade para se aproximar da sociedade mortal ou Cainita nos seus próprios termos, sem a influência de outros Ravnos, especialmente os anciões. Aqueles que formaram novos círculos o fazem ou pela necessidade de sobrevivência ou pelo desejo de descobrir o que aconteceu - e evitar que isso aconteça novamente.

Os Shimulo Rroma

Os Ravnos viajaram através da Europa, América do Norte e do Sul com suas famílias Rroma. Eles viajaram em grupos por razões de segurança, especialmente por causa dos Membros que não confiavam neles só de vê-los (uma reputação que eles trouxeram para si próprios, e, por extensão, a seus primos mortais). Diferentemente dos Ravnos *giorgios*, os Rroma eram muito mais tradicionalistas e próximos uns dos outros. Esta aproximação originou-se de uma mentalidade de cerco, já que os Ravnos que se

associaram como os Rroma raramente se sentiam bem-vindos nos domínios europeus ou americanos; quando eles decidiam residir em algum lugar, rapidamente os Membros locais os encorajavam a seguir caminho.

Ravnos que viajavam com os Rroma mortais não necessariamente tiveram uma relação agradável com seus parentes mortais. Muitas vezes um Rroma assumiu para si a tarefa de libertar o mundo de mais um monstro sedento por sangue, antes que esse matasse outros membros de sua família. Outros resolveram viajar de dia e deixar os Membros em algum lugar desconfortável e isolado.

Situação Atual

Durante a Semana dos Pesadelos, os Ravnos Rroma sofreram mais que qualquer outro grupo. Nas poucas noites em que o frenesi tomou o clã, quase todos os Ravnos Rroma se destruíram numa fúria cabalística, simplesmente pela aproximação um do outro. Os poucos sobreviventes desdenham a companhia de outros Ravnos como reação ao período de loucura. Antes da Semana dos Pesadelos, os Ravnos Rroma compunham, visivelmente, a maioria do clã. Agora eles foram reduzidos a uma sombra do que eram antes e quase invisíveis.

Observadores de fora (erroneamente) presumem que isto significa que o clã Ravnos foi destruído completamente (isso, se eles souberem do ocorrido).

Os Ravnos pelo Mundo.

Os Cainitas Ravnos sempre viajaram. Antes do desastre, eles viviam em todos os continentes - e provavelmente ainda vivem, se alguém procurar cuidadosamente. Relatos das casualidades da Semana dos Pesadelos variam desde "todos os Ravnos encontraram a destruição" a "talvez cem ou mais tenham sobrevivido" e há suspeitas de que grande parte do clã tenha se escondido. A verdade é um pouco mais complexa, e nem um pouco fácil de adivinhar. Existem, pelo menos, 100 sobreviventes, alguns dos quais podem ser anciões, mas se os antigos sobreviveram não se tomou conhecimento, nada além de rumores.

Os parágrafos seguintes fornecem alguns parâmetros das atividades dos Ravnos antes e depois da Semana dos Pesadelos, da melhor forma que podem ser reconstruídos.

Índia

A Índia é a tradicional terra natal dos Ravnos, e tem sido o centro das atividades do clã desde os últimos mil anos. Eventos na Índia são de alguma forma confusos, considerando a presença dos Ravnos lá e o propósito dessa presença. O *Karavalanisha Vrana*, por exemplo, alega que o progenitor Ravnos foi criado na Índia.

Se as datas registradas são confiáveis, deuses que não existiam a pelo menos quatro mil anos criaram Zapathasura e os Ravnos. Os descrentes podem suspeitar de uma grande quantidade de racionalização "após o fato" relacionada no *Karavalanisha Vrana* e textos associados.

Antes da Semana dos Pesadelos, o clã Ravnos na Índia possivelmente representava a maior base de poder dos Membros da Ásia. Príncipes Ravnos reivindicaram mais domínios na Índia do que Ventrues e Toreadores reivindicaram títulos nas cidades Européias. A gigantesca diferença entre os Ravnos e os outros clãs era a contínua guerra com os *asuratizayya*, o nome Indiano que os Ravnos dão para os Vampiros do Oriente. Por séculos, um estado flutuante da guerra entre os dois grupos existia por toda parte da Índia e guiava para batalhas brutais. Esta guerra não era universal - alguns vampiros orientais tinham coisas melhores para fazer do que matar Ravnos, e vice-versa - mas anciões de ambos os lados dirigiam o conflito. Ravnos na Índia tinham que ter cuidado por onde viajavam; entrar na cidade errada poderia significar uma dolorosa destruição nas mãos dos *asuratizayya*

No início da Semana dos Pesadelos, muitos Membros do Oriente tiraram vantagem da súbita queda do número de Ravnos e tomaram o domínio de cidades formalmente tomadas por seus rivais. Cidades que antes eram seguras para Ravnos são agora armadilhas de morte para os descuidados ou azarados, mas graças aos Membros, não é muito difícil esconder sua existência em cidades literalmente repleta de seres humanos. Alguns dos mais antigos e poderosos Ravnos talvez ainda estejam em torpor; ninguém sabe o que acontecerá quando, ou se, eles acordarem.

Refúgios de anciões por toda a Índia estão abandonados como se seus donos tivessem acabado de sair para a refeição da noite. Neófitos sobreviventes por todo o país tentam evitar inimigos antigos determinados a purificar a Índia de todas as influencias dos Ravnos (e outros Membros).

Ravnos notáveis: Antigamente, um grande número de anciões e possivelmente centenas de neófitos. Atualmente, ninguém sabe. A maioria dos Ravnos na Índia sofreram a Morte Final durante a Semana dos Pesadelos, tanto por frenesis sanguinários quanto pelos ataques de fúria que os revelaram para seus antigos inimigos. O enfraquecimento sofrido pelos Ravnos através daquelas noites deu chances para que *asuratizayya* oportunistas destruíssem seus mais odiados inimigos com poucas preocupações de resposta.

África

Os Ravnos têm vivido na África quase pelo mesmo tempo em que vivem na Índia, embora não tão visivelmente. Os Charlatães se espalharam por todo o norte da África com os Fenícios, e viajaram para o interior de outros reinos e impérios africanos.

Poucos voltaram para contar a história, mas aqueles que o fizeram tinham algumas experiências interessantes para relatar. Nos tempos modernos, os Ravnos podem ser encontrados em qualquer capital. Em tais lugares é fácil de se misturar, dada à presença de mercados negros internacionais, constantes contrabando de armas, drogas e pirataria.

Ravnos notáveis: Uma pequena linhagem no leste da África reivindica descendência de Anansi, um deus aranha trapaceiro conhecido por seus roubos. Esta reivindicação não é muito confiável, e estes Ravnos mostram a mesma tendência que seus primos de outras partes do mundo. Dada à proliferação de mitos criados pelos Ravnos, a conexão com Anansi é provavelmente apenas outra má apropriação cultural. O mais velho sobrevivente do clã da região parece acreditar piamente na reivindicação, de qualquer maneira, e chama a si mesmo de Anansi. Ele e outros de sua linha viajam continuamente através da África e constantemente tentaram minar a presença e o poder de Membros da Europa por cima do desdém expressado pelos lábios de um príncipe da Camarilla, há séculos atrás.

Ásia

Os Ravnos viveram na Ásia durante toda a história do clã. O coração dos Ravnos sempre esteve na Índia, e os Ravnos viajaram para a China, Mongólia e outras nações, freqüentemente se disfarçando de Membros orientais de passagem. Quando os Rroma começaram sua migração para fora da Índia, alguns viajaram dentro da própria Ásia tanto quanto outros para Europa. Os Ravnos viajaram com eles e se espalharam pela Ásia em maior número que antes, o que levou a mais conflitos com os Vampiros do Oriente. Fora aquelas batalhas, poucos Ravnos ainda sobrevivem na Ásia. Estes raros Membros precisam manter a Máscara para os mortais, e para seus próprios inimigos antigos, e constantemente tem a obrigação pessoal de permanecer onde estão.

Fora da Índia, a Semana dos Pesadelos infligiu poucas perdas aos Ravnos Asiáticos, já que eles se juntam com menos freqüência que seus irmãos em outros lugares. Ainda assim, menos Ravnos caminham pelas noites da Ásia do que em qualquer outro continente fora da Europa simplesmente por causa da dificuldade de sobrevivência nos territórios Cataianos.

Ravnos notáveis: Rumores não confirmados dizem que um ancião Ravnos conhecido como Devorador de Carne faz parte das Cortes Verdes dos Kuei-jin.

Austrália

Apesar de estabelecida como uma colônia penal, a Austrália é tão criminosa culturalmente quanto os Estados Unidos. Por isso os Ravnos não a consideram mais atraente do que outras nações e nem menos que muitas. Todavia, o tamanho do continente australiano

e a parca quantidade de Membros, fazem deste um lugar favorável para esfriar as coisas caso estas esquentem em alguma outra região. Contrabandistas transportam seus bens por muitos portos australianos, e alguns Ravnos tiram vantagem disso. Muitos possuem conexões por todo o sudeste da Ásia em Hong Kong, e utilizam a Austrália como base de operações longe dos Cainitas do Oriente (os quais raramente tratam bem os intrusos do Ocidente).

Ravnos notávies: Um pequeno *jati* chamado "A Sétima Trindade da Fênix" opera intensivamente nas proximidades mortais em Hong Kong, mas está, na verdade, localizada em Darwin. Os Ravnos raramente entravam em Hong Kong, mesmo antes da posse da região ser transferida da Comunidade das Nações para a China; hoje em dia, eles visitam a cidade apenas em circunstancias extremas.

Europa

Nos anos seguintes a "descoberta" do Novo Mundo, muitos Ravnos Europeus migraram para a América do Norte. A população primária que eles deixaram para traz foram os Rroma, que migraram da Índia um pouco antes. Muitos Membros Europeus de outros clãs acreditavam que os "Ciganos" haviam destruído aqueles que não eram do próprio sangue, e os novos imigrantes não tinham o desejo de desiludi-los desta idéia. Esta circunstância, talvez mais que qualquer outra, levou à duradoura percepção dos Ravnos como um clã cigano.

A despeito dos Ravnos Indianos, a Semana dos Pesadelos atingiu os segmentos Europeus do clã com muito mais força. Os Ravnos Europeus viajaram em grandes grupos, algumas vezes com cinco ou seis Shilmulo viajando com os Rroma mortais. Esta aproximação levou a virtual aniquilação do clã na Europa, deixando os *giorgio* e os párias como os principais sobreviventes.

Ravnos notáveis: Apesar da quase total destruição dos anciões Ravnos poderosos, Durga Syn continua viva, cercada por neófitos e ancillae que ela Abraçou durante os séculos. Na verdade, alguém que sabe sussurrou que a Semana dos Pesadelos deixou a ela e seu sangue intocados. Uns poucos que sabem o suficiente para especular expuseram a teoria de que o quê quer que tenha bloqueado o acesso sobrenatural a Rússia, de alguma forma enfraqueceu a maldição que assolou os Ravnos. Durga Syn não pronunciou qualquer tipo opinião.

Oriente Médio

Os Ravnos vivem por todo Oriente Médio, alguns deles descendem de alguns poucos *jati* com visões religiosas extremistas. Embora muitos tenham sido escolhidos pela fé Muçulmana, os Muçulmanos não são o grupo dominante dos Ravnos nessa área, pois os seguidores de Mohamed freqüentemente consideram a Trilha do Paradoxo difícil de se seguir. A predominância de violência e fé na região torna difícil a sobrevivência de Membros aqui, e os Ravnos não são uma exceção.

Ravnos notáveis: Uma anciã conhecida como Amaravati recentemente acordou do torpor e liderou as crenças do clã novamente para a tradicional Trilha do Paradoxo. Ela era conhecida por residir no Iraque antes da Semana dos Pesadelos, e carrega a reputação dos Ravnos que conhecem seu nome por ter ligação com os Assamitas. Ela desapareceu durante a Semana dos Pesadelos e supõe-se que tenha encontrado a Morte Final.

América do Norte

A América do Norte possivelmente abriga o maior número de Ravnos sobreviventes - ou talvez abrigasse. Uma razão para os Ravnos modernos estarem menos dispostos a reivindicar suas linhagens é que muitos anciões da Camarilla têm uma suspeita do que aconteceu com o clã, e consideram os jovens Ravnos como percussores da Gehenna. Estes anciões, em suas respectivas cidades, têm procurado destruir qualquer Ravnos que entre em seus domínios, e aos Ravnos falta comunicação e números suficientes para montar qualquer tipo de Tratamento (ou assim eles pensam).

Pelo menos uma dúzia de Ravnos se juntou a dois ou três círculos para terem mais segurança, ao menos em relação a questão numérica. Eles estão tentando encontrar outros Ravnos - não necessariamente para fazer contato, mas para descobrir o que diabos aconteceu.

Muitos Ravnos vivem na Costa Oeste, onde poucos anciões se movem para enfrentar as ameaças contínuas dos Vampiros do Oriente, e jovens Enganadores têm se escondido entre os desorganizados domínios anarquistas. Muitos outros jovens Ravnos sobreviveram ao colapso do clã, mas os mais antigos não têm sido visto desde então. Sem a tão clamada orientação espiritual dos seus anciões, os sobreviventes têm levado a não-vida para a Califórnia com forma de vingança, enfatizando a degenerada reputação do clã e cedendo as suas tentações mais obscuras.

Revnos notáveis: Veja os grupos descritos no Capitulo Três.

América do Sul

Ravnos oportunistas consideram a América do Sul um solo fértil para suas necessidades. Muitos são atraídos para o Rio de Janeiro e sua suposta atmosfera decadente. A realidade não é sempre o que esperam, mas muitos Ravnos se adaptam. Outros são atraídos para a Colômbia e outras partes do continente onde eles podem suprir suas necessidades básicas sem muito medo de represália das autoridades mortais ou dos Membros. Infelizmente, muitos outros descobrem que os Membros quem chegaram nesses locais antes possuem uma clara e desagradável idéia sobre os visitantes.

Como regra geral, os Ravnos evitam as selvas da América do Sul. A selva Amazônica é muito perigosa pra se viajar, dada à presença de Lupinos e estranhas bestas. Esta região selvagem não perdoa os que estão de passagem.

Ravnos notáveis: Rafael Schliemann é muito conhecido entre os criminosos do Rio de Janeiro. Qualquer coisa que alguém precise, Rafael pode providenciar. Mortais são sua especialidade. Ele controla um próspero mercado de tráfico humano que serve como o centro de uma teia comercial que atua pelos Oceanos Pacífico e Atlântico, dentro da África, Ásia e partes da América. Segundo boatos ele usa as favelas do Rio como sua base de operações. Ele também providencia rebanhos para seus clientes mais notáveis, e rumores dizem que muitos Ventrue vão até ele regularmente. Rafael faz seu refúgio numa mansão fortemente guardada que originalmente pertencia a um proprietário de plantações lusitano.

Nascidos Criminosos: A Fraqueza dos Ravnos

Nas palavras de Leszek kisliewsky

Esta é uma verdade simples: Todo Ravnos é um criminoso. Deixe-me enfatizar isso: *Todo* Ravnos é um criminoso. O Abraço acorda a Besta contida em todo Membro, mas a dos Ravnos é um pouco mais astuta, um pouco mais enganosa e um pouco mais dissimulada do que a dos outros Membros. Isso não é uma vantagem. Nós estamos sujeitos aos mesmos episódios psicóticos que todos os demais Membros sofrem, mas nós também temos que lidar com uma pequena voz no fundo das nossas cabeças que sussurra "Vá em frente. Pegue - ninguém vai notar. Se eles notarem, não vão pensar que foi *você* quem fez isso." É persuasiva, conhece todos os cantos mais profundos da sua alma e, ocasionalmente, você cederá a ela.

Outros Membros pensam que os Ravnos são ladrões. Se isso fosse tão simples assim, a existência não seria tão dolorosa. Na verdade, nossa fraqueza dá a muitos príncipes e outros Membros várias razões para desconfiar ou mesmo odiar nosso clã (apesar deles solicitarem nossa ajuda sempre que precisam de algo feito clandestinamente). Os Ravnos sofrem de uma compulsão que vai desde o monótono hábito da cleptomania, aos mais perigosos impulsos que levam a cometer diablerie em seus companheiros amaldiçoados. Felizmente, são relativamente poucos os Ravnos levados este último.

O que eu disse no primeiro parágrafo soa um pouco metafórico, então eu vou explanar. Aquela pequena voz não é externa, não é como um demônio farfalhando nos lugares escuros da sua mente consciente que você pode ignorar ou lutar. Isso é parte do seu íntimo mais profundo.

Normalmente você se verá atuando naquele impulso antes mesmo que você perceba o que você está prestes a fazer. É mais silencioso que um frenesi e menos provável de ser notado, mas não é menos forçoso quando acontece. Seguidores da Trilha do Paradoxo dizem que esse impulso íntimo é uma das tentações colocadas no nosso caminho que nós devemos controlar, ou direcionar as nossas próprias necessidades, mas eu creio que eles estão apenas racionalizando seus próprios comportamentos.

O fato é: nós Ravnos não temos que ceder para todo impulso súbito. Com algum esforço, a maioria de nós pode lutar contra a necessidade e seguir adiante, ao menos por alguns momentos. O Ravnos que ignora essa voz interior por muito tempo sente uma dor que corrói, como a sede por sangue. Ele pode até procurar oportunidades para cometer crimes, ou sentir-se sujeito às tentações mais e mais freqüentemente até ceder. A freqüência com que um Ravnos deixa-se levar depende do grau de controle e da força de vontade dele.

Por fim, não é totalmente verdade que nós temos uma inclinação para o crime. Nós estamos simplesmente condenados a provar para nós mesmos que somos os mestres do nosso próprio *svadharma*.

A Maldição

De acordo com as antigas histórias, a maldição da tentação à qual os Ravnos foram submetidos foi dada ao fundador do clã como punição pelos prazeres da vida que ele buscava em sua não-vida. Sua necessidade de roubar a vida dos mortais, tanto quanto seu desejo de ganhar o que não mais tinha, expandiu-se até cercar todos os aspectos da sua vida mortal. Ao invés de simplesmente procurar o que ele queria com o próprio esforço, ele era levado a pegar qualquer coisa que pudesse como forma de lembrar que não importa quanto ou como pegou, ele nunca poderia se beneficiar do que tinha. Eu noto que a maldição não inclui simplesmente roubos, mas muitos crimes. Algumas histórias dizem "todo tipo de crime".

Uma versão da história diz que o Antediluviano poderia enfraquecer a maldição a ele imposta, espalhando-a para outros - suas crianças, as crianças deles, e assim por diante. Quanto mais Ravnos no mundo, mais fraca se tornaria a maldição do fundador.

O Aspecto do Vício

Para todo Ravnos o crime é diferente - alguns apresentam fortes similaridades com outros, mas a motivação e empenho geralmente diferem em alguns pontos chave. Os Ravnos desenvolvem inclinações criminais baseados nas suas atividades em vida, tanto uma tentação a qual se entregaram normalmente quando mortais ou algo que eles especialmente desprezam, já que o Abraço é um presente irônico. Isso significa que o meticuloso assassino em serie provavelmente terá uma necessidade ainda mais forte para matar, e seus assassinatos ficarão ainda mais intrigantes. Ou o policial que odeia os traficantes de

drogas, os quais frequentemente prende, vai desenvolver um desejo de obter aquelas mesmas drogas, ou beneficiar-se com elas por meio dos seus lacaios (os dois desejos não são incompatíveis).

Alguns Ravnos desenvolvem impulsos pelos crimes que eles nunca haviam comedido na vida mortal. O comportamento dos Membros e seus poderes propiciam oportunidades de cometer atos que nenhum mortal poderia cometer, e o Abraço ocasionalmente traz tais desejos à tona. Um Ravnos recém-Abraçado talvez não tenha consciência da motivação que pode tentá-lo a cometer tais ofensas, mas mesmo essas derivam de acordo com a própria da criança.

Ravnos Rroma e Suas Fraquezas

Alguns Ravnos que eram Rroma quando mortais dizem que são menos tentados pela fraqueza, que a fina natureza do vitae dos "*giorgio*" os fez tão fracos para resistir a fortes impulsos em direção a crimes específicos. Eles dizem que são levados a ir contra leis e costumes da sociedade mortal da maneira que eles escolherem. Eu acho que eles estão enganando a si mesmos. Alguns Rroma talvez sofram de alguma compulsão, e eu realmente quero dizer *sofram*.

Rumores dizem que os Ravnos se juntam aos Rroma e que somos todos uma grande e feliz família. Eu não sei quanto você, mas eu dei uma olhada na cultura Rroma e eles têm muitos tabus que eu não finjo compreender. Agora, se você fosse parte de uma cultura com muitas regras sobre o que você faz e sobre como você deve se comportar, você ia querer algum sanguessuga filho-da-puta a sua volta, que quebra essas regras todas as vezes que tem uma chance? Eu não.

Kris e Outros Encontros.

Como dito por Neel Ramanathan

Para um clã em que o sangue faz os membros quebrarem regras e costumes, sempre são dadas fortes tradições do clã para os Ravnos.

Seitas e Sociedade

Seitas são um lixo - ambas. São ilusões e mentiras.

Vá para qualquer cidade e tente adivinhar se é da Camarilla ou do Sabá só olhando. A resposta é: você não consegue. Eles passam tanto tempo se odiando que se tornou um a imagem do outro. O que eu posso dizer? Ironias não intencionais sãos as melhores. Ou talvez as piores.

A camarilla

Seita é uma questão de escolha, pelo menos, se você está lidando com a Camarilla. Na verdade, a maioria dos príncipes e anciões não se preocupam se você é um membro de seu pequeno clube contanto que eles não peguem você quebrando as regrinhas deles. De fato, é notoriamente fácil entrar em um domínio da Camarilla se mostrando como integrante dela. Hipoteticamente, qualquer Membro pode fazer isso e poucos príncipes se preocupam com o fato, a menos que sua presença traga problemas ou soluções para seu domínio. É melhor oferecer soluções.

Eu poderia dizer que, na melhor das hipóteses, apenas a minoria dos membros da Camarilla viu um Ravnos, e pouquíssimos se encontraram com um propositalmente. Estes são um número muitíssimo

Escolha Seu Crime

O estereótipo dos Ravnos é o ladrão - é esperado que personagens Ravnos roubem coisas como parte da sua fraqueza - mas este traço não é muito evocativo a menos que manuseado de uma forma interessante ou diferente.

Primeiramente, quando se está criando um Ravnos considere sua historia e personalidade, e use isso para estabelecer o contexto dos crimes do personagem. Não se preocupe em fazer isso perfeitamente balanceado comparado a compulsão de outros Ravnos, porque a fraqueza é diferente para cada um. Um Ravnos pode ter o desejo de proporcionar tentações para Arcontes e delatá-los aos justicares e à Camarilla; outro pode ser mais interessado em por tacar faíscas, ou exacerbar vinganças entre as estruturas de poder dos Membros, ou dos mortais. O anterior é mais especifico e o último é mais geral. Os dois não são iguais, nem precisam ser.

Narrando a Fraqueza

A fraqueza dos Ravnos é principalmente uma tarefa de interpretação. Quando um Ravnos encontra uma oportunidade de cometer seu crime, o jogador deve fazer um teste de autocontrole (dificuldade 6) para evitá-lo. Os efeitos, porém, recaem sobre o personagem. Um Ravnos que precisa rejeitar e opor-se ás figuras autoritárias tem que verdadeiramente rejeitar e opor-se a tais figuras na interpretação. O jogador deve estar disposto a interpretar o crime escolhido quando ele aparecer, ou jogar para resistir ao desejo - um ato de pura vontade.

A imagem do Ravnos inconseqüente que alegremente pula de vítima em vítima e os livra de suas propriedades e prosperidade é um estereótipo desinteressante, e não deve definir o clã. Considere, quando estiver criando um personagem Ravnos, como seria ser levado a cometer atos *verboten* acima e além do necessário para sobrevivência. Alguns Ravnos podem escolher esconder seu desgosto em suas próprias ações, com condutas arrogantes, mas poucos realmente são tão despreocupados. Aqueles que são excessivos tendem a perder o controle de seus próprios desejos com mais freqüência, e muitos são destruídos antes que fiquem velhos o bastante para serem mais um *acidente* na sociedade Cainita.

pequeno, mas considere os que aparecem nos Elísios, jardins de festas e salões ou qualquer outra porcaria que eles chamem de seus pequenos *soirées*. Você tem sorte de ver o príncipe uma vez por ano, sem citar os contínuos desentendimentos que isso possa gerar. Qualquer primogênito mostrará sua cara apenas se achar que sua presença trará a situação a seu favor. Até mesmo antes de pularem do barco, os Gangrel raramente mostravam suas fuças nas reuniões dos Membros, e mesmo que você possa esperar a presença dos Nosferatu, você provavelmente não os verá. Os Ventrue aparecem para ver, os Toreadores para serem vistos, os Brujah para criticar a autoridade, os Malkavianos apenas riem e balançam a cabeça e os Tremere para fazer cuidadosas anotações de tudo. Deixando tudo isso de lado, eles são todos ancillae, e suas crianças tentam adquirir favores dos anciões, que preferem gastar seu tempo dando gargalhadas sobre os mapas da cidade e congratulando a si mesmos por seu novo plano para tomar o controle da prefeitura ou qualquer outra porcaria.

O Sabá

Voltando ao passado obscuro da historia, por volta do século XVI ou XVII, um grupo de Membros decepcionados se juntou e decidiu que estavam destinados a reger o mundo. Os dois maiores contingentes desta pequena festa foram os Lasombra e os Tzimisce que piada. Nós provavelmente temos sorte deles terem decidido se juntar nesse plano. Apenas um deles pode ter feito um verdadeiro progresso até agora. Sendo assim, esses dois clãs notoriamente destinados a plagiar os Ventrue estão muito ocupados interferindo um contra o outro para fazer qualquer diferença. Eles tomam uma cidade, perdem outra. Dê uma olhada no acordo em Manhattan, ano passado.

Não me entenda mal - eu amaria estar em um mundo onde os Membros não precisassem se esconder nas sombras como se fossem ratos. Mas eu tenho a impressão que o *modus operandi* normal do Sabá é exatamente o tipo de coisa que deu início a Inquisição e a formação da Camarilla, por volta do século XV. Isso me soa como um pequeno equívoco para tentar corrigir os problemas do passado, repetindo os erros do passado.

Os Antitribu

Certo, certo, você se pergunta: "Se o Sabá decepciona tanto, porque tantos Ravnos se juntam a eles?" A resposta reside na retórica do Sabá: liberdade. Liberdade dos anciões, dos Antediluvianos, do fim do mundo, débitos do cartão de crédito e tudo mais que você pode meter nessa mistura. Para um clã em que os membros valorizam amplamente a liberdade, o Sabá pareceu a melhor opção. Eu não sei quantos se juntaram a o Sabá quando ele foi formado, ou quantos participaram das Revoltas Anarquistas que precederam à formação da Camarilla - eu tenho ouvido suposições bem fundamentadas que falam de um terço ou metade do clã na Europa. Eu não acho que isso realmente importe. O resultado final é que os Ravnos *antitribu* eram um dos maiores clãs (fora os Dois Gigantes) no Sabá.

A pior coisa sobre os Ravnos Antitribu é que eles são como os renascidos - eles encontram algo Importante e eles Precisam Partilhar Isso Conosco. Estou falando de sérios comportamentos evangélicos, aqui. Dentro do Sabá, os Ravnos são relativamente relaxados, ao menos se comparados com outros anticlãs como os Assamitas ou Ventrue. Quando eles se encontram com um de nós é quando começam a pregar seus conceitos. Apenas sorria, balance a cabeça e pegue um folheto. Depois disso deixe a cidade.

Isso piorou depois da Semana dos Pesadelos. Numa suposição, de que entre um terço à metade dos Ravnos *antitribu* estavam em grupos compostos apenas por Ravnos, com o demais espalhado pelo restante do Sabá. A lealdade ao Sabá é uma coisa incrível - os Membros num bando do Sabá conseguem escapar quase até de assassinatos contra seus semelhantes e, quando os Ravnos ficaram loucos, a maioria deles foi fortemente subjugada por meio de armas e deixada para acalmar o impulso. Em alguns casos, se os rumores são verdadeiros, Ravnos enlouquecidos levaram seus grupos a uma caçada selvagem atrás de uns poucos anciões Ravnos e sugaram as suas almas. Não tenho muita certeza se todo o Sabá *notou* a mudança de comportamento.

O resultado final é que a maioria dos Ravnos que continua nas ruas provavelmente é do Sabá. Relativamente poucos de fato morreram durante o Pesadelo, mas poucos é uma palavra subjetiva. Não existiam muitos anciões no Sabá, e eu espero que qualquer um que fosse do Sabá tenha morrido.

Anarquistas

Os anarquistas podem ser a mais valiosa relação dos Ravnos. A maioria deles é muito jovem para se envolver com uma vagabunda morta por causa de clã ou história. Se você gastar um pouco de tempo com a Camarilla, sua primeira impressão sobre a palavra "anarquista" é provavelmente de um grupo de Hell's Angels rejeitados que não tem nada melhor para fazer com seu tempo do que arremessar coquetéis Molotov dentro dos Elísios favoritos dos Toreador. Por sorte, eles costumam ser mais espertos que isso, ou pelo menos não tão interessados em uma revolução.

Um número significante de anarquistas norte americanos gasta seu tempo vagando pelas rodovias, atalhos, auto-estradas, estradas secundárias e estradas de terra dos Estados Unidos, e mais que poucos Ravnos os acompanham. Afinal é sempre melhor viajar em grupo, os anarquistas são menos prováveis de imporem condições bizarras sobre suas preferências. Os anarquistas podem também ser usados como camuflagem para qualquer comportamento menos "saudável" que nós podemos considerar. Quer dizer, é

fácil para um príncipe jogar seus problemas nos anarquistas, mas não é sempre tão fácil ligar a um rosto. Se você causa problemas prováveis de trazer a ira do príncipe para cima de alguém, saia da cidade e deixe os anarquistas cuidarem disso. Eles têm prática suficiente para lidar com os maltratos dos príncipes.

Alguns anarquistas possuem propósitos políticos - a queda do poder dos anciões, igualdade para os neófitos e outras besteiras. Não se envolva muito com essa plebe; isso fará apenas com que você derrame lágrimas de sangue. Eu não vejo vantagem em juntar-se a uma luta na qual não se acredita, portanto deixe de lado o sofrimento da destruição para algum outro crente. Se você for pego no meio de um grupo de anarquistas Caitiff com retóricas odiosas que querem foder com tudo que esteja á sua volta, apenas sorria e acene. Quando eles não estiverem prestando atenção em você, fuja sorrateiramente. Você não vai querer se meter no tipo de problema que eles provocam. Ah, e nunca se meta com Desgarrados ou você vai acordar com as presas do xerife na sua garganta.

O Tratamento

O rumor diz que os príncipes que chutam Ravnos das suas cidade recebem "O Tratamento". Soube-se que alguns neófitos desavisados aprenderam a usar esse termo para induzir os príncipes a permitirem sua estadia. Isso é mais estúpido do que você pode imaginar.

O Tratamento raramente acontece. Quando ocorre, é por causa de um ancião, com mais contatos que bom senso, que decide se vingar de um príncipe por causa de desprezo ou outro normalmente quando lhe nega algum direito que todos os outros Membros da cidade em questão gozam. Agora, isso não quer dizer que algum príncipe que nos chuta para fora da sua cidade não mereça uma resposta, mas essa resposta não precisa ser óbvia, anunciada ou ameaçadora. Não mencione nada disso. Se um príncipe diz "Deixe a cidade", então deixe a cidade, amigo. Há boas chances de que os xerifes, capangas, primógenos, a guarda pessoal, alguns mercenários ou qualquer um a disposição dele te superem em número. Ficar perambulando por aí é algo estúpido, e você será abençoado pela luz do sol em breve por causa dessa atitude problemática.

