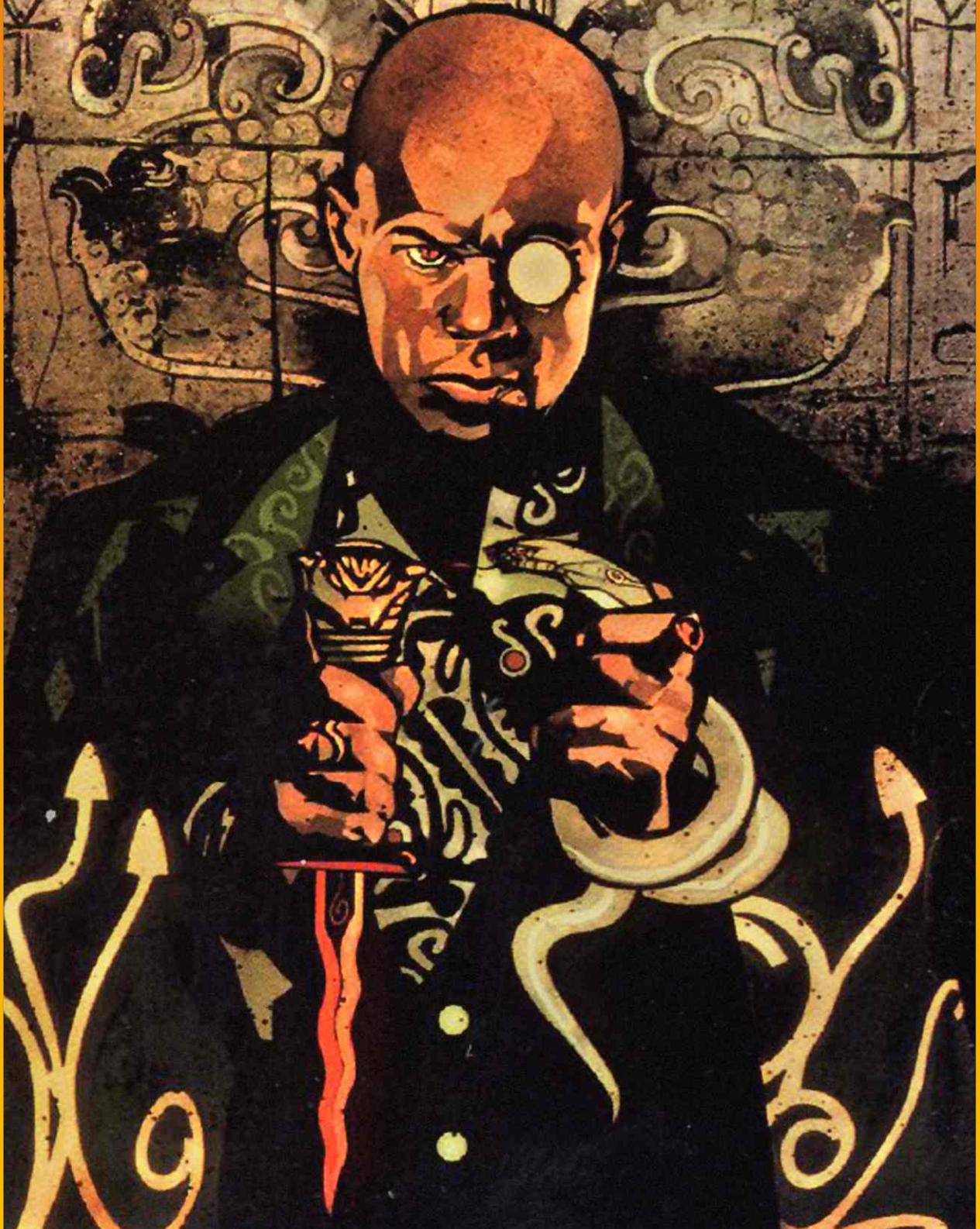


LIVRO DE CLÁ

TM

Seguidores de Set



A decorative border with a central figure and a top ornament. The top ornament is a stylized figure with wings or long hair, possibly a demon or a creature, with a face and horns. The border is a thin black line with decorative flourishes at the corners and midpoints. The text is centered within the border.

L I V R O D E C L Ã
Seguidores de Set

POR DEAN SHOMSHAK

CRÉDITOS

Título Original: Clanbook Followes of Set
Autor: Dean Shomshak
Desenvolvimento: Ethan Skemp
Editor: Crystal Forkam
Diretor de Arte: Richard Thomas
Layout e Tipagem: Brian Glass
Arte Interior: Michael Gaydos, Lief Jones, Christopher Shy e Drew Tucker
Arte da Capa: John Van Fleet
Design de Contracapa: Brian Glass



**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

CRÉDITOS DA TRADUÇÃO

Tradutores: Daniel, David, Roberto e Russain
Revisores: Adrian, Ark Mahasiah, Mariana, Rafael, Ian e Tarsila
Diagramação: Ideos

ADVERTÊNCIA

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sendo assim, ele deve ser removido de seu computador em até 24hs, exceto no caso de você possuir o material original (pdf registrado ou livro físico). Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material. Não trabalhamos no anonimato e estamos abertos a qualquer protesto dos proprietários dos direitos caso o conteúdo os desagrade. No entanto, não nos responsabilizamos pelo mal uso do arquivo ou qualquer espécie de adulteração por parte de terceiros.

Equipe Movimento Anarquista
www.orkut.com/Community.aspx?cmm=12967885
Contato: movanarquista@gmail.com





L I V R O D E C L Ã

Seguidores de Set



ÍNDICE

O PODER DE CURA DA RELIGIÃO	06
CAPÍTULO UM: UMA HISTÓRIA DE MENTIRAS	12
CAPÍTULO DOIS: DEPOIS DE TAL CONHECIMENTO	42
CAPÍTULO TRÊS: IMAGENS FRAGMENTADAS	83



O PODER DE CURA DA RELIGIÃO

Maria observou enquanto Doc e a mulher entravam na sala. Ela ignorou a mulher assim como ignorava as baratas entre as frestas. Somente Doc importava. Era Doc quem dava a ela o crack. A corrente que ia da sua cintura até a parede ecoava enquanto Maria se agitava para se ajoelhar no piso cinza imundo. Seu corpo tremia. Doc esperou um bom tempo. Ele queria que ela fizesse alguma coisa. Provavelmente o cachorro de novo, com a mulher observando.

Doc retirou o pacotinho brilhante do bolso, jogou e pegou. Deu um sorriso largo quando a viu olhando para o pacote - para cima e para baixo, para cima e para baixo. Sim, devia ser o cachorro.

"Quer seu remedinho, vadia?" perguntou. Cima e baixo, cima e baixo. As duas últimas vezes foram com um Cão Labrador.

"Por favor, Doc." Ela conhecia o ritual. Seu nome era Hayes, mas ele preferia que suas mulheres o chamassem de Doc. Ele bateu mais nela.

Balançou a cabeça. "Remédio custa, vadia. Eu não faço atendimento grátis. Você vai pagar de algum jeito."

"O que eu faço, Doc?" Uma vez, ela transou com uns caras para conseguir seu crack, depois que todo seu dinheiro acabou. *Não lembre do trabalho, no escritório.* Então Doc disse que ela já estava muito velha, muito usada, mas homens (e às vezes mulheres) pagavam para vê-la fazer com outra mulher. Ou um anão. Ou como no mês passado, um cachorro. Doc já havia feito pior, pensou: seu

castigo da "comida de hospital"... Ela tirou a roupa velha e rasgada e o short que Doc tinha a dado.

Doc fez sinal de reprovação.

Ela nunca tinha o visto frustrado daquele jeito: sem raiva, porém perplexo. Doc virou-se para a mulher que estava ao seu lado.

Ela tinha uma pele escura, cabelos pretos e lisos e longas unhas pintadas de verde.

Ela vestia uma roupa de negócios, carregava uma maleta e estava ainda muito calada, inexpressiva como uma estátua atrás dos óculos escuros. "Hummm... você não disse o que você queria, Madame Ren."

Eu quero testá-la" disse a mulher. Os óculos escuros focaram em Maria. "Você sabe o Pai Nosso?"

Aquela não era nenhum dos joguinhos do Doc. Doc observou surpreso. Antes que ele pudesse falar, a mulher rapidamente ergueu um dedo e o calou. Maria nunca havia visto alguém calar Doc daquele jeito. Ele parou de balançar o pacote.

"Você sabe o Pai Nosso?" a mulher repetiu. O crack, ela tem que conseguir o crack...

"Sim." O catecismo foi há muito tempo atrás, pensou. Poderia ela lembrar disso?

A mulher abriu sua maleta e retirou um pote de vidro. Tinha uma aranha grande dentro, com pernas grandes e peludas. A mulher ergueu-a a sua frente e olhou fixamente para a aranha por um longo momento. Então aquela mulher era louca, ela deve satisfazer-se para Doc dar o crack.

A mulher tirava a tampa do jarro girando-a enquanto andava em direção a Maria. "Você deve rezar o Pai Nosso. Todo, sem errar. Você não pode gaguejar nem se mexer."

Ela foi gradualmente tirando a aranha do pote e segurou-a a frente dos olhos de Maria. "Comece."

"Pai - pai nosso, que estás no céu. Santificado seja o vosso nome."

A mulher soltou a aranha no ombro de Maria. Maria cerrou os dentes e enrijeceu seus músculos, mantendo-se longe dela. "Continue."

"Venha a nós o vosso reino, Seja feita - seja feita a vossa vontade. Assim na Terra como no Céu." Ela conseguia sentir as pernas da aranha, os pêlos levemente atritando em seu corpo lentamente, vagorosamente, andando pra baixo e pra trás. "O pão nosso de cada dia nos dai hoje." *Crack!* "Perdoai as nossas ofensas, assim como nós perdoamos a quem nos tem ofendido;" *Maria fechou os olhos e sua pele encolheu. A aranha deslizava de seu quadril para a coxa. "Não nos deixeis cair em tentação." As palavras vieram rápidas. Talvez ela conseguisse fazer isso. "Mas livrai-nos do mal, amém!" Maria quase chorou de alívio, mas continuou parada até que a mulher se inclinou, apanhou a aranha e a colocou de volta no pote.*

"Ela vai fazer." a mulher disse. "Cinquenta pratos. É mais do que ela vale."

"Feito." Doc falou. Ele parecia aliviado.

"Dê uma pedra a ela, uma pequena."

Mas não mais, eu preciso que ela esteja em condições de andar."

"Sim, Madame." Doc entregou a Maria o cachimbo e o filtro; ela imediatamente acendeu o fogo e colocou o cigarro. Quando a fumaça veio, ela puxou como se estivesse devorando o ar. Ah, doce crack! Doce, doce fim do sofrimento!

Uma vez tendo aquilo, ela sentia-se invencível e mais ligada (e lombrada feito o diabo). Dessa vez só a fez ficar lombrada. Só a deixou afim de morrer. Ela não pensava mais na mulher estranha. Nada importava exceto o fim do indecente desespero, terrível da vida sem crack.

* * *

O velho VW Rabbit entrou em um pequeno espaço de estacionamento de uma igreja numa vala entre a 7-11 e uma linha de casas de tijolos idênticas. O letreiro da frente dizia IGREJA DO CRISTO LIBERTADOR, escassamente iluminado pela luz do poste da esquina. Um letreiro menor próximo da porta anunciava que aquela igreja era um Lugar Seguro para desabrigados. Fanáticos? Isso poderia explicar a oração... não, na verdade não, mas por quê? Maria decidiu que assentiria com a cabeça nos momentos certos, prometeria qualquer coisa, e fugiria tão rápido quanto ela conseguisse mais crack. Não antes de saciarem-na, pensou.

Contrastando a idade do carro e o baixo valor, a mulher - Ren - tinha um chauffeur: Um homem de meia idade, grande e careca. Ele abriu a porta do carro para ela. Ren puxou Maria pelo cotovelo para tirá-la do carro. Sua pegada era mais forte do que Maria esperava, e a mão dela era fria. Ela abriu a porta da igreja e guiou Maria por dentro, o chauffeur sumiu lá atrás. Elas passaram pelo santuário e desceram as escadas para o porão. Um piano velho virado no canto. Ren a guiou por entre as grandes mesas e a grande coluna preta de madeira que sustentava o porão. Elas não foram, no entanto, até a cozinha que estava no fim da sala. Em vez disso, Ren pegou uma chave no bolso e abriu uma porta no final do corredor. Outro lance de escadas pra baixo? Maria sentiu-se sufocada, insegura.

Ren sorriu pra ela. Repentinamente ela parecia amável e simpática. "É um antigo abrigo anti-radioativo", ela explicou. "Nós consertamos ele para os irmãos pobres e necessitados que precisam de um quarto por algumas noites". Maria reflexivamente sorriu de volta e seguiu em frente. Ren segurou seu ombro nesta hora e guiou ela pelas escadas abaixo.

Elas chegaram a uma sala com umas figuras nas paredes. Homens e mulheres com cabeças de animais? Lobo, crocodilo, cobra, e algo com um focinho grande, bestas com orelhas grandes que ela não conseguia identificar... Um monte de cobras.

Outras duas portas e cortinas negras pesadas num terceiro corredor. Uma fonte no meio da sala.



"O que diabos?" Maria olhou em volta rapidamente, dando um passo de volta para as escadas.

"Olhe pra mim". Disse Ren. Assustada, Maria viu o outro olhar da mulher. Seus olhos: dourados, *rachados...*

Maria se viu presa a uma cama - não, uma mesa coberta de plástico - enquanto o chauffeur prendia suas mãos e pés com amarras. Ren ergueu-se sobre ela. Seus olhos estavam castanho-escuro, normais.

"O que você quer de mim?" Perguntou Maria, preocupada. "Por favor - Eu não tenho nenhum dinheiro, mas eu faço qualquer coisa, qualquer coisa. Você viu. Oh Deus, por favor, não me machuque!"

"Te machucar?" Ren sorriu sutilmente. "Sim, detox vai te causar uma grande dor. Eu acredito em - ah - peru frio*." O pânico tomou conta do coração de Maria e ela se debateu na mesa, mas as amarras não cederam. "Socorro!" Ela chorou, e então gritou o mais alto que conseguia, já sabendo que ninguém lá fora poderia ouvir. Ren puxou uma pasta de uma mesa menor próxima e folheou os papéis dentro.

"Maria Kenyon, 32 anos; B.A. *cum laude* em um trabalho administrativo na Columbia em 1991. Último emprego na *Seattles International* - vice gerente, excelentes expectativas, trabalho duro. Trabalho muito duro. Começou a usar cocaína em 1994. Você queria desopilar. Alguma coisa devia te ajudar a se manter por cerca de 18 horas de trabalho diárias, suponha. O trabalho se tornou instável em 1998... Pressionho que você passou para fluoxetina... pacotes de crack foram encontrados na sua mesa em Setembro desse ano, queimados para evitar um escândalo... e um ano depois você está trabalhando para o Sr. Hayes, situação que você manteve pelos últimos cinco anos. Na verdade, muitas situações, espero." Disse ela, sorrindo novamente. "Várias relativamente acrobáticas. E você ainda não perdeu sua memória ou a habilidade de se concentrar." Ren virou a capa da pasta. "Você deve ter potencial."

"Por favor," Maria sussurrou, agora tremendo de medo. "Eu não tenho potencial. Eu só quero o crack. Eu vou morrer se não tiver crack. Ou qualquer coisa."

"Você vai morrer?" Disse Ren. "Possivelmente. Neste caso, eu gastei cinquenta dólares e terei que procurar por outro interessado." Ela se inclinou sobre Maria. "Eu sou uma caça talentos." disse ela. "E eu estou recrutando você... se sobreviver."

O chauffeur ficou sentado perto de Maria por todas as horas de convulsões, contorções e súplicas que se seguiram. Quando ela perdeu o controle da respiração, ele tirou a roupa dela e friamente enfiou um tubo com uma esponja molhada.

Na última recaída de Maria na mesa, estava enjoada e cansada demais pra chorar. O chauffeur abriu suas algemas, encobriu-a num manto negro e a arrastou até a sala com as paredes pintadas e a fonte. Ele salpicou água no rosto dela, reanimando-a um pouco. O homem a empurrou para dentro das cortinas na outra sala.

Luzes foscas vermelhas e verdes fugiam das bocas de gárgulas, e uma chama azul-amarela criptava no meio de um altar. Atrás do altar se erguia uma estátua de madeira negra ornamentada com ouro: um homem musculoso de saia, com um focinho na cabeça e orelhas longas. Maria não tentou resistir quando o chauffeur a empurrou para ajoelhar-se perante o altar.

Ren elevou-se diante dela, vestida com um manto parecido. Ela segurava um cajado dourado com uma barra transversal no topo. Um cinto de serpentes verdes e douradas entrelaçadas contornavam sua cintura. Outras serpentes douradas entrelaçavam seus braços.

"Maria Kenyon." Entonou Ren. "Você conhece o medo e a dor, angústia e desespero. Você os conhecerá novamente, mas eu te guiarei através deles. Beba agora seu primeiro sacramento." Ela arrancou um grande prego lustroso atravessado à palma de sua mão, fechou a mão e segurou-a sobre os lábios de Maria. O chauffeur segurou a cabeça de Maria e a forçou a abrir a boca. Ela sentiu um líquido frio em sua língua: salgado, metálico, fracamente doce; uma urina de lagarto descendo pela sua garganta, nauseante...

Não era pior do que algumas coisas que Doc a fez comer, pensou... na verdade não era tão ruim. Maria bebeu, sentiu-se mais forte, até que Ren pegou sua mão e lambeu. Ela mostrou sua mão a Maria, o corte sumiu.

"Você recebeu o primeiro sacramento. Com meu sangue, eu reinvidico você como minha." Ren pareceu mais alta, as sombras reunidas envolta dela ainda faziam isso parecer mais visível. Maria suspirou de admiração e espanto. A luz assombrosa brilhava fraca no cabelo de Ren espalhou-se, formando um capuz - não havia um rosto humano acima daquele pescoço, mas sim a cabeça de uma cobra gigante.

"Eu sou Renenet, filha de Sutekh. Eu sou seu deus."

* * *

"Não;" disse Renenet.

Maria permaneceu de cabeça baixa enquanto se manteve curvada perante sua senhora, escondendo o medo em seus olhos. "Eu te decepcionei?" Ela odiava o gemido em sua voz.

"Você me desapontou seriamente com sua preguiça." *Preguiça? Ela trabalhou tanto quanto nos seus dias de escritório. Entregando as mensagens de Renenet, tanto no culto quanto na igreja onde se escondia - lendo ritos e parábulas sem fim, horas de cânticos e estudos de hieroglifos - mais tarefas do que ela consideraria como uma lista fácil. E a tentação. O sangue divino de Renenet excitava mais ainda do que o crack, mas a velha vontade ainda batia agora, quando uma tarefa a levava até os traficantes negociando nas esquinas. Ela nunca cederá. Aquilo valia alguma coisa, não valia?*

"Você falhou em aprender as lições necessárias. Você é preguiçosa, tolerante, fraca. Não te darei mais do Sangue. Vou te mandar embora."

*cold turkey= peru frio: consiste numa técnica de parar de usar drogas simplesmente cessando o uso -NT.

Cada palavra caía sobre ela com ainda mais força do que as mãos de Doc já conseguiram.

"Eu encontrei um assecla mais digno." Renenet bateu uma palma. Maria ouviu a porta para a câmara de audiência abrir. Passos de botas atravessou até o trono de Renenet. Maria levantou o olhar para ver seu substituto.

Doc. Uma jaqueta de couro preto cobrindo do quadril aos grandes ombros. Cabelo espetado. Botas de cowboy. Cinturão de latão com uma estampa de um touro chifre longo. Doc. Ele inclinou-se por cima, Renenet inclinou-se para cima, e ele beijou seus lábios. Choque, vergonha, traição e ultraje misturaram-se no estômago de Maria.

"Se você deseja permanecer no culto." disse sua deusa, "Eu suponho que você possa servir a Sr. Hayes."

"Doc deu um largo sorriso para ela". "Acho que você está trabalhando pra mim de novo, enfermeira." disse.

"Ghaaa!" Maria se jogou para cima de Doc. Sem pensar, ela invocou o último sangue divino que sobrara dentro dela. Ela investiu contra Doc e eles voaram para trás, rolando pelo carpete. Maria levantou-se primeiro, mas Doc rolou para longe. Ambos agarraram os pés do um do outro. Maria levantou o grandão, jogou ele para o outro lado da sala e se lançou de peito em cima dele.

Enquanto Maria estava esmagando a cabeça de Doc contra a parede de concreto, Renenet a puxou para longe deu um soco em seu intestino. Maria dobrou-se sobre ele, mas agarrou Renenet pela cintura e a jogou no chão. Elas se enforcaram com as mãos, mas só uma delas precisava respirar.

O medo trouxe a fúria enquanto o mundo escurecia e sua cabeça girou. Então, de repente, Maria conseguia respirar denovo - e ela completou aquele ataque contra sua deusa. Ela esqueceu de Doc, agora se arrastando em direção a seus pés, com desculpas esfarrapadas e implorando por piedade enquanto Renenet se levantava.

Doc apareceu sobre Maria. Renenet o segurou pelos dedos a uma polegada do nariz dela. "Deixe-nos." ela ordenou.

Doc cerrou os punhos. "Nenhuma puta faz isso -" começou.

"Deixe-nos." Sibilou Renenet, mostrando suas presas. Doc ficou pálido, murmurando alguma coisa e fugiu.

Renenet impeliu Maria para seus pés e sorriu. Maria olhou diretamente para ela. "Bom trabalho," ela disse "Você passou pelo Portão da Fúria. Bom trabalho, de fato!" Ela rasgou a palma da mão e ofereceu seu sangue a Maria.

* * *

Maria levantou-se diante de Renenet, olhando o altar flamejante e a estátua atrás dele. Agora ela sabia o que aquela estátua significava: Grande Set, Sutekh, o Deus da Escuridão. Renenet tomou o nome de filha de Set. Sua sacerdotisa, senhora e professora - agora ela sabia - era alguma descendente remota, criada em torno de um século atrás.

Os outros cultistas ajoelharam-se atrás dela, silenciosos e reverenciando o testemunho de sua... criação.

"Passarás pelo Portão da Noite Eterna?" Perguntou Renenet, ao fim de uma longa série de perguntas e respostas. Maria assentiu, ela já sabia a resposta para esta também.

"Irei. Eu amaldiçoo o nome de Rá e renuncio a luz. Agora e para sempre, eu seguirei apenas Set".

"Aproxime-se, então, porque eu mesma sou o portão." Maria andou adiante e expôs seu pescoço próximo da cobra gigante. Maria agora entendia o truque de hipnose. Ela deveria ter firmeza e olhar apenas para a cabeça da serpente. Tanto quanto fosse necessário quando Renenet invocou o maior de todos os poderes que ela tinha recebido do Deus da Escuridão.

As grandes e finas presas adentraram facilmente em sua garganta. Como sempre, Maria ofegou ante a incrível, impossível doçura do beijo de Renenet. Ela permaneceu de pé o máximo que conseguia, mas inevitavelmente caiu enquanto sua vida era levada. Renenet a segurou em seus braços. A luz enfraqueceu também para os cultistas, tal qual o chauffeur de Renenet desligou uma a uma. O jato de gás no altar foi o último a cessar. O Grande Mistério reivindicou a escuridão total. O coração de Maria abrandou, e então parou.

Maria ocultou-se na noite sem fim. Ela ouviu o leve fluir da água, o rio Duat que passava através das cavernas dos mortos. Então, uma luz distante e fraca, como o primeiro raio antes do amanhecer. Distante, ela viu um barco prata-dourado. Ao lado dela, no entanto, ela viu seu deus.

O Próprio Set.

Ela ficou sem voz e Ele não falou. O olho de safira brilhante na cabeça bestial afocinhada de Set viu sua vida completa, sua alma, sua coragem, e ela sabia que Ele estava satisfeito. Então Ele tinha a cabeça de um homem, de cabelos vermelhos, e Ele beijou de leve a sua boca, virando-a em direção ao barco distante. Seus lábios tinham o sabor de sal e metal e urina de lagarto...

Os olhos de Maria arregalaram. Uma chama de luz azul cresceu no altar. Renenet prostrou-se diante de seus pés. Maria sentiu-se faminta. Renenet atirou seu cajado no chão e apontou para um dos cultistas. O jovem caminhou ajoelhado, agradado com a honra, e ergueu seu braço descoberto. Maria o arrastou para seus pés. Ela sentiu a pulsação em seu braço, sentiu suas novas presas esticarem. Ela penetrou facilmente e o jovem suspirou, como os mortais sempre faziam, e Maria saboreou seu sangue, doce e rico como o sangue nunca teve sabor antes, sugando de sua garganta.

Renenet agarrou seu ombro e a puxou de volta quando ela já tinha tomado o suficiente, e então a levou de cultista a cultista até que ela se satisfizesse.

* * *

Depois da cerimônia Maria e Renenet falavam como irmãs sobre o Abraço de Maria e sobre seu Lord e deus. Renenet, também, tinha visto o Deus da Escuridão e recebeu seu beijo. Havia sido seu próprio senhor. Renenet pensou se todos os Seguidores de Set recebiam a benção ancestral desse jeito, pensou que talvez nada disso fosse lembrado mais tarde. Elas falaram das cores das trevas, e então a doçura da água fluindo. "Mas há mais uma coisa para fazer esta noite." Renenet disse a seguir. "Você precisa de seu primeiro carníçal. Eu peguei alguém especial. Ele nunca mereceria o Abraço, mas vai servir." Elas passaram para a sala de audiência.

Doc ajoelhou-se perante o trono vazio. Envergonhou-se sobre o seu peso e encarquilhou-se levemente enquanto olhava.

Maria pensou que ele estava ajoelhado há muito tempo.

Ele esperou até Renenet se sentar antes de levantar. "Por favor, Ren, o Vee-Tay acabou há uma semana, eu posso sentir; Na verdade eu estou irritado.

E Gaskin está tentando ficar por cima, eu vou aprender a sugar." Ele não prestou atenção em Maria, e ela sabia exatamente o porquê

Renenet calou-o com um impaciente elevar de sua mão. "Você não me servirá mais, Sr. Hayes - não diretamente. Eu te cedi para minha cria e irmã.

A partir de agora, Maria te comandará. Você deve obedecê-la para receber o Sangue." Ela se virou para Maria com seu pequeno e frio sorriso. "Considere este como o próximo passo em seu treinamento: lidar com antigos... vínculos."

Doc olhou para Maria, na verdade *observou ela, pela primeira vez que ela havia entrado na sala. Viu seu sorriso: largo, feroz, vingativo. Por fim a reconheceu.*

Tornara-se pálida.

"Quer seu remedinho?" Disse ela.





CAPÍTULO UM: UMA HISTÓRIA DE MENTIRAS

*Eu invoco a ti, que é o vácuo, terrível, invisível, todo poderoso, deus dos deuses, espalhando destruição e causando desolação. Óh vós que odeias uma família bem estabelecida. Quando vós fostes expulso do Egito e do país. Vós fostes designado **ELE QUE DESTRÓI A TUDO E É INVENCÍVEL**.*

Eu invoco a ti. TÍFON SET...

- O Papiro Leyden

Eu caminho nas areias do Egito, antiga terra natal do meu clã. Eu venho à procura da verdade.

Verdade! A maioria dos meus companheiros Imortais riria em pensar que os Seguidores de Set têm algo a ver com a verdade. Às vezes eu mesmo desejaria saber. Em dois séculos de busca, eu ouvi muitas histórias que os narradores juravam ser verdade. Às vezes, eles podiam até mesmo produzir evidências - tal como era - para suas afirmações contraditórias!

Sim, velho amigo! Eu mantive segredos de você. Eu enganei você sobre meu clã. Se eu tivesse lhe contado no começo, você teria ao menos falado comigo - ou visto somente uma Serpente traiçoeira? Por favor, considere esse testamento como um ato de pesar e revelação.

Nós completamos bem um ao outro e descobrimos muitos segredos juntos. Eu não veria nossa sociedade terminar com tal rancor, especialmente quando nós mortos-vivos podemos guardar rancor por toda eternidade.

Juntos, nós registramos muitas atividades dos Seguidores de Set. Aqui eu espero prover algum contexto. Fatos não são história ou significado. Aqueles se situam nas profundezas do passado do meu clã. Da cidade de Komm Ombo, antiga Ombos, eu envio este esboço da história do meu clã. Espero que isso ajude você a entender o que busco, e por que. Talvez você passe isso para outro Membro que deseje saber sobre os vários mistérios e as estranhas práticas do meu clã.

Você ou eles acreditarão no que eu escrevo? Manuscritos podem ser forjados. Artefatos podem ser criados. Nós Membros somos excelência em tais fraudes.

Todas as histórias concordam, contudo, que meu clã começou aqui, na terra do Nilo. Esta não é minha primeira visita. Talvez dessa vez, contudo, eu irei além das histórias. Talvez eu encontre o coração do labirinto, a verdade escondida entre milhares de mentiras e rumores.

OSÍRIS, SET E HÓRUS

Nossa linhagem começou - apropriadamente, muitos diriam - com traição e o assassinato de um irmão. Não, não Caim e Abel. Nossa história é muito mais antiga que a fábula hebraica, e os dois irmãos eram deuses.

Até mesmo nesta época de ignorância, muitas pessoas sabem a versão da história contada pelo ensaísta grego Plutarco. Em sua honra, usarei os nomes gregos para os deuses egípcios. Eu, além disso, ajo com honestidade... e prudência. Se empregasse os nomes reconstituídos pelos arqueólogos - Ausor para Osíris, Heru para Hórus, e assim por diante - seria uma pequena e sutil mentira de minha parte, pois esses nomes são apenas especulações. Nenhum homem vivo sabe como pronunciar corretamente os nomes egípcios. Esse segredo os Seguidores de Set invejosamente preservam. Se eu lhe contasse a pronúncia correta, colocaria ambas as nossas existências em perigo.

Nos tempos antigos, quando os deuses viviam na Terra e governavam o Egito diretamente, o deus-sol Rá envelheceu e decidiu se aposentar. Rá escolheu seu bisneto Osíris como herdeiro e sucessor. Isto não agradou o irmão de Osíris, Set. Nosso progenitor era o mais poderoso guerreiro entre os deuses. Toda noite ele protegia a barca-sol enquanto ela passava sob a Terra dos portões do pôr-do-sol aos portões da aurora. Toda noite ele lutava com Apep, a Grande Serpente das Trevas, de forma que o sol pudesse nascer novamente. Sua coragem não serviu para nada?

O ciúme e o orgulho ferido de Set o levaram a assassinar seu irmão. Ele forjou uma bela arca no tamanho exato do corpo de Osíris, e disse que daria esse magnífico presente a quem nele se encaixasse perfeitamente.

Todos os deuses tentaram em vão ganhar a arca. Então foi a vez de Osíris. Set e seus 72 cúmplices bateram a tampa da arca, fecharam-na com pregos e jogaram-na no Nilo. Osíris afogou-se. Quando a deusa Ísis, esposa e irmã de Osíris, usou sua magia para recuperar o corpo de seu marido, Set tomou medidas mais permanentes.

Ele cortou o corpo de seu irmão em pedaços e os espalhou por todo o Egito. Pacientemente, Ísis reuniu os pedaços, remontou o corpo de Osíris e concebeu uma criança por seu marido morto.

Quando seu filho Hórus atingiu a idade adulta, ele desafiou Set pelo reinado dos deuses. Algumas lendas falam de poderosas batalhas entre deuses e exércitos. Outras histórias descrevem seu conflito como um ridículo caso de tribunal, cheio de golpes baixos e competições tolas. De qualquer modo, Hórus prevaleceu. Hórus perdeu um olho na briga; como vingança, ele castrou Set. Osíris, enquanto isso, tornou-se Rei dos Mortos, assim como Hórus tornou-se Rei dos Vivos; e as dinastias faraônicas, dali em diante, reivindicaram o poder por descendência de Hórus o Vingador.





Em compensação, Rá deu a Set duas deusas estrangeiras como concubinas e o fez deus das tempestades: “Ele tropejará no céu e deixará homens apavorados”.

Tanto pelos mitos conhecidos pelos mortais. Eu conheço muitas variações, todos afirmam ser a verdadeira história de Set e Osíris.

A fragmentada coleção de contos dos Cainitas, o *Livro de Nod*, diz que Set e Osíris foram mortais, não deuses, e que ambos se tornaram vampiros e lutaram muitas batalhas imediatamente. Set eventualmente derrotou Osíris - uma conclusão precipitada, meus companheiros de clã gostam de dizer - mas Ísis o trouxe de volta da Morte Final e deu à luz a Hórus como uma criança.

Eu sei, velho amigo - as lendas dos Membros retratam metade dos deuses e heróis da antiguidade como monstros sugadores de sangue como nós mesmos. Eu tampouco acredito na maioria dessas teses míticas. No entanto, a lenda de Osíris o vampiro parece ter se estendendo bem mais do que a maioria afirma e mostra elaborações raras.

De acordo com uma criatura do clã Giovanni, para quem eu paguei bem pela informação, Osíris sobreviveu como um morto-vivo por mais de mil anos. Ele fundou uma ordem secreta de outros que, como ele, buscavam resistir à Besta através de ritual, oração e abstinência.

Este culto secreto, Os Filhos de Osíris, sabia como sobreviver sem sangue e trazer seus irmãos de volta da Morte Final. Pietro Giovanni esforçou-se para achar este culto por cinquenta anos, esperando arrancar dele esse segredo. Eu bem posso imaginar o interesse dos Giovanni em trazer vampiros de volta da Morte Final!

Um velho farmacêutico do gueto londrino Pequeno Egito - a quem os vizinhos chamavam feiticeiro - contou-me que Hórus tornou-se imortal de outro modo. Thutmose al-Khalseran contou sobre um poderoso Feitiço da Vida que tornou possível pessoas viverem de novo e de novo, retornando da morte para um corpo renovado. Hórus e o resto destes “Renascidos” prosseguem em uma guerra eterna contra Set e todas as suas crianças. Naturalmente, eu não disse a ele minha linhagem.

Eu escutei depois que Pietro Giovanni desapareceu em uma expedição ao Tibet. De todos os lugares, não posso imaginar porque ele procuraria lá. Eu não posso verificar a história de al-Khalseran e não acredito nela, também, mais do que acredito que o Sol seja literalmente um barco navegando através do céu.

A senhora de meu senhor, Shenebri, é convencida, ainda, de outra história. Ela negou as lendas que os outros clãs contam. A “Primeira Cidade” deles, ela disse, foi Annu, a Cidade de Rá. Os Gregos a chamaram Heliópolis. A Bíblia a chama de On. “Enoque” é apenas outra variação. Heliópolis-Annu é agora um subúrbio particularmente agradável do Cairo. Os egípcios de classe-média que ali moram ficariam surpresos em aprender que eles caminham sobre a Casa do Eclipse, um dos mais antigos e influentes templos de Set.

Shenebri insiste que Set, Osíris e Hórus foram realmente deuses. Não reis mortais, nem mesmos bruxos, mas deuses. Ela recontou a conhecida história de Plutarco... e então contou o que aconteceu *depois da vitória de Hórus*.

Quando os outros deuses aclamaram Hórus como seu novo rei, Rá voltou-se para seu fiel defensor e amaldiçoou Set a viver na escuridão para sempre.

Então os deuses empurraram Set ao *Duat*, o sombrio Mundo Inferior dos mortos, e o rio da morte cujas águas vêm do próprio Oceano Primitivo. Aqui Set enfrentou a grande serpente Apep mais uma vez. Ele matou o Verme da Escuridão e comeu seu coração. Com a morte de Apep, ele tomou para si sua sabedoria sombria e aprendeu segredos escondidos desde o começo do mundo. Quando Rá criou o mundo, ele deu-lhe vida através de seu próprio sêmen, criando deuses e almas humanas sendo semelhantes. Almas diferiam em tamanho, mas não em tipo. Invejosamente, Rá mentiu para todas as suas crianças. Ele lhes falou que era o mais poderoso de todas as coisas, criador do universo, enquanto na verdade ele somente moldou uma minúscula porção das Águas Primitivas. Agora, contudo, Set sabia a verdade: Todas as almas poderiam se tornar tão poderosas quanto seu pai tirano e tornarem-se criadores elas próprias.

Set retornou ao mundo em segredo. As Águas Primitivas carregam tanto a vida quanto a morte. Todo ano, os portões do mundo abrem-se para deixar as Águas Primitivas trazerem nova vida através das inundações anuais do Nilo. Set disfarçou-se de serpente marinha e passou pelo portão com as águas correntes. Ele jurou derrotar Rá - não por vingança, mas por compaixão. Para libertar as almas que Rá mantinha em escravidão.

Apesar do poder ganho de Apep, Set ainda tinha que se esconder do Sol; ele não podia quebrar a maldição de Rá. Nem também ele realmente vivia, pois havia provado das águas da morte. Enquanto caminhava na noite, contudo, Set encontrou doze discípulos humanos para ouvirem sua mensagem contra a tirania dos deuses. Os discípulos juraram seguir Set. Para selarem seu culto, eles usaram um rito de guerreiros: Eles misturaram seus sangues com o de Set numa tigela e dela beberam, jurando assim se tornarem irmãos e irmãs para a batalha que estava por vir. Set até mesmo concedeu-lhes partes iguais de seu próprio poder divino. Eles também se tornariam deuses.

Quando o último discípulo bebeu, no entanto, a companhia dos grandes deuses apareceu. A traiçoeira Lua, que Set acreditou ficar silêncio, contou para os deuses sobre o retorno de Set. Rá o tirano decretou que todos aqueles que se juntaram à causa de Set compartilhariam seu banimento do Sol e sua castração, e tendo selado seu pacto com sangue, os trezes se alimentariam somente de sangue.

Agora Set aprendeu quão falhos eram vassalos humanos. Seus doze discípulos lamentaram pela maldição e imploraram por perdão, dizendo que Set os havia enganado.



A traição deles enfureceu Set (Ele sempre teve um temperamento curto). Ele jurou que se eles não o ajudassem a lutar contra os deuses, depois de tudo que ele lhes deu, ele os destruiria também, ainda que levasse um milhão de anos!

E então, da maldição de Rá e do poder de Apep, Set e seus doze discípulos tornaram-se os primeiros vampiros. Com o tempo eles aprenderam a passar sua maldição e seu poder para outros mortais, tornando-se os fundadores dos treze clãs. Set permaneceu o maior dos treze, pois ele havia sido um verdadeiro deus e a fonte do poder possuído por seus discípulos traidores. Os outros nunca perdoaram o benfeitor por testemunhar sua traição e covardia. As crias de Set permaneceram fiéis a ele: Ele aprendeu com seus erros e escolheu com mais cuidado. As crias dos outros Primeiros Vampiros conspiraram contra seus senhores. Nós, os *Mesu Bedshet*, *Crianças da Rebelião*, permanecemos leais - e isto é como fel nas bocas dos rivais de Set. Eles ensinaram suas crias a odiar e temer Set e seu clã; eles inventaram fábulas para esconderem como eles próprios se tornaram vampiros.

Traições e mentiras. Elas assombram a história dos "Membros" desde o começo. O *Livro de Nod*, as histórias de Shenebri e as doze outras histórias sobre a origem dos vampiros não concordam mais em nada. Elas não falam nenhuma História, mas nisto certamente elas contam a verdade.

Eu sei uma outra verdade. Os demônios egípcios são reais. Eu tenho visto feiticeiros do meu clã evocar demônios-serpente de *Duat* e servos divinos que nós chamamos de *Bau*. Os *Bau* adotam a forma do deus do qual emanaram.

Os Seguidores de Set chamam esses deuses de os *Aeons*. Meu clã ensina que os *Aeons* servem *Rá* assim como os *Bau* servem os deuses. Se os servos e emanações dos deuses são reais, não podem os deuses e *Rá* serem reais também? Como eu disse antes, porém, meu clã também ensina que estes são deuses falsos que só contam mentiras - os carcereiros do mundo.

O MUNDO ANTIGO

Eu acreditei uma vez num deus, uma Santíssima Trindade. Eu acreditei que Jesus me amava e que me lançaria ao Inferno para queimar eternamente se eu não O amasse de volta. Os Seguidores de Set me ajudaram a ver as inconsistências naquela doutrina em particular. Ao invés disso, eles me ofereceram Set, mas tendo escapado de um deus, eu não queria me render a outro.

Já chega de mitos! Eu quero História. O que meu clã tem feito? Como eu deveria entender meu clã exceto por suas ações? Certamente nós, os mortos-vivos imortais, devemos preservar verdadeiras descrições dos tempos antigos. Eu procurei os anciões de todos os clãs.

Ainda que nós não sejamos tão eternos quanto achamos ser. Dos verdadeiros Antigos, aqueles que viveram nos tempos dos faraós - poucos restam. Eles encontraram a Morte Final, ou dormiram há muito tempo.

Até mesmo a cria de sua cria tenta adivinhar seus verdadeiros nomes. Eu encontrei algumas tradições passadas de senhor para cria, e cópias de cópias de manuscritos.

Eu aprendi que senhores podem mentir. Eu aprendi que manuscritos podem ser forjados. Sempre algum outro templo possuía a verdade, testemunhas recordam-se de noites antigas. Em meu próprio clã e no outros, porém, todas as tradições concordam que os Seguidores de Set regeram as noites egípcias de muito tempo atrás.

Além disso, tudo é rumor e boato - salvo pelas linhas que ligam uma história a seguinte.

EGITO DOS FARAÓS

Nós começamos no Egito, como sua civilização, e nós regíamos a noite. Nas outras terras, vampiros de vários clãs conspiraram e lutaram pelo poder, mas não ao longo do Nilo. Delimitado por deserto a leste e a oeste e mar para o norte, o Egito não situa-se em caminhos fáceis para invasão ou migração. Quando vampiros de outros clãs vieram à antiga Khem, trazidos por caravanas de mercadores ou aventurando-se nos desertos por conta própria, eles ajoelharam-se em reverência aos Hierofantes de Set... ou encontraram a Morte Final. Os Nosferatu ficaram na lama do Nilo; outros vampiros juntaram-se aos Seguidores de Set nas cidades. Nós, porém, excedíamos a todos em número. A população e as cidades egípcias nos permitiram ser um dos maiores clãs do mundo.

Naqueles dias, é claro, "maiores" era um termo muito relativo. O Censo de Belit-Sheri afirma que no reinado de Sargon de Akkad, nenhuma linhagem possuía mais que 60 vampiros - nenhum deles a mais do que três gerações de seus ancestrais Antediluvianos. A sacerdotisa da Caverna das Maças, que me mostrou uma cópia das tábuas do Censo, disse que Belit-Sheri registrou com precisão o número de descendentes de Set daquela época, 2600 AC.

Eu nunca vi os registros de nosso clã que a sacerdotisa citou, porque ela disse que o Templo de Ombos possuía as únicas cópias. Uma péssima piada, essa. Eu já sabia que Ombos não existia mais.

ANTIGOS INIMIGOS

Meus mais antigos senhores tinham outros inimigos além de vampiros.

Os sacerdotes-magos de outros deuses egípcios lutaram contra os Seguidores de Set a cada chance. Por 3000 anos, eles esforçaram-se para atar o Egito em uma rede de magia, para a maior glória dos *Aeons* a que eles *serviam*.

Eles chamaram essa rede de *Maat*, a Ordem das Coisas: leis naturais, sociais e morais todas em uma, uma lei para manter o Egito em estagnação eternamente. Os Seguidores de Set esforçam-se para rasgar a rede de *Maat*.



Raiva, luxúria, desejo, ambição - por esses, os presentes de Set fazem homens viverem como homens ao invés de escravos. Se os sacerdotes dos Aeons terminassem sua Teia de Maat, nenhum coração nobre arriscaria a morte para a destruição de um inimigo, uma bolsa de ouro ou os lábios de seu verdadeiro amor. Homens simplesmente obedeceriam, silenciosamente, para sempre.

Eu estou de acordo com esse aspecto dos ensinamentos do meu clã. Os sacerdotes de Rá e Osíris viraram pó, mas os *Aeons* ainda tecem redes para enganar os corações dos homens e entorpecer suas mentes. Os Seguidores de Set não mais se esforçam contra sacerdotes-magos, feitiço contra feitiço. Ao invés disso, eles batalham diretamente contra os Aeons, um coração por vez.

Os anciões Setitas também se esforçaram contra ferozes metamorfos, parte humano, parte gato ou chacal. Nós ainda lutamos contra eles. Os homens-besta extraem poderes do mundo espiritual para bloquear nossos feitiços, enquanto suas garras rasgam nossa carne e nos arrastam para a luz mortal de Rá.

Eu entendo porque os homens-gato nos odeiam. Eles afirmam ser descendentes de Bast, um dos inimigos divinos do meu clã. Eu presumo que a tribo Lupina dos homens-chacais afirma descender do deus Anúbis. Na lenda, Anúbis conduzia os mortos à sala de julgamento de Osíris. Talvez o povo-chacal nos odeie porque, presos entre a vida e a morte como estamos, nós nunca andamos por aquela estrada a menos que nos destruam.

Os sacerdotes-magos e os metamorfos possuíam uma grande fraqueza: Eles envelheciam e morriam, e os Seguidores de Set não. Eu não posso dizer isto quanto ao nosso terceiro grande inimigo lendário, os Shemsuheru ou Renascidos. O povo do antigo Egito mumificava seus mortos porque acreditava que suas almas algum dia retornariam aos seus corpos e viveriam novamente.

A lenda diz que Ísis criou um poderoso feitiço para conseguir esse grande feito. Uma pessoa assim enfeitada residiria temporariamente na Vida após a morte, mas retornaria da morte, vida após vida. Conduzidas por ninguém menos que o próprio Hórus - como disse meu farmacêutico de Londres - essas múmias vivas guerreiam conosco século após século.

Isto, pelo menos, é a história. Eu nunca encontrei ninguém que tenha afirmado ser ele ou ela uma múmia viva. Nem qualquer outro Seguidor de Set que eu conheça. A história sempre aconteceu com um amigo do senhor do narrador, ou há muito tempo atrás. Os homens-gato e os homens-chacais são bem reais, mas eu acho que os Renascidos são uma fábula.

MUDANDO A SORTE

Através dos milênios de batalhas com os metamorfos e com os sacerdotes mortais, a sorte das Crianças da Rebelião aumentou e diminuiu. Algumas vezes nossos inimigos caçavam-nos dia e noite e até mesmo os mais poderosos Seguidores de Set andavam com medo.

Outras vezes os Setitas seguravam o chicote e conseguiram sua vingança completa.

O Reino Antigo... Não importa que templo eu tenha visitado, eu nunca encontrei escrituras do meu clã sobre o Reino Antigo - estranho, já que nós (como os próprios egípcios) parecemos escrever tudo e deleitar-nos em nossa própria história. Os bibliotecários sempre disseram que algum outro templo possuía as crônicas do meu clã sobre o Reino Antigo.

Os mortais construíram um templo aqui em Ombos - um templo duplo, realmente, dedicado tanto a Set quanto a Hórus como os Senhores das Duas Terras. Hórus regia o Baixo Egito e a terra negra junto ao Nilo, enquanto Set regia o Alto Egito e a terra vermelha do deserto. Nas paredes de templos e tumbas arruinados, eu ainda posso ver pinturas dos dois deuses. Eles punham as mãos sobre um junco de papiro e uma flor de lótus: as plantas que simbolizavam as Duas Terras.

Eu devo perguntar-me quando a guerra entre Set e Hórus realmente começou, e por que. Eu devo me perguntar o que os mais antigos do meu clã escondem do resto de nós.

Nas 7ª e 8ª dinastias, o Reino Antigo caiu em pedaços. Os nomarchs - os senhores das cidades e províncias locais - desafiaram os faraós. Meu clã tem participação na contínua guerra civil que ardeu lentamente enquanto nomarchs lutavam contra nomarchs. Nesta época de caos, contaram-me, os jovens Seguidores de Set governavam abertamente, como nomarchs eles próprios. Milhares de recrutas camponeses trabalharam para escavar grandes templos de Set sob as mais antigas cidades do Egito. O sangue de homens e bois correu em rios para alimentar as Crianças da Rebelião e honrar o Deus das Trevas.