Com este pequeno de sermão terminado, o Tratamento é real. Acontece. O ponto é que se o príncipe espera por isso, ele nos matará silenciosamente quando entrarmos na cidade, ao contrário de nos escoltar pra fora dela. Na verdade, essa é uma das punições destinadas como tarefa da escória matar rapidamente os Cainitas inconvenientes.

Os Métodos

Uma das razões pela quais os Ravnos andam juntos é o potencial da ajuda mútua. Você não pensou, por acaso, que fosse por amor fraterno ou por causa de sentimentos familiares expressados num feriado, pensou? Não, nós temos um grande interesse em manter nossa liberdade de ir para aonde quisermos. É claro, ir entrando em uma cidade e ter seu traseiro surrado não é o melhor caminho para se conseguir isso. Então, para que isso dê certo, nós temos que cooperar.

O primeiro passo é ficar em contato com outro Ravnos. Mantenha o endereço de e-mail, número de celular, caixa postal, qualquer coisa com a qual se comunicar. Então avise quando for a algum lugar. Deixe mensagens de onde você vai, quando chega e quanto tempo pretende ficar. Tenha certeza de dar uma idéia da freqüência com que se comunica e de que está inteiro. Receba mensagens dos outros e as passe adiante, assim todos os Ravnos tem uma noção geral de onde todos estão a qualquer hora.

Se você está fugindo ou espera problemas, deixe uma nota sobre isso.

Se você perder contato com seus camaradas, outro Ravnos pode decidir checar isso. Essa escolha depende de qual o sentimento sobre o príncipe ou outro Membro da cidade na qual você desapareceu, do sentimento por você, e se ele aceita arriscar a própria existência tentando averiguar o que pode ser a bem merecida morte de um idiota, ou apenas outro pé-no-saco.

Se você decidiu fugir da cidade, é uma boa idéia avisar o resto do sangue, assim eles saberão o porquê ou como. Se um príncipe odeia os Ravnos, evite esse domínio. Se você é chutado de um lugar por um comportamento ruim, saia. Não esquente a cabeça, não se ressinta do príncipe, não faça ameaças e não ouse, em qualquer circunstância, mencionar o Tratamento. Isso é algo que "todo mundo sabe" sobre nós, mas nós não devemos mencionar isso a eles. Alguns Membros agem estranhamente quando você fala casualmente em arrasar sua cidade. E isso funciona muito melhor se deixá-los apavorados sem recorrer a ameaças grosseiras, principalmente se você não conhece Ravnos suficientes para proclamar um Tratamento digno do T maiúsculo.

É claro, *espera-se* que você retribua o favor.

Apenas um aviso: nem todos os Ravnos se interessam pelo Tratamento, principalmente depois que a Semana dos Pesadelos aconteceu. Na verdade, desde aquilo, a maioria dos Ravnos prefere ficar quieto e evitar ser notado, mesmo pelos demais membros do Clã. Não posso culpá-los. É difícil juntar todos para um Tratamento se você só consegue encontrar um ou dois do seu sangue que mantenha contato com você, afinal.

Isso Significa Guerra!

Imaginemos que você tenha mobilizado gente necessária para fazer o famoso Tratamento em uma cidade, é hora de elaborar um plano. Isso mesmo, você tem que ficar preparado. Até mesmo o Sabá tem uma estratégia por trás de seus tumultos. Claro, tudo se parece com uma bagunça aleatória quando duas dúzias

de enlouquecidos depravados saqueiam o Elísio brandindo pés-de-cabra e armas automáticas, mas esse é o charme isso apenas parece caos absoluto.

Não use travessuras ineficientes que apenas fazem seu alvo parecer idiota. Isso é uma vingança, não o roteiro de um filme de Adam Sandler. Atire o tempo todo para fazer algum efeito. Use cada recurso que você possuir e nunca nunquinha deixe que te capturem. Não quebre a Máscara, seu ego não vale isso.

Parte Um: Plano

Não vou conseguir enfatizar isso o suficiente. Se você não tem nada mais na cabeça a não ser causar problemas, os poderes locais vão destruir você antes que possa dizer "era só brincadeira". Esses Membros têm muito orgulho e esforço investido em seus títulos e poderes. Mesmo o príncipe da menor cidade capaz de refugiar Cainitas chegou a esse titulo porque era cruel o suficiente para conseguir o que queria com unhas e dentes. Quaisquer rivais estão mortos ou seriamente enfraquecidos, assumindo que eles existam. Nem mesmo pergunte o que aconteceu ao antigo príncipe você não precisa de pesadelos.

Tenha um mapa da cidade você pode comprá-los em postos de gasolina, então não se desespere sobre isso. Leia os jornais isso você pode comprar em qualquer lugar das grandes cidades. Eu posso até mesmo ir a uma banca de jornal em Seattle e pegar uma cópia do New York Times, sem problemas. Procure por regiões problemáticas violência crescente, gangues de rua, drogas, turbulência policial ou política. Essas são as áreas mais frágeis e as que os Membros locais já direcionam as atenções.

Parte Dois: Abandone a Cidade

Uma vez que o Tratamento está em movimento, deixe a cidade e não volte mais. Você já fez o que precisava, não há mais razões para ficar por lá e ver os resultados se a escória local destruir você por seu comportamento desvirtuado.

Também é ótimo se o príncipe e seus lacaios não têm *certeza* se foi ou não o Tratamento que os atingiu ou se foi uma onda de má sorte. A dúvida amplia o misticismo confie em mim.

Os Outros

Você não achou que eu ia te liberar sem nem ao menos dar minha opinião sobre nossos camaradas sanguessugas, achou?

Assamitas

Metade dos Assamitas são psicopatas perigosos que querem devorar sua alma assim que põe os olhos sobre você. A outra metade sorri enquanto faz isso. Eu admito, isso é um julgamento duro, mas esses caras foram atingidos por uma maldição há cinco séculos atrás, porque não conseguiam se comportar em companhia civilizada. Agora eles agem como cultos e educados, mas vire suas costas para eles e vão te enfiar uma estaca mais rápido do que você pode dizer "Allahu Akbar!"

Tudo bem, alguns deles rejeitaram os nojentos hábitos sanguinários dos primos. Mas cuidado com este grupo. Até onde sabemos, eles podem ser outra linha de frente para uma onda de diableristas. Se um Assamita está interessado em você, seja educado e lhe dê todos os motivos para procurar outra pessoa para encher o saco, caso ele pretenda saciar a sede.

Brujah

Eu acho que os Brujah apóiam largamente a Camarilla porque ela lhes dá algo com que se amargurar. Apenas isso. Eles fazem parte da seita tanto quanto os Ventrue que eles desafiam, em uma retórica sarcástica infindável. Alguns Brujah continuam com as fábulas de glória da suas causas mimadas e da necessidade absoluta de derrubar os Ventrue com toda a fúria que eles podem juntar. Esse é o motivo deles serem um dos seis pilares da Camarilla, certo?

Seguidores de Set

Esse clã deve ter saído de alguma péssima história fantástica. "Está bem, todos estamos mortos e veneramos um deus-cobra maléfico! Porque ele tem cobras!". Então eles correm por aí realizando atos chatos e infames que supostamente provam seu comprometimento com seu senhor perverso. A melhor coisa sobre os Setitas é isto: a primeira vez é sempre de graça. Não, eu não estou brincando. Eles planejam fisgar você, e mantê-lo preso a eles para sempre. A dica é prendê-los também. Se uma das serpentes é burra o suficiente para me dar coisas para fazer o mal, eu aceito. É claro que, quando a merda voar no ventilador e tudo vai a baixo, é ele quem recebe todos os créditos, certo?

Gangrel

Até onde meu senhor, e o senhor do meu senhor, e o senhor do senhor do meu senhor conseguem lembrar, os Gangrel tem sido sacanas com o nosso clã. Eu não sei qual a causa da disfunção deles, mas ouvi algumas teorias. Alguns dizem que os Gangrel foram criados para lutarem contra algum mal ao lado dos Ravnos, mas eles puseram o rabo entre as pernas e correram, ao invés de assumir seu lugar de direito. Particularmente, eu acho mais provável que nós tenhamos arrumado problema por causa dos rebanhos humanos. Por muitos séculos os Ravnos têm vindo á Europa com famílias ciganas. Os Gangrel caçavam clandestinamente nosso rebanho e nós respondíamos apropriadamente. Eventualmente, não dava pra se apresentar antes que um Gangrel tivesse suas garras na garganta do Ravnos, e o Ravnos tivesse sacerdotes imaginários jogando tochas ilusórias na cara

do Gangrel. Nas noites modernas, metade das lutas que você tem notícias começa por que cada parte vê a outra como um inimigo, mas nenhuma das partes sabe o *porquê*.

Eu hesito em dizer que não podemos viver com os Gangrel. Em meio aos Anarquistas, não era incomum ver um Ravnos e um Gangrel lado a lado sem nenhum decidir que o outro simplesmente *tem* que ir embora. Não estou dizendo que vi existirem amigos íntimos no meio dessa mistura, mas eu raramente vi qualquer uma das irreconciliáveis diferenças que os anciões sempre nos alertavam. Na regra geral, porém: quando você está entre os Gangrel, cuidado! Você nunca sabe quando um deles pode decidir que sua existência é uma podridão no mundo dele, e começar a agitar as garras de quinze centímetros na sua cara.

Giovanni

Eu tenho uma relação estranha com os Giovanni que conheci. Eles são uma família; nós agimos como uma família. Eles curtem dinheiro e as coisas sobre mortos; nós curtimos dinheiro. Os Necromantes estão entre os Membros mais tenebrosos que eu tive o desprazer de conhecer. Fora isso, eles são ótimos sócios para negócios. Apenas mantenha todas as interações como puramente profissionais e não os deixe contar o dinheiro antes que você esteja longe.

Às vezes os Giovanni procuram por alguém que faça trabalhos especiais para eles. Eles gostam especialmente dos Ravnos, pois nós não somos tão conhecidos pelos outros Membros e também porque sabemos encobrir nossos rastros. Se você for abordado, aja de acordo com a sua consciência e não lhes dê o seu nome. Eles têm poderes estranhos sobre os mortos, e podem usar seu nome como uma conexão. O seu nome verdadeiro, para ser bem sincero.

Lasombra

Os Lasombra resumem toda a doutrina do Sabá: os fortes sobrevivem, os fracos perecem. Há rumores de que eles tenham destruído seu fundador um pouco antes da Camarilla ter sido formada. Eu não posso confirmar isso, mas os poucos que eu encontrei eram linha-dura o suficiente para tentar qualquer coisa que os levassem ao sucesso. Quando estiver por perto de um Lasombra, dê-lhe o respeito que ele pensa que merece. Se já estiver cansado da sua própria existência, é só começar a zombá-los. Ao contrário dos poderes do nosso clã sobre a percepção, os poderes dos Lasombra sobre as sombras podem agir de modo real.

Malkavianos

Os Malkavianos me perturbam, e não é apenas por eles saberem excessivamente muito. Metade das vezes que eles fazem algo verdadeiramente inteligente, nós somos os culpados pela coisa. Eu creio que a maioria da nossa reputação de agirmos de modo não-civilizado vem das loucuras dos Malkavianos. Eles não são estúpidos nem retardados, mas isso não é consolo algum. Eles possuem uma estranha capacidade de ver através de qualquer charlatanice ou brincadeira. Particularmente, é muito melhor matar um desses caras do que fazer negócio com ele. Cainitas que pensam de modo superficial podem comparar os Ravnos (pois nós somos "brincalhões", certo?) e os Malkavianos (pois eles são "brincalhões", certo?) e nos colocam na mesma categoria. Isso é completamente idiota. Eu não me recordo quando foi que os Ravnos se tornaram maníacos babando sangue por definição. Se você fez esse raciocínio simplório, consiga o que puder com ele. Ou os Membros vão assumir que você é um maníaco babado de sangue, ou que você é muito mais assustador do que tenha a capacidade de ser. Mas qualquer uma das duas é uma vantagem, se você souber o quê fazer.

Nosferatu

Para um bando de aberrações mal-formadas, esses caras fazem meu vitae vibrar só de pensar neles. Eles sabem demais para meu próprio bem. Claro, é fácil negociar com eles hei, nós somos marginalizados, eles estão marginalizados; nós falamos com animais, eles falam com animais. Nós temos muito em comum, certo? Claro, mas não conte com a boa vontade nem com um comportamento carinhoso caso eles sejam capazes transformar o que seja prejudicial a eles em benefício. Você ainda não teve uma não-vida até que um rato de esgoto tenha chantageado você.

Aqui está a dica para lidar com eles: os Nosferatu sabem muitas coisas sobre os acontecimentos da própria cidade. Melhor ainda, eles se reúnem e discutem isso. Se você sentir que consegue, pode usar seus poderes sobre os animais para pegar um pouco dessa informação pra você. É simples apenas encontre um bom rato e mande-o espionar os Nosferatu. Está bem, não é assim tão simples. Eles vão fazer o maldito roedor ficar contra você metade das vezes. Então mande algumas dúzias! Os Ratos de Esgoto não podem pegar todos. Se você tiver o poder, possua um desses ratos. Passe algum tempo nos esgotos e você poderá aprender *algumas coisas*. Os Nosferatu sabem dessas jogadas, mas nem sempre prestam atenção nos animais que os cercam. Eles estão acostumados com eles, então apenas alguns a mais não vão acionar sua paranóia. Diabos, nem mesmo use ratos. Use baratas.

Toreador

Se alguma vez eu pensei que existia algum significado cósmico secreto para minha existência como um sanguessuga morto-vivo, os Toreador são a melhor evidência do quão tolo eu fui. Não estou dizendo que todos esses estúpidos devam queimar no sol, mas eu não derramaria nenhuma lágrima se isso acontecesse.

Eu raramente me deparei com criaturas tão convencidas da própria importância ao universo e ao mesmo tempo tão desprovida de evidências para seus delírios. Digo, esses perdedores usam poderes sobrenaturais de carisma para conseguir novos amigos e influenciar pessoas.

Naturalmente, se você quer um aliado Toreador, trate-o como se ele fosse tão importante quanto ele acredita ser. Qualquer coisa menor que isso e ele irá explodir num acesso de raiva e pedir a um primógeno, ou até mesmo o príncipe, para te ferrar.

Tremere

Aqui nós temos um bando de bruxos paranóicos. O quê eles querem fazer? A mesma coisa que fazem todas as noites. Eles querem dominar o mundo. Está bem, eu não tenho certeza quanto a isso, mas olhe só para esses mágicos fracassados de meia-tigela. Claro, eles podem lançar bolas de fogo, voar por aí como super-heróis e invocar os elementos para derrubar seus inimigos. Qual o defeito? A sutileza, ou melhor, a falta dele. Eu estou completamente surpreso que os Brujah que tenham a reputação de usarem a força bruta quando os Tremere refinaram isso para uma forma de arte. As regras mais importantes quando se lida com um Tremere: não olho nos olhos deles, e não lhes dê o seu sangue. Qualquer coisa com exceção disso é você quem decide.

Eu ouvi rumores de que pelo menos alguns poucos Ravnos desfrutaram de boas relações com os Tremere antes da Camarilla ser formada. Eu não vi nenhuma evidência disso nos meus próprios envolvimentos. Ou eles têm uma memória curta ou meu senhor estava sugando o sangue de punks viciados em crack. Bem, de qualquer forma, eu não confiaria na possibilidade.

Tzimice

Esses caras redefinem o conceito de "depravados doentios". Os Demônios são a personificação da estética do Sabá: não possuem conexões humanas. Para ser mais preciso, eles trabalham realmente duro para se convencerem de que qualquer coisa considerada humana se perdeu após o Abraço. A psicose influencía muito, eu acho.

Eu nunca me encontrei com um Tzimice que eu não quisesse enfiar uma estaca e deixar em cima do telhado. Nenhum. Eu odeio esses bastardos transformistas mais que qualquer coisa. Eles são vis, criaturas nojentas. Eu não tenho nem certeza se eles realmente sejam Membros. Fique longe deles se você valoriza sua existência. Se tiver sorte, qualquer Tzimice que encontrar você o transformará em um ato de carnaval adjacente. Se você não tiver sorte, passará a eternidade como um diodo tetraplégico.

Ventrue

Se você puser um Toreador numa extremidade de comportamento e os Lasombra na outra ponta, os Ventrue ficariam em algum lugar do meio. O Ventrue típico provavelmente acredita que ganhou o mundo, mas fará tudo em seu poder para roubá-lo. Apesar disso, eles lideram melhor do que qualquer Lasombra e não são tão patéticos quanto os Toreador. Eles são perigosos como o inferno. Uma única ligação feita pelo celular de um Ventrue e suas contas bancárias serão congeladas, haverá um mandato de prisão atrás de você e seu refúgio será derrubado para que seja construído um estacionamento no lugar. Não os deixe zangados se você *tem* que deixar algum deles irritado, ao menos faça isso de modo esse que não fique irritado com você. Eu não me importo em quão rebelde filho-da-puta você pensa que é, mas quando estiver na presença de um Príncipe Ventrue, respeite-o da maneira com que ele acha que merece. Você descobrirá que isso compensa no decorrer do tempo.

Os Rroma

Esse é um item delicado pra se tratar. Muitos Membros acreditam que todos os Ravnos são Rroma os quais muitas pessoas chamam de Ciganos. Isto está parcialmente correto. Até recentemente, a maioria dos Ravnos *visíveis* eram Rroma. Aproximadamente há 600 anos atrás os Rroma atravessaram a Europa e construíram uma reputação realmente ruim. Eu suspeito de que a maioria dela veio pelo fato de que alguns Ravnos viajaram para o Velho Mundo com eles.

Os Ravnos acreditavam que, para manter a pureza de sangue, eles deveriam Abraçar apenas seus familiares. Por isso os Ravnos que vieram com os Rroma (que eram familiares, em sua maioria) Abraçavam apenas estes. Todos esses Ravnos tinha vozes no fundo de suas mentes, dizendo a eles sobre todas as travessuras que tornariam suas não-vidas mais fáceis. Isso tornou a vida dos mortais Rroma mais difícil, pois que toda vez que viajavam para um novo lugar, os Ravnos que viajavam com eles desciam até a cidade e causavam ruína sobre os ricos e poderosos. Invariavelmente, os Rroma eram acusados dos crimes ou forçados a seguirem caminho.

Eu não estou dizendo que os Rroma eram totalmente sem culpa. Qualquer sociedade tem seus criminosos. Mas quando os Rroma procuraram por ajuda para se libertar do Ravnos que havia profanado sua pureza e deixado problemas para seus familiares, os Gangrel estavam prontos para dar um passo á frente e oferecer essa ajuda.

Particularmente, acredito que o Rroma que fez essa barganha trocou um diabo por outro. No processo, os Ravnos e os Gangrel se esbofetearam em muitas ocasiões. Membros dos dois clãs encontraram a Morte Final por nenhuma razão melhor, do que a simples

passagem dos Rroma pela Europa.

Aqui estão algumas lições básicas quando andar com os Rroma: lembre-os de que são mortais. Se você disser que é um monstro morto-vivo sugador de sangue, eles provavelmente ficarão doidos ou tentarão matá-lo. Então não faça isso. Se você acha que vai ficar bonito vestindo-se e agindo como os ciganos que aparecem nos filmes, esqueça. Você será considerado um retardado. Se você pensa que vai ser legal se relacionar com um Rroma porque eles têm "sede por viagens", esqueça. Eles viajam porque não tem lugar para ficar. Você encontrará diversos Rroma vivendo sedentariamente e tendo trabalhos respeitáveis. Eles não são Ravnos mortais e não os trate como se fossem. Isso provavelmente vai te matar, se você tiver sorte.

Uma última coisa: Rromas tradicionais são persistentes com a limpeza. Estou falando sério. Eles não comerão na sua mesa se você puser seus pés em cima dela. Se souberem que você bebe sangue, não irão nem ficar perto de você sangue, como um fluido corporal, é algo impuro. Assim como muitos mortais, os Rroma acreditam firmemente que os mortos não devem se levantar e caminhar por aí. Na verdade, eu creio que eles sejam mais veementes nessa questão que muitos outros. Apenas não comente nada sobre isso.

Fadas

Eu nunca vi uma fada e nem tenho certeza de que elas existem. Claro, eu ouvi falar delas através do meu senhor, mas o quê quer dizer? De qualquer forma, dizem que os poderes das nossas ilusões talvez possam feri-las de algum modo. Eu não entendo o porquê, e não me senti compelido a sair procurando uma resposta. Além disso, eu não tenho certeza nem de onde encontrar uma fada, melhor deixá-las de sozinhas, sem contar que eu não tenho motivos pra detonar com uma.

Guia de Sobrevivência Contra Lupinos, Edição Y2K

Autor desconhecido, distribuído em cópias de baixa resolução e, recente, digitalizada.

Todo Ravnos acaba na seguinte situação, cedo ou tarde. Você segue rumo a uma cidade e chama a atenção Dos Poderes Que Lá Existem. O príncipe, o primógeno, o arcebispo não importa como o poder se chama repara em você. Isso quer dizer que você tem que se mandar antes que aconteça algo permanente na sua vida.

A melhor solução é abandonar a cidade. Pegue um ônibus, avião ou trem e suma imediatamente. Para o seu azar, se eles quiserem pegar você, vigiarão tanto os aeroportos quanto as estações de ônibus e trem. Claro, você pode simplesmente escorregar por dentre os dedos deles, mas quão certo das suas habilidades você é? Durante a madrugada nesses lugares não tem muito movimento de pessoas pra te acobertar, e é difícil pra caramba conseguir um vôo que irá pousar antes do sol nascer.

O problema de se viajar entre as cidades, mesmo no mundo moderno, são os Lupinos. Esses peludos enraivecidos vivem para nos caçar. Você tem boas chances de viajar ileso se for pela via da Interestadual 5 e

dar uma corrida até Seattle, para os Estados Livres Anarquistas, onde encontrará bons lugares para descansar durante o dia. E provavelmente não vai se meter nos problemas Lupinos eles não podem estar em todos os lugares ao mesmo tempo. Infelizmente você não terá sorte todas às vezes. Em algum ponto, Lupinos vão aparecer do mato, derrubar uma árvore no que quer que você esteja usando como meio de transporte e lhe tratarão como uma piñata.

Se você vai viajar em áreas em que corra risco de se encontrar com Lupinos, eu sugiro carregar os seguintes itens: um porrete e/ou um spray de pimenta. Lupinos tem narizes sensíveis; se conseguir ferrar essa parte deles, vai estar com metade do caminho andado. Pegue uma barra de ferro, ou melhor, ainda, tente encontrar algo revestido de prata. Prata queima Lobisomens mais que qualquer outra coisa. Não use essas armas para matá-los, apenas para fugir. Seu objetivo deve ser o de cair fora. Leve também algumas chamas sinalizadoras. Elas não tão perigosas para você usar, e se você puder acertar os olhos ou garganta de um Lupino, isso pode até equilibrar as chances. Não se esqueça do seu extintor de incêndio. Por lei, todos os carros devem ter um. Para nós isso é mais importante do que para a maioria. Pode-se usar isso para cegar um atacante Lupino (se não tiver nada melhor em mãos), e para você usar em si mesmo caso tenha um acidente. Lembre-se: segurança em primeiro lugar.

Viaje em grupo. Se você estiver com outros Ravnos, viajar em grupo é o ideal. Se não, encontre um grupo de Anarquistas. Se puder deixá-los do seu lado provavelmente vai ter muitos menos problemas. Um bando de Lupinos que não tem escrúpulos em atacar um Membro sozinho na estrada talvez *talvez* pense duas vezes antes de atacar meia dúzia de Vampiros motoqueiros com munição para urso.

Mantenha viagens curtas. Não tente fazer todo o percurso de Portland até São Francisco em duas ou três noites. Não use as estradas secundárias, os Lobisomens as vigiam com mais atenção. Não pare em cidades pequenas você não encontrará necessariamente famílias de Lupinos lá, mas é melhor prevenir.

Antes de viajar, estude a rota. Pode ser que não tenha tempo para isso, mas, se tiver, ao menos faça direito. Chame os pássaros que estiverem voando e os animais do campo e pergunte a eles. Esses bichos não saberão o que é um "Lupino", mas provavelmente saberão sobre "homens-bestas". Animais não são inteligentes o suficiente para que sejam confiáveis, mas use todos os recursos que estiver a sua disposição.

Uma última advertência: não dirija mais rápido que o tráfego a sua volta. O que menos pode se querer é ser pego pela Polícia Rodoviária.

Outra Nota

Alguns Ravnos, com mais instrução que bom senso, espalharam o boato há alguns anos atrás que um grupo de Lupinos chamados Peregrinos Silenciosos são nossos parentes. Não acredite nisso. Eu não sei o que um Peregrino é, mas eu nunca encontrei um Lupino com o qual eu não tivesse motivo para sair correndo o mais rápido possível.

Mayaparisatya: A Trilha do Paradoxo

Por séculos, Ravnos na Europa e na América seguiram a Trilha do Paradoxo que os ensinou a tratarem mortais como se fossem gado e a realizar os próprios caprichos sem qualquer preocupação se não a de salvar a própria pele. A Trilha era usada como uma desculpa para cometer qualquer tipo de crime ou atrocidade imaginável, sem se preocupar pelas conseqüências das suas ações. A maioria desses Ravnos afirmava estar seguindo os dogmas do Paradoxo para justificar seus crescentes atos inescrupulosos, e alguns inclusive sucumbiram a Besta durante os anos.

A Trilha do Paradoxo foi praticada como algo repulsivo, que não era discutido nos círculos dos Ravnos. Se qualquer Ventrue sequer ouvisse rumores sobre as práticas do Paradoxo em seus domínios, eles purgavam um ataque contra seus praticantes de modo semelhante ao dos Assamitas em ferocidade e eficácia. Essa é uma preocupação que nunca chegou a acontecer, em primeiro lugar.

O Verdadeiro Caminho Retorna

Na década passada, anciões Ravnos acordaram de um torpor profundo e espalharam-se pela Europa e América. Quando perceberam o que os neófitos e ancilae desses continentes chamavam por "Paradoxo" eles ficaram horrorizados, e destruíram os piores ofensores da Trilha. Os demais foram educados num novo (ou melhor, muito antigo) caminho do Paradoxo que foi chamado de *mayaparisatya*.

A palavra *mayaparisatya* é de origem Hindu. *Maya* significa Quimerismo quase que literalmente significa "ilusão", com conotações de poderes sobrenaturais em alguns contextos. Também se refere ás ilusões do mundo físico que todos podemos ver e tocar. *Parisatya* se refere à verdade absoluta. A justaposição dos dois é um *koan*, ou mistérios Zen, do tipo "Qual o som de uma palma batendo?". Compreender o *mayaparisatya* conduz ao verdadeiro esclarecimento. Os meios para alcançar a compreensão vem através do estudo e aderência a Trilha do Paradoxo, criada por Zapathasura, o Antediluviano Ravnos; ao menos é esse o nome que os Ravnos indianos usam.

Esta versão da Trilha do Paradoxo se foca na condição dos Ravnos como um dos Membros, nas razões para ser um Membro e como os Ravnos se encaixam no

Trilhas de Sabedoria

Os Ravnos não seguem apenas o Caminho do Paradoxo. Os dogmas da trilha podem ser extremamente difíceis de seguir enquanto se permanece como parte de alguma seita, especialmente no Sabá. A proibição de Laços de Sangue significa que qualquer seguidor do Paradoxo deverá encontrar uma nova moral a seguir ou sucumbirá ás garras da Besta por causa da constante influência do Vinculum. Ravnos *antitribu* devem satisfazer de algum modo suas necessidades filosóficas, caso a humanidade venha a murchar dentro deles.

Trilha de Caim: alguns dos Ravnos *antitribu* mais antigos voltaram-se para a Trilha de Caim como resposta contrária a Trilha do Paradoxo e seus anciões. Eles mergulharam nos ensinamentos do Sabá sobre Caim e os Antediluvianos e negaram a doutrina dos Ravnos sobre as origens Cainitas.

Trilha de Cátaros: Alguns Ravnos são atraídos para essa Trilha por ela oferecer uma justificativa para suas necessidades morais (a fraqueza do clã). Ravnos na Trilha de Cathari tendem a refinar seu vício particular até um nível artístico ao menos aos olhos do Sabá. Outros seguidores de Cátaros tendem a considerar o oportunismo inato dos Ravnos como inviável.

Trilha da Morte e da Alma: seguidores da Trilha do Paradoxo muitas vezes mudam para essa Trilha, apenas por causa do destino da alma após a morte. Isso não quer dizer que os aderentes vêem as duas Trilhas como similares, somente que suas noções do destino da alma servem como um bom ponto de partida. Ravnos viciados em assassinatos tendem a aceitar essa Trilha como um modo de compreenderem melhor seus desejos.

Trilha das Revelações Malignas: Ravnos *antitribu*, assim como os Membros do seu clã, são muito individualistas, e dificilmente fazem alianças com entidades mais poderosas, não importa quão vil ou depravada ela seja. Um Ravnos que siga o próprio caminho é muito mais admirado do que aquele que segue os passos do Diabo.

Trilha do Coração Feroz: devido à sofisticada natureza da Besta dos Ravnos, Charlatães encontraram dificuldades em seguir esta Trilha. Ela esta é baseada nos desejos mais primitivos e imediatos da Besta, e a Besta dos Ravnos tendem a refinar suas vontades.

Trilha do Acordo Honrado: poucos Ravnos *antitribu* seguem esta Trilha, mas os que o fazem são comprometidos com seus princípios. Alguns podem considerar mais difícil para se seguir por causa do vício, mas esse Caminho usualmente fortifica a vontade do Charlatão de se comportar adequadamente.

Trilha de Lilith: Ravnos atraídos por essa Trilha tendem a aspirar ao rumor do parentesco com os Gangrel e a idéia de que ambos os clãs provieram de Lilith. Outros adotam esses ensinamentos simplesmente para dedicar-se a heresias contra das doutrinas do Sabá, sem jurarem fidelidade a um poder demoníaco.

Trilha do Poder e da Voz Interior: Charlatães normalmente ignoram essa Trilha, mas os que a seguem o fazem com uma eficiência brutal que até os Lasombra admiram (contanto que os Charlatões não mirem suas depredações neles). Ravnos *antitribu* nesse Caminho usualmente buscam poder não por ambição, mas simplesmente para facilitar qualquer coisa que eles possam querer e quando quiserem, embora raramente usem seus poderes infantilmente. Enquanto poucos Ravnos se preocupam em dar lealdade para outro, a maioria está disposta a aceitar quando lhes é oferecida.

mundo, especialmente na sua relação com outros Membros Ocidentais e Orientais. Isso não quer dizer que o Paradoxo é uma trilha de paz ou perdão. Ela requer a destruição dos Cainitas que se recusam a aderir aos preceitos dela, para aqueles que ferem o mundo simplesmente por existir. Isso requer uma aproximação individual da não-vida, com respeitos (e não amor) pelos mortais.

O svadharma

Os ensinamentos do Paradoxo dizem que todos os Membros estão presos do lado de fora do círculo do *samsara* o círculo da vida e da morte. O Abraço bloqueia os Ravnos exteriormente da reencarnação natural, ao menos até sua destruição. As doutrinas do Paradoxo ensinam que, uma vez Abraçado, a alma perde todo o karma e deve restabelecer seu dharma como um Vampiro.

Para que avance com seu dharma, um Ravnos deve compreender e eventualmente penetrar em *maya*.

De acordo com os ensinamentos, continua a falha do clã em entender isso completamente, os deixam confusos dentre as maldições da não-vida morte pelo fogo ou pela luz do sol, e a insaciável sede por sangue. Ravnos bem desenvolvidos nos estudos do Paradoxo acreditam que uma vez que a *maya* seja transcendida, um Shilmulo pode transcender a essas maldições também, e não mais sofrer pela luz solar, pelas chamas ou pela necessidade do sangue. Outros Membros podem considerar isso muito parecido com a Golconda, e alguns dos mais antigos anciões Ravnos afirmam que a Golconda proveio da Trilha do Paradoxo.

Ravnos que seguem o Caminho do Paradoxo devem aprender seu propósito seu *svadharma* e desenvolvê-lo sempre que possível. Não é tão simples quanto soa, e dois Ravnos não têm o mesmo *svadharma*. Um pode decidir que deve ignorar as tentações da Besta que se manifestam nele, enquanto outro pode interpretar que ela deve se libertar tanto quanto for possível.

Independentemente do *svadharma*, o Ravnos deve gastar todo e qualquer momento tentando compreender e explorá-lo. Um Ravnos que falhe em cumprir se *svadharma* - alguém que seja submetido ao Laço de Sangue ou que abdica da própria liberdade para servir a outro sucumbirá rapidamente a Besta quando descobrir que não conseguirá encontrar seu caminho através do destino alheio.

Os aderentes ao Paradoxo, conhecidos como Shilmulo (outra palavra Hindu para esse estado desgraçado), vêem outros que não seguem a Trilha como inferiores, desorientados, ou potencialmente perigosos. Já que Membros que não seguem a Trilha não são confiáveis para explorarem seu *svadharma*, deixe-os sozinhos para compreenderem o que significa. Shilmulo pegam para si o dever de procurar outros Membros e guiá-los ao *svadharma.* Aqueles que se recusarem a serem guiados são destruídos, se possível. Eles são simplesmente perigosos e indomáveis demais para que seja permitida sua existência. Os poucos que aprendem as bases do Caminho do Paradoxo podem, com tempo, se tornarem um Shilmulo.

É desnecessário dizer que os seguidores do Paradoxo são assassinos cruéis dos seus irmãos vampiros.

Mais que isso, os Shilmulo percebem sua causa como algo sagrado, e ficam mais que satisfeitos em converter outros. Isso requer muito tempo e grande comprometimento para transcender o código moral mortal e adotar uma ética mais adequada para a não-vida. E então, como os Shimulo racionalizam, aqueles fanáticos que desejam fazer a mudança têm de realizá-la para sempre.

Iniciando na Trilha

O começo da Trilha do Paradoxo deve ser ensinado - pois, assim como qualquer Trilha de Sabedoria, ela não vem naturalmente ao Membro sem os ensinamentos de um tutor. Ao contrário de muitas outras Trilhas, uma vez que o estudante dê seus primeiros passos, ele já estará por conta própria. O Paradoxo enfatiza que cada Ravnos deve seguir seu próprio caminho, e não pode fazer isso ficando nas rédeas dos seus anciões.

Um Shilmulo pode procurar os conselhos de alguém mais experiente, mas não deve esperar uma resposta fácil às suas perguntas.

Muito poucos aderentes do Paradoxo sobreviveram à Semana dos Pesadelos, e os que o fizeram não são fáceis de achar. Um Ravnos que encontre escrituras, tais como o Karavalanisha Vrana, pode usar isso como um guia para seus estudos e progresso (assumindo que seja capaz de traduzir do original em Sânscrito).

Disciplinas

Como dito por Desiree Narayan, historiador anarquista.

Quer seja combatendo os *asuratizayya* ou sobrevivendo ao caos da Semana dos Pesadelos, os Ravnos não são estranhos aos dons de Caim. Algumas dizem que o Primeiro Vampiro armou suas crianças com as armas para lutar na eterna Jyhad, enquanto Shilmulos linha-dura dizem que apenas através da compreensão da não-vida um indivíduo poderá alcançar o *svadharma*.

Animalismo

A Disciplina Animalismo freqüentemente é subestimada e ignorada. Falta a ela a visibilidade e o estilo de Disciplinas como Quimerismo. Então você pode invocar um monte de cachorros ou um bando de pássaros; qual o grande lance? Para os Ravnos, Animalismo é provavelmente sua Disciplina mais útil, se usada de um modo inteligente. É necessário uma sutileza e um planejamento de um modo que nem mesmo Quimerismo requer. Muitos Ravnos consideram o Animalismo uma extensão de suas Bestas, a qual vêem como mais desenvolvida que a dos outros clãs. Ela sussurra para eles durante a noite e impulsiona-os a cometer aperfeiçoados atos de malicia além daqueles inspirados durante o frenesi. Embora esta compulsão não seja uma vantagem, ela dá aos Ravnos uma maior compreensão de suas próprias Bestas, e isso torna mais fácil para eles se comunicarem com a Besta dos outros.

Fortitude

Animalismo possui uma vasta utilidade, Quimerismo proporciona uma grande versatilidade, mas Fortitude é algo que literalmente salva a pele. Essa Disciplina torna mais fácil sobreviver a projéteis, flechas e fogo demasiado. Ainda melhor, esse poder lhe dá uma vantagem extra para sobreviver às garras de um Gangrel. Ela não é "cura tudo", mas é muito melhor que nada. Aprenda-a, ame-a e use-a.

Quimerismo

Todo mundo conhece nossa reputação sobre dissimulação, que não é menor do que nossa habilidade com Quimerismo. Eu não sei como funciona ou o que ela faz, mas provavelmente é o truque mais versátil que você verá um Amaldiçoado manifestando em qualquer lugar. Infelizmente, nós temos uma reputação de usá-la de maneiras óbvias e estúpidas, o qual provavelmente leva o Ravnos a ser retirado de um determinado domínio (frequentemente amarrado à frente do Mustang clássico do xerife). Se algum de vocês ficar ansioso para correr para algum lugar e começar a tecer ilusões que se pareçam com o que se vê nos filmes, sugiro a vocês escrever seu último desejo agora mesmo e deixar o resto de nós continuar com nossas não-vidas.

Opções para Expulsando a Besta

Um Ravnos utilizando Animalismo pode, até certo limite, perceber a Besta do alvo enquanto está usando a Disciplina naquele indivíduo. Ao invés de uma habilidade extra-sensorial como Auspícios, o Animalismo concede uma noção de outra consciência animal - aquela parte da mente que conduz outros à fúria cega ou ao pânico irracional. O Ravnos, na verdade, não lida com a pessoa ou animal, mas com a Besta interior desses.

Considere as possibilidades de Sussurros Selvagens ou O Chamado. O primeiro possibilita ao Ravnos a falar com animais e dá-los instruções. Por exemplo, um Ravnos que decide espionar o refúgio de um ancião pode convocar os animais das redondezas para vigiar a área e retornarem caso percebam algo incomum - como alguém rastejando nos arredores do refúgio. Não há garantia de que esta estratégia irá funcionar, e ela requer um pouco de esforço, mas as chances de sucesso provavelmente valem o investimento. O Chamado simplesmente convoca animais na melhor das hipóteses, todos os animais de certa espécie que estejam nas redondezas. Os usos para essa habilidade incluem desde alimentação até a procura pelas sentinelas mencionadas anteriormente. Nenhum desses poderes permite realmente que o usuário se comunique bem com animais, quanto mais tentar discutir assuntos complexos. Não obstante, o uso dentro das restrições da Disciplina são quase ilimitadas.

Acalmar a Besta é frequentemente um modo efetivo de lidar com mortais ou animais perigosos. Se um cão de guarda entra no seu caminho, use Acalmar a Besta para apaziguá-lo. Mortais sob a influência desta habilidade são particularmente sugestionáveis, e nenhum tentará se defender, isso torna Acalmar a Besta ideal para a alimentação ou para convencer pessoas irritantes a manter distancia. Embora seja menos versátil do que Dominação ou Presença, para a sua função, funciona muito bem.

Dominar o Espírito é a mais proveitosa e arriscada aplicação de Animalismo. Um Ravnos que transfere sua consciência para um animal arrisca perder seu próprio juízo e se identificar com os instintos do bicho. Alguns Ravnos ficam extremamente incomodados com a perda do controle que experimentam durante e depois da possessão, então preferem evitar o uso dessa habilidade a não ser que seja necessário. Dominar o Espírito torna possível para um Ravnos vasculhar pessoalmente uma área sem ir fisicamente para lá e diminui a necessidade de depender da percepção de outros animais, que costumam não prestar atenção no que o Ravnos precisa saber.

Expulsando a Besta é visto com pouca freqüência, apesar de vários Ravnos que sobreviveram a Semana dos Pesadelos agradecerem o pensamento rápido e uso inteligente dessa habilidade. Ainda mais do que Dominar o Espírito, Expulsando a Besta é a melhor saída quando você realmente precisar.

O Que é Quimerismo?

Diversos jogadores e Narradores estão frequentemente incertos sobre o que o Quimerismo realmente representa e como funciona. Outra preocupação comum é que esta Disciplina não está exatamente ligada aos mitos vampíricos. Mantenha o seguinte na mente:

Quimerismo não é Ofuscação

Quimerismo não faz nada ficar "invisível". Diferente de Ofuscação, Quimerismo afeta câmeras, detectores de movimento e outros mecanismos de sensores tecnológicos (mas não desengatilha armadilhas de arame ou detectores de pressão). Quimerismo é derivada da habilidade dos Ravnos de visualizar uma imagem e trazê-la á vida, e não depende tanto da disposição da mente humana para preencher as lacunas, ao menos não no mesmo grau que Ofuscação depende.

Descrença

Esta é uma questão delicada - só porque um personagem sabe que um Ravnos pode criar ilusões não é motivo suficiente para não acreditar em nada do que o Ravnos faça. Se o Ravnos saca uma adaga de sua bolsa, pode muito bem ser uma adaga de verdade. Crença não é igual a uma torneira d'água. Os personagens não podem simplesmente abrir ou fechar como desejarem. Por outro lado, uma ilusão completamente inverossímil não irá convencer ninguém. De qualquer modo, o fato de alguém ter uma boa razão para desacreditar na imagem de Quimerismo criada pelo Ravnos não quer dizer que essas imagens desaparecerão. A falsa natureza de tais imagens é óbvia para quem puder penetrar na ilusão, mas a ilusão permanecerá até que desapareça por outro motivo.

Quanta Área Pode Ser Coberta Com Quimerismo?

O quanto o Narrador considerar racional. Se um Ravnos quer conjurar a imagem de uma antiga divindade tentacular do submundo erguendo-se do oceano, ele pode. A ilusão provavelmente não convencerá ninguém, mas não é motivo para o aparecimento da imagem falhar.

Cruel Realidade X Auspícios em Níveis Altos

Auspícios e Quimerismo funcionam um contra o outro da mesma maneira que Auspícios x Ofuscação (veja **Vampiro: a Máscara**, p. 152). Se um Ravnos aplica Cruel Realidade contra outro Amaldiçoado que tenha Auspícios em nível cinco, a interação ocorre como descrita nas regras básicas. Se a vítima possui Auspícios mais elevado do que o Quimerismo do Ravnos, o poder falha automaticamente. Mais sorte da próxima vez.

Quimerismo não é Vampírico.

Algumas pessoas têm restringido as definições ao que se ajusta nos tradicionais contos de vampiros. Suas visões podem ser tão restreitas quanto o Drácula de Stocker podia fazer, ou talvez tão amplas quanto qualquer uma das lendas européias. De qualquer maneira, definições estritas implicam que um corpo de qualquer lenda é obrigado a parar de crescer em algum momento e nunca terá nada novo adicionado a si. Isso não é necessário ou requerido. Qualquer um que tenha assistido *Os Garotos Perdidos* provavelmente recordará da seqüência em que o arroz se parece momentaneamente com vermes. Esse é um bom exemplo de Quimerismo numa história de **Vampiro** - uma história muito recente, de fato, mas como a idade de uma história pode invalidá-la? Certamente Quimerismo é um bom modo de evocar horror psicológico.

Não é que Quimerismo seja algo "não vampírico", mas antes de qualquer coisa ele raramente é usado da maneira que dá apoio aos temas decorridos em **Vampiro**. Como um Narrador pode manter um jogo de "horror pessoal" quando o Ravnos conjura cenários alegóricos fantásticos ou absurdidades semi-cômicas? Nas mãos de um Amaldiçoado perspicaz, Quimerismo é uma poderosa ferramenta - ela pode ser usada para encobrir ou prevenir quebras de Máscara, para adicionar toques sutis à cena, para conduzir os mortais (ou outros Membros) até seus limites mentais e afins.

Funciona melhor quando o uso não é óbvio. Use Quimerismo para acentuar o clima ao invés de quebrá-lo.

Como se precisássemos de mais idiotas estragando as coisas pra nós.

Quimerismo é nossa arma mais proveitosa, se bem utilizada. Imagens do Rei dos Monstros esmagando tudo sobre a cidade não é um bom uso, e você não deve abusar do poder desta maneira. Guarde-o para utilizações sutis - sacar uma arma, distrair os outros com súbitos e inesperados estrondos ou fazer alguma coisa ficar igual a uma outra. Certifique-se que suas ilusões sejam plausíveis e no contexto da situação.

O Que é Quimerismo?

Para todos os Ravnos com quem falei, tenho ao menos três teorias sobre o porquê de termos essa destreza para ilusões. Eu estou me baseando no material que meus parceiros têm traduzido do Karavalanisha Vrana e tentando fundamentar o quê é a partir dali.

O Karavalanisha Vrana descreve Quimerismo como um modo de distorcer ou revirar a superfície de maya. Maya é o que nós chamamos de "realidade".

É uma ilusão que encobre o que quer que o mundo “de verdade” seja.

Aparentemente, ela se estende através de vários níveis, desde o que é puramente físico até o puramente espiritual (me perdoe; eu não sou um especialista nessas coisas). O que o Quimerismo pode fazer é pegar alguma coisa do reino de puro espírito, ou pensamento, e faz isso aparecer no reino físico, ou "pura ilusão". Paradoxalmente, Quimerismo raramente manifesta substância, frequentemente dando a aparência de uma presença tangível. Ravnos que possuem um Quimerismo elevado podem dar um passo a mais e infligir terríveis danos, simplesmente imaginando-os. Este é um processo fatigante e custoso, e que raramente é usado, mas ninguém gostaria de experimentar isso.

Mesmo os ferimentos realmente terríveis não são reais - eles somem com o tempo. Se você convence um mortal de que o queimou até a morte, ele pode ficar em coma por anos. Quando ele acordar não haverá nenhuma cicatriz nem outros sinais de trauma. Psicologicamente, ele provavelmente será uma confusão completa, mas nenhum sinal físico permanece. Eu tenho encontrado alguns boatos cabeludos sobre os tipos de truques que os anciões e Matusaléns podiam fazer. É difícil comprovar as histórias, entretanto, porque todas as nossas evidências indicam que eles estão escondidos ou em torpor, ou então que alguma coisa os destruiu durante aquela terrível semana no verão passado. Na esperança de que alguns ainda estejam por aí, eu vou repassar adiante o que sei. Eu ouvi falar de anciões que conseguiam causar danos psicossomáticos em uma multidão de mortais ou Amaldiçoados. Outros rumores incluem efeitos físicos verdadeiros - não ilusões, mas sim coisas reais. Particularmente eu ficaria realmente contente de ouvir que esses monstros estão todos mortos. Eu não gosto da idéia de algum ancião do outro lado do mundo extravasando sua raiva e projetando uma morte incineradora violenta no meu cérebro. O melhor conselho que eu posso lhe dar é de que, se você conhecer um ancião Ravnos, apenas pressuponha que ele pode fazer o que diabos quiser.

Falsa Ressonância (Quimerismo Nível Seis)

Ilusões de entidades vivas ou não-vivas estão todas bem e boas até alguém resolver ler a mente da ilusão ou ver a aura. A falha automática em sentir qualquer percepção dos pensamentos ou emoções do alvo será normalmente erroneamente vista como má sorte ou simples falta de concentração, ou qualquer outra razão qualquer que o Amaldiçoado possa edificar para explicar porque não obteve sucesso na coleta de informações através dos meios sobrenaturais. Um Ravnos que utilizar Falsa Ressonância pode pôr auras e pensamentos nas ilusões, da mesma forma que deixar um rastro que outros poderes emocionalmente ressonantes podem detectar.

Sistema: Este poder é automaticamente aplicado a qualquer outro uso de Quimerismo, de acordo com o desejo do usuário. Na verdade, qualquer tentativa do uso de Auspícios ou o poder Olhos do Caos, de Demência, que gerar cinco ou menos sucessos irá detectar uma aura, pensamentos, Comportamento ou qualquer outra coisa que esses poderes detectariam normalmente.

Pensamentos não serão excepcionalmente complexos, e serão relacionados com qualquer coisa que esteja à volta da ilusão de um modo simplista e mundano. Auras consistirão de cores referentes às emoções específicas (raiva, tristeza, aversão, amor e alegria) e não demonstrarão mais complexidade que disso. Toque do Espírito pode pegar a mesma ressonância emocional até o próximo nascer do sol.

Sistema TM: Esta é uma Disciplina do nível de Ancião. Ela se aplica a quaisquer ilusões que o Ravnos crie. Quando outro Amaldiçoado usa uma Disciplina como Percepção da Aura ou Telepatia, dispute normalmente contra os atuais Atributos Mentais do Ravnos. Se o jogador do Ravnos vencer a jogada, ele (ou um Narrador) provê a falsa informação da ilusão. Essa informação só pode ser alguma coisa simples, como já explicado. Qualquer tentativa de averiguar mais profundamente os pensamentos superficiais não revelará nada - a ilusão tem apenas pensamentos supérfluos.

Maestria do Fatuus (Quimerismo Nível Seis)

Um Ravnos com Maestria do Fatuus não tem restrição da freqüência com que ele possa usar os três primeiros níveis (Ignis Fatuus, Fata Morgana e Aparição) e pode manter ou controlar ilusões com uma mínima concentração ou fadiga. Membros que confiam no alto custo de Quimerismo para limitar as habilidades de usar ilusões de um Ravnos terão uma surpresa muito ruim quando encontrarem um Ravnos com este poder.

Sistema: Maestria do Fatuus ignora os custos de Força de Vontade e Pontos de Sangue para utilização dos três primeiros níveis de Quimerismo. Mais ainda, o Ravnos pode movimentar diretamente um número de ilusões igual a sua Inteligência sem uma concentração intensa. Além disso, o personagem pode manter a ilusão enquanto ela permanecer dentro da sua pontuação de Força de Vontade em milhas - isto é, cada ponto de Força de Vontade equivale a uma milha, cerca de 1,6 quilômetros - (embora não reaja a eventos ao redor dela se o invocador não perceber os acontecimentos).

Sistema TM: Este é um poder de Quimerismo do nível de Ancião. O jogador não precisa gastar Pontos de Sangue ou Força de Vontade para usar os níveis Básicos e primeiros Intermediários da Disciplina Quimerismo. Ilusões podem se engajar em atividades complexas como se o Ravnos estiver se concentrando na manutenção da ilusão, mas a concentração não é necessária.

A ilusão permanecerá até o nascer do sol, a menos que o jogador gaste sangue para torná-la permanente.

Realidade em Massa (Quimerismo Nível Seis)

Apesar de Cruel Realidade ser visível para todos os espectadores, ela só inflige "dano" a uma vítima. Com Realidade em Massa um Ravnos pode infligir suas visões atormentadas em uma multidão.

Sistema: Para usar este poder, o jogador deve gastar um ponto de sangue por alvo e dois pontos de Força de Vontade. O jogador rola Manipulação + Lábia uma vez, mas compara o resultado contra cada alvo individualmente. A dificuldade é a Percepção + Autocontrole de cada vítima.

Exemplo: *Um bando de cinco Lupinos encurrala Lizette num beco sem saída. Ela vira-se para encará-los, puxa uma escopeta de sua bolsa de viagem e mira nos lobisomens arruaceiros. Na verdade ela não tem munição, ao invés disso invocou Realidade em Massa. Sua jogadora gastou dois pontos de Força de Vontade e cinco pontos de sangue para utilizar o poder em todos os cinco Lupinos. Por os Lupinos serem relativamente jovens, o Narrador assumiu que possuiam três pontos de Percepção e dois de Alto-Controle, tornando a dificuldade cinco. A jogadora rolou Manipulação + Lábia de Lizette e obteve três sucessos. A jogadora de Lizette descreveu a ilusão como "perfurando os corpos dos Lupinos com tiros de prata," e infligiu três níveis de dano agravado em cada uma das vítimas. Os Lupinos obrigatoriamente correram num frenesi misturado com dor, dando a Lizette alguns poucos preciosos segundos para planejar seu caminho de fuga.*

Sistema TM: Realidade em Massa é um nível Ancião da Disciplina Quimerismo. Para usar esse poder no Leis da Noite, o jogador do Ravnos deve gastar um ponto de Força de Vontade por alvo, até um máximo de cinco. O jogador precisa direcionar apenas um Atributo Social contra todos os alvos e entrar num Desafio Social; todos jogam, este não é um Desafio de Grupo. Os Atributos são comparados individualmente, e aqueles que perderem a disputa sofrerão os efeitos de Realidade em Massa. A mecânica, do contrário, é idêntica a de Cruel Realidade.

Fatuus Distante (Quimerismo Nível Sete)

Este poder é ocupação dos Phuri Dae, que o usa em conjunto com poderes de Auspícios altamente desenvolvidos. Fatuus Distante permite que um Ravnos projete ilusões em qualquer área que ele consiga ver ou visualizar. Na maioria das vezes, utilizar este poder requer que o seu utilizador já tenha visitado o local em questão antes de projetar suas ilusões. Embora mais difícil, um Ravnos pode projetar ilusões com base em uma descrição, uma fotografia ou em imagens de televisão.

Sistema: A dificuldade para usar Fatuus Distante

Notas Sobre Cruel Realidade

Cruel Realidade é um poder custoso que normalmente é difícil de usar. Por dois pontos de Força de Vontade, os jogadores esperam conseguir alguma coisa. Contudo, lembre-se que esse poder continua a funcionar pela cena completa e durante aquele tempo, a vítima crê na ilusão como completamente real. Enquanto um carro em movimento criado com Fata Morgana não consegue atropelar ninguém, um carro criado com Cruel Realidade é uma ameaça assassina para sua "vítima" durante a cena. Uma fogueira vai queimar a vítima sempre que ela ficar próxima durante a cena. Uma estaca ilusória encontrará o coração sem jamais errar e imobilizar a vítima durante a cena.

O dano ilusório infligido com Cruel Realidade não pode ser absorvido - o Ravnos ataca a mente e sentidos da vítima, não seu corpo. As únicas defesas contra esse poder são altos níveis em Percepção e Autocontrole, ou Auspícios suficiente para ver através da ilusão.

Quando jogadores usam Cruel Realidade (ou qualquer poder de Quimerismo), recompense a criatividade. O poder pede utilizações incomuns, especialmente quando comparado a Disciplinas mais diretas e físicas como Taumaturgia ou Potência. Por outro lado, não recompense jogadores pelo uso de Quimerismo claramente tolo ou prepotente. Ele é melhor aplicado de maneira sutil e plausível. Os Ravnos que usam Cruel Realidade para dizer "Um disco voador surge das nuvens e atira em você com sua arma de raios desintegrador" provavelmente deveriam sofrer uma penalidade a menos que esteja usando em algum estúpido retardado que esteja plausivelmente propenso a acreditar.

depende da familiaridade do usuário com o local. O jogador deve rolar Percepção + Lábia para afetar o lugar.

Uma vez que esta jogada tenha sido bem sucedida, o Ravnos poderá, então, usar qualquer outro poder de Quimerismo naquele local.

Dificuldade/Familiaridade

6 Tão familiar quanto um refúgio; visualizado constantemente com Clarividência ou Projeção Psíquica.

7 Visitado três ou mais vezes

8 Visitado uma vez; assistido numa reportagem ao vivo

9 Descrito em detalhes

10 Nunca esteve lá; visto pela televisão ou em uma fotografia

Sistema TM: Fatuus Distante é um poder de Quimerismo nível Mestre. Para usar este poder, o personagem deve estar familiarizado com o local em questão. Além disso, o jogador deve gastar um ponto de Força de Vontade e ser bem sucedido em um Desafio Mental Estático contra 10 pontos. Se obtiver sucesso, a ilusão aparecerá na área designada e agirá como o personagem ordenar. Jogadores podem usar este poder com qualquer outro poder de Quimerismo. Se o local está na linha de visão do personagem (quer seja através de um telescópio ou um poder de Auspícios como Clarividência), o gasto Força de Vontade não é necessário.

Suspender a Descrença (Quimerismo Nível Sete)

Um Ravnos com este poder pode embutir em seu Quimerismo uma sensação de realidade que facilita com que os espectadores acreditem na ilusão. Não importa o quão estranho ou surreal seja, o espectador a aceitará como real. Se a ilusão é absurdamente irreal (como dragões cuspindo fogo ou um grupo de extraterrestres cinza), e não esteja mais no campo de visão, o observador questionará o que ele viu e possivelmente negará o evento, como se jamais tivesse ocorrido. Um Ravnos pode também utilizar esse poder para fazer alguma coisa parecer inacreditável, quer ela seja real ou não. Nesse caso, os observadores irão considerar o que estão vendo como algum de truque ou alucinação.

Sistema: O jogador rola Manipulação + Lábia (dificuldade 7). O número de sucessos determina quantas testemunhas serão afetadas. Se o jogador usa o poder para fazer com que algo pareça inacreditável, Auspícios mostrará que a coisa em questão é uma ilusão, a menos que o nível de Auspícios seja alto suficiente para penetrar o Quimerismo do Ravnos.

1 sucesso Cinco pessoas
2 sucessos 10 pessoas
2 sucessos 25 pessoas
4 sucessos 50 pessoas
5 sucessos Todos que conseguirem ver a ilusão

Sistema TM: Suspender a Descrença é um nível Mestre de Quimerismo. Para usá-la, o jogador do Ravnos deve gastar três pontos Sociais, e qualquer um que presenciar a ilusão e tiver um motivo para desacreditá-la deve vencer um Desafio Mental Estático (dificuldade igual à Pontuação Social atual do Ravnos) ou acreditará implicitamente que é real, não importa o quão surrealista pareça. O Ravnos também pode usar esse poder em algo real, fazendo os demais duvidarem de sua veracidade.

Oclusão (Quimerismo Nível Oito)

Um Ravnos que domine este poder pode afetar os sentidos dos que estão a sua volta e manipulá-los da maneira que desejar. Pode-se escolher um alvo e infligir um sério, desorientador e envolvente caso de sinestesia sobre ele, tornando impossível para ele interagir significativamente com o mundo real enquanto o poder durar. O Ravnos possui controle total de como os

sentidos do alvo funcionam, e pode manipulá-los como quiser. Por exemplo, ele pode decidir que o alvo cheira os sons como variações de cheiros nauseantes, ou mais sutilmente, ele pode trocar dor por prazer. Contra uma multidão, sensações são aleatoriamente misturadas, então um homem verá o que uma mulher próxima a ele vê, mas ouve o que outra pessoa 5 metros atrás ou a frente dele ou ouve e sente o que uma criança a quarteirões de distância sente. No final, o resultado é extremamente desorientador para todas as vítimas.

Sistema: Quando usado contra uma única vítima, o jogador deve gastar um ponto de Força de Vontade e jogar Manipulação + Intimidação (a dificuldade é a Força de Vontade da vítima). Para utilizar contra vários alvos a dificuldade é 7, o poder afeta todos dentro do campo de visão do Ravnos e subtrai um ponto de Percepção para cada sucesso obtido. Vítimas cuja Percepção for reduzida a zero podem apenas sentar-se e aguardar o fim da desorientação. A duração contra uma vítima é determinada abaixo. Contra um grupo, o poder persiste até o nascer do sol.

1 sucesso	Uma semana
2 sucessos	Um mês
3 sucessos	Seis meses
4 sucessos	Um ano
5 sucessos	Permanente

Sistema TM: Oclusão é um poder de Quimerismo do nível Ascendente. Para usar este poder, o jogador deve gastar um ponto de Força de Vontade e vencer um Desafio Mental Estático contra uma dificuldade de 12 pontos. Se vencer o Desafio, deve gastar um Ponto Social para cada alvo atingido. Alvos afetados devem gastar um ponto de Força de Vontade para reagir, e devem dar dois pontos em todos os desafios. Além do mais, eles automaticamente perdem em empates, mesmo que eles tenham uma Disciplina ou outro poder que garanta a eles a habilidade de vencer em empates. O poder dura até o nascer do sol ou até o Ravnos libertar voluntariamente os alvos.

Mayaparisatya (Quimerismo Nível Nove)

Discutidamente é a pedra filosofal para os Shilmulo, esta penúltima expressão de Quimerismo permite ao Ravnos alterar ou criar diretamente objetos ou criaturas reais, embora tais mudanças tenham duração limitada. Um Ravnos com este poder pode transformar o ar em volta de um Membro rival em fogo ou tornar uma porta fechada em algo insubstancial. Um uso mais ardiloso deste poder permite ao Ravnos forçar um objeto a sair da existência, transformando-o em nada mais do que um fragmento de sua antiga realidade.

Quando se está lidando com objetos inanimados, o número de sucessos determina o quão drástica a alteração pode ser. Não importa quantos sucessos o jogador obteve, a duração é sempre uma cena. Este poder pode afetar quaisquer objetos de certo tipo que estejam presentes na área afetada pelo Ravnos.

Filósofos da Trilha do Paradoxo apontam este poder como o único "verdadeiro" uso do Quimerismo, denominando todos os outros como distrações ou

Nova perturbação: Síndrome dos Sentidos Desassociados

Desde a Semana dos Pesadelos, Quimerismo não continua exatamente o mesmo como era antes. Teorias apontam para o conceito de que a morte do Antediluviano de algum modo modificou a natureza da Disciplina, ou que a existência dele fortalecia os Ravnos para os efeitos mais extremos. Outra teoria afirma que a última maldição que o Antediluviano jogou sobre o clã quando ele foi destruído distorceu os efeitos de Quimerismo. Qualquer que seja a razão, Ravnos que se entregam ao Quimerismo frequentemente irão lentamente perder a habilidade de distinguir entre o que é real e o que não é.

Inicialmente, os Ravnos sofrem como se estivessem sob o efeito do poder Assombrar a Alma, de Demência (**Vampiro a Máscara**, p. 155). Isso acontece depois que um Ravnos esgota completamente suas reservas de Força de Vontade (Força de Vontade temporária é zerada) para criar uma ilusão de Quimerismo. Sempre que o jogador gastar toda Força de Vontade, o personagem sofre do Assombrar a Alma.

Se o Ravnos continua a abusar do Quimerismo, ele experimenta alucinações sensoriais completas. Essas alucinações podem acontecer a qualquer hora, principalmente nos momentos de grande estresse. Elas podem variar desde ver um amigo como inimigo (ou vice-versa) ou ver uma rua movimentada estando completamente vazia. As alucinações começam em uma escala razoavelmente baixa e vão avançando conforme o tempo até que se tornam potenciais ameaças para a continuação da existência do Ravnos. Se o Ravnos percebe que está experimentando alucinações, o jogador pode gastar um ponto de Força de Vontade para negar as alucinações por uma cena.

apenas passos para que se chegue a esta profunda compreensão. Desde a Semana dos Pesadelos, é provável que nenhum Ravnos sobrevivente tenha dominação sobre Quimerismo a este nível.

Sistema: Para usar este poder, o jogador deve gastar 10 pontos de sangue e um ponto permanente de Força de Vontade e jogar Manipulação + Lábia. A dificuldade da jogada é 6 para afetar objetos inanimados, e a Força de Vontade da vítima para afetar personagens. Este poder pode afetar qualquer coisa em até milhas de distancia do Ravnos, desde que o personagem esteja ciente do alvo de alguma maneira. Se usado com Fatuus Distante, os efeitos serão centralizados no local escolhido. Para cada utilização, este poder pode afetar um número de alvos conscientes iguais à Força de Vontade do Ravnos.

1 sucesso Torna um objeto inofensivo (espadas não cortam, armas de fogo não disparam), cria um grande volume de fumaça obscura.

2 sucessos Transforma um objeto em outro (velas em tarântulas, etc.)

3 sucessos Deixa o objeto insubstancial, solidifica fumaça

4 sucessos Causa mudanças drásticas (pedras se torna altamente inflamável)

5 sucessos Faz o ambiente comportar-se ilogicamente (gravidade muda de direção, rios ficam parados, e colinas ficam fluídas)

6+ sucessos Apaga quaisquer objetos materiais ofensores da existência. Este efeito é permanente (para usá-lo em alvos conscientes, siga o sistema descrito abaixo).