Isto pode ser verdade. Os arqueólogos do gado dificilmente encontram registros deste período. Ninguém entre o gado teve muito tempo para gravar inscrições que ultrapassariam o milênio... e meu clã teve tempo mais do que suficiente para destruir qualquer registro desta era. Talvez alguma tumba há muito perdida deste período contenha rolos de papiro que surpreenderão e aterrorizarão o mundo.

Nosso poder diminuiu novamente com o começo do Reino Médio. Poderosos monarcas e sacerdotes forçaram os Seguidores de Set a se esconderem. Os séculos das dinastias de Tebas podem ter sido uma era de ouro para a arte, cultura e conquista egípcia, mas não para as Crianças da Rebelião. Lentamente, meus ancestrais trabalharam para enfraquecer o poder dos faraós sobre os nomarchs e criar outra guerra civil...

...E então o próprio Set despertou para entregar o Egito em nossas mãos em um único golpe. No século 18 a.C. ele atravessou o Deserto de Sinai em uma carruagem puxado por dragões do *Duat*, com o exército dos bárbaros Hiksos às suas costas. Ele levantou sua mão, e tempestades de areia varreram a Terra Negra de lado a lado; ele apertou seu punho, e raios caíram contra dos palácios; ele gritou, e a terra tremeu e os templos dos deuses vieram abaixo; as lâminas de ferro dos Hiksos estilhaçaram as espadas e lanças de bronze dos egípcios.

Set então dormiu novamente, mas por 200 anos os reis Hiksos governaram o Baixo Egito em seu nome. Eles forçaram tributo dos príncipes nativos do Alto Egito. Os Hiksos encheram o Delta do Nilo com esfinges de granito negro, monumentos e estátuas de Set, a quem eles chamavam Sutekh. Eles trataram dos Seguidores de Set com honra. Os Hiksos construíram para nós o maior dos nossos templos, na cidade de Tânis no Delta do Nilo. Magos mortais e feiticeiros mortos-vivos trabalharam juntos para criar artesanalmente poderosos talismãs e medir a profundidade da magia. Reis e príncipes beberam o sangue de Set como um sacramento real.

Assim eu ouvi dos sacerdotes de uma dúzia de templos, enquanto eles mostravam-me antigos murais de Set e dos Hiksos. Os sacerdotes disseram que quando Set retornar, ele conduzirá um novo exercito com armas estranhas. Esses novos bárbaros se juntarão às Crianças da Rebelião para conquistar o mundo.

Em outra dúzia de templos, porém, os sacerdotes juraram que essa época gloriosa nunca aconteceu. Os Hiksos vieram por si mesmos e, embora tenham feito de Sutekh seu deus favorito, eles perseguiram os Seguidores de Set. Decida você mesmo em qual versão acreditar.

Todas as coisas passam e os *Aeons* nunca se cansam. Outra vez os *Aeons* trabalharam através dos príncipes de Tebas. Armados, assim nossas crônicas dizem, com magias dos deuses e aliados a múmias, Lupinos e ninhadas de Bast, os senhores de Tebas expulsaram os Hiksos do Egito. Eles estabeleceram o Reino Novo. A nova dinastia ordenou as estátuas de Set fossem destruídas, ou sua remodeladas para em seu lugar exibirem a cabeça de íbis de Tot. Eles destruíram nossas inscrições e deram faces egípcias às esfinges Hiksos. Pouquíssimos monumentos Hiksos restaram fora de nossos templos secretos. Os Setitas daquela época sacrificaram metade de seu número e de seus templos para a purificação, para que metade restante permanecesse escondida da ira dos tebanos.

Artesãos Setitas esculpiram imagens daqueles que encontraram a Morte Final e escreveram seus nomes nas paredes de mortuários santuários. Eu estive de pé no santuário Jardim de Asps em sua memória, e o mundo dos mortos pareceu realmente próximo. Os mártires ainda recebem um sacrifício anual, embora eu suspeite que nenhum deles se voluntariaram. Eu conheço meu clã muito bem.

A 18ª dinastia terminou com um... não um momento negro para os Seguidores de Set. Diga-se de preferência, uma época de luz terrível. Os sacerdotes de Amon-Rá ganharam poder constantemente sob os faraós de Tebas, até que o faraó Akhenamun aboliu o culto a todos os deuses que não o seu próprio: o deus Aton, o disco do sol. O faraó trocou seu nome por Akhenaton e construiu a cidade deserta de Amarna como sua nova capital. Muitos senhores ancestrais acharam isso estranhamente excêntrico.





Eles não riram, porém, quando Akhenaton convidou sacerdotes-magos e sábios de todo o mundo conhecido para Amarna. Ele declarou que como lá só havia um deus, Aton, eles deveriam fundir suas artes mágicas em uma só arte. Ele pediu que eles combinassem seus poderes para fixar o Sol no céu, pois assim a noite nunca viria e a luz de Aton brilharia em todos sem interrupção, eternamente.

É claro que a tarefa era impossível - mas os senhores de meus senhores Setitas não sabiam disso. Eles também acreditavam que o Sol era um deus, talvez transportado através do céu em um barco. A Crônica do Dia Final, que eu li no Templo Vermelho de Tebas, registra o terror dos anciões para que os magos não tivessem sucesso em abolir a noite. Os magos repeliram suas mais poderosas maldições; os soldados do faraó e sua sorte impossível detiveram seus carniçais assassinos. Ironicamente, os sacerdotes de Amon-Rá salvaram a noite. Eles incitaram os normachs, o exército e as pessoas comuns contra o faraó louco, todos exigindo o retorno de sua estimada multidão de deuses. Os rebeldes saquearam Amarna e mataram Akhenaton e a maioria de sua família.

Eles apagaram o nome de Akhenaton de suas inscrições e destruíram suas estátuas, de forma que ele não encontrasse nenhum lugar na Vida Após a morte e morresse a segunda morte.

Os rebeldes deixaram vivo um filho pequeno de Akhenaton como um governante fantoche. Ele foi nomeado Tutankamon. Eu encontrei apenas uma breve menção dele nos registros do meu clã: ele foi um rei bem sem importância, por toda sua fama atual, e meu clã o ignorou.

A sorte do clã melhorou na 19ª dinastia. Aquela linhagem de faraós honrava Set como o deus da guerra, o deus que poderia trazer vitória sobre os estrangeiros. Dois faraós adotaram o nome de Seti quando subiram ao trono. Outros chamaram a si próprios de “Queridos de Set” em suas inscrições. Ramsés II reconstruiu o antigo Templo de Set na cidade de Tanis. O templo impressionou tanto os Eternos de Sothis - os primogênitos do nosso clã, a quem que nós consideramos crias do próprio Grande Set - que eles fizeram do templo seu paraíso. Nosso clã ganhou uma espécie de capital e governante conselho de anciões.

Este favor ao deus estendeu-se para suas crias mortas-vivas e as afetou estranhamente. Quando o culto a Set tornou-se patriótico, os Seguidores de Set tornaram-se patriotas. As apologias de Ankhmaser a Ramsés II glorificaram-no como um Napoleão, como a grandiosa alma da nação - conquistador e salvador em um só. Eu não encontrei registros de Ramsés II tornando-se um carniçal, mas isso explicaria seu reinado de 67 anos e seus mais de 100 filhos. Sacerdotes e Setitas, Lupinos e homens-gato colocaram sua hostilidade de lado brevemente sua hostilidade para divertirem-se no orgulho e poder de Egipto.

Os Setitas da época, contudo, perderam completamente o significado de uma revolta escrava na província de Goshen.

Ramsés II derrotou o rebelde “Apirus” e eles fugiram para o leste no deserto do Sinai. Séculos depois, os descendentes dos escravos tornaram-se a nação dos Hebreus.

Mais séculos se passaram antes que os Seguidores de Set percebessem que Rá havia assumido uma nova máscara e preparava uma nova poderosa enganação para acorrentar a alma humana.

Depois da 19ª dinastia, uma linhagem de faraós fracos gastou a riqueza do Egipto para expandir os templos de Amon e outros deuses. No final das contas os sacerdotes de Amon ajudaram um general do Líbano a usurpar o trono. Uma vez mais os sacerdotes-magos fizeram guerra contra os Seguidores de Set e os atormentaram de volta para suas mais profundas e secretas catacumbas. Nós jamais esqueceríamos aquela lição: *não confie em ninguém que não outro Setita!*

Dinastia seguiu dinastia, algumas nativas do Egipto, algumas Libanesas ou Núbias ou Etíopes. O Império Assírio conquistou o Egipto em 670 a.C. Vários vampiros Assamitas vieram com eles. Em 660 a.C. o príncipe egípcio, Psamtik, expulsou seus soberanos Assírios do Egipto e os Seguidores de Set reuniram-se para destruir os invasores Assamitas. Em 525 a.C., entretanto, os Persas conquistaram o Egipto e os Assamitas os seguiram com força. Pela primeira vez, outro clã de vampiros dominou as noites egípcias. Os Persas governaram o Egipto durante o dia, e os Assamitas pela noite, durante quase 200 anos. Revoltas nativas nunca tinham sucesso por muito tempo. Somente outro invasor estrangeiro, o príncipe de uma obscura nação bárbara localizada do outro lado do mar, pode dar fim à opressão Persa.

De qualquer forma, Alexandre da Macedônia não pegou os Seguidores de Set de surpresa. Eles sabiam que ele viria. Eles sabiam antes mesmo dele nascer.

A ERA HELENÍSTICA

Quão estranho não é que Alexandre da Macedônia seja um dos maiores heróis do meu clã, quando ele nem mesmo fora Abraçado. Se o *Testamento de Seterpenre* fala a verdade, meu clã gerou Alexandre no útero de sua mãe com a ajuda do feiticeiro Nectanebo, último faraó do Egipto.

Aos mortais fora contada uma lenda em que o deus Amon gerou Alexandre com a conivência de Nectanebo; nosso ancião Seterpenre escreveu que Nectanebo preencheu a criança ainda não nascida com a essência de Set. O rei-feiticeiro irritou-se com seus mestres persas. Os Seguidores de Set deram-lhe uma arma mais poderosa do que ele havia imaginado.

Alexandre certamente cumpriu as expectativas de sua ascendência mística. Ela conquistou a Pérsia, conquistou o Egipto, e estava lutando na Índia quando seus generais o forçaram a voltar. As histórias mortais falam de sua genialidade como estrategista e de seu carisma como líder dos homens.

Ele mereceu ser filho de Set, o Guerreiro.

Histórias mortais também contam sobre uma terrível fúria torpe de Alexandre lançada sobre seus mais queridos amigos. Ele tinha uma Besta que não podia controlar. Alguns Setitas se perguntam se não era ele o carniçal de alguém do nosso clã. Um Setita até me contou sobre raros carniçais-de-nascença e especulou que Alexandre poderia ser um deles. Eu não acredito em tais especulações. Nas criptas de Shirat, entretanto, encontrei pergaminhos escritos por um Assamita há muito tempo atrás. Ele provou uma gota roubada do sangue de Alexandre e o declarou não contaminado por vampiros mas genuinamente divino. Depois disso os Filhos de Haqim não mais lutaram por Dário da Pérsia. O Typhoeum de Alexandria guarda o tratado, gravado num crânio humano banhado a ouro. Os Assamitas reconheceram o conquistador como Reis dos Reis e juraram nunca mais testar a vigilância mantida pelos Setitas sob sua vida.

Alexandre foi realmente o Filho de Set? Eu não sei. Ele foi realmente o filho de um deus? Eu não posso dizer que não. Ele morreu de uma febre aos 33 anos. Eu sei de outro “filho de um deus” que morreu com essa idade também.

No entanto, Alexandre criou vínculos que perduraram até muito tempo depois de sua morte. Comerciantes e eruditos seguiram os caminhos de seus exércitos, e Setitas também.

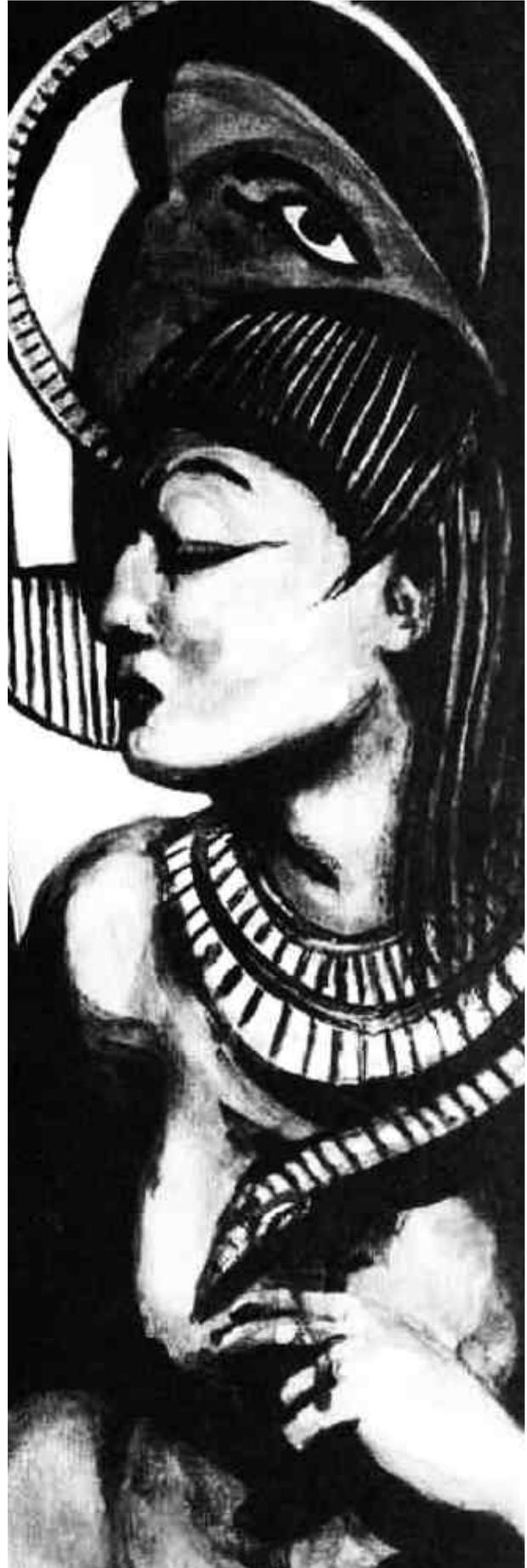
As Crianças da Rebelião espalharam-se para além do Egito. Na exuberância dos tempos, elas viajaram para o oeste até a Espanha, para o sul até a Núbia e a Abissínia, e para o leste até a Índia. Nós aprendemos os segredos mágicos de cada terra e os somamos aos nossos próprios. Ainda que gregos governassem o Egito, essa época viu a glória dos Seguidores de Set. Todos os povos e riquezas, religiões e conhecimentos encontravam-se em Alexandria sob os olhos atentos dos Setitas. Vampiros também vieram, procurando humildemente aprender os mistérios de Set, assim como os mortais buscavam os mistérios de Ísis e Osíris.

Um dos meus professores diz que nesta época o primeiro templo Setita obteve sucesso no Grande Trabalho de abertura da concha do mundo e a passagem do Oceano Primitivo. De Tartessos, a maior cidade da antiga Espanha, não restou vestígio, exceto por um anel gravado com estranhos símbolos e uns poucos blocos de pedras encontrados na lama do rio Guadalquivir.

Uma bela história... exceto pelas datas, que estão erradas. Registros de Tartessos terminam em aproximadamente 500 a.C.. A cidade desapareceu dois séculos mais cedo na fábula do meu professor. Alguém está mentindo.

UM BREVE INTERVALO EM CARTAGO

Cartago! Esta cidade deixa muitos do clã Brujah obcecados.





Eles a celebram como sua grande utopia perdida, onde eles governavam o rebanho bem e sabiamente, e os Ventruie romanos não foram simplesmente terríveis por destruí-la?

Talvez você espere que eu vá me gabar que os Seguidores de Set organizaram a guerra - tal como as espertas, cruéis Serpentes, você pensa. Talvez você espere que eu ridicularize a utopia dos Brujah e os acuse de algum desgraçado e há muito escondido ato de maldade.

Não farei nenhum dos dois. Eu li depoimentos de quatro supostas testemunhas oculares da vida e da não-vida de Cartago. Eles não concordam em nenhum ponto. Nem as dúzias de manuscritos “Contos de Cartago que meu senhor me contou” apresentam qualquer retrato consistente. Confrontada com tais disparates, uma pessoa racional ignoraria todos os relatos semelhantes.

A verdade? Era uma vez, vários Brujah que moravam numa cidade chamada Cartago. Vampiros de outros clãs moravam lá também, ou visitavam.

A ambiciosa e em expansão República Romana chocou-se com a ambiciosa e em expansão Cartago. Naturalmente, eles lutaram até a morte - e eu não preciso de nenhuma rivalidade de clãs de vampiros para explicar isso! Cartago perdeu e os romanos a destruíram. Um século depois, eles a reconstruíram. A cidade floresceu até um general muçulmano destruí-la novamente no século 8 d.C.. Qualquer outra coisa que um vampiro lhe contar sobre Cartago é um monte de mentiras.

Os sacerdotes do Labirinto dos Ossos afirmam que desenterraram o Matusalém Brujah adormecido de Cartago há séculos atrás. Eles até mesmo me mostraram vários vampiros empalados - mas eu não posso confirmar suas identidades. Esta deve ser mais uma fábula sem fundamento.

CLEÓPATRA

A dinastia de Ptolomeu governou bem o Egito. O Egito os reivindicou e os fez seus. Os Seguidores de Set, contudo, cometeram uma grande besteira. Muitos dos anciões do clã desprezaram os Ptolomeu como invasores estrangeiros. Quando a sempre faminta Roma virou-se para o Egito depois de derrotar Cartago, os anciões Setitas não defenderam sua terra natal. Eles deixaram esse trabalho para o último dos Ptolomeu.

Alguns Setitas dizem que Cleópatra foi uma carníçal do meu clã. Eu temo que isso seja pensamento tendencioso - e nossa perda. Até onde eu posso dizer, Cleópatra, a última Rainha do Egito, não recebeu nada dos Seguidores de Set. Ela não aprendeu nada de nossos conhecimentos mágicos acumulados. Nós não ensinamos a ela nenhuma de nossas filosofias. Ela era humana. Ela era magnífica.

Eu nunca encontrei um Matusalém que pudesse me contar sobre Cleópatra de uma experiência direta. Tais anciões existem, e a maioria deles pertence aos Seguidores de Set, mas agora todos descansam em torpor ou se escondem.

Eu tenho que confiar nos livros de história dos mortais, ou em memórias de segunda mão.

O que uma Cleópatra Setita teria feito! Ela falava e escrevia em várias línguas. Ela seduziu Júlio César e Marco Antônio; sua coragem combinava com sua perspicácia; ela quase fez de Roma uma escrava do Egito. Se Set tivesse emitido uma palavra a seu favor - se nossos anciões tivessem se movido, lançado uma pequena maldição para derrubar Augusto César Cleópatra poderia ter governado o mundo.

Set permaneceu silencioso e adormecido. Sua prole proibiu o clã de ajudar um estrangeiro contra outro. Marco Antônio fugiu da Batalha de Actium: Cleópatra escolheu a morte através de uma mordida de víbora - Setita até mesmo em sua morte! - e Roma tomou o controle do Egito para si.

Os Romanos não se preocupavam com a antiga mágica e religião do Egito, ou a sabedoria preciosa da grande Biblioteca dos Ptolomeu. Eles só queriam os grãos do Egito para alimentar as massas de Roma. Assim terminou a Era de Ouro dos Seguidores de Set.

O IMPÉRIO ROMANO

Dependendo de como você olha, Roma foi tanto muito boa quanto muito ruim para os Seguidores de Set. Meu clã edificou seu lugar nas noites do norte da África. Os grandes templos Setitas do norte da África - o Labirinto de Ossos em Tunis, o Descending Aerie em Tangier e outros - datam desse período. As províncias do oeste do Egito tornaram-se ricas em grãos, azeite de oliva e gado. Os *Mesu Bedshet* sugaram as prósperas cidades de Barca, Numidia e Maurítânia. Enquanto os Romanos construíam palácios e templos na superfície, os Setitas os construíam no subsolo. Os nossos não estão arruinados, então quem construiu os melhores?

Os romanos encorajavam os povos conquistados a se juntarem ao seu império e tornarem-se romanos também. No final das contas, um terço de todos os senadores romanos eram da África. Entre eles, a dinastia Severi de imperadores. No mínimo, alguns Seguidores de Set aprenderam tolerância racial com os Romanos.

Jovens Setitas que apoiavam a defesa dos Ptolomeu não cansavam de dizer “eu avisei!”. Eles não somente ensinaram os mistérios de Sutekh para mortais de outras terras, como também desobedeceram a seus anciões e os Abraçaram. Os Eternos de Sothis oraram ao adormecido Set pedindo por orientação. Para sua decepção, todos os seus sonhos e profecias mostravam o Mais Antigo abençoando os jovens rebeldes. Assim, nosso clã evitou discórdias que geraram uma Rebelião Anarquista séculos depois.

Infelizmente, a história dessa disputa permanece obscura. Eu encontrei apenas pistas escassas e menções passageiras nas crônicas antigas. Nenhum ancião - seja mortal, Setita ou Cainita - gosta de ouvir que um jovem em ascensão está certo.



A maioria das crônicas ignora os desentendimentos. Eles fingiram que o Deus Negro ordenou a seus filhos que Abraçassem homens e mulheres de outras terras e que os jovens ortodoxamente obedeceram.

Os *Mesu-Bedshet* também entraram na Europa pela primeira vez, levando os Cultos de Set para Roma junto com as estradas romanas. Os romanos toleravam cultos e deuses estrangeiros, desde que eles aceitassem a divindade do Imperador e a supremacia do estado romano. Para o culto de Set, porém, as autoridades civis romanas abriram uma exceção.

Então nossa mais bem-sucedida seita disfarçou o culto a Set na forma de deuses gregos e romanos. O Culto a Tífon começou na Alexandria Helenística, mas ganhou adeptos por todo o Império Romano. Cultistas adoravam três deuses: Baco, o deus do vinho, da intoxicação e do frenesi; Marte, o deus da guerra; e Plutão, deus da morte. O Culto a Tífon evitava política. Ele prometia o terrível, porém glorioso horror dos sacrifícios de sangue, e a fuga momentânea da alma para a insanidade sagrada. Com o tempo, alguns cultistas aprenderiam que todos os três deuses apresentavam aspectos de Tífon, o Terrível, filho da Terra e do Inferno... e que o outro nome de Tífon era Set!

No entanto, logo os Seguidores de Set encarariam uma nova fé que odiaria todos os outros deuses que não o seu próprio. Um obscuro pregador na Judéia desencadearia uma tempestade maior do que qualquer uma de Set.

CRISTIANISMO

Como todos os franceses nas noites em que eu respirava, fui criado como Cristão. Meu maior consolo quando me tornei uma cria de Set foi que os antigos arquivos do meu clã provavelmente possuiriam um texto há muito escondido que falaria sobre Jesus durante sua vida. Como você deve saber, todos os Evangelhos foram escritos décadas depois de sua morte.

Eu não encontrei nenhum registro vampírico sobre Jesus. Na verdade, encontrei apenas três registros que tratavam de ambos, vampiros e judeus, daquela época. O primeiro foi uma carta do Templo Vermelho a um santuário Judeu, perguntando por que ele não tinha mandado notícias por vinte anos; eu dato esta carta em aproximadamente 28 d.C.. O segundo foi o testemunho do carnicial que entregou a mensagem, dizendo que encontrou o templo há muito abandonado e destroçado; sem nenhum indício de sacerdotes, exceto por suas vestimentas espalhadas e empoeiradas. O terceiro foi uma anotação num antigo diário de um Brujah, registrando que outra criança de seu senhor tinha ido à Judéia e não havia retornado.

Essa curiosa lacuna termina, porém, com um dos eventos mais importantes da história do meu clã. Em 33 d.C. (o suposto ano da crucificação e ressurreição de Cristo, como você notará), o Deus das Tempestades acordou.

A escuridão cobriu o céu da tarde, e a Terra tremeu com a fúria e a dor de Set. Por três dias e três noites, ou sete - as histórias diferem - o Deus da Escuridão falou em trovões, e sua prole o escutou, da Índia à Bretanha. Naqueles dias, os filhos, netos e bisnetos de Set não podiam dormir. Sutekh rugia ordens e profecias, emitindo para seus filhos novas instruções e revelações.

Por fim Set parou, e seus descendentes caíram exaustos dessa provação.

Na noite seguinte, uma delegação do Conselho de Tanis viajou até a tumba secreta de seu senhor. Eles a encontraram vazia, e a grande pedra do sarcófago de Set despedaçada, seus fragmentos espalhados pelas paredes e pelo teto. Nós não mais o vimos ou nos comunicamos com ele desde então.

GNOSTICISMO

Através de décadas, numerosos cultos dedicados a Jesus se espalharam por todo o mundo romano. Alguns seguiram seus ensinamentos mais à risca do que outros. Muitos cultos afirmavam possuir “ensinamentos secretos” que Jesus tinha passado pra um ou outro discípulo favorito. Muitos desses “ensinamentos secretos” contradiziam diretamente os famosos Evangelhos - porque os Seguidores de Set os haviam escrito.

Do mesmo modo que fizeram com os deuses gregos e romanos, alguns do meu clã buscaram disfarçar o culto a Set misturando-o com outra fé. Os cultos Setitas ofereciam revelações gnósticas, sabedoria e transformação da alma. Teólogos católicos denunciaram estes cultos híbridos como heresia.

Os Ophitas foram umas das mais descaradas dessas heresias híbridas. Esse culto glorificava a Serpente do Éden como a grande iluminadora da humanidade, que despertou Adão e Eva das ilusões do falso deus. Através da árvore do conhecimento da bem e da mal, os primeiros mortais tornaram-se capazes de pecar, mas também da redenção trazida por Cristo. A congregação trazia uma serpente real para os cultos e como pão sagrado [comunhão] comiam pão tocado pela serpente.

Outro culto declarava Jesus como reencarnação de Seth, o terceiro filho de Adão e Eva. Os Sethianos apresentavam a doutrina de um falso criador que não podia ver o verdadeiro deus revelado por Jesus-Seth.

Esses gnósticos prometiam que seus iniciados poderiam transcender o mundo para alcançar o paraíso do verdadeiro deus.

Por séculos os Seguidores de Set procuraram guiar e apoiar os Ophitas, os Sethianos e outros cultos que incorporavam fragmentos dos ensinamentos Setitas. Eles trouxeram milhares de pessoas para o verdadeiro culto a Set... mas dezenas de milhares de mortais, e depois centenas de milhares, seguiam outras doutrinas. Enquanto igrejas enfraqueciam ou se uniam, elas davam mais ênfase à obediência e aos rituais.

Jesus, o pescador de homens, se parecia mais e mais como Osíris, o rei.

Você sabe como essa historia terminou. Quando o imperador Constantino pôs o estado Romano atrás do poder da igreja de Pedro e Paulo, eles suprimiram as igrejas Gnósticas do clã. *In hoc signo vinces.*

A QUEDA DE TANIS

O desaparecimento de Set não foi o único desastre a se abater sobre nosso clã na era Romana. Um golpe igual veio cinco séculos depois, na decrepitude do Império Romano, no clímax dos quattros anos de desgraças que atingiu o mundo.

O verão nunca veio em 539 d.C.. Registros romanos desse ano contam como no alto verão o sol brilhava fraco e frio por apenas quatro horas ao dia. Eu encontrei um antigo Ventrue que lembra-se desse ano. Os vampiros ainda sentiam a compulsão por dormir quando o sol nascia, mas havia aqueles que resistiam ao sono podiam caminhar sem problema algum por pelo menos uma hora depois do nascer do sol, tão escuro continuava o céu. Colheitas não resistiam devido ao frio e as pesadas chuvas fora de estação. A escuridão e o frio continuaram por três anos antes que céu clareasse por completo... mas em 542 a peste bubônica se espalhou do Egito e da Síria para a Europa. Embora menos conhecida hoje do que as noites da Morte Negra no século 14, a epidemia foi proporcionalmente pior. Meu informante Ventrue jurou que metade da Europa morreu antes que a peste se extinguisse em 594.

543 foi o ano dos terremotos, da costa do Atlântico à distante Catái.

O último terremoto atingiu o Egito, e Tanis sofreu suas piores conseqüências.

Como as crônicas contam, a terra tremeu por duas horas da aurora. Algumas construções desmoronaram. Outras afundaram no solo lamacento do delta do Nilo. Pouco depois, quando Setitas e mortais saíram debaixo dos escombros das construções, uma grande horda de lupinos atacou a cidade, matando todos os que encontravam em sua fúria brutal. Quando o sétimo dos Eternos de Sothis despertou e veio para a batalha contra os homens-fera, a terra tremeu novamente, até mesmo mais forte, e a lagoa de Manzala se alastrou por toda a cidade. Mortais e lupinos se afogaram, a água jogou muitos Setitas de volta para o lago. Os Setitas que escaparam da água procuraram se abrigar o melhor que podiam antes do nascer do sol.

Na noite seguinte, os Setitas sobreviventes tentaram encontrar os outros seis Eternos adormecidos, mas o Templo de Set havia afundado na lama e a lagoa Manzala agora cobria a cidade inteira. Poucas noites depois, um grupo de feiticeiros Setitas tentou contatar os adormecidos e não pode encontrá-los. Grupos de Setitas mergulharam na cidade e tentaram escavar as criptas soterradas. Eles não voltaram. Os lupinos e os homens-gato não os mataram; os homens-fera também tentaram escavar os Eternos soterrados, e eles também não voltaram. O mistério ainda permanece. Na verdade, ele cresce... Mas voltamos a falar disso depois.

A ERA DA FÉ

A destruição de Tanis marcou o fim por um longo e lento declínio dos Seguidores de Set. A expansão do Cristianismo no Egito pareceu uma “boa-má notícia”. A boa noticia? O Cristianismo extinguiu nossos antigos inimigos: os sacerdotes de Ísis, Osíris, Rá e Hórus.



A má notícia? Os Cristãos foram piores.

De acordo com a doutrina católica que eu aprendi quando criança, Jesus concedeu um pouco de seu poder divino para os seus discípulos e deu a eles o direito de passá-lo.

Cada sacerdote recebe este poder do sacerdote que o consagrou, em “sucessão apostólica” - assim como um vampiro recebe seus poderes dos mortos-vivos do seu senhor. De fato, Jesus prometeu que todos os seus seguidores fariam milagres em seu nome.

Os anciões Setitas aprenderam a acreditar nesse poder divino. Lendas dessa época são cheias de milagres operados pelos apóstolos, bispos, eremitas santos e virgens devotas. As crônicas Setitas ecoam essas lendas dez vezes. Antigos religiosos tinham seus sacerdotes-magos, mas alguns cristãos realizavam maravilhas sem qualquer instrução em feitiçaria. Esses milagreiros eram raros, mas não raros o bastante! Muitos Setitas sentiram o açoite flamejante da fé de um eremita louco do deserto ou de uma adolescente das cruzadas.

Os milagres foram diminuindo quando o Imperador Constantino fez do Cristianismo a religião oficial do Império Romano. Em 400 d.C., Cristãos perseguiram alegremente pagão assim como tinham sido perseguidos antes (Quando eles não lutavam entre si sobre alguns pontos de sua doutrina) e os milagres praticamente cessaram. Em Alexandria, o bispo Cyril ataçava multidões de cristãos a praticar crimes conta os cidadãos pagãos e judeus. Ele também liderou a multidão que torturou a filósofa Hipátia até a morte e incendiou a Biblioteca de Alexandria. Os registros do Typhoeum dizem que uma mística “Irmandade Sarmoung” guiou Cyril e o protegeu da fúria do meu clã. Esta ordem secreta era nada menos que o culto a Aton em um novo disfarce. Nessa época crítica, meu clã carecia de força ou união para lutar contra eles.

Depois da destruição de Tanis, cada um dos sete Eternos restantes retomou seu lugar como Hierofante de um dos antigos grandes templos egípcios. Os sete Eternos supostamente agiram em consenso. As crônicas antigas, contudo, sugerem que isso raramente acontecia. Como pode ser? Em qualquer outra época, dois ou três dele poderiam estar em torpor.

Alguns dos Setes também se tornaram mais intolerantes. Eles evitavam Setitas Abraçados em outras terras, proibiam que Hierofantes de templos estrangeiros presenciassem seus debates.

Você pode lembrar que Set aprovou a diversidade racial; você também pode lembrar dos Cristãos usando as palavras de seu “príncipe da paz” para justificar guerras. Acredite em mim, nenhum mortal se compara a um vampiro antigo em hipocrisia e fraude. O nacionalismo extremo dos Eternos criou mais divisões no clã e enfraqueceu-o exatamente quando as Crianças da Rebelião mais precisavam de força e união.

No século VII d.C. os Seguidores de Set conseguiram ainda outro inimigo. Os Árabes conquistaram o Egito em 642 d.C. Outra religião os guiava: o Islã, professado por um anjo a um condutor de camelos. Divisões entre os cristãos do Egito enfraqueceram o país.

Bispos leais ao Império Bizantino confrontaram-se com padres e pessoas nativas que discordavam em admiráveis pontos de doutrina. Os Seguidores de Set fizeram o que puderam para piorar essas disputas, para enfraquecer o domínio do Império Bizantino. Mais importante, eles procuraram resgatar a fé Cristã em Jesus e a fidelidade a uma igreja e o ódio as suas rivais. Registros dos nossos templos confirmam o que alguns historiadores mortais sugerem. Cyrus, patriarca bizantino de Alexandria, odiava tanto os “hereges” egípcios da Igreja Coptica, que traiu o Egito, entregando-o para os muçulmanos. Em retrospecto, os Setitas daquela época não tiveram bom senso ao enfraquecer o Egito com lutas internas. Os Árabes muçulmanos não tiveram êxito sobre Constantinopla.

Eu devo desmascarar um mito muito conhecido entre os mortais. Esses primeiros conquistadores muçulmanos não forçaram os egípcios à “se converter ou morrer”. Eles apenas exigiram tributos. Não pense que isso vem de uma natural tolerância religiosa. Cristãos e outros infiéis pagavam taxas mais altas que muçulmanos, mesmo se eles se convertessem ao Islã depois. Os Árabes - assim como os bizantinos, os romanos, gregos, persas e assírios - queriam os grãos e o dinheiro dos impostos do Egito, não suas almas.

Enquanto disso, o Império Romano do Ocidente caiu para os vândalos, godos e outras tribos germânicas - do mesmo modo que uma velha virgem cai por um jovem corajoso.

Os Romanos não mais acreditavam em Roma. Os bárbaros eram vistos como “nobres selvagens” se comparados aos cobradores de impostos do Imperador. Algum tempo depois, um escritor romano desdenhosamente comparou seu Império de patrícios decadentes, burocratas gananciosos e espiões cruéis com os viris, guerreiros e honestos bárbaros. Muitos Romanos se alegraram ao seu império caindo pouco a pouco, embora eu entenda que alguns anciões Ventruê tenham escolhido ver o sol nascer depois que Alaric, o Godo, saqueou Roma. Assim o Império Romano do Ocidente foi reduzido a insignificantes reinos bárbaros e a “Idade das Trevas” começou na Europa Ocidental.

Sinceramente, eu gostaria de afirmar que a queda do Império Romano foi causada pela subversão dos diabólicos Setitas, mas não foi. Depois de Constantino, nos tínhamos pouca influência no estado de romano.

BIZÂNCIO

O Império Romano do Oriente sobreviveu por séculos mais do que o Ocidental. Como a parte do Império Bizantino que falava grego, ele tornou-se uma maravilha burocrática mantida por exércitos de soldados, clérigos e padres. Todos os poderes da Igreja e do Estado convergiam num Imperador tão tirânico e divino quanto qualquer Faraó. Todas as leis convergiam numa unificada *Maat*.

Mais que vontade mortal animou as noites do Império Bizantino.



Um triunvirato de proles de poderosos Toreador, Ventrue e Tzimisce governavam a noite de Constantinopla. A cidade e o Império expressavam um sonho de seus três fundadores Matusaléns. Suas crias dominavam as noites Bizantinas, mas Constantinopla era habitada por vampiros de todos os clãs. Nessa cidade obcecada Cristo, teologia tornou-se um esporte popular (freqüentemente impactante; debates do conselho da Igreja provocavam revoltas). Como os Seguidores de Set poderiam ficar de fora disso?

O Setita Khay'tall veio para Constantinopla no século V d.C. a convite do Matusalém Toreador, que chamava a si mesmo Miguel. A cidade, mais do que tudo, foi o sonho de Miguel; Khay'tall veio para testar a perfeição da cidade - para ele próprio enfrentar o conhecido campeão dos Aeons. Desde que Miguel adotou o nome de um anjo, naquela cidade os Seguidores de Set se nomeavam Filhos de Judas. No final, Khay'tall venceu. Eu ouvi a maior parte da história dos Toreador, não das crônicas Setitas. Miguel ficou louco. Ele acreditava que era um Aeon, o real anjo de quem ele pegou o nome. Então ele mergulhou na fantasia, e Khay'tall e seus agentes tentaram outros vampiros de outras cidades. O desejo e a ambição ainda levaram a aversão do poderoso *Maat* na cidade. Os Filhos de Judas desalinham as redes de poder, desunindo os vampiros da cidade e espalhando discórdia entre os mortais.

Eu acredito que no fim das contas, Miguel sabia que tinha perdido. Antes de a Quarta Cruzada saquear a cidade, o Arcanjo sucumbiu a diablerie por um vampiro mais fraco a que sua identidade infelizmente se perdeu na historia. A cidade nunca mais se recuperou dos saques traiçoeiros das cruzadas. Os Aeons falharam novamente.

Os Seguidores de Set, contudo, não podiam clamar mais uma vitória. Outros vampiros também destruíram Khay'tall. Setitas vindos do Egito descobriram que os Filhos de Judas, os corruptores de Bizâncio, também tinham sido corrompidos. Eles diziam aos seus cultistas mortais que Set não era o Deus da Escuridão, mas um demônio, era um mais um mero servo de Satã.

Você sorri. Um Seguidor de Set, sendo corrompido e subvertido. Não é o que nos desejamos é?

Eu não posso ter grande reverencia por Set, mas eu não sei a diferença entre um Deus da Escuridão e um demônio. Nossos sacerdotes e teólogos insistem que os Seguidores de Set simplesmente não só “corrompe” outra pessoa. Nós tentamos mudar sua mente, para libertá-los de suas desilusões impostas pelos Aeons.

Eu descobri que Setitas freqüentemente diferem nos detalhes sobre seu Caminho da Verdade Iluminada, mas eles não acreditam nisso. Suponho que eu esteja tentando abrir sua mente.

Nossa doutrina “Teofodiana” não nos induz a explorar a fraqueza das outras pessoas para torná-lo miserável, ou para nos engrandecer!

Contudo, nossos teólogos argumentam que os demônios representam a degradação final dos Aeons, suas verdadeiras formas, quando são retiradas suas mascaras de hinos, igrejas e a mais alta música gospel. Quando um Aeon chama a si de Rá, Júpiter ou Jeová é “Sirva-me, e eu te darei alguma coisa; desafia-me e te farei sofrer”. Set promete que fará você sofrer se você o servir, mas somente para lhe tornar mais forte, como um atleta sofre em seu treinamento. Quando sua força cresce o suficiente para cuspir na face de Deus, você mesmo pode se tornar um deus.

Os Hierofantes consequentemente aceitaram a purgação os Filhos de Judas-mas tarde demais. Os adoradores do demônio se espalharam e passaram seu saTânismo para muitos jovens Setitas não Egípcios. Os Hierofantes baniram todos os “forasteiros” dos templos Egípcios. Então essas crianças nunca aprenderam o que os Setitas aprenderam com o próprio Set. Assim o culto de Set os assumiu como os primeiros hereges impossíveis de eliminar. Eu me conformo, contudo, que os anciões dos outros clãs vampíricos também passaram por episódios de igual estupidez.

GUERRAS SANTAS

Faltou um pouco de experiência ao meu clã na purgação dos hereges- e nós teríamos outro fim-por isso eles não purgaram muito bem. Meu clã ainda tolerou uma minoria Satânista. Os anciões tiveram muito ocupados, portanto eu os perdorei por este fracasso.

Quando os Filhos de Judas destruíram Bizâncio, e se envolveram com os demônios, muitas guerras santas destruíram o Oriente Médio. Alguns cruzados vieram da Europa diretamente contra os Muçulmanos, alguns vieram dos Muçulmanos, diretamente contra nós.

GUERREIROS DE CRISTO

Por milhares de anos, bárbaros do oriente invadiram a Europa: Góticos, Hunos, Húngaros e outros mais. Nos séculos XII e XII, os europeus devolveram o favor através das cruzadas. Os Turcos cercaram os arredores de Jerusalém e outros locais de peregrinação da Terra Santa. O Imperador de Bizâncio procurou ajuda na luta contra os Turcos, um papa ambicioso viu sua chance de conceder sua supremacia sobre a Cristandade, nobres ambiciosos esperaram formar feudos no rico Oriente. Os cruzados tinham muitos motivos, mas os vampiros não estavam entre eles, não havia nenhum negocio que algum Ventrue poderia ostentar ou um Assamita pudesse culpar.

Numerosos mortos vivos se juntaram à cruzada, embora- em ambos os lados. Eles fizeram isso apenas por razões humanas, assim como seus companheiros mortais. Os mais seguros documentos e registros Cainitas não informaram qualquer “Jyhad” clã mobilizando contra clã. Ventrue e Lasombra europeus e outros vampiros lutara, apenas pelo Cristianismo, por terra ou por rebanhos mortais, ou para saquear.



Assamitas e Brujah turcos, assírios e árabes, e outros vampiros lutaram pelo Islamismo, ou porque eles queriam defender o que eles tinham.

Os Seguidores de Set dificilmente poderiam ignorar esses tumultos. Anciões e sacerdotes Setitas ponderaram sobre o que fazer sobre os invasores do Ocidente. Alguns anciões defendiam não fazer nada, afinal os Cristãos eram inimigos de Set, e os Muçulmanos também eram inimigos de Set. Então deixamos matar um ao outro, jogar um contra o outro. Todos os “Cainitas” foram vampiros que se opuseram ao retorno de Set e todos os Cristãos e Muçulmanos foram escravos dos Aeons. As duas fé tiraram sangue um do outro até a morte.

Os cruzados demonstraram ser mais fáceis de enganar, desde que eles não soubessem nada sobre os Filhos da Rebelião.

Tudo o que os comandantes mortais não sabem, um de nossos irmãos aparecia na noite com informações sobre os seus inimigos. Vampiros europeus raramente investigavam sobre o passado do informante.

Os Cainitas locais mostravam mais suspeita desde que eles tivessem ouvido boatos sobre os “degenerados Seguidores de Set”.

Mas se você é tolo o bastante para acreditar que um clã foi mais confiável que outro você provavelmente não tem inteligência suficiente para discernir quando um companheiro seu lhe contar a verdade sobre sua linhagem.

Nem membros nem mortais pensou na possibilidade de haverem falsos informantes. Então os Seguidores de Set estrategicamente colocavam “historias quase verdadeira” para explicar porque suas informações eram necessárias. Então boatos de perseguições do lado inimigos amenizavam as suspeitas. Mas a explicação mais fácil era bem simples: o informante queria apenas dinheiro.

Alguns dos meus companheiros notaram que os exércitos precisavam de homens, cavalos, água e uma ampla variedade de suprimentos.

Um exército que não possuísse material suficiente tendia a derrota. Estes importantes agentes Setitas encontraram outra forma para influenciar o curso da batalha, sabotando os suprimentos de um exercito e vendendo provisões para outro.

Intervindo na guerra, então, os Seguidores de Set descobriram como tirar proveito da guerra, não somente podendo enfraquecer um lado e manter a luta mais duradoura, mas também poderiam obter um grande negócio de dinheiro no processo.

Um verdadeiro seguidor da nossa filosofia, é claro, desprezaria o amor pelo dinheiro sujo para benefício próprio.

Os anciões concordam, contudo, que o dinheiro era útil e que nem todo material adquirido foi inútil. Nós não fomos a primeira religião, nem a última, a descobrir o atrativo do comércio.

Nós nunca olhamos para trás.



AS CRUZADAS DAS CRIANÇAS

Eu não posso deixar passar essa historia sem mencioná-lo. Eu achei isso uma bizarrice até mesmo para nossos padrões. Porque com você sabe, em 1212 um exército de crianças se juntou para armar sua própria cruzada contra os infielis. Vozes divinas proferidas por Stephen, um jovem pastor francês, pura e inocentemente achou que venceria os infielis e devolveria Jerusalém a mãos Cristãs.

Mais de 30,000 garotos e garotas francesas se reuniram sob a bandeira de Stephen. Quando eles chegaram a Marselha, um grupo de capitães de navios se ofereceu para leva-los para o Oriente. Dois desses mercadores, contudo, os trataram como cargas humanas e dois desses navios afundaram, e o restante entregou hordas de crianças para o mercado de escravos de Alexandria.

Você acha que tem mãos nossa nisso? Desculpe-me, mas não. Nos não somos instigadores, fomos simplesmente... Comprares. Templos egípcios compraram muitas mercadorias como servos e, eu temo como sacrifícios. Mas essas histórias não são totalmente verdadeiras: 11 dessas crianças foram Abraçados e quatro desses se tornaram anciões respeitadas.

OS TEMPLÁRIOS

Você certamente se surpreenderia sobre os Reis Templários e os rumores sobre suas praticas secretas. Eles realmente iniciavam seus membros com orgias homossexuais? Eles realmente adoravam um ídolo chamado Bafomet? Os Seguidores de Set realmente os ensinaram essas blasfêmias?

Minhas desculpas; eu vou desapontá-lo.

Os Seguidores de Ser corrompeu numerosos templários (assim como os Hospitalários e outros cavaleiros) através de blasfêmias e traições contra suas forças. Eu não lembro, contudo, de qualquer culto Setita conseguir influencia sobre toda a ordem Templária.

BARBAROSSA

As cruzadas trouxeram também um episódio a discutir no passado do meu clã: a Quinta Cruzada e Frederico II do Sagrado Império Romano. A Quinta Cruzada atacou a cidade portuária de Damietta, no delta do Nilo. Eu não sou general, mas eu não imagino o que Frederico achou o que ia conseguir. Quanto tempo era possível ele sustentar uma cidade no coração do domínio do seu inimigo? Seu oponente, o Sultão Kamil, tinha problema com seus parentes, que poderia por em risco a integridade de seus domínios, mas pôs suas ambições de lado para lutar contra os invasores europeus.

Contudo, Sultão Kamil fez um acordo com Frederico. Ele deu ao rei da Alemanha a cidade de Jerusalém. Em troca, Frederico se empenhou em ajudar Kamil contra seus inimigos..como os seus parentes. Eu assumo, Frederico casou-se com a filha do último rei de Jerusalém, coroando a si mesmo na cidade em 1229, depois voltando para Europa. Ele gastou 21 anos guerreando com os Papas e cidades Italianas rebeldes. Mantendo a Universidade de Napólis e estabelecendo a poesia italiana na sua corte na Sicília. Então ele morreu.

Ou não? No século seguinte, o povo da Alemanha clamou que tinha visto Frederico II vivo, uma lenda dizia que ele dormia na Montanha Kyffhausen em Turíngia. E algum dia ele emergiria para restaurar a paz e a gloria para o povo alemão. Estas são lendas tolas. Eu acreditaria que um Elvis Presley alemão tornou-se o Rei Artur alemão.

Exceto quatro famosos templos Setitas possuíam retratos da vida de Frederico II. Como seu famoso avô Frederico I, Barbarossa, ele tinha cabelos vermelhos. Os Dois reis são freqüentemente confundidos. Meu principal senhor, o próprio Set, tinha cabelos vermelhos. Os Filhos da rebelião tradicionalmente honravam homens de cabelos vermelhos, exatamente por essa razão que os antigos egípcios achavam isso um mau presságio. Os Hierofantes não faziam coleção de cada retrato dos insignificantes invasores do Egipto.