Por exemplo: *Marizhavashti Kali é acordada de seu sono secular pela entrada de caçadores em seu refúgio. Chacoalhando as centenárias teias de aranha da sua mente, ela vê quatro caçadores se aproximando com estacas. Ela concentra todo seu poder nas estacas, transformando-as em mortíferas cobras venenosas.*

Quando usar o poder em alvos conscientes, consulte a tabela acima para alterações (como modificar a vítima para outra forma ou transformá-la numa substância diferente). Se usar o poder para negar a vítima da existência, o poder inflige dois níveis de dano agravado não absorvíveis por sucesso. Se o poder não matar a vítima, subtraia um ponto de Força e Vigor por sucesso. O dano deve ser curado normalmente, mas os Atributos perdidos voltam ao final da cena. Vítimas deste poder parecem turvas e insubstanciais. Vítimas destruídas com esse poder simplesmente desaparecem.

Sistema TM: Mayaparisatya é um nível da Disciplina Quimerismo de Matusalém. O jogador deve gastar 10 pontos de sangue para ativar o poder, e vencer um Desafio Mental Estático (dificuldade seis pontos) para afetar um objeto inanimado, ou vencer um Desafio Mental contra alvos conscientes. Se vencer o Desafio, o jogador deve escolher entre gastar um ponto Mental por aspecto que for modificado no alvo, ou um ponto Mental por nível de dano agravado infligido no alvo. Este dano não pode ser reduzido com nenhuma Disciplina, armadura ou equipamentos menores do que Fortitude nível Matusalém. Se usado para alterar objetos inanimados, os efeitos do poder podem ser aplicados a todos os objetos inanimados no campo de visão do Ravnos sem custo adicional. O âmbito dos efeitos é decidido pelo jogador, mas Narradores são encorajados a vetar quaisquer efeitos excessivamente ultrajantes.

Combinação de Disciplinas

Desde o início de sua história, os Ravnos foram forçados a adaptar suas Disciplinas em novas e incomuns aplicações para combater melhor os *asuratizayya*, Gangrel e outros inimigos que encontraram com o passar dos séculos. Anterior a Semana dos Pesadelos, anciões Ravnos na Índia gastaram décadas e séculos estabelecendo o sustentáculo teórico para suas Disciplinas, e então extrapolaram combinações para dar-lhes uma vantagem em sua guerra eterna. Algumas poucas técnicas sobreviveram à ruína do clã e incluem os seguintes poderes.

Agonia Solidária (Quimerismo ••, Fortitude ••••)

A casta Kshatriya da Índia desenvolveu este poder para passar a dor dos ferimentos infligidos a eles para seus inimigos. Sempre que um alvo acerta um Ravnos que usa este poder, o alvo sente a dor no lugar do Ravnos. Este poder permite aos Kshatriya sobreviver melhor aos seus ferimentos e destruir mais rapidamente seus inimigos.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue e joga Manipulação + Intimidação (dificuldade igual à Percepção + Autocontrole da vítima). Cada sucesso permite ao Ravnos ignorar a dor de um nível de vitalidade e infligir àquela dor na vítima. O Ravnos ainda sofre os ferimentos, ele simplesmente não os sente por um breve período. Este poder dura uma cena.

Exemplo: Sanjay está em combate corpo a corpo com um asuratizayya. Seu jogador joga 6 dados contra a Percepção + Autocontrole do asuratizayya e obtém dois sucessos. Se o asuratizayya inflige quatro níveis de dano (Ferido) em Sanjay, o Ravnos sofre apenas os dois primeiros níveis (Escoriado, ou -1 nas paradas de dados), e o asuratizayya também sofre como se tivesse recebido dois níveis de dano (em adição a qualquer dano que já tenha recebido).

O poder custa 20 pontos de experiência para aprender.

Sistema TM: O jogador gasta um ponto de sangue e entra num Desafio Social (reteste de Intimidação) contra o alvo. Se for bem sucedido, ele pode gastar um ponto Social por nível de dano que o alvo poderá sofrer no seu lugar. Tolerância não bloqueia a dor infligida com este poder.

Agonia Solidária custa 10 pontos de Experiência para ser aprendida e requer que o personagem já possua Quimerismo Básico e Fortitude Intermediária.

Desejos do Coração (Auspícios ••••, Quimerismo ••)

Com este poder, um Ravnos pode atingir o coração do alvo e criar uma imagem de seu maior desejo. Essa imagem sempre se manifesta como um objeto material. Por exemplo, se o desejo do alvo é uma amante específica, ele verá uma carta daquela pessoa declarando seu amor. Phuri Dae e Ravnos Brâmanes

usam esse poder para ganhar influência sobre os outros. Muitas pessoas, estando frente-a-frente com seu maior desejo, farão qualquer coisa para adquiri-lo.

Note que simplesmente criar a ilusão não irá automaticamente convencer o alvo. Este poder dá ao Ravnos uma vantagem em potencial, mas depende dele fazer uso dessa vantagem.

Sistema: O jogador deve gastar um ponto de sangue e um ponto de Força de Vontade, depois jogar Inteligência + Lábia (a dificuldade é a Força de Vontade do alvo) para distinguir o desejo de coração do alvo e criar uma réplica convincente.

Três sucessos são necessários para que funcione adequadamente. Uma vez que o Ravnos crie o objeto, ele pode recriá-lo como desejar (desde que o jogador gaste um ponto de sangue e um ponto de Força de Vontade para criar a ilusão), a menos que o maior desejo do alvo mude.

Esse poder custa 20 pontos de experiência para ser aprendido.

Sistema TM: Para usar Desejos do Coração, o jogador deve gastar um ponto de sangue e um ponto de Força de Vontade, então entra num Desafio Mental contra o alvo para descobrir qual seu desejo do coração e cria uma réplica convincente. Uma vez que o Ravnos tenha usado este poder no alvo, ele pode recriar a ilusão como quiser utilizando Fata Morgana normalmente.

Este poder custa 10 pontos de Experiência para ser aprendido e requer que o personagem possua Auspícios Intermediário e Quimerismo Básico.

Máscara De Cataio
(Animalismo •••, Quimerismo •••)

Os Ravnos asiáticos aprenderam vários truques para ocultar suas presenças dos fanáticos Vampiros Orientais. Uma das técnicas mais comuns é a habilidade de se disfarçar como um *asuratizayya*. Essa máscara encobre a natureza do Ravnos como sendo um dos Amaldiçoados descendentes de Caim e faz com que se pareça com *asuratizayya* para todos os propósitos.

Este poder não dá ao Ravnos nenhuma habilidade para aprender Disciplinas Orientais ou adotar seus caminhos Dármicos. Ele simplesmente permite ao Ravnos disfarçar-se.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e um ponto de sangue e joga Manipulação + Lábia (dificuldade 6). Cada sucesso que o jogador obtém nessa jogada representa um sucesso que um observador deve sobrepor com uso de qualquer poder (Auspícios, Visão da Vida, Visão Fantasmagórica dos Kuei-jin, etc.) para perceber o Ravnos como um Amaldiçoado Ocidental. Caso contrário, as percepções mostram o Ravnos como um Kuei-jin com aspecto yin. Se nenhuma jogada é associada ao poder, jogue Percepção + Prontidão (dificuldade 6). A Máscara oriental dura uma única noite por uso.

Este poder custa 15 pontos de experiência para ser aprendido. Para maiores informações sobre os Vampiros do Oriente, ou Kuei-jin, veja o **Vampiros do Oriente**.

Sistema TM: Para um Ravnos utilizar a Máscara Oriental, o jogador deve gastar um ponto de Força de Vontade e um ponto de sangue para invocar a Máscara até o nascer do sol. Durante esse tempo, o Ravnos é visto pelos métodos sobrenaturais como um Cataiano de aparência yin (veja **Laws of the East**), não como um Cainita.

Máscara do Oriente custa sete pontos de Experiência para aprender e requer que o personagem possua Animalismo e Quimerismo Intermediários.

Capítulo Três: Órfãos no Despertar da Gehenna

Franco e direto - este é o melhor caminho a seguir quando você quer esconder sua própria mente e confundir a mente dos outros.
- Benjamin Disraeli

Dentre os Membros que conhecem os Ravnos, muitos os estereotipam como Enganadores: "Eles são meros ciganos" ou "São como Malkavianos, mas fazem truquezinhos mágicos". Isso ocorre porque os Ravnos mais notáveis se aproveitam desse estereótipo para seus próprios fins, dessa forma, os outros Membros os consideram apenas indisciplinados. Dada a atual situação do clã, entretanto, muitos Ravnos evitam chamar atenção para si a todo custo. Após a Semana dos Pesadelos, apenas pertencer à linhagem atrai suspeitas para o Ravnos, mesmo que ele não tenha feito absolutamente nada de errado. Então por que piorar as coisas? O fato das suspeitas dos outros serem justificadas torna apenas menos interessante para os Ravnos revelarem sua presença.

Quando a Semana dos Pesadelos se iniciou e gerou a morte da maioria dos Ravnos muitos deles destruídos pelas mãos de Xerifes e outros que presenciaram o frenesi dos consangüíneos de Zapathasura vários Membros acreditaram que o Clã dos Ilusionistas foi completamente destruído. Anciões que sabem que alguns Ravnos sobreviveram temem que eles adiantem a Gehenna, e por isso se alegram em acabar com qualquer um que encontrem.

A maioria dos Membros nas Noites Finais, entretanto, apenas conhece rumores. Os Ravnos estão buscando a sobrevivência e não querem dar chances de serem pegos, para isso buscam suporte para entender o que aconteceu.

A maioria pensa apenas em evitar a Morte Final.

Os personagens das páginas seguintes são sobreviventes do clã eles não estão centrados em destruir a Camarilla (ao menos não imediatamente), caso queiram, estarão apenas chamando mais atenção. Alguns estão dispostos a proteger uns aos outros simplesmente porque o ato é recíproco, mas eles não confiam realmente uns nos outros mais que confiam em qualquer outra pessoa.

Solucionadora de Problemas

Mote: *Eu posso remover o alvo e limpar a cena. Ninguém encontrará nada. Sim, meus serviços são caros, mas o investimento vale a pena.*

Prelúdio: Você cresceu à margem da sociedade, seus pais nunca entenderam por que você não era feliz, e você ainda desenvolveu um forte ódio por homens devido à crueldade com que as crianças mais velhas tratavam-na. O modo como entrou no submundo e no crime organizado foi abrupto e casual, se não chocante.

Você encontrou um corpo no caminhão do seu namorado e, quando foi conversar sobre o fato, ele deu desculpas esfarrapadas até perceber que você estava sugerindo como se livrar do corpo apropriadamente. Ele era um assassino profissional e, impressionado com suas habilidades de limpar as evidências da cena do crime e dos cadáveres, deixou-a entrar nos "negócios". A idéia de fazer assassinatos com a namorada animou o seu "parceiro".

Mas isso era muito bom para durar. Seu namorado pegou um trabalho que não conseguiu terminar, e o alvo acabou com ele um novato que havia chegado no submundo da cidade, alguém que havia estabelecido novas operações e estava incomodando os chefões locais. Infelizmente, o alvo não caiu com um tiro, e o seu namorado não daria um segundo. Vendo a morte do seu amado com os próprios olhos você fez a única coisa que podia: correr.

Durante os meses que se seguiram, o antigo chefe do seu namorado tentou contratá-la para mais trabalhos, embora você estivesse disposta a parar. Você *sabia* que o último alvo do seu amado ainda estava na ativa e provavelmente a encontraria e quando o viu numa noite, caminhando calmamente pela rua, você já sabia que ele a estava seguindo. Quando você tentou sair da cidade ele a seguiu e lhe ofereceu algo que não pôde ser recusado.

Agora você sabe porquê o primeiro tiro não o matou e também desenvolveu um gosto por matar com o qual ainda não está acostumada.

Conceito: Você nunca gostou muito das pessoas, exceto alguns raros indivíduos, teve uma série de "rolos" mas você nunca se sentiu realmente próxima de nenhum deles. Você odeia seu Senhor e não vê a hora de destruí-lo. Seus crimes são assassinatos perfeitos, e você prefere alvos difíceis de pegar, mas que lhe interessam e lhe dão o prazer da caçada. Você nunca pode deixar qualquer evidência dos seus crimes. Nunca.

Ravnos

Nome:
Jogador:
Crônica:
Natureza: Rebelde
Comportamento: Juiz
Clã: Ravnos
Geração: 11ª
Senhor:
Conceito: Solucionadora de Problemas

Atributos

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

Habilidades

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

Vantagens

Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
Contatos	●●○○○○○○	Quimerismo	●○○○○○○○	Consciência/	●○○○○
Geração	●●○○○○○○	Fortitude	●●○○○○○○	Convicção	
Recursos	●●●○○○○○		○○○○○○○○		
Status	●○○○○○○○		○○○○○○○○	Auto-Controle/	●●●●●
	○○○○○○○○		○○○○○○○○	Instinto	
	○○○○○○○○		○○○○○○○○		
	○○○○○○○○		○○○○○○○○	Coragem	●●●●○

Qualidades/Defeitos

Humanidade/Trilha ●●●●●●○○○○

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

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

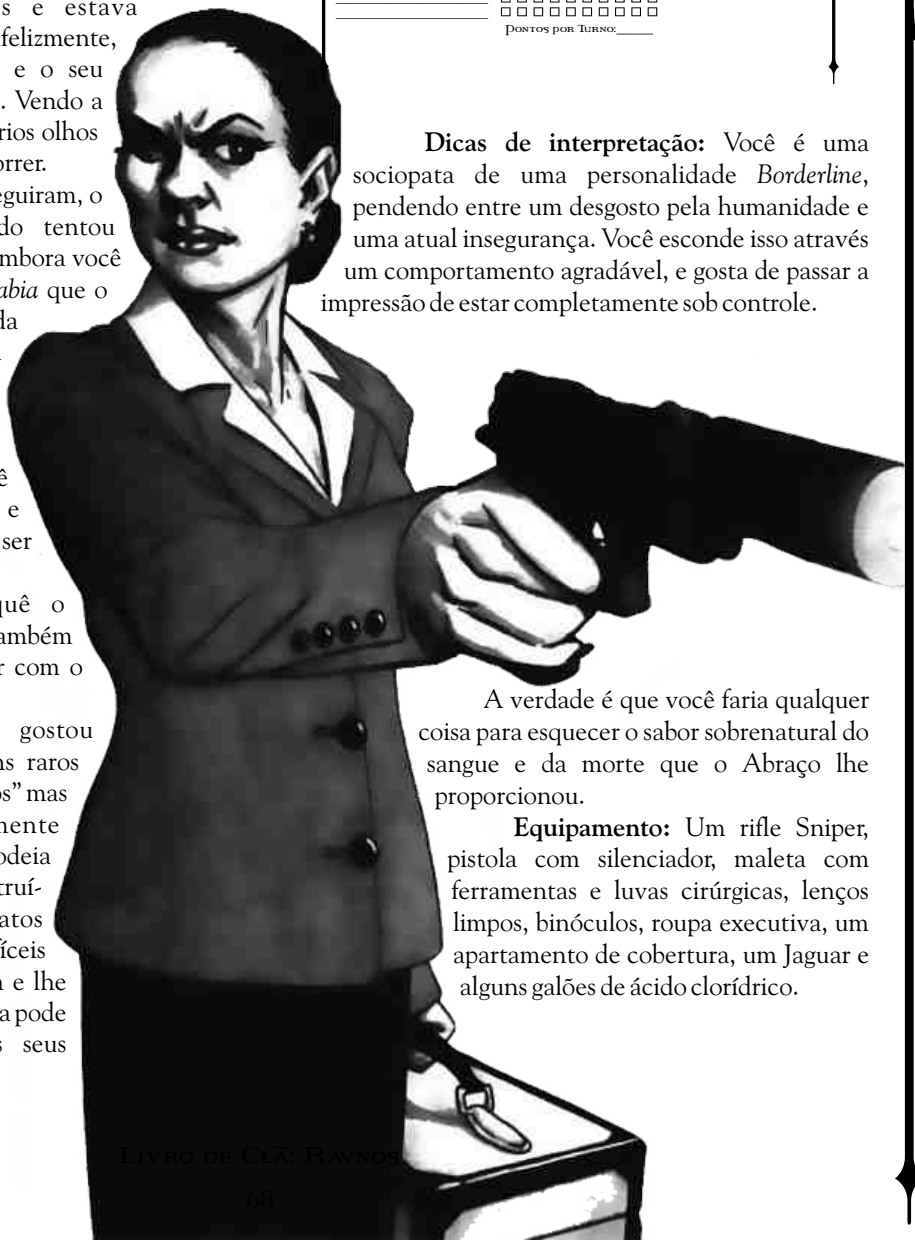
Pontos por Turno:_____

Vitalidade

Escoriado	0 ☐
Machucado	-1 ☐
Ferido	-1 ☐
Ferido Gravemente	-2 ☐
Espancado	-2 ☐
Aleijado	-5 ☐
Incapacitado	☐

Fraqueza
Devotado a um vício

Dicas de interpretação: Você é uma sociopata de uma personalidade *Borderline*, pendendo entre um desgosto pela humanidade e uma atual insegurança. Você esconde isso através um comportamento agradável, e gosta de passar a impressão de estar completamente sob controle.



A verdade é que você faria qualquer coisa para esquecer o sabor sobrenatural do sangue e da morte que o Abraço lhe proporcionou.

Equipamento: Um rifle Sniper, pistola com silenciador, maleta com ferramentas e luvas cirúrgicas, lenços limpos, binóculos, roupa executiva, um apartamento de cobertura, um Jaguar e alguns galões de ácido clorídrico.

Teatro da Mente™ — Leis da Noite

Nome: ______
Personagem: Emissário
Crônica: ______
Clã: Ravnos
Geração: 12ª
Idade: ______
Natureza: Esperto
Comportamento: Competitivo

~~Consciência~~ ∫ Convicção
●●●○○

Autocontrole ∫ ~~Instinto~~
●●●○○

Coragem
●●●○○

Sangue
●●●●●●●●●●●○○○
□□□□□□□□□□□□□□

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

~~Trilha~~ ∫ humanidade
●●●○○

Físicos
Ágil x2
Intrépido x2
Incansável x2
Vigoroso

Sociais
Fraudulento
Espirituoso x2
Eloquente
Alerta x2
Amigável

Mentais
Determinado x2
Discernidor

Habilidades
Emp. com Animais
Manha
Condução
Lábia x2
Furtividade

Antecedentes
Aliados x3
Contatos x3
Geração x1
Influência (Transportes x1)

Influencias

Disciplinas
Animalismo (Sussurros Ferais, Chamado)
Fortitude (Tolerância)

Qualidades & Defeitos

Teatro da Mente™ — Leis da Noite

Nome: ______
Personagem: Solucionadora de Problemas
Crônica: ______
Clã: Ravnos
Geração: 11ª
Idade: ______
Natureza: Rebelde
Comportamento: Juiz

Consciência ∫ ~~Convicção~~
●○○○○

Autocontrole ∫ ~~Instinto~~
●●●●●

Coragem
●●●●○

Sangue
●●●●●●●●●●●○○○
□□□□□□□□□□□□□□

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

~~Trilha~~ ∫ humanidade
●●●○○

Físicos
Ágil
Hábil
Resiliente x2

Sociais
Equilibrado
Tenaz

Mentais
Comandante
Observador x2
Intimidador x2
Alerta
Astuto x2

Habilidades
Ofícios
Segurança
Armas de Fogo
Furtividade
Política
Manha

Antecedentes
Contatos x2
Geração x2
Influência (Ruas x2)
Recursos x3

Influencias

Disciplinas
Quimerismo (Ignis Fatuus)
Fortitude (Tolerância, Têmpera)

Qualidades & Defeitos

Emissário

Mote: *Sim, eu posso pegar a encomenda de Kuala Lampur dentro de duas horas sem que ninguém perceba, mas isso vai lhe custar muito caro.*

Prelúdio: Você começou como um capanga da Máfia de Nova Iorque, mas aprendeu que, se prestar atenção em onde as coisas vão e para quem vão, é possível montar as peças do quebra-cabeça. Na verdade, você tem um talento para dedução que seus superiores jamais entenderão, e, além de eles não saberem muito sobre você, prestam pouca atenção quando te mandam fazer entregas interestaduais importantes.

Ao perceber que não teria futuro na Máfia você decidiu cair fora. Com o seu conhecimento sobre as operações da família, você imaginou que tinha um valor que seus superiores nunca imaginaram. Como você precisa ficar anônimo pra fazer seus negócios decidiu vender as informações via internet, para isso estudou sobre computação e conseguiu contatos para pegar notícias de outras gangues da cidade. Você conheceu pessoas suficientes para divulgar seus "serviços" sem chamar a atenção dos seus antigos chefes, e não demorou muito para que conseguisse uma boa clientela.

Um dos compradores ficou impressionado com a sua iniciativa e criatividade, assim, veio até você numa noite e lhe fez uma proposta que você achou interessante imortalidade. Ele disse que a família já tinha percebido suas jogadas e havia ordenado sua execução, e você não queria dar a eles esse prêmio, então aceitou a proposta dele.

Após o seu Abraço, seu senhor o introduziu aos Membros e o enviou como emissário durante o cerco da Camarilla em Nova Iorque. Você ajudou a fornecer informações vitais e definiu movimentos do Sabá para a seita, por isso eles lhe são um pouco gratos. Ninguém considera que você fez uma grande diferença, mas ajudou em alguma coisa.

Conceito: Você consegue levar um bom material do ponto A ao ponto B chamando o mínimo de atenção dos outros Membros, por isso alguns da Primigênie às vezes contratam seus serviços. Os Membros da Camarilla o tratam como alguém "neutro", pois você não pertence à seita, mas isso não quer dizer que eles confiem inteiramente em você.

Isso significa que, ocasionalmente, você tem se utilizar de Disciplinas para que não revele o quê está transportando, nem traia seus contratantes. Não que você fosse capaz de fazê-lo; é melhor um pássaro na mão do que dois voando, e não é traindo sugadores-de-sangue que podem acabar num instante com você, que a coisa vai melhorar.

Sua satisfação pessoal é dar informações erradas categoricamente escolhidas. Você pega o que sabe e cria um quadro de políticos e eventos, mas usa isso apenas como rumores que geram conflitos. Você nunca se coloca em meio à situação, mas pode casualmente comentar com a cria da Primigênie Tremere sobre um Assamita perambulando perto da boate preferida do Príncipe. Você constrói uma tênue linha entre dar informação demais ou de menos, e a tentação de cruzar essa linha está sempre presente. E eventualmente você a cruzará.

Dicas de interpretação: Você mostra consideração e respeito pelos Membros da Camarilla. Eles podem lhe beneficiar na "organização" e você não quer virar o barco, mas isso não significa que você não planeje elevar seu trabalho a uma posição melhor, caso tenha a chance talvez fornecendo as operações da Camarilla para o Sabá (se eles oferecerem um bom preço). Não descarte a possibilidade de usar o que você sabe para aumentar a tensão entre os Membros, pois isso só deixa seus negócios mais lucrativos. Apenas seja cuidadoso com os controles e mensagens que eles implantam.

Equipamento: um Ford Taurus 1994, uma pistola 9mm com silenciador, um colete desgastado e um computador Pentium IV.

Ravnos

Nome:
Jogador:
Crônica:
Natureza: Esperto
Comportamento: Competitivo
Clã: Ravnos
Geração: 12ª
Senhor:
Conceito: Emissário

Atributos

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

Habilidades

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

Vantagens

Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
Aliados	●●●○○○○○○○	Animalismo	●●○○○○○○○○	Consciência/	●●●○○
Contatos	●●●○○○○○○○	Fortitude	●○○○○○○○○○	Convicção	
Geração	●○○○○○○○○○		○○○○○○○○○○		
Recursos	●●●○○○○○○○		○○○○○○○○○○	Auto-Controle/	●●●○○
	○○○○○○○○○○		○○○○○○○○○○	Instinto	
	○○○○○○○○○○		○○○○○○○○○○		
	○○○○○○○○○○		○○○○○○○○○○	Coragem	●●●●○

Qualidades/Defeitos

Humanidade/Trilha ●●●●●●○○○○

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

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

Pontos por Turno:_____

Vitalidade

Escoriado	0 □
Machucado	-1 □
Ferido	-1 □
Ferido Gravemente	-2 □
Espancado	-2 □
Aleijado	-5 □
Incapacitado	□

Fraqueza

Devotado a um vício

Assassino do Diabo

Mote: *Sua existência não serve a nenhum propósito. Agora isso acabou.*

Prelúdio: Você nasceu no Nepal e serviu ao regime britânico numa divisão chamada Guarda Real Gurkha. Sua unidade continuou leal a Coroa, com o dever ditava, mesmo depois da emancipação da Índia em 1947. Por volta dos anos 60, a sua unidade foi designada à Malásia, durante o que os governantes chamaram "confrontos". E você certamente se envolveu em um confronto no meio da noite, para ser mais específico.

Sua unidade lutou bravamente, mas não é sempre que se consegue ficar vivo quando se lida com o sobrenatural. Você resistiu heroicamente enquanto todos a sua volta pereciam, lutando contra demônios que podiam alterar os próprios corpos para se tornarem criaturas monstruosas ou arrancar suas cabeças para que se movessem independentemente *penangallan*, era como os habitantes locais os chamavam. Felizmente, algum poder divino estava do seu lado, pois monstros sedentos de sangue se juntaram ao que restou da sua unidade e derrotaram as abominações.

Você sofreu ferimentos mortais no combate, mas um dos monstros mais jovens se apiedou e lhe deu a própria vitae. O Abraço o despertou para um mundo muito mais vasto um mundo sombrio em que monstros travam guerras noturnas pelos direito de existir. Seu senhor o treinou com base nas responsabilidades de um *Kshatriyas* um Ravnos guerreiro, com o dever de destruir monstros que não possuam razões para existir.

Não muito tempo atrás, seu senhor o mandou juntamente com outros do seu clã para a Califórnia, para se encontrar com um ancilae que estava coordenando uma investigação que aumentaria a atividades dos *asuratizayya* na América. Você passou a viagem dentro de um container transportado por um navio de carga, em um torpor voluntário. Nesse período torporizado, sonhos perturbadores e sangrentos atrapalharam seu descanso. Assim que desembarcou na Califórnia você tentou contatar o ancilae Vivek Lalji, mas suas ações provaram-se tão infrutíferas quanto tentar informar seu senhor sobre o ocorrido.

Conceito: Você é um guerreiro, mas você procura não demonstrar isso com derramamento de sangue. A Besta deve permanecer oculta, não importa o quanto ela proteste. A despeito do seu treinamento, você odeia lutar, e por isso evita o combate a menos que seja absolutamente necessário. Você se ressente do fato de ter sido Abraçado para aparentemente ter que lutar por

Ravnos

Nome:
Jogador:
Crônica:

Natureza: Masoquista
Comportamento: Fanático
Clã: Ravnos

Geração: 8ª
Senhor:
Conceito: Assassino do Diabo

Atributos

Físicos		Sociais		Mentais	
Força	●●●●OOOO	Carisma	●●OOOOOO	Percepção	●●OOOOOO
Destreza	●●●OOOOO	Manipulação	●●OOOOOO	Inteligência	●●●OOOOO
Vigor	●●●OOOOO	Aparência	●●OOOOOO	Raciocínio	●●●OOOOO

Habilidades

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

Vantagens

Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
Geração	●●●●●OOO	Animalismo	●●OOOOOO	Consciência/	●●OOO
Rebanho	●OOOOOOO	Fortitude	●●OOOOOO	Convicção	
	OOOOOOOO		OOOOOOOO		
	OOOOOOOO		OOOOOOOO	Auto-Controle/	●●●OO
	OOOOOOOO		OOOOOOOO	Instinto	
	OOOOOOOO		OOOOOOOO		
	OOOOOOOO		OOOOOOOO	Coragem	●●●●O

Qualidades/Defeitos

Humanidade/Trilha: ●●●●●OOOOO
Paradoxo

Força de Vontade: ●●●●●OOOOO
□□□□□□□□□□

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

Pontos por Turno:_____

Vitalidade

Escoriado	0 □
Machucado	-1 □
Ferido	-1 □
Ferido Gravemente	-2 □
Espancado	-2 □
Aleijado	-5 □
Incapacitado	□

Fraqueza
Devotado a um vício

toda a eternidade em nome dos *asuratizayya, e* ficaria muito mais satisfeito se encontrasse outro modo de se relacionar com eles ou, melhor ainda, ignorá-los.

Violar os dogmas do Paradoxo satisfaz seu desejo pela criminalidade. Você aderiu a Trilha do Paradoxo como um guia moral, mas as restrições o irritam, fazendo-o agir contra ele. Isso significa que talvez você nunca atinja a maestria da Trilha, mas ainda não descartou completamente essa possibilidade.

Dicas de interpretação: Você odeia ser estereotipado de acordo com seus deveres e missões - ao menos pelos outros. Por isso, ocasionalmente, age de forma contrárias às expectativas. Se pensarem que você deva ser um analítico assassino silencioso, você agirá verozmente e indisciplinadamente. Caso esperem que você seja um ladrão canalha (uma reação comum ao descobrirem o seu clã) você age do modo mais comportado que pode. Por causa disso, está começando a se preocupar se você é um reflexo dos outros e se sua existência se tornou uma questão de agir contra uma expectativa após outra.

Equipamento: Um casaco casual, *kukri* (uma espécie de faca), pistola ACP .45 e seu passaporte.

Teatro da Mente™ Leis da Noite

Nome:

Personagem Assassino do Diabo

Crônica

Clã Ravnos

Geração 8ª

Idade

Natureza Masoquista

Comportamento Fanático

~~Consciência~~ ∫ Convicção

Autocontrole ∫ ~~Instinto~~

Coragem

Sangue

Força de Vontade

Trilha ∫ ~~Humanidade~~ Paradoxo

Físicos

Resistente x2
Feroz x2
Rápido x2
Rude

Sociais

Comandante x2
Intimidador

Mentais

Disciplinado x2
Intuitivo x2
Vigilante

Habilidades

Ofícios | Armas Brancas
Esquiva | Ocultismo
Armas de Fogo | Manha

Antecedentes

Geração x4
Rebanho x1
Influência (Transportes x1)

Influencias

Disciplinas

Animalismo (Sussurros Ferais, Chamado)
Fortitude (Tolerância, Têmpera)

Qualidades & Defeitos

Teatro da Mente™ Leis da Noite

Nome:

Personagem Traficante de Armas

Crônica

Clã Ravnos

Geração 12ª

Idade

Natureza Excêntrico

Comportamento Tradicionalista

Consciência ∫ ~~Convicção~~

Autocontrole ∫ ~~Instinto~~

Coragem

Sangue

Força de Vontade

~~Trilha~~ ∫ Humanidade

Físicos

Rápido
Incansável
Rijo

Sociais

Carismático x2 | Empático
Comandante x2 | Expressivo
Diplomático
Amigável

Mentais

Atento
Dedicado
Paciente x2
Meditativo

Habilidades

Acadêmicos | Direito
Finanças | Manha
Investigação

Antecedentes

Aliados x2 | Rebanho x1
Contatos x2 | Recursos x3
Geração x1 | Lacaios x2
Influencia (Rua x1)

Influencias

Disciplinas

Animalismo (Sussurros Ferais)
Quimerismo (Ignis Fatuus)
Fortitude (Tolerância)

Qualidades & Defeitos

Traficante de Armas

Mote: *Você pediu, eu posso fornecer. 9mm, 10mm, garras negras, glaser. Você apenas pede. É claro que nada disso pode ser rastreado. O que você acha que eu sou? Uma estúpida?*

Prelúdio: Nascida de uma minoria do subúrbio, você nunca teve muitas opções para conseguir dinheiro ao menos não legalmente. Em acréscimo, você tentou trabalhar de acordo com o sistema, mas este sistema não se importava com suas habilidades, apenas com sua carga horária. Quando finalmente largou tudo, você decidiu partir para a ação. Não querendo passar a vida fazendo sanduíches, você foi até seu primo traficante e disse que queria uma fatia do bolo.

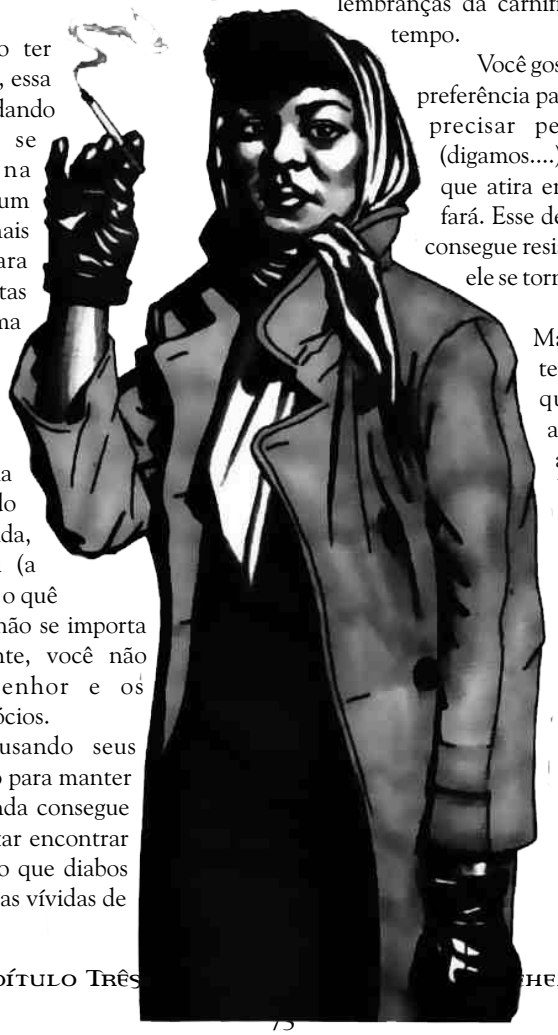
A princípio ele não a levou a sério afinal de contas você tinha uma reputação de honestidade e seguidora da lei. Isso agiu a seu favor, uma vez que você o convenceu que ninguém esperaria que você agisse através de meios ilegais, então ele lhe deu uma chance. Em um ano você se tornou a melhor atiradora. Se tinha algo importante ele dava a você. Armas, em sua maioria.

Você não se importava com o serviço. Era apenas dirigir alguns quilômetros, pega uma encomenda, voltar, entregar o pacote, pegar a grana e viver o modo elegante com o qual você havia se acostumado. Tudo ia bem até um dos seus contatos avisar que o local da entrega do último trabalho havia mudado. O entregador só encontraria você após a meia-noite, e ele a seguiria (com os faróis apagados) por alguns quilômetros antes de você pegar a encomenda. Convencida de que estavam te sacaneando, você decidiu cair fora do negócio, mas seu primo não deixou. Disse que o entregador veria apenas você.

Mesmo após seu contato ter revelado sua verdadeira natureza, essa situação continuou a incomodando durante os seis meses que se seguiram. Ele disse que, na organização em que estava, tinha um lugar para você, maior, melhor e mais lucrativo. Bastaria morrer para entrar. Ele não lhe deu muitas opções; lutar seria como chutar uma parede.

Desde o seu Abraço seu senhor lhe incubiu de vender armas para os Anarquistas da Califórnia. Entretanto, um dia você se dá conta de estar bebendo sangue de alguém em uma fazenda, cercada por uma família morta (a qual você matou). Você não sabe o quê lhe causou o frenesi, e também não se importa muito em descobrir. Infelizmente, você não conseguiu encontrar seu senhor e os Anarquistas com quem tinha negócios.

Conceito: Você está usando seus contatos das ruas e do submundo para manter seus negócios, portanto você ainda consegue manter sua mobilidade para tentar encontrar outro Membro que talvez saiba o que diabos aconteceu. Você possui lembranças vívidas de um pesadelo em que lutou durante vários dias e vagas lembranças da carnificina que você fez durante esse tempo.



Você gosta de vender armas às pessoas. De preferência paga pelas armas que possui, mas se precisar pegar uma arma de fogo de (digamos....) um adolescente problemático que atira em seus amigos da escola, você o fará. Esse desejo lhe causa nojo, mas você só consegue resistir a ele por tempo suficiente, até ele se tornar insuportável.

Dicas de interpretação: Mantenha distância dos mortais e tente encontrar outros Membros que possam lhe dizer o quê aconteceu. Não se mostre tão ansiosa ou eles não dirão nada. Você trabalhará com qualquer um que pague o preço que pede, e tenta manter um ar de confiança. Infelizmente, sua busca se tornou um fanatismo.

Equipamento: Ford Expedition, uma roupa casual (nada muito chamativo, você procura manter uma imagem "normal" apesar da sua situação), e um arsenal de armas de fogo que você prefere não usar.

Ravnos

Nome:
Jogador:
Crônica:
Natureza: Excêntrico
Comportamento: Tradicionalista
Clã: Ravnos
Geração: 12ª
Senhor:
Conceito: Traficante de Armas

Atributos

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

Habilidades

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

Vantagens

Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
Aliados	●●○○○○○○	Animalismo	●○○○○○○○	Consciência/	●●●○○
Contatos	●●○○○○○○	Quimerismo	●○○○○○○○	Convicção	
Geração	●○○○○○○○	Fortitude	●○○○○○○○		
Rebanho	●○○○○○○○		○○○○○○○○	Auto-Controle/	●●●●○
Recursos	●●●○○○○○		○○○○○○○○	Instinto	
Lacaios	●●○○○○○○		○○○○○○○○		
	○○○○○○○○		○○○○○○○○	Coragem	●●●○○

Qualidades/Defeitos

Humanidade/Trilha: ●●●●●●●○○○

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

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

Pontos por Turno:_____

Vitalidade

Escoriado	0 □
Machucado	-1 □
Ferido	-1 □
Ferido Gravemente	-2 □
Espancado	-2 □
Aleijado	-5 □
Incapacitado	□

Fraqueza: Devotado a um vício

Contrabandista de Imigrantes

Mote: *Si, señor Espósito, eu posso trazer sua família da fronteira até o Arizona sem que nenhuma patrulha a veja. Confie em mim, eu tenho tudo planejado.*

Prelúdio: Você nasceu numa família de classe média em uma vizinhança relativamente normal, mas você não era exatamente normal aos olhos dos outros. Você era de descendência cigana, e seus avós haviam morrido nos campos nazistas da Segunda Grande Guerra. Seus pais vieram à América ainda crianças, ele tinham a esperança de viverem um pouco do *American Dream* e talvez até comprar uma casa. Seu pai era professor de antropologia de uma conceituada universidade e sua mãe dava aulas de psicologia na mesma instituição. Você não dava a mínima para sua descendência, embora seus pais tivessem certeza que você sabia o quanto seu povo havia sofrido e o quanto você era sortuda. O momento que seu povo voltou à sua mente foi quando você estava em seu restaurante favorito e viu homens do Departamento de Imigração verificando os registros dos empregados. Devido ao fato do restaurante empregar muitos mexicanos, ficou sob a vigilância do governo. Assim que você soube que mais da metade dos empregados haviam sido deportados de volta ao México você compreendeu o que a América representava. As inscrições nas Ilhas Ellis diziam "Traga-nos sua pobreza, seu cansaço, seu povo sofrido", mas como isso podia ser verdade se os Estados Unidos gastavam mais tempo expulsando as pessoas do que trazendo-as para a nação?

Tudo isso lhe fez lembrar da história da sua família os ciganos e sua cultura não eram bem-vindos em lugar algum durante toda a História, e por isso eram forçados a vagar simplesmente para evitar mais problemas. Não que viajar ajudasse quando os nazistas decidiram crias os Campos de Extermínio. Você não estava contente, mas não sabia ao certo o que fazer.

Você começou conversando com o dono do restaurante. Uma vez que o convenceu de sua sinceridade, ele lhe apresentou algumas pessoas que a ajudaram a entrar para o negócio de imigração ilegal. Não demorou muito até você ser a melhor. Você arriscava ser presa apenas para ajudar os outros a encontrar seus sonhos ou escapar do pesadelo. Um dia lhe pegaram e um pequeno grupo de motoqueiros que estava logo atrás de você, quando os agentes a barraram, foi sua salvação... E sua desgraça. Eles haviam decidido remover o bloqueio sem se importar muito com a Máscara (mas não deixaram qualquer sobrevivente). Você continuou o trabalho de imigração após isso, mas os motoqueiros vieram atrás de você, dessa vez para trazê-la "pro grupo". Após o Abraço você descobriu uma parte horrível da herança cigana.

Ravnos

Nome:
Jogador:
Crônica:

Natureza: Autocrata
Comportamento: Samaritano
Clã: Ravnos

Geração: 13ª
Senhor:
Conceito: Contrabandista de Imigrantes

Atributos

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

Habilidades

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

Vantagens

Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
Aliados	●○○○○○○○○○	Animalismo	●○○○○○○○○○	Consciência/	●●●●○
Contatos	●●●●○○○○○○	Quimerismo	●○○○○○○○○○	Convicção	
Rebanho	●●●●○○○○○○	Fortitude	●○○○○○○○○○		
Influência	●○○○○○○○○○		○○○○○○○○○○	Auto-Controle/	●●○○○
Recursos	●●●○○○○○○○		○○○○○○○○○○	Instinto	
Status	●○○○○○○○○○		○○○○○○○○○○		
	○○○○○○○○○○		○○○○○○○○○○	Coragem	●●●●○

Qualidades/Defeitos

Humanidade/Trilha ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○

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

Pontos de Sangue □

Pontos por Turno:_____

Vitalidade

Escoriado	0 □
Machucado	-1 □
Ferido	-1 □
Ferido Gravemente	-2 □
Espancado	-2 □
Aleijado	-5 □
Incapacitado	□

Fraqueza
Devotado a um vício

Conceito: Como uma Ravnos, você desistiu de ajudar mortais para aplicar suas habilidades na ajuda de Membros. Você ajuda alvos de Caçada de Sangue a escapar, traz Membros para dentro ou para fora das áreas de controle do Sabá e, de qualquer forma, comporta-se do mesmo modo de quando era viva. Você não se revela pela sua herança genética, mas também não a nega.

Dicas de interpretação: Você está sempre sob controle, mesmo se as coisas estiverem desmoronando à sua volta. Dois anos trazendo imigrantes e fugindo dos agentes de imigração lhe deram nervos de aço e pouco lhe assustam. Obviamente você não tem idéia de como os vampiros mais velhos podem ser assustadores. Até agora, os Xerifes da Camarilla não têm sido mais preocupantes do que um policial local.

Você detesta ver as pessoas rastejando por causa da burocracia americana, e vai ajudá-las quase como Robin Hood. Isso quer dizer que você ajudará um Caitiff sob Caçada de Sangue em desafio ao desejo do Príncipe, e dará á um Anarquista um lugar para ficar enquanto ele se esconde do próprio senhor que tenta trazê-lo de volta.

Equipamentos: Uma velha e mal-tratada van com três autorizações de passagem, 10 balas de shotgun que você guarda sob o assento e um colete para qualquer ocasião.

Teatro da Mente™ — Leis da Noite

Nome:
Personagem: Comerciante
Crônica:
Clã: Ravnos
Geração: 13ª
Idade:
Natureza: Diretor
Comportamento: Visionário

Consciência ∫ ~~Convicção~~: ●●●○○
Autocontrole ∫ ~~Instinto~~: ●●●●○
Coragem: ●●●○○
Sangue: ●●●●●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□□□□□
Força de Vontade: ●●○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

~~Trilha~~ ∫ humanidade: ●●●●○

Físicos: Ágil, Resiliente, Rijo

Sociais: Charmoso, Diplomático, Eloqüente, Insinuante x2

Mentais: Atento x2, Culto, Esperto x2, Disciplinado, Vigilante

Habilidades: Acadêmicos, Performance, Finanças, Política, Direito, Manha

Antecedentes: Contatos x1, Recursos x4, Fama x1, Status x1

Influencias: Influência (Finanças x1, Transportes x1)

Disciplinas: Quimerismo (Ignis Fatuus, Fata Morgana), Fortitude (Tolerância)

Qualidades & Defeitos:

Teatro da Mente™ — Leis da Noite

Nome:
Personagem: Contrabandista de Imigrantes
Crônica:
Clã: Ravnos
Geração: 13ª
Idade:
Natureza: Autocrata
Comportamento: Samaritano

Consciência ∫ ~~Convicção~~: ●●●●○
Autocontrole ∫ ~~Instinto~~: ●●○○○
Coragem: ●●●●○
Sangue: ●●●●●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□□□□□
Força de Vontade: ●●○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

~~Trilha~~ ∫ humanidade: ●●●○○

Físicos: Hábil x2, Tenaz x2, Rude

Sociais: Carismático x3, Comandante, Magnético

Mentais: Persuasivo x2, Racional, Astuto x2, Vigilante

Habilidades: Emp. com Animais, Furtividade, Condução, Manha, Direito, Sobrevivência

Antecedentes: Aliados x1, Recursos x3, Contatos x4, Rebanho x4

Influencias: Influência (Transportes x3)

Disciplinas: Quimerismo (Ignis Fatuus, Fata Morgana), Fortitude (Tolerância)

Qualidades & Defeitos:

Comerciante

Mote: *Sim, Charles? Eu tenho alguns conselhos de investimentos para você. Venda a Cost-Less e guarde o dinheiro. Sim, eu tenho certeza. Aparentemente. Sem clientes, dívidas e atores de meia-tigela não podem salvar esse local.*

Prelúdio: Sua família nunca teve muito, você viveu em um estado de receios que o fez muito infeliz. Enquanto todos os seus amigos tinham roupas novas você usava trapos de lojas de usados ou roupas jogadas fora. Por um lance de sorte e trabalho honesto você entrou numa universidade de prestígio e conseguiu um emprego de classe.

Quando terminou a faculdade, começou uma carreira na área de negócios. Rapidamente trilhando seu caminho até o topo (e passando para trás apenas alguns competidores para isso). Era assim que se lidava com negócios, no final das contas. Mas tudo que você adquiriu ainda não era o bastante.

Ele veio lhe encontrar tarde da noite para discutir uma proposta que você não pôde recusar não porque você não quisesse, mas porque recusá-la podia ser fatal. O homem apenas precisava de uma informação para matar uma pessoa no depósito de um supermercado.

Você cooperou, esperando que a promessa de que isso não se repetisse fosse verdadeira, mas o homem continuou vindo até você. Cada vez ele precisava de um pouco mais. Ele sempre sabia quando você hesitava ou tentava mentir, então você desistiu.

Em um ano você estava com os nervos à flor da pele. Havia comprometido sua carreira por uma pessoa da qual nem sequer sabia o nome; cada vez que o telefone tocava você esperava que fosse a Polícia Federal dizendo que "o jogo havia terminado". Talvez isso fosse a salvação de um ponto de vista irônico.

Mais alguém veio até você numa noite. Ela era a primeira pessoa que você não conseguia se lembrar precisamente, mas ela foi clara ao dizer que estava lá pra partí-lo ao meio. Ela disse o próprio nome, que trabalhava para outra pessoa, e que estavam dispostos a sacrificá-lo agora, já que já haviam adquirido todo o dinheiro que precisavam. Mas lhe ofereceu uma saída. Tudo que você tinha que fazer era aceitar sua oferta de "imortalidade".

Conceito: Você ainda é um homem de negócios, e pretende manter sua posição graças ao Abraço do Ventrue que planejava te trair não teve a chance de usar outra cobaia, sua senhor cuidou dele, e o jogo continuou. Você está menos preocupado com as autoridades mortais e trabalha com outros Membros para conseguir o tanto de dinheiro que puder. Seu próximo desafio é se tornar o cabeça da sociedade Cainita. Isso será algo bem difícil para um Ravnos.

Você está disposto a qualquer coisa se isso lhe der alguma vantagem. Subornar a primigênie para acabar com um rival dela? Claro! A menos que o rival tenha mais a oferecer. Você não é muito autoconfiante quando negocia com outras pessoas, e nunca deixa que alguém se torne melhor que você.

Dicas de interpretação: Você um empresário predador; estando no banheiro ou no Elísio todos à sua volta ficam *na linha* ou é melhor começarem a rezar. Você começou *do zero* na sua vida mortal, e fará o mesmo em sua não-vida se necessário. Mostre dignidade, se necessário, e então jogue todas as suas emoções e empecilhos para os tubarões devorarem.

Equipamento: Palmtop, carros esporte modelo europeu, suítes de cobertura e mansões em áreas extremamente caras da cidade.

Ravnos

Nome:
Jogador:
Crônica:
Natureza: Diretor
Comportamento: Visionário
Clã: Ravnos
Geração: 13ª
Senhor:
Conceito: Comerciante

Atributos

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

Habilidades

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

Vantagens

Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
Contatos	●○○○○○○○○	Quimerismo	●●○○○○○○○	Consciência/	●●●○○
Fama	●○○○○○○○○	Fortitude	●○○○○○○○○	Convicção	
Influência	●○○○○○○○○		○○○○○○○○○		
Recursos	●●●●○○○○○		○○○○○○○○○	Auto-Controle/	●●●●○
Status	●○○○○○○○○		○○○○○○○○○	Instinto	
	○○○○○○○○○		○○○○○○○○○		
	○○○○○○○○○		○○○○○○○○○	Coragem	●●●○○

Qualidades/Defeitos

Humanidade/Trilha ●●●●●●●○○○

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

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

Pontos por Turno:_____

Vitalidade

Escoriado	0 □
Machucado	-1 □
Ferido	-1 □
Ferido Gravemente	-2 □
Espancado	-2 □
Aleijado	-5 □
Incapacitado	□

Fraqueza

Devotado a um vício

Conselheira do Príncipe

Mote: *Sugiro que fique de olho naquele primigênito. Ele pretende fazer algo contra o senhor, e tem aliados suficientes para isso. Corte o mal pela raiz e não pense duas vezes. Espere muito tempo e... Apenas resolva isso. E agora.*

Prelúdio: Você sempre foi habilidosa em se integrar aos salões do poder e ganhar favores de quem está no topo. E é claro, você se faz útil uma vez que está lá. Fazia isso dos seus anos de colégio até a faculdade, e manteve sua aptidão no ambiente de trabalho. Os outros a chamavam de "paga-pau" ou "cachorrinho de estimação" (dependendo do lugar), mas você sempre seguiu em frente, por isso os insultos nunca importaram realmente.

Em poucos anos, você acabou como secretária executiva de um empresário de uma empresa de softwares, líder de mercado. Sua habilidade de analisar e compreender a burocracia a tornou insubstituível para seu chefe, que veio a acatar suas opiniões sobre os demais empregados.

Tudo mudou num dia em que você decidiu trabalhar até mais tarde e, tarde da noite, viu seu patrão entrar na empresa com um homem que você nunca tinha visto antes.

Ele tratava o estranho com uma submissão óbvia, a despeito da clara diferença social entre ambos.

O desconhecido vestia-se como se estivesse num clube, e não numa ambiente de trabalho. Curiosamente, você passou a trabalhar até tarde por mais vezes, esperando encontrar novamente o estranho. Você o viu muitas outras vezes e conversou com ele algumas delas, mas não entendia qual era a relação dele com seu chefe.

Após algum tempo ele passou a pedir informações diretamente para você.

Ele fez algumas perguntas, as quais você não encontrava forças para não responder. Entretanto, você se lembrava bem das conversas, e usou essa informação para ver o que seu chefe estava planejando.

Você descobriu que seu patrão monitorava transações bancárias através de softwares que a própria empresa desenvolvia, e entregava as informações para o estranho.

Assim que se deparou com o estranho, você o questionou. Sabia que não poderia voltar atrás, mas então você sentiu sua vontade se esvaindo. Dessa vez ele não disse uma palavra. A Abraçou dizendo que era muito inteligente para perder seu tempo como uma mera mortal.

Conceito: Você observa, toma nota e tira suas conclusões. Sabe que nem sempre estará certa, mas geralmente está próxima o bastante da verdade para não fazer muita diferença. Desde o seu Abraço e logo após ter sido apresentada ao príncipe, você passou a tentar se aproximar dele do mesmo modo como fazia em vida. Seu senhor está contente com a sua posição, mas deixa claro que deve a ele sua maior lealdade. Você se sente sufocada, mas o momento requer que você sirva a dois mestres. Em breve talvez você convença o príncipe a destruir ou exilar seu senhor. Até lá...

Seu conforto e status lhe são primários; se você percebe que pode melhorar ainda mais, você faz o que precisa. Caso seus ganhos venham através dos gastos dos outros, não se sinta culpada se eles merecem ter o que têm, eles não ficarão no seu caminho.

Dicas de interpretação: Não fique apenas assistindo, participe. É fácil entender das dinâmicas sociais quando você faz parte delas.

Equipamento: Telefone celular, porrete, BMW, apartamento de cobertura e roupas da moda.

Ravnos

Nome:
Jogador:
Crônica:
Natureza: Arquiteto
Comportamento: Ranzinza
Clã: Ravnos
Geração: 11ª
Senhor:
Conceito: Conselheira do Príncipe

Atributos

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

Habilidades

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

Vantagens

Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
Aliados	●●○○○○○○○○	Quimerismo	●●○○○○○○○○	Consciência/	●●●○○
Geração	●●○○○○○○○○	Fortitude	●○○○○○○○○○	Convicção	
Influência	●○○○○○○○○○		○○○○○○○○○○		
Recursos	●●○○○○○○○○		○○○○○○○○○○	Auto-Controle/	●●●○○
Status	●●○○○○○○○○		○○○○○○○○○○	Instinto	
	○○○○○○○○○○		○○○○○○○○○○		
	○○○○○○○○○○		○○○○○○○○○○	Coragem	●●●●○

Qualidades/Defeitos

Humanidade/Trilha ●●●●●●○○○○

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

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

Pontos por Turno:_____

Vitalidade

Escoriado	0 □
Machucado	-1 □
Ferido	-1 □
Ferido Gravemente	-2 □
Espancado	-2 □
Aleijado	-5 □
Incapacitado	□

Fraqueza
Devotado a um vício

Nome: Conselheira
Personagem do Príncipe
Crônica
Clã Ravnos Antitribu
Geração 11ª
Idade
Natureza Arquiteto
Comportamento Ranzinza

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

Sangue
●●●●●●●●●●○○○

Coragem
●●●●○

Autocontrole ∫ ~~Instinto~~
●●○○○

Consciência ∫ ~~Convicção~~
●●●○○

Teatro da Mente da Noite

Trilha ∫ humanidade
●●●○○

Físicos
Resistente x2
Gracioso

Sociais
Eloqüente x2
Expressivo
Persuasivo x2
Rijo x2

Mentais
Esperto x2 Racional
Perspicaz
Culto
Observador x2

Habilidades
Acadêmicos Investigação
Etiqueta Manha
Expressão Lábia

Antecedentes
Aliados x2 Status x2
Geração x2 Recursos x2
Influência (Mídia x1, Transportes x1)

Influencias

Disciplinas
Quimerismo (Ignis Fatuus, Fata Morgana)
Fortitude (Tolerância)

Qualidades & Defeitos

Nome: Especialista em Personagem Psicologia de Guerra
Crônica
Clã Ravnos Antitribu
Geração 12ª
Idade
Natureza Perfeccionista
Comportamento Diretor

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

Sangue
●●●●●●●●●●○○○○○

Coragem
●●●●○

Autocontrole ∫ ~~Instinto~~
●●○○○

~~Consciência~~ ∫ Convicção
●●○○○

Teatro da Mente da Noite

~~Trilha~~ ∫ humanidade
●●●○○

Físicos
Energético x2
Gracioso
Intrépido x2
Equilibrado

Sociais
Fraudulento x3

Mentais
Criativo x2 Observador
Perspicaz
Intuitivo x2
Espirituoso

Habilidades
Emp. com Animais Furtividade
Armas de Fogo Sobrevivência x2
Armas Brancas

Antecedentes
Contatos x1
Geração x1
Rebanho x1

Influencias

Disciplinas
Animalismo (Sussurros Ferais)
Quimerismo (Ignis Fatuus, Fata Morgana)
Fortitude (Tolerância, Têmpera)

Qualidades & Defeitos

Especialista em Psicologia de Guerra

Mote: *O plano é para convencer os Membros que suas defesas são suficientes e nossas forças deixam a desejar. Nós fecharemos o cerco com terror.*

Prelúdio: Na sua vida mortal, você trabalhou para a CIA como especialista em psicologia de guerra. Seu trabalho era identificar as fraquezas mentais do inimigo, e usá-las como vantagem, bem como minimizar as forças dos oponentes. Você trabalha com palavras e idéias, não com balas e bombas. Você suaviza o inimigo com sua persuasão e psicologia.

Você participou de operações contra Manuel Noriega e Saddam Hussein, assim como em várias outras operações que o governo não divulgou. Você gastou a maior parte do tempo na chamada "guerra contras as drogas", mas considerou que o governo não tinha chances de vitória, mesmo antes de descobrir contra o quê você realmente deveria lutar.

Você e seus subordinados se envolveram em ações contra um cartel de drogas na América do Sul, o qual tinha uma sorte incrível, ou mais equipamento militar que qualquer civil poderia adquirir. Sua parte na operação correu tranquilamente, mas, quando os soldados foram para um cerco à meia-noite, eles caminharam em direção a algo muito pior que qualquer um poderia imaginar. Pelo rádio, você ouvia os gritos de terror e agonia enquanto eles eram massacrados por um "sabe-se Deus o quê". Logo, não ouvia mais tiros.

Após os gritos terem finalmente cessado, alguém falou que você era o próximo. Você nunca havia presenciado acontecimentos como esses, mas não seria pego tão rápido. Você preparou todos para irem embora e foi diretamente para o helicóptero que o aguardava. Você pediu ao piloto para caírem fora, mas ele riu de você e lhe mostrou horrendas presas.

Conceito: Sua principal arma é o terror, e essa é umas das razões pelo qual o Sabá fez questão de lhe recrutar. Você faz parte de um bando nômade que geralmente é o primeiro a mapear um cerco contra as cidades da Camarilla. Você gosta da oportunidade de planejar e, às vezes, comandar guerras noturnas em solo americano contra criaturas que estavam controlando a sociedade por tantos séculos. O Sabá pode não ser muito melhor, mas pelo menos está do seu lado. Seu prazer é distorcer as percepções, pensamentos e atitudes, não através do Quimerismo, mas pelas induções psicológicas e decepções. Alguns o intitulam de mentiroso, outros podem lhe chamar de diplomata nato.

Ravnos

Nome:
Jogador:
Crônica:
Natureza: Perfeccionista
Comportamento: Diretor
Clã: Ravnos Antitribu
Geração: 12ª
Senhor:
Conceito: Especialista em Psicologia de Guerra

Atributos

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

Habilidades

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

Vantagens

Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
Rebanho	●○○○○○○○○○	Animalismo	●○○○○○○○○○	Consciência/	●●○○○
Geração	●○○○○○○○○○	Quimerismo	●●○○○○○○○○	Convicção	
	○○○○○○○○○○	Fortitude	●●○○○○○○○○		
	○○○○○○○○○○		○○○○○○○○○○	Auto-Controle/	●●○○○
	○○○○○○○○○○		○○○○○○○○○○	Instinto	
	○○○○○○○○○○		○○○○○○○○○○		
	○○○○○○○○○○		○○○○○○○○○○	Coragem	●●●●○

Qualidades/Defeitos

Humanidade/Trilha: ●●●●●○○○○○

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

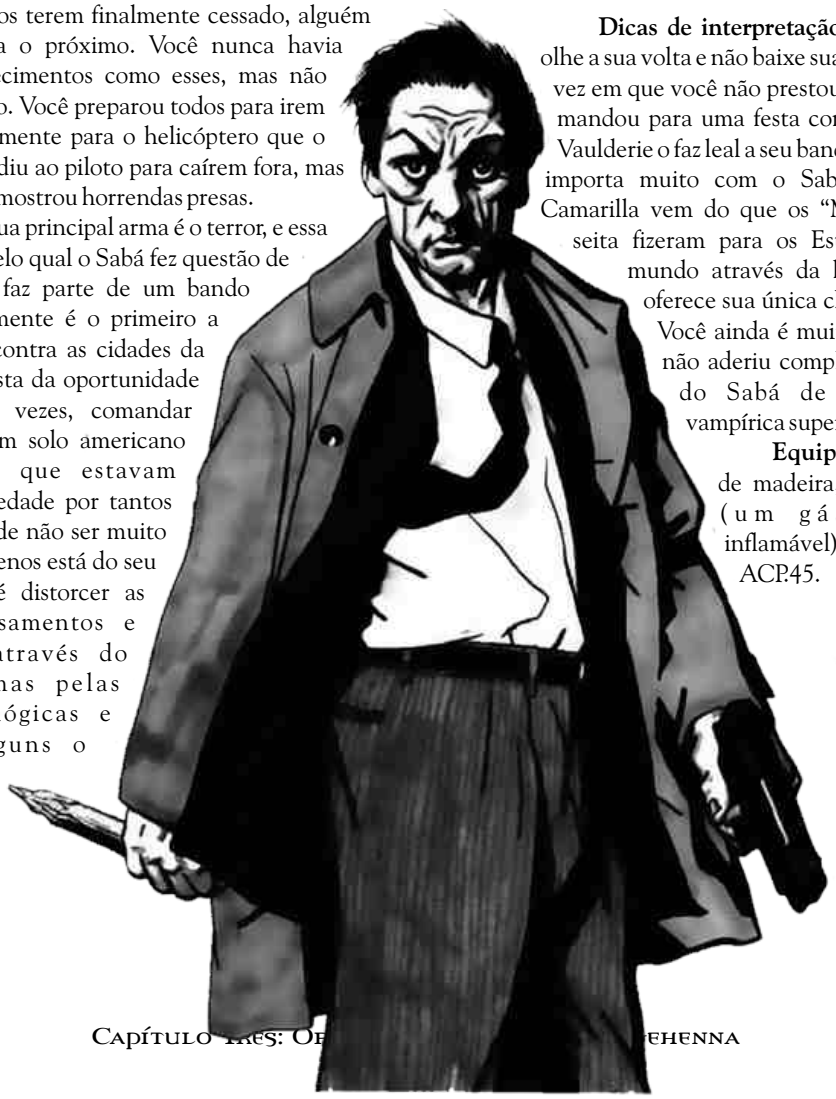
Pontos de Sangue: □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□

Pontos por Turno:_____

Vitalidade

Escoriado	0 □
Machucado	-1 □
Ferido	-1 □
Ferido Gravemente	-2 □
Espancado	-2 □
Aleijado	-5 □
Incapacitado	□

Fraqueza: Devotado a um vício



Dicas de interpretação: Seja observador, olhe a sua volta e não baixe sua guarda. Na última vez em que você não prestou atenção o Sabá te mandou para uma festa com pás e sangue. O Vaulderie o faz leal a seu bando, mas você não se importa muito com o Sabá. Seu ódio pela Camarilla vem do que os "Membros" daquela seita fizeram para os Estados Unidos e o mundo através da história, e o Sabá oferece sua única chance de se vingar. Você ainda é muito patriota e ainda não aderiu completamente ao ideal do Sabá de uma sociedade vampírica superior aos mortais.

Equipamento: Estacas de madeira, lanterna, butano (um gás altamente inflamável), van preta, pistola ACP.45.

Herege do Sabá

Mote: *O Sabá foi fundado sob mentiras e construído sobre decepções. É nossa hora de liderar a seita para a vitória, em nome da verdade iremos prevalecer!*

Prelúdio: Sua vida antes do Abraço foi sem propósito. Você mudava de fé em fé e de religião em religião a procura de *algo* em que acreditar, algo maior que você própria. Mas infelizmente nenhuma fé mortal conseguia aplacar sua alma. Você *sabia* que existia algo melhor, algo pelo qual valesse a pena se sacrificar, mas não sabia *o que* era.