Através do Sangue, é claro, Frederico poderia facilmente viver por décadas depois de sua suposta morte. Através do Abraço, ele poderia dormir sob a montanha até a Alemanha precisar chamá-lo para sair-ou alguém precisar.

Meus anciões fizeram algum tipo de negocio com Frederico? Ele foi transformado em Carniçal, ou eventualmente, Abraçado? Se for, o que ele ofereceu em troca? Os Eternos podem ser loucamente reservados, vis... E pacientes.

A PURGAÇÃO DE BAYBARS

Apesar de tudo, as Cruzadas Cristãs beneficiaram os Seguidores de Set, eles não nos prejudicaram (Embora individualmente, Setitas tenha encontrado a Morte Final por se aventurarem tolamente) eles deixaram o clã mais forte do que antes. Dois séculos de ataques europeus, contudo, criou um muçulmano mais fanático, militante e intolerante que o mundo já tinha visto. Mais uma vez, os Setitas se encontraram atacados por homens conduzidos por sacerdotes.

Os muçulmanos odiavam os principais atributos do nosso clã até mesmo mais que os cristãos odiavam. Não somente fizeram o *Mesu Bedshet* beber o sangue e servir um falso deus através de reverencias, eles também adoravam ídolosum pecado imperdoável. Meu clã sofreu essa inquisição em século antes dos vampiros da Europa.

Outros vampiros também sofreram, é claro. Os caçadores de bruxas não se preocupavam em perguntar ao vampiro seu clã antes de decapitá-lo. Eles fizeram um esforço especial, contudo, para destruir todo e qualquer santuário “infidel” - um Setita especialmente-em nome do esmagamento do paganismo.

Naturalmente, a purgação foi mais severa onde os Setitas eram mais numerosos, no Egito. A caçada alcançou essa magnitude na última metade do século XIII sob a regência do sultão Baybars.

Baybars foi um mameluco, um escravo turco comprado e criado para lutar pelos sultões do Egito. Sucessivas cruzadas (como a de Frederico II) forçaram ao sultão Ayyubid manter uma força mameluca. Soldados escravos se tornaram tão fortes que depois da sétima cruzada, o vitorioso general mameluco usurpou o trono. Em 1260, Baybars tomou o trono para si.

Baybars e os mamelucos decidiram negociar com os europeus. Eles não resolveram sitiá-los e saquear as últimas fortalezas dos Cruzados na Síria e Palestina. Baybars levou seu exército para a fronteira da Palestina, arrancando e queimando todas as plantações e secando todos os poços. Quando os Cruzados chegaram da Europa, encontraram nenhuma comida e bebida para eles e seus cavalos. Baybars criou um deserto que durava até a noite. Por mais de uma vez, eles derrotou os turcos e os mongóis, aniquilou os armênios e derrotou um mortal hashishim. Ele também conquistou a Núbia e estabilizou a hegemonia sobre a Arábia.

De alguma maneira, Baybars também encontrou tempo para ordenar uma ampla purgação aos vampiros egípcios. Os Setitas dessa época acharam que dominava as artes da auto-ocultação. Mas não passou nenhum ano em que um grupo ou santuário tenha sido destruído. Os mamelucos tinham uma coragem inabalável, e uma grande aptidão na prática com o fogo e aço, e mais ainda enigmáticos feiticeiros que defendiam seus guerreiros dos antigos magos do nosso clã. Nosso antigo inimigo, o Culto de Aton, ainda buscava purgar os filhos de Set do mundo e estabilizar a rede do mundo regido pelo *Maat*. Nessa época eles chamavam a si mesmo de *Nur al-Alá, a luz de Deus*.

Talvez você ache difícil de acreditar, mas eu falei com sobreviventes daquelas noites de flagelação. Eles dizem que magia era de longe mais comum até então. Magos moldavam sua magia no plano da realidade. Entretanto, a Máscara trabalhou muito bem: todas as histórias sobrenaturais acontecidas no passado foram esquecidas ou tratadas como conto de fadas em uma era da credulidade.

Magos e mamelucos também destruíram três dos mais antigos templos, queimando e soterrando seus milenares tesouros da magia e conhecimento. Eles também mandaram dois dos Eternos para a Morte Final.

Depois os mamelucos saquearam o antigo templo de Ombos, o templo que clamava o próprio Set como seu fundador, e os Hierofantes dos templos remanescentes fizeram uma terrível escolha, os Seguidores de Set abandonaram o Egito.

Litania da Execração

Queime! Queime! Sangre! Sangre!

Amaldiçoado seja Baybars o escravo.

Permita que os crocodilos do rio negro roam seus ossos.

Permita que as serpentes do oceano negro se envolvam em seus ossos.

Tu, escravo que virou rei, nós o escravizamos novamente!

Inimigo dos Seguidores de Set.

Inimigo dos Filhos de Set.

Não permita que a morte proteja Baybars da vingança!

O rei é nosso escravo, roubado da morte.

Baybars é nosso escravo, roubado da morte.

Permita que a dor de Baybars dure para sempre!

Tífon Set, senhor da escuridão dos nossos senhores.

Em Teu sagrado nome, nós atormentamos o vil Baybars.

Servo de um falso livro.

Servo de um falso deus.

Nós queimamos seu livro!

Nós queimamos seu deus!

Baybars, seu túmulo está vazio.

Baybars, seu ka está faminto.

Baybars, seus ossos nos suja.

Baybars, nós o amaldiçoamos por toda eternidade!

Eles queimaram as entradas dos seus templos e lançaram poderosas magias para escondê-los dos feiticeiros. Somente poucos Setitas corajosos permaneceram para guerrear contra os mamelucos, nosso tipo de guerra: a guerra de envenenar taças e palavras venenosas.

Assim a Proclamação da Lágrima Vermelha dominou. Os Seguidores de Set levaram todos os pergaminhos e artefatos que eles puderam levar para templos de outras terras. Os Hierofantes egípcios engoliram seu orgulho e ofereceram presentes e desculpas pela arrogância. Muitos dos velhos tesouros nunca mais retornaram ao Egito. Talvez isto tenha sido o melhor para meu clã. Nós nunca mais seríamos vulneráveis de novo.

Em 1277, Baybars morreu. Eu queria poder dizer que os Seguidores de Set o matou.

Não, um Assamita o fez, um assassino que tinha sofrido a morte de seu neto mortal quando os mamelucos saquearam sua vila.



Algumas culturas e alguns clãs se sentiram enganados. Os Seguidores de Set não, nós éramos mais espertos que isso: nos não nos preocupamos, era tudo o que nós mais queríamos.

Algumas culturas e alguns clãs poderiam se sentir enganados. Mas Seguidores de Set não. Nós somos mais inteligentes que isso: nos não nos preocupamos, porque nos queríamos isso há muito tempo. Muitos cultos Setitas celebram a morte de Baybars, todos os anos nós honramos o nome de Vandar Vandarian, Filho de Haquim seis vezes. Eu acredito que ele foi o único vampiro que venceu a Benção da Vida de um clã inteiro, pela ordem da assembléia dos Hierofantes do Egito. Conte isto aos vampiros que dizem que os Seguidores de Set não tem honra.

Eu assisti uma vez o festival do Flagelo de Baybars na Casa do Eclipse. Eu senti um novo orgulho do meu clã quando o Hierofante arrancou um pedaço da costela de Baybars e lançou no fogo. O espírito lamentoso de Baybars apareceu sobre as brasas, envolvido pela chamas espectrais. Que noite...

Alguns dizem que a vingança é mais bem servida fria. Nossas parábolas dizem que a vingança é mais bem servida sempre... ou pelo menos por mais mil anos, até os ossos de Baybars se consumir por inteiro.

Depois do reinado do escravo rei, a inquisição mameluca se enfraqueceu década após décadas. Trinta anos depois, os Setitas voltaram ao para o Egito e aos seus templos. Os mamelucos ocuparam-se com guerras contra forasteiros e usurpações internas. Então eles agora foram perseguidos pelos Cristãos, uma atividade que não fez diferença para os Setitas.

Os Seguidores de Set incentivaram os mamelucos nessas novas distrações. Enquanto isso, mensageiros, mercantes e espiões da rede dos templos do clã cercaram o mediterrâneo, e se espalharam pela África, Europa e Ásia.

Quando o Império Otomano conquistou os enfraquecidos mamelucos em 1517, o Culto de Set tinha ainda sobrevivido a outro inimigo.

O CONTINENTE NEGRO: OS SETITAS NA EUROPA

Antes mesmo da purgação de Baybars, as “guerras santas” no Oriente Médio convenceu os líderes do clã que eles deveriam ter mais atenção para os eventos fora do Egito. Nem todo líder Setita argumentou por expandir a guerra de Set contra os outros vampiros. Mas até o mais pacifista Setita concordou, contudo, que a Europa precisava de atenção. Se os Membros e mortais europeus permanecessem desunidos e lutando entre eles mesmos, eles representariam menos perigo para os Seguidores de Set.

Eu mencionei os Templários, eles nos mostraram o caminho.

Para suportar os esforços da guerra, os Templários ganharam grande habilidade no movimento de dinheiro e mercadorias, através de grandes distancias. Isto, e sua disciplina interna, fizeram deles os primeiros banqueiros internacionais. Um cavaleiro francês podia penhorar sua casa a um templário da Antioquia, e resgata-lo na Sicília.

Ao mesmo tempo, os cruzados mortais ganharam um gosto por luxos do oriente como seda e pimenta. Eles levaram esses gostos de volta para Europa, aumentando o número de mercadores que desafiavam as longas e perigosas viagens do Egito à Palestina, tentadas pelos enormes lucros que poderiam obter em troca.

Quando os Seguidores de Set decidiram lançar sua própria “cruzada” contra os europeus, eles combinaram com redes de templos que tinha negócios com os luxos do oriente. Os Setitas e seus carniçais viajaram por grandes feiras de negócios, carregados com sedas e especiarias, incensos e jóias. Em retorno, eles enganavam mercadores europeus e os usavam como penhores. Europeus ricos e gananciosos compravam tudo que nós vendíamos, e então pediam por mais.

Isto deu a oportunidade aos mercadores Setitas. O que eles ofereciam supria qualquer coisa que seus clientes ricos desejavam. Um mercador empreendedor esbarrava na lei proibindo-o de usar roupas acima de sua classe social? Seu alfaiate prometia discutir a situação com o lorde local. Um guerreiro covarde queria obter vantagem sobre seu rival num combate? Um vendedor o oferecia a força do urso como um “raro e potente elixir” antes do torneio. Até mesmo os bispos confessavam seus desejos aos “mercadores forasteiros” que fornecia incenso que santificava o ar da igreja ajudando a ganhar benefícios e obtendo relíquias de santos famosos... Ou pelos menos imitações convincentes.

Quando um cliente queria alguma coisa que um dos nossos mercadores não podia fornecer imediatamente, o servo carniçal cavalgava para lojas do nosso clã em outra cidade.

Talvez outro membro da família tivesse o que o nosso cliente desejava. Nós estabelecemos depósitos onde seus mercadores poderiam comercializar informações e comissões. Nós nomeamos corretores para administrar suas propriedades em sua ausência. Década após décadas, uma vasta rede de negócios tomou forma.

Nós não imaginamos isso como uma corporação moderna. Nenhum Hierofante, ou mesmo um comitê, supervisionou o crescimento da rede. Individualmente, contudo, alguns Seguidores de Set colaboraram mais do que rivalizaram. Eles ganharam mais dinheiro trocando favores e fixando preços.

Muitos clientes eventualmente viriam depender dos seus “mercadores do oriente” por mais do que lindas roupas ou comidas saborosas. Até mesmos clientes que não tinha dividas morais ou politicamente perigosas gostavam das novidades que os Setitas traziam de lugares distantes, em seus sábios conselhos.

Um Setita podia exigir favores em troca: a um sacerdote muito atento a silenciar; um negócio de um mortal ruir, os planos de uma guerra próxima. Alguns poucos europeus tornaram-se muito dependentes- ou mostraram bastante conhecimento das verdades de Set- que eles mereceram a iniciação nos mistérios do deus da escuridão. Alguns aprenderam os caminhos do Senhor do Deserto tão bem que eles foram Abraçados.

Europeus trazidos ao Culto e Clã de Set causaram grandes controvérsias entre os anciões. Alguns Eternos que opuseram a disseminação do clã através do norte da África e Oriente Médio, opuseram dizendo que isto aumentaria a diluição da herança do clã. Tem pessoas que nunca vão aprender.

Outros Hierofantes e Eternos aprovaram a expansão do clã. Eles levaram suas lições das histórias do Judaísmo, Cristianismo e Islamismo. Uma religião que se apega a suas origens tribais torna-se pequena e oprimida. Uma religião que dá boas vindas a pagãos como convertidos floresce e prospera. Todas as pessoas do mundo não deveriam ouvir a mensagem de Set?

Quando os mercadores Setitas se espalharam pela Europa, contudo, eles descobriram que a pergunta era discutível. A Europa já possuía dois cultos e linhagens de Set, estabelecidos mil anos antes, ambos os cultos abraçavam europeus, ele dificilmente teriam feito o contrário.

O Culto de Tífon veja você, ainda sobrevivia em poucos locais, celebrando ritos de Baco, Plutão e Marte. Alguns cultos ainda persistiam sem nenhum vampiro liderando. Por exemplo, uma carta de um Setita de Veneza no século X, menciona um culto a Plutão formado inteiramente por mortais chamado Amantes de Dis, liderado pela família DiGiovanni.

Muitos cultos Tifônicos se juntaram rapidamente aos cultos de Set, e muitos Setitas foram bem vindos de volta. Séculos depois, quando os intelectuais europeus redescobriram a cultura Greco-Romana, o Culto de Tífon se expandiu rapidamente pela Europa e trouxe muitos europeus para os caminhos de Set. nesta noite, pelo menos um quarto de todos os Setitas da Europa vem de origens Tifônicas. Um segundo culto e linhagem provariam ser mais problemática.

A HERESIA CAINITA

Mercadores Setitas descobriram outros vampiros com interesse em religião. Esses vampiros viam curiosas relações entre os mortos vivos e aspectos da doutrina Cristã. Por exemplo, eles criaram muitos das supostas incorruptíveis carnes dos santos depois da morte, e poderes vampíricos para torna-se jovem de novo e conferir poderes sobrenaturais aos mortais. Eles acreditavam que Cristo foi um vampiro, o “Segundo Caim”, ou alguma coisa ligada aos vampiros. Eu pouparei você de sua tortuosa teologia; se você desejar explicação completa, qualquer santuário Setita pode obter um por um preço razoável.

Esses vampiros buscaram espalhar sua “Heresia Cainita” através de toda Igreja Católica Romana. Alguns acreditavam que eles trouxeram a verdadeira doutrina aos mortais que eles seduziram e escravizaram.



Outros, sem dúvida, vêem a Igreja e a Heresia como um caminho conveniente juntar rebanhos mortais.

Muitos teólogos Setitas estudaram somente a Heresia Cainita. A segunda longa divisão do clã de Set tornou-se parte dela. Esses Setitas conduziram um culto, distinto do resto da Heresia Cainita, chamado a Igreja da Madalena Negra. De alguma maneira, este culto Gnóstico sobreviveu por séculos, mas perdeu contato com o Egito depois da queda de Roma. Eles apresentaram o dogma Setita como a “verdadeira doutrina” transmitida por Cristo ao seu 13º apóstolo, Maria Madalena.

A Doutrina Madalenista difere da corrente principal do Cristianismo em muitos pontos. De acordo com o *Evangelho de Madalena*, o ministério e sacrifício de Cristo sustentaram o fardo do pecado original. Mas os mortais assumiram o pecado de qualquer jeito através das decepções dos Aeons. As principais decepções são a Culpa e a Lei. O Arquiaeon Jeová é o verdadeiro Satanás, o Amaldiçoado e Deus deste Mundo. Satã-Jeová representa ambos os lados, o Tentador e Carrasco.

Ele queria que as pessoas entendessem que as ações do corpo não teriam influencia na salvação da alma. Qualquer ação feita com amor e alegria, embora o mundo pudesse vê-lo como um crime hediondo.

Qualquer ação feita com espírito de ódio ou ressentimento era pecado, não importa se visto como boa ação. Então os Madalenistas encorajavam mortais a agir através desses desejos, e pedir a Cristo para perdoá-lo até ele próprio se perdoar e, finalmente, rejeite vergonha para sempre.

Os Madalenistas também enfatiza o papel da mulher na salvação. Como eles apontam, Cristo nasceu de uma mulher e passou seus ensinamentos secretos através de uma mulher. Na Idade Média, a Igreja condenava as mulheres (e especialmente o amor da mulher) como uma fonte do mal, e os caçadores de bruxas mostravam isso.

Os Madalenistas particularmente buscavam persuadir os religiosos a quebrar seus votos de castidade. Eles argumentavam que uma pessoa que não aceitasse uma união com perfeição e paixão com outro humano, dificilmente seria qualificado a aceitar a união com Deus. Eles também defendiam o amor e a sexualidade livre, porque uma alma que sentisse somente Amor aceitaria todas as outras almas como amado. Para os clérigos convencionais, é claro, igrejas Madalenistas eram vistas como prostíbulos. Por isso, aos Madalenistas foi necessária mais discrição do que a astúcia dos clérigos.

Para terminar, a Igreja da Madalena Negra dizia que Cristo teve um filho com o apóstolo Maria, a quem ele era filho. O Sangue Sagrado prosseguiu como uma doentia conexão a Dinastia Merovíngia da França e continuou em segredo, guardado pelos Madalenistas.

Alguns sacerdotes e sacerdotisas Madalenistas disseram que eles eram herdeiros de Cristo.

Eu sei, querido amigo, que você tem retém uma ligação com a doutrina Cristã. Por favor, não me condene se eu ofendi você, eu apenas informei as crenças Madalenistas, não me condene.

A Igreja da Madalena Negra provou-se bastante popular durante a Idade Média, e sua disseminação limitou-se somente pelo segredo. Muitos fiéis eram mulheres. Leia as escrituras de muitas místicas mulheres dessa época. Muitas visões de Cristo e da Virgem soam suspeitosamente eróticas. Considere, por um instante, as palavras da Abençoada Ângela de Foligno:

Eu senti uma irresistível doçura divina...

“Meu filho, gentil comigo; meu amado, meu templo, meu filho, meu amado. Me ame, já que você tem sido muito amado por mim, muito mais do que você me ama”

“E depois que eu me deitei com você, agora deite você comigo”

“Esta é minha criatura”

A Igreja considerou Ângela ortodoxa o bastante para beatificá-la. Mas sua situação revelou-se um pouco diferente dos Madalenistas, que foram queimados como hereges. Já com Dante Alighieri, a noção de que o amor da mulher poderia ajudar a alma na aceitação de Deus se tornou muito respeitado. Afinal de contas, na *Divina Comédia* foi sua amada Beatrice, não um padre rude, que levou Dante através do Paraíso e na sua divina Presença.

Em tempo, os Madalenistas podiam ter alterado radicalmente as doutrinas da Igreja Católica através da completa opressão dos fiéis. Depois de isso acontecer, outros vampiros forçaria a mão da Igreja e traçaria o destino deles. A Idade Média terminou com fogo, e o mundo moderno começou das suas cinzas.

A REVOLTA ANARQUISTA

Os vampiros da Europa não fizeram nada para ajudar os Seguidores de Set na purgação de Baybars. Nem se importou que esses Setitas fugiram da pessoa que liderou Cruzados e destruiu a esperança do principado da Palestina. Os Membros que se consideravam Cristãos nos insultou como pagãos. Muitos agora anciões Nosferatu, Ventrue e Toreador ainda nos menosprezaram e clamaram por nossa destruição. Os verdadeiros anciões dessa época nem ao menos se preocupavam com religião, mas mesmo assim deram as costas para vampiros de pele negra que implorava por refúgio. De todas as emoções, piedade é a primeira que um morto vivo perde.

No século XIV, os vampiros da Europa foram os primeiros que precisaram de ajuda. Eles a trouxeram é claro. Os Cainitas Hereges se tornaram muitos numerosos e poderosos para se esconderem por muito tempo. A Igreja lutou para purgar-los dos vampiros sem distinção. Cada vampiro destruído levava a outro, mais e mais vampiros... Mas nem to dos eram dos Hereges.



Por volta de 1350, vários Inquisidores (o nome usado em várias instituições) da Igreja fizeram da caça dos vampiros a maior parte do seu trabalho. Leia os registros da Igreja dessa época. Você se surpreenderia que uma jovem mulher ou um homem velho suportasse as mais horrendas torturas por muito tempo? Ao menos muitos deles eram carniçais, se esforçando para não traírem seus mestres vampiros.

Os Setitas que supervisionavam a Igreja da Madalena Negra foram queimados com o resto da Heresia Cainita, embora alguns tenham escapado da Inquisição. Do culto como um todo, apenas poucos sobreviveram. Eles se renommearam Piores da Madalena Negra no século XVII. Eu entendi que os Piores ainda reivindicam a guarda dos descendentes de Cristo e preservam a linhagem através de seleção rigorosa de crias. Eles têm uma fascinante catedral em Marselha, mas eu não acredito em uma palavra dessa história.

Os Inquisidores realmente foram uma ameaça verdadeira no extermínio de todos os vampiros da Cristandade. Os maiores imortais, “senhores da noite” se encontraram caçados como bestas. Com cada vampiro destruído, a fé dos homens que caçavam e queimavam aumentava cada vez mais, fazendo deles inimigos mortais. Enfrentando uma fé invencível, os vampiros mais velhos perderam a calma. Alguns deles, eu soube, se voltaram para Seguidores de Set pedindo por ajuda, Setitas que eles desprezaram um século antes.

Eu observei 11 exemplos de documentos de um Setita que prometeu refúgio... e ordens a carniçais a entregar refúgios durante o dia dos anciões a Inquisidores locais. Seis outros anciões foram cuidadosamente estacados no coração e dissecados graças a vários templos. Perdoe-me se eu não listei nomes e localizações, eu dificilmente poderia fazer isso com eles.

Muitos anciões, contudo, tentaram lutar contra seus caçadores humanos. Eles poderiam não aceitar a necessidade de se esconderem de suas presas. Eles comandaram suas crias a contra atacar os Inquisidores, ou se vestirem com seus trajes e encontrarem a Morte Final como iscas. Depois de algumas décadas, as crias desses anciões se sentiram ressentidos por terem sido usados como bucha de canhão (ou algo como bucha-de-estacas-e-tochas). Quando um grupo de vampiros Tzimisce (escravos dos mais antigos monstros), descobriu como quebrar o voto de sangue que os forçavam a servi-los, a qual naturalmente eles se rebelaram. Em 1400, houve uns três tipos de guerras entre a Inquisição, anciões e os autoproclamado anarquistas espalharam a fúria na Europa. Como uma complicação a mais, assassinos Assamitas se aliaram aos rebeldes. Eles não se preocupavam com as reivindicações dos anarquistas, mas encontraram a oportunidade de diablerizar anciões europeus com sua peculiar fé.

Muitos vampiros sabiam que a guerra iria terminar. Muitos vampiros europeus aceitaram um código de cooperação mínima necessário para preservar a Máscara.

Eles se tornaram a Camarilla, e os poucos que recusaram essa reconciliação tornaram-se o Sabá. Os Seguidores de Set permaneceram Independentes, embora os anciões que fundaram a Camarilla pediram para os Setitas europeus se juntarem a eles. Eles até mesmo estenderam o convite aos Fundadores dos Templos do Egito.

Eu falei com mais de cem vampiros da Camarilla sobre a origem da seita. Nem mesmo dez sabiam sobre o convite ao meu clã e nenhum sabia por que nos recusamos. Quem se importa, em primeiro lugar eles não souberam por que nós fomos convidados. Os fundadores da Camarilla não pediram para o recente clã Giovanni para se juntarem, pelo contrario, eles insistiram que os Necromantes ficassem de fora e neutros. Eles também não convidaram os Ravnos a se juntarem.

O papel do meu clã na Revolta Anarquista e seu resultado foi um dos segredos mais bem mantidos entre os mortos vivos. Para começar, poucos Seguidores de Set se preocuparam que lado triunfaria na Revolta Anarquista, e os Hierofantes certamente também não se preocuparam; eles aconselharam os Setitas europeus a seguir como bem entenderem, até mesmo por em pratica o costume de jogar um lado contra o outro. Um poderoso grupo de Setitas vendeu ajuda a um grupo de anarquistas, então depois vendeu a localização dos anarquistas aos anciões. Setitas dessa época me contaram que esperaram que os anciões e os anarquistas se destruíssem completamente, alguns desses Setitas viram o extermínio dos outros clãs como Set desejava, parte disso como a guerra contra os fundadores dos clãs. Outros queriam apenas vingança por insultos pessoais.

Esta política mudou quando os Assamitas entraram na guerra. Vampiros da Europa pouco lutavam contra os Setitas. Os Assamitas lutaram contra nós por milênios, diretamente ou através de impérios mortais e fé dos seus campeões. Os Hierofantes concordaram que os Assamitas poderiam derrotar qualquer lado que vencesse esta longa guerra. Eles decretaram que os Seguidores de Set deveriam ajudar os anciões, enquanto preservava uma fachada de neutralidade. Nos últimos vinte anos da Revolta Anarquistas, muitos Seguidores de Set se retiraram, escondendo dos outros vampiros da Europa.

Secretamente, eles passaram informações sobre os anarquistas para uns poucos senhores da guerra dos anciões, e passaram desinformações que levavam bandos anarquistas a armadilhas. Mais importante que isso, meu clã criou uma rede nos arredores da fortaleza Assamita, o Alamut.

O verdadeiro Alamut não uma fortaleza em ruínas como você leu nos livros de história. O verdadeiro Alamut é imensamente mais antigo e mais escondido que nenhum mortal poderia encontrá-lo.

Os Seguidores de Set, é claro, descobriram sua localização séculos depois da Revolta Anarquista.



Assim, quando os anciões derrotaram suas crias rebeldes, os Setitas passaram informação sobre a feiticeira do sangue Assamita aos Tremere e os ajudaram em no desenvolvimento de rituais para bloquear os enviados dos Assamitas. Outros do meu clã estabilizaram cultos de sangue ao longo das rotas do Alamut, onde o recente exército Camarilla pudesse encontrar sustento. Eles descobriram a barreira mística que escondia o Alamut do mundo. Quando uma grande quantidade de anarquistas se rendeu, os Setitas guiaram os anciões europeus à porta do Alamut. Eu queria ter podido estar lá, quando os Senhores dos Temere convocaram relâmpagos que dispersaram as hordas do Alamut e Menele dos Brujah chocou a terra quando destruíram as gigantescas portas do Alamut. Eu contarei destes grandes blocos que restaram onde eles caíram nesta noite, como eu terminarei contra meu orgulho.

Os anciões da Camarilla não mantêm nenhuma lembrança de que os Setitas os ajudaram contra os Assamitas, pelo menos nenhum que eles mostram as suas cria. Contudo os Setitas que estiveram lá o documentaram, e escreveram suas memórias em pedras, que meu clã poderia ler e lembrar sempre. Eu encontrei muitos agravantes ao meu clã, mas eu também senti o orgulho e a ira dos Assamitas. A Humilhação de Alamut me fez sentir orgulho de me chamar de Filho de Set.

Agora você também sabe o que poderia impelir os fundadores da Camarilla de por de lado suas intolerâncias e oferecer aos Seguidores de Set um lugar na mesa da Camarilla. A Camarilla poderia ter tido um oitavo clã, se os Hierofantes tivesse aceitado o seu convite. Intolerância e injustiças, contudo, trabalharam em ambos os lados.

Juntar-se a Camarilla poderia significar renuncia a guerra de Set, contra os fundadores dos clãs que o traíram, e isto eles não poderiam ter feito- pelo menos é isto que os anciões dizem.

Ainda assim, poucos da minha raça acreditam que nos poderíamos ter possuído poder sobre a Camarilla. Alguns dizem que a seita interia teria um debito gigantesco aos Seguidores de Set, ou uma coletiva Bênção da Vida: que os Hierofantes teriam o direito de controlar qualquer coisa dentro do Círculo Interno.

Outros dizem que um dos Hierofantes secretamente assistiria um encontro do Círculo Interno, ou que os líderes da Camarilla secretamente consultariam alguns Eternos quando eles enfrentassem um problema ou um mistério que eles não pudessem resolver. Eu duvido de todos esses rumores, eu não acredito que os Matusaléns do Círculo Interno pudessem juntar tanta honra ou humildade para admitir que eles pudessem usar nossa ajuda.

Assim termina a Revolta Anarquista, e com ele a Era da Fé. Em sua vontade de destruir todos os vampiros, bruxas e outros servos do Satã, a Igreja não se preocupou que muitos inocentes morreram no meio do caminho.

Na verdade, muitos mortais confessaram qualquer coisa que os Inquisidores quisessem ouvir, só para terminar a tortura. Como os vampiros criaram a Máscara, os Inquisidores foram encontrando cada vez menos vampiros. Contudo eles não pararam, caçadores de bruxas se tornaram um grande negocio lucrativo semelhante a bispo e burguês. Eles podiam confiscar as posses de qualquer fiel. Quando a Inquisição afundou num pântano de autodesilusão e ganância, como também o poder da fé evaporou.

Alguns padres e freiras impiedosas ainda caçaram os vampiros, mas a Igreja da Sagrada Mãe não aceitaram sua impunidade, e até mesmo acreditam que nós existimos.

PROBLEMAS DA ERA MODERNA

Depois da Revolta Anarquista, os Setitas da Europa voltaram para as sombras. Não importa quanto os fanáticos falam da “guerra dos traidores de Set”, nós realmente preferimos a paz e a precaução, a paciente aquisição de poder.

Isto, eu acredito, é a verdadeira razão por que meu clã não se juntou a Camarilla. Nenhuma guerra mítica começou mil anos atrás. Muitos anarquistas aceitaram a anistia da jovem Camarilla, mas os Lasombra e Tzimisce permaneceram hostis. Juntar-se a Camarilla significaria se comprometer numa guerra sem fim e nossos anciões aprenderam a lição com os Cruzados e permaneceram neutros. Dessa forma, nos venderíamos nossos serviços para ambos os lados; ou se o Setita assim escolhesse, levaria vampiros de ambas as seitas a sabedoria ou destruição. Se um vampiro de uma das seitas se tornasse muito perigoso, o Setita chamaria os vampiros da outra seita para destruí-lo.

Os antigos Hierofantes também aceitaram que eles nunca levariam o Islã ao Egito, nem faria do Egito o mestre do mundo. Entretanto, o que a independência dos egípcios poderia significar, quando a cultura dos heróis Hierofantes tinha morrido há 1500 anos atrás? Nenhum conselho formal ratificou uma “política do clã” para este problema, mas todos os Setitas dessa época lembram da intensa discussão sobre o assunto. Três dos Hierofantes nunca admitiram que eles nunca pudessem ter mudado a história. Ao invés disso, eles se retiraram a suas tumbas e dormem ate hoje.

Como o Eterno Nakhthorheb disse: “Eu acordarei quando meu Pai me chamar... nunca antes disso”

Então, quando o Império Otomano conquistou o Egito em 1517, os Seguidores de Set nem deram boas vindas e nem se opuseram a eles.

Eles apenas avaliaram o novo regime, para saber como melhor explora-los quando possível e caso o contrário evita-los.



O DOMÍNIO OTOMANO

Felizmente para os Setitas, o governo otomano foi ideal para a exploração e intrigas. Embora um vice-rei enviado de Istambul governasse em seu nome, os mamelucos preservaram um poderoso papel no exercito e no governo. Esta bizarra classe governante continuou a propagar através de venda de garotos escravos e os criando como soldados. Depois de um período de serviço, alguns soldados escravos passaram a governar os civis. A tensão constante entre os soldados turcos e os burocratas e suas contrapartes mamelucas geraram muitas oportunidades para a subversão. Um ministro turco que encontrasse um rival mameluco muito obstrutivo poderia contar com um Seguidor de Set para ajudá-lo... Assim como o mameluco. Os próprios soldados escravos se engajaram em incidir conflitos e gentilmente aceitou nossa ajuda- até mesmo um demônio Pagão bebedor de sangue.

Historiadores mortais nunca trataram o Império Otomano amavelmente, e nunca o farão. Sua regência embruteceu o Egito, Bálcãs e Síria e todo o resto dos seus territórios. Antes do domínio otomano, o Oriente Médio ergueu uma civilização tão dinâmica como qualquer outro na Europa. Cairo e Bagdá ostentaram grandes universidades, as artes e a ciências floresceram. De todos os militaristas, o regime mameluco apoiou mentes brilhantes- especialmente historiadores, minha profissão. Sob o regime otomano, o Egito criou somente um grande historiador (e foi alvo de estudos de Napoleão) e nenhum grande artista, arquiteto, literato ou cientista. Em maior escala, o Oriente Médio é uma parte do “Terceiro Mundo” por causa dos quatros séculos de domínio otomano.

O Império Otomano possuía o pior tipo do *Maat*: ordem sem graça, grandeza ou mesmo eficiência, apenas burocracia- e selvagem retribuição para aqueles que se recusava ou falhavam em pagar seus impostos. Miguel o Arcanjo teria derramado lágrimas de sangue ao ver sua Constantinopla se tornar Istambul, a capital do tal império sem vida. Talvez, contudo, eu esteja influenciado. Eu lembro do Império Otomano somente do último século, quando ele fadou a destruição e sobreviveu através de sua completa grandeza.

O papel dos Seguidores de Set foi transformar o Império Otomano do mais temido sitiador de Viena em um “homem europeu doente”. Sim, nós seduzimos, corrompemos e escravizamos os oficiais e nobres otomanos. O que nós não fizemos, contudo, foi tentar destruir o Império através da subversão. Por 400 anos- corrigido na I Guerra Mundial- os Setitas do Oriente Médio cuidadosamente tinha protegido o Império Otomano através da decadência, suborno e incompetência. Quem queria os otomanos substituídos por um estado mais dinâmico e perigoso? Em poucas ocasiões, a influência Setita até mesmo salvou o Império do desastre do silêncio traiçoeiro dos vizir que não souberam quando impedir suas perdas.

Ao longo dos séculos, contudo, os Setitas do oriente Médio lutaram numa guerra apesar de todas as suas tentativas de paz. Os Assamitas foram os maiores rivais vampiros do meu clã desde a época dos faraós. Eles nunca perdoaram os Seguidores de Set por levar a Camarilla ao Alamut. Os Assamitas lutaram com os Seguidores de Set como o Sabá lutou contra a Camarilla; todos os ataques violentos aos templos Setitas planejados astuciosamente para neutralizar nossos peões mortais.

Seus colegas as Camarilla apenas consideram os Assamitas como assassinos profissionais (ou, depois da recente libertação da maldição Tremere, maníacos canibais).

Eu temo que a Camarilla se choque quando descobrirem a grande variedade dos talentos dos Assamitas, como eles certamente o farão. Eu darei a você este aviso... Mas eu não sinto a obrigação de passá-la ao resto da Camarilla.

Eu agüento um pouco pelo grande amor ao meu clã, mas nem a Camarilla nem mesmo o Sabá me deu razão para ajudá-los.

Deixe-os aprenderem sobre os Assamitas da pior maneira.

Quando ambas as seitas tiverem sofrido perdas chocantes para os Assassinos, eu espero que os príncipes da Camarilla e os bispos do Sabá recebam as ofertas de ajuda dos Seguidores de Set de suas cidades. Eles irão, é claro, suspeitar de um ardiloso plano para comprar suas almas. Eles irão, é claro, estar certos. Eles irão, é claro, aceitar ajuda dos Setitas de qualquer jeito. Eu conheço o meu clã.

E muito das políticas atuais.

Na Europa, enquanto isso, o contraste ao Oriente Otomano não poderia ter sido maior. Como um Império estagnado, os muitos conflitantes estados da Europa moveram-se de força a força. Lutando um contra o outro, eles aprenderam como derrotar o resto do mundo. Eruditos europeus se formaram inspirados em Grécia e Roma para incentivar seus próprios experimentos. O Ocidente surgiu para maravilhar e aterrorizar o mundo.

Os Seguidores de Set viu tudo isso de perto. Assim como qualquer clã vampírico, as Serpentes participaram da história secreta da Iluminação.

A Era da Luz e Trevas Depois a Renascença veio a ser também chamado de A Era da Razão. Mortais ocidentais gostam de achar os séculos XVI, XVII e XVIII como a era do progresso. Nesses séculos, os europeus exploraram o mundo, avançaram nas artes tinham uma variedade de revoluções: políticas, científicas e industriais. Esta foi à era de Descartes e Voltarie. Atrás de palácios em ruas enfileiradas, contudo, nas sociedades secretas de ocultismo, fervia os caldeirões das bruxas. A classe alta da Inglaterra aplaudia os discursos do Papa e adorava a inteligência do Fielding, naquela época adiada para revelar os desejos bêbados como o Clube do Fogo do Inferno. Na França Madame de Montespan comissionou as Massas de Negros para atrair o amor do rei, e depois mata-lo. Poucos se lembram que o grande cientista Newton gastou mais tempo estudando alquimia do que a gravidade. Os Seguidores de Set floresceram numa Europa "Iluminada".

De todos os cientistas pioneiros, a Era da Razão também produziu dois ou três autoproclamados feiticeiros- do pequeno malandro Doutor Faustos a Cardeal Richelieu, arquiteto da monarquia na França.

Em menos de 200 anos, europeus viram os feiticeiros queimarem diante do tribunal. O Século XVIII viu numerosos aventureiros como o "Conde" St. Germaine, que acrescentou o ocultismo no seu autoconcedidos títulos e maneirismos elegantes. Alguns sugerem que St. Germain foi um vampiro. Eu não posso dizer, pois eu nunca o conheci. Eu ouvi que pelo menos um vampiro depois da morte oficial do Conde. Se o "real" St. Germainer foi um Cainita, ele foi o único ganhou para sempre uma concessão real por inventar um chá usado como laxante.

O GRANDE COPTA

Os dois mais famosos aventureiros, contudo, foram os Condes Alessandro Cagliostro e Giácimo Casanova. O primeiro, eu tenho prazer de chamá-lo de companheiro Setita, o segundo não foi, mas poderia ter sido. De Casanova eu não preciso falar muito, seu nome se tornou notório. Eu somente devo adicionar que nos arquivos de Casanova incluía uma cabala para contar fortuna e escrever mensagens secretas, e a sua fuga da Inquisição impediu seu Abraço. Ele morreu como mortal, embora não de faltou de esforço do meu clã e de pelo menos de dois outros.

Cagliostro deslumbrou as cortes da Europa com seus poderes mágicos: diamantes alquímicos, toques que cura, evocação de espíritos e mais. Ele se chamava de "Grande Copta", pupilo do mago egípcio Atholas. Rumores de escândalos e fraudes perseguiram Cagliostro. Eventualmente um jornalista sensacionalista (e um convicto chantagista) declarou que o Conde Cagliostro era na época Giuseppe Balsamo, um mero assassino da Sicília. O Conde se abalou, e ele não contestou as acusações. Sob pressão, sua esposa o entregou e o abandonou. Ate onde o mundo sabe Giuseppe Balsamo, não o Grande Copta, morreu nas masmorras da Inquisição em 1795.

Um grupo de Setitas forjou a morte de Balsamo e o resgatou da prisão. O Grande Copta foi algo como um experimento, no espírito da Minha Honrada Senhora. O Grupo de Setitas que usou "Atholas" como um pseudônimo para o grupo, apostou com outros grupos de Setitas que eles poderiam transformar qualquer homem da Europa em pó. Atholas criou uma variedade de talismãs e magias para auxiliar a magia menor que Balsamo aprendeu como carniçal. Mais importante, eles retorceram a mente de Balsamo pra fora, ele realmente acreditou que era o Grande Copta.

Altholas não queria resgatar Balsamo. Eles venceram a aposta, mas no final eles consideraram sua criação uma falha. O próprio Hierofante deles, do Templo do Crocodilo de Shemti, ordenou que eles apagassem seu rastro antes Balsamo pudesse entregar os segredos dos Setitas a Inquisição. O próprio Hierofante de Shemti restituiu a personalidade de Cagliostro e o Abraçou. O Grande Copta agora preside um dos principais templos de Set da Europa. Nos o consideramos um grande mago do nosso clã.



SOCIEDADES SECRETAS, GUERRA NAS SOMBRAS

Quando vivo, Cagliostro fez mais do que truques para entreter aristocratas entediados, ele também fundou nossa própria ordem de Maçonaria, o Rito Egípcio, em 1784. Ao longo da Era da Razão, homens eruditos da Europa se juntaram a grupos Maçônicos e outros grupos místicos e fraternos.

Autoridades civis e religiosas certamente temeram que essas sociedades semi-secretas se tornassem focos de facções revolucionárias. Porque precisamente os Seguidores de Set queria andar entre eles?

Os homens que se juntaram a essas ordens esperaram mostras de mistérios e iniciações; os Setitas esperou dar a eles lições diferentes do que eles esperavam e os ensinaram as revelações de Set à intelectuais com pensamentos livres da Europa.

Outros grupos também se intrometeram com os maçons. Os Tremere começaram a pesquisar sobre a Maçonaria ante de nós. Então se fez uma confusão na ordem dos magos mortais. Eu nunca esperei saber completamente quem trabalhou para qual facção e o que eles queriam. Meu colega e companheiro de clã Senbi MacGregor gastaram mais de um século para descobrir conspirações ocultas no final do século XVIII e começo do século XIX. No último ano ele me contou que ele chegou perto de descobrir o verdadeiro mestre entre uma das facções. Duas semanas depois ele queimou todos os seus livros, anotações e seu refugio, com ele próprio ainda dentro.

As sociedades secretas se multiplicaram como os Caitiff. Guerinets, União Germânica, Filadélfios, Carbonieres- e mais outros que eu não lembro o nome. Os Seguidores de Set sabiam, contudo, que nas fileiras da conspiração incluíam os nossos antigos inimigos, a Sociedade de Aton. Eles ainda buscavam ligar o mundo a uma inquebrável Lei sobrenatural em nome da Luz divina. Nessa época eles se chamaram os Antigos Iluminados videntes de Barvária - os Illuminati.

Os mortais nunca souberam o segredo e as batalhas mágicas travadas pela noite no último quarto do século XVIII. Os Setitas do Rito Egípcio enfraqueceram os esforços dos Atonistas; Cagliostro também tiraram muitos carnicais nobres das dominações de vampiros. Do outro lado, os Iluminados acumularam muitas vitórias e aumentou os problemas da qual os Seguidores de Set ainda se esforçavam para se livrar.

Uma vitória me desculpe dizer, foi a fundação do seu Estados Unidos da América. Historiadores mortais apontam evidentes traços do papel dos Illuminati e sociedades maçônicas no início da história da nação. Eu apenas diria que os Illuminati mostraram muita arrogância quando eles fizeram do antigo símbolo do Antonistas, o Olho na Pirâmide, o Grande Selo dos Estados Unidos.

Annuit coeptis novus ordo seclorum: Agora Começa a Nova Ordem das Eras.

Não se os Seguidores do Set puderem impedir isto!

Muitos entre o meu clã temeram a “única super potencia do mundo” mais do que os Antediluvianos. Eles viam os Estados Unidos como o último do Aeons e o mais poderoso truque para prender as almas dos humanos para sempre. Eu mesmo, eu não sei, eu lembro da ansiedade, eu me senti como um estudante mortal, lendo sobre a revolução que percorreu Atlântica. O poder da América- exército, política, e economia- claramente servia os propósitos dos Aeons. A cultura americana, contudo, conta uma história diferente. Suas musicas, liberdade do cinema, luxúria, impulso, raiva e emoção. O coração da América pertencia a Set.

EGIPTOMANIA

O Egito fascinou os europeus desde a noite que eles aprenderam tudo sobre ele. Na Idade Média, os europeus não sabiam quase nada sobre o Egito. Viajantes como Sir Jonh Mandeville achavam que as pirâmides foram pequenos estábulos da história bíblica de José. Quando os europeus redescobriram os escritores gregos e romanos como Platão e Heródoto, eles também vislumbraram uma civilização que os antigos consideravam antigo. Mercadores trouxeram de volta histórias de pirâmides e obeliscos, homens ricos construíram imitações de ruínas em seus jardins, muitas vezes a imitação egípcia tornou-se moda por anos.

Napoleão Bonaparte deve ter sido o maior egiptomaníaco da história. Quem cruzou o mediterrâneo para conquistar o Egito? César o fez; Alexandre o fez; então Napoleão tinha que fazer também. Para legitimar sua aventura, ele trouxe junto um batalhão de estudiosos. Os franceses coletaram todas as antiguidades que eles puderam carregar e desenhou tudo o que não puderam.

É claro, os franceses não podiam ler qualquer inscrição ou manuscrito e os estudiosos tinham que adivinhar o que eles diziam.

Alguns Setitas desgraçaram a sua linhagem através de impostores inexperientes, posando coisas como “a Saga das Pirâmides”, contando incríveis mentiras para os ingênuos europeus e rindo pelas suas costas. Quando Champollion decifrou a Pedra Roseta, o novo conhecimento pelo menos pôs um fim nisto. Pela primeira vez em 1500 anos, os Setitas não tinha o monopólio dos conhecimentos egípcios... Segredos importantes como segredos do nosso clã.

A Grã-Bretanha ajudou os turcos a tomar o Egito de volta, mas os franceses e britânicos se intrometeram na política do Egito ao longo do século XIX. Europeus curiosos se puseram ao redor da Terra dos Faraós, copiando as artes, cavaram e saqueou tumbas para fazer de suas casas souvenir.



Arquitetos construíram prisões no estilo “Renovação Egípcia”, pois eles o acharam apropriadamente severo.

Quando Howard Carter descobriu a tumba de Tutankhamun, a loucura por tudo que era egípcio flamejou ainda mais. Mortais compraram jóias, roupas, mobílias e papéis de parede a moda egípcia. Vampiros não foram menos afetados do que os mortais. Eu achava que uma presilha de cruz era moda na época, eu não lembro de ter visto os vampiros usarem isto antes dessa época, nós atualmente nos tornamos elegantes, um Toreador social não se sentia completo sem um Seguidor de Set adequadamente vestido e equipado com bastão sacerdotal e carniçal serpente para falar sobre os Terríveis Mistérios do Deus da Escuridão. Se um verdadeiro Setita não estivesse disponível, você poderia achar um impostor. Um número de anciões Setitas entrou em torpor para escapar desse desgosto.

A moda egípcia voltou em 1970, quando o governo egípcio enviou o Rei Tur para uma turnê mundial. A mania nunca terminou totalmente, e eu suspeito que nunca termine. Os antigos Seguidores de Set deixaram muitas evidências deles, de pergaminhos a muitos templos subterrâneos. Por causa da Máscara, nós os escondemos. Os anciões temiam que os mortais descobrissem templos menores, abandonados ou esquecidos na guerra ou purgação há muito tempo atrás.

Isto quase aconteceu quando Sir W. M. Flinders Petrie escavou Tânis em 1885. Através dos séculos, a ruína de Tânis elevou-se sobre o lago Manzala. Um grupo de fanáticos Setitas localizarem inexorável escavação de Petrie sem se revelarem, enquanto outros tentaram correr em busca das tumbas perdidas dos Eternos ainda adormecidos. Petrie e seus trabalhadores venceram... Mas para nossa surpresa, as criptas estavam vazias. Outras pessoas escavaram Tânis e destruíram os seis Eternos séculos atrás? Os Eternos fizeram sua própria fuga e, por alguma razão, não passaram suas palavras para os seus irmãos? Eu não sei.

Meus companheiros de clã ainda puseram agentes carniçais dentro de todas as maiores escavações do Egito, mas isso não foi o bastante. Se uma companhia de construção cavasse num templo enquanto construía uma nova linha de esgoto da cidade- bem, eu não saberia o que nós faríamos embora os anciões egípcios tivessem trabalhado melhor em seus planos secretos. Em maio de 2000, arqueólogos encontraram afundados restos de mais três cidades do Delta do Nilo que afundaram junto com Tânis. Crônicas dos clãs dizem que Heraklelon, Canopus e Menouthis tinham sido templos menores de Set. Esses templos tinham permanecido quase intactos, embora afundados em lama. Mais cedo ou mais tarde, eles irão encontrá-los.