Tudo mudou quando, numa noite, ela veio até você e lhe contou sobre imortalidade, Caim e a guerra que viria devorar suas próprias crianças. As palavras daquela mulher sobre a Gehenna e os Antediluvianos abalaram seu coração, e quando ela provou que era um dos não-vivos uma *Cainita* você sabia que havia encontrado o que procurava.

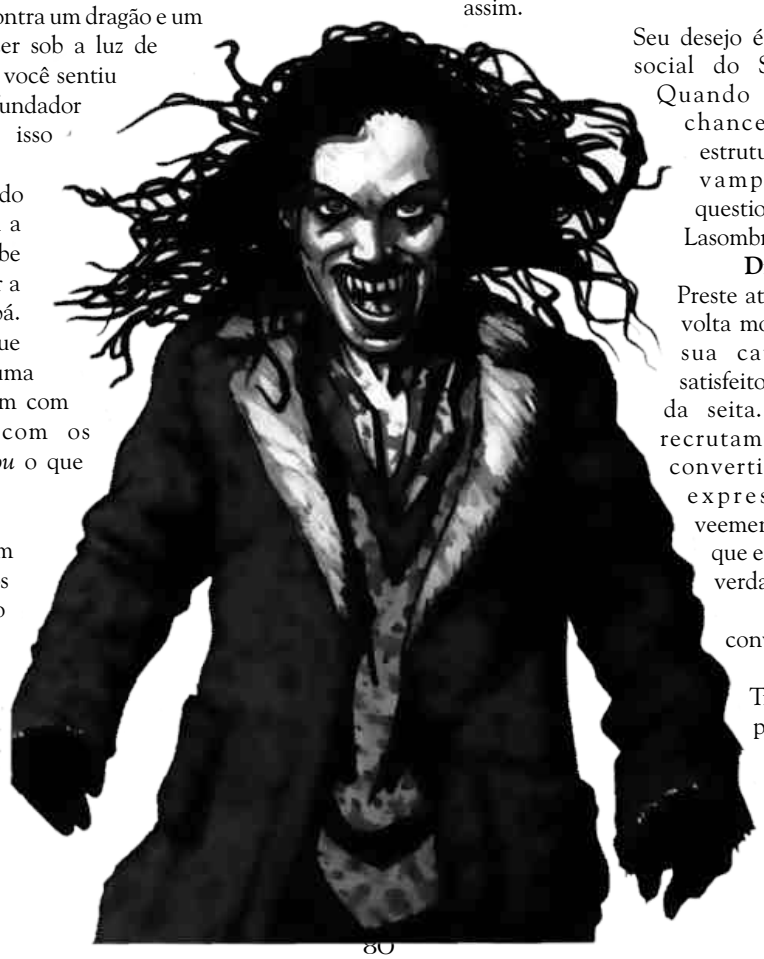
Ao menos você sabia até o Abraço. Você foi trazida para o Sabá e submetida ao Rito de Criação. Sua humanidade foi varrida de você junto com o seu ideal e reposta com tormento e uma sede devoradora que nada podia aplacar. O Abraço não era a promessa de realização, era a *danação!* Você havia trocado sua vida por uma falsa existência como parasita.

Sua senhora ria de você. Ela dizia: "você devia ter visto sua cara!". Para ela era apenas uma piada sua fé, seu desejo, sua busca por algo maior. Você enlouqueceu, perdeu o controle, se tornou uma besta furiosa e tentou matá-la, mas o bando a segurou e esperou até que se acalmasse. O Vaulderie acalmou seus sentimentos de traição, mas você se tornou uma pessoa vazia.

Então a Semana dos Pesadelos aconteceu. Seu bando deteve você e sua senhora até tudo acabar, mas, nesse tempo, você teve visões o Antediluviano Ravnos tombando em batalha contra um dragão e um tigre, você o viu perecer sob a luz de quatro sóis. Finalmente você sentiu a última maldição do fundador do seu Clã e como isso destruiu os Ravnos.

Quando seu bando a soltou, você começou a fazer perguntas e soube que ocorreu algo similar a todos do seu clã no Sabá. Você soube, também, que jamais havia ocorrido uma maldição desse tipo nem com os Lasombra nem com os Tszimice. Você *encontrou* o que tanto procurava.

Conceito: Você encontrou sua missão em vida. Você deve trazer os Ravnos Antitribu para o controle do Sabá, já que o seu é o único clã do qual o Antediluviano certamente morreu os Lasombra e os Tzimice provavelmente mentiram, e você vê isso apenas como mais um plano astuto deles. Seu discurso vai atrair a Inquisição ou a Mão Negra, mas toda revolução começa assim.



Seu desejo é contestar a estrutura social do Sabá por completo. Quando encontrar alguma chance de quebrar essa estrutura convertendo outro vampiro à sua causa, questionar a autoridade de um Lasombra, etc você o fará.

Dica de interpretação: Preste atenção se alguém a sua volta mostra sinais de aderir a sua causa, ou não estar satisfeito com a atual estrutura da seita. Seja cauteloso no recrutamento, mas, ao ter convertidos para a causa, expresse suas crenças veementemente. Você sabe que está certo, e eles verão a verdade em suas palavras.

Dessa forma, sua convicção irá guiá-los.

Equipamentos: Trapos. Um casaco que provavelmente não é trocado há uns dois anos.

Ravnos

Nome:
Jogador:
Crônica:
Natureza: Pedagogo
Comportamento: Mártir
Clã: Ravnos Antitribu
Geração: 13ª
Senhor:
Conceito: Herege do Sabá

Atributos

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

Habilidades

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

Vantagens

Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
Mentor	●●○○○○○	Animalismo	●●○○○○○	Consciência/	●●○○○
Status no Sabá	●○○○○○○	Fortitude	●●○○○○○	Convicção	
	○○○○○○○		○○○○○○○		
	○○○○○○○		○○○○○○○	Auto-Controle/	●●○○○
	○○○○○○○		○○○○○○○	Instinto	
	○○○○○○○		○○○○○○○		
	○○○○○○○		○○○○○○○	Coragem	●●○○○

Qualidades/Defeitos

Humanidade/Trilha: ●●●●●○○○○○ — Caim

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

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

Pontos por Turno:_____

Vitalidade

Escoriado	0 □
Machucado	-1 □
Ferido	-1 □
Ferido Gravemente	-2 □
Espancado	-2 □
Aleijado	-5 □
Incapacitado	□

Fraqueza: Devotado a um vício

Teatro da Mente
Noite
Nome:
Personagem Estrangulador
Crônica
Clã Ravnos
Geração 11ª
Idade
Natureza Conformista
Comportamento Solitário
Força de Vontade
Sangue
Coragem
Autocontrole / Instinto
Consciência / Convicção
Antecedentes
Geração x2
Influencia (Ruas x1)
Recursos x1
Rebanho x2
Influencias
Disciplinas
Quimerismo (Ignis Fatuus)
Fortitude (Tolerância,
Têmpera)
Qualidades & Defeitos
Trilha / Humanidade
Paradoxo
Físicos
Flexível x2 Rude x2
Firme x3
Equilibrado
Rijo
Sociais
Digno
Comandante x2
Mentais
Esperto x2 Astuto
Dedicado
Perspicaz
Paciente
Habilidades
Atléticos Ocultismo
Briga Furtividade
Armas Brancas Manha

Teatro da Mente
Noite
Nome:
Personagem Herege do Sabá
Crônica
Clã Ravnos Antitribu
Geração 13ª
Idade
Natureza Mártir
Comportamento Pedagogo
Força de Vontade
Sangue
Coragem
Autocontrole / Instinto
Consciência / Convicção
Antecedentes
Influência (Ruas x1)
Mentor x2
Influencias
Disciplinas
Animalismo (Sussurros Ferais,
Chamado)
Fortitude (Tolerância,
Têmpera)
Qualidades & Defeitos
Trilha / Humanidade
Caim
Físicos
Feroz
Ágil
Incansável x2
Vigoroso
Sociais
Carismático x2
Expressivo x2
Insinuante
Persuasivo x2
Mentais
Alerta x2
Astuto
Habilidades
Emp. com Animais Furtividade
Briga Manha
Intimidação Sobrevivência

Estrangulador

Mote: *Eu sou um criminoso. Meu pai era um criminoso. Meu avô era um criminoso. Mas apenas eu fui escolhido para beber o sangue de Kali e me transformei como Shiva. Não fique em meu caminho meu dever é sagrado.*

Prelúdio: Você ascendeu no culto de Thuggee, um grupo de homens que reverenciavam a deusa Kali e o seu ato sagrado do estrangulamento. Você já teve uma vida antes dos assassinatos. Teve uma família, um trabalho respeitável e saúde suficiente para ser feliz, mas nada disso lhe dava os prazeres como o de servir Kali.

Você tem certeza de que seus assassinatos não atraem a atenção das autoridades. Muitas pessoas acreditam que os Thuggee foram extintos faz dois séculos, e você prefere que isso continue assim. Agora que você sabe a verdadeira natureza dos grandes praticantes de Thuggee, suspeita que muitas outras forças ocultas trabalham por detrás dos panos. Forças que são incompreensíveis para você... Por hora.

Numa noite, três Thuggee vieram até você e participaram de um ritual, no qual você ficava despido e eles bebiam do seu sangue. Eles lhe devolveram o sangue junto com o sangue de Kali, fazendo de você um verdadeiro Thuggee um Ravnos.

Sedento pelo gosto de sangue, você não pôde resistir quando sua esposa e filhos foram trazidos até você. Os três disseram que para se tornar um Shiva você deveria acabar com os enfeites da sua vida mortal. Por um tempo você ficou de luto, mas agora entende que aquilo foi necessário.

Quando a Semana dos Pesadelos veio você perdeu o controle, como os demais, bebendo o vitae de quem quer que fosse. Agora você é o último remanescente dos Thuggee. O sangue *asuratizayya,* pelo qual você foi Abraçado o fez sair de sua terra natal. Agora procura satisfazer seus deveres sagrados na Europa ou América, ou em qualquer lugar em que esteja.

Conceito: Você é um assassino divino, agraciado com a benção dos deuses para tirar a vida e destruir os mortos-vivos que considerar inadequados. Você não é nem estúpido, nem sedento por sangue, mas entende o seu *svadharma* e não subestima os Membros do oeste.

Você estrangula as pessoas em nome do seu dever religioso. Você mata Membros que são cegos a ponto de não entender o *svadharma* deles, portanto eles não devem prejudicar os demais através da existência.

Dicas de interpretação: A despeito do seu propósito, você não é uma máquina. Ainda pode sentir e expressar emoções. Você lamenta muito ter parado de respirar e ter abandonado sua terra natal, e não é contra encontrar aliados que o ajudem a recuperar o que foi perdido, mesmo se forem ocidentais. Afinal, eles podem aprender, assim como você aprendeu.

Equipamento: Fio de aço usado para estrangular, bagh nakh (garras de tigres usadas para cortar, uma em cada mão), variados tipos de facas, roupas ocidentais e um apartamento pequeno.

Ravnos

Nome:
Jogador:
Crônica:
Natureza: Conformista
Comportamento: Solitário
Clã: Ravnos
Geração: 11ª
Senhor:
Conceito: Estrangulador

Atributos

Físicos		Sociais		Mentais	
Força	●●●●OOOOO	Carisma	●●OOOOOOO	Percepção	●●OOOOOOO
Destreza	●●●●OOOOO	Manipulação	●●OOOOOOO	Inteligência	●●●OOOOOO
Vigor	●●●●OOOOO	Aparência	●●OOOOOOO	Raciocínio	●●●OOOOOO

Habilidades

Talentos		Perícias		Conhecimentos	
Prontidão	OOOOOOOOO	Emp.c/Animais	●●OOOOOOO	Acadêmicos	●●OOOOOOO
Esportes	●●●OOOOOO	Ofícios	●●OOOOOOO	Computador	OOOOOOOOO
Briga	●●●OOOOOO	Condução	OOOOOOOOO	Finanças	OOOOOOOOO
Esquiva	●OOOOOOOO	Etiqueta	OOOOOOOOO	Investigação	OOOOOOOOO
Empatia	OOOOOOOOO	Armas de Fogo	●OOOOOOOO	Direito	OOOOOOOOO
Expressão	OOOOOOOOO	Armas Brancas	●●OOOOOOO	Lingüística	OOOOOOOOO
Intimidação	●●OOOOOOO	Performance	OOOOOOOOO	Medicina	●OOOOOOOO
Liderança	OOOOOOOOO	Segurança	●●OOOOOOO	Ocultismo	●●OOOOOOO
Manha	OOOOOOOOO	Furtividade	●●●●OOOOO	Política	OOOOOOOOO
Lábia	OOOOOOOOO	Sobrevivência	●OOOOOOOO	Ciências	OOOOOOOOO

Vantagens

Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
Rebanho	●●OOOOOOO	Quimerismo	●OOOOOOOO	Consciência/	●●●OO
Geração	●●OOOOOOO	Fortitude	●●OOOOOOO	Convicção	
Recursos	●OOOOOOOO		OOOOOOOOO		
	OOOOOOOOO		OOOOOOOOO	Auto-Controle/	●●●OO
	OOOOOOOOO		OOOOOOOOO	Instinto	
	OOOOOOOOO		OOOOOOOOO		
	OOOOOOOOO		OOOOOOOOO	Coragem	●●●OO

Qualidades/Defeitos

Humanidade/Trilha: ●●●●●OOOOO
Paradoxo

Força de Vontade: ●●●●●OOOO □□□□□□□□□□

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

Pontos por Turno:_____

Vitalidade

Escoriado	0 □
Machucado	-1 □
Ferido	-1 □
Ferido Gravemente	-2 □
Espancado	-2 □
Aleijado	-5 □
Incapacitado	□

Fraqueza
Devotado a um vício

Exemplo de Grupo

Os Saqueadores de Tumbas

Os Saqueadores de Tumbas são um grupo informal de Ravnos que se uniram por um interesse em comum após a Semana dos Pesadelos. Eles formaram um grupo unido pela força da proteção mútua quando a maldição do Antediluviano os assolou e buscam saber o que aconteceu e como isso influenciará o mundo. Eles possuem fortes motivos para acreditar que o fim já começou, e crêem que o conhecimento apropriado talvez lhes dê a chance de pará-lo.

História

Dr. Lawrence Mayhew, arqueólogo e ladrão de tumbas nos séculos passados, ainda estava se recuperando das conseqüências da Semana quando recebeu a primeira encomenda. Nela estava uma carta de um historiador medieval vampiro e um convite para receber mais informações. Lawrence, com sua curiosidade atiçada, aceitou o convite. Ele não encontrou ninguém no hotel onde o encontro foi marcado, mas o recepcionista lhe deu outro pacote, este com um pouco mais de história e alguma informação que poderiam eventualmente guiá-lo para o refúgio de alguns anciões indianos.

Quando Lawrence compreendeu exatamente o que havia recebido, contatou duas das suas crias, ambas demonstraram interesse similar. Elas trouxeram outros dois Ravnos que pudessem ajudar. Quando Lawrence reuniu os quatro outros Ravnos num encontro, ele expôs seu plano ir até a Índia, localizar o refúgio de um ancião Ravnos e decifrar tudo que pudessem. E, se possível, usar isso para evitar ou retardar qualquer desastre futuro.

Os outros quatro Ravnos não acreditaram em tudo que o Dr. Mayhew disse o bom doutor tinha alguns problemas pessoais mas a oportunidade de saquear o refúgio de algum ancião sem muito risco de retalhamento se mostrou tentadora.

Os Saqueadores de Tumbas organizaram os preparativos para viagem, tomando todos os cuidados para riscos que um Membro enfrenta e estavam prontos para atravessar metade do mundo. O misterioso benfeitor de Lawrence veio até ele mais uma vez, agora oferecendo passagens em um cargueiro que os levariam até Calcutá e desembarcaria após o anoitecer.

O recém-formado bando discutiu sobre os riscos de aceitar a passagem. Sem idéia alguma de quem ofereceu a eles, nem mesmo o motivo, os riscos pareciam altos. Eles acabaram por aceitar, pois consideraram a oportunidade tentadora demais, além de que se alguém quisesse matá-los poderia fazê-lo facilmente tanto na América quanto em Calcutá.

A viagem até Calcutá não teve problemas.

Os cinco fizeram a jornada em torpor voluntário para economizar vitae e acordaram em um depósito, algumas semanas depois. Novamente eles foram beneficiados, dessa vez pelo rebanho do Dr. Lawrence, que desembarcou antes e providenciou um refúgio e demais necessidades para o bando durante a estada no subcontinente indiano.

Os acontecimentos após a chegada deles não foram tão prazerosos. Os Vampiros do Oriente, que guerreavam com os Ravnos indianos, estavam muito mais comuns do que eram antes da Semana dos Pesadelos, e não tinham a intenção de permitir que Vampiros Ocidentais permanecessem em seu território. Felizmente, o bando não achou difícil despistar seus agressores no meio da multidão.

O grupo começou a pesquisar sobre as pistas fornecidas e descobriram alguns refúgios na própria Calcutá ao menos alguns que ainda não haviam sido saqueados por carniçais ou por Vampiros Orientais. Partindo mais além, os Saqueadores de Tumbas encontraram refúgios em outras cidades e um, em especial, que parecia ter pertencido a um Matusalém.

O verdadeiro sucesso veio quando o bando acreditou ter encontrado o local de descanso do próprio Antediluviano. Infelizmente, quando exploravam o lugar, encontraram uma cena vinda literalmente do Inferno. O local ressoava com as reminiscências da batalha travada meses atrás, fazendo com que qualquer tentativa de permanecer no local ficasse insuportável. O grupo partiu sem promover nenhuma investigação efetiva.

O membro mais jovem do grupo, Gwendolyn Brand, sofreu pesadelos todas as noites depois que foi feita a visita ao local. O bando parou as explorações e estavam, agora, com os nervos aflorando a pele. Eles não tinham certeza do que fazer com o que haviam encontrado, nem se isso era o que eles buscavam, mas o acontecimento certamente rendeu relatórios fascinantes.

Refúgio

Os lacaios de Lawrence encontraram uma mansão interessante em Calcutá, longe do centro da cidade e dos problemas cotidianos. Isolado, o refúgio forneceu toda a privacidade que o grupo necessitava, com proximidade da cidade o suficiente para que pudessem se alimentar.

A casa havia sido construída originalmente por uma rica família inglesa durante o período colonial da Índia, mas foi vendida quando o país tornou-se independente, no final da década de 1940. A decoração é bastante simples, embora Lawrance tenha mandado vários objetos de arte raros que ele coletou durante os anos.

Na preparação para a chegada dos vampiros, os lacaios rapidamente instalaram o melhor equipamento

de segurança que encontraram. O terreno é monitorado por câmeras de segurança, detectores de movimento e microfones escondidos. As janelas são lacradas e seriam necessários explosivos para forçar as portas.

O grupo descansa durante o dia no subsolo, que é dividido em pequenos compartimentos que podem ser trancados pelo lado de dentro. Além disso, cada membro do bando tem acesso a um "quarto" pessoal, além de uma área para pesquisa.

A casa possui cinco conexões com internet de alta velocidade, permitindo a obtenção de informações e notícias de qualquer parte do mundo, assim como material de pesquisa que seria difícil de conseguir utilizando outros métodos.

Os Vampiros

Quatro membros do grupo se conhecem há décadas, mas trabalharam juntos apenas alguns meses. Eles não são nenhum tipo de organização perfeita (e talvez nunca venham a ser), mas ao menos possuem uma boa razão para trabalharem juntos. A presença do bando ficou conhecida assim que foram publicados alguns textos que eles traduziram para os Ravnos da América e Europa. Por causa disso, o grupo considerou seriamente a possibilidade de voltar para os Estados Unidos. Assim que eles visitaram o local onde Zapathasura foi destruído, as coisas pararam de correr tão bem para eles.

Lawrence Mayhew, O Líder

História: Lawrence Mayhew é um professor de arqueologia de Oxford que foi com a família para a Índia no final do século 19, onde pôde explorar as selvas indianas, templos e ruínas. O subcontinente sempre o fascinou na cultura, religião e afins.

Passou muitos anos na Índia procurando por qualquer coisa que pudesse encontrar e aprendeu tudo que podia. Era inevitável que em algum dia ele aprendesse demais. O Dr. Mayhew atraiu a atenção de Jayakumar, um Ravnos da casta Brama que se interessou por suas atividades. A princípio, Jayakumar se aproximou dele como um estudante e conversavam sobre a Índia desde o anoitecer até a manhã. Mayhew frequentemente voltava para a casa da sua família uma hora ou duas depois que o sol nascia.

Não demorou muito para que a erudição e a curiosidade convencessem Jayakumar que ele era bom o suficiente para se tornar um Ravnos do *jati* dos Brâmanes. É claro, ele não consultou Lawrence antes e preparou tudo para parecer que o Dr. Mayhew morreu em um trágico acidente. Mayhew foi levado até Jayakumar e submetido ao Abraço ritualístico dos Ravnos Brama.

Lawrence se adaptou rapidamente a sua nova condição, apesar de ter sentido a perda das horas do dia. O fato de que as fragilidades humanas não mais o perturbariam foi uma bênção, a princípio.

Jayakumar quis os conselhos de Lawrence sobre o Oeste. O Brama viu o tempo se aproximar rápido quando os Ravnos tiveram que se preparar para o assalto final dos *asuratizayya*. Ele sabia o que fazer em seguida, eles deveriam saber o que os esperava.

Após Jayakumar conseguir tudo que queria de Mayhew, ele mandou sua cria embora. Lawrence, que há muito havia se cansado do seu senhor, não protestou. Ele rumou para a América para ficar o máximo de distância da Índia. Conseguiu entrar em Harvard, e passou várias décadas escondido em seus salões. Durante sua estada, Lawrence Abraçou Johann Matheson e Zachary Carter, seus dois melhores estudantes (e parceiros de crimes).

Imagem: Lawrence Mayhew é um homem gentil, aparentemente no auge dos seus 30 anos, com pele morena, cabelo perfeitamente arrumado e olhos castanhos. Ele prefere usar roupas sociais quando não está numa escavação.

Dicas de interpretação: você fala suave e humildemente, a não ser que considere *absolutamente* necessário ter o que quer ou precise, nesse ponto você é muito intenso, passando por cima de qualquer um para conseguir o que quer. Você possui a experiência de várias décadas em lidar com estudantes problemáticos e acha fácil passar seu conhecimento aos outros. Quando está perto de Membros mais antigos que você, entretanto, você não mostra nenhuma objeção nem ao comentário mais estúpido. O tempo passado com Jayakumar lhe ensinou que não se deve brincar com quem é mais poderoso que você.

Senhor: Jayakumar
Natureza: Arquiteto
Comportamento: Diretor
Geração: 9ª
Abraço: 1879
Idade aparente: 34

Físicos: Destreza 3, Vigor 4, Força 3

Sociais: Aparência 3, Carisma 4, Manipulação 3

Mentais: Inteligência 4, Percepção 5, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 3, Esportes 2, Briga 1, Esquiva 2, Empatia 1, Expressão 4, Intimidação 2, Liderança 3

Perícias: Empatia com animais 2, Condução 2, Etiqueta 3, Armas de fogo 2, Sobrevivência 3

Conhecimentos: Acadêmicos 5, Computação 1, Investigação 4, Lingüística 2, Ocultismo 4, Política 3

Disciplinas: Animalismo 2, Auspícius 4, Quimerismo 3, Dominação 2, Fortitude 3

Antecedentes: Contatos 5, Influência 1, Recursos 5, Lacaios 2, Status 2

Virtudes: Consciência 3, Coragem 3, Autocontrole 5

Humanidade: 7

Força de Vontade: 7

Fraqueza: Não é algo muito intenso, mas parece que não será superado nunca. Lawrence descobriu que possui um forte impulso de roubar os trabalhos dos outros e usá-los como se fossem dele. Plágio é uma palavra feia e ele prefere pensar que não faz isso, mas faz. Ele tira vantagem do trabalho alheio.

Gwendolyn Brand, A Visionária

História: Gwendolyn é uma jovem, ambiciosa e talentosa arqueóloga. Como graduada em Oxford, sua carreira talvez tivesse conduzindo a descobertas incríveis no mundo mortal, se ela não tivesse sido pega roubando.

Gwendolyn esteve em diversas escavações e se envolveu com Johann Matheson ao vender objetos históricos e outros itens furtados dos sítios arqueológicos no mercado negro. Esse trabalho era lucrativo o suficiente para ajudá-la a pagar as dívidas e ela não via o que fazia como algo errado. No final das contas, ela se sustentava repassando tudo adiante; por que ela deveria para de fazer isso?

Infelizmente, um de seus colegas descobriu o que estava acontecendo e a delatou. Consequentemente, ela não teve mais acesso aos recursos da universidade e só não foi presa porque pensou rápido o suficiente para conseguir fugir e chamar Johann.

Johann, que já tinha a intenção de Abraçar Gwendolyn, o fez assim que surgiu a oportunidade. Ele a trouxe novamente para a América, onde ela encontrou-se com o senhor de Johann, Lawrence, que se sentiu maravilhado em encontrar outro membro de Oxford em seu círculo social, mesmo sendo uma mulher.

Não muito tempo depois disso, o grupo foi para a Índia para procurar as pistas que um benfeitor havia passado para Lawrence. As habilidades de Gwendolyn foram extremamente úteis nessa jornada ao oriente. Ela aprendeu muito com textos históricos encontrados após a visita ao local onde Zapathasura fora destruído. Ela também passou a sofrer de pesadelos durante o dia sobre o evento e ocasionalmente acorda balbuciando coisa em Sânscrito, uma língua que ela dificilmente conseguia traduzir antes. Gwendolyn suspeita que o que remanesceu do espírito de Zapathasura entrou em seu corpo.

Imagem: Gwendolyn é alta, esbelta, loira e com olhos escuros. Está sempre fumando cigarros e usa as roupas mais casuais possíveis. Raramente sorri, exceto quando ocorre alguma desgraça com outras pessoas.

Dicas de interpretação: amarga, cínica e ressentida do seu Abraço, seus pensamentos vivem oscilando entre ir atrás de Johann para tentar conseguir novamente sua mortalidade e perdoá-lo por ele tê-la levado para fora da Inglaterra antes que a polícia a capturasse. Aja de forma ríspida com qualquer pessoa até perceber que ela não é tão ruim quanto você havia pensado. Não revele a ninguém suas suspeitas a respeito de Zapathasura eles pensariam que você está louca.

Senhor: Johann Matheson

Natureza: Cínica

Comportamento: Egoísta

Geração: 11ª

Abraço: 1999

Idade aparente: 28

Físicos: Destreza 2, Vigor 2, Força 2

Social: Aparência 3, Carisma 2, Manipulação 3

Mental: Inteligência 3, Percepção 5, Raciocínio 4

Talentos: Prontidão 2, Empatia 2, Expressão 3, Intimidação 3

Perícias: Armas de fogo 1, Sobrevivência 3

Conhecimentos: Acadêmicos (Arqueologia) 4, Computação 2,

Investigação 3, Lingüística 4, Ocultismo 3, Ciências 2

Disciplinas: Auspícius 3, Quimerismo 1

Antecedentes: Contatos 3, Mentor 1, Recursos 3

Virtudes: Consciência 2, Coragem 3, Autocontrole 5

Humanidade: 7

Força de vontade: 8

Fraqueza: Gwendolyn rouba. Ela não é cleptomaníaca; apenas rouba coisas de valor. Talvez ela venda essas coisas depois de ficar um tempo com elas, mas se ver alguma coisa que lhe interesse, ela tentará tomar para si.

Marion French, Guarda-costas

História: O pai de Marion ensinou-a como atirar antes que completasse 12 anos e ela já sabia brigar e se defender quando completou 16. Quando terminou o ensino médio, ela entrou no exército e ficou lá por quatro anos antes de ir para a universidade das forças armadas.

É desnecessário dizer que Marion é uma máquina de matar sobre duas pernas ou até mais. Ela é, além disso, extremamente competente. Enquanto estava na faculdade, pôs suas habilidades de luta em prática ao trabalhar como segurança para conseguir um pouco de dinheiro. O seu trabalho mais lucrativo, e o que mudou sua vida mais drasticamente, foi na noite em que ela foi contratada por Johann.

Johann enfatizou que qualquer coisa ela visse "nunca aconteceu" e a levou para encontrar algumas pessoas em um depósito. A situação ficou preta, as pessoas ficaram ofendidas e uma delas sacou uma arma. Marion fez o melhor que pôde para controlar a situação, mas não deu para evitar uma troca de tiros. O que mais a perturbou foi que Johann tomou dois tiros no peito durante a confusão e não pareceu nem um pouco morto, que era como deveria estar.

Tarde da noite, Johann levou Marion até onde ele precisaria ficar para se recuperar. Ele a convenceu a continuar, a despeito da primeira má experiência. Apesar de ela ser muito boa no que fazia, era inevitável que alguma coisa desse errado. As balas teriam matado ela se não fosse o vitae de Johann.

Imagem: Marion tem cabelos negros, olhos castanhos e a pele pálida. Usa roupas que lhe proporcionem movimentos fáceis e que não restrinjam seus movimentos.

Dicas de interpretação: Você não confia em ninguém que não seja Johann e nele você confia o suficiente para entrar nos mais variados problemas sem você, ele já teria tomado um bom banho de sol em um final de semana qualquer. Você está interessada na investigação, mas não tem a mesma experiência que os outros uma graduada em literatura ocidental não é de grande ajuda quando se está numa escavação de refúgios de anciões Ravnos Numa briga, você usa Quimerismo, quando necessário para criar distrações.

Senhor: Johann Matheson

Natureza: Sobrevivente

Comportamento: Galante

Geração: 11ª

Abraço: 1987

Idade aparente: final dos 20 anos

Físicos: Destreza 4, Vigor 4, Força 3

Social: Aparência 2, Carisma 2, Manipulação 2

Mental: Inteligência 2, Percepção 3, Raciocínio 4

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

Perícias: Empatia com animais 2, Condução 2, Etiqueta 1, Armas de fogo 2,
Armas brancas 2, Furtividade 2

Conhecimentos: Acadêmicos 3, Computação 1, Lingüística 1

Disciplinas: Animalismo 2, Auspícius 1, Quimerismo 3

Antecedentes: Contatos 2, Recursos 3

Virtudes: Consciência 2, Coragem 5, Auto-controle 3

Humanidade: 5

Força de vontade: 7

Fraqueza: Marion desenvolveu o hábito de agredir e fazer outras coisas desagradáveis para suprir suas necessidades. Ela possui a habilidade e o talento para conseguir o que quiser dos outros.

Johann Matheson, Estudante Dedicado

História: Johann cursou em Harvard na metade dos anos 60 e saiu um ano antes de se formar para protestar contra a Guerra do Vietnam e fugir do alistamento. Lawrence Mayhew, que fazia parte do corpo docente de Harvard, nunca havia realmente dado aulas.

Este, entretanto, procurava estudantes promissores e lhes oferecia a oportunidade de estudos particulares . Estava prestes a oferecer essa chance para Johann, quando o jovem simplesmente caiu fora. Não interessado em perder o talento de quem poderia ser um dos mais brilhantes arqueologistas, Lawrence

convenceu o jovem a, pelo menos, assistir as aulas particulares.

Johann tinha uma grande afinidade com arqueologia e escrevia artigos que impressionavam muito Lawrence, o que o fez decidir Abraçá-lo anos antes dele terminar a faculdade. Infelizmente, Johann tinha um vício por experimentações químicas que o Dr. Mayhew desaprovava.

Ele tentou convencer Johann a ficar longe da maconha e do LSD, mas Johann riu e encarava o fato como "todo mundo também usa.". Lawrence inicialmente se opôs ao vício de Johann, pois ele desejava usar seu "brilhante aluno" como um da sua prole, e a presença das drogas no sangue de Johann deixava o Ravnos desconfortável. Apesar de tudo isso, a capacidade de Johann estava á frente de qualquer outra coisa. Ele Abraçou Johann quando este não estava sob o efeito de entorpecentes. Achou imensamente proveitoso ter alguém com quem poderia discutir abertamente suas experiências.

O Abraço não curou a fascinação de Johann pelas drogas. Ele se alimenta regulamente de mortais que estão sob "influência química", especialmente aqueles que estejam usando algo que Johann nunca experimentou. Mais ainda, Johann usa os contatos de Lawrence como base para um lucrativo comércio no mercado negro de tesouros arqueológicos antigos. Lawrence desaprova isso, mas aprendeu a fazer vista grossa ao fato após Johann conseguir vários artefatos arqueológicos únicos e interessantes.

Imagem: Johann é um jovem com cabelos muito loiros e olhos verdes. Ele se veste de acordo com cada situação. Quando se encontra com compradores, usa terno e gravata, quando se alimenta, veste-se com um estilo alternativo. Na Índia, ele conseguiu fardas do exército britânico do período colonial (Khakis e capacetes Topee),o que divertiu muito o grupo.

Dicas de interpretação: você age de forma jovial e vaidosa, dando a impressão de que pode fazer qualquer coisa que desejar mesmo quando você está errado. Você não é estúpido, mas é extremamente auto-confiante. O fato de ter Abraçado das vezes em 30 anos de não-vida mostra sua falta de moderação.

Senhor: Dr. Lawrence Mayhew
Natureza: Caçador de emoções
Comportamento: Rebelde
Geração: 10ª
Abraço: 1971
Idade aparente: 20 e poucos anos
Físicos: Destreza 3, Vigor 3, Força 3
Social: Aparência 2, Carisma 3, Manipulação 2
Mental: Inteligência 4, Percepção 3, Raciocínio 4
Talentos: Prontidão 2, Esquiva 2, Expressão 3, Liderança 1, Manha 2, Lábia 2
Perícias: Empatia com animais 2, Condução 2, Armas de fogo 1
Conhecimentos: Acadêmicos 4, Computação 2, Investiga cão 3, Lingüística 3, Ocultismo 4
Disciplinas: Animalismo 3, Auspícius 2, Quimerismo 3
Antecedentes: Contatos 4, Rebanho 2, Influência 1, Mentor 2, Recursos 4, Lacaios 1
Virtudes: Consciência 3, Coragem 3, Auto-controle 2
Humanidade: 5
Força de vontade: 7
Fraqueza: Você trafica e rouba artefatos, mas seu vício atual são as drogas. Você sempre procura satisfazer seu vício, quanto mais, melhor. Você procura dar ao seu rebanho as suas drogas favoritas (Ecstasy e cocaína) e se alimenta delas quando estão "na pira".

Anjalika Undfrwood

História: Anjalika é a filha de uma mulher Brama e de um lorde inglês. Nasceu na Índia mas cresceu na Inglaterra, por isso aprendeu desde cedo as línguas dos dois países, variando entre uma e outra com muita facilidade. Ela entrou em Oxford para receber uma educação formal e estudar literatura, focando, principalmente, nos textos hindus. Depois de graduada, seus primos indianos a convidaram para ficar com eles durante um tempo.

Anjalika estava muito interessada em ver os lugares sobre os quais tanto havia lido e em melhor entender sua descendência.

A visita não era apenas o que ela imaginava. A família da mãe, sendo parte da casta dos Bramares, era muito rica para os padrões indianos. Mas a cidade estava lotada de pessoas e animais, e Anjalika a achou superpopulosa. Ela estava acostumada com a Inglaterra e Europa, onde a densidade demográfica é baixa e a expectativa de vida maior. Invariavelmente, ela viu muitos desabrigados morando nas ruas e calçadas.

Anjalika achou algumas coisas na sua estada muito prazerosas. Ela tinha acesso a biblioteca da

Universidade de Calcutá e fez amigos que a ajudaram nos estudos. As coisas corriam bem até o fim de semana, quando seus parentes a levaram para conhecer um "velho amigo da família" chamado Jayakumar. Este não parecia ser muito velho, mas conversou muito com Anjalika sobre a história indiana. Ao menos em metade da conversa Anjalika achou que ele falava por experiência própria. Antes do fim da noite, Jayakumar a Abraçou e a proibiu de retornar para a própria família.

O ancião Ravnos disse para Anjalika que sua família receberia a notícia que ela havia morrido em um terrível acidente, e que ele desejava que ela permanecesse com ele para aprender sobre seus novos deveres e responsabilidades como uma Ravnos do *jati* Brama. Anjalika tentou fugir diversas vezes, mas, em cada ocasião, Jayakumar e seus lacaios a evitaram. Ele manteve Anjalika com ele por mais de uma década antes de decidir que ela estava pronta para assumir os deveres que ele havia lhe dado com o Abraço.

Anjalika estava preparada para discutir sobre esses deveres com seu senhor. Passou anos fazendo trabalhos que não lhe agradavam, vivendo noite após noite num estado de desespero. Jayakumar ordenou que ela fosse á Boston se encontrar com uma cria itinerante dele, Lawrence Mayhew, e convencê-lo a se e encontrar com Jayakumar o mais rápido possível.

Jayakumar advertiu Anjalika que essa missão era apenas a primeira parte do dever dela, e que uma falha resultaria num desastre. Sendo a mulher moderna que era, Anajalika não acreditou nele. Deixar a Índia foi como tirar um grande peso dos ombros. Uma vez de volta á Europa, ela não tinha o menor interesse em voltar ao oriente. Ela queria se encontrar com Lawrence para que ele lhe explicasse coisas que Jayakumar se recusava a falar, especialmente se ele era outra cria de Jayakumar.

Ela parou em Londres com a vaga idéia de visitar seus pais, mas não poderia aparecer diante deles o Abraço e os dez anos que se passaram foram uma barreira muito grande para ser vencida. Ela viajou para a América para se encontrar com Lawrence Mayhew, quem lhe contou sobre todas as experiências com Jayakumar.

O Dr. Mayhew convidou Anjalika para ficar em Boston com ele e ajudá-lo a colocar os eventos da Índia em contexto com a história dos Ravnos, de acordo com o que seu senhor havia lhe falado. Após a Semana dos Pesadelos e Lawrence receber a encomenda de uma fonte anônima, Anjalika concordou em viajar ate a Índia com ele para saber o quê aconteceu. Ela teme que Jayakumar ainda caminhe sobre a Terra e possa lhe tirar a liberdade caso a veja novamente.

Imagem: Anjalika é uma mulher baixa, magra, com longos cabelos negros e olhos castanho-esverdeados. Sua pele é bronzeada e acinzentada, como se não tivesse se alimentado recentemente. Usa roupas conservadoras, preferindo ter um ar de executiva para evitar atrair a atenção para si.

Dicas de interpretação: Você é reservada e evita falar com pessoas que não conhece, mas isso pode mudar num instante se o assunto for algo que você conheça bem. Você pode passar horas discutindo Upanishads ou Rig Veda se lhe derem a chance e odeia falar sobre seu estado morto-vivo se alimenta apenas quando é absolutamente necessário, mas trata dos aspectos da não-vida com eufemismo. O único lado que você não odeia de ser uma Ravnos é o fato de poder conversar e se relacionar com animais.

Senhor: Jayakumar
Natureza: Pedagogo
Comportamento: Penitente
Geração: 9ª
Abraço: 1975
Idade aparente: 24
Físicos: Destreza 3, Vigor 2, Força 2
Social: Aparência 3, Carisma 3, Manipulação 2
Mental: Inteligência 4, Percepção 3, Raciocínio 3
Talentos: Briga 1, Esquiva 1, Empatia 2, Expressão 4, Lábia 2
Perícias: Empatia com animais 4, Condução 1, Etiqueta 3
Conhecimentos: Acadêmicos 4, Computação 1, Investigação2, Lingüística 3, Ocultismo 3
Disciplinas: Animalismo 5, Auspícius 1, Quimerismo 2
Antecedentes: Mentor 2, Recursos 1, Lacaios 1
Virtudes: Consciência 4, Coragem 3, Auto-controle 3
Humanidade: 7
Força de vontade: 6
Fraqueza: Para evitar chamar atenção sobre seus erros, você aponta e exagera sobre as falhas alheias. Se não souber o que fazer, você tentará humilhar qualquer um que a irrite ou ofenda. Se for outro Membro, talvez você caia em frenesi.

Usando os Saqueadores de Tumbas

Os Saqueadores de Tumbas estão em uma base não-permanente em Calcutá, sendo a matriz em Boston, Massachusetts (especificamente em Harvard). Em 2001, o bando está na América planejando seu próximo projeto. Esse plano pode envolvê-los em qualquer história, especialmente algo relacionado ás Noites Finais.

Nas investigações, eles podem perturbar um Matusalém de qualquer clã, ou podem esbarrar numa informação mais recente. Por serem Ravnos, qualquer príncipe pode decidir barrar a permanência deles em seus domínios, o que pode causar problemas (e fazê-los contatar os personagens para receberem auxílio, especialmente se o que eles procuram está em um museu ou biblioteca que lhes foi proibida a entrada).

Alternadamente, o mercado negro de Johann pode conectá-los a um importante ancião da cidade, que pode levá-los a intrigas que devem ser encobertas. Os personagens podem se envolver em ambos os lados.

Os Saqueadores de Tumbas não são um estereótipo Ravnos nenhum é "cigano", e todos têm vícios próprios, mentindo ou roubando. Todos estão preocupados com os rumores apocalípticos e com os eventos ocorridos nos últimos anos. Alguns deles conseguem ver claramente a Estrela Vermelha, todos sobreviveram à traumática Semana dos Pesadelos e estiveram no lugar onde o Antediluviano Ravnos lutou pela própria existência e perdeu. Eles não são necessariamente pivôs dos acontecimentos, mas tem uma boa idéia do que está acontecendo talvez melhor que qualquer outra pessoa.

Há também a questão sobre o benfeitor deles. As intrigas entre Márcia Felicia Licinia e Durga Syn são uma dica de que uma, ou ambas, estão envolvidas de alguma forma, mas não necessariamente. O benfeitor do grupo pode facilmente levar os personagens a uma situação semelhante para que consiga mais informações. Finalmente, o quê acontece quando o benfeitor põe o nariz onde não é chamado?

Sobreviventes

Tatiana Stepanova, Alastor

História: Tatiana Stepanova era filha de uma aristocrata russa que se uniu com um caixeiro viajante. Quando nasceu, seu pai sentiu que alguma coisa não estava certa com a filha, e nunca gostou dela realmente. Na medida em que Tatiana crescia, esse sentimento tornou-se mútuo, e ela cresceu como uma menina desobediente que fazia o possível para discordar de seus pais.

Ao saber que seus pais queriam lhe casar com um homem de outra família para que assim tivessem uma aliança, Tatiana se irritou. Quando conheceu o homem de cinqüenta anos que viria a ser seu marido, ela se enfureceu. Decidiu fugir antes que o casamento arranjado acabasse com toda a liberdade que tinha.

Nos anos que se seguiram a partida, ela teve de aprender a sobreviver, muitas vezes se disfarçando de homem para evitar chamar atenção indesejada, e roubando quando não havia outro modo de se alimentar.

Numa noite, enquanto invadia a casa de um comerciante, ela viu um homem morder a garganta de outro e aparentemente *beber* o sangue. Assustada, ele procurou se esconder antes que o homem a notasse.

Na noite seguinte, Tatiana viu novamente o homem, mas apenas por um breve momento. Nas semanas que se seguiram, ela via a silhueta dele e sentia sua presença, mas não tinha realmente certeza disso. Seus furtos passaram a ficar mais difíceis, como se alguém estivesse pondo obstáculos neles. Foram tempos difíceis, mas ela conseguiu sobreviver a despeito das dificuldades.

Após seis meses, o homem se apresentou a ela. Era uma fria noite de inverno e a neve caía sobre o chão, por isso, a primeira coisa que ela notou, foi que a respiração dele não condensava no ar. Conhecendo as lendas sobre vampiros, ela começou a correr, mas viu que ele simplesmente ficou parado olhando-a. Ela escapou sem grandes problemas. Na noite seguinte, porém, a cena se repetiu. Durante as próximas duas semanas essa aparição bizarra a perseguia. Depois de um tempo, ela só conseguia ficar em seu quarto e pensar em quando o homem a mataria.

O momento veio logo. Quando ele sugou seu sangue, ela pensou que morreria; nem mesmo suspeitava que ele a transformaria em uma Ravnos. Seu senhor, Vasiliy, ensinou-a um pouco sobre os Membros e se aproveitava, primariamente, das habilidades dela para o roubo. Mas ele não percebeu completamente o tamanho da decepção dela.

Tatiana ressentiu-se imensamente do Abraço o gosto de sangue violava seu senso de humanidade de um modo perturbador, e a compulsão por esconder sua

condição a levou a um caminho que não conseguia compreender totalmente. Ela se escondeu dos demais por anos após o Abraço, mas em determinado momento, se viu sem escolha. Vasiliy sempre acreditou que o sangue dos Ravnos se manifestava no desejo de roubar e numa compulsão por enganar os outros.

Levou três décadas até que Tatiana se visse livre da guarda de Vasiliy, e, usando as migalhas de informação que seu Senhor havia lhe dado, ela procurou se integrar à sociedade Cainita. Ela começou sendo útil para um outro Membro, e logo buscou competir com ele. O poder deles inicialmente a assustou, mas ela percebeu que esse poder poderia ser dela. Após cuidadosamente se apresentar ao Príncipe e usar suas habilidades para se tornar de alguma forma útil, ela passou a trocar seus serviços pelo ensinamento de Disciplinas que não conseguiria aprender naturalmente.

Assim que aprendeu mais sobre os outros clãs, Tatiana viajou pela Europa, conhecendo e negociando com outros Membros e coletando as informações que precisava para esconder completamente sua verdadeira natureza. Eventualmente ela adotava a identidade de uma Brujah que havia criado no decorrer do tempo que esteve na Rússia e na França. Tatiana se relacionou com muitos outros desse clã durante a Revolução Francesa, mas, mais tarde, decidiu se mudar para o recente país chamado Estados Unidos.

Ela se mudava com freqüência, estabelecendo identidades desde como Gangrel até como Malkaviano, assim como sua característica Brujah. Ela rapidamente aprendeu a evitar o Sabá e passava seu tempo nos domínios da Camarilla. Em suas rotineiras ações de se tornar útil, ela conheceu a arconte Ventrue Lucinde, e trabalhou com ela diversas vezes depois. No século 20, Tatiana também conheceu anarquistas e se associou com Lilith Storm, uma proeminente Brujah anarquista em Seattle, quando Petrodon foi destruído. Tatiana ouviu falar sobre um motim contra um dos Justicares, mas não havia descoberto evidências suficientes até Petrodon ser morto. Ela contatou Lucinde para informar sobre os anarquistas, apenas para receber o convite de trabalhar como uma Arconte da Justicar. Sua primeira missão oficial foi ajudar Lucinde na captura de Genina, uma Samedi sob a Caçada de Sangue mundial.

Tatiana conhecia Danya, a Ravnos mestra de roubo que também estava na Lista Vermelha. Ela via Danya como uma rival e desejava imensamente sua destruição.

Quando a Semana dos Pesadelos estourou, Tatiana mal conseguiu lutar contra o frenesi. Ela conseguiu se manter sob controle apenas porque muito poucos Ravnos estavam nas proximidades. As violentas imagens e sentimentos brutais a levaram a se esconder até que o evento terminasse, isentando-a de qualquer conseqüência. Ela não sabe o que ocorreu com o resto do clã e está extremamente preocupada se o ocorrido foi um ataque direcionado a ela.

Imagem: Tatiana Stepanova tem compridos cabelos negros e uma aparência não muito chamativa. Como uma Cainita, ela tem a pele pálida, mas esconde isso com maquiagem e Ofuscação. Ela cultivou uma reputação e tanto, se apresentando como se fosse mais perigosa do que realmente é. Seu olhar firme tem irritado vários primógenos e príncipes que procuraram desviar a atenção dela de seus domínios.

Como uma Alastor, Tatiana carrega uma tatuagem de identificação na palma da sua mão esquerda, e usa luvas ou Disciplinas para escondê-la.

Dicas de Interpretação: Não deixe que ninguém descubra sua identidade; mantenha-a escondida apesar de qualquer decepção. Criar identidades é necessário para lidar tanto com mortais quanto com Vampiros, e assim conseguir o que você quer. Se tiver de fingir ser uma anarquista numa noite e uma anciã da Camarilla na outra, que assim seja. Todos que você conhece são uma ferramenta em potencial não hesite em recrutar aqueles que podem ajudá-la a conseguir o que você quer, ou para dar a eles o que merecem. Dê aos neófitos a impressão de que você é nobre (que ainda são jovens a ponto de acreditarem em tais tolices), assim você poderá enganá-los sem preocupações. Você possui uma paranóia de que alguém descobrirá algo sobre você. Qualquer um que chegue perto da verdade deve ser neutralizado ou destruído, se necessário.

Senhor: Vasiliy Vasilevich
Natureza: Sobrevivente
Comportamento: Juiz
Geração: 8ª
Abraço: 1764
Idade aparente: 22
Físicos: Destreza 3, Vigor 3, Força 3
Sociais: Aparência 2, Carisma 5, Manipulação 5
Mentais: Inteligência 5, Percepção 4, Raciocínio 5
Talentos: Prontidão 3, Esportes 2, Briga 2, Esquiva 3, Empatia 3, Intimidação 4, Liderança 4, Lábia 5
Perícias: Empatia com Animais 3, Condução 1, Etiqueta 3, Armas Brancas 3, Furtividade 3, Sobrevivência 3
Conhecimentos: Acadêmicos 2, Investigação 5, Direito (da Camarilla) 3, Lingüística 2, Ocultismo (Clãs Vampíricos) 4, Política 3
Disciplinas: Animalismo 2, Rapidez 2, Quimerismo 5, Fortitude 2, Ofuscação 3, Potência 2, Presença 4
Antecedentes: Aliados 4, Contatos 5, Recursos 4, Lacaios 2, Status 4
Virtudes: Consciência 2, Coragem 3, Autocontrole 5
Humanidade: 5
Força de Vontade: 8
Fraqueza: Infiltração. Tatiana usa suas habilidades de se disfarçar e de enganar para assumir outras identidades e fingir ser membro de outros clãs. Ela não tenta assumir-se definitivamente como uma Tremere ou Ventrue, mas nenhum outro clã oferece

tamanhas possibilidades. Ela sente prazer em manipular aqueles que carregam o conceito de "clã" como uma regra de conduta. Essa compulsão vem de sua necessidade de manter a própria identidade em segredo, além de que fará qualquer coisa para evitar que saibam muita coisa sobre ela.

Sanjay Chakrabarti, Renegado Kshatriyas

História: Sanjay Chakrabarti nasceu em Nova Déli, numa família que vivia em um beco imundo. Ele ressentia-se de sua posição na sociedade como a casta mais baixa e culpava seus pais por o terem trazido a tal mundo. Ao invés de se adaptar à sua condição, ele se uniu a outros na mesma situação e começou uma lucrativa carreira assaltando turistas.

Numa noite, Sanjay e seus companheiros escolheram um alvo que parecia ser um rico europeu, mas não repararam que a palidez do homem o distinguia de qualquer raça. Quando confrontaram o homem com suas facas e porretes, ele riu do bando. O rapaz mais forte do bando, Ekaja, foi em direção para atacar o alvo, mas caiu gritando logo após seu segundo passo. Ninguém conseguia ver o que feriu Ekaja tão gravemente, mas soou como se o tivesse estripado. Um outro jovem da gangue se moveu e, também, caiu gritando no chão. Os demais correram exceto Sanjay. Sempre um oportunista, Sanjay pediu:

- Me ensine sua mágica.

Então o homem lhe ensinou. Ele era um Ravnos da casta Kshatriyas (guerreira), Abraçado um século antes da guerra contra os *asuratizayya*. Ele treinou Sanjay em recompensa pela sua atitude e coragem, reconhecendo-o como um Kshatriyas. Passaram-se cinco anos até que Sanjay conhecesse outro Ravnos, e outros dez até Vivek, seu senhor, achar que ele estava pronto para combater os Vampiros do Oriente. Sanjay aproveitou sua nova existência até certo ponto ele tinha todo o dinheiro que queria, roupas finas e qualquer mulher que desejasse mas como um morto-vivo, não conseguia desfrutar verdadeiramente de tudo por muito tempo. Ele aprendeu os dons que os Ravnos compartilhavam e aprendeu a lutar, mas também buscava algo mais, algo menos puritano.

Sanjay odiava o fato de que sua posição impossibilitava desfrutar dos prazeres da sociedade mortal. Ele recrutou seus amigos mortais, ajudando-os no que necessário, e tornando Ekaja num carniçal. O lacaio também servia seu mestre em prazeres perversos.

Ekaja trazia mulheres para o refúgio de Sanjay e as degradava para o deleite do seu senhor. Assim que a mulher tivesse sofrido indignidades suficientes e que Sanjay tivesse se enjoado da situação, ele as sugava até a morte e deixava que Ekaja cuidasse dos restos. Vivek ficou a par das excentricidades de Sanjay e tentou limitá-las, ensinando-o a resistir aos impulsos, mas

Sanjay não lhe dava ouvidos.

Quando rumores atravessaram a Índia de que os *asuratizayya* começaram sua tão profetizada invasão ao Oeste, iniciada no estado da Califórnia, nos Estados Unidos, Vivek foi junto com os demais que se encarregaram de investigar o caso. Ele levou Sanjay consigo para manter os olhos nele e ensiná-lo a Trilha do Paradoxo.

Assim que desembarcaram em Los Angeles, Vivek e Sanjay fizeram contato com os Membros locais e começaram o processo de busca dos *asuratizayya,* para depois destruí-los. Antes que eles e os demais Ravnos obtivessem sucesso, a Semana dos Pesadelos veio. Vivek lutou contra o frenesi e tentou lançar sua Besta em um carniçal para que mantivesse controle sobre si. Sanjay não tentou resistir. Imediatamente, ele se lançou contra seu senhor e sugou sua alma. Nesse ato horrendo, Sanjay descobriu um prazer que transcendia qualquer outro pecado, e desejou repetir a experiência.

Desde a Semana dos Pesadelos, Sanjay decidiu satisfazer suas necessidades ao invés de lutar em uma guerra a qual não se importava. Los Angeles era uma cidade perfeita para ele a decadência americana era em último grau, gerando o câncer da Cidade dos Anjos, e ele estava mais que contente em participar de tudo isso. Ele se ressentiu por ter diablerizado Vivek, mas também deseja desesperadamente sentir novamente esse prazer.

No mundo mortal, Sanjay se firmou no ramo das drogas ilegais e na prostituição. Juntamente com Ekaja, lentamente solidificou sua influência entre algumas gangues mortais. Ele não percebeu que está pisando no território de outros Membros e apenas o caos semeado pela invasão dos vampiros do Oriente o deixou vivo até agora. O caos está passando rápido.

Imagem: Sanjay é um jovem indiano com curtos cabelos negros e pele escura. Veste a última moda que as tendências americanas oferecem. Ele tenta parecer um Membro reservado e respeitado para os vampiros do

Ocidente, mas seu desdém pelos vampiros americanos de vez em quando transparece.

Dicas de Interpretação: Você é o cara! Você comandará as ruas em dois anos se souber jogar as cartas certas, mas não deseja atrair a raiva dos Membros nativos para o seu lado, por causa disso não se moverá tão depressa. Jogue o jogo deles quando for necessário respeite os Príncipes, Primógenos e Arcontes quando precisar, mas marque o tempo que vai dar-lhes o troco da mesma forma como deu ao seu senhor.

Senhor: Vivek Laljii
Natureza: Monstro
Comportamento: Depravado
Geração: 10ª
Abraço: 1958
Idade aparente: 17
Físicos: Destreza 3, Vigor 3, Força 3
Sociais: Aparência 3, Carisma 2, Manipulação 3
Mentais: Inteligência 3, Percepção 3, Raciocínio 4
Talentos: Prontidão 2, Briga 3, Esquiva 3, Liderança 1, Manha 4, Lábia 2
Perícias: Empatia com Animais 2, Condução 3, Etiqueta 1, Armas de Fogo 2, Armas Brancas 2
Conhecimentos: Investigação 1, Lingüística 1, Política 2
Disciplinas: Animalismo 1, Quimerismo 3, Fortitude 2
Antecedentes: Contatos 2, Fama 1, Rebanho 3, Influência 1, Recursos 3, Lacaios 1, Status 1
Virtudes: Consciência 1, Coragem 2, Auto-controle 2
Humanidade: 4
Força de Vontade: 5

Fraqueza: Inicialmente, a preferência de Sanjay era usar uma mulher e matá-la depois. Desde que descobriu a diablerie, ele perdeu o interesse em matar mortais, mas ele continua fazendo-o ocasionalmente para ver se consegue sentir o mesmo prazer de antes. Ele não faz com tanta freqüência, pois um assassinato pode levar as suspeitas até Ekaja (e consequentemente para ele).

Brian Thompson

História: Brian cresceu ao som de blues. Ele passou metade da sua vida desejando tocar, e a outra metade aprendendo a tocar. Na adolescência, arranjou alguns serviços suficientes para pagar uma guitarra Gibson Les Paul e um amplificador Marshall, assim como algumas aulas.

Apesar de tudo isso, faltava alguma coisa na sua música. Brian não sabia o que era algo que ele conseguia ouvir em Stevie Ray Vaughn, mas não na própria música. Ele era seu crítico mais duro, ou não tinha o dom para tocar blues.

Brian tentou se unir a algumas bandas, mas nunca ia muito longe, e cada tentativa era uma nova decepção. Na noite após sua última rejeição, após ter decidido largar a música e ter uma vida "séria", ele teve uma última chance. Ele havia recebido um convite para encontrar um homem numa boate de blues em Nova Orleans, chamada The Crossroads. O convite deixava implícito que o homem havia percebido potencial em Brian, e poderia ajudar onde o jovem havia falhado.

Brian foi ao The Crossroads. Afinal, o que era apenas mais uma decepção no meio de tantas outras? Não tinha mais ninguém quando ele chegou à boate, apenas o homem que havia enviado o convite. Ele ofereceu uma bebida e pediu que Brian tocasse algumas canções. A bebida afetou Brian como uma martelada e a música fluiu livre, como nunca ocorreu antes. Brian sentiu como se o estranho tivesse atingido seu interior, nas partes mais profundas da sua alma.

-Eu posso ajudá-lo a tocar blues, mas você terá que fazer algo para mim em troca - disse o homem.

Brian aceitou a proposta, e durante os próximos dez anos poucos tocaram como ele. O fato era que o homem - chamado Legba precisava dele para fazer algo tão de vez em quando que Brian não se incomodou muito. A princípio não fazia muita coisa, apenas serviços rápidos de entrega. Assim que os anos passaram, seus deveres ficaram mais difíceis e perigosos. Em cinco anos, Legba pediu que Brian se livrasse de um cadáver. O jovem músico achava que não deveria recusar um pedido de Legba, não importa o quão duro fosse.

A carreira musical de Brian não estourou, mas também não decaiu. Ele possuía um contrato de gravação com a BMI e lançou seis álbuns nos dez anos que manteve seu acordo com Legba. Ele havia acabado de receber sua primeira proposta para uma turnê por todos os Estados quando Legba veio até ele e disse que era hora de fazer o pagamento pelas músicas. Legba então abraçou Brian.

Após os detalhes do Abraço e da fome do despertar, Brian parou com a turnê e se escondeu do público. Ele disse que estava trabalhando em seu próximo CD, mas ninguém tinha certeza quanto a isso.

Há um ano, Brian e Legba lutaram assim que Zapathasura lançou-os ao frenesi. Brian se recuperou após diversas noites, e não havia sinal da presença de seu senhor. Ele simplesmente não sabe se Legba está desaparecido ou se foi destruído, mas quer saber da verdade.

Imagem: Brian é um jovem branco, normalmente está usando um macacão jeans. Ele ocasionalmente adapta a moda para as preferências dos seus ídolos do blues, mas ainda não estabeleceu a própria imagem. Usa um cabelo despenteado e rebelde, e estava cultivando uma barba quando Legba o Abraçou.

Dicas de interpretação: Você é orgulhoso; não quer qualquer pessoa por perto quando necessita de sangue humano. Está tentando trabalhar em seu próximo álbum, mas a criatividade que tinha antes do Abraço parece ter se esvaído. Você tem que lutar cada frase para que saia uma música, o que normalmente o

leva a se distrair. Na presença dos outros, você procura esconder sua frustração e age de forma descontraída.

Senhor: Papa Legba
Natureza: Bon Vivant
Comportamento: Galante
Geração: 10ª
Abraço: 1997
Idade aparente: 27
Físicos: Destreza 4, Vigor 3, Força 2
Sociais: Aparência 3, Carisma 3, Manipulação 2
Mentais: Inteligência 2, Percepção 2, Raciocínio 3
Talentos: Esportes 1, Briga 2, Esquiva 1, Empatia 2, Manha 2
Perícias: Empatia com Animais 2, Condução 2, Performance (blues) 4, Sobrevivência 1
Conhecimentos: Acadêmicos 1, Computação 2
Disciplinas: Animalismo 2, Quimerismo 1, Fortitude 2
Antecedentes: Contatos 3, Fama 3, Rebanho 3, Recursos 2
Virtudes: Consciência 3, Coragem 3, Auto Controle 2
Humanidade: 6
Força de Vontade: 6
Fraqueza: Trair a confiança. Brian ainda não teve chance de fazer isso, mas assim que se aproximar demais de alguém, ele trairá essa pessoa no pior momento possível. Mesmo que precise construir a relação antes de destruí-la, esse vício costuma vir com freqüência.

Khalil Ravana

Khalil Ravana emigrou recentemente da Índia para os Estados Unidos e expandiu seus horizontes ao deixar de roubar carteiras para roubar almas. Ele vendeu informação ao Sabá, brincou de seqüestro com um neófito Setita e tornou-se contraditório nas tramas dos anciões Ravnos por um tempo.

Khalil teve a sorte de sobreviver à Semana dos Pesadelos, apesar da sua proximidade do local da morte de Zapathasura. Ele deparou-se com um ancião Setita, Hesha Ruhadze, e após uma instável negociação com o mesmo, foi mandado clandestinamente até a América. Em troca da passagem para o Oeste, Khalil deu informações sobre o Olho de Hazimel para Hesha, um artefato que o Setita desejava.

Uma vez nos Estados Unidos, Khalil foi de carona até a cidade de Nova Iorque. Antes e durante a viagem, ele teve de resistir às invasões telepáticas de um ancião desconhecido. Quando chegou à cidade, ele foi guiado até um jovem Setita um antigo carniçal de Hesha. Khalil seqüestrou o neófito para atrair a atenção do ancião Setita. Durante esse tempo, o Ravnos encontrou a Gangrel Ramona, que teve experiências com o Olho de Hazimel e viu a maldição que ele lançava um horrendo ferimento e estigma que não podia ser curado, nem mesmo com os poderes do sangue Cainita. Khalil aprendeu como curar essas feridas com o ancião que o conduziu até Nova Iorque.

Khalil compartilhou seu conhecimento com o Sabá e a Camarilla na cidade, mas como membro das duas seitas recebeu as injúrias da desconfiança e observação. Em troca das informações de como curar as feridas, ele pediu informações sobre a localização de Hesha. Infelizmente, a informação não ajudou muito. Khalil trocou a informação da localização do Olho de Hazimel com o Sabá em troca de sangue potente. Em contrapartida, ficou sabendo da cria recém-Abraçada do Príncipe de Nova Iorque.

Infelizmente para Khalil, negociar com o Sabá nunca é seguro. Ele aprendeu que simplesmente fazer parte da linhagem dos Ravnos era mais perigoso que nunca um dos Membros com os quais tinha negociado, um traidor Ventrue, descobriu a corrente situação do Clã e decidiu simplesmente eliminar Khalil Ravana. O Ventrue planejou mal e sofreu o destino que havia planejado para Ravnos quando este consumiu o sangue do seu coração.