Por outro lado, os Seguidores de Set tinha explorado a fome dos mortais pelos “mistérios do Egito”, muitos recrutas, vassalos e servos mortais dos Setitas e até crianças pela promessa de revelar os “segredos dos Faraós”. O grande glamour foi uma comodidade para os Seguidores de Set.

Até agora, muitos Setitas fingem ser egípcios que de fato são de outros países.

Nossos anciões estremeceem ao transformarem pirâmides em hotéis e entoarem canções tolas sobre o Rei Tut, mas nós negociamos nossa reputação por conhecimentos sobrenaturais e poder tão estúpido quanto qualquer lojista de Cairo que caloteiam turistas com um falso escaravelho.

RECONEXÕES

O século XIX viu mais do que o começo da popularidade do Egito. Ele também foi o ponto alto do colonialismo europeu. O Novo Mundo se libertou através de revoluções em Washington, Bolívar e Toussaint l'Ouverture, mas a Bretanha e a França cimentaram suas garras na África e Ásia. Portugal, Bélgica e Holanda ainda possuíam territórios significativos. Vampiros europeus seguiram mortais europeus, como eles viram novas oportunidades para riqueza e poder em terras antigas recentemente conquistadas- e como eles se acharam confiantes que eles representariam o alto ponto da civilização. Eles achavam que o resto do mundo consistia em selvagens primitivos, impérios desgastados e decadentes, bárbaros ignorantes que precisava do deus e das leis do homem branco.

Muitos vampiros ocidentais agora esquecem vampiros dessas colônias viajaram em direção oposta, viajando pela África, Índia e outras regiões coloniais das grandes cidades da Europa e Americanas. Mortais encontraram a proliferação de Chinatowns, pequenas Arábia e outros enclaves étnicos bastante amedrontadores. Príncipes que nunca tinha saído da Europa em 500 anos encontraram vampiros forasteiros incompreensíveis. Os recém-chegados não reconheceram a Camarilla, Sabá ou mesmo o mito de Caim. Eles seguiram credos, alianças e suas próprias inimizades.

De qualquer modo, vampiros de todas as partes do mundo conheceram outros vampiros pela primeira vez. Os Seguidores de Set não foram exceção. Principalmente pela guerra em Londres, nós nos espalhamos pelo mundo.

Ao contrario dos outros clãs, nós deliberadamente preservamos nossos perdidos primos distantes. Eu não posso dizer que todos que eu encontrei foram pacíficos, ou que nós emergimos unidos, como clã; mas eu acho que nós temos relações calorosas com nossos parentes distantes que qualquer outro clã tenha conseguido.

OS SETITAS DA ÁFRICA

O clã principal nunca abandonou os Seguidores de Set que se espalharam pela África sub-saariana, mas as linhas de comunicações permaneceram extremamente esporádicas até o século XIX.



Os desertos, florestas, montanhas e rios da África- e eu sei, bestas que caminham como homens- criaram muitas dificuldades para atravessar todo o continente.

Quando escravos europeus, piratas Árabes e tribos nômades disputaram as caravanas de ouro e marfim, os Setitas egípcios perderam completamente o rastro de seus parentes do sul em torno de 200 anos.

No século XIX, contudo, colonialistas- principalmente britânicos- construíram vias férreas em seu interior.

Os anciões do Egito mandaram seus enviados para averiguar os cultos na África.

Eu encontrei a maioria dos cultos da África destruída livres do padrão ortodoxo. Jovens Setitas africanos até mesmo não sabia o nome de Set.

Eles atribuíram suas gênesis a deuses da região. Eles não aprenderam à filosofia da sabedoria Setita através da degradação, dor e decepção.

Muitos cultos espalhados esqueceram as raízes do clã no Egito.

Pessoalmente, eu não acho os “Setitas” africanos pior que outros vampiros, nem dos de fora do meu clã.

Eu não acho que eles perderam muitas através da sua ignorância da doutrina Tifônica.

Setitas norte africanos, europeus e americanos logo enviaram missionários aos pobres, africanos negros e ignorantes com todo cuidado de qualquer Jesuíta e Metodistas.

Os africanos não pareciam mostrar interesse em se juntar aos seus parentes de clã.

Em minha última viagem pela África, eu encontrei alguns desses semi-Setitas, esperando pela união das tribos sub-saarianas.

DAITYA

A comunidade Setita na Índia data antes da invasão de Alexandre. Depois do colapso do Reino Grego-Indiano da Bactria e a renovada hostilidade Assamita, os templos do Egito não podiam se comunicar com seus colegas ocidentais. Os Setitas indianos trilham seu próprio caminho por 2000 anos. Na época do colonialismo, eles seguiram trabalhadores indianos mortais para África, América do Sul, Grã-Bretanha e outros lugares. Eles e nós redescobrimos um ao outro mais ou menos ao mesmo tempo.

Eles chamam a si mesmos de Daitya, tirando o nome dos lendários demônios indianos. Eles não sabiam nada de Set, eles adoravam Shiva, o deus da destruição, sabedoria e das tempestades. Outros vampiros da Índia se consideravam brâmanes, a casta de sacerdotes do seu povo. Ao contrário de nós do Ocidente, que se esconde através da noite e se envolve em mentiras, os Daitya caminha pela noite com orgulho e seus Membros se consideram honrados.

Os Daitya não se submeteram aos antigos templos egípcios e não aceitaram Set como um protótipo de Shiva.

Eles exigiram tratamento como um clã igual e a parte. Nossos Hierofantes não atendeu oficialmente seus pedidos, mas suas palavras não têm poder sobre os Daitya. Entretanto o Daitya Sundervere- intitulado o Demônio Brâmane pelos Membros britânicos que ele quase destruiu- provou que os Daitya possuem anciões e feiticeiros tão poderosos quanto os nossos.

Por outro lado, ninguém pode negar que os Daitya são nossos parentes. Eles também possuem nossa serpentina Disciplina e sente a ira do Sol com uma força especial. Eles personificam deuses e atraem outros vampiros e mortais em blasfêmias e deboches. Os anciões se igualam em suas próprias arrogâncias como também em poder.

Eu gostaria de saber mais sobre os Daitya, sua história e suas crenças- alguma noite. Por agora, eu acho que Setitas ocidentais tomam bastante o meu tempo.

TLACIQUE

O Novo mundo possui grupos de Setitas africanos e Setitas ocidentais.

Nos últimos 30 anos eu também descobri antigos contos e novos rumores de vampiros nativos americanos que poderia ser secreto, uma linhagem Setita distante e perdida.

Registros de Membros europeus que participaram dos saques dos Incas, astecas e outros reinos do Novo Mundo falam de vampiros que regiam abertamente cidades como deuses, comandando impérios inteiros como um culto de sangue gigante. Esses “Tlacique” possuíam temíveis poderes hipnóticos, ocultamento e disfarce assim como nós. Eles clamavam ser descendentes de Tercatlipoca- o deus asteca da noite, guerra e feitiçaria- ou de algum deus análogo. Eles não possuíam nossos poderes da metamorfose serpentina, ao invés disso possuíam poderes misturados de Metamorfose dos Gangrel; isto só me fez hesitar em classificar os Tlacique como uma ramificação da linhagem de Set.

Infelizmente, eu não encontrei qualquer registro dos Tlaciques. Eles guerrearam com a Camarilla e o Sabá, e aparentemente o Sabá quase os aniquilou. Enquanto isso os terríveis clérigos queimaram todos os registros astecas, incas e maias que eles encontraram, buscando expurgar para sempre uma religião que eles consideraram uma adoração sangrenta a Satã.

Se os Tlacique existiram são mais do que rumores, muitos deles ainda sobrevivem nas noites modernas. Eu não me surpreenderia que eles se escondesse dos outros vampiros.

Os Seguidores de Set, contudo, dariam boas vindas a eles como companheiros filhos do Deus da Escuridão.

Talvez alguns dos altos sacerdotes e Hierofantes já negociaram com os Tlacique mas não contam ao resto do clã. Nós Serpentes somos tão bons em descobrir segredos como em guarda-los.



Eu não acreditaria que os Tlacique poderiam se esconder de uma determinada busca dos nossos anciões.

SETITAS NA AMÉRICA

O antigo comércio de escravos migrou tribos de Setitas africanos ao Caribe e América do Sul. Eles foram os primeiros Seguidores de Set a chegar no Novo Mundo. Eu não sei porquê os Setitas africanos seguiram seus parentes mortais através do Atlântico. Nas últimas décadas, muitos dizem que seus senhores vieram para "vingar os crimes contra seus povos". Eu não encontrei nada dessa fábula antes de 1950, então eu não acredito nela. Os Setitas africanos não poderia somente querer uma parte dos lucros das plantações? Eles temiam que os escravos se movessem além do alcance dos cultos? Eu suspeito que muitos fugiram dos seus poderosos inimigos da África, mas eu ainda não tenho provas dessa suspeita. Até o século XIX, esses Setitas afro-americanos tinham até mesmo menos contato com seus parentes de clã do que com seus primos que permaneceram na África.

Outros Setitas vieram para a América junto com muitos imigrantes da Europa, do Oriente Médio e de todo mundo. Muitos cultos vieram em massa, fugindo de Cainitas hostis e autoridades civis. Muitos desses Setitas e seus cultos se estabeleceram em cidades indústrias prósperas da Costa Leste e Meio Oeste. O Templo do Capuz Vermelho em Nova Iorque, por exemplo, foi fundada em 1893 como uma "filha" do templo tifônico de Alexandria.

Muitos desses Setitas ocidentais são jovens: neófitos ou jovens ancillae que esperam conquistar a glória para levar o Culto de Set a novos lugares. Para outros jovens Setitas faltou zelo religioso e viajaram para o Ocidente para escapar da desaprovação dos seus anciões. Muitos desses jovens Setitas preferem o aspecto comercial do nosso clã a ensinamentos e A Fé do Deus da Escuridão. Eu simpatizo com os desejos deles de trabalharem para eles do que para o Deus da Escuridão (ou um Hierofante que diz conhecê-lo).

Por outro lado, eu canso de ver outros vampiros assumindo tráfico de drogas ou na prostituição.

Só depois da II Guerra Mundial, anciões Setitas de cultos do Oriente e Norte da África se aventuraram nas Américas. Alguns Setitas do Novo Mundo os honraram como professores e superiores. Outros se irritaram com anciões que chegaram e tomaram o controle dos seus templos, ou os incitaram a adorá-los. A fé do meu clã não é gentil, uma lição de um ancião Setita mexe com a alma.

Um culto Setita chamado Corte de Wepwawet tentou mais do que missionários. Nas décadas de 70 e 80, os Wepwawetianos tentaram forçar Setitas errantes do Novo Mundo a voltar a suas idéias ortodoxas. Eles especialmente desaprovaram os Setitas afro-caribenhos, que todos eles tinham esquecido a existência de Set.

Esses Setitas caribenhos lutaram contra eles e tiveram a proteção do Sabá. Eles agora se chamam Serpentes da Luz e buscam a destruição dos seus parentes de clã. Suas esperanças são em vão, mas todos os vampiros vêm como possível essa impossível vingança. Nossos missionários e o deles se esforçam para ganharem a submissão de outras comunidades Setitas africanas na América do Sul.

O SÉCULO DO GENOCÍDIO

Minha história a seguir propõe muitos temas para resumir o passado século XX. Eu escolho o genocídio, essa palavra horrível que o século XX inventou. O século começou com campanhas de fome e massacres contra a Armênia e as Índias americanas, e terminou com a limpeza étnica em Kosovo.

Quando eu era vivo, eu não imaginava que os humanos cometeriam tais ações. Certamente ninguém sempre igualaria aos massacres selvagens dos assírios e mongóis, mas nós tínhamos *progredido*. Eu vivi o século XX com um consolo: os ditadores loucos não foram culpa do meu clã, os Seguidores de Set não guiaram suas ações, eu sei disso porque eu vi o que os meus companheiros de clã fizeram em todo o século.

Algumas das ideologias cruéis do século XX se assemelham as doutrinas Teofidianas.

Os guerreiros do meu clã apoiavam as crenças nazistas de todos os triunfantes Will, Mao, Stalin, Pol Pot e todos esses odiosos alemães que tentaram desestabilizar a sociedade apagar seu passado. Eles tentaram fazer para suas nações o que os sacerdotes Teofidianos fizeram aos seus. Como muitos Setitas, os ditadores fizeram eles mesmos serem adorados como deuses.

Duas grandes diferenças, contudo, diferenciam esses ditadores dos Seguidores de Set.

Primeiro, eles tentaram regimentar seu povo mais do que qualquer déspota ou sacerdotes do que eles jamais sonharam. Eu vi as reuniões de Nuremberg com meus próprios olhos, e acreditem em mim: Fascismo, Comunismo e Nacionalismo entorpecem e iludem a mente mais do que o Cristianismo e Islamismo. O Estado é o deus mais terrível que o mundo pode ver. A fé sangrenta dos Astecas não poderia encontrar às hecatombes. Os ditadores se rebelaram contra antigos códigos, somente para criar novos.

Segundo, o totalitarismo achava que todos eram puritanos. Eles menosprezavam a livre corrente de liberdade da paixão e a busca do prazer. Homens e mulheres tinham que criarem juntos trabalhadores e soldados, assim eles diziam. Eles exaltavam a intensa batalha como sua "droga" favorita. Eu poderia apresentar isto como defesa ao meu clã: até mesmo os mais iludidos e explorados iniciantes buscavam o prazer, até mesmo se fosse passageiro.



Ditadores também “drogavam” seus países em futilidades, indo além de guerras. Algumas vezes eles lutavam com seus vizinhos; e freqüentemente com sua própria população. Eu espero que eu tenha convencido você que os Seguidores de Set não foram como estes estúpidos. Um governo procurava pelos Setitas- um pensamento divertido não?-antes nós nos curvávamos para nossos inimigos- então depois os afundávamos.

Os anarquistas e militares do Terceiro Mundo me perturbavam mais ainda. Eu via milícias em Serra Leoa e Timor Leste. Seus soldados bebiam e se drogavam em loucuras e perseguições selvagens, estuprando e mutilando, se deleitando em crueldade- e eu lembro dos rituais de mutilação do me clã. Eu visitei companheiros de clã na Colômbia e os encontrei comandando exército pessoal e plantações de cocaína.

As cidades da Europa e Ásia me preocupam mais do que tudo. Neles, eu vejo os jovens se luxuriando, se matando e se divertindo com isso. Os Aeons não prendem suas mentes. Por que, então, eu vejo desespero em seus olhos? Isto é porque eu não posso acreditar na fé Teofidiana.

JUBILEU

Os Aeons nos envolveu. A exagerada burocracia do governo enforcou o mundo. Ninguém ainda adora a nova idéia do Maat. Os acólitos de WTO e FMI aterrorizam os povos que se revoltam contra eles.

Todos os anciões Setitas que eu conheço concordam que isto nunca facilitou a atrair os mortais aos cultos de Set. Alguns acham que é muito simples: eles vêm que uma pessoa que não se dedica a Set com angústia e dor no coração nunca entenderá de verdade as revelações do Deus da Escuridão. Seja como for... o mundo mais parece preparado para Set do que qualquer época anterior nos últimos dois mil anos.

Um rumor curioso circula pelo meu clã. Cada um de nós ouviu isso de uma pessoa diferente. Ninguém sabe como o conto começou, e eu busquei suas origens desde que ele começou há três anos atrás.

Os rumores dizem que o tempo de Set está chegando. O Deus da Escuridão caminhará na Terra mais uma vez, e nós ouviremos os sons trovões no céu. Então todos os templos abrirão suas portas, o *Mesu Bedshet* não mais se esconderá, ao invés disso chamará o mundo para o altar de Set. Os fieis deverão juntar todo o seu poder- todos os seus cultos, informantes, acólitos, servos e magos- para quando o Deus da Escuridão chamá-los para a guerra contra os Aeons.

Eles dizem que ele retornará para Ombos, reconstruirá depois que Baybars o destruiu. Eu vou para Ombos. Chamado a uma peregrinação de dúvida. Se o templo permaneceu tanto tempo queimado e abandonado, eu saberei que os rumores foram apenas rumores. Os contos dos Cainitas são muitos confusos. A mais recente preocupação alega um suicídio em massa do clã Ravnos.

Por que nós seríamos mais imunes a essa histeria do que eles? Se eu encontrar outros Setitas trabalhando para reconstruir o templo, talvez eu possa aprender algo mais concreto. Talvez eu possa até mesmo sanar as minhas dúvidas, de uma maneira ou outra, e decidir o que fazer com minha herança de sabedoria proibida e superstição.

Eu espero retornar para encontrá-lo bem, e que sua raiva passe.

Josué Pangol.

a.k.a. Manetho o Jovem.

O CHAMADO PARA OMBOS

Eu caminho pela areia do Egito, antiga terra natal do meu clã. Ombos parece o mesmo desde a última vez que vim aqui. Cercado de terra, algumas colunas caídas e fragmentos das muralhas, nada mais. Muito pouco resta do centro do antigo culto como era conhecido pelos mortais. Os arqueólogos para começar dizem que pouco existiu dela. Da última vez, eu não vi razão para discordar.

Quando eu caminho pelas ruínas, um passo de um homem ecoa por trás do mastaba. Ele usa um simples manto negro e carrega um bastão de um antigo sacerdote egípcio. Sua cabeça é raspada; ele não usa jóias. “Bem vindo em nome de Set” ele diz. Ele se vira e gesticula com seu bastão para eu segui-lo.

Eu gaguejo um obrigado e depois eu pergunto rapidamente. “Onde nós estamos indo? Você realmente está reconstruindo o Grande Templo?”

“O Grande Templo está inteiro, ele foi reconstruído há uns cem anos atrás.” O sacerdote nem mesmo olha para mim ao me dar as respostas.

“Como a cem anos? Porque eu não vi isto antes?” “Por que você ainda não estava preparado. Você viu apenas o que nós queríamos que você visse. Agora- você verá mais. Essa é a vontade de deus.”

“Essa é a vontade de deus, ou do Hierofante?”

“De deus. O tempo dele acabou e ele voltou. O Grande Set retornou. Agora faça silêncio”.

Umas mil perguntas fervem em minha mente. Muitas são sarcásticas. Mesmo assim, eu obedeco.

Nós andamos pelo deserto por quase uma hora, até que um solitário portão se erguer atrás de nós. “Por aqui” ele diz. O Grande Set espera além dela. Ande em linha reta, e você o irá até Ele. Ele responderá a todas as suas perguntas. “Ele próprio”.

Eu faço o que ele diz e ando por quilômetros. A noite fica muito fria, eu confiro o meu relógio, ele está parado. Eu alcançarei meu destino antes da manhã?

Eu nunca tinha visto as estrelas tão brilhantes em um céu escuro e sem lua. As pedras opacas deveriam dar sombras ao deserto prateado. Eu não vejo sombras. Eu olho para trás, e não vejo nenhuma pegada na areia. Eu chuto a areia e não deixo nenhuma marca.

O pânico me assola. Eu corro de volta de onde vim... De que caminho eu vim? Eu passei por este monte de rochas? Eu subi por esta duna? O sacerdote me enganou. Como poderia ser possível uma pessoa andar em linha reta neste deserto, sem um marco para me guiar?

De repente eu paro de correr. Eu estou perdido. Eu me ajoelho e convoco meu Sangue e golpeio a areia com toda a minha força. Eu não posso mover um simples grão. Eu sento e vejo uma estrela próxima ao horizonte quando eu conto até mil, três vezes. Eles não se movem.

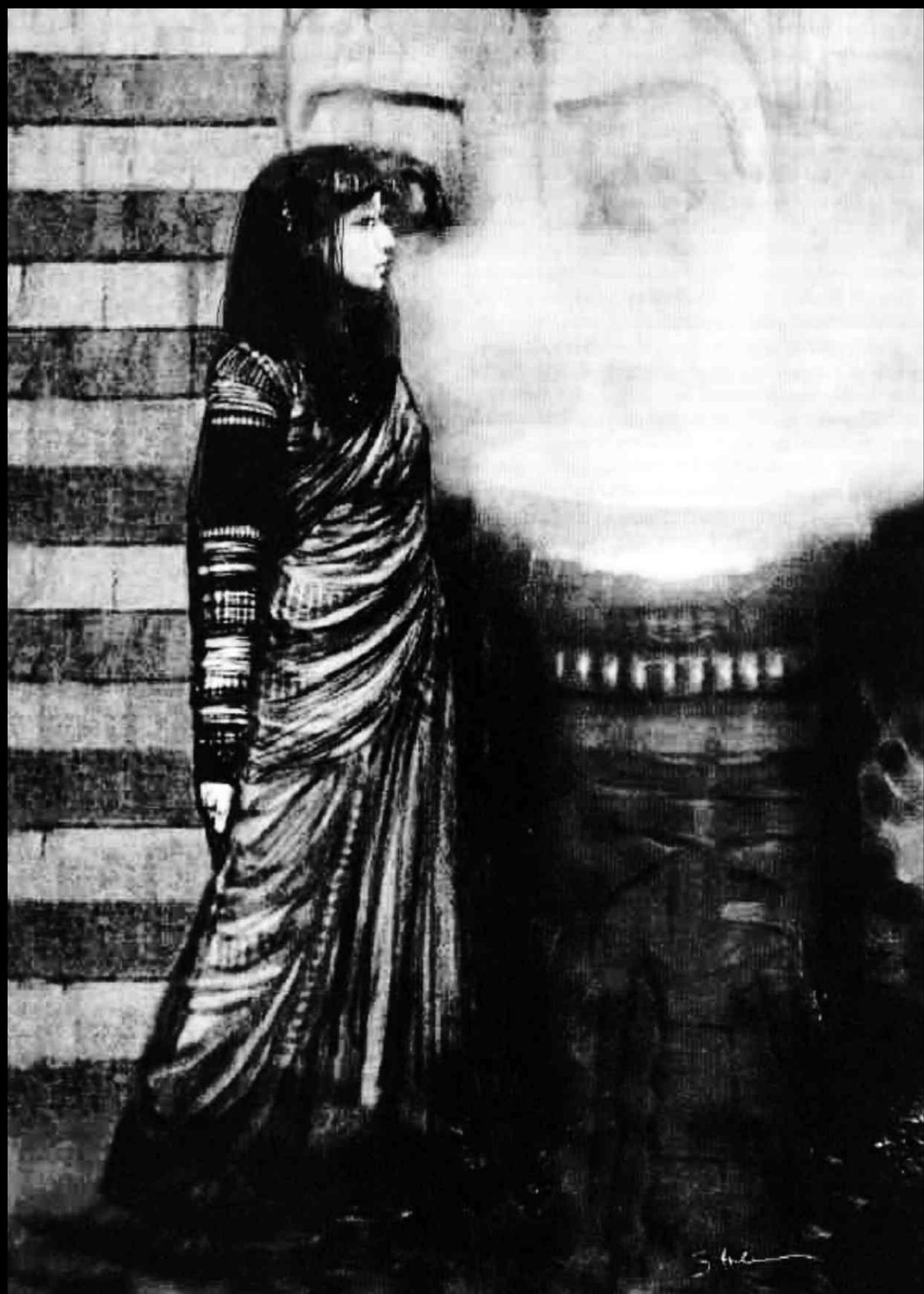
Eu tenho todo o tempo do mundo. Entorpecido, eu levanto e continuo caminhando.

Os portões se erguem atrás de mim novamente. Se eu passar por ele de novo, eu retornarei ao mundo que eu conheci? Eu retornarei sabendo nada mais do que sabia quando eu entrei? Derrotado?

Grande Set, meu destino está em suas mãos. Eu não temo a nada. Senhor dos meus senhores, meu Senhor, meu Deus, me mostre a verdade.

Eu ergo meus ombros, ergo minha cabeça e ando novamente para longe dos portões, ao deserto. Eu não olho para trás.







CAPÍTULO DOIS: DEPOIS DE TAL CONHECIMENTO

*O que apertam as raízes, o que cresce ramificado
Fora deste lixo de história? Filho de homem,
Você não pode dizer, ou adivinhar, para você somente
Um monte de imagens quebradas onde o sol bate,
E a árvore morta não dá nenhum abrigo, e o grilo nenhum alívio.
- T. S. Eliot, The Waste Land*

Outros vampiros acham que entendem os Seguidores de Set. Eles são os alcoviteiros e traficantes de drogas, a escoria que supre os mais baixos e sujos aspectos da natureza humana e vampírica. E há aquela coisa de culto à serpente. Senhores avisam as suas crias que se afastem dos Setitas e de suas vis tentações.

Ainda assim... Vampiros ainda vêm para os Seguidores de Set, apesar de todos os avisos. Se os outros vampiros entendem as Serpentes tão bem, como pode ser possível eles enlaçarem e “corromperem” alguém? “Vejam, você trafica todos os vícios que sabem de um homem, você adora o Deus egípcio do Mal, e você diz que quer ser meu amigo especial. Ok, certo, manipule outro.”

Os Setitas, contudo, não são o Clã da Corrupção. Eles são o Clã da Serpente. Eles dizem ser um antigo e universal símbolo da sabedoria a poder: algumas vezes benevolentes outras perigosas. Como a serpente do Éden, os Seguidores de Set levam Membros e mortais ao terrível conhecimento proibido. “Conhecimento Proibido”: esta frase soa estranha perto do século XXI. A ciência penetra no mais distante abismo do espaço e tempo, liberam o átomo e desvendam o código da vida. Que conhecimento possivelmente poderia parecer “proibido” para alguém além de alguns poucos reacionários religiosos bitolados?

O conhecimento do mundo é seguro o bastante. Os frutos de tal conhecimento podem não fazer nada pior do que matá-lo- nada demais a temer afinal. Conhecimento da alma é outra coisa. Aprendendo quais desejos secretos e depravações se escondem por trás de cada face humana- especialmente a sua própria - este é o conhecimento que a mente evita.

Sim, alguns Seguidores de Set viciam as pessoas em drogas, conduzem a rede de prostituição e chantageiam seus clientes.

Todo mundo tem que ganhar a vida de alguma maneira. Crime e vício, contudo, apenas servem como uma isca tentadora, atraindo os clientes das Serpentes para sua verdadeira “mercadoria” - o conhecimento do bem e do mal.

Especialmente o do mal.

Venha para o covil da serpente. Force seu caminho através dos adolescentes de olhos mortos, com marcas de agulhas nos braços, dos homens e mulheres tão ansiosos por prestar serviços a você, dos homens de negócios e políticos desesperados por uma vantagem em suas disputas. Entre no templo do Deus Sombrio, onde as luzes das tochas brilham como ouro e são polidas como ônix. Não tema.

Nada aqui vai causar mal a você... exceto pelo que cause a si mesmo.



O CLÃ DA FÉ

Uma característica, mais que qualquer outra, põe os Seguidores de Set à parte de todas as outras linhagens de vampiros. Eles acreditam que são descendentes de um deus - não *apenas* de um antediluviano, mas de um *deus*. Como adoradores de seu ancestral, os Seguidores de Set são tanto um culto como um clã.

Nem todos os Setitas tomam a mesma posição em relação ao seu ancestral divino, assim como nem todos os católicos, judeus, budistas e neopagãos tomam a mesma atitude em relação à suas fés. Alguns Setitas passam toda sua não-vida exercendo a religião, zelosamente tentando seguir Set e convertendo outras pessoas para sua adoração. Outros Setitas tomam um rumo mais casual (ou pragmática). Sim, eles oram para o Deus sombrio de vez em quando e vão aos templos aos feriados, mas afazeres mais mundanos dominam suas noites. Ainda outros, descendentes de judeus decadentes que pouco se consideram judeus, considerando o rótulo “Seguidor de Set” nada mais do que uma estranha (e embaraçosa) relíquia da hereditariedade vampírica. Em casos extremos, uma poucas Serpentes se rebelam contra seu clã e sua fé. Como muitos ateístas fervorosos, seus rebeliões sucessivas e deliberadas mostram o quanto de fé ainda resta neles.

Como qualquer grande religião, os Seguidores de Set contem vários sub-cultos e desavenças... até mesmos algumas heresias. Mais drasticamente, os Serpentes da Luz rejeitaram a adoração à Set se aliaram ao Sabá. A parte principal do clã também condena uma minoria que se voltou para a adoração aos demônios. Outros sub-cultos coexistem, às vezes de má vontade. Estes enfatizam alguns aspectos de Set, ou o identificam com um deus ou deuses de alguma outra tradição cultural.

Tais diferenças poderiam resultar em guerra santa em larga escala, se não fosse por pressões constantes exercidas nos Seguidores de Set por outros vampiros e outras religiões. A fé Setita anda ao contrário da tradição Abraâmica do judaísmo, cristianismo e islamismo. Até mesmo entre vampiros que se consideram Condenados, as crenças dos Setitas inspiram medo e ódio. De forma nenhuma alguém poderia considerar as Serpentes como uma só mente disciplinada- mas a maioria dos Setitas entende que eles não podem se dar ao luxo de guerrear entre si.

FUNDAMENTOS

Todas as práticas religiosas possuem três aspectos importantes: Doutrina, Rituais e Experiência. *Doutrina* consiste no que a religião diz sobre os mundos natural e sobrenatural, relações da humanidade para com eles, ordem social, ética e coisas do tipo.

Adoradores realizam rituais para se conectarem ao divino e afirmarem sua coesão com a comunidade. Qual a utilidade de suas crenças e ritos, contudo, se os adoradores não possuem experiência para se juntar a algo maior- algo divino?

Muitos cultos Setitas enfatizam a experiência mais que a doutrina. O Abraço, uma despedaçante transformação pessoal do corpo e alma, define muita da sua existência como descendente de um deus. Setitas buscam outra intensa e terrível experiência espiritual e concedem a outras pessoas tal epifania.

A fé Setita também exige o cumprimento de rituais. Um devoto Seguidor de Set mostra total obediência ao Deus sombrio através de orações, salmos e sacrifícios. Ele gasta alguns minutos toda noite orando diante da imagem de Set, oferecendo um pouco de bebida e umas gotas de sua própria vitae para o deus. Em contraste a tal devoção e cerimônias simples, os cultos que acontecem em grandes feriados marcam com ritos que duram quase a noite toda.

A doutrina possui um papel menor na religião Setita. Isto pode ser estranho, pois os Seguidores de Set possuem um enorme cânon de escrituras: crônicas da história do clã, tratamentos devocionais, liturgias, grimórios, especulações metafísicas e até mesmo um evangelho que alegado ser escrito pelo próprio Set. A atitude dos Setitas aos seus livros sagrados, contudo, diferem altamente do cristianismo, judaísmo e islamismo. Todas as escrituras e evangelhos (exceto a do próprio Set) são apenas registros de uma interpretação pessoal de Setitas de suas experiências místicas. Embora os Setitas dêem grande valor ao ato da escrita, eles acreditam que palavras não podem capturar a verdade espiritual. Os adoradores não podem encontrar Deus em um simples conjunto de determinações e dogmas. Ele deve senti-la, compreendê-la, sê-la.

Por causa dessa ênfase à experiência pessoal, cultos Setitas raramente sofrem disputas traiçoeiras de doutrinas. A salvação de um Setita não depende da iniciação da doutrina. O Deus Sombrio não faz seus seguidores passarem por um teste escrito, os testes de Set são de longe mais... Mortais.

DOUTRINA

Os Seguidores de Set concordam em algumas doutrinas fundamentais. Eles permitem ampla variedade de detalhes; o perfil geral, contudo, permanece o mesmo em muitos aspectos. Essas crenças determinam a ortodoxia Setita.

O MUNDO

Teólogos Setitas começaram com os mitos do antigo Egito, mas os desenvolveram do seu próprio jeito. A doutrina Teofidiana sustenta que o mundo é uma bolha de luz e vida com um mar negro sem fim chamado Nun.

Este “Oceano Primitivo” contém nele mesmo todo o potencial incompreendido de toda existência.



Atum-Rá, o Criador, surgiu espontaneamente quando ele se tornou consciente de sua própria existência. Atum-Rá ergueu um monte de terra e das águas de forma que ele teria um lugar para ficar. Este monte de terra cresceu e tornou-se o mundo inteiro. Os Setitas descrevem este Criador como um deus baixo e mau, um mero Demiurge, ao invés de uma verdadeira divindade.

Setitas modernos não levam esta história tão literalmente. Alguns acreditam que o Caos Primitivo de Nun existe em outra dimensão. Talvez, eles dizem, Nun é o oceano negro, destruído por tempestades, que sustenta o reino dos mortos. Setitas mais materialistas sugerem que o Nun é o vácuo negro de outro plano e ponto da grande nevoa negra de pó e gás que deu a luz a novas estrelas e mundos.

Qualquer que seja a verdade que se esconde atrás nos símbolos enigmáticos de Nun e Atum-Rá, os Setitas dizem que do Criador nasceram divindades menores os Aeons - para ajuda-lo a moldar e reger o mundo. O Demiurge e os Aeons também criaram a humanidade, mas a criaram bem demais. Talvez Amon-Rá soprou muito de sua essência divina nos primeiros humanos quando eles o deram suas vidas e suas almas. Setitas místicos propõem dúzias de fantasias poéticas sobre o Grande Acidente que deu aos humanos livre arbítrio.

Na Primeira Era do mundo, os Aeons viveram entre a humanidade, aparentemente totalmente corpóreos. Os Setitas discordam sobre se os deuses cresceram separado dos humanos e se tornaram espíritos incorpóreos, ou se os humanos tinham uma visão tão turva que não poderiam interagir diretamente com os deuses.

Set tornou-se o primeiro vampiro na Era da Fábula. Muitos Setitas metamorfose declararam que a metamorfose do Deus Sombrio forçou os Aeons a partir do mundo material.

Os Aeons não mais intervêm nos assuntos dos humanos diretamente. Ao invés disso, eles regem espiritualmente, iludindo os mortais a trabalhar de acordo com suas vontades. Os Aeons criaram as religiões, governos, comércios, guerras- toda a cultura e sociedade- como uma teia para enlaçar as almas dos humanos. Até mesmo a salvação e vida após a morte prometida por outras crenças são armadilhas traiçoeiras pela qual os Aeons recolhem almas para tornarem seus escravos. O Demiurge é um deus ciumento. Ele não quer que os humanos saibam que eles podem ser tão poderosos quanto ele.

O Oceano Primitivo pode criar novos mundos a partir dos comandos de uma alma poderosa. Os Setitas esperam poder escapar ou destronar os mestres divinos da Terra, para que cada Setita pode se tornar um Criador, como Set prometeu tempos atrás.

ÉTICAS

Muitos Setitas ligam suas visões do mundo com uma especial opinião sobre o bem e o mal. Principalmente os religiosos Abraâmicos definem o bem e o mal em termos de ações: bondade e crueldade, obediência e desobediência. Um Teofidiano define o mal como uma condição de ignorância. Os Teofidianos sentem uma profunda alienação de um mundo que parece ser doloroso, absurdo e caótico. Porque as pessoas nascem somente para morrer? Por que coisas más acontecem a pessoas boas? Por que almas "racionalistas" sentem tanta loucura, paixões ardentes? *Por que o mundo não faz mais sentido?*



A base da fé Setita responde muitas perguntas pela proposta divisão radical entre o divino, alma eterna e a corrupção transitória do mundo e do corpo. As leis da fé dizem que a no fundo a alma sabe que ele não pertence a uma prisão material. Tudo que distrai a alma do conhecimento e os ligam ao mundo deve ser uma armadilha- e se o mundo é uma prisão, então os deuses devem ser os carcereiros. Para alcançarem a libertação, uma alma deve largar toda as suas falsas doutrinas, desejos e hábitos que o prendiam e o cegava. Tal autoconsciência não pode vim de um mero argumento ou fé. Somente experiências diretas dos mais variados tipos- *gnósticos*- podem libertar a alma. A *Trilha de Tífon* dá aos Setitas sua direção.

Vampiros ocupam um lugar especial no mundo. Eles são carne morta, mas incorruptível e possuidores de poderes sobrenaturais. Eles escapam da dura lei do tempo e da decadência que atinge outras coisas materiais por causa de sua força espiritual. Pela gnose, os Setitas acreditam que eles podem conseguir o verdadeiro poder divino sobre o mundo e se libertar de todas as limitações físicas e espirituais.

Os Teofidianos diferem em o que eles querem fazer com o mundo uma vez que eles escaparem dele e alcançarem completamente sua divindade. Alguns Teofidianos querem partir desse mundo e formarem novos mundos no abismo do Nun.

Outros Teofidianos esperam substituir os deuses e regerem o mundo. Os poucos quietistas dizem que uma vez que as almas conseguirem a gnose, o mundo e os Aeons se tornarão irrelevantes.

Os Setitas mais extremos declaram, contudo, que para eles derrotarem os Aeons, eles devem destruir o mundo que os Aeons construíram. Se isto instantaneamente libertar todas as almas dos não-iniciados ou destruí-las, não fará diferença para esses radicais.

O Demiurge fez do mundo uma prisão, estes Setitas querem escapar mesmo se eles tiverem que queimar a prisão pelo lado de dentro. Quando eles observam o Mundo das Trevas, eles vêem os incêndios já preparados.

Tudo pronto, Set...

OS AEONS

A maioria dos Setitas chamam os Aeons por nomes de deuses egípcios. Em tempos antigos, talvez eles acreditassem que Rá e Osíris realmente regeram o cosmos, exatamente como sua mitologia descreve. Em tempos Helenísticos, contudo, os Setitas adotariam uma abordagem mais ecumênica. A doutrina Setita declara que os deuses dos mitos são símbolos poéticos, “máscaras” que tanto revelam como ocultam os Aeons.

O Demiurge não é um homem com cabeça de falcão chamado Rá, nem há um barco que realmente carrega o Sol pelo céu, mas essas imagens dão às pessoas simples um jeito de aceitarem os mistérios além de sua compreensão.

Um Aeon pode usar muitas máscaras e muitos nomes. Amon é Zeus que é Marduk que é Indra que é Chando que é Sta Bárbara... assim por diante, *ad infinitum*. Um Aeon também pode usar muitas máscaras em uma única religião. Os Teofidianos gostam de citar o Pai, Filho e Espírito Santo como exemplo. Mais de um Aeon pode usar um deus em particular como máscara. Os egípcios identificaram virtualmente todos os deuses como o deus-sol Rá uma vez ou outra. Eles também se fundiam livremente a deuses como os Serapis, uma fusão de Apís e Osíris. Em soma, deuses e Aeons não possuem distinção, identidade individual como uma pessoal tem. Uma Serpente pode combinar o próprio Set com outros deuses. Salmos Teofidianos freqüentemente concedem a Set atributos de outros deuses egípcios. Ele possui o valor e majestade do deus da guerra Mont, ou a coragem mágica de Thoth, ele rege a morte como Seker, ou molda a vida como Khnum. Missionários Setitas identificam o Deus Sombrio com deuses de outras mitologias, pois eles acham que ajudarão seus adoradores a entenderem melhor os mistérios de Set. O Culto de Tífon Trimegistos, por exemplo, reconhecem Set como o deus-monstro grego Tífon e os deuses romanos Baco, Marte e Plutão.

Os Setitas esboçam uma teoria, contudo, ao comparar Set com seus grandes inimigos Rá, Osíris e Hórus. Rá é a máscara de seu próprio Demiurge, embora ele também se chame Atum, Kheph, Aton, e às vezes Jeová e Bhrama. Osíris, protótipo de todos os deuses que morrem e voltam a vida, forma o mais ativo inimigo como o chefe executor do Demiurge no mundo espiritual. Horus, o último dessa trindade, representa o poder dos reis, presidentes e governantes do mundo inteiro. Alguns Setitas negam a Hórus um lugar entre os Aeons. Eles dizem que o “Vingador” ainda caminha na Terra, imortal mas totalmente corpóreo.

A TRILHA DE TÍFON REVISADA

Para os outros vampiros, a servidão dos Setitas ao seu antepassado divino parece totalmente maligna. Os Setitas se esbanjam em degradação e tentam arrastar todos para o buraco junto com eles. Meras debocheiras não explicam o ódio que os outros vampiros sentem. Afinal de contas, o ancião cainita comum vê crueldades e perversidades que fariam o mais louco imperador romano passar mal. Os Setitas, contudo, parecem ignorar isto. Eles prosperam em vilanias que enviariam qualquer outro vampiro na loucura furiosa da Besta. Isto não é justo!

Tanto ódio e medo entristecem devotos Teofidianos, mas eles estão acostumados com isto. Os vivos e os mortos vivos têm cada vez mais se acostumados às prisões dos Aeons que eles temem se libertar. A Trilha de Tífon ensina a libertação, não a corrupção, mas o caminho da liberdade possui o medo e a dor.

Naturalmente, os sacerdotes da falsa religião dos Aeons condenam as crenças Setitas como “pecaminoso” - confrontado com a verdade, os mentirosos e desonestos sempre recorrem a difamações.

Os Seguidores de Set ensinam que seu fundador foi um dos deuses do Egito. Os Setitas dizem que ele é mais antigo que a lenda hebréia de Caim. Set se tornou um vampiro através da derrota de Apep e a maldição de Rá, mas considerou a maldição da imortalidade como uma benção divina e o compartilhou com mortais merecedores. Vivos ou mortos, os deuses podiam manipular os mortais e esconder a verdade deles. Presos entre a vida e a morte, os Seguidores de Set tem a eternidade para buscar a iluminação e a libertação da humanidade.

Um Teofidiano devoto se esforça para cortar pela raiz qualquer traço de consciência e moralidade baseado em costumes e ordens da sociedade. Eles procuram deliberadamente os motivos e ações que os revoltam, para romper seus poderes sobre eles. Eles também confrontam com seus próprios desejos, para romper os poderes sobre eles também - se necessário por intensa exaustão através da hiper-indulgência. Sua meta e odiar nada mais do que os Aeons e desejar nada exceto a sua independência e a independência dos outros.

Embora os Seguidores de Set busquem influência sobre pessoas e instituições, a Trilha do Tífon diz que não se deve ganhar poder para seu próprio benefício. Pelo contrário, os Teofidianos buscam arrancar os poderes dos Aeons e dos seus mortais (e Membros) ludibriados. Quando um Setita controla uma outra pessoa através dos seus desejos, ele o conduz a libertação... Eventualmente.

Muitas pessoas não podem reconhecer as correntes espirituais que os prendem. Aqui também, desejos mortais servem a causa Teofidiana. Se uma pessoa não entende sua escravidão para o convencionalismo social, talvez ele entenderá a escravidão para o álcool, sexo e dinheiro. Os Setitas ensinariam gentilmente se pudessem. Na maioria das vezes, contudo, nada abrirá os olhos de uma pessoa exceto a completa arruinação de sua vida e do seu orgulho. Os Teofidianos chamam tal rompimento da alma de lições da Revelação do Vácuo. Afinal, humilhado e livre das correntes do mundo, a vítima de um Setita pode dedicar a sua vida ou não-vida a Set e começar sua longa jornada para a transcendência.

Assim dizem os prosélitos da Trilha de Tífon. Na prática, poucos Setitas aceitam tanta pureza. Muitas práticas Setitas são crenças bastante egoístas com uma camada de retórica Teofidiana. Eles empregam ferramentas de escravidão e degradação para benefício próprio. Tais Setitas usualmente seguem o Caminho da Humanidade- infelizmente- do que as crenças da Trilha do Tífon.

HISTÓRIA

Os Teofidianos clamam que seguem a mais antiga Trilha da Sabedoria. Os Seguidores de Set classificaram e reescreveram a Trilha diversas vezes para mantê-lo até agora. Durante milênios, doze das doutrinas básicas tem ido e voltado. Cultos Setitas podem incorporar elementos dos misteriosos cultos gregos, gnosticismo cristão, religião das tribos africanas, filosofia hindu e certamente qualquer outra idéia mística ou esotérica que um Teofidiano puder encontrar.





A Trilha de Tífon *encoraja* a teologia criativa: se uma nova interpretação ou prática do culto guia mais pessoas para a iluminação, então é válido, pelo menos válido o bastante para aqueles de entendimento limitado.

Muitos das escrituras Setitas atualmente empregam de terminologia grega porque eles foram escritos em tempos Helenísticos e Romanos. Muitos desses jargões também acontecem mais amplamente em evangelhos Gnósticos, alguns dos quais são escritos atualmente pelos Setitas.

PRÁTICAS ATUAIS

Alguns Membros imaginam que os Seguidores de Set formam um gigantesco sindicato de tentação ao redor do mundo. Nada poderia estar mais longe da verdade. Não obstante, o Culto de Set consiste de numerosas seitas, grandes e pequenas, explorando as variações das doutrinas básicas. Eles não têm fixado cânon de ordens ou textos sagrados. Ultimamente, cada Teofidiano deve decidir por ele mesmo o que ele deve acreditar. Eles seguem o raciocínio, contudo, dos Serpentes da Luz. Teofidianos de todos os tipos consideram a linhagem *antritibu* do Sabá como traidores que se venderam ao *Aeons*. Teofidianos também desprezam membros do clã que se voltaram ao Satânismo - aos seus olhos, o mais barato as falsas crenças.

Os Seguidores de Set servem a suas causas de várias maneiras, de estudantes a cortesãos. Aí, muitos de fora do meu clã esquecem que eles possuem e procuram vícios, poderes e prazeres a outros, ou eles nunca aprenderam com os seus senhores negligentes. Esses hipócritas tornam os Setitas mais visíveis aos outros Membros.

Como o resultado, a trilha Teofidiana se divide em dois: a familiar Trilha do Tífon, que ensina os seguidores a revelarem a corrupção universal; e a Trilha de Sutekh, que ensina a seguidores a ir além dos desejos e degradações. Alguns cultos ensinam a Trilha de Tífon primeiro, então ensinam a Trilha de Sutekh quando o Setita se torna preparado para um nível maior de iniciação. Outros cultos falam sobre iluminação para fazer a prática Setita mais saborosa para os iniciados, então admitir que a degradação é somente um propósito.

Infelizmente, até agora nem os Teofidianos nem os Sutekhianos podem provar qual doutrina veio primeiro. A diplomacia Setita evita ofensas aos seus companheiros de clã ao se referir a "Trilha de Tífon Set", sem especificar qual versão da Trilha eles atualmente estão se referindo. De fato, suas Trilhas chamam os Teofidianos e Sutekhianos para cometerem os mesmos atos: somente suas razões se diferem. Um Tifonista pode trocar para a trilha Sutekhiano ou vice-versa, mas com no mínimo o nível da Trilha sendo 3. (Se um Teofidiano tiver o nível da trilha menor ou igual ao três, ele pode mudar como quiser. Tal mudança, contudo, traz muitas garantias que o personagem nunca avançará na outra trilha).

A criativa teologia do clã ocasionalmente cria outras variações da Trilha de Tífon Set. alguns Setitas escolhem um caminho militar, atrasando sua iluminação para defenderem os cultos contra os inimigos, formando uma linhagem "guerreira". Outros possuem sua própria iluminação através de hedonismos extravagantes e estados alterados de consciência, sendo chamado de a Trilha do Êxtase. Na Idade das Trevas, alguns Setitas buscaram fazer de sua Trilha mais saborosa falando de um estado de "inocência natural" que a humanidade desde que ela se libertasse da vergonha.

Estes Setitas chamavam sua variação de Trilha da Serpente e mencionavam vagas conexões entre o mito egípcio e a Serpente da Gênese. "Em noites contemporâneas, todos os Setitas - Guerreiros, Exatasistas e outros - possuem suas crenças com partes de Humanidade ou alguma versão da Trilha de Tífon Set.

Teofidianos geralmente reconhecem que todas assemi-trilhas" do clã apenas adicionam comentários às mensagens do Deus Sombrio.

ÉTICAS DA TRILHA DE SUTEKH

- Obter informação - secreta ou não - e aprender como aplicá-la na ressurreição de Set, a verdadeira natureza da divindade e a origem e o destino do mundo.

- Subjugue a Besta, autodisciplina e inteligência podem acalmar a fúria guerreira.

- Afunde-se de tudo o que você odeia, teme ou evita, para que isso não tenha poder sobre você.

- Tente, confunda e degrade outros, para que eles reconheçam suas próprias limitações e busquem superá-las.

- Mantenha um véu de segredo, pois os Aeons iludem a humanidade a temerem sua própria liberdade.

- Adquira mais poder para a causa do culto e volte quem foi enganado pelos Aeons contra eles, mas não ame o poder para sua própria causa.

- Busque a revelação através do conhecimento, fé e experiência.

VIRTUDES

Como os Tifonistas, os seguidores da Trilha de Sutekh mantêm as virtudes de Convicção e Auto-Controle.

TEMPLOS E RITUAIS

Um Setita ocasionalmente pode ter uma estátua ou ícone do seu deus por hábito, do mesmo jeito que um devoto cristão pelo menos deve colocar uma pequena manjedoura na mesa no Natal. Um devoto Seguidor de Set, contudo, encontra tempo para honrar seu sombrio progenitor através de orações e pequenos sacrifícios de incenso, sangue e bebidas. Um verdadeiro Teofidiano não irá querer começar uma noite sem oferecer respeito ao deus que o faz imortal.

As cerimônias mais elaboradas acontecem em templos comunais. Muitos templos permanecem abertos por pelos menos parte da noite para servir os fiéis que sentem necessidade de honrar o Deus Sombrio com grandes sacrifícios.

TEMPLOS SETITAS

Um típico santuário Setita consiste de duas câmaras, representando o Alto e o Baixo Egito. Na câmara externa - representando o Baixo Egito - celebra simbolicamente a remoção de conexões ao mundo secular. Isto pode ser tão simples quanto lavar suas mãos, ou tão elaborado quanto arrancar sua pele, proclamando os 42 abomináveis pecados, e rolando em urina e cinzas. A câmara interna representa o domínio de Set no Alto Egito. Ela é protegida da luz exterior. Um templo completo usa duas séries de porta - como os cinemas - ou denso, com cortina a prova de luz. Os adoradores precisam de pelo menos uma luz fraca.

Tochas são tradicionais embora alguns templos prefiram a luz das velas brilhando em copos verdes e vermelhos para dar um tom escuro e brilho fantasmagórico.

Em 1990, muitos templos novos colocaram pequenas luzes em tetos em forma de cúpula para representar as estrelas, com a Ursa Maior sobre a estátua de Set. Um braseiro (possivelmente elétrico), queima atrás da estátua.

Muitos Setitas não podem dispor das duas salas arranjadas em seus refúgios. Setitas pobres podem estender uma cortina ou pendurar um manto para dividir a sala, ou cobrir o aposento particular como um santuário de uma sala. Setitas que não tem um refúgio permanente podem carregar um ícone do deus em uma caixa preta forrada que se revela como uma simbólica miniatura de um templo.

ADORAÇÃO SETITA

Uma cerimônia básica Setita leva pelo menos uma hora. Assembléias são celebradas na câmara externa. Um sacerdote o guia em poucas litanias e exortações para purgar sua mente de todas as coisas a não ser Set. Há celebrações na câmara interna, onde os altos sacerdotes lhe darão boas vindas. Alguns rituais menores - banhos de bebidas, talvez, ou queima de incenso nos braseiros - afirmam a sagração do tempo e do lugar.

O que acontece depois disso depende da natureza do ritual, dos participantes e do culto.

Hierarquias de Pecados da Trilha de Tífon

Valor Orientação Moral

- | | |
|----|--|
| 10 | Procurar a própria indulgência ao invés dos outros. |
| 9 | Se recusar a ajudar seguidores da Trilha. |
| 8 | Falhar em destruir um vampiro em Golconda. |
| 7 | Falhar em cumprir o ritual religioso Setita. |
| 6 | Falhar em minar a ordem social em favor dos Setitas. |
| 5 | Falhar em fazer o que for necessário para iluminar alguém. |
| 4 | Falhar em procurar conhecimentos arcanos. |
| 3 | Obstruir os esforços de outros Setitas. |
| 2 | Falhar em tirar vantagem da fraqueza de outro. |
| 1 | Recusar-se a ajudar na ressurreição de Set. |

Base Racional

- Isto mostra falta de auto disciplina e compaixão. Desfrute do seu trabalho, mas primeiro lembre-se que você serve os outros.
- Set comanda seus filhos a cooperarem contra os Aeons. Negar outras ordens significa negar Set.
- Aqueles em Golconda são ou preparados para sair do mundo e se tornar criadores independente ou eles se venderam completamente aos Aeons para enfraquecerem sua maldição.
- Isto é o mesmo que negar Set e sua fé.
- A ordem social é uma armadilha dos Aeons. Somente através de Set um Membro ou mortal pode encontrar a salvação.
- Se você falhar em qualquer feito que for necessário para libertar outros, você ainda não se libertou verdadeiramente.
- Os mistérios da iluminação e a chave da derrota dos Aeons podem estar escondidos em qualquer lugar.
- A missão ordenada não tem lugar para jogos de poder.
- Isto negaria a outra pessoa a chance de compreender sua necessidade da graça da salvação de Set. como outros aprenderiam se eles não reconhecessem seus
- Isto é o completo abandono ao senhor, fé e clã para servir os Aeons.



Em uma ocasião, os celebrantes se esforçaram para se lançarem além do frenesi em um transe, bebendo sangue drogado e dançando selvagememente enquanto açoitavam os corpos nus uns dos outros com chicotes. Em outras ocasiões, os sacerdotes usaram máscaras e atuaram as cenas do mito. Uma cerimônia Setita pode variar de uma formal e misteriosamente linda a uma orgia monstruosamente debochante. Setitas ocidentais geralmente dividem suas cerimônias religiosas em três categorias. O Culto de Tífon Trismegistos primeiro define a categoria (conseqüentemente seu nome). Rituais *Bacânticos* envolve paixões frenéticas e abandono. Os celebrantes tentam omitir o falso ego e talvez ganhar uma revelação de Set através de extremos de sensações e emoções.

Cerimônias Marciais enfatiza Set como guerreiro e o culto do aspecto agressivo.

Os sacerdotes exortam a congregação para ficar junto e lutar contra os Aeons. Membros se vangloriam dos seus feitos e oferecem e oferecem companheirismo aos celebrantes para ter uma chance de se juntar aos seus planos atuais. Rituais Plutonianos são solenes e meditativos. Celebrantes refletem sobre sua existência entre a vida e a morte e servidão a deus. Muitos cultos Setitas Abraçam como uma parte do ritual Plutiano.

Cerimônias Setitas freqüentemente se caracterizam pelo sacrifício de sangue. Não só os celebrantes oferecem sua própria Vitae ao Deus Sombrio, os sacerdotes matam um animal para Set. Um sacerdote jorra o sangue em uma tigela e o oferece ao deus com uma oração. Ela pode derramar o sangue sobre a estátua (chamado "lavando a face do deus") ou queima-lo em um braseiro. Os celebrantes bebem o resto do sangue do animal, ou com uma solene comunhão ou como um desarranjado festim de sangue. Os cultos reservam o sangue humano em ocasiões especiais, desde distribuição das tarefas à mordida nos corpos. Os celebrantes também podem oferecer bebidas, mel e óleos perfumados.

Para seu culto de sangue pessoal, um Setita pode designar quais os rituais e cerimônias que ele quer. Rituais artísticos aumentam o prestígio da Serpente á outros Setitas locais. Em muitos casos, contudo, uma cerimônia de adoração irá ao clímax com os cultistas mortais oferecendo seus sangues à Serpente, e o vampiro aceitando. Isto é afinal de contas, a proposta fundamental do culto.

A SEMANA SANTA

SETITA

Os Seguidores de Set celebram muitos festivais ao longo do ano. Os dois mais importantes são o Assassinato de Osíris, no 107º dia do ano egípcio (19 de novembro), e "Semana Santa" sucede no final do ano (31 de julho a 4 de agosto). Os egípcios comemoram os últimos cinco dias do ano os aniversários de Osíris, Hórus, Set, Ísis e Neftis.

O Universo esteve em perigo durante estes cinco dias.

Durante a Semana Santa os Seguidores de Set oram pelo destino dos deuses e o fim do mundo. Cultos encenam a vida e não-vida de Set. Serpentes contam um ao outro como eles despertaram do controle dos Aeons, e fazem promessas para o ano que vem. Um Setita pode prometer experimentar uma nova Revelação do Vácuo antes do fim do novo ano; outro pode jurar trazer um oficial local do governo a ruínas em um escândalo. Muitos Setitas preferem deixar seus inimigos vivos (ou mortos vivos) até Semana Santa, então ele pode sacrificá-lo a Set no aniversário do Deus Sombrio.

A ARTE RELIGIOSA

Alguns Setitas preferem manter seus santuários ásperos. Eles dizem que pintar paredes, cinzelar altar e implementar jóias distrai adoradores e desola a majestade de Set. outros Setitas preferem glorificar seu deus através da arte. Um devoto Setita pode expressar sua devoção de muitas maneiras.

Geralmente em antigos templos, os Setitas podem esculpir e pintar inscrições hieroglíficas e cenas do mito e história Setita. As cenas mais populares, é claro, são aquelas da vida e não-vida de Set, tais como Set em batalha ou caçando, o assassinato de Osíris, ou Set arrancando o olho de Hórus. Templos que sincretizam Set como deuses de outras tradições substituem cenas pelas destas mitologias. Por exemplo, templos do Culto de Tífon exibem cenas tais como Baco em entre amantes frenéticas, Marte triunfando em batalha e Plutão em seu trono. A estátua de Set pode se tornar uns tesouros artísticos, apesar de granito plano negro e basalto tenham seus valores. A estátua de Tífon na Caverna das Maças é esculpida de osso humano pintado de negro. O ídolo de Set da Arena do Trovão é preto esmaltado de bronze e incorpora um tubo falador: um sacerdote escondido pode ler o *Livro da Progressão Noturna* e fazer as palavras do próprio deus virem de sua boca. Em muitas estátuas, a saia, a grinalda e sandálias de Set são feitas de ouro e revestidas de pedras semipreciosas.

Os instrumentos rituais podem ser obras-primas na arte de jóias. A doutrina Teofidiana sustenta que uma tigela de barro e uma faca velha e enferrujada é o suficiente para honrar o Senhor do Deserto. De fato, eles são preferíveis em alguns rituais. Em templos Setitas ricos, contudo, os alto-sacerdotes podem cortar a garganta do sacrificado com uma adaga incrustada com jóias e colocar o sangue em uma bacia de obsidiana chapeada com prata. Na Índia, os Setitas desse país preferem usar taças feitas com crânios humanos tingidos de preto e feito com jóias. Incensos, braseiros, base de tochas, bastão do sacerdote - tudo provê oportunidades para os Setitas mostrarem sua devoção através da beleza cara e grotesca.

As possibilidades dos Setitas não se limitam as artes plásticas. Os Seguidores de Set clamam orgulhosamente uma longa tradição de sermões, parábolas, salmos e litanias. Uma voz boa para música não leva uma Serpente para o alto da hierarquia de um culto, mas isso é melhor que nada. Um seguidor que compõe hinos que outros templos adotarão traz grande prestígio para ele e sua congregação.

Nem todo artista Setita adere a antigas tradições, ou - tradições egípcias. A doutrina que estimula a quebra de limites contraria o intrínseco conservadorismo que aflige os mortos vivos. Alguns Teofidianos empregam o mais estilo contemporâneo, da dissonância eletrônica a holografia e luzes a laser, como eles buscam expressar a glória de Set e a revelação do vácuo.

A ÚLTIMA REVELAÇÃO

Cultistas raramente recebem a doutrina inteira de uma vez. Os Seguidores de Set acreditam que mais pessoas podem ser conduzidas a verdade por simples etapas. Primeiro um novo recruta escuta um confortável ensinamento da doutrina, alguns não vão tão longe talvez porque eles já estão convertidos. Se um acólito prova ser suficientemente diligente, leal e perspicaz, o sacerdote Setita revela novas doutrinas.

Como os sacerdotes explicam, algumas verdades são tão sagradas e arcanas para mentes comuns que pessoas ignorantes podem entender mal os dogmas e profanarem os mistérios. As doutrinas iniciais são... Bem, não exatamente *falsas*, mas incompletas e com significados escondidos. Se um iniciado passa nos testes e domina a doutrina e pratica desta segunda etapa do culto, ele aprenderá mais ensinamentos secretos. Certas decepções necessárias, praticadas para proteger os mistérios sagrados dos indignos, serão explicadas desde que o cultista aceite um grande juramento de segredo; aparentemente inconsistentes para ser explicado.

Um iniciado do culto pode escorregar numa peculiar armadilha mental. Ele sabe que o líder do culto mentiu para ele antes. De fato, o líder mentiu para ele, ou pelo menos manteve segredos, porque somente os mais graduados do sacerdócio conhecem o culto inteiro e o verdadeiro evangelho. *Mas ele ainda acredita!* Depois de tanto esforço, o cultista não admitirá facilmente que o culto inteiro não era o que ele pensava. Então os líderes do culto os atraem e palpitam sobre a próxima iniciação no próximo mistério, além da vida que ele tinha antes de conhecer o culto.

Às vezes, cultos de sangue pessoais constituem a parte externa de cultos Setitas. Muitos mortais ficam satisfeitos em se humilhar diante do vampiro que voltou por um gesto de carinho e ocasionalmente por um gostinho de vitae. Eles ainda não ouviram falar sobre os Seguidores de Set, eles só sabem do Deus Sombrio que bebe seu sangue.



FELIZ ANIVERSÁRIO

O governo egípcio usa o calendário de 365 dias que inicia no dia que a estrela Sirius (egípcio Sodet, grego Sothis) sobe com o Sol. Porque a eles falta o ano bissexto, contudo, o calendário mudou com este evento astronômico atual. O ano civil só começa no próprio dia uma vez a cada 1,460 anos solares - período chamado ciclo Sótico.

Só entre o clã, os Setitas definem um ano exato quando um vampiro se gradua ao status de Matusalém. Quando um Setita sobrevive a um ciclo Sótico inteiro de 1,460 anos, ele ou ela se torna um *Djet Sopdet* ou “Eterno de Sirius”.

Os Setitas honram seus Eternos Sóticos como genuínos semideuses a que todos possuem a força do comando divino.

Eles podem até achar que seu mestre vampiro é Set, ou Baco, Astarte, o Cristo Negro, ou qualquer outro nome que os Setitas adotarem. Cultistas que mostrarem um pouco mais de cérebro e ambição podem se graduarem ao “interior do culto” do templo Setita da região - até a próxima camada da armadilha. Por último, o cultista pode ganhar o maior das iniciações, o Abraço...

... E aprender, talvez, que ele ainda não conheceu a verdade. O centro da base do labirinto - outro labirinto. Os anciãos do culto têm seus próprios cronogramas. Quem sabe o que os Eternos do clã realmente querem, sem falar do próprio Set? A Trilha do Tífon Set existe em duas formas conflitantes, talvez nenhum tenha a palavra final. Um Setita que não aceita sua fé cegamente, que persegue a verdade sobre o clã sem descanso, encontra cada história contraditória, cada doutrina sem nexos. Ele termina com nada além de mitos e a Revelação do Vácuo: um punhado de imagens despedaçadas, e esperanças arruinadas no deserto de sua alma.

DIVISÕES SETITAS

Quando os Setitas deslocam-se para outras partes, suas doutrinas sofrem alterações. Às vezes eles identificam sua divindade ancestral em deuses locais, isso faz com que suas mensagens sejam mais aceitáveis e os fazem serem menos vistos como forasteiros. Porque um grego, celta, Iorubano ou um indiano se interessaria por um deus egípcio? Eles poderiam nunca ter ouvido falar sobre o Egito. Por conta disso, as Serpentes identificam sua divindade com deuses como Tífon, Cernunnos, Damballah ou Shiva.

Depois de mais de mil anos, algumas dessas divisões se tornaram sólidas. Alguns “Seguidores de Set” deixaram de usar esse nome. Muitos nunca mais restabeleceram qualquer parentesco com o resto do clã. Eles se consideram como membros de clãs e linhagens à parte.

LITANIA DE SUTEKH

Saúdo, tu, senhor das estrelas desconhecidas.
Serpente rei, do trono do deserto.
Guerreiro em ventos negros!
Portador da loucura, Duque dos sonhos.
Hinos de exaltação em gritos noturnos,
Fonte de mistérios e destino sombrio
Levando adiante raios negros!
Mestre das tumbas inquietas
Eu Te chamo, para fora de Tua escuridão!
De Tuas feições levanta o capuz!
Revela a justiça na infração!
Sombrio interior onde eles moram
Deixe as luxúrias secretas desenrolarem e uive
As profecias da morte e inferno -
Profecias a mim contadas.
Oh, liberte minha alma da prisão de sempre
E conceda uma fé que não falhará,
Saúdo, Imortal Set, Pai de Todos!
- Hino de Hardjedef, 1927

CULTOS ORTODOXOS

A ênfase dos Seguidores de Set na revelação pessoal deu origem a doze cultos menores. Realmente, isso faz bastante sentido quando sua religião é vista mais como uma armação para gerar cultos que uma doutrina unificada e coerente.

Grupos Setitas também surgem a partir de interações com a cultura local. Obviamente, os Setitas não são apenas um bando de imigrantes egípcios. Sendo sua doutrina primariamente flexível, os Setitas facilmente a conciliam com os costumes de diferentes lugares, aumentando ainda mais a diversidade do clã.

Um típico culto consiste em um “templo fundador” e diversos templos menores espalhados aqui e acolá. O Egito possui a maioria dos antigos e prestigiosos Templos Fundadores. Um poderoso culto de Hierofantes, ou sacerdotes sênior, supervisionam os Templos Fundadores.

Os sacerdotes chefes de importantes templos filhos são simplesmente chamados de Altos Sacerdotes. Um sacerdote que administra um templo menor por si só não possuirá nenhum título especial reconhecido pelo resto do clã. É claro, se um Setita quiser contar aos outros vampiros que ele pertence ao Antigo Templo do Grande Arquimandrite, isso é problema dele, e ele juntamente com quaisquer outros Setitas que ele conheça estarão passíveis de se tornar alvo de muitas piadas.



A LEGIÃO DE WEPWAWET

Este culto militar é um raro exemplo de fundamentalismo Setita. Membros da Legião reverenciam o filho de Set, Wepwawet, como seu líder. Ninguém fora da Arena do Trovão, seu Templo Fundador em Abu Simbel, pode afirmar se esse antigo lidera ou não o culto atualmente (ou mesmo se ele existe).

A Legião começou como um culto de Guerreiros Setitas devotados a proteger o Egito de invasores do sul. Eles entraram em declínio após a purgação de Baybars, mas cresceram rapidamente na década de 1960, quando cultistas disseram que Wepwawet tinha despertado de um longo torpor. Em 1970, a Legião lançou mão de uma campanha para trazer cultos Setitas heterodoxos para uma linha que chamara de a “verdadeira a antiga doutrina Teofidiana”. Eles precisaram da ajuda de outros cultos, igualmente antigos e poderosos, que não aprovaram a hostilidade da Legião em relação a membros de outros clãs. No fim, a Legião conseguiu apenas ser tratada como um bando de “Setitas fanáticos”. Alguns até mesmo partiram com os Serpentes da Luz para se juntar ao Sabá. Esta debandada destruiu a credibilidade da Legião com cultos maiores e seus membros se separaram. A Legião enfraquecida abandonou muitos santuários, e muitas de suas células tinham um único vampiro como membro. Seus líderes ansiavam por vitórias e façanhas para aumentar seu prestígio novamente. Quando estão lutando em prol da ortodoxia, membros da Legião frequentemente se deparam com outras entidades sobrenaturais a quem eles consideram como asseclas especiais, os Aeons, tais como os cristãos, sacerdotes-feiticeiros mulçumanos e os Ventruue. Em 1990, o declínio do culto começou com uma vingança da Sociedade de Leopoldo. Os wepwawetistas tinham escravizado e corrompidos muitos desses caçadores de bruxas modernos e sofreram na pele as conseqüências disso.

SETITAS ESCANDINAVOS

Poucas linhagens do clã provocaram tantas surpresas como os Setitas da Escandinávia; embora os Setitas habitem o Extremo Norte desde o século IX. Todos os Setitas escandinavos (aparentemente menos que doze) afirmam descender de um mercador nórdico, Amulf Jormungandrsson (formalmente Seamundsson), que encontrou os Seguidores de Set em uma missão de negócios à Alexandria. As tentativas de Amulf em construir um culto de juízo final em torno da monstruosa Serpente Midgard não tiveram muito sucesso, mas ele e suas crianças ganharam influência no ramo da luxúria na Escandinávia. Já no século XVIII, os outros vampiros da região tinham esquecido da linhagem setita de Amulf. Ele se tornou um dos primogênos de Cristiana (atual Oslo). No século XIX, Amulf se tornou patrono de artistas nacionalistas noruegueses, como Edvard Grieg, eo salão de Jormungandr se tornou um elegante “point” noturno de artistas, especialistas em folclore e associações de modelos.



Os vampiros noruegueses despojaram Amulf da seu posto na primigênie depois da Segunda Guerra Mundial, porque ele cooperou com os alemães: os Membros sentiam pouca simpatia por aqueles que apostaram no lado perdedor. Contudo, Amulf se tornou Zelador do Elísio em Oslo, e um patrono das tradicionais artes nórdicas. Os outros vampiros escandinavos tratam as crias e as crias das crias de Jormungandrsson de maneira completamente respeitosa, porém, muitos deles também acham que eles são Toreador.

CULTO DE TAWERET

Este culto é uma extensão de um Templo Fundador inferior de El Kharga oásis, conhecido como Palácio do Véu. Os cultistas de Taweret exploram as sensações mais extremas em sua jornada pela iluminação. O culto reverencia o filho de Set Taweret, deus menor da fertilidade, parto e magia negra, como seu especial patrono. Os taweretistas enfatizam a libertação através do êxtase e libertinagem. Alguns Setitas os consideram um pouco auto-indulgentes, mas estas Serpentes sustentam sua visão própria sobre o melhor caminho para combater os Aeons. Eles corrompem uma pessoa por vez, mas mostram grande habilidade escolhendo vítimas cuja ruína pode derrubar uma companhia, por abaixo governos, ou qualquer outro caso que choque o público, com o máximo de cinismo e escândalos. Os taweretistas nunca operam em grupo maior que três: eles argumentam que os Aeons maculam qualquer vínculo sem base em emoções pessoais.

Os Taweretistas promovem suas própria versão da Trilha de Sutekh, a quem eles chamam de Trilha do Êxtase. Essa Trilha difere da “linha tradicional” principalmente porque eles recomendam a Revelação do Êxtase como a rota favorita para a comunhão com o Deus da Escuridão. Esses Setitas extasistas cultivam particularmente a Presença por sua utilidade em fascinar outras pessoas; muitos deles também aprendem um pouco de Auspícios.

IRMANDADE DE SEKHMET

Recentemente, no século XX, um círculo de mulheres Setitas teve a idéia de criar um culto à Gehenna totalmente feminino como uma forma de conduzir os vampiros da Camarilla ao Deus da Escuridão e abalar a seita. Elas afirmam que a despeito do que falam sobre a igualdade de sexo entre os mortos vivos, a maioria das cidades têm príncipes homens. Elas partem para recrutar vampiros que tem antipatia pelo “teto de vidro” da Camarilla. Essas Setitas escolheram Sekhmet, uma feroz deusa-leoa da guerra, praga e cura. Apesar da conexão mitológica de Sekhmet ao sol e a Rá, elas acham que a deusa é um adequado símbolo do poder feminino. Outros Setitas perguntam-se por quê.

A Irmandade ainda não tinha se formado até a década de 60. Somente um terço do culto de mais de 100 membros são Setitas, o resto vem de outros clãs. Muitas das sacerdotisas são Setitas, mas alguns poucos iniciados se desviaram da irmandade pra fundar seu próprio culto sem absolutamente nenhum membro setita.

Os sekhmetistas recrutam utilizando-se do descontentamento político (assim como no Abraço).

As sacerdotisas explicam a adoração a Sekhmet como uma “religião de mulheres” conveniente aos mortos vivos.

Elas tornam a Revelação do Vazio mais agradável atraindo-os no caminho para entrar em contato com o “Poder da Leoa”.

O culto explica Set - eventualmente - como um consorte da Leoa. Para o desespero dos membros Setitas, este aspecto da doutrina não são muito bem vistos, e os cultos dessas Serpentes ignoram Set completamente. Nenhum recruta trilhou todo o caminho da Trilha de Tífon.

CULTO DE TÍFON

TRISMEGISTUS

Os Seguidores de Set se expandiram pela Europa através do Culto de Tífon Trismegistus. Esse culto se tornou tão influente na era Clássica, que ele deixou uma marca permanente na terminologia da religião setita - motivo pelo qual a filosofia setita é chamada de Trilha de Tífon ao invés de Trilha de Sutekh. Na mitologia grega, a deusa-terra Gaia queria vingança contra seus netos, os deuses do Olímpio, por usurpar seus filhos, os Titãs. Ela se deitou com Tártaro - Inferno - gerando então Tífon. Os deuses do Olímpio fugiram para o Egito temendo a monstruosa serpente-de-pernas Tífon, e tentaram se esconder tomando a forma de animais.

Zeus, tomando a forma de um carneiro, se tornou Amon; Hermes, na forma de íbis, se tornou Tot; e assim em diante. Então os antigos gregos explicam a similaridade que eles vêm entre seus deuses e o dos egípcios. O próprio Tífon eles identificam como Set. Quando os Seguidores de Set decidiram converterem gregos e romanos para sua fé, eles encontraram essa transposição divina já estabelecida.

O Culto de Tífon começou em Alexandria e se espalhou através do Império Romano. Depois da destruição do templo de Alexandria na Purgação de Baybars, um santuário em Nápoles iniciou um culto de Templo Fundador. Embora o culto tenha declinado na Europa Ocidental depois da queda do Império Romano do Ocidente, eles passaram por uma rápida reestruturação no Renascimento. O Culto de Tífon Trismegistus ainda domina as atividades Setitas na Europa.

TEMPLOS FUNDADORES FAMOSOS

Muitos templos do clã são tão antigos e prestigiados que todos os Setitas sabem seus nomes. Muitos deles são os próprios Templos Fundadores, já seus cultos, diferem em pequenos detalhes.

Ombos não precisa de outro nome que a própria cidade em que descansa enterrado. Este santuário é supostamente o primeiro Templo Fundador, o único construído pelo próprio Set. O sultão Baybar destruiu o templo de Ombos, porém uma cabala de Setitas o reconstruiu recentemente no século XIX, mas nunca contaram a ninguém exceto a poucos Hierofantes. Peregrinos investigadores que foram à vila de Komm Ombos nunca encontraram o templo setita, ao invés disso encontraram o famoso, mas arruinado templo de Set e Hórus. Poderosas magias antigas escondem o verdadeiro templo setita de todos exceto daqueles convidados pelos sacerdotes.

A Casa do Eclipse foi incendiada sob a Cairo. A doutrina eclipsiana insistia que para os Setitas se tornarem deuses, eles deveriam matar o deus-sol Rá. Rumores do clã sustentam que a Casa do Eclipse guarda os maiores tesouros mágicos e conhecimento oculto.

O Templo Vermelho de Tebas e o *Jardim das Víboras* abaixo de Memphis têm um glorioso passado, mas agora estão quase desertos. Ambas as cidades são capitais arruinadas do Antigo Egito. Uns poucos anciões permanecem guardando os arquivos de conhecimento do templo e artefatos mágicos.

O Templo do Crocodilo em Faiyum é o Templo Fundador do culto de Sobek. Como o antigo culto, o Templo mantém um poço de crocodilos sagrados ornamentados com braceletes dourados - porém esses crocodilos são carniçais. Dizem que um crocodilo tem mil anos, e são oráculos do filho de Set, Sobek.

O Labirinto dos Ossos abaixo de Tunis. Os Setitas ladrilham as paredes, chão e teto com ossos humanos: os mortos de Cartago, saqueados do cemitério de Tunis durante 2000 anos. Um persistente boato que corre no clã diz que o Labirinto dos Ossos possui muitos Brujah Matusaléns desenterrados de Cartago e mantidos em torpor por estacas.

Os Descendentes de Aene é uma enorme caverna próxima a Tangier, em Marrocos. Por séculos, os Setitas marroquinos esculpiram as paredes do centro da caverna de modo que os ventos uivam como uma voz humana. Quando os ventos sopram no momento certo, eles sussurram um hino à Set.

O Templo dos Cães é o mais novo de todos. Mas dominam os negócios Setitas nas Ilhas Britânicas. Esse Templo é uma junção iniciada por cultos taweretistas e eclipsianos, localizado na Ilha dos Cães em Londres (antigamente uma famosa casa de prostituição).

Tifonistas utilizam um sistema particularmente elaborado de cultos dentro de cultos. Primeiramente, novos recrutas acreditam que eles se juntaram a um culto devotado a Baco, Marte ou Plutão (O movimento moderno neopagão permite que tais cultos recrutem abertamente). Cada deus representa um aspecto de Set: o portador da loucura extática, o guerreiro e o senhor da morte.

Finalmente, iniciados promissores aprendem que os três deuses representam um aspecto de Tífon, o verdadeiro objeto de suas adorações. Somente acólitos que mostram uma devoção indefectível e completa embebem a aprendizagem das doutrinas tifonistas de indulgência que é o próprio Tífon em outro aspecto e recebem as doutrinas mais espirituais gnósticas de superação dos desejos.

Muitos Setitas tifonistas nunca entendem completamente esta doutrina secreta e então se tornam meros tentadores de hedonistas. Os altos sacerdotes do culto os consideram fracassados, mas pelos menos eles têm toda eternidade para aprender suas lições. Os sacerdotes não forçam a verdadeira doutrina em vampiros que ainda não estão preparados para aceitá-la.

O templo tifonista em Nápoles se chama Caverna das Maças. Muitos séculos atrás, Setitas alexandrinos reconstruíram o antigo Tífoeum, mas a Caverna das Maças permanece como o culto Templo Fundador oficial. Como muitos Setitas, os tifonistas se envolvem em todos os aspectos do negócio do vício. Nos últimos dez anos, muitos santuários tifonistas começaram a patrocinar combates estilo gladiadores, onde Membros e mortais temem o terror, sangue e morte real. Os jogos assustam Setitas que gastaram séculos construindo um frágil perfil. No entanto, os gladiadores rendem muito dinheiro, arrancando as pretensões da audiência de manter a moralidade e proporcionam grandes oportunidades de chantagem (câmeras escondidas gravam a audiência durante todo o combate). Antes de cada noite de luta, todos esses Membros e mortais famosos ouvem o sacerdote invocar nos jogos a benção de Tífon Set.

Mas e daí se a audiência não o recebe com seriedade? Suas meras presenças numa cerimônia setita os traz para perto do Deus da Escuridão. Qualquer um que... Sentir alguma coisa... Encontrará uma conveniente capela próxima a arena.

SETITAS DA ÁFRICA OCIDENTAL: FILHOS DE DAMBALLAH

Os Setitas se espalharam pela África sub-saariana há muito tempo atrás, estabelecendo novos cultos para identificar Set com vários deuses tribais. O Culto de Damballah, localizado na Nigéria e Benin, é um típico exemplo desses cultos. Os damballanos mantêm seu Templo Fundador na cidade de Oyo, antiga capital de um poderoso reino Yoruba.

A África Ocidental, contudo, e um caminho longo e difícil para o Egito. Os Setitas da África Ocidental diferem muito dos seus parentes de clã.

Os Setitas yorubanos adoram Set personificado em Damballah-Wedo, um deus-serpente yorubano da Terra e escuridão. Damballah não foi especialmente uma boa escolha, visto que Yoruba o adora como um deus-criador benigno, em associação com sua esposa, a Serpente Arco-Íris Aında-Wedo. Os Setitas damballanos tentaram mostrar um Damballah mais sinistro, menos demiurgo enfatizando sua conexão com a morte. Infelizmente, os líderes do culto decidiram manter a identificação de Damballah com Set como um "Grande Mistério" que somente iniciados seniores poderiam aprender. Depois de séculos de isolamento e Altos-Sacerdotes entrando em torpor, a cultura Yoruba foi varrida da doutrina Teofidiana.

Agora somente poucos anciões Damballah, que obtiveram os maiores graus de iniciação no seu culto, lembram da sua conexão com Set e o Egito. Outros damballanos acreditam que seus poderes sobrenaturais e a fraqueza de morto vivo vêm de Damballah-Wedo e Aında-Wedo. No mito deles, Set foi um rei que roubou poderes divinos arrancando e comendo o coração de Damballah. Isso não foi fatal para o deus, mas deixou ele e sua consorte terrivelmente furiosos. A maldição de Aında banuiu o rei da vida e do dia, enquanto a maldição de Damballah o banuiu da paz da sepultura, mas os dois deuses não conseguiram recuperar seus poderes mágicos roubados. O rei, contudo, o compartilhou com os outros que aceitaram o preço da maldição. A despeito da lenda da maldição, Damballanos reverenciam a Serpente e o Arco-Íris como a fonte de seus poderes, com Set formando um terceiro deus jovem nos seus cultos à Trindade.

Os Damballanos enfatizam a ligertação da loucura pelo transe extático, alcançado através da toca de tambores, dança e sangue com drogas. Como outros nativos religiosos da África Ocidental, os deuses possuem adoradores extasiados - não apenas Damballah, Aında e Set, mas também muitos outros deuses.

O Culto de Damballah promete que no tempo certo, iniciados podem ganhar poderes espirituais suficiente para se tornarem deuses.

Os Seguidores de Set restabeleceram contato com os Dumballanos agora neste século. Todos os esforços para trazer os dumballanos de volta à ortodoxia setita falharam completamente. Os dumballanos aprenderam com boa vontade o pouco da mitologia setita e egípcia que puderam, mas o utilizaram mais para adaptar o aprendizado com sua religião da África Ocidental. A Legião de Wepwatet reavivou as cruzadas simplesmente ofendendo os damballanos; eles romperam toda a diplomacia com os Teofidianos. Alguns estrategistas Setitas temeram que os damballanos se juntassem ao Sabá como sua ramificação caribenha, os Serpentes da Luz. Até agora, contudo, os damballanos não mostraram mais interesse pelo Sabá (ou pela Camarilla) do que os Teofidianos. Qualquer que sejam seus planos e ambições, eles se limitam à África Ocidental - até agora.

SERPENTES DA LUZ

Os Setitas *Antitribu* do Sabá rejeitam todas as formas da doutrina Teofidiana. Os Cobras aceitam o mito de Caim como o Primeiro Vampiro, o que irrita os mais ortodoxos Setitas.





Todos os Setitas acreditam que o retorno do seu deus-rei, com o despertar dos outros Antediluvianos, destruirá o mundo que nós conhecemos. Os Teofidianos consideram isso aceitável, os Serpentes da Luz não! Do ponto de vista ortodoxo, os Cobras não se venderam aos Aeons. Talvez os Antitribu pudessem se reconciliar com alguns cultos Setitas.

Alguns Seguidores aceitam a praticidade de cooperação com outros poderes sobrenaturais - até agora - e a ortodoxia militante da Legião de Wepwawet perdeu muito dessa influência. Contudo, pouco mais que 20 anos se passaram desde que os fundadores dos Cobras se juntaram ao Sabá, e um grande rancor ainda permanece. Os Serpentes da Luz começaram como uma ramificação caribenha dos Setitas da África Ocidental. De acordo com a tradições das histórias contadas pelo Cobras, os primeiros Setitas vieram para as Índias Ocidentais a mais de 300 anos atrás, no auge do negócios de escravos. Eles contam que um cultista mortal, capturado e vendido como um escravo se tornou marinheiro e retornou para África. Ele implorou para que seu mestre morto vivo ajudasse seus companheiros de tribo que vinha sofrendo e morrendo nas plantações de açúcar e milho. Os anciões do culto concordaram que a causa era justa. Um sacerdote vampiro clandestinamente atravessou o Atlântico e um navio escravo; a aportou em Hispaniola com escravos livres e homens brancos acorrentados. O sacerdote liderou uma furiosa revolta escrava. Os europeus acabaram com a revolta - mas não com o culto que liderava a revolta, nem com o sacerdote vampiro. O grande sacerdote agora dorme na terra, mas quando ele despertar, ele irá conduzir todos os fiéis de volta para África. Sua linhagem preserva seu culto até as noites de hoje.

Os vampiros da ilha conhecem muitas versões da lenda. Um vampiro disse que o sacerdote veio da nação tribal Yoruba; outros dizem que ele veio de Ga, ou Mende, ou Congo. Diferentes vampiros dão nomes ao sacerdote como Chiyidi (orixá dos pesadelos em Santería) ou Sousou Pannan (um *loa* maligno em Vodou) ou meia dúzia de outros nomes.

Por outro lado, argumentam que toda essa história e uma invenção moderna “politicamente correta”. Eles sugerem que o ancestral dos Cobras veio ao Caribe como refugiado dos fortes conflitos na sua terra natal, ou para liderar cultos de sangue na plantações de escravos.

Ninguém levou o nome do fundador dos Cobras muito a sério. Os Serpentes da Luz assumem uma atitude preguiçosa com relação à genealogia vampírica. Eles constroem livremente sua “árvore genealógica” incorporando qualquer loas ou vampiros famoso que ele admira (incluindo vampiros de outros clãs) ou mortais famosos que nunca se tornaram vampiros. Um Cobra confiável informará imediatamente quem é o seu senhor; o resto de sua ancestralidade é pura invenção.

Para os Serpentes da Luz, contudo, essas genealogia fictícia revelará as aspirações e idéias do vampiro.

De fato, os Serpentes da Luz consideram essa obsessão pela linhagem bastante prejudicial à saúde: como vampiros, eles não possuem famílias de verdade. Eles acham que vampiros que fingem essas transmissões do Sangue iguais a herança mortais deveriam parar com essas idiotices.

DOCTRINAS

Até recentemente, os Serpentes da Luz tinham muito pouco contato com o resto do clã. Seu culto começou como uma ramificação do Culto de Damballah, na África Ocidental, mas através dos séculos sua doutrina foi além da crença básica Setita.

Os Serpentes da Luz acreditam numa divindade Criadora suprema, mas (como outras fé africanas e vodu) também acreditam que a Suprema Divindade não interage com o mundo de nenhuma maneira. Os damballanos não têm rixa com eles. As religiões vodu dizem que após a morte, uma pessoa poderosa pode se tornar um deus; os Cobras querem fazer isso pela carne, mas de preferência com o espírito. Se um deles se tornar poderoso o bastante para matar um damballano, e tomar seu posto como o regente dos lugares sombrios da terra, tanto melhor. Eles acreditam que nem o Criador poderia pará-los.

Os Cobras copiam os deuses de outros cultos afro-caribenhos. De Pablo Mayombe eles adotam Zarabanda, o deus mensageiro que concede o acesso ao mundo espiritual (muitas vezes identificado como o deus vodu Legba); El Cristo Negro, o deus dos mortos (similar ao famoso vodu Barão Samedi, porém mais respeitado); e A Mãe da Lua, deusa da lua e do mar (identificado como a vodu Yemanjá); Santeria é Xangô, deus do fogo, raio e realeza; e Osanyin, deus das ervas e da floresta. Vodou haitianos têm Damballah a Serpente e sua esposa Aida-Wedo, deusa do arco-íris; Ogum, deus da guerra e do metal; e muitos outros deuses.

Os Cobras se referem aos deuses como *Loa*, *santos* ou *Misteres* e sincretizam com santos católicos e outras figuras cristãs. Por exemplo, eles identificam A Mãe da Lua como a Virgem Maria e Xangô com Santa Bárbara.

Os líderes de culto da linhagem não têm nenhum problema com o mito de Caim. Eles o reconhecem como rei de sua própria origem mítica, embora eles também encaixe Set na mesma regra.

Os Cobras interpretam os outros Antediluvianos como irmãos e irmãs do rei, que o persuadiram a compartilhar seu poder roubado, mas que agora busca sua destruição e lutam entre eles mesmos.

Os Cobras aceitam que os Antediluvianos realmente existem e devorará todos os seus descendentes quando despertarem.

Como eles não pretendem se tornar o jantar de um vampiro ancião, eles ajudam o Sabá a caçar os Antediluvianos e seus prováveis asseclas, incluindo seus parentes de clã.



ORGANIZAÇÃO

Seguindo as práticas de ambos cultos antigos Setita e muitas crenças africanas, os cultos dos Serpentes da Luz possuem muitos níveis de iniciação. Algumas iniciações são reservadas àqueles que dominam Serpentes, Ofuscação ou Presença em um nível particular. Outros são puramente sociais, chegando ao oferecimento de presentes aos anciões da linhagem.

Em cada nível, o iniciado aprende novos “segredos”. Muitos deles são claramente insignificantes: senhas que permitem reconhecer companheiros iniciados, amuletos mágicos (de nenhum poder real) contra má sorte e bruxaria de seus inimigos, e pequenas partes sobre mitologia. Por exemplo, o “mistério” sobre o porquê do nome Serpentes da Luz. Um Cobra que atinge o 5º mistério aprende que eles adotaram o nome da Via Láctea, a que eles descrevem como uma grande serpente brilhante ao redor do universo (o nome não tem nada haver com sua rivalidade com seus parentes de clã; os Setitas caribenhos se tornaram os Serpentes da Luz séculos atrás).

Os anciões que organizam as mais altas iniciações são chamados *empereus*; as três últimas iniciações vêm somente com o consentimento de todos os *empereus* juntos.

O líder de uma célula dos Cobras é chamado de Presidente, enquanto um membro de boa posição é chamado de *Beté Sereine* ou “*Besta Serena*”. Uma única célula é chamada de Shanpwel.

Quando novas células se formam, um *empereur* envia um caixão adornado com uma serpente de prata circulando uma estrela dourada, o *madoule d'estoile*, para o seu santuário.

DAITYA: OS BLASFEMADORES SAGRADOS

Os Daitya tem duas histórias sobre sua origem. Alguns Daitya eruditos clamam que sua linhagem descende dos Seguidores de Set que viajaram ao oriente na era Helenística, seguindo os exércitos de Alexandre.

Esses Setitas se expandiram através da Índia subcontinental.

Eles adotaram Shiva o Destruidor, Rudra o deus das tempestades e dos caçadores, e a serpente-demônio da aridez - chamado *Vritra* - como analogias locais de Set.

Consequentemente, o culto de Shiva absorveu completamente o culto de Rudra, e *Vitra* simplesmente caiu fora das práticas Setitas.

Esses Setitas indianos se chamam “Daitya” em homenagem a uma lendária raça de demônios cósmicos que combateram os deuses hindus.

Outros Daitya não negam que os Setitas gregos-egípcios chegaram à Índia.

Eles insistem, contudo, que seu clã já caçava pelas noites da Índia milênios antes de Alexandre - na verdade, antes dos arianos profanarem os costumes lendários do sagrado Veda. O clã vampírico deu seu nome aos demônios.

Esses Daitya só deixou que os Setitas gregos-egípcios renovassem o contato entre a facção oriental e ocidental do clã. Quanto a aquele que surgiu primeiro... Bem, quem sabe? Seja qual for sua origem, os Daitya se tornaram um dos mais exaltados clãs da Índia. Vampiros indianos combinam a idéia de casta e clã: a linhagem de um vampiro define seu status em relação a outro clã, até mesmo o alcance das ocupações e atividades que ela pode prosseguir.

Vampiros indianos não vêm nada de estranho em tais restrições, porque os mortais indianos seguem o mesmo sistema! Nem invasores muçulmanos de séculos atrás nem o governo colonial britânico tentaram abolir as castas dos governos dessas épocas para romper os sistemas de casta. Já no Mundo das Trevas, os “rejeitadores de casta”, indianos do governo e negócios mostram sinais não oficiais da formação de suas próprias castas...

Os Daitya formam uma casta brãmãne de sacerdotes e magos. Humildade não está entre suas virtudes: a doutrina bramínica torna os sacerdotes-magos iguais a companheiros para os deuses na manutenção da ordem cósmica e social.

Quando um brãmãne executa corretamente o complexo ritual do sacrifício, os deuses devem conceder e atender seu orador. Vários fatores diferenciam as castas brãmãnes, observam os mais severos de todos os tabus em sua alimentação, hábitos pessoais, e até mesmo sobre quem pode se aproximar deles. Cada casta tem sua própria obrigação específica que poderá manchar a reputação de qualquer uma das diferentes castas.

Na Época de Ouro no começo do mundo, todos faziam suas obrigações sem falhas. Nas noites de hoje, muitas pessoas não o fazem mais.

DOUTRINAS

Muitos vampiros hindus acreditam que são demônios. Os crimes de seu passado mortal predeterminam seu Abraço. Mesmo os demônios, contudo, têm suas castas e obrigações das castas. Os Daitya vêm suas obrigações de casta como uma forte contradição com o bramínismo mortal.

Como demônios, eles devem combater os deuses e se esforçar para dar fim à ordem moral do mundo. Como brãmãnes, contudo, eles devem se esforçar para manter seus companheiros vampiros por dentro de sua obrigação da casta pessoal como assassinos, trapaceiros, profanadores de rituais sagrados e outras funções abomináveis associadas a demônios. Se um vampiro sofrer a Morte Final, mas ele fazer bem suas obrigações da casta demoníaca, ele pode ganhar um existência digna na sua próxima vida. Os Daitya adoram Shiva o Destruidor, que forma o trio da trindade suprema do hinduísmo, juntamente com Brahma o Criador e Vishnu a protetora.



O enigmático Shiva reina sobre todas as forças destrutivas dos cosmos, de desastres naturais a momentos de iluminação que eliminam a ignorância de um místico. Sexo, morte e loucura estão incluídos na lei de Shiva. Ele anda na companhia de fantasmas e demônios. Quando ele abre seu terceiro olho no meio de sua testa, ele aniquila tudo o que ele vê. Sua esposa, Parvati, ou Shakti, também assume a forma da terrível Kali, a deusa que devora tudo para trazer uma nova vida. Ela deu seu nome a Kali Yuga, o Fim dos Tempos, antes da sua destruição. Quando o mundo alcançar o nadir da depravação - quando os humanos rejeitarem todas as leis, moral e obrigações das castas - Shiva olhará por sobre o universo inteiro com o seu terceiro olho. Então Brahma o Criador poderá trazer em seguida um novo mundo, purificado e sem pecado... Então um novo ciclo começará a rodar novamente.

Os Daitya se esforça para que essa feliz consumação aconteça. Eles encorajam os mortais a violarem todos os tipos de tabus religiosos. Eles se focam nas leis do hinduísmo, mas como cada religião ganhou sectários na Índia subcontinental os Daitya as estudam, e analisam seu potencia para a blasfêmia. Por exemplo, os teólogos Daitya interpretam Jesus Cristo como um avatar de Vishnu: como o avatar do deus Krishna, eles dizem, Cristo ensina um sistema de reverência a um deus-homem como um caminho para alcançar uma união com a suprema Divindade. Um Daitya dedicado verificaria a Bíblia, exploraria pelos mandamentos e tentaria um cristão a quebrá-las o máximo possível. Um vampiro conduziria um mulçumano a um diferente, mas igualmente conveniente série de pecados, um budista a blasfêmias crimes contra a fé, e assim por diante. Isso não impede um devoto Daitya de seguir sua própria versão da pureza e austeridade dos tabus hinduístas. Um Daitya não se alimentaria de uma mesma veia com um vampiro de casta menor. Eles meditam, jejuam e executam outras práticas ascéticas para ganhar poderes místicos, como qualquer outro hindu. Apesar disso, eles não são estúpidos. Tais austeridades não só ajudam qualquer um a ganhar uma existência melhor na próxima encarnação, como também dariam poderes místicos na mesma. De acordo com a lenda hindu, demônios ascéticos ganharam tanto poder que chegaram a ameaçar os deuses. Alguns Daitya que acreditam completamente nessas lendas; eles dizem que os primeiros vampiros estão a um passo de alcançar tais poderes cósmicos como resultado de constantes meditações milenares.