Após isso, Khalil tornou-se um viciado em diablerie, e sua paciência com o refém Setita se esgotou. Entretanto, sua recém-formada aliança com Ramona voltou para assombrá-lo. A Gangrel apiedou-se da vítima e a libertou. Pior, ela havia contatado Hesha e o levado direto para Khalil. O Ravnos mal-e-mal escapou da emboscada que havia sido preparada para ele.

Agora, Khalil provavelmente é quem mais tem inimigos em Nova Iorque, pois traiu tanto a Camarilla quanto o Sabá. Para piorar, sua sede por Amaranto o fez diablerizar um membro do seu próprio clã, um tolo chamado Ghose, e transformou sua família mortal em carniçais. Subseqüentemente, Khalil deixou Nova Iorque e foi para Chicago. Ele mantém seu vício, é caçado pelas manipulações de um ancião e não tem aliados verdadeiros.

Imagem: Khalil, apesar dos seus esforços para o

contrário, não consegue escapar da suas origens. Mesmo numa suíte de três mil dólares, ele se parece com nada mais do que alguém intocável numa suíte de três mil dólares. Seus cabelos são quase na altura dos seus ombros e suas feições são finas, quase felinas. Khalil foi Abraçado com dois dias de barba por fazer, que ele apara quando precisa ficar mais apresentável, fora isso ele ignora o fato.

Dicas de interpretação: Sobreviver. Você sabe que consegue, você sabe que irá; é o simples fato de fazer o que é necessário. Numa noite, você conseguirá virar o jogo, mas enquanto isso terá de fazer alguns sacrifícios, e sua *Humanidade* pode ser um deles.

Senhor: Desconhecido

Natureza: Valentão

Comportamento: Autocrata

Geração: 9ª (presume-se que tenha sido Abraçado na 11ª)

Abraço: 1878

Idade aparente: final dos 20

Físicos: Destreza 4, Vigor 4, Força 2

Sociais: Aparência 3, Carisma 3, Manipulação 3

Mentais: Inteligência 2, Percepção 4, Raciocínio 4

Talentos: Prontidão 3, Briga 1, Esquiva 3, Empatia 2, Intimidação 2, Manha 5, Lábia 3

Perícias: Empatia com Animais 2, Condução 1, Performance 4, Segurança 3, Furtividade 4, Sobrevivência 5

Conhecimentos: Investigação 3, Direito 2, Lingüística 2, Ocultismo 2

Disciplinas: Animalismo 2, Auspícius 1, Quimerismo 4, Dominação 1, Fortitude 4, Ofuscação 1

Antecedentes: Contatos 4, Fama 1, Recursos 3

Virtudes: Consciência 2, Coragem 2, Auto-controle 3

Humanidade: 4

Força de Vontade: 9

Durga Syn

A longa história de Durga Syn se entrelaça com a da Matusalém Nosferatu Baba Yaga. Em sua vida mortal, Durga Syn foi sacerdotisa de uma religião pré-cristã que venerava a natureza. Seus conhecimentos sobre os mistérios e suas habilidades nos ritos deram-lhe uma reputação que ia além da sua vila. Mortais e seres sobrenaturais iam ao encontro dos conselhos e ajuda dela. Foi apenas questão de tempo até que uma bruxa, Baba Yaga, ouvisse falar da reputação da jovem sacerdotisa.

Baba Yaga foi até Durga Syn e ofereceu-lhe um poder que ela jamais alcançaria como mortal, e também a eternidade para estudar e compreender melhor a natureza. Durga Syn recusou a oferta. A bruxa amaldiçoou a sacerdotisa e sua terra natal por toda a eternidade. Esta maldição transformou a jovem moça numa idosa, uma pálida imagem da sua forma original.

Cruzados varreram as suas terras e quase a mataram no percurso. Na medida em que ela definhava, Baba Yaga veio para oferecer-lhe novamente o Abraço, mas encontrou uma competição inesperada. Ravnos que vieram fazer o mesmo a distraíram com ilusões enquanto davam o Abraço à sacerdotisa mesmo contra a vontade da mesma.

Incomodada com o que havia se tornado, Durga Syn distraía a si mesma combatendo Baba Yaga e seus servos em qualquer oportunidade, talvez apenas para fingir que não havia condenado toda a sua alma. Após Baba Yaga ter caído em torpor, ela gastou muito do seu tempo tentando localizar o refúgio da bruxa e combatendo os planos dos Nosferatus Russos.

Durante um tempo, Durga Syn relutantemente ajudou Vlad, o Empalador, em sua busca pela Golconda. Ela também ficou conhecida por ter profetizado muitos desastres que assolariam os Membros, desde a Revolta Anarquista até a queda dos predecessores dos Giovanni. Também desenvolveu rituais que a livravam da maldição de Baba Yaga, mas nada definitivo.

Na última década do século XX, Durga Syn aparentemente desapareceu. Ela estava na Rússia quando uma força sobrenatural aprisionou todos os Membros nesse país. Na verdade, ela estava lutando contra a recém-desperta Baba Yaga. A Semana dos Pesadelos interrompeu seus esforços; suas crias foram forçadas a estacá-la durante o terrível período em que a maldição de Zapathasura a forçava (e a todos do clã) a atos terríveis. Ao final de tudo, quando ela já havia acumulado força suficiente para derrotar Baba Yaga, um Cainita desconhecido destruiu a bruxa sem muitos esforços.

Durante a Semana dos Pesadelos e após a destruição de Baba Yaga, a maldição enfraqueceu consideravelmente, ao ponto de Durga Syn tê-la banido facilmente. Ela esperava dissipá-la em um ano ou dois, e ainda mantém uma aparência frágil, que esconde seu real poder.

Durga Syn tem fortes suspeitas sobre a Semana dos Pesadelos, mas espera imensamente estar errada. Ela sabe que se estiver correta, a Gehenna já se iniciou. Está procurando intensamente sinais da vinda desse acontecimento. A destruição de Baba Yaga apenas fortalece suas suspeitas ela acredita que o Antediluviano Nosferatu já despertou e caminha sobre a Terra.

Preocupada se suas ações chamarão a atenção de poderes com os quais ela não pode lidar, Durga Syn prefere fazer com que outros procurem o que ela precisa. Ela recentemente deu a uma comitiva de Ravnos informações para encontrarem o refúgio de alguns anciões na Índia e esperançosamente derramar mais luz sobre a Semana dos Pesadelos. A comitiva acredita estar lidando com uma carniçal.

Mata Hari

A mulher chamada Mata Hari é mais conhecida por acusações de espionagem e por ter resistido ao ataque de um pelotão de fuzilamento. O que poucos sabem é que em seus anos mais joviais, enquanto estudava estilos de dança do Leste, ela chamou a atenção de um Ravnos indiano. A dança exótica de Mata Hari centrava-se em Shiva, um dos deuses que o Ravnos havia idolatrado em vida, antes do Abraço roubar sua fé assim como sua moralidade.

A dança de Mata Hari relembrou-o de seus dias sob o sol e por isso ele acompanhou sua carreira. Para sua decepção, ela nunca foi além daquilo; ela terminava as danças completamente nua, apenas por ser apropriado. Logo ele perdeu o interesse; acreditando que ela havia corrompido a pureza da arte para receber ganhos ilusórios.

Uma década e meia mais tarde, ele a viu novamente. Mata Hari havia sido acusada de espionagem na Alemanha e foi forçada a encarar um pelotão de fuzilamento. O Ravnos visitou-a na prisão e lhe ofereceu a força do seu sangue para que suportasse o ordálio e o presente da imortalidade. Mata Hari aceitou a proposta e ele deu-a resistência para superar a execução. Apesar de aparentemente morta, ela estava muito viva.

Os carniçais do Ravnos procuraram pelo corpo de Mata Hari e levaram ao seu mestre, que a Abraçou apropriadamente. Em troca, ela dançaria ao bel prazer dele. Ela havia desenvolvido uma considerável perspicácia e cautela com suas experiências na Primeira Guerra Mundial e conheceu de perto a morte e o sofrimento. E não desejava repetir a experiência.

Os dois viajaram casualmente para a América. Aqueles que estão cientes do Abraço de Mata Hari acreditam que ela e seu senhor assumiram novas identidades assim que chegaram aos Estados Unidos. Outros rumores dizem que ela está trabalhando para arcontes, príncipes ou algum outro da Camarilla e notáveis independentes, utilizando das suas habilidades com a espionagem de modo efetivo.

Marcia Licinia

Márcia Felícia Licínia fazia parte de uma pequena linhagem de Ravnos que procurava viver de acordo com as virtudes do cavalheirismo na França medieval. Ela desapareceu durante a Inquisição e seu Senhor várias décadas antes disso; os demais membros da linhagem sucumbiram à Besta ou partiram para outras trilhas menos rígidas e adaptáveis as rápidas mudanças dos tempos. Antes de desaparecer, Márcia gastou muito do seu tempo procurando seus primos orientais na Índia e tentando convencê-los a ir para a Europa.

Após sua terceira expedição, ela retornou á Paris na metade do século XV, algumas noites antes do seu luxuoso refúgio cair em chamas. Desse ponto em diante, muitos Membros acreditaram que Márcia havia encontrado a Morte Final. Seus estudos da Trilha do Paradoxo e suas permutações, ao longo de uma intensa discussão sobre a história do clã, também foram destruídos. Algumas teorias sugerem que o fogo foi causado por Anarquistas do segmento dos Ravnos Romanos que acreditavam que ninguém fora das suas famílias deveria receber o Abraço, mas ninguém descobriu a verdade ou se importou com ela por muito tempo.

Logo após a Semana dos Pesadelos, cartas de Márcia apareceram nas mãos de alguns Ravnos que estavam tentando decifrar as causas dos Pesadelos. Enquanto nenhuma evidência direta apontava para Márcia, as cartas eram atualizadas com algumas informações novas.

Era improvável que algum ancião com o poder de Márcia pudesse ter sobrevivido à Semana dos Pesadelos. Em contrapartida, começaram a circular rumores de que poderosos anciões, ou até mesmo Matusaléns, que jaziam em torpor antes da Semana haviam sido despertados pela batalha e pela maldição ou poderiam ser apenas muito fortes para sucumbir ao frenesi. Se os rumores forem verdadeiros, uma porção de poderosos Ravnos pode ter sobrevivido e eles podem ser perigosas cartas selvagens no jogo das Noites Finais.

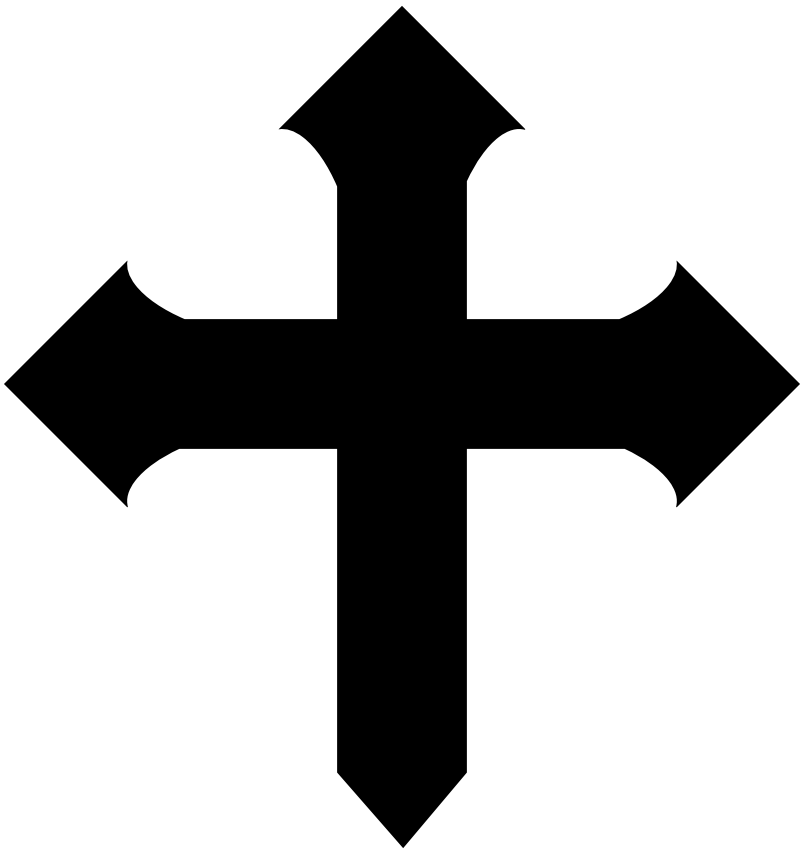
"Espírito do Riacho"

Os *kumpaniya,* conhecidos como Espíritos do Riacho, podem não ser uma congregação de Ravnos afinal, mas uma comitiva de outros Membros liderada por um dos poucos remanescentes do clã dos Enganadores. O líder do grupo, Doug Schoeneck, é o único Ravnos conhecido do grupo, que tem outros três membros.

Sob o disfarce de uma banda de rock, o Espírito do Riacho participa de um jogo perigoso, viajando entre os tênues domínios da Camarilla do Milwaukee e Chicago e da infestada cidade do Sabá Detroit. Para observadores de fora, o grupo tem um estilo de não-vida do tipo "Filosofia do Domínio Livre", tocando sua música *underground* em qualquer lugar que puderem.

Outros suspeitam que as jogadas do grupo não sejam tão superficiais, entretanto. Rumores correm que eles sejam membros de um bando do Sabá, um grupo de arcontes Gangrel que registram atividades suspeitas nos subúrbios de Chicago ou até mesmo que sejam os olhos de um Monitor Inconnu desconhecido. Mais provavelmente, o grupo apenas não faz segredo de que se comunica com outros membros dos clãs, utilizando das suas viagens artísticas como oportunidades para adquirir informações sobre a história dos Ravnos.

Se algo é certo sobre o Espírito do Riacho, é que ele possui acesso a uma vasta rede de informação e também possui muitos contatos, desde integrantes do mercado negro até aqueles que os proporcionam refúgios seguros. O Espírito do Riacho primariamente trafica informações, e pode oferecer praticamente qualquer coisa em troca para alguém que saiba alguma coisa que eles não saibam.



Ravnos

Nome: | Natureza: | Geração:
Jogador: | Comportamento: | Senhor:
Crônica: | Clã: | Conceito:

Atributos

Físicos
Força_____●OOOOOOO
Destreza_____●OOOOOOO
Vigor _____●OOOOOOO

Sociais
Carisma_____●OOOOOOO
Manipulação __●OOOOOOO
Aparência ____●OOOOOOO

Mentais
Percepção_____●OOOOOOO
Inteligência ___●OOOOOOO
Raciocínio ____●OOOOOOO

Habilidades

Talentos
Prontidão_____OOOOOOOO
Esportes _____OOOOOOOO
Briga _____OOOOOOOO
Esquiva _____OOOOOOOO
Empatia _____OOOOOOOO
Expressão ____OOOOOOOO
Intimidação __OOOOOOOO
Liderança ____OOOOOOOO
Manha _____OOOOOOOO
Lábia _____ OOOOOOOO

Perícias
Emp.c/Animais OOOOOOOO
Ofícios _____OOOOOOOO
Condução ____OOOOOOOO
Etiqueta _____OOOOOOOO
Armas de Fogo_OOOOOOOO
Armas Brancas_OOOOOOOO
Performance __OOOOOOOO
Segurança ____OOOOOOOO
Furtividade ___OOOOOOOO
Sobrevivência _ OOOOOOOO

Conhecimentos
Acadêmicos __OOOOOOOO
Computador __OOOOOOOO
Finanças _____OOOOOOOO
Investigação __OOOOOOOO
Direito _____OOOOOOOO
Lingüística ___OOOOOOOO
Medicina ____OOOOOOOO
Ocultismo ____OOOOOOOO
Política _____OOOOOOOO
Ciências _____ OOOOOOOO

Vantagens

Antecedentes
_____OOOOOOOO
_____OOOOOOOO
_____OOOOOOOO
_____OOOOOOOO
_____OOOOOOOO
_____OOOOOOOO
_____OOOOOOOO

Disciplinas
_____OOOOOOOO
_____OOOOOOOO
_____OOOOOOOO
_____OOOOOOOO
_____OOOOOOOO
_____OOOOOOOO
_____OOOOOOOO

Virtudes
Consciência/_____●OOOO
Convicção

Auto-Controle/_____●OOOO
Instinto

Coragem_____●OOOO

Qualidades/Defeitos
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Humanidade/Trilha
O O O O O O O O O O

_____

Força de Vontade
O O O O O O O O O O
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Pontos de Sangue
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Pontos por Turno:_____

Vitalidade
Escoriado	0	☐
Machucado	-1	☐
Ferido	-1	☐
Ferido Gravemente	-2	☐
Espancado	-2	☐
Aleijado	-5	☐
Incapacitado		☐

Fraqueza
Devotado a um vício

Ravnos

Outras Características

_____ OOOOOOOO	_____ OOOOOOOO	_____ OOOOOOOO
_____ OOOOOOOO	_____ OOOOOOOO	_____ OOOOOOOO
_____ OOOOOOOO	_____ OOOOOOOO	_____ OOOOOOOO
_____ OOOOOOOO	_____ OOOOOOOO	_____ OOOOOOOO
_____ OOOOOOOO	_____ OOOOOOOO	_____ OOOOOOOO
_____ OOOOOOOO	_____ OOOOOOOO	_____ OOOOOOOO
_____ OOOOOOOO	_____ OOOOOOOO	_____ OOOOOOOO
_____ OOOOOOOO	_____ OOOOOOOO	_____ OOOOOOOO

Rituais

Nome	Nível

Experiência

Total:_____

Total Gasto:_____

Gasto em:_____

_____

_____

_____

_____

_____

Perturbações

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Laços de Sangue/Vinculi

Laço com:	Nível	Laço com:	Nível

Combate

Arma/Manobra	Dificuldade	Dano/Tipo	Alcance	Cadência	Pente	Ocultabilidade

Armadura

Nível:_____

Penalidades em

Percepção:_____

Destreza:_____

Descrição:

_____

_____

_____

Ravnos

Antecedentes Expandidos

Fama

Recursos

Rebanho

Lacaios

Mentor

Status

Outro (_____)

Outro (_____)

Posses

Itens (Carregados)

Equipamento (Possuído)

Territórios de Caça

Veículos

Refúgios

Localização

Descrição

Ravnos

História

Prelúdio

Abraço

Objetivos

Aparência

Idade:_____

Idade Aparente:_____

Nascimento:_____

Abraço:_____

Cabelos:_____

Raça:_____

Olhos:_____

Sexo:_____

Nacionalidade:_____

Altura:_____

Peso:_____

Ravnos

Fontes de Poder

Aliados

Quem é?	Área de Poder	Dados Adicionais

Contatos

Quem é?	Área de Poder	Dados Adicionais

Influência

Quem é?	Área de Poder	Dados Adicionais

Força Militar

Quem é?	Área de Poder	Dados Adicionais

Alianças Sobrenaturais

Nome	Natureza/Área de Poder	Acordos/Tipo de Relacão

Outras Fontes

Ravnos

Disciplinas Avançadas

Disciplina/Nome do Poder:_____Nível:____
Sistema:_____

Disciplina/Nome do Poder:_____Nível:____
Sistema:_____

Disciplina/Nome do Poder:_____Nível:____
Sistema:_____

Disciplina/Nome do Poder:_____Nível:____
Sistema:_____

Disciplina/Nome do Poder:_____Nível:____
Sistema:_____

Combinações de Disciplinas

Poder:_____Disciplinas Envolvidas:_____
Sistema:_____

Poder:_____Disciplinas Envolvidas:_____
Sistema:_____

Poder:_____Disciplinas Envolvidas:_____
Sistema:_____

Poder:_____Disciplinas Envolvidas:_____
Sistema:_____

Poder:_____Disciplinas Envolvidas:_____
Sistema:_____

Ravnos

Sadhana

Inteligência
0000000000

Ocultismo
0000000000

Sadhana
0000000000

Força de Vontade
0000000000

Meditação
0000000000

Trilhas

_____00000
Livro:_____ Página:____

_____00000
Livro:_____ Página:____

_____00000
Livro:_____ Página:____

_____00000
Livro:_____ Página:____

_____00000
Livro:_____ Página:____

_____00000
Livro:_____ Página:____

_____00000
Livro:_____ Página:____

_____00000
Livro:_____ Página:____

_____00000
Livro:_____ Página:____

_____00000
Livro:_____ Página:____

Rituais

Nome:_____
Nível do Ritual:_____
Livro:_____ Página:_____

Nome:_____
Nível do Ritual:_____
Livro:_____ Página:_____

Nome:_____
Nível do Ritual:_____
Livro:_____ Página:_____

Nome:_____
Nível do Ritual:_____
Livro:_____ Página:_____

Nome:_____
Nível do Ritual:_____
Livro:_____ Página:_____

Nome:_____
Nível do Ritual:_____
Livro:_____ Página:_____

Nome:_____
Nível do Ritual:_____
Livro:_____ Página:_____

Nome:_____
Nível do Ritual:_____
Livro:_____ Página:_____

Nome:_____
Nível do Ritual:_____
Livro:_____ Página:_____

Nome:_____
Nível do Ritual:_____
Livro:_____ Página:_____

Ravnos

Disciplinas Expandidas

_____ooooooo

Livro:_____ Página Nº____

●_____

Dif: ___ Rolagem: _____ + _____

Livro:_____ Página Nº____

●●_____

Dif: ___ Rolagem: _____ + _____

Livro:_____ Página Nº____

●●●_____

Dif: ___ Rolagem: _____ + _____

Livro:_____ Página Nº____

●●●●_____

Dif: ___ Rolagem: _____ + _____

Livro:_____ Página Nº____

●●●●●_____

Dif: ___ Rolagem: _____ + _____

Livro:_____ Página Nº____

●●●●●●_____

Dif: ___ Rolagem: _____ + _____

Livro:_____ Página Nº____

●●●●●●●_____

Dif: ___ Rolagem: _____ + _____

Notas:_____

_____

_____

_____

_____ooooooo

Livro:_____ Página Nº____

●_____

Dif: ___ Rolagem: _____ + _____

Livro:_____ Página Nº____

●●_____

Dif: ___ Rolagem: _____ + _____

Livro:_____ Página Nº____

●●●_____

Dif: ___ Rolagem: _____ + _____

Livro:_____ Página Nº____

●●●●_____

Dif: ___ Rolagem: _____ + _____

Livro:_____ Página Nº____

●●●●●_____

Dif: ___ Rolagem: _____ + _____

Livro:_____ Página Nº____

●●●●●●_____

Dif: ___ Rolagem: _____ + _____

Livro:_____ Página Nº____

●●●●●●●_____

Dif: ___ Rolagem: _____ + _____

Notas:_____

_____

_____

_____

_____ooooooo

Livro:_____ Página Nº____

●_____

Dif: ___ Rolagem: _____ + _____

Livro:_____ Página Nº____

●●_____

Dif: ___ Rolagem: _____ + _____

Livro:_____ Página Nº____

●●●_____

Dif: ___ Rolagem: _____ + _____

Livro:_____ Página Nº____

●●●●_____

Dif: ___ Rolagem: _____ + _____

Livro:_____ Página Nº____

●●●●●_____

Dif: ___ Rolagem: _____ + _____

Livro:_____ Página Nº____

●●●●●●_____

Dif: ___ Rolagem: _____ + _____

Livro:_____ Página Nº____

●●●●●●●_____

Dif: ___ Rolagem: _____ + _____

Notas:_____

_____

_____

_____

_____ooooooo

Livro:_____ Página Nº____

●_____

Dif: ___ Rolagem: _____ + _____

Livro:_____ Página Nº____

●●_____

Dif: ___ Rolagem: _____ + _____

Livro:_____ Página Nº____

●●●_____

Dif: ___ Rolagem: _____ + _____

Livro:_____ Página Nº____

●●●●_____

Dif: ___ Rolagem: _____ + _____

Livro:_____ Página Nº____

●●●●●_____

Dif: ___ Rolagem: _____ + _____

Livro:_____ Página Nº____

●●●●●●_____

Dif: ___ Rolagem: _____ + _____

Livro:_____ Página Nº____

●●●●●●●_____

Dif: ___ Rolagem: _____ + _____

Notas:_____

_____

_____

_____

Adrian

Bom, acho que não tem nada realmente a ser dito, só mesmo apreciado, já que vossas senhoria que está com este livro em mãos tem o prazer de se acabar com mais uma bela conquista para todos nós, que somos brasileiros e, como tais, sempre tomamos nas beiras por sermos... Brasileiros!

Agradecimentos bem doidos à devota de Satã e pervertida-ninfo-enrustida Morrigan da IFS (não teríamos conseguido sem você, querida =*), ao tarado por números aliciador de menininhas imaginárias inocentes Renam, ao flammer-bicha-lôca-posista Squall, ambos do RC (viram o tanto que amo vocês, suas galinhas?! =~).

E, claro, a todos os outros nomes envolvidos no projeto - foi difícil, demorou, mas, enfim, SAIU! \o/

Viva à União, que se foda essa porra toda de egos, 'nomes gravados na história', que tudo pegue fogo e que o cacete de todos que pensam no Bem Maior sem se importar com nomes cresça e tenha muito o que comer pra sempre, amém!

Greg.

Olá, pessoas!

Livro de Clã: Ravnos Revisado ficou pronto! Agora veja como esses "ciganos-vampiros-que-nunca-deveriam-ter-existido" encaram as Noites Finais. Não foi divertido revisar isto, mas tudo bem. A gente se acostuma. Mesmo assim, é muito bom poder ler esses livros traduzidos, pois, embora tardio, conhecimento nunca é demais. Aproveitem!

Gunnerguy!

Um grande desafio... Sim, um grande desafio foi fazer esse livro, mas grandes desafios levam a novas e grandes expectativas, que, às vezes podem ser frustradas ou muito bem sucedidas. Para esse livro foi preciso muita atenção, e principalmente muita paciência e amor ao que se esta fazendo, afinal você perder um computador no meio de uma tradução como essa não é uma coisa muito legal, principalmente quando você perde todos os arquivos também. Mas terminar um sonho supera qualquer desapontamento, qualquer falta de paciência e qualquer coisa pendente que você tenha. É difícil você achar gente interessada para fazer algo que a mesma não ganhará nem um centavo pelo seu trabalho, por isso que levei três anos para terminar e para achar gente realmente interessada no projeto. Só tenho a agradecer a todos que me ajudaram todos na comunidade que elogiaram nosso trabalho, e todos aquele que desistiram, por que enquanto esses vinham a mim dizer que queriam ajudar isso renovava o meu ânimo, mesmo que eles desistissem depois. Pois é... Essa foi a jornada RAVNOS, muitas desistências, muitas dificuldades, muitos conflitos, maldição, e por fim, um grande livro para todos apreciarem... Por que mais do que uma promessa a si mesmo e a muitos, existiu uma paixão de cada um que ali estava trabalhando e uma determinação que nos fez superar todas as barreiras. Talvez esse seja meu ultimo trabalho para um grupo de tradução, espero que não, mas nunca se sabe... Com essas palavras, deixo um grande abraço a todos aqueles que um dia apoiaram, um dia reconheceram, e que um dia ainda vão reconhecer e até aqueles que não reconhecem e não vão reconhecer nosso trabalho.

Fico muito grato a o Squall, Hein?Rike!, Daniel, Adrian, Bruno(dono da comunidade Ravnos BR), Folha de Outono, Ideos, e todos aqueles que participaram direta e indiretamente desse projeto. Meu sincero obrigado...

Hein?Rike!

Muitas coisas causam medo nos cenários do antigo Mundo das Trevas, mas nada causa tanto terror quanto o clã dos Ilusionistas.

Prova disso foi que, de tanta insegurança com os Ravnos, a próprio White Wolf sacrificou o vampiro mais antigo dessa linhagem. Há boatos de que fizeram isso porque o poder Quimerismo era tão versátil e sem parâmetros que se teve de varrer todo o clã do mapa.

Outras histórias dizem que uma família de sobrenome Ravnos meteu um processo na WW ou que esse acontecimento fazia parte da história original. Há ainda as histórias que nem valem a pena ser contadas.

Independente do que ocorreu realmente, o universo que envolve o clã dentro do jogo faz com que os Ravnos sejam muito mais do que reles trapaceiros ou ciganos, mas personagens completos e profundos como nenhum outro.

Foi isso que motivou todos os que participaram da tradução desse livro a seguir adiante, apesar de todas as dificuldades que passamos, e agora você pode desfrutar das informações contidas aqui tanto quanto nós.

Ideos To Mega Therion

Não tenho o que agradecer, nem a quem. Por isso, bom proveito.

Ian González

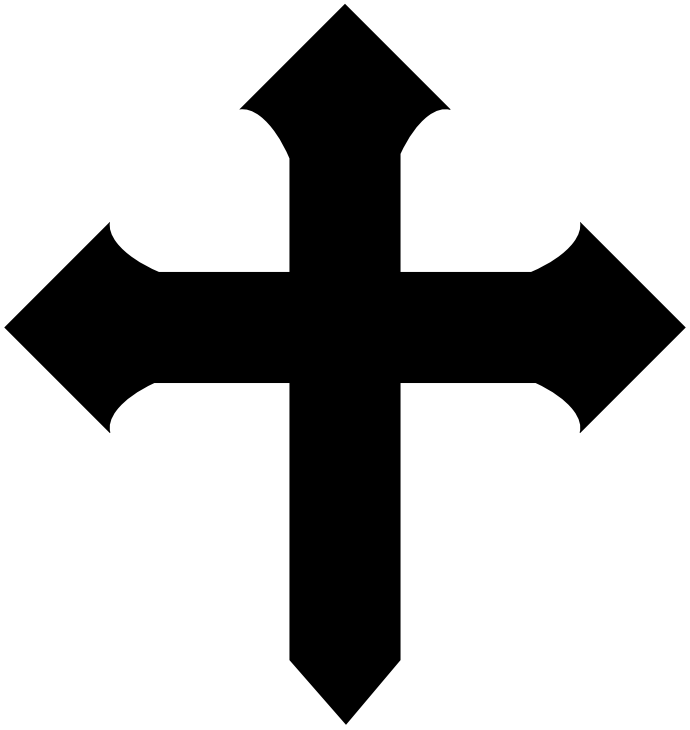
Não contribui intensamente nesse trabalho, mas tive a satisfação de ao final sentir o peso do esforço de todos juntos quando peguei parte do material para fazer revisão final. Só posso parabenizar todo mundo e que a satisfação de lançar esse trabalho nos dê ânimo para vencer a dificuldades e fazer muitos outros sairem do forno. VIVA A ANARQUIA.

Squall

Há! Os bons (bons? Desde quando?) e velhos (velhos? Não sobrou nenhum velho!) Ravnos, um roubando do outro. Eu roubei o Capitulo Um do GunnerGuy, mas a desorganização roubou uma revisão do Capitulo 1 do Greg que já estava feita. E quando eu saí da comunidade porque achei que estava tudo ao vento, vi que os Ravnos me enganaram com Quimerismo. O resultado é o livro pronto hoje. Nada melhor prá expressar o que é ser um Ravnos que a própria trajetória do projeto. Abraços e até a próxima.

WATP

No fim das contas está tudo pronto finalmente. Aproveite



LIVRO DE CLÃ

Ravnos

O Fim é o começo
É o Fim

A muito tidos em baixa estima por outros Membros, os Enganadores, entretanto detém um dos mais velhos legados de toda a raça de Caim. Um clã jovem e vibrante, os Ravnos se adaptam a tirar o máximo de um mundo hostil e transformá-lo para seus propósitos o melhor que podem. Com esse fim, foi sua quase total aniquilação uma punição Bíblica - ou um renascimento das cinzas da Gehenna iminente?

O Livro de Clã: Ravnos Inclui:

- A história do clã, de suas primeiras noites na fronteira do Reino Médio ao holocausto da Semana dos Pesadelos
- Idéias de Personagens e histórias do duro e longo esforço de reconstrução do clã
- Novos poderes de disciplinas, perturbações e castas do clã

VAMPIRO®
A MÁSCARA

WORLD OF DARKNESS
WHITE WOLF
Mind's Eye Theatre

MOVIMENTO ANARQUISTA
Libertas Quae Sera Tamem