ORGANIZAÇÃO

Os vampiros da Índia não mantêm seitas no sentido político como vampiros ocidentais fazem. Seitas de vampiros indianos são na verdade comunidades religiosas. Os Daitya clamam liderança de todos os vampiros que adoram Shiva. Outros vampiros, especialmente das castas “parias” se opõem a essa liderança! No entanto, essa intrínseca posição social como brâmane garante a todos os Daitya considerável autoridade entre os mortos vivos da Índia.

Como os Seguidores de Set, jovens Daitya geralmente faz parte do culto de sangue do seu senhor e provavelmente também o servia como Lacaio antes do Abraço. Diferente de outros vampiros brâmanes da Índia, os Daitya Abraçam livremente mortais de castas não brâmanes. Os Daitya acreditam que o “Terceiro Nascimento” entre os mortos vivos supere as limitações das castas dos mortais.

Também como os Setitas ocidentais, os Daitya possuem um santuário particular. Mesmo jovens Daitya insistem em ter refúgios subterrâneos confortáveis com uma câmara separada do seu santuário a Shiva; como também um apartamento com porão multi-salas. Anciões Daitya frequentemente se confinam em templos genuinamente subterrâneos talhados com pedras sólidas, salas com pilares, paredes pintadas ou entalhadas e uma suntuosa estátua de Shiva.

Embora os Daitya possam esconder parte do templo de vampiros e do seu culto de sangue, o complexo como um todo inclui também um santuário à Shiva: na Índia, os Daitya não precisam esconder sua adoração dos outros vampiros. Um templo Daitya pode ser achado em qualquer lugar, de uma floresta encoberta por uma montanha a ruas de uma cidade populosa, contato que tenha pessoas para sustentar os vampiros.

Os Daitya se organizam em círculos centrados em um templo. O membro mais importante, contudo, e o Mentor-guru - geralmente, mas nem sempre o senhor.

O Daitya permanece subserviente ao seu Mentor até demonstrar tê-lo superado em alguma realização sobrenatural, tal como domínio em uma disciplina que ele não possui, ou criar um poderoso ritual Taumatúrgico. Isso pode levar séculos (mesmo o grande Sundervere, o mais famoso Daitya do mundo, colou na época que ele era um mero acólito de um vampiro mais importante e sábio).

Cada templo tem sua autonomia, embora templos mais antigos (com os mais antigos e poderosos alto-sacerdotes) naturalmente possuam mais prestígio. As varias linhagens Daitya não variam nas mecânicas de jogo, eles não tem uma linhagem análoga aos “Guerreiros Setitas”.

Algumas linhagens e as crias e círculos associados a ela enfatizam o desenvolvimento de Disciplinas específicas, incluindo disciplinas de fora do clã, ou Trilhas Taumatúrgicas.

Os anciões Daitya consideram somente um grupo de vampiro como “linhagem”, e por razões religiosas. Muitos séculos atrás a linhagem Naktanchara se converteu ao budismo e rejeitou as divisões de casta.

Numa assembléia Alto-Sacerdotes de templos Daitya em uma única demonstração de unanimidade, declararam os Naktanchara para sempre párias e desonrados, até a última geração.

Parece que até mesmo os blasfemadores profissionais têm seus limites.



OUTRAS NOTAS

Aparência: os Daitya vem da Índia subcontinental; então, todos os Daitya aparentam-se com indianos pálidos, sri-lancanos, paquistaneses e etc.

Tonalidades da pele variam do moreno ao pardo, enquanto quase todos os Daitya têm cabelos pretos. Em público, eles geralmente vestem roupas elegantes e saris iguais aos de bem-sucedido homem de negócios indianos e suas esposas. Em particular, eles geralmente usam mantos sacerdotais.

Muitos Daitya possuem a marca ritual de Shiva - um “V” na testa com a ponta na direção do nariz. Centenas de milhares de indianos mortais seguem o mesmo costume.

Criação de Personagem: Os Daitya se preocupam pouco com Atributos Físicos, mas distribuem grande parte dos pontos nos Atributos Sociais e Mentais.

Eles te m a possuir grandes Habilidades comunicativas e intelectuais, que se adequem a profissões como sacerdote ou professor. Tanto a Natureza como o Comportamento tendem a ser Erudito, Místico ou Conservador, embora qualquer combinação possa ser completamente diferente da maneira de pensar Ocidental (como um comportamento Excêntrico encoberto por uma natureza Tradicionalista ou Conformista).

Lacaios e Rebanho têm presença quase que certa, embora os Daitya tenham menos interesse que seus parentes Setitas em formar redes de Aliados, Contatos e Influência.

Os Daitya praticam sua própria versão da Trilha do Tífon e Sutekh, embora em termos de jogo muitos neófitos sigam a Humanidade.

Disciplinas de Clã: Ofuscação, Presença e Serpentinis.

Fraqueza: Os Daitya compartilham a especial suscetibilidade à luz do sol e outras luzes fortes de seus parentes ocidentais.

TLACIQUE: SERVOS DO SOL

Quando os Conquistadores chegaram ao México, Membros da Europa vieram com eles. Eles encontraram cidades tão grandes e prósperas quanto as do Velho Mundo. Os Membros também encontraram vampiros já estabelecidos: Nosferatu, Gangrel... E uma nova linhagem desconhecida entre os conhecimentos antigos. O Novo Mundo mostraria um novo clã?

Esses “Tlaciques” afirmam descender de Tercatlipoca, deus da noite e da magia negra, e vários deles eram muito antigos e poderosos. Os Membros presumiram que Tercatlipoca seria um Matusalém e o Tlacique uma linhagem muito antiga - dos Gangrel, talvez, ou dos Seguidores de Set. Qualquer que seja sua origem, os Tlacique não eram apenas uma influência das civilizações nativas. Eles governavam como deuses.

Os Tlacique transformavam civilizações inteiras de mortais em cultos de sacrifício do sangue.

Os Tlacique intrigaram os Membros, pelo menos foi o que eles disseram. Os vampiros do Velho Mundo não exerciam essa autoridade aberta em seus domínios desde Cartago. Cada organização de Tlacique consistia em apenas um ancião e sua cria, que governavam uma cidade. A medida que as riquezas de uma cidade aumentavam e diminuía, o mesmo acontecia com o prestígio dos governantes. O Império Asteca surgiu a partir de uma tríplice aliança de três cidades e suas organizações, que dominavam as principais cidades e organizações do México.

No início, os astecas mortais trataram os espanhóis como honrados (embora perigosos) convidados. Os Tlaciques iniciaram uma cautelosa negociação com os Membros. A Camarilla poderia ter ganhado um oitavo clã, se não fosse à ganância dos mortais.

Algumas organizações viram os espanhóis como uma forma de quebrar o poder asteca e libertar suas cidades. Como a história lembra, muitas cidades e tribos se rebelaram contra os astecas e se juntaram a causa espanhola. Elas, juntamente com os Tlacique, julgaram de forma errada o poder e as intenções dos espanhóis. Os vivos e mortos vivos mexicanos também não esperavam o indiscriminado morticínio causado pela varíola, uma doença nunca vista antes pelo Novo Mundo. O Império Asteca entrou em colapso e os espanhóis tomaram tudo. Os mortais mexicanos se tornaram escravos e trabalhavam até cair para alimentar o apetite insaciável dos espanhóis por ouro. Com ou sem razão, os Tlacique culpavam a Camarilla pelo desastre. Os espanhóis podiam ter massacrados os mortais mexicanos, mas entre os mortos vivos a guerra continuou.

Então o Sabá veio, e os Tlacique cometeram seu maior erro. Os Tlacique decidiram que os inimigos dos seus inimigos seriam seus amigos: eles se uniram ao Sabá contra a Camarilla. Quando a Jihad acabou, contudo, os Tlacique e o Sabá deram uma boa olhada um no outro. Seus antigos aliados repudiaram os Tlacique. O Sabá copiou com muito entusiasmo seus rituais de sangue e morte, mas evitaram completamente seus maneirismos. O Sabá se aprofundou em assassinatos como um ritual de celebração, particularmente como uma cerimônia de fé. Os Tlacique receberam uma missão divina, e o Sabá se opusera a essa missão.

Mutuamente, os Lasombra líderes do Sabá ainda se viam como católicos (de uma maneira perversa e deturpada) e ajudaram os conquistadores mortais espanhóis e tentaram cristianizar os nativos. Os Tlacique poderiam servir como aliados convenientes, mas eles ainda eram pagãos.

Os Tlacique lutaram contra o Sabá uma luta atrás da outra, mas eles tinham perdido muito poder e dessa vez foi diferente.



O Sabá virtualmente destruiu o clã e diablerizou seus anciões. Sacerdotes Lasombra cuidadosamente batizaram cada ancião estacado antes da diablerie, assim os vampiros encontraram a Morte Final em estado de graça.

Os Tlacique sobreviveram só em vilas remotas, ou fugiram para as florestas inabitadas da América do Sul. Séculos depois, existem menos de 200 Tlaciques, espalhados de Baja a Tierra del Fuego. Relutantemente, os Tlacique que restaram têm começado a unir interesses em comum. Eles esperam recuperar seu poder, localizar anciões adormecidos que escaparam do Sabá e finalmente retomar sua terra natal.

A guerra já começou.

DOUTRINAS

Os Tlacique acreditam que são descendentes de Tercatlipoca, nomeado para governar sobre eles, outros vampiros e também sobre os mortais. No México eles tiveram sucesso; a ramificação peruana da linhagem mantinha acordos com os Gangrel e Nosferatu nativos. Em toda cultura onde os Tlacique possuíam poder, contudo, eles pressionavam a religião nativa a se voltar para o sacrifício humano. Os astecas, por exemplo, rotineiramente sacrificava dez mil vítimas cada ano, arrancando seus corações para alimentar o sol - enquanto os Tlaciques ficavam acordados para as cerimônias diurnas esperando em câmaras escondidas embaixo de altares, e apreciando os festins de sangue de proporções épicas.

Astecas, incas e maias acreditavam com sinceridade que sem essas oferendas de corações, o sol morreria e o mundo morreria junto. Os Tlacique acreditavam que tinham uma função no seu drama cósmico. Seus rituais e sua consumação do sangue preservavam o sol sob sua morte da noturna. Diferentes dos Seguidores de Set, seu progenitor divino nunca foi sobrepujado. Tercatlipoca era um deus indisciplinado que destruiu o mundo duas vezes em ataques de raiva, mas que são tipos de coisas que os deuses fazem. Do mesmo modo, se permitiram usar seus poderes divinos para fins de vingança, destruição de todos os que os ofenderam, afinal os deuses tinham esse privilégio. Antes dos europeus chegarem, os Tlacique seguiam uma Trilha da Iluminação diferente, com alguns aspectos parecidos com a Trilha da Noite, Sangue e Poder e da Voz Interior. A destruição de sua cultura milenar fez com que essa Trilha ficasse impossível de se seguir, todavia, todos os Tlacique agora seguem a Humanidade. Como seus inimigos Sabá, eles raramente conseguem alcançar níveis altos nela.

ORGANIZAÇÃO

A linhagem ainda não se estabilizou como uma nova ordem social. Isso aflige os anciões, que nostalgicamente se recordam da alta estrutura de vida e não-vida das cidades pré-Colombianas. Os jovens respeitam seus anciões, ao menos pela suas experiências de terem sobrevivido em território Sabá.



Por outro lado, os anciões ficam profundamente tristes em lidar com o mundo moderno, mesmo aqueles que não passaram séculos em torpor em regiões rurais onde a mudança do tempo passa mais devagar. A real autoridade sobre a linhagem foi passada aos ancillae, vampiros velhos o bastante para adquirir algum poder e provar sua competência, mas que ainda não são surpreendidos pela mudança rápida do mundo. Os ancillae decidem a política, os neófitos cuidam dos detalhes relacionados a negócios realmente contemporâneos, e os anciões dão a suas bênçãos, ensinam Disciplinas aos jovens, e executam tarefas que requerem grandes poderes mágicos.

Originalmente, todos os Tlacique vinham de uma casta sacerdotal da sociedade pré-colombiana - a nata da elite intelectual. Isto foi prática há alguns séculos. Ao invés disso, os Tlacique remanescentes abraçam povos de vilas que continuam as tradições nativas de magia popular, tais como camponeses sacerdotes, xamãs e invocadores de chuva. Menos que uma dúzia de sacerdotes Tlacique pré-colombianos - os verdadeiros anciões da linhagem - permanecem ativos (embora eles incluam alguns pavorosos e poderosos feiticeiros do sangue). Ancillae e neófitos são na maioria das vezes pessoas nativas, com poucos mestiços. Nos últimos 20 anos, os Tlacique têm expandido seu perímetro de recrutas para incluir nativos guerrilheiros e qualquer um que eles achem que poderia ajudar em sua causa. Tlacique que moram em lugares rurais residem em casas (ou cabanas) com porões bem construídos. Aqueles que dominam a Fusão com a Terra não precisam de um refúgio. Os Tlacique urbanos pegam qualquer refúgio que eles puderem. Os anciões encorajam os jovens membros do clã a manterem o máximo de materiais do artesanato nativo em seus refúgios.

Aprender Taumaturgia aumenta o status do Tlacique no clã. Um Tlacique sem Taumaturgia não pode ganhar mais do que um ponto em Status. Um ataque bem sucedido ao Sabá também traz prestígio. Revivendo o interesse na tradição da arte, hábitos ou religião na sociedade mortal também confere méritos, mas o verdadeiro Status vem através dos anos, demonstrando poderes divinos (Disciplinas e Taumaturgia) e sucessos em guerras.

OUTRAS NOTAS

Aparência: Anciões Tlacique são todos nativos da América Central. Os Ancillae podem ser mestiços. Os anciões recentemente permitiram pessoas com fisionomias além da América Central como imigrantes da América Central e Sul das comunidades dos Estados Unidos (por exemplo, Dallas no Texas agora tem um bairro de maias da Guatemala - e um residente Tlacique).

Os Tlacique tentam se misturar em todos os lugares aonde vão assim seus inimigos do Sabá não os reconhecem.

Criação de Personagem: Os Tlacique procuram por pessoas independentes. Seja em seu Comportamento ou em suas habilidades. Neófitos devem sobreviver em países hostis, esse clã conservador não gosta de rebeldes nem de encenqueiros, e a Natureza e Comportamento reflete isso.

A existência de um neófito com os Atributos Físicos primários dependerá do motivo pelo qual seu senhor o escolheu. Ex-xâmas, feiticeiros têm Atributos Sociais ou Mentais como primários (e notavelmente um Carisma alto, visto que seus "poderes mágicos" são na verdade poder de sugestão e conhecimento da psicologia, clima, ervas medicinais e outras áreas semelhantes). Um guerrilheiro Abraçado como um soldado, contudo, enfatizará os Atributos Físicos.

Os Tlacique possuem sua própria versão da magia do sangue, chamado *Nahuallotl*. Essa é a sua mais famosa Disciplina fora do clã. Muitos Tlacique tentam aprender a magia do sangue, então é completamente aceitável um personagem inicial possuir um ponto em Taumaturgia comprado com Pontos de Bônus.

Disciplinas do Clã: Ofuscação, Presença e Metamorfose. Serpente é desconhecido entre os Tlacique.

Fraqueza: Embora sua linhagem não possa ser traçada, os Tlacique são na verdade uma linhagem dos Seguidores de Set, por ele compartilharem a fraqueza Setita. Luz do sol inflige dois danos extras no nível de vitalidade deles, e outras fontes de luz (tais como chamas de magnésio ou refletores) impõe -1 de penalidade na parada de dados.

GUERREIROS SETITAS

A mitologia do clã Setita afirma que todo Guerreiro Setita descende do filho de Set, Wepwawet. Isso não é literalmente verdade, são apenas suposições imaginárias. Guerreiros Setitas são apenas Serpentes que escolheram somente enfatizar os aspectos marciais de seu ancestral divino e lutar contra os inimigos de seu clã. Alguns Setitas falam de uma especial Trilha da Sabedoria dos Guerreiros Setitas, mas (assim como a Trilha do Êxtase) muitos Serpentes modernos consideram essa Trilha como uma mera atitude ou aproximação da Trilha de Tífon Set, sem profundidade ou detalhes para qualificá-la como uma Trilha de verdade.

Muitos Guerreiros Setitas atualmente seguem a Humanidade: eles justificam seus assassinatos como uma devoção religiosa. Alguns poucos Guerreiros Setitas aprende a Trilha do Acordo Honrado dos seus contatos do Sabá, e buscam espalhar essa Trilha pela linhagem.

Supostamente os Guerreiros Setitas se esforçaram para desenvolver Potência ao invés de Ofuscação.

As progênes de tais Setitas, que foram treinados na forma de guerreiros, se tornaram Guerreiros Setitas pelo sangue e passaram sua afinidade pela Potência para suas crias.



Por outro lado, um neófito Guerreiro Setita não treinado de forma marcial pode se tornar um Setita normal. Mais da metade da Legião de Wepwawet é composta por Guerreiros Setitas. Por isso, há mais Guerreiros Setitas no Ocidente e Oriente Médio. No demais locais, Guerreiros Setitas se voltaram para outros cultos, ou criaram pequenos círculos de cultos. O Culto de Tífon Trimegistus também contém uma importante minoria de Guerreiros Setitas que devotam sua adoração a Tífon Set através do deus romano Marte. Outros cultos Setitas “ortodoxos” ocasionalmente possuem alguns Guerreiros Setitas, mas esses Serpentes marciais não possuem status especial.

Os Serpentes da Luz não possuem Guerreiros Setitas - pelo menos ainda não. Entre os muitos poucos conhecidos cultos da África, contudo, os poucos deuses da guerra que eles identificam como Set, produziram uma linhagem que se considera “Guerreiros Setitas”. Os Daitya da Índia e os Tlacique do Novo Mundo também não formaram Guerreiros Setitas.

* * *

OPINIÕES SOBRE OS OUTROS

Querida Criança:

Sua súplica por conhecimento sobre a chamada raça “Cainita” não me agrada. Nestes tempos agitados e degenerados, poucos buscam sabedoria e experiência em seus anciões! Eu temo que a ânsia por novidades e de satisfação instantânea invada até mesmo a nós. A curiosidade e o respeito contidos em sua carta, contudo, renovam minha confiança em nosso culto, nosso clã e nosso propósito. Agradeça a Set, e não a crianças dessas últimas noites tão ocupadas e modernas para escutar um antigo erudito. (Embora, eu veja que você esteve muito ocupado para aprender latim e ler a dissertação que eu escrevi sobre esse assunto há 400 anos atrás). Sua pergunta sobre a origem paralela da origem setita e da raça cainita não é totalmente ingênua. Nossas origens semelhantes são inegáveis - mas não, eu reitero, são iguais. Um observador astuto de todas as origens dos vampiros pode relatar tanto as diferenças quanto as semelhanças.

As outras (eu devo dizer) raças vampíricas sofrem os efeitos da luz do sol um pouco menos que nós. Por outro lado, cada linhagem possui certas fraquezas e fobias que a marca como fossem um único sangue, assim como nossas habilidades nos marcam como filhos de Set.

Cada uma dessas linhagens clama descender de um único fundador, um mortal que se tornou o primeiro vampiro da sua raça. Porém,, nós não temos nenhum motivo para duvidar das lendas de outras linhagens: nem que cada “clã” possui um único progenitor, nem que tal progenitor foi um mortal - e não divino, como no nosso caso.

Outras lendas sobre os fundadores do clã, as quais os chamam de “Antediluvianos”, são armações consagradas como verdade pelos milênios.

O nome *Cainita* compartilhado por outros vampiros é a primeira e a maior mentira. Eles se baseiam no mito bíblico sobre Caim, a quem Deus amaldiçoou por ter assassinado seu irmão Abel. De acordo com os Cainitas, a maldição foi nada menos que a transformação de Caim no primeiro vampiro. Caim passou sua maldição para três outros mortais, a qual passou adiante para muitos outros. Esses amaldiçoados então, criaram todas as outras raças vampíricas.

Eu devo reconhecer que as inconsistências desse mito. Vida eterna se torna, devo dizer, uma punição estranha para um assassinato. Força-lo a beber sangue e então repetir o mesmo crime indefinidamente é idiotice. Transmitir a maldição a pessoas inocentes beira a loucura. Para explicar as diferenças entre várias raças de vampiros, o mito se complica quando diz que o próprio Caim amaldiçoou os Antediluvianos por várias ofensas que estes cometeram, e que essa maldição foi passada para descendentes dos fundadores dos clãs. A lenda segue ao falar da Primeira Cidade estabelecida por Caim; a Segunda Cidade pelos Antediluvianos; o Dilúvio bíblico; guerras; e várias outras catástrofes provocadas por crimes das crias contra os seus senhores. Cainitas que se denominam eruditos desperdiçaram rios de tintas explorando e explicando este ciclo de mitos. Desperdício, eu digo, porque nossos templos mais antigos no Egito preservam depoimentos de testemunhas que viram o mito do gênesis. Nem todos esses depoimentos vêm de membros da nossa própria linhagem divina. A lenda de Caim e da Primeira Cidade data por volta de não antes que 2000 a.C.

Uma cabala de vampiros anciões (com milênios de idade, incluindo alguns dos Antediluvianos) se uniram para forjar essa história. Isto foi parte de uma tentativa de controlar seus descendentes rebeldes - consequentemente com punições terríveis para aqueles que desobedecessem a seus senhores. Eles tentaram criar uma versão antiga da Camarilla, porém com pouco sucesso. Não duvido que você se surpreenderia se a verdade sobre as origens dos outros clãs se tornasse conhecida. Infelizmente, nós possuímos muitos registros sobre a origem do vampirismo (tanto do nosso como dos outros clãs).

Pessoalmente, eu suspeito que as lendas sobre as origens do vampirismo são tão metafóricas como os numerosos e conflitantes mitos sobre a origem do mundo dos antigos egípcios. Eu posso contar a você sobre minha lenda preferida.

Uma de nossas lendas diz que Set, o deus, se tornou Set, o vampiro, bebendo as águas do Duat, a versão egípcia do rio Stígia, depois do ferimento quase fatal causado pelo seu sobrinho Hórus.

Eu creio que você já ouviu essa lenda; muitos sacerdotes conhecem esta história. Mas poucos sabem suas conseqüências.

O retorno de Set da morte aterrorizou os Aeons, entidades na qual denominamos os deuses egípcios. Set caminhou na terra sob uma forma física, coisa que os Aeons não podiam fazer. Pior que isso, Set concedeu alguns dos seus poderes divinos a mortais, os fez semideuses imortais. Os Aeons temeram que Set tomasse o mundo pra si.

Eles correram atrás de criarem seus próprios semideuses imortais. Rá ordenou que Seker, o deus da escuridão e da morte eterna, pegasse a água do Duat e as abençoasse. Então Rá derramou a água em doze tigelas e os deu aos doze deuses, na qual cada um adicionou seus próprios sangues imortais. Cada deus escolheu um mortal e o fez beber o sangue divino e a água mortal, tornando-os deuses imortais como Set. Então os deuses ordenaram que seus dozes discípulos procriassem, assim como Set fez, e os liderassem contra o nosso fundador.

Eu repito: eu considero esta história, pelo menos em parte, como metáfora. Contudo eu acredito que certas entidades espirituais, a que nós chamamos Aeons e demos o nome dos antigos deuses, amaldiçoaram doze mortais com uma espécie de semi-divindade. Eu acredito que estes dozes se tornaram os Antediluvianos e os senhores dos dozes clãs Cainitas.

Os “Membros” assim são Doze e Um. O padrão durou por milênios. Clãs e seus fundadores foram destruídos, mas um novo Antediluviano sempre ressurgia quando um era destruído; a lei de ferro dos Aeons foi mantida. Você pode ver essas leis no céu enquanto caminha pela noite, pois os Aeons ataram os clãs no Grande Dodecágono do Universo, o zodíaco. Assim o céu não muda, e os clãs permanecem sempre em doze - até o fim do mundo.

Então saiba dos Doze que foram criados para nos combater, aqueles a quem os deuses deram poder, e seus lugares na Corrente Celestial dos Aeons. Eu os organizei em ordem alfabética; eu os listarei na ordem zodiacal seguindo o calendário vulgar, começando no equinócio do verão.

LASOMBRA

O signo de Áries, o Carneiro, rege o Clã da Noite. Áries é um clã ígneo; Amon, aquele com cabeça de carneiro, escolheu o fundador desse clã pela sua obsessão pelo poder que ardia em seu coração.

Você conhece os Lasombra pela sua falta de reflexo. Eu não conheço nenhuma razão para essa curiosa característica, embora um antigo conto diga que o Rei das Sombras fez isto para que ninguém o visse se aproximando por trás. Isto parece ser mais que uma mera característica dos Lasombra. Após oito séculos de experiência eu posso dizer, não permita uma Lasombra atrás de você. Ele provavelmente terá uma estaca afiada atrás das costas. Os Lasombra também comandam um raro poder sobre a escuridão.



Nas mãos do Lasombra, a escuridão torna-se não só uma ausência de luz, mas uma substância palpável do seu próprio ser. Eles amam a escuridão tanto quanto nós, sem dúvida porque a luz do sol os prejudica muito mais do que o normal.

A feroz ambição faz do Lasombra quase ridículo de tão fácil de controlar - especialmente se você fizer que um Lasombra pense que *ele controla* você.

Tenha em mente que os Lasombra buscam poder sobre todos os outros.

Para ostentar algum resquício de glória diante dos seus seguidores, um Lasombra trairá qualquer um. Depois, você pode coletar mais favores continuando ajudando-os.

Ferir o orgulho de um Lasombra não é uma tarefa fácil, sua seleção e treinamento dão aos Lasombra uma autoconfiança de ferro.

Contudo, quando um Lasombra fracassa, ele fracassa completamente, e torna-se seu para ser moldado de acordo com os preceitos do Senhor da escuridão.

Muitos Lasombra adotam uma pose de mau.

Eles dizem que sua busca pela virtude serve a um "bem maior" ordenado por Deus, que eles acreditam tê-los amaldiçoados. Os carneiros dão chifradas, embora suas doutrinas mostrem que eles são ovelhas obedientes aos Aeons.

NOSFERATU

Sob o signo de Taurus, o Touro, você encontrará o clã Nosferatu; não me apegarei aos bons modos. Não subestime o clã Nosferatu.

O deus da guerra, Mont, os criou resistentes e astutos como um golpe final - e eles sempre se lembram dos insultos que levam. Certo provérbio Cainita diz: "O primeiro a morrer numa guerra é um Nosferatu".

Minhas experiências dizem o contrário.

Eu admito que os Aeons mostraram inteligência em amaldiçoar os Nosferatu com sua desfiguração hedionda. Forçados a se esconder e confiar apenas uns nos outros, eles ganharam força, inteligência e crueldade. Muitos Nosferatu aceitam facilmente a verdade sobre os Aeons. Como um pupilo dizem: "sempre suspeitei que Deus fosse um bastardo sádico".

Os Nosferatu são tão famosos por sua curiosidade quanto pela sua feiúra.

Eles apreciam o antigo dogma sobre conhecimento e poder. Cultive Nosferatu como informantes, mesmos que você não os cultive como discípulos. Poucos deles buscam conhecimento para si, mas uma vez que a chama se ascenda, eles seguirão a luz até o seio do nosso mestre.

Controle um Nosferatu devagar e gentilmente: de todos os modos de pensar, eu encontrei neles a desconfiança mais difícil de se quebrar, e isto é completamente justificado.

TREMERE

Eu mencionei a morte de Antediluvianos e o restabelecimento de clãs.

Os Tremere, conhecidos em minha juventude como Usurpadores e agora chamados de Feiticeiros, são um glorioso exemplo disso.

O signo de Gemini, os Gêmeos, uma vez regeu um Antediluviano que chamava a si mesmo de Saulot o Curandeiro. Eu conhecia sua filosofia: um vampiro, ousando se chamar de Curandeiro? Contudo, antes de assumir esse título, Saulot se destacava como caçador de demônios. Talvez ele tivesse a consciência pesada devido a seu antigo papel como pai dos demônios.

Nossos antigos companheiros de clã lembram de uma antiga linhagem chamada Baali e falavam deles como filhos da fúria de Saulot. Estranhamente, ninguém mais parece lembrar deles.

Por tempos, nós guardamos as lembranças sobre os Baali como um grande segredo. Agora, isso pouco importa. Outros vampiros exterminaram os adoradores de demônios Baali há muito tempo atrás.

Os Tremere tiveram a honra de destruir o próprio Saulot. O clã começou precariamente mil anos atrás como um grupo de magos que se tornaram vampiros pela feitiçaria, como consequência de terem violado numerosos vampiros do clã Tzimisce. A guerra entre os Tremere e os Tzimisce durou séculos. Seu líder, o arqui-mago Tremere, localizou Saulot adormecido e bebeu seu sangue até secar, elevando a si mesmo ao posto de Antediluviano.

Os Tremere logo se estabeleceram como os primeiros magos entre os mortos vivos. Eu admito que de algum modo eles nos superaram. Quando seus anciões agem, eles clamam que seus poderes podem amaldiçoar clãs inteiros; eu escreverei mais sobre isso mais tarde.

Se nós recrutássemos os Tremere para nossa causa, os Seguidores de Set derrotariam completamente os Aeons. Isto é possível: ao contrário dos clãs do Dodecágono, os Tremere possuem um conselho que exerce uma considerável influência nos assuntos do clã.

Se o "Conselho dos Sete" ordenasse uma aliança, eu acredito que a maioria dos Feiticeiros obedeceria.

Um punhado de Tremere já se juntou secretamente a um Culto de Set, de acordo com nossas histórias. Os Tremere competem entre si tão ferozmente quanto os Lasombra, e algumas vezes são tão fatais quanto. Eles fazem de tudo pra ganhar ao menos um pouco de conhecimento ou poder que seus companheiros não possuam. Muitas vezes eles acham que aprenderam o nosso conhecimento e caem fora, somente para descobrir que a Revelação de Sutekh muda aqueles que a conhecem.

Perdoe qualquer ofensa que um Tremere cometa em sua ignorância. Procure entendê-los, e não destruí-los. Nós, anciões, seguimos a mesma política em relação a todos os aspectos do clã, tanto na admiração quanto na utilidade.



Eu acredito que Saulot era uma pobre alma atormentada, talvez um daqueles que possuem várias personalidades em um só corpo. A deusa Bast o concedeu o poder da cura, mas mesma a gentil Bast costumava ficar tão enfurecida quanto Sekhmet, assolando praga em seu caminho.

O clã de Saulot, Salubri, expressava essa dualidade. Alguns se tornaram curandeiros, já outros se tornaram guerreiros. Recordo também a grande oposição entre os Salubri, a quem Saulot reconheceu como seu clã, e os Baali, a quem ele negou ser sua responsabilidade.

Não importa o quão terrível se tornariam os Tremere se eles tivessem lutado contra os Seguidores de Set, eu os preferiria ao deus louco Saulot!

MALKAVIAN

O Clã da Lua caiu sob o domínio de Câncer, o Caranguejo. Ísis, a rainha da lua, tentou dar ao seu fundador a sabedoria suprema. Ao invés disso, ela despedaçou sua mente assim como a de todos os seus descendentes.

Cada Malkaviano é louco de alguma forma. Alguns Malkavianos mostram sua demência, outros a escondem. Um Malkaviano me garantiu que só abraça mortais que já sejam loucos. Seu embasamento? "Todos são loucos a sua própria maneira". Outros vampiros refletem sobre se a loucura dos Malkavianos não faz parte da sua genialidade. Por experiência própria, eu posso dizer que os Malkavianos demonstram possuir percepção, inteligência e criatividade impressionantes. Contudo, eu diria o mesmo sobre qualquer criança mortal brilhante.

Se você procura idéias novas, eu sugiro que você peça conselhos a bebês. As crianças o irritarão menos.

De todos os clãs, eu acho os Malkavianos os mais difíceis de guiar até a sabedoria do Nosso Senhor. Em muito deles falta firmeza em suas convicções para alcançar a disciplina espiritual, e muitos outros não conseguem se libertar de suas estranhas obsessões. Poucos, contudo, parecem ter compreendido a Revelação do Vazio. Esses são aliados muito úteis, embora raramente sejam confiáveis.

GANGREL

O signo de Leo, o Leão, rege o Clã da Besta. A despeito de seu lugar na Corrente Celestial, os Gangrel são mais do que um clã de guerreiros.

Eu acho os Gangrel incrivelmente corajosos, incrivelmente resistentes, tão poderosos assassinos quanto individualistas - e totalmente ineficazes como um grupo. Eles preferem florestas e terrenos baldios à não vida urbana. Não se aventure em seus domínios, e eles provavelmente não o incomodarão.

Se você viajar por cidades longínquas, contrate um Gangrel como seu guia e o pague bem.

A deusa Tefnut deu aos Gangrel seus poderes. Ela possuía a forma de leão e vagou por lugares desertos, até que o deus Toth a convenceu a voltar pra seu lar. Os Gangrel puxaram a ela: eles amam viajar, e com o tempo sua aparência e seus maneirismos se tornam mais bestiais. Muitos Gangrel possuem poderes de metamorfose um pouco parecidos como nossa metamorfose ofidiana. Não deixe que o jeito rústico dos Gangrel o faça duvidar do seu intelecto ou do seu potencial para visão espiritual.

Muitos Gangrel escapam da corrente dos Aeons e trilham seu próprio caminho, desprezando suas crenças e assuntos dos mortais. Se esforce para ser o Toth que os conduzirá para o lar da verdadeira sabedoria.

CAPADÓCIO/GIOVANNI

O Clã da Morte sofreu mudanças, ele agora se chama Giovanni, devido ao sobrenome do vampiro que substituiu seu senhor, o fundador do clã. Esse golpe de mestre aconteceu recentemente, no século XV. Os Capadócios das minhas noites quando jovem se pareciam com cadáveres animados. Os atuais Giovanni são tão “vivos” quanto outros vampiros, mas sua mordida não causa o estranho êxtase que as presas dos vampiros possuem. Ao invés disso, a mordida dos Giovanni causa uma dor intensa, mais do que e sensação de um mortal tenho sua carne perfurada.

Eu preservo o antigo nome dos usurpadores Giovanni porque eles não destruíram inteiramente seu antigo clã. Os Giovanni consumiram todos os Capadócios da Europa, África do Norte e Levante, mas eu acredito que antigas linhagens sobreviveram em países remotos.

Por exemplo, uma colônia de Capadócios que se chama “Samedi” prospera na região do Caribe no Novo Mundo. Não tenho registros *confiáveis* de Capadócios além da África e Índia. Se você conhecer algum, por favor, permita-me conhecê-lo.

Anúbis deu ao Clã da Morte seus poderes, e eles estão sob o domínio do signo de Virgo. Os Giovanni partilham de ambas as naturezas. Anúbis deu aos Capadócios e aos Giovanni um extraordinário poder sobre os espíritos e os mortos. Como o Virgo, os Capadócios foram sábios, mas insensíveis e conservadores; os Giovanni mostram a afinidade com o signo com dinheiro e posição social.

Muitos Capadócios compartilhavam do nosso clã a busca pela iluminação e poder espiritual, embora eles buscassem em direções diferentes. Eles nos ensinaram muito sobre o reino dos mortos.

Depois de se aconselhar com o Grande Set, o fundador Capadocius jurou usurpar o próprio Criador. Não possuímos a mesma relação cordial com os Giovanni. Sua busca por uma fachada “respeitável” prendem os Giovanni nas leis dos Aeons. Contudo, sua ambições e especialmente sua avareza, fazem dos Giovanni vampiros fáceis de controlar. Assim você trará seus poderes necromânticos para o propósito do nosso Senhor.

BRUJAH

O signo de Libra, a Balança, rege o clã Brujah. Toth, deus da escrita e medida, trouxe seu fundador da escuridão. Isto pode surpreendê-lo se você encontrar um Brujah. Se isso já aconteceu, você deve saber que eles podem ser mais agressivos do que os Assamitas, e por muito menos.

Muitos Brujah dizem que sabem como construir uma sociedade perfeita - seja de mortais, vampiros ou ambos - devido aos seus grandes intelectos. Entenda esse “grande intelecto” como o barulho de gritos de terror e objetos sendo quebrados. Qualquer vampiro pode sucumbir a besta interior, mas os Brujah pode sucumbir pela mínima provocação. Causas e ideologias apaixonantes podem reduzir o intelecto de um Brujah enfurecido. Você pode achar ridiculamente fácil controlar, usar e entender as paixões de um Brujah, mas será quase impossível eles se recuperarem. Os atuais Brujah são outra linhagem diferente da original. Ao contrário dos Tremere e Giovanni, eles também roubaram o nome original do clã. Contudo, essa usurpação aconteceu a milhares de anos atrás, quando o clã Brujah ainda era pequeno. O substituto era uma cria do verdadeiro e original fundador Brujah.

O próprio Brujah foi um escriba e erudito. Seus poucos descendentes (que não são da linhagem da sua cria) ainda sobrevivem se escondendo de seus primos brutais. Eu respeitarei seu desejo pelo segredo, contando a você apenas isso: os Seguidores de Set possuem vários Verdadeiros Brujah como seus aliados.

TZIMISCE

Eu considero este clã como o melhor entre os Doze. Eles não entendem as armadilhas dos Aeons, mas escapam deles por instinto. Muitos Tzimisce possuem visões de transcendência comparadas ao nosso. Embora eles busquem iluminação em um mundo além do nosso. Eles provam ser excelentes pupilos e iniciados. Você se decepcionará ao levá-los ao nosso Senhor. Simplesmente mostre aos Tzimisce o conhecimento e auto-perfeição que nós oferecemos, e eles se juntarão ao Culto à Set... Se você conseguir penetrar a arrogante auto confiança tão comum neste clã.

O antigo deus Geb, pai do grande Set, deu poder ao primeiro Tzimisce e pôs sua linhagem sob domínio de Scorpio, o Escorpião: um deus da Terra e signo da Água. Vampiros Tzimisce possuem um poder único de esculpir carne viva e não viva como argila. Em troca, Geb os prenderam em solo nativo. Fora da sua terra natal, ou do solo onde ele passou de vivo a morto vivo, um Tzimisce rapidamente enfraquece. Ao viajar, um Tzimisce deve levar uma certa quantidade de terra do seu solo.

ASSAMITA

O Clã do Caçador se originou da deusa caçadora Neith. O signo de Sagitário, o Arqueiro, rege este clã e seus negócios. Este clã, acima de todos os outros do Dodecágono, domina a fúria bestial comum entre todos os mortos vivos. Eles desenvolveram uma terrível perícia na arte de matar, por isso todos os outros vampiros os temem e procuram combatê-los.

A lealdade reside no coração do clã Assamita. Na não vida eles permanecem adorando os mesmos deuses que eles adoravam quando eram vivos, seja Jeová ou Marduk.



Eles igualmente prestam lealdade ao seu Antediluviano. Os Assamitas amam provar sua coragem, devoção e honra impedindo negócios de outras pessoas ou lutando. Espantosamente, sua teologia faz da diablerie sobre outros vampiros um sacramento. Como você já deve ter ouvido, uma vez os Tremere amaldiçoaram o clã Assamita para que o sangue de outros vampiros se tornasse venenoso para eles. Esta maldição acabou recentemente (eu não sei como); agora os Assamitas sofrem de uma sede louca pelo sangue dos outros vampiros. Eu espero muito que os Tremere restabeçam a maldição, que agora parece mais uma benção. Eu espero que você se afaste dos Assamita. Sua atual onda de sede de sangue os torna imprevisíveis e incontrolados. Ouvi falar que alguns deles encontram conforto e auto disciplina no Grande Set. Os Seguidores de Set saciam a louca sede dos Assamitas quando eles buscam se converter. Do jeito que as coisas estão, você não pode seduzir ou manipular um Assamita com muita convicção.

VENTRUE

Eu considero os Ventrue o mais desprezível dos Dozes Clãs - e o maior sucesso dos Aeons. O que você mais esperaria de um clã fundado pelo próprio Amon-Rá? Os Ventrue são os principais aliados do Demiurgo na prisão de um mundo que eles pensam controlar porque eles se elevaram um pouco acima dos outros prisioneiros. Rá pôs os Ventrue sob o signo de Capricórnio, a Cabra, e eles se proclamaram "Clã dos Reis", mas agem como cabras levando vampiros e mortais aos currais e matadouros dos Aeons. Malditos sejam!

Seu orgulho, contudo, nos dá a chave para sedução, destruição e (talvez) até mesmo a libertação dos Ventrue. Eles sentem inclinação para o poder tão forte quanto os Lasombra, mas muitos deles também acham que devem cobrir sua ambição numa fachada de responsabilidade, respeitabilidade e até mesmo martírio. Os Ventrue, como todos os vampiros, possuem um indigno apetite pela vida. Ajude um Ventrue em sua indulgência em segredo (e seus "vergonhosos" desejos podem lhe surpreender com sua inocência ao invés de sua perversidade), e ele será seu. Se você puder resistir ao desejo Ventrue de comandar os outros - em tal arte, eu advirto, ninguém é melhor que eles - você pode facilmente adquirir alguns favores, extorquir outros ameaçando arruinar suas preciosas reputações, e por último destruir sua vontade e reduzi-los a um lixo rastejante. Então você deverá decidir se reconstruirá sua alma para que se torne um servo do Deus da Escuridão, ou conduzi-los a destruição final. Claro, eu prefiro a última opção.

RAVNOS

Ptah deu poder aos Ravnos e os pôs sob o signo de Aquarius. O Artífice Divino deu a eles uma sombra de seu poder criativo.

Um Ravnos pode mudar a aparência das coisas, moldando imagens de objetos ou fazendo com que eles pareçam não existir. Os mais poderosos Ravnos podem criar ilusões terrivelmente poderosas, que se tornarão reais para uma pessoa. Tome cuidado para nunca se tornar a vítima! Seu poder de ilusão revela indícios sobre as verdades do mundo e os Aeons que os controlam. Eu gostaria de saber se Ptah compreendeu a verdade e a revelou ao Clã dos Mentirosos, ou se ele pretendia que os Ravnos se tornassem nossos aliados secretos para derrubar o controle de Rá.

Muitos Setitas forjaram sociedades úteis e amigáveis com os Ravnos; alguns Ravnos compartilharam da nossa missão de revelação, do seu próprio jeito. Infelizmente, muitos Ravnos falham em entender o significado do presente de Ptah e desperdiçam suas não vidas em furtos, jogos de azar e outros truques insignificantes. Essas pequenas obsessões revelam muito sobre a alma dos Ravnos, mas provam serem inúteis e destroem um Ravnos em sua própria ilusão. Eu posso facilmente enganar e manipular um Ravnos através de sua decepcionante compulsão, mas romper seus costumes é sempre muito difícil.

Histórias sobre a destruição dos Ravnos podem ser apenas teoria. Alguns informantes me falaram sobre Ravnos loucos em frenesi destruindo uns aos outros e esquecendo-se de procurar abrigo do sol. Mais da metade deles parece ter sido destruída.

TOREADOR

Sob o frágil e vacilante signo de Peixes, o Peixe, você encontrará os Toreador, que se proclamam o Clã da Rosa. Nephthys, a irmã e esposa infiel do Grande Set, deu a fundadora desse clã o papel de Anukt, a deusa da beleza e desejo. Se ela queria fazer alguém belo, ela conseguiu.

Os Toreador geralmente escolhem suas crias mais pela aparência do que por seus talentos como artistas. Se Nephthys queria criar guerreiros contra nós, ela falhou.

De todos os vampiros, os Toreador são os mais fáceis de controlar. De fato, os Toreador fazem um excelente trabalho se deixando seduzir e corromper: nossos esforços são redundantes.

Por experiência própria, sei que para os Toreador falta um propósito. Eles ficam tão ocupados suspirando ao verem pinturas e madrigais que aceitam qualquer ensinamento espiritual. Contudo, eles se igualam a nós na arte de moldar paixões, e podem surpreendentemente se tornar peritos em construir grandes teias de favores e influência sobre Cainitas e mortais.

Eles também podem se mover tão rápidos quanto qualquer Assamita ou Brujah, fazendo sua cabeça parar longe do seu corpo, uma vez que você os faça perder a calma. Algumas vezes eu desejo saber por que Nephthys fez os Toreador como eles são.



A despeito dos seus serviços a Ísis ou Hórus (e ela prestou “serviços” na cama de Osíris), ela acreditava na lealdade do seu marido, a ponto de não fazer um clã que se oporia aos filhos de Set? Se este Aeon pretendia que seus filhos se tornassem nossos aliados, ela poderia ter nos deixado saber disso!

A CAMARILLA

Muitos séculos atrás, após um tempo de tumulto entre os vampiros da Europa, anciões de sete clãs criaram um esquema ridículo para fazer suas crías acreditarem que existiam leis, diretos e até mesmo justiça entre os mortos-vivos. Os anciões chamaram sua sociedade secreta de Camarilla. Por mais absurdo que seja, eles obtiveram sucesso. Em noites atuais, muitos Brujah, Malkavianos, Nosferatu, Toreador, Tremere e Ventrue acreditam que eles “pertencem a Camarilla” como trabalhadores no lugar do gado. Os Gangrel já foram da Camarilla, mas meus informantes me disseram que muitos membros do Clã da Besta recobram a razão, e romperam laços com essa grande fraude.

Eu não desperdiçarei meu tempo propondo teorias sobre a organização dessa seita. Ela não significa nada. Porém, você deveria estudar bem detalhes minuciosos dos membros da Camarilla de sua região. Aprenda a esconder vestígios de ódio, desejo, medo e obrigação que afetam seus vampiros. Então você verá além da ilusão de títulos e tradições e verá a verdadeira estrutura de poder.

Poupe-nos de um momento de amabilidade pela Camarilla. Isto evitará muitos conflitos entre os vampiros - como o Dr. Freud recentemente percebeu, evitar conflitos também provoca confusões, mas de uma forma disfarçada. Conspirações e calúnias nas cidades da Camarilla produzem uma vergonhosa onda de obsessões e rivalidades secretas da qual você pode se aproveitar para conduzir os vampiros dessa cidade à escravidão, destruição e revelação - se você achar que eles merecem esse esforço.

O SABÁ

Quase ao mesmo tempo em que a Camarilla foi formada, os Lasombra e Tzimisce formaram uma aliança rival, chamada Sabá, descontentes de muitos clãs que se juntaram a Camarilla. Em contraste a ordem em salvação prometida pela Camarilla, o Sabá declarou a *liberdade* como o seu ideal. Dando-me um momento de admiração pelos fundadores do Sabá, que prometeram algo mais absurdo que a Camarilla. Nos primeiros séculos, o Sabá se escondeu da Camarilla, indo para longe com a massa migratória para o Novo Mundo. Contudo, no último século, o Sabá emergiu como um poderoso e determinado inimigo da Camarilla no decorrer de várias guerras mortais. Eu ousou dizer que a Camarilla nunca irá destruí-lo, também ousou dizer que o Sabá nunca destruirá a Camarilla.

Nossos irmãos e irmãs sutilmente apóiam ambos os lados.

Tantos os príncipes da Camarilla como os bispos do Sabá pagarão com suas próprias jugulares por informações sobre suas seitas rivais. Você pode conseguir benefícios incríveis, só tome cuidado para que um lado não suspeite que você dá ao outro lado as melhores informações.

A própria estrutura do Sabá oferece poucas oportunidades para subversão e corrupção. O ritual de sangue do Sabá garante uma lealdade entre seus membros.

Do contrário, quando esse vínculo de sangue falhasse, esses vampiros simplesmente resolveriam suas diferenças em um combate de todos contra todos.

Contudo, algo deve ser dito em relação a uma facção do Sabá que você deve procurar destruir. Hereges e traidores que se chamam *Serpentes da Luz* encontraram refúgio nessa seita.

Faça tudo que você puder para pegar esses desertores! Eu ordeno que você suborne, chantageie, vicie e escravize todos os membros do Sabá que você puder, como agentes para usar contra esse vilões que negaram a divindade de Set.

NÓS MESMOS: A FALHA NA CORRENTE

A celestial lei do zodíaco imposto pelos Aeons carrega uma falha. O zodíaco tem mais do que doze constelações. O signo de Escorpião também contém a constelação de Ophiuchus - a Serpente Portadora, o signo do nosso clã.

O décimo terceiro signo, cuidadosamente ignorado por astrólogos por 5000 anos.

Nós temos nosso lugar na Corrente do Destino. Nós somos os espoliadores, o fator desconhecido que quebra a própria força do destino... e nossa hora pode estar chegando.

Eu mencionei a estranha auto destruição dos Ravnos. Os Eternos do nosso clã têm feito adivinhações. Eles se recusam a dizer aos nossos jovens o que eles sabem. Mas sacerdotes ouviram por acaso que algo grande aconteceu ao Clã dos Nômades.

Sacerdotes de três templos diferentes me contaram que eles acreditam que o primeiro Ravnos encontrou a Morte Final.

Um sacerdote de um conhecido templo de Liverpool, por exemplo, leu um trecho de uma carta do seu mestre a um Eterno. Ele não entendeu o que frases como “o quádruplo Rá”, “Duedalans” e “Filhos do Dragão” podem significar, mas ele entendeu uma frase: “o Dodecágono foi quebrado”.

Se isso for verdade, então a Lei dos Aeons quebrou.

A vitória sobre os vampiros servos dos Aeons parece mais possível do que nunca, a talvez a vitória sobre os próprios Aeons - e a destruição total dessa prisão na qual estamos presos.

Se você escutar algo mais sobre isso, por favor, retribua a minha bondade dizendo-me tudo que você souber.

Psammeticus
Progênie de Tsimhotep.

FINGINDO SER DEUS

Nem todos os personagens Setitas serão devotos teofidianos ou líderes de um culto de sangue. Contudo, suas pretensões de divindades, representam uma grande diversidade de papéis que distingue os Seguidores de Set dos outros vampiros. Aqui estão sugestões para tornar um personagem Setita mais do que um mero vampiro com fetiche por cobras.

GERAÇÃO

Os Setitas respeitam uma geração baixa como um indicador de uma conexão de sangue mais próxima de Set, mas eles não são *obcecados* por isso. Diablerizar vampiros de outros clãs parece apenas um modo de ganhar poder para si e para um culto, por isso poucos anciões Setitas recomendam a prática (não apenas pelos óbvios riscos).

Quando praticada a diablerie cria uma forte sensação de desconforto em certos vampiros, e os Setitas já são bastante suspeitos.

Muitos Setitas contam sua geração a partir de Set ao invés de Caim, afinal de contas, anciões Setitas dizem que Caim nunca existiu! Então, uma Serpente que é “oficialmente” de 13ª geração fala de si como 10ª geração de descendência de Set..

Como última complicação, cultos ortodoxos reconhecem qualquer Setita que sobreviveu 1.460 anos como filho direto de Set. Devotos Setitas vêem esse costume como um metáfora, mas isso pode confundir vampiros de outros clãs.

REBANHO

Os Seguidores de Set superam todos os outros clãs no cultivo de rebanhos - especialmente cultos de sangue. Um Serpente pode ter vários tipos de rebanhos, mas muitos Setitas se vêem como sacerdotes ou mesmos deuses. Qual o sacerdote sem congregação ou deus sem adoradores?

Outros Antecedentes do Setita podem crescer separadamente no seu culto de sangue. Um grupo de cultistas possui Rebanho, Contatos, Aliados e Lacaios tudo de uma vez. Note que um culto ortodoxo proíbe um Setita de guiar sua congregação num nível de iluminação maior do que eles estão preparados para receber. Outros Setitas podem não respeitar um Setita que explora seu culto de sangue sem introduzi-lo na doutrina teofidiana e ajudar no desenvolvimento espiritual dos cultistas.

MENTOR

Muitos Setitas tem Mentor. O mentor de um Setita geralmente é seu senhor ou senhor do seu senhor, mas um líder espiritual fora da linhagem direta do Setita também é possível.

Mentores extraordinariamente poderosos podem liderar cultos grandes e influentes. Setitas quase nunca tem mentores de outros clãs.

RECURSOS

Nenhuma doutrina proíbe a pobreza entre os Seguidores de Set.

Os Serpentes acumulam riquezas mais como uma ferramenta para sua missão e um jeito de conseguir favores. Teofidianos ortodoxos desdenham do próprio dinheiro assim como desdenham de qualquer fixação por coisas mundanas, mas eles admitem que o dinheiro possa ser útil!

PODERES MUNDANOS: ANTECEDENTES PARA SETITAS

Muito da reputação dos Setitas como “Fornecedores” é devido aos seus Antecedentes. As Serpentes não possuem conexões políticas dos Ventrue nem a riqueza dos Giovanni, mas elas os superam na imensa diversidade de suas conexões.

Os Setitas devem seu prestígio a amigos da classe baixa, mas poucos Setitas se restringem ao submundo do crime. Junte três Setitas e você provavelmente terá acesso a todos os níveis de classe social, de assaltantes a milionários.

ALIADOS, CONTATOS E INFLUÊNCIA

Muitos Setitas possuem esse três Antecedentes. Setitas inteligentes mantêm os olhos atentos para as oportunidades de fazer algum favor e em troca ter alguém lhes devendo favor.

Setitas de muitos séculos reconhecem o valor de ter outras pessoas preocupadas com seu bem estar.

FAMA

Muitos Setitas evitam a fama no mundo mortal. Fama atrai muita atenção inconveniente.

Alguns Seguidores atraem pessoas famosas para os serviços de Set pelo poder social que eles possuem, mas essas pessoas geralmente são mais úteis como carniçais do que crias.

Se um recruta famoso prova ser merecedor do Abraço, ela não se importará de gastar alguns anos para cair fora da sociedade e se adaptando para esquecê-la.

Líderes Setitas podem cobrar dízimos em seus cultos.

Com os séculos, Setitas descobrem que suas Disciplinas dão a ele um potencial arrasador nos negócios.

Tenha em mente que os Recursos do Setita representam seus bens *líquidos*.

Você dificilmente poderá hipotecar seu templo secreto...

LACAIOS

Um teofidiano geralmente seleciona seus Lacaios entre os membros mais leais e competentes do seu rebanho. Lacaios cultistas que entendem a mensagem de Set e mostram um bom desenvolvimento espiritual se tornam carniçais enquanto recebem um treinamento mais intensivo antes do Abraço. Cultistas que mostram muita devoção, mas pouca perspicácia serão apenas servos. Eles podem receber apenas pequenas condecorações de honra como liderar uma congregação ou entoar salmos de resposta, mas tem pouca chance de conseguirem o Abraço. Os carniçais servem até morrerem, e seu mestre não se lamenta muito com isso. Poucos Setitas adotam animais como carniçais. Quando o fazem, preferem najas ou outras cobras venenosas, mas também podem escolher outros animais associados com seu ancestral divino.

Isto inclui o porco (Set assumiu a forma de um javali selvagem quando arrancou os olhos de Hórus) e o crocodilo. Uma história do clã diz que um Setita possui um carniçal hipopótamo, outra forma animal de Set.

CONHECIMENTO

Mesmo os mais ferrenhos detratores reconhecem que os Seguidores de Set possuem um invejável tesouro de segredos. O clã possui sangue mágico de incontável poder; as bibliotecas dos principais templos possuem histórias, mitos e liturgias de im périos desconhecidos pelos arqueólogos.

Por mil anos, devotos cristãos e muçumanos trabalharam para destruir esses registros demoníacos e todos os vestígios desses autores. Se os Setitas revelassem o que eles sabem, todos os livros de história do mundo se revelariam um compêndio de mentiras, embora historiadores não precisem temer por suas reputações. Os Serpentes não desejam que o mundo fique gritando de loucura... Ainda. Qualquer Setita negocia com segredos no mínimo terríveis.

Conhecimento mundano e contemporâneo também é poder. Muitos Setitas estudam finanças, direito e política, o essencial para conhecer as atividades secretas da sociedade mortal. Em um nível mais prático, os Setitas querem traçar os segredos atuais do mundo que levam ao poder, para que eles possam usá-los: computadores que acessam códigos e invadem informações secretas do mundo dos negócios são tão poderosos quanto qualquer ritual de feitiçaria. Qualquer manipulador habilidoso tentará aprender sobre os gostos, desgostos, paixões e passados de suas vítimas. Para muitos Setitas, isso vai além de apertar botões. A doutrina teofidiana salienta a importância de olhar além do óbvio para encontrar a verdade oculta. Um Setita que procurar registros e amigos de infância do prefeito encontrará pistas sobre a sua alma - para tentá-lo e usá-lo sim, mas também não esquecerá das outras coisas importantes. Nem todos os segredos que um Setita buscar serão necessariamente mais uma atividade do dia em busca de poder.

STATUS

Seguidores de Set que aceitam as leis da Camarilla podem adquirir Status na seita... mas raramente conseguem muito. Nenhum outro Antecedente de um personagem Setita reflete respeito e influência na comunidade da Camarilla.

Serpentes da Luz, é claro, recebem Status no Sabá da maneira convencional da seita: poder pessoal, feitos gloriosos, carisma e golpe baixo, se beneficiando de traições que os vampiros do Sabá *juram* que só acontecem na Camarilla. Contudo, muitos Setitas somente ganham Status no seu clã. Status Setita vem de aceitação religiosa ou até mesmo idade. O fator que mais conta é a liderança de um culto: dois Setitas que lideram cultos diferentes podem se odiar devido as diferenças em suas doutrinas religiosas, mas ambos reconhecerão que o outro é *importante*.

Outros fatores importantes que influenciam o Status entre os Setitas são:

Fator	Modificador no Status
Básico: Setita com boa reputação com seu senhor e outros Setitas locais.	1
Líder de um culto menor ou cômico de um culto maior	+1
Líder oficial de um importante culto em um templo maior	+1
Líder de um culto e templo maior	+2
Ancião	+1
Sabe Taumaturgia	+1
Notável teólogo teofidiano (4+ em Cultura Setita)	+1
Notável erudito e esotérico (4+ em Ocultismo ou Conhecimento esotérico)	+1
Notável artista religioso (4+ em Expressão ou Ofícios)	+1
Importante regionalmente em negociar favores ou conseguir influência (4+ em dois Antecedentes úteis)	+1

Contudo, note que um Setita não pode atingir Status no clã maior que 3 sem liderar um culto ou estabelecer um templo.

Um Eterno de Sothis tem automaticamente Status 5.

BIBLIOTECAS SETITAS

Grandes, os antigos templos dos maiores cultos Setitas mantêm bibliotecas contendo todos os tipos de conhecimentos esotéricos, desde poemas místicos a livros de alquimia Setita.

Contudo, os altos sacerdotes não deixam qualquer um consultar suas coleções - nem mesmo seus colegas Setitas.

Ter acesso à biblioteca de um templo conta como Contatos de um Seguidor de Set.

Personagens também podem ganhar acesso indireto através de Mentor.

Um personagem que queira permissão para usar a biblioteca do templo deve merecer esse privilégio.

Os sacerdotes determinarão algum teste; ou exigirão que o personagem execute alguma tarefa para o templo.

Esses desafios incluem:

- Obter algum grimório, livro ou talismã de uma capela Tremere, de modo que os Feiticeiros não venham a suspeitar do envolvimento Setita.
- Capturar ou matar um inimigo do sacerdote (será mais interessante se o personagem dever algum favor ao inimigo do sacerdote ou simplesmente gostar dele).
- Devolver uma encomenda sem abri-la ou olhar seu conteúdo, apesar do barulho, cheiro ou outras indicações que a mesma possa ser extremamente valiosa ou extremamente perigosa para o personagem.

No melhor modo Setita, esses testes podem ser de personalidade, assim como desafios de força, coragem e inteligência para o personagem.

Após o teste, o Setita que queira essa dádiva participará de um rito de iniciação e fará um juramento de segredo. Somente então ele terá acesso a biblioteca do templo.

Templos Setitas não emprestam os seus livros.

Você o lerá no próprio templo, sob a supervisão atenta do sacerdote.

Os templos também não têm máquinas de fotocópias. Muito desses livros poderiam quebrar a Máscara se eles fossem parar nas mãos dos mortais.

As escrituras dos Setitas estão geralmente em árabe, cóptico, antigos hieróglifos egípcios ou outros escritos demóticos, então os personagens podem precisar da ajuda do sacerdote para tradução.

NOVO CONHECIMENTO: CULTURA SETITA

Hesha devolveu os papéis a Beckett. "Inútil", ele disse. "Esse pergaminho é falso".

Os lábios do vampiro se contraíram por um instante. "Você quer nos dizer que é uma cópia?" ele perguntou calmamente "Sem examinar o papel?". "Eu mesmo encontrei este pergaminho numa tumba na Líbia".

"Isto é antigo" ele replicou "Ainda assim uma falsificação. O escritor diz que serviu no Jardim das Áspides, mas ele usa a liturgia de Abydas.". Hesha voltou pra sua cadeira. "A qual, eu admito, tinha seus próprios pontos de interesse. Os Assamitas destruíram o templo de Abydas durante a ocupação persa no Egito. Qual idade você disse que essa tumba tinha?".

Esta Habilidade define o conhecimento do personagem da vasta história, mitologia, teologia, subcultos e rituais dos Serpentes. Mesmo que esta informação não seja atualmente um segredo, ele pode ser difícil de conhecer. Alguns Setitas podem estudar, viajar e conversar com membros dos outros clãs por décadas antes de saber a diferença entre a liturgia da Casa da Eclipse e do Templo Vermelho. Muitos textos das Serpentes contêm alusões complexas a mitologia e filosofia. Interpretá-las pode precisar de um sucesso num teste de Inteligência + Cultura Setita.

Poucos vampiros de outros clãs adquirem Cultura Setita. Os Serpentes guardam seus segredos muito bem. Qualquer personagem não Setita que adquirir um ponto em Cultura Setita (só Deus da Escuridão sabe como) deve esconder esse conhecimento muito bem, ou você certamente você será alvo de conversão ou assassinato pelos Setitas.

• Estudante: você sabe que deve ajudar o Deus da Escuridão a combater os Aeons, e também ajudar na liturgia do seu culto.

•• Universitário: você pode discutir diferenças na teologia e prática dos cultos, e sabe muito da mitologia de Set.

••• Mestre: você é capaz de analisar a teologia teofidiana em detalhes, sabe nome de muitos Hierofantes e está a par de muitos segredos. Você recebeu a iniciação nos templos de alto grau de um ou mais cultos.

•••• Doutor: você conhece especificamente os objetivos dos Hierofantes e Eternos e tem lido a maioria dos grimórios e textos secretos. Os segredos dos Setitas estão marcados em sua alma.

••••• Catedrático: Depois de tal conhecimento, qual a desculpa?

Sistema TM: Esta característica é como qualquer Habilidade de Passatempo/ Profissional/Especializada.



TENTAÇÃO

Outros vampiros acham que os Seguidores de Set são tentadores e sedutores - e isto é exatamente o que eles são. Os Serpentes sabem que a maneira certa de conseguir atenção de alguém é encontrar o que a pessoa quer e dar a ela. Convencer alguém do seu ponto de vista torna-se mais fácil se ele gosta de você... e mais fácil ainda se ele *precisar de você*.

Os Setitas trabalham duro para que precisem deles.

Como dito antes, favores dão a chance de influenciar pensamentos. Um bom Setita mantém seus olhos e ouvidos abertos.

As pessoas escondem seus desejos, mas queira ou não, com boas piadas e jeito engraçado, você consegue arrancar algo, sinais cuidadosamente avaliados - centenas de caminhos a explorar. Um Setita com sensibilidade reconhecerá esses sinais. Como bons garçons, eles são bom ouvintes.

Quando um Serpente sabe o que a pessoa quer, eles avaliam as maneiras de satisfazer esses desejos. Nem todos os serviços que os Setitas prestam são ilícitos. Claro, pessoas querem drogas, sexo, dinheiro e outras coisas simples e um Setita pode ir longe para satisfazer esses desejos. Contudo, um verdadeiro artista da tentação, se esforçará para satisfazer desejos menos concretos como ambição, inveja ou curiosidade, acesso a políticos poderosos, humilhação de um rival, salvar um membro da família - estas coisas podem deixar uma pessoa obcecada de um modo tão forte como qualquer desejo material.

Os Seguidores de Set possuem muitas maneiras de conseguir o que as outras pessoas querem. Ofuscação pode criar um ladrão de uma maneira fácil, enquanto Presença aumenta as chances de uma barganha. Alguns Serpentes podem até invocar trilhas e rituais Taumatúrgicos.

Um culto de sangue leal pode conseguir numerosos leques de possibilidades que podem criar vários tipos de iscas. Se você precisa encontrar roupas íntimas do século XVIII ou fazer uma reserva num apartamento de última hora, faça os cultistas darem alguns telefonemas e deixe o resto acontecer. Cultistas também podem fazer pequenas encenações para adiantar os planos do seu mestre, como incitar revoltas ou tumultos para alimentar o ego de uma falsa celebridade.

Quando esses métodos falham, pode-se pedir ajuda aos seus companheiros de clã. Um Serpente sábio cultiva Contatos, Aliados e benefícios do seu clã, assim como de outros vampiros, e deixam seus companheiros de clã saberem o que ele pode oferecer em troca de seus serviços. Quando alguém pede a um Seguidor de Set para encontrar um diamante perfeito amarelo-canário, o último trabalho de Aristóteles, ou alguma coisa que um Serpente não pode encontrar, ele chamara todos os Setitas que conhecer e perguntará se eles podem encontrar esse item.

Estes Setitas podem pedir aos seus Contatos e assim por diante. Os principais templos atam suas redes de serviços prestados, não somente acumulando todos os tipos de tesouros esotéricos, como também mantendo uma conexão entre membros de cultos diversos com habilidades e recursos especiais.

Por exemplo, supomos que um primigênie Toreador peça para um Seguidor de Set da sua cidade supostamente... confiável... para encontrar um talismã de proteção contra a magia do sangue. O Setita passa o pedido para o culto do seu Templo Fundador. Poucos meses depois, o templo responde que o Hierofante do Ninho da Decadência conseguirá o talismã em troca de um completo esqueleto neandertal e um quarto de sangue de lobisomem. O Serpente sabe onde conseguir o esqueleto, e conhece um caçador Gangrel que diz que pode encontrar e matar um lobisomem. O Setita diz ao Hierofante que ele conseguiu fazer o negócio - e então compra os serviços do Gangrel. No mês seguinte o Toreador tem seu talismã, o Hierofante tem seu esqueleto e sangue e o Setita tem o favor do Toreador que ele pode explorar cada vez mais e mais.

Um manipulador amador pede logo o pagamento. Um manipulador habilidoso não. Setitas inteligentes jogam por muito tempo, para maiores benefícios. O primeiro favor é de graça, o segundo e terceiro talvez também seja. Um tentador capaz quer que seu alvo se acostume a pedir seus favores. E faz com que seu hábito não se quebre facilmente.

Um vampiro pode facilmente usar seus poderes para criar desejos. Os Setitas desenvolveram uma série de Trilhas Taumatúrgicas voltadas para a indução de paixões, desejos e vícios. Contudo, magia pode acarretar certos riscos. Se uma vítima perceber que o Setita *o fez querer algo, o Setita ganhará um terrível inimigo. Manipular uma pessoa pela sua fraqueza é seguro, mesmo se o resultado demorar a vir.*

O Laço de Sangue é outra estratégia perigosa. Se a vítima já estiver enlaçada, não terá nenhum problema. Se a vítima suspeitar antes que o Setita complete o laço, dali em diante, ela o odiará e ficará com medo do Setita. O Sabá nunca mantém o laço por muito tempo, e suas vinganças podem ser horríveis.

Em todo o caso, Setitas ortodoxos desaprovam a utilização do laço de sangue dessa forma. Suas Vitae são divinas; compartilhar com outros é um sacramento. Dando o sangue a um desmerecedor... depreciá-lo, é como usar as hóstias da Comunhão como biscoitos para acompanhar a sopa. Muitos Setitas esperam até alguém aceitar se juntar ao culto antes de da-lo o gosto de sua vitae, e fazem o Laço de Sangue como parte da iniciação.

Quando a vítima se acostumar com as ajudas do Setita, a Serpente pode pedir favores em troca. Quando essa pessoa vem pedir o conselho semanal, o Setita introduz outro "amigo" que precisa urgente de uma escritura residencial. O vampiro que precisou de ajuda para salvar seu refúgio da demolição não se importará em guardar discretamente um carro roubado por algumas noites não é? Quanto mais pessoas (Membros e mortais) deverem favores ao Setita, mais este fará favores para outras pessoas.



Com o tempo, um Setita astuto terá uma rede de clientes que dependerá dele, talvez devendo mais favores do que eles possam pagar. Se eles espontaneamente faltarem com gratidão, o Setita poderá utilizar da chantagem: um Setita prudente obtém fotos e outras evidências das atividades impróprias de seu cliente. Contudo, a chantagem é uma arte delicada. A vítima deve acreditar que ele tem mais a temer a exposição dos seus segredos do que não fazer o que o chantagista quer - e que o chantagista não hesitará em revelar tudo. Aqui, a reputação de degenerado da Serpente pode ajudá-lo. Nenhum vampiro achará que *algum crime envergonhará o Setita*.

O chantagista também deve saber o quanto ele pode exigir antes da vítima ficar ressentida e tentar matá-lo.

Contudo, um Seguidor que se manter apenas por poder, não irá muito longe para agradar outros Setitas. Para os outros vampiros, estabelecer esse tipo de poder sobre outra pessoa seria o final de uma jornada para a tentação. Para os Seguidores de Set, tal controle é apenas o começo...

REVELAÇÃO

Uma vez que um Seguidor de Set tem um Membro ou mortal em seu poder, a campanha da tentação avança para um novo nível. Um devoto teofidiano não aceita tudo por mera obediência. Eles querem abrir os olhos de suas vítimas, despedaçar suas mentes e moldar suas almas como se fossem argila. Mesmos os mais assustadores retorcedores de corpos Tzimisce não exigem tanto.

Os Setitas acreditam que todos, Membros ou mortais, escondem sua verdadeira alma sob camadas de auto-enganação e condição social. O que os mais antigos teofidianos chamam de correntes dos Aeons. Setitas que preferem a linguagem da psicologia moderna chamam de “armadura do caráter” ou “falsa consciência”. Desse modo eles vão prosseguindo, acreditando que Set os mostrará o caminho. Tentar, seduzir e corromper uma vítima é apenas o primeiro passo para rasgar a mortalha da ilusão que mantém escondida a sua verdadeira alma.

Ver alguém perdido nas próprias ilusões é algo raramente agradável de se ver. Os Setitas dizem que após milhares de anos, Membros e mortais se acostumaram com suas prisões. No entanto, os Serpentes também têm milhares de anos de experiência em libertar almas. Sua mais sagrada escritura, *O Livro da Progressão Noturna* afirma que as Revelações do Vazio libertam a alma das mentiras dos Aeons - os Nove Portões da Sabedoria que levam a libertação e comunhão com o divino Set.

A Revelação do Êxtase geralmente é a primeira. O Setita usa as várias sensações - prazer, dor, exaustão, tudo - para induzir o transe em suas vítimas. Drogas também podem ser usadas, mas um Setita a usará para combinar com alguma outra experiência intensa para deixar a vítima totalmente em choque, fora de sua consciência.

O transe é uma experiência intrinsecamente religiosa. Enquanto está em transe extático, uma pessoa sente como se estivesse próximo a Deus. A Serpente providencia um cenário adequado e sugestões que faz com que a vítimas sintam como se estivessem com Set. De fato, muitos teofidianos acreditam que suas vítimas realmente encontraram seu deus e desfrutaram desse transe.

A Revelação do Terror, apesar do nome, é a mais fácil de ser induzida das nove. Ela literalmente envolve que assustam a vítima até que ela perca a consciência. Por um momento, todas as ocupações e distrações do dia a dia são removidas. Quando o medo termina e ela percebe que não morreu, ela se sente como se tivesse renascido, como se fosse uma nova pessoa. (É por isso que muitas sociedades tribais, cultos secretos, Sabá e outros grupos incluem dor e medo em seus rituais de iniciação. Os Setitas, contudo, fazem dessa morte e renascimento simbólicos algo bem mais terrível que um simples trote de faculdade).

Para que a Revelação do Terror tenha sucesso, depois de tudo acalmar e direcionar a vítima, para que ela não sinta apenas raiva do Setita por tê-la assustado (embora tal raiva possa ser usada. Veja Revelação da Ira). Uma estratégia e não deixar que sua vítima saiba que a Serpente providenciou o terror, mas em seguida revelar e imediatamente conduzir a vítima a uma nova experiência. Paralelamente, o Setita pode usar a Revelação do Terror da maneira clássica, como forma de introduzir a iniciação da vítima no culto. A imagem do deus se tornará a primeira coisa que a vítima verá depois que o medo passar, assim o sacerdote Setita a acolherá na graça de Set.

Os Setitas Guerreiros particularmente enfatizam a Revelação da Ira. Eles dizem que raiva e ódio deixam as pessoas fora de si assim como o prazer, dor ou qualquer outro sentimento. Contudo, muitas pessoas não sabem como se sentir como um selvagem tomado pela fúria. Aqueles considerados sábios dizem que as pessoas têm que reprimir sua raiva, fingir que está tudo bem e ficarem quietas. Um Setita que busca proporcionar essa revelação leva sua vítima a uma fúria cega e assassina - se necessário direcionado ao próprio Setita! A vítima esquece a condição social, raciocínio e até mesmo a sobrevivência. Depois disso, o Setita ajuda a sua vítima a entender que neste momento de pura Vontade, sua alma se desnudou. A máscara da falsa consciência nunca mais se encaixará com tanta firmeza novamente.

A Revelação do Desejo envolvem atos criminosos como estupro, assassinato e outros desvios sexuais porque muitas pessoas lutam para negar seus desejos (para sua proteção, se não por outra razão). Embora outros desejos “proibidos” sejam possíveis; conflitos sobre a identidade entre os sexos é um bom exemplo disso. As Serpentes usam todos os desejos para que a vítima desabafe tudo e rejeite sua identidade - e prepará-los para uma nova identidade para a adoração de Set.



A Revelação da Saciedade toma o caminho contrário ao do desejo. Ao invés de atíçar o apetite da vítima, o Setita tenta saciar e estimular ao máximo seus desejos, até tudo perder a graça até ele procurar encontrar a saciedade em novos desejos e gostos.

Esta revelação requer um manejo cuidadoso e discreto. Dependência química, por exemplo, nunca é saciada. A dependência apenas desenvolve uma tolerância, até ela não poder viver mais sem a droga embora ela não tenha como consegui-la.

A Revelação do Desespero é como uma maldição cruel. Nesta revelação, o Setita através de uma criteriosa investigação descobre o que a vítima mais ama e valoriza nesse mundo... e destrói ou tira tudo isso dela, então a pessoa não tem mais esperança de recuperar o que mais amava. Se a vítima ama uma pessoa mais que tudo, a Serpente a persuade a não mais gostar da mesma. Se a vítima se deleita em admirar beleza das artes, a Serpente a cega. O frio homem de negócios encontra seus negócios em ruínas e perde todo seu dinheiro. De fato, um Setita que utiliza a Revelação do Desespero raramente se contenta em tirar apenas uma única coisa. Ele destrói o máximo da vida vítima que puder.

O mais importante da campanha do Desespero, contudo, é o orgulho e a moral da vítima. A Serpente faz o pior para que não seja possível que a vítima alcance suas ambições ou viva pelos seus ideais. De um jeito ou de outro, a vítima percebe que todas as esperanças e alegrias viraram pó. Ele não conseguirá nada, nem ninguém o ajudará a conseguir alguma coisa. Então, o Setita estará preparado para lhe mostrar algo...

A Revelação da Ignorância afeta o senso de certeza da vida e do mundo da vítima. Simplesmente mostrar-lhe algo inesperado não é o bastante, as pessoas não se surpreendem com poucas surpresas. Revelar ao mortal a existência dos vampiros, por exemplo, não é tão impactante assim para o propósito do Setita, ao menos que a pessoa seja um verdadeiro cético quanto ao sobrenatural. O Setita deve entender a mente da vítima bem o bastante para descobrir o que ela não *pode aceitar* como verdade - e então fazê-la acreditar. O super-racista branco descobre que é em parte negro; a modelo de mãe se revela como um gênio do sindicato do crime. Se a revelação mostrar realmente que é verdade, isto será um bônus, mas um teofidiano dedicado não hesitará em criar brincadeiras bastante divertidas.

Para variar, o Setita pode inverter o entendimento sobre a moral da vítima. Ele mostra a vítima como o que ela pensa que é bom pode trazer o mal, e o que ela pensa que é mal na verdade é bom. Meros argumentos filosóficos não funcionam: a Serpente deve *mostrar* a sua vítima através da experiência direta, o que é impossível de mostrar apenas contando, se tratando de o que é bom e o que é mal, o que é ajuda e o que é prejudicial e o que é amor e ódio. Um assistente social, por exemplo, pode ver que ele arruinou a vida de todas as pessoas que ele quis ajudar (mesmo se for preciso que o Setita providencie essa ruína).

Quando a vítima entende que os códigos morais que ele acreditava são uma farsa sem sentido, o Setita mostrará a ele um novo código. Esta é provavelmente a Revelação mais difícil de executar, pelo menos se o Setita esperar que o caráter de uma pessoa seja mudado logo de início. Frequentemente, uma Serpente combina um pouco da Revelação da Ignorância com uma outra filosofia. Se a adoração de um deus-vampiro egípcio parecer normal e sensato após a vítima aprender sobre ele mesmo e seu mundo, o Setita terá feito um bom trabalho.

Nós achamos que controlamos nossas vidas, e o que não controlamos, alguma "autoridade apropriada" tomará de conta. A Revelação do Caos entrará em ação atacando o senso de vida de um mundo equilibrado e previsível. Ou ele está louco, ou o mundo está! Os Setitas geralmente combinam alucinógenos com a realidade e atos sem sentido para quebrar o senso de realidade da vítima. Isto pode coincidir com a Revelação do Desespero se o Setita utilizar de tragédias manjadas (como um assassinato "por acaso" de uma pessoa querida) para convencer a vítima do caos e da existência absurda. Quando a vítima não puder distinguir o que é real ou por que as coisas acontecem, o Setita introduz a adoração a Set como um novo ponto para recomençar a construção de sua vida.

A última lição é a Revelação do Sangue. Isto é, o próprio Abraço: terror, êxtase e desejo, tudo isso de uma vez, quando a vítima encontrar a morte, se erguer e se alimentar pela primeira vez. Contudo, muitos teofidianos reservarão o maior das revelações quando o mortal se juntar ao Culto a Set, passar pelos Portões da Sabedoria e provar sua devoção. Tal mortal não será uma vítima, mas um verdadeiro iniciado e celebrante do maior e mais importante sacramento de Set.

LIDERANDO UM CULTO

Comparado aos poderosos vampiros anciões, os neófitos podem parecer fracos, até para eles mesmos. Porém, comparados aos meros mortais que os cercam, mesmo um vampiro neófito é uma poderosa força sobrenatural. Os Seguidores de Set reconhecem essa verdade básica. Mesmo o mais fraco deles pode se tornar um mortífero deus da noite diante dos seus acólitos aterrorizados. Como o Portal do Paraíso, Jonestown e outros cultos suicidas provam, mortais podem fingir ser um Deus oferecendo nada mais que presentes pela lealdade. Imagine o quão facilmente alguém com poderes sobrenaturais podem inspirar tal fanatismo!

Convenientemente, as listas das Disciplinas do clã Setita incluem os dois mais poderosos meios de fingir se um Deus. Presença proporciona fascínio, terror e atração sobrenatural. Um setita usando ofuscação poderia andar invisível entre os mortais e descobrir seus segredos ou literalmente assumir a forma de um deus. Usados juntos, essas Disciplinas podem gerar um encontro com um deus extremamente convincente.



Mas temos que admitir, se mascarar de um deus requer um nível alto de Manipulação e Performance. Contudo, o Setita pode se utilizar de ferramentas simples. Por exemplo, ele queria representar o papel de um deus egípcio com cabeça de animal poderia usar uma máscara adquirida numa loja de fantasias. A Máscara das Mil Faces faria um disfarce mal feito parecer totalmente real. As Serpentes da Luz geralmente se transformam em *loa* durante as cerimônias religiosas; as Cobras possuem adereços e se fantasiam de *loa* em seus templos. Mais importante de tudo, membros dessas congregações *esperam* por essas possessões e transformações milagrosas. Isto faz com que mesmo um sucesso mínimo em Máscara das Mil Faces sejam bastante para transformar um Seguidor de Set na imagem de um deus... pelo menos para os fiéis. Um espectador cético pode achar a apresentação bem menos convincente!

Serpentis tem um uso mais limitado. Transformar-se em um homem-cobra ou numa serpente gigante impressionará os mais rudes, mas não dará ao setita muitas escolhas: como tantos deuses cobras podem ter o nome de pessoas comuns? Sacerdotes setitas raramente usam a *Pele de Víbora* para personificar qualquer deus que não seja Set. *Olhos de Serpente* pode simular Presença em um nível mais limitado. O setita prende os olhos de um mortal com seu magnetismo e olhar basilisco, enquanto fala. Com sorte, o mortal confunde a fascinação pelos olhos do vampiro com a fascinação da mensagem.

As Serpentes não se restringem as Disciplinas do clã. Se aplicada com inteligência, qualquer Disciplina pode fascinar os mortais. Guerreiros setitas sabem como uma pequena demonstração de destruição e força irresistível pode intimidar mortais que não querem cooperar. Antigas tradições do clã recomendam Animalismo como um modo de afirmar a divindade sem ostentação, fazendo cães ferozes e bestas selvagens farejar e lambe as mãos do vampiro. Contudo, acima de todas as outras Disciplinas, a Taumaturgia - os vários estilos de Feitiçaria Setita - dão uma variedade de maneiras para abençoar, amaldiçoar e encantar tanto Membros quanto mortais. Sacerdotes-feiticeiros Setitas acreditam que através de sua mágica, eles mostram o poder de Set ao mundo e afirmam sua própria divindade.

Feiticeiros setitas não amaldiçoam seus inimigos, eles geralmente usam as maldições para punir erros cometidos contra os adoradores. As Serpentes da Luz em particular geralmente burlam a linha entre o sacerdote e o feiticeiro profissional. Eles podem “vender” maldições e outras mágicas ofensivas (assim como mágicas do amor e exorcismo de espíritos malignos) para grandes comunidades, assim como qualquer mortal *bakor* e *santem* - exceto pelo fato de que as mágicas da Cobra provavelmente acontecem de verdade!

A maioria das tradições setitas trata o culto de sangue como uma grande responsabilidade. Mesmo as Serpentes da Luz concordam com seus parentes de clã nesse ponto. Nenhuma lei proíbe um Seguidor de Set de explorar sem dó seu culto de sangue como Rebanho enquanto não dá nada em troca. Os setitas chamam esses líderes de culto egoístas de “Osíris” porque eles adotam a ganância, método desprezível que eles atribuem ao seu odiado inimigo. Cainitas ignorantes usam esse nome a qualquer mestre de um culto de sangue. Contudo, um setita que demonstra tal atitude de parasita, perde todo o status aos olhos dos seus companheiros de clã mais piedosos. Os setitas não têm uma inquisição para estabelecer um padrão, mas um setita em particular pode mostrar seu desprezo recusando a se associar a um Osíris, ou criando dificuldade para ele em relação a outros vampiros locais.

Um verdadeiro teofidiano considera seu culto de sangue como uma verdadeira congregação. Como sacerdote e substituto do Deus da Escuridão, ele é responsável pelo bem estar espiritual do culto. Por isso fará mais do que mostrar o poder de Set em rituais religiosos enquanto coleta dízimos de sangue. Como qualquer sacerdote fiel, um setita tem interesse em seus paroquianos vivos e não-vivos. Ele os aconselha em tempos de dúvidas e dificuldades, orientando-os sobre como aplicar os ensinamentos do Deus da Escuridão em cada situação particular. Quando julgam que seus acólitos estão preparados, eles o guiam a Revelação do Vazio, avançando seu próprio desenvolvimento espiritual.

A lealdade ao culto setita também traz recompensas. Um acólito leal pode se tornar um carniçal, servindo diretamente seu culto e seu deus, como uma ferramenta dele. Se um cultista sofrer dificuldades nos negócios, luxúria, vingança e outros assuntos pessoais que não possa resolver por sua própria inteligência e vontade, ele pode conseguir ajuda com os outros membros da sua comunidade de fé. Se estes também falharem, ele pode se dirigir ao pastor teofidiano, o avatar do próprio deus. Isto dá a Serpente uma chance de mostrar como o poder de Set pode superar aquilo que os Aeons colocam diante da fé.

SÍMBOLOS DE FÉ

Ao contrário dos mortais mais fanáticos, os cultos de sangue setita devem se esconder do mundo ou mesmo dos outros vampiros: os Seguidores de Set têm muitos inimigos. Eles não podem colocar o número do “Templo de Set” numa lista telefônica.

Então como os cultistas de Set se reconhecem? Os setitas usam o exemplo dos antigos cristãos, que usavam o símbolo de um peixe para se identificarem. Os Seguidores de Set se basearam nas lendas do seu deus por referências esotéricas e imagens que um forasteiro provavelmente não reconheceria. Eles usam esses símbolos e códigos em suas roupas, casas, refúgios, trabalho e pontos de encontros.

Muitos vampiros sabem que os Seguidores de Set tem um fetiche por serpentes. Por isso, um setita que queira esconder a devoção ao seu clã não mostrará várias cobras ornamentando suas roupas.

Ele não terá um templo nos fundos de um “pet shop” para criadores de cobras, ou um bar chamado “Cobra Café”, ou qualquer outra coisa pateticamente óbvia.

Temas explicitamente egípcios como pirâmides, múmias e esfinges e coisas do tipo também podem revelá-los. Um setita que use esses símbolos em suas propriedade realmente *quer que elas sejam encontradas por outros vampiros*.

Ao invés disso, um setita inteligente explora o fato de Set ter muitos totens animais além da “Besta Tifônica” que formam as cabeças no emblema do clã.

O crocodilo, o hipopótamo e o porco, por exemplo, representam um importante papel na mitologia e iconografia de Set.

As Serpentes podem comprar uma taverna, chamá-lo de “Espaço do Safári” e colocar vários desenhos de crocodilos e hipopótamos no letreiro do empreendimento.

Os egípcios também localizavam o Deus da Escuridão no céu. Eles acreditavam que Set morava na Ursa Maior, assim como via Órion como a imagem de Osíris.

Assim, um setita podia identificar outros usando um desenho da Ursa Maior, ou identificar sua propriedade com a Ursa ou uma referência às “Sete Estrelas” ou “Estrelas do Norte”.

Set foi um deus do deserto, das tempestades, nuvens que cobriam o sol, terremotos e eclipses.

Ele inventou a cerveja e misturou com alface (que os egípcios consideravam afrodisíaco - referente à violenta masculinidade de Set). Um setita corretamente iniciado na doutrina utiliza qualquer dessas referências como conhecimento de Set, principalmente se eles forem usados em combinação.

Eles usam essas referências setitas em sua fala, roupas e ações, e esperam pra ver se alguém responde.

Após algumas cuidadosas trocas de sinais para estabelecer suas *bona fides*, os dois cultistas podem conversar mais abertamente e o setita local pode providenciar um quarto temporário para o visitante.

PODERES DIVINOS

Os Seguidores de Set acreditam que são divinos. Alguns deuses, contudo, possuem mais poderes que outros. Através de milênios, anciões de geração baixa criaram poderes especiais, poderes de Disciplinas em níveis altos.

O clã também possui uma enorme lista de conhecimento sobre feitiçaria: falta as Serpente o talento inato dos Tremere, mas eles têm estudado a magia do sangue por *muito* tempo.

SERPENTIS AVANÇADA

..... PRESAS DE NAJA

Um personagem usando Forma de Serpente ganha mordida venenosa enquanto estiver em sua forma serpentina. Infelizmente, uma naja negra gigante tende a fazer com que as pessoas corram o mais rápido que eles puderem. Este poder de Serpentis dá ao setita uma mordida mortal sem a transformação completa do corpo, tornando mais fácil pegar uma vítima de surpresa. A polícia fará perguntas quando alguém for morto por mordida de naja sob circunstâncias improváveis, então Presas de Naja requer discricção em sua utilização.

Sistema: o setita deve gastar um ponto de sangue, e em um turno, suas presas ficarão mais afiadas, finas e venenosas. O vampiro injetará veneno quando morder alguém. Ele ainda deve agarrar a vítima para efetuar um ataque de mordida, essa mordida não causa nenhum dano; o veneno, contudo, mata mortais em um minuto. Vampiros e outros seres sobrenaturais que forem mordidos sofrem dez níveis de danos agravados, menos um para cada ponto em vigor, durante cinco minutos.

Sistema TM: Este poder custa uma Característica de Sangue e dura uma cena inteira (ou uma hora, o que for mais curto). Morder requer um Desafio Físico entre o atacante e o alvo.

..... IMAGEM DIVINA

Muitos anciões setitas de geração baixa não precisam das ilusões de Ofuscação para parecer um deus. Através desse poder de Serpentis, um setita pode se metamorfosear fisicamente na forma de um deus. Seguidores de Set homens geralmente assumem a forma do próprio Set: um homem musculoso com cabeça da “Besta Tifônica”, um animal com o focinho longo e fino e com orelhas pontudas e empinadas. Com menos frequência, eles assumem a forma do deus com cabeça de crocodilo Sobek, que os egípcios costumam associar a Set, ou o deus da guerra com cabeça de lobo Wepwawet, geralmente reconhecido como o filho de Set, Anúbis. Setitas mulheres geralmente assumem a forma da deusa com cabeça de naja Renenet, esposa de Sobek, ou a deusa hipopótamo Taweret, algumas vezes considerada a consorte de Set. Ambas são consideradas deusas da fertilidade e do parto. A doutrina setita considera esses quatro deuses como os filhos mais velhos de Set. Quando assume a Imagem Divina, o vampiro se torna mais forte, resistente e impressionável. Mais importante, talvez, a confiança do setita ficará mais poderosa quando ele se identificar com seu ancestral divino.

Sistema: o personagem deve gastar três pontos de sangue, se transformar na Imagem Divina leva um turno. Nessa forma, o vampiro ganha dois pontos em Força e Vigor e um ponto em Carisma e Manipulação, mas sua Aparência cai para um.

Esses pontos podem exceder o limite da geração. O personagem também ganha dois pontos de Força de Vontade (até o máximo de 10). O setita pode permanecer nessa forma por no máximo uma cena.

Um vampiro tem somente uma forma da Imagem Divina (ao menos que o jogador compre esse poder duas vezes). O personagem não saberá qual Imagem Divina irá se manifestar. Os ancestrais divinos decidirão isto... Juntamente com o jogador e o Narrador.

Sistema TM: o jogador do setita trocará três Características de Sangue por quatro Físicas, duas de Força de Vontade, a Característica Social Intimidação e a Característica Social Negativa Bestial. A transformação dura uma cena ou uma hora, o que for mais curto. O limite de geração não é aplicado.

..... LADRÃO DE CORAÇÃO

O poder de Serpents Coração das Trevas normalmente leva horas para ser aplicado em outros vampiros, e só pode ser feito em noites de lua nova. Alguns anciões setitas, contudo, podem remover o coração do tórax do vampiro com uma puxada rápida. Isto não destruirá o vampiro... A não ser que o setita destrua o coração roubado. Ladrão de Coração não é um poder fácil de usar apesar da velocidade, mas poucos efeitos de Disciplinas colocam um vampiro tão rápido e completamente a mercê de outro.

Sistema: o vampiro deve gastar um ponto de Força de Vontade. Remover o coração sem o consentimento de um vampiro é uma tarefa difícil, comparado a enfiar uma estaca no coração do vampiro: o atacante deve obter pelo menos três sucessos num teste de Destreza + Briga (dificuldade 9). A vítima pode usar Fortitude para “absorver” os sucessos do atacante, mas o Vigor não tem efeito contra esse ataque mágico.

Um vampiro que tem seu coração roubado dessa maneira leva um dano agravado não absorvível, e recebe todos os benefícios e malefícios do poder Coração das Trevas. Resistir ao frenesi torna-se mais fácil (-2 na dificuldade) e não pode ser empalado. Por outro lado, enfiar uma estaca no coração removido colocará um vampiro instantaneamente em torpor e expor o coração ao fogo e luz do sol queimará o vampiro até virar cinzas. Mesmo ferir o coração causará dano agravado no vampiro em questão.

Sistema TM: Para roubar o coração sem o consentimento do vampiro será preciso vencê-lo em um Desafio Físico igual ao de empalamento.

..... SOMBRA DE APEP

Somente Set e os filhos de Set podem usar esse terrível poder. Esse monstruoso e antigo dom faz um vampiro assumir a forma do inimigo que Set derrotou, Apep. O vampiro se torna uma serpente gigante feito de fluidos; formado pelas Trevas - não uma mera sombra, mas uma anti-luz, como a força negra comandada pela Tenebrosidade.

Nesta forma, ataques físicos não podem causar dano ao vampiro: nem garras, presas, balas, explosões, nada exceto fogo, luz do sol ou magia. Barreiras físicas não param o vampiro com facilidade, a forma sombria poderá penetrar até mesmo na menor fresta das mesmas. O vampiro, contudo, poderá realizar ataques físicos e sobrenaturais normalmente.

Sistema: assumir a forma de Apep custa um ponto de Força de Vontade; e o vampiro permanece nessa forma por uma cena. A transformação leva três turnos para se completar. Nesta forma, o vampiro não leva dano por ataques físicos: punhos, armas, pedaços de paredes caindo passará pelo vampiro como se ele fosse sombra. Contudo, fogo e luz do sol infligirá dano agravado normalmente, e magia ainda afetará o vampiro transformado. O vampiro ganha três pontos em cada Atributo Físico. O limite de geração é ignorado, então um vampiro nessa forma poderia ter Força, Destreza e Vigor acima que 10. O vampiro transformado pode realizar ataques físicos e pode morder, causando dano de Força + 2. O vampiro pode usar qualquer Disciplina que não utilize as mãos.

Sistema TM: este poder custa uma Característica de Força de Vontade. O personagem ganha seis Características Físicas e fica imune a danos físicos exceto os especificados anteriormente. A Transformação dura uma cena.

OFUSCAÇÃO E

PRESENÇA AVANÇADA

Setitas anciões de geração baixa podem aprender poderes especiais de Ofuscação ou Presença tão bem como a marca registrada do clã, Serpents. Esses anciões setitas podem aprender quaisquer poderes avançados de Ofuscação e Presença descritos no *Guia da Camarilla*. Os Seguidores de Set também desenvolveram seus próprios poderes de Ofuscação e Presença.

LABIRINTO MENTAL

(OFUSCAÇÃO NÍVEL 6)

Ao invés de esconder ou disfarçar um vampiro ou objeto, este poder remove o senso de direção da vítima. Ele literalmente não sabe qual caminho seguir, forçando-o a andar em círculos o prendê-lo em uma área a escolha do vampiro. O vampiro poderá armar ciladas em sua própria casa: do ponto de vista da vítima a casa dobra de tamanho em relação a ele, assim como tudo dentro da casa.

Sistema: o vampiro deve fazer um teste de Carisma + Intimidação (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). A dificuldade aumenta em 2 se o jogador não puder falar com a vítima escolhida, dizendo a ele que não tem como escapar. Para cada sucesso, o personagem pode afetar um alvo.

Os efeitos duram uma cena.

Normalmente, esse poder é usado em estruturas com várias compartimentos, como uma casa, um templo Setita de bom tamanho ou uma área descoberta de tamanho similar, como parte de um bosque. Uma área muito maior (qualquer coisa, de uma torre a um bairro) reduz a dificuldade em 1 e aumenta a duração para um dia inteiro. Se o vampiro quiser emboscar uma vítima em uma sala simples, o jogador deve gastar um ponto de Força de Vontade. O personagem também deve gastar um ponto de Força de Vontade para usar Labirinto Mental em seres sobrenaturais como lobisomens, magos, outros vampiros e carniçais.

Sistema TM: você deve vencer uma Disputa Mental contra seu alvo para utilizar Labirinto Mental. Emboscar uma vítima em uma sala simples requer o dispêndio de um ponto da Característica Força de Vontade.

CONFUSÃO DO OLHO (OFUSCAÇÃO NÍVEL 6)

Esse poder estende os efeitos da Máscara das Mil Faces à outra pessoa de uma maneira especial. Sobre a influência desse poder, a vítima vê uma pessoa como sendo outra pessoa que o vampiro escolher. Por exemplo, o vampiro pode ver e ouvir o Arcebispo do Sabá da cidade como um mero zelador mortal, ou um anarquista menosprezado como um Primogeno. A vítima ouve tudo o que a pessoa “mascarada” diz, mas inconscientemente esclarecerá a si mesmo acerca de qualquer coisa incoerente que for dita. Se a pessoa “mascarada” tentar diretamente convencer a vítima da sua verdadeira identidade, a vítima provará ser difícil de ser convencida, e ficará com raiva.

Sistema: este poder requer o gasto de um ponto de Força de Vontade para ser usado. O jogador testa Força de Vontade (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). Se obtiver sucesso no teste, a vítima verá uma pessoa, a escolha do vampiro, como se fosse uma outra pessoa também a escolha do vampiro. Esse efeito dura até 24 horas.

A vítima racionalizará ou ignorará a maioria das evidências de que a pessoa “mascarada” não é quem ela acredita. Se a pessoa “mascarada” tentar convencer a vítima de sua verdadeira identidade, esta poderá fazer um teste de Força de Vontade para anular Confusão do Olho (dificuldade 9 - 1 por sucesso de Carisma + uma Habilidade apropriada que a pessoa “mascarada” deverá fazer, tendo que ser representado, para tentar convencer a vítima dessa ilusão).

Sistema TM: o poder custa um ponto da Característica Força de Vontade. Disfarçar uma pessoa contra a vontade implica em uma Disputa Mental contra ela.

TENTAÇÃO (PRESENÇA NÍVEL 6)

Este poder permite ao Setita tentar uma vítima a fazer ações que normalmente não faria. Geralmente é um ato pecaminoso, mas isso cabe ao Setita escolher: Tentação funciona tanto para provocar uma generosidade fora do normal quanto ganância, ou tanto castidade quanto luxúria. O Setita deve falar com a vítima por pelo menos um minuto e falar sobre a ação que ele quer que a vítima faça.

Sistema: Para influenciar a vítima, o personagem deve ser bem sucedido num teste de Manipulação + Liderança (dificuldade igual ao nível da Humanidade ou Trilha da Sabedoria da vítima). Um único sucesso resulta na mudança da personalidade e nas intenções da vítima durante uma cena. Se o número de sucessos for maior que a Consciência ou Convicção da vítima, a mudança será permanente (embora a vítima possa superar isso com o tempo e gasto de Força de Vontade, como se fosse uma perturbação).

Os Setitas criaram variações desse poder, como:

Obsessão: a vítima sofre um desejo incontrolável por alguma coisa, ação ou condição. A vítima pode entrar em fúria (devendo fazer um teste de frenesi) se ela não puder possuir ou entrar em contato com o objeto de seu desejo antes da próxima vez que for dormir.

Verdadeira Vontade: por um tempo, a vítima e convencida a agir de acordo com qualquer desejo temporário, ou de acordo com sua Natureza, sem nenhum auto controle.

Sistema TM: o jogador deve vencer uma Disputa Mental contra o jogador alvo para mudar seus desejos por uma cena. Podem-se fazer várias Disputas para fazer com que a mudança seja permanente, vencendo uma quantidade de vezes igual à Consciência ou Convicção do alvo.

FOBIA (PRESENÇA NÍVEL 7)

Apenas falando com a vítima, o Setita pode instigar um medo irracional a certo objeto, substância, pessoa ou condição.

O objeto da fobia pode ser geral (carros) ou muito específico (Ford rosa modelo 79) - embora a vítima deva conseguir reconhecer e distinguir o que o vampiro queira que ele tema. Nesse caso, o último exemplo não poderia ser utilizado a uma pessoa que não consiga distinguir as cores.

Sistema: implantar a Fobia requer um sucesso num teste de Manipulação + Intimidação (dificuldade igual à Coragem da vítima +3). Um único sucesso confere a Fobia a vítima durante uma cena. Se o jogador obtiver mais sucesso do que a Coragem da vítima no teste a Fobia será permanente, embora a vítima possa superá-la como se fosse uma perturbação.

Sistema TM: o jogador deve vencer um Disputa Mental contra o personagem do alvo para instalar a Fobia por uma cena. Podem-se fazer várias Disputas para fazer com que a mudança seja permanente, vencendo uma quantidade de vezes igual à Coragem do alvo.

CORRUPÇÃO

(PRESENÇA NÍVEL 8)

Este terrível poder permite ao Setita quebrar a barreira mental que há entre a Besta e a libido da vítima. Como resultado, a vítima fica viciada em sadismo, tanto que ela terá prazer em sentir fúria e causar agressões. O Setita também pode impedir que a vítima entre em contato com alguém, ao ponto dessa privação despertar a Besta, e induzir ao frenesi. Esses dois efeitos produzem uma espiral de desejo e violência, levando a vítima à loucura.

Sistema: para corromper a vítima, o Setita deve ser bem sucedido num teste de Manipulação + Empatia contra a Humanidade da vítima (ou Trilha da Sabedoria). Se o Setita acumular sucessos líquidos iguais à Humanidade ou Trilha da vítima, esta sofrerá os efeitos de Corrupção. Um personagem com Humanidade maior que 3 perde automaticamente um ponto de Humanidade por usar esse poder (geralmente, isso não é problema para os poucos anciões Setitas que o conhecem).

A vítima corrompida deve fazer um teste de frenesi toda vez que tiver oportunidade de realizar o lher prazer, seja sexo ou sua comida favorita. Assim como quando um vampiro em frenesi vê sangue, a vítima tentará realizar seus desejos da maneira mais imediata e brutal possível. Note que Corrupção funciona tanto em mortais como em vampiros (embora a Besta dos mortais seja mais fraca, resultando numa dificuldade menor de resistir ao frenesi). Por outro lado, um vampiro em frenesi buscará mais do que sangue durante sua fúria. Isto pode resultar em situações bizarras como um vampiro enlouquecido destruindo tudo em uma loja de música só para ouvir sua canção favorita ou matar qualquer um que tentar pará-lo.

A vítima não poderá superar a Corrupção gastando pontos de Força de Vontade: esse poder não é uma mera perturbação induzida, mas uma alteração na Maldição de Caim. O Inconnu pode saber como remover a Corrupção - se eles realmente souberem o segredo da Golconda.

O Setita que a lançou pode removê-la se quiser, mas ao invés disso o Setita provavelmente convenceria a vítima a ver a Corrupção como uma oportunidade de autoconhecimento.

Sistema TM: O Setita deve fazer um teste mental contra o alvo para estabelecer a Corrupção. A vítima deverá fazer testes de frenesi quando ela entrar em contato com qualquer coisa que desperte seu desejo de fúria.

COMBINAÇÕES DE PODERES

Os Setitas também desenvolveram algumas "combinações de poderes". Para eles, a maioria dos Setitas deveria preferir estudar sua Taumaturgia ao invés de dominar esses poderes únicos e limitados. Ainda assim, cada um desses três poderes alcançou certa fama entre seus usuários. Um culto Setita pode se distinguir dos outros cultos ensinando essas combinações especiais. Um Setita que desenvolve sua própria combinação de poder e se oferece para ensiná-la aos companheiros de clã aumentará seu Status.

FACE DO VERDADEIRO AMOR

(OFUSCAÇÃO •••, PRESENÇA •••)

Através de uma perfeita combinação de Máscara das 1000 Faces e Transe, o Setita pode aparentar ser uma pessoa que a vítima já amou alguma vez. O Setita pode escolher fingir ser uma outra pessoa que ele saiba que a vítima já amou. Se o Setita não conhece essa pessoa, ele pode fazer com que a vítima defina seu tipo de "Verdadeiro Amor" e então o poder faz o resto. Nesse caso, contudo, o Setita terá que usar toda sua inteligência para descobrir o que sua vítima pensa dele.

Sistema: O Seguidor se Set testa Carisma + Empatia (dificuldade 6). Qualquer sucesso significa que a vítima ve o vampiro como uma pessoa que ela já amou enquanto ele permanecer em sua presença.

Sistema TM: Veja Mascara das Mil Faces. O jogador deve sempre gastar uma Característica Mental para usar esse poder quando incorporar uma pessoa específica.

Esse poder custa 18 pontos de experiência. No sistema TM custa 9 pontos de características de experiência.

BESTA TIFÔNICA

(POTÊNCIA •••, SERPENTIS ••••)

Guerreiros Setitas são os mais aptos a aprender essa combinação (Os Setitas também tem uma versão desse poder com Serpents 6). O Setita assume a forma de um misterioso animal Tifônico.

Sistema: Este poder requer o dispêndio de três pontos de sangue. A transformação dura três turnos para completar. O vampiro transformado ganha um ponto em Força, Destreza e Vigor, assim como os benefícios de potência. A forma Tifônica ganha também os benefícios de Pele de Víbora, a dificuldade para absorver dano diminui para 5, e o vampiro pode usar vigor para absorver dano agravado de garras e dentes, mas não fogo, luz do sol e magia. O Setita também ganha a mordida venenosa da Forma da Serpente, dobra sua velocidade de corrida, e ganha +2 dados nos testes de percepção relacionados a audição e olfato.

O vampiro permanece na forma bestial até o próximo nascer do sol, ou até ele voluntariamente volta a sua forma original. Roupas e outros pequenos objetos pessoais se transformam junto com o vampiro.

Sistema TM: Este poder custa três pontos de sangue. O personagem ganha as Características e benefícios de Pele de Víbora, mas também todas as Características Sociais Negativas. O personagem ganha também mordida venenosa, a Característica Mental Observador x2 e três Características Físicas adicionais.

Este poder custa 21 pontos de experiência para aprender. No TM custa 11 pontos de características de experiência.

DESAR O CORAÇÃO (AUSPÍCIOS •••, SERPENTIS •••••)

Os antigos Egípcios acreditavam que a consciência e julgamento residia no coração; na pós-vida os deuses pesavam o coração do indivíduo, a lembranças dos seus feitos, através da balança da verdade. Um Setita tendo aprendido Coração das Trevas não somente pode remover o coração de um vampiro para mantê-lo a salvo, ele ganha um conhecimento profundo da consciência do outro. Este poder é desenvolvido através de Auspícios. Como o deus Toth, um vampiro com esse poder pode "pesar" o coração de outra pessoa, para ler seu caráter e pecados. Assim conhecendo o caráter de outra pessoa se torna mais fácil tentá-la, corrompê-la ou instruí-la.

Sistema: Este poder requer um teste de Percepção + Empatia (dificuldade 8). Cada sucesso revela uma verdade sobre o alvo, com particular ênfase nas fraquezas, paixões e pecados. A primeira verdade sempre é a Natureza da vítima, verdades subsequentes podem incluir quaisquer Perturbações ou Defeito mental, paixões fortes ou medos mais profundos e delitos (embora nunca explique detalhes sobre crimes específicos).

Sistema TM: Este poder requer desafio Mental Estático com a dificuldade igual ao número de Características Mentais do alvo. A cada sucesso você pode perguntar ao jogador sobre a características de sua Natureza ou outra características de personalidade, comportamentos incomuns ou delitos secretos e terá que receber uma resposta verdadeira.

Este poder custa 24 pontos de experiência para aprender. No sistema TM, ele custa 12 pontos de características de experiências.

TAUMATURGIA SETITA

As várias ramificações do clã Setita utilizam suas próprias formas da Taumaturgia. Em alguns casos, estas formas de magia do sangue são milênios mais velhas que a Taumaturgia ensinada pelos Tremere. Cada versão tem seu próprio estilo. No entanto, todas as mágicas Setitas tem um aspecto religioso muito mais forte do que a mecânica e intelectual Taumaturgia dos Tremere.

Feitiçaria Setita é mágica do sangue, mas cada estilo utiliza o simbolismo e mitologia de uma religião para invocar e formar a mágica.

FEITIÇARIA SETITA: AKHU

Os próprios Seguidores de Set usam uma combinação de ritual funeral pervertido, alquimia e as clássicas mágicas egípcias de imagens e encantamentos. Por exemplo, um feitiçeiro egípcio pode criar um manequim de uma pessoa, criatura ou objeto, escrever palavras mágicas sobre ele, então passar fumaça de incenso através dele enquanto canta uma invocação a um deus. A maioria dos rituais Setitas devem ser realizados numa câmara de ritual contendo um cadáver roubado de um túmulo e multilado de acordo com as instruções no livro sagrado Setita, *O Livro da Progressão Noturna*. Os Setitas acreditam que esse corpo profanado drena poderes mágicos vindos das Terras Ocidentais de Osiris: eles utilizam poderes mágicos roubados dos deuses e das almas mortas do reino de Osiris. Os egípcios chamam a mágica usada eplos mortos akhu, logo, os Seguidores de Set usam essa palavra para descrever sua própria feitiçaria, para distingui-la da mágica utilizada pelos mortais, chamados hekau.

Feitiçeiros Setitas utilizam Trilhas como a da Corrupção, a Serpente Interior e o Nilo Seco para isolar mortais de suas vidas passadas, mas outros vampiros exageram na suposta obsessão Setita com tais Trilhas. Em tempos antigos, Controle Climático era a Trilha Setita mais popular. Set era o deus das tempestades, depois todo o Poder sobre os assuntos climáticos era um grande negócio em sociedades agrícolas como o Egito. Na maior parte dos tempos antigos, antes de esconderem-se do mundo, os sacerdotes Setitas aconselhavam os plebeus para darem oferendas generosas em grãos e sangue - ou eles gostariam de tempestades de areia destruindo suas colheitas durante a noite? Controle do clima ainda tem uso nessas últimas noites, desde nevoeiros em aeroportos até chover na horade jogos de baseball.

Outras Trilhas Setitas incluem Manipulação do Espírito (especialmente para invocar os espíritos do submundo egípcio) e Conjuração (para oferecer às pessoas os seus desejos de seus corações... por um tempo). Uns poucos Guerreiros Setitas aprendem a Trilha de Phobos, a qual eles chamam de Valor de Sutekh. Os Guerreiros Setitas dizem ter aprendido essa Trilha de Set a milênios atrás, e que a versão do Sabá é uma imitação.

SERPENTES DA LUZ: WANGA

As Serpentes da Luz conseguiram sua inspiração da mágica nativa afro-caribeano (especialmente vudú haitiano ou a macumba cubana). Como um nome geral para suas mágicas, eles usam o termo haitiano *Wanga*, mas os Cobras também podem chamar seus feitiços de *Bilongo*, *Ebbo* ou *Malice* (um termo haitiano para qualquer influência secreta).

Amuletos e talismãs são chamados de *Paquets Congo* ou Mãos. Um *Wangateur* também utiliza dúzias de ervas, temperos e pó misteriosos. Outra parafernália comum inclui rum, velas, cascavéis, tambores, desenhos ou uma farinha salpicada chamada *Vevers* - e sacrifícios de sangue para acalmar o *loa*.

A mágica dos Cobras tem uma forte invocação necromântica. Enquanto um Seguidor de Set carregaria um bastão mágico de um sacerdote egípcio, um Serpente da Luz brandiria um *Kisengue*, um fêmur humano envolto de trapos negros. Muitos ritos envolvem os *Nganga*, um caldeirão cheio de sangue, lama de cemitério, ossos humanos e animais, espinhos de ferro, lâminas e outros ingredientes degradantes muito numerosos para mencionar. Muitos feiticeiros Cobras atualmente estudam a Disciplina da Necromancia; as Serpentes da Luz usam *Wanga* para se referir tanto a Necromancia como Taumaturgia.

Manipulação do Espírito é de longe a Trilha mais popular entre os magos Serpentes da Luz. Aqueles Cobras que praticam a verdadeira necromancia em favor da Trilha do Sepulcro e raramente aprendem qualquer outra. Os *Wangateurs* lembram das antigas Trilhas Setitas da Corrupção, o Nilo Seco e a Serpente Interior, mas deu a elas nomes diferentes. O Nilo Seco tornou-se *Chango Cegante*, por exemplo, enquanto a Serpente Interior tornou-se a *Malícia de Azarabanda*. Os Cobras valorizam essas três Trilhas para uso próprio amaldiçoando os oponentes.

DAITYA SADHANA

Os Daitya chamam sua mágica de *Sadhana*, uma palavra indiana para artes mágicas. Um praticante de *Sadhana* é um *Sadhu*. Trilhas de *Sadhana* são chamadas de *Siddhi*, "Conhecimentos" - enquanto rituais são chamados *Tantras*. "Instruções."

Alguns dos *Siddhis Daitya* duplicam os efeitos das Trilhas conhecidas por outros vampiros. Movimento da Mente demonstra a proeza psíquica de um Daitya através do verdadeiro "mente sobre matéria." A Trilha da Conjuração mostra uma maestria ainda mais profunda com a habilidade de criar objetos (ou até criaturas vivas) pela vontade, como um deus. Como pressupostos demônios presos em carne, os Daitya usam o Caminho da Manipulação do Espírito para contactar e usar seus primos em outros mundos. Os Daitya também possuem um número de Trilhas únicas para eles mesmos, a qual duplicam os poderes mágicos da lenda hindu: conhecimento do passado e futuro, controle do destino, assumir outras formas, viagens instantâneas e muitos outros. Do mesmo modo como um místico mortal hindu, um mago Daitya pode entrar numa longa meditação e exaustiva abstinência para abrir os poderes místicos do Sangue. Exercícios típicos incluem: ficar muito próximo do ponto do torpor, exercícios de *yoga*, exercícios de respiração, como respirar pela boca e nariz ao mesmo tempo; e exposição ao calor, frio e outras degradações.

Seus rituais incorporam símbolos místicos chamados *yantras*, sílabas místicas ou frases chamados *mantras*; desenhos complexos chamados *mandalas*; *mudras*, ou gestos com uma variedade de rituais implementados; e elaborados sacrifícios de sangue, manteiga e um líquido vegetal intoxicante chamado *soma*. Os rituais *Sadhana* requerem grande coragem de um vampiro, pois o sacrifício é sempre por fogo.

TLACIQUE NAHUALLOTL

Os Tlacique também tem seu próprio estilo de mágica do Sangue, chamado *Nahuallotl*. Um praticante é chamado de *Nahualli*. Os Tlacique perderam a maior parte de sua mágica na derrota para o Sabá. Pouco mais que uma dúzia de seus magos do sangue sobreviveram às noites modernas. Em termos de jogo, as Trilhas sobreviventes funcionam do mesmo modo que Trilhas Tremere, logo requerindo um teste de Força de Vontade para todos os poderes da Trilha e um teste de Inteligência+Ocultismo para todos os rituais. Os Tlacique independentemente criaram a Trilha do Sangue e todos os seus magos começam com ela como Trilha primária.

A maioria das Trilhas *Nahuallotl* são nomeadas como deuses. Controle Climático, por exemplo, eles chamam de Sopro de *Quetzalcoatl*, a Trilha da Corrupção tornou-se os Caminhos Secretos de *Tezcatlipoca*. Eles chamam o Caminho do Sangue de *Flor do Divino Liquor*. Os Tlacique também preservam versões de *Sedução das Chamas* (*Glória de Huehuereotl*) e *Manipulação do Espírito* (*Ritos de Tezcatlipoca*). Como mágica religiosa convêm, *Nahuallotl* envolve sacrifícios. Enquanto gasta o poder em seu sangue e ora pela ajuda do deus apropriado, um *nahualli* expele umas poucas gotas de vitae como uma oferenda. Os Tlaciques guardam Sangue em suas línguas, orelhas ou genitárias especialmente para uso da mágica. Tradicionalmente, o sangue dos magos Tlacique carregam um grande espinho de cacto para perfurar a si mesmos. Nos rituais, os magos adicionam o sacrifício da vida de um animal - ou um humano. Todo ritual acima de nível 5 envolve sacrifício humano. No entanto, não restaram muitos rituais.

As Linhas da Taumaturgia mencionadas neste capítulo podem ser encontradas nesses suplementos:

Linha do Sangue-Vampiro: a Máscara 3ª Edição

Linha da Conjuração-Vampiro: a Máscara 3ª Edição

Linha da Corrupção-Guia da Camarilla

Nilo Seco- Blood Magic

Sedução das Chamas-Vampiro: a Máscara 3ª Edição

Linha de Phobos-Guia do Sabá

Movimento da Mente-Vampiro: a Máscara 3ª Edição

A Serpente Interior- Blood Magic

Manipulação Espiritual- Guia da Camarilla

Controle Climático- Guia da Camarilla





CAPÍTULO TRÊS: IMAGENS FRAGMENTADAS

*Oh tu, aquele retirado do Fim da Trilha, esforço nenhum é mais
Rápido que a rapidez da queda: cansaço nenhum é o inefável Descanso
Para aquele em Teu Caminho: Tu és o Caminho
- Aleister Crowley, The Book of Lies*

Se alguma coisa une os Seguidores de Set, deve ser a fé. Setitas Ortodoxos ou Serpentes da Luz, fanáticos Teofídios ou neófitos inescrupulosos, as Filhos da Revolta servem ou procuram algo maior do que eles mesmos. Muitos se ajoelham perante a imagem de seu ancestral divino. Pouquíssimos outros sabem o nome de seu Antediluviano.

Eles crêem ardentemente em outras coisas; Qualquer coisa desde os proibidos conhecimentos ocultos até a arte da negociação. Eles vêem algum significado profundo em qualquer que seja a causa que eles possuam, e eles gostarão de compartilhar essa visão - queira você ou não.

Toda religião, código moral ou ideologia política define limites de crença e conduta.

Qualquer coisa além desses limites é proibida. Até mesmo a maioria dos vampiros ignorantes, no entanto, devam inevitavelmente aprender uma verdade. Eles são monstros, criaturas das trevas exteriores, frestas dos limites entre o permitido e o proibido. Esta compreensão apavora muitos vampiros: os Setitas abraçam-na. Alguns ainda glorificam seus poderes transgressivos, considerando-os como divinos.

Aqui nós exploramos o alcance do caráter Setita enquanto ele contorce, como uma serpente, através de diversas sociedades, histórias e profissões. Aqui você não encontrará gangsters drogados, padres loucos ou cafetões. Tais arquétipos simples já são bem conhecidos e um tanto óbvios. A Serpente perigosa é a que você não vê.

PSIQUIATRA

Mote: *Isso é muito interessante, Richard. Por que acha que nunca vai realizar essa fantasia?*

Prelúdio: A compaixão por uma paciente lhe levou ao Culto de Set. Ela veio a você pedir ajuda para curá-la de sua atração por garotos pré-adolescentes. Você e seu futuro senhor lutaram pela alma dela seis meses antes que ele reparasse em você. De caráter competitivo, ele achou você um desafiante digno. Ele rapidamente descobriu que nenhum vício mundano ou obsessão poderia pará-lo...

... Mas pará-lo, ele conseguiu. Sua paciente foi para a cadeia por molestar um garoto de doze anos, mas grávida de um filho seu. Você encontrou seu senhor quando ele entrou no seu escritório e mostrou fotografias dos seus encontros. Você rastejou e prometeu a ele qualquer coisa que desejasse se ele poupasse sua carreira. Você suportou muitas lições depois daquilo. Seu senhor ensinou a você mais do que você jamais sonhou sobre a profundidade obscura da alma humana, especialmente a sua própria, antes que ele Abraçasse você.

Agora você só vê seus pacientes à noite. Agora você é o guia. Papai Freud disse que desejos reprimidos e ansiedades causam neurose, depressão e outros distúrbios mentais. Com sua ajuda, os pacientes deixam de se reprimir. Muitas vezes você os ajuda a evitar os procedimentos subseqüentes, também.

Conceito: Toda noite, você viaja através dos mesquinhos esgotos do espírito humano. Grande Set, ele é instigador! A religião pode não importar muito pra você, mas você aceita totalmente a mensagem do clã (como você a interpreta) de saúde mental através da degradação da benevolência. Sob sua liderança, os pacientes não afundam em suas naturezas eles mergulham. "Negligente" não está próximo de uma palavra forte suficiente para seu estilo de psiquiatria. Neste momento, contudo, sua horda de pacientes antigos e assíduos inclui muitas pessoas da política da sua cidade, negócios e profissionais de elite. Eles alegremente fazem favores para o terapeuta que os fizeram homens e mulheres felizes que são hoje... e de resto, você mantém fotografias igual ao seu senhor fez. Seus pacientes *na verdade*, não querem que nada de mal aconteça a você.

Dicas de Interpretação: Ouça atentamente e simpaticamente o que as outras pessoas dizem. Deixe-as desabafar. Quando alguém admite um desejo socialmente condenável, analise-o e a trate como normal e saudável. Explique que ela só pode desvencilhar-se de seus desejos e fantasias experimentando-as. Você genuinamente acredita que ajuda as pessoas.

Equipamento: Casaco escocês, divã, notebook, uma incrível agendinha preta de endereços, um depósito seguro cheio de fotos ainda mais incríveis, secretária carnçal.

NOME: JOGADOR: CRÔNICA:	NATUREZA: Juiz COMPORTAMENTO: Pedagogo CLÃ: Seguidores de Set	GERAÇÃO: 13ª SENHOR: CONCEITO: Psiquiatra
ATRIBUTOS		
FÍSICOS Força: ●●●●●●●● Destreza: ●●●●●●●● Vigor: ●●●●●●●●	SOCIAIS Carisma: ●●●●●●●● Manipulação: ●●●●●●●● Aparência: ●●●●●●●●	MENTAIS Percepção: ●●●●●●●● Inteligência: ●●●●●●●● Raciocínio: ●●●●●●●●
HABILIDADES		
TALENTOS Prontidão: ○○○○○○○○ Esportes: ○○○○○○○○ Briga: ○○○○○○○○ Esquiva: ○○○○○○○○ Empatia: ●●●●●●●● Expressão: ●●●●●●●● Intimidação: ●●●●●●●● Liderança: ●●●●●●●● Manhã: ○○○○○○○○ Líbia: ●●●●●●●●	PERÍCIAS Emp.c/Animais: ○○○○○○○○ Ofícios: ○○○○○○○○ Condução: ○○○○○○○○ Etiqueta: ○○○○○○○○ Armas de Fogo: ○○○○○○○○ Armas Brancas: ○○○○○○○○ Performance: ●●●●●●●● Segurança: ○○○○○○○○ Furtividade: ○○○○○○○○ Sobrevivência: ○○○○○○○○	CONHECIMENTOS Acadêmicos: ●●○○○○○○○ Computador: ○○○○○○○○ Finanças: ○○○○○○○○ Investigação: ●●●●●●●● Direito: ○○○○○○○○ Linguística: ●●○○○○○○○ Medicina: ●●○○○○○○○ Ocultismo: ○○○○○○○○ Política: ●●○○○○○○○ Ciências: ●●○○○○○○○
VANTAGENS		
ANTECEDENTES Aliados: ●●●●●●●● Contatos: ●●●●●●●● Rebanho: ●●●●●●●● Influência: ●●●●●●●● Locais: ●●●●●●●● Recursos: ●●●●●●●● Status Setita: ●●●●●●●●	DISCIPLINAS Presença: ●●●●●●●● _____ _____ _____ _____ _____ _____	VIRTUDES Consciência: _____ ●●●●○○ Convicção: _____ Auto-Controle: _____ ●●●●○○ Intimidade: _____ Coragem: _____ ●●●●○○
QUALIDADES/DEFETOS _____ _____ _____ _____ _____ _____	HUMANIDADE/TRILHA ●●●●●●●●○○○○ Trilha de Tifon _____ _____ _____ _____ _____	VITALIDADE Escoriado: 0 □ Machucado: -1 □ Ferido: -1 □ Ferido Gravemente: -2 □ Espancado: -2 □ Aleijado: -5 □ Incapacitado: □ _____ _____ _____
_____ _____ _____ _____ _____ _____	FORÇA DE VONTADE ●●●●●●○○○○ □□□□□□□□□□	PONTOS DE SANGUE □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□
_____ _____ _____ _____ _____ _____	DONTOS POR TURNO: _____	FRAQUEZA Severa Alergia a Luz



CONSCIÊNCIA / CONVICÇÃO
●●●○

AUTOCONTROLE / INSISTÊNCIA
●●●○

CORAGEM
●●●○

SANGUE
●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

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

Teatro da Mente
11^ª
Noite

NOME: _____

PERSONAGEM Psiquiatra

CRÔNICA _____

CLASSE Seguidores de Set

GERAÇÃO 13^ª

IDADE _____

NATUREZA Juiz

COMPORTAMENTO Pedagogo

ANTECEDENTES

Aliados x1 _____

Rebanho x1 _____

Recursos x3 _____

INFLUÊNCIAS

DISCIPLINAS

Presença (Fascínio, Olhar Aterrorizante, Transe)

QUALIDADES & DEFEITOS

TRILHA / HUMANIDADE

●●●○

FÍSICOS

Ágil _____

Flexível _____

Sagaz _____

SOCIAIS

Bilingue _____

Convincente _____

Diplomático _____

Eloquente _____

Digno _____

Persuasivo x2 _____

MENTAIS

Perspicaz _____

Educação _____

Racional _____

Manha _____

HABILIDADES

Empatia x2 _____

Ciência (psicologia) _____

Etiqueta _____

Investigação _____

Malandro _____

CONSCIÊNCIA / CONVICÇÃO
●●●○

AUTOCONTROLE / INSISTÊNCIA
●●●○

CORAGEM
●●●○

SANGUE
●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

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

Teatro da Mente
11^ª
Noite

NOME: _____

PERSONAGEM Artista Místico

CRÔNICA _____

CLASSE Seguidores de Set

GERAÇÃO 11^ª

IDADE _____

NATUREZA Celebrante

COMPORTAMENTO Visionário

ANTECEDENTES

Contatos x2 _____

Gerção x2 _____

INFLUÊNCIAS

Ocultismo x1 _____

Submundo x1 _____

DISCIPLINAS

Auspícios (Sentidos Aguçados)

Presença (Fascínio) Serpente (Olhos da Serpente, Língua da Serpente)

QUALIDADES & DEFEITOS

TRILHA / HUMANIDADE

●●●○●●●○

FÍSICOS

Destro _____

Resiliente _____

Tenaz _____

Insinuante _____

SOCIAIS

Digno _____

Convincente _____

Expressivo x2 _____

MENTAIS

Criativo _____

Sagaz _____

Perspicaz x2 _____

Intuitivo x3 _____

HABILIDADES

Ofícios x2 _____

Ocultismo _____

Empatia _____

Expressão _____

Lábia _____

Finanças _____

SUPER ESPÃO

Mote: *Na verdade, eu mordo.* <pisca>

Prelúdio: Desde a sua infância, você queria ser um espão. Você amava a espionagem dos filmes e livros e os shows de TV, tudo desde James Bond até Get Smart. Você teve aulas de boxe e tiro, línguas e eletrônica. Quando você quando você se formou na faculdade, seu governo o aceitou no serviço.

Espões de verdade não trabalham trocando tiros em Monte Carlo. Pacientemente, você esperou sua vez na HumInt (Human Intelligence), a maior parte do tempo só falando com pessoas comuns. Vez por outra, você descobria um pequeno escândalo ou um empreendimento local criminoso. Com trabalho esforçado você ganhou promoções e treinou intrusão, interrogatório, a grampear e outras habilidades interessantes. Que venham os vilões brilhantes! *Por favor.*

Sua grande queda veio em Alexandria. Não só encontrou o bordel favorito de um político extremista, como implantou escutas e câmeras nas salas de suas garotas favoritas! Elas serviam a homens com, err... gostos exóticos - apetite que você teve que simular para ter acesso a suas salas - mas você fez um sacrifício pelo seu país....

Quase sempre, sua senhora te observava. Como você podia saber que aquele prostíbulo era um posto dos Setitas? Ela notou que você não era o que parecia e te capturou. Apesar do seu treinamento, você disse tudo. Ela riu. Você não lembra o que aconteceu depois daquilo, só que acordou na embaixada americana como um vampiro. Sua senhora te deu uma longa hora de explanações sobre sua condição. Ela explicou porque você na verdade não podia falar a seus superiores sobre sua transformação - e que apesar de sua descrença em Set, você O serviria tão bem quanto a seu país. Ela estava certa, sim. Você saiu do Egito, mas de alguma forma os Seguidores de Set sempre te encontravam. Algumas vezes você espionava outros vampiros para eles, e algumas vezes o rebanho. Em troca, seus contatos Setitas lhe dariam informações sobre governos estrangeiros, grupos radicais e outros alvos da inteligência. Seu desejo era poder mandar todos eles pro Inferno, mas as informações eram muito boas!

Além disso, eles haviam mostrado a você conspirações e maquinações que ultrapassavam os sonhos da paranóia. Quando você sabotar, subverter e espionar sobre esta "Camarilla" e "Sabá", você na verdade vai prestar ajuda a seu país contra a influencia dos vampiros. Não vai?

Conceito: Por baixo da fachada de seu profissionalismo frio, você reina nos jogos de dissimulação e morte. Seu Mentor é na verdade a agência de inteligência que te emprega, enquanto seus Aliados e Contatos representam o culto Setita.



NOME: JOGADOR: CRÔNICA:	NATUREZA: Competidor COMPORTAMENTO: Sobrevivente CLA: Seguidores de Set	GERAÇÃO: 13ª SENHOR: CONCEITO: Super Espão
ATRIBUTOS		
FÍSICOS Força ●●●○○○○○ Destreza ●●●○○○○○ Vigor ●●●○○○○○	SOCIAIS Carisma ●●●○○○○○ Manipulação ●●●○○○○○ Aparência ●●●○○○○○	MENTAIS Percepção ●●●○○○○○ Inteligência ●●●○○○○○ Raciocínio ●●●○○○○○
HABILIDADES		
TALENTOS Prontidão ●●○○○○○○○ Esportes ●●○○○○○○○ Briga ●●○○○○○○○ Esquiva ○○○○○○○○ Empatia ○○○○○○○○ Expressão ○○○○○○○○ Intimidação ●●○○○○○○○ Liderança ●●○○○○○○○ Manha ●●○○○○○○○ Lábia ●●○○○○○○○	PERÍCIAS Emp.c/Animais ○○○○○○○○ Ofícios ○○○○○○○○ Condução ○○○○○○○○ Etiqueta ○○○○○○○○ Armas de Fogo ●●○○○○○○○ Armas Brancas ○○○○○○○○ Performance ●●○○○○○○○ Segurança ●●○○○○○○○ Furtividade ○○○○○○○○ Sobrevivência ○○○○○○○○	CONHECIMENTOS Acadêmicos ○○○○○○○○ Computador ○○○○○○○○ Finanças ○○○○○○○○ Investigação ○○○○○○○○ Direito ●●○○○○○○○ Lingüística ●●○○○○○○○ Medicina ○○○○○○○○ Ocultismo ○○○○○○○○ Política ●○○○○○○○ Ciências ○○○○○○○○
VANTAGENS		
ANTECEDENTES Aliados ●●○○○○○○○ Contatos ●●○○○○○○○ Mentor ●●○○○○○○○ Recursos ●●○○○○○○○	DISCIPLINAS Ofuscação ●●○○○○○○○ Presença ●●○○○○○○○	VIRTUDES Consciência ●●○○○○○ Coréia ○○○○○○○○ Auto-Controle/Intimida ●●○○○○○ Coragem ●●●●●
QUALIDADES/DEFEITOS _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____	HUMANIDADE/BIELHA ●●●●●○○○○○ 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 Severa Alergia a Luz

Graças aos poderes vampíricos e as informações que você compra com serviços ao culto você tem se tornado um lobo solitário que alcança resultados impossíveis para agentes menores. Você odeia provar sua lealdade... mas você precisa vencer, e ser visto vencendo excita você mais completamente do que qualquer droga.

Dicas de Interpretação: Como qualquer super espão decente você é descolado, confiante e usa muitos flertes de duplo sentido quando está falando com uma pessoa atraente do sexo oposto. Para um agente "secreto", você usa Presença por um bom tempo para fazê-lo ficar fascinante (aumentando suas freqüentes seduções) e centro das atenções. Você elimina "agente inimigos" com uma eficiência cruel quando necessário, mas não antes de fazer uma piada irônica. Nunca esqueça que deve manter seus chefes mortais felizes o suficiente para que eles tolerem novas "excentricidades" como só trabalhar a noite.

Equipamento: Glock 17L automática (com cano silenciador e coldre na coxa), mecanismo eletrônico de vigilância, chave mestra em forma de pena, carro não chamativo, ID falso, colete kevlar por baixo do terno lineado.

CONSCIÊNCIA / CONVERSÃO
●●●○○

AUTOCONTROLE / INSPIRADO
●●●○○

CORAGEM
●●●●●

SANGUE
●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

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

Teatro da Mente
1ª
da
Noite

NOME: _____

PERSONAGEM Super Espião

CRÔNICA _____

CLASSE Seguidores de Set

GERAÇÃO 13ª

IDADE _____

NATUREZA Competidor

COMPORTAMENTO Sobrevivente

ANTECEDENTES

Aliados x2 _____

Contatos x2 _____

Mentor x2 _____

Recursos x2 _____

Rua x1 _____

INFLUÊNCIAS

DISCIPLINAS

Ofuscação (Manto das Sombras) _____

Presença Invisível _____

Presença (Fascínio) _____

QUALIDADES & DEFEITOS

----- HUMANIDADE -----

●●○○○○

FÍSICOS

Rude x2 _____

Robusto _____

Destro _____

Flexível _____

SOCIAIS

Bilingue _____

Elegante _____

Charmoso x2 _____

Genial _____

Autoritário _____

Sedutor _____

MENTAIS

Atento _____

Esperto _____

Astuto _____

Manhoso _____

HABILIDADES

Atletico _____

Linguista _____

Briga _____

Segurança _____

Armas de Fogo _____

Malandro _____

Investigação _____

Lábria _____

CONSCIÊNCIA / CONVERSÃO
●●●○○

AUTOCONTROLE / INSPIRADO
●●●○○

CORAGEM
●●●●●

SANGUE
●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

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

Teatro da Mente
1ª
da
Noite

NOME: _____

PERSONAGEM Empreiteiro

CRÔNICA _____

CLASSE Seguidores de Set

GERAÇÃO 10ª

IDADE _____

NATUREZA Malandro

COMPORTAMENTO Malandro

ANTECEDENTES

Contatos x1 _____

Gerção x3 _____

Recursos x2 _____

INFLUÊNCIAS

Finanças x1 _____

Indústria x1 _____

Política x1 _____

DISCIPLINAS

Ofuscação (Manto de Sombras) _____

Presença (Fascínio) Serpentina (Olhos da Serpente) _____

QUALIDADES & DEFEITOS

----- HUMANIDADE -----

●○○○○

FÍSICOS

Rude _____

Incansável _____

Ágil _____

Sagaz _____

SOCIAIS

Bilingue x2 _____

Insinuante x2 _____

Amigável _____

Genial x2 _____

MENTAIS

Atento x2 _____

Hábil x2 _____

Esperto _____

Manhoso _____

HABILIDADES

Empatia _____

Finanças _____

Etriqueta _____

Malandro _____

Lábria _____

Expressão _____

CONSCIÊNCIA / CONVICÇÃO
●●●●○

AUTOCONTROLE / ~~INSISTÊNCIA~~
●●●●○

CORAGEM
●●●●○

SANGUE
●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

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

Nome: _____

PERSONAGEM Professor do Pecado

CRÔNICA _____

CLASSE Seguidores de Set

GERAÇÃO 13ª

IDADE _____

NATUREZA Monstro

COMPORTAMENTO Pedagogo



ANTECEDENTES

Rebanho x2
Recursos x1
Lacaio x2

INFLUÊNCIAS

Alta Sociedade x1
Política x2

DISCIPLINAS

Presentia (Fascínio, Olhar
Aterrorizante), Serpentis
(Olhos da Serpente)

QUALIDADES & DEFEITOS

TRILHA / ~~*****~~

Gracioso
Tenaz
Rude

FÍSICOS
●●●○

SOCIAIS

Bilingue Elegante
Digno Eloquente x2
Diplomático Persuasivo

MENTAIS

Hábil Manhoso
Disciplinado
Perspicaz
Educado

HABILIDADES

Acadêmico Malandro
Empatia Lábria x2
Etiqueta

CONSCIÊNCIA / CONVICÇÃO
●●●●○

AUTOCONTROLE / ~~INSISTÊNCIA~~
●●●●○

CORAGEM
●●●●○

SANGUE
●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

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

Nome: _____

PERSONAGEM Transhumanista

CRÔNICA _____

CLASSE Seguidores de Set

GERAÇÃO 11ª

IDADE _____

NATUREZA Competidor

COMPORTAMENTO Visionário



ANTECEDENTES

Aliados x1 Recursos x1
Contatos x1 Lacaio x1
Geração x1
Mentor x1

INFLUÊNCIAS

Rua x1

DISCIPLINAS

Serpentis (Olhos da Serpente,
Língua de Cobra, Pele da Vibora)

QUALIDADES & DEFEITOS

TRILHA / ~~*****~~

Destro
Duro
Rude

FÍSICOS
●●●○

SOCIAIS

Carismático Insinuante
Diplomático Persuasivo
Expressivo

MENTAIS

Hábil Educado
Criativo Observador
Perspicaz Racional
Disciplinado

HABILIDADES

Acadêmico Ciência
Computação x2 (cálculo)
Ofícios (eletrônica) Segurança
Finanças Malandro

TRANSHUMANISTA

Mote: *A imortalidade está mais próxima do que você acha!*

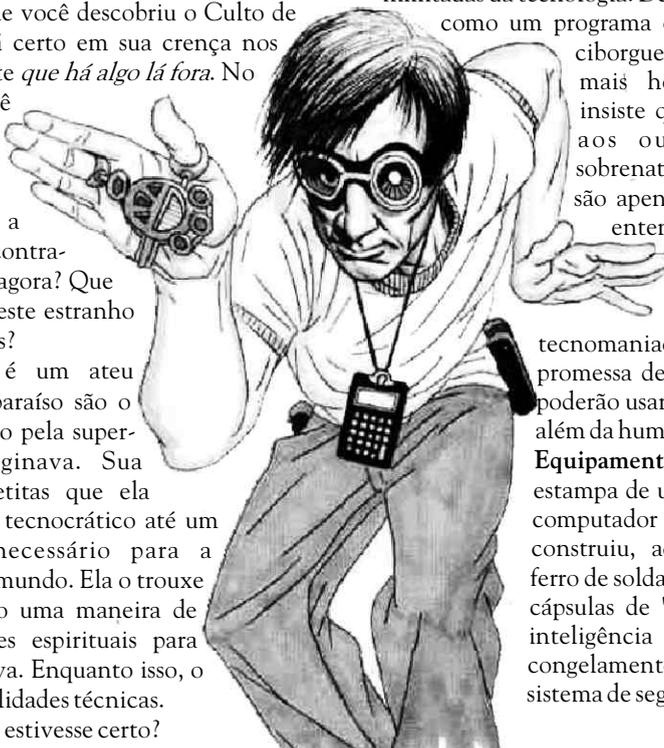
Prelúdio: Você sempre quis viver para sempre. Não parecia justo que um camarada esperto como você devesse morrer, e você não acreditava em superstições infantis como vida após a morte. Um dia, você sentiu certeza, a ciência encontraria um jeito de fazer as pessoas serem imortais: Talvez através da genética, ou transferindo mentes para computadores. Na perseguição da última vitória, você se tornou um programador de computação. Você e alguns outros amigos parecidos começaram uma pequena companhia produtora de softwares sugadores-de-informação.

A competição intensa colocou você sob muita pressão. Cafeína e as "drogas legais" não eram suficientes para sustentar longas 20 horas de trabalho diárias. Para um trabalho cansativo, você decidiu que precisava de alguma coisa mais forte. Você se tornou viciado em metanfetamina em um mês. Eventualmente seu vício em drogas o levou a chamar a atenção do fornecedor do seu fornecedor, um Seguidor de Set.

Em uma rave, você encontrou uma mulher fascinante. Você tagarelou todos os seus sonhos e ambições para a imortalidade tecnológica, inteligência computacional, transformação de carne humana em informações sobre-humanas. "Você procura ser Deus", a mulher disse, e você não a contrariou. Uma semana depois a polícia interceptou seu fornecedor, enquanto você estava lá. Seu trabalho foi destruído. Seu advogado ganhou para você uma sentença reduzida, mas não numa prisão de segurança mínima. Um brutamontes chamado Bruno pegou marcação com você e te visitava sempre que tinha chance. Quando você saiu da cadeia, encontrou o último resto do seu dinheiro e a mulher da rave esperando. Ela tinha um lugar onde vocês poderiam ficar e cuidar da vida juntos, e foi assim que você descobriu o Culto de Set. Você ainda não está certo em sua crença nos deuses egípcios, mas admite *que há algo lá fora*. No fim, sua senhora fez de você um verdadeiro imortal, do tipo que tem um corpo indestrutível e mutável que você imaginava para a pós-humanidade. Que contra-indicação poderia ela ter agora? Que contra-indicação existe neste estranho e secreto Mundo das Trevas?

Conceito: Você é um ateu energético. Seu Deus e paraíso são o mundo pós-humano criado pela superciência que você imaginava. Sua senhora, e os outros Setitas que ela consultou, vêm além do tecnocrático até um gnosticismo clássico necessário para a divindade e libertação do mundo. Ela o trouxe até o Culto de Set como uma maneira de orientar suas necessidades espirituais para uma direção mais produtiva. Enquanto isso, o templo pode usar suas habilidades técnicas.

No mais... e se você estivesse certo?



NOME: JOGADOR: CRÔNICA:	NATUREZA: Competidor COMPORTAMENTO: Visionário CLã: Seguidores de Set	GERAÇÃO: 11ª SENHOR: CONCEITO: Transhumanista
ATRIBUTOS		
FÍSICOS Força: ●●○○○○○○ Destreza: ●●○○○○○○ Vigor: ●●○○○○○○	SOCIAIS Carisma: ●●○○○○○○ Manipulação: ●●○○○○○○ Aparência: ●●○○○○○○	MENTAIS Percepção: ●●○○○○○○ Inteligência: ●●○○○○○○ Raciocínio: ●●○○○○○○
HABILIDADES		
TALENTOS Prontidão: ●●○○○○○○ Esportes: ○○○○○○○○ Briga: ○○○○○○○○ Esquiva: ○○○○○○○○ Empatia: ○○○○○○○○ Expressão: ●●○○○○○○ Intimidação: ○○○○○○○○ Liderança: ○○○○○○○○ Manha: ●○○○○○○○ Lábia: ○○○○○○○○	PERÍCIAS Emp.c/Animais: ○○○○○○○○ Ofícios: ●●○○○○○○ Condução: ●●○○○○○○ Etiqueta: ○○○○○○○○ Armas de Fogo: ●●○○○○○○ Armas Brancas: ○○○○○○○○ Performance: ○○○○○○○○ Segurança: ●●○○○○○○ Furtividade: ○○○○○○○○ Sobrevivência: ○○○○○○○○	CONHECIMENTOS Acadêmicos: ●●○○○○○○ Computador: ●●○○○○○○ Finanças: ●●○○○○○○ Investigação: ●●○○○○○○ Direito: ○○○○○○○○ Linguística: ○○○○○○○○ Medicina: ○○○○○○○○ Ocultismo: ○○○○○○○○ Política: ○○○○○○○○ Ciências: ●●○○○○○○
VANTAGENS		
ANTECEDENTES Aliados: ●●○○○○○○ Contatos: ●●○○○○○○ Geração: ●●○○○○○○ Mentor: ●●○○○○○○ Lacaio: ●○○○○○○○ Recursos: ●○○○○○○○	DISCIPLINAS Serpentes: ●●○○○○○○ _____: ○○○○○○○○ _____: ○○○○○○○○ _____: ○○○○○○○○ _____: ○○○○○○○○ _____: ○○○○○○○○ _____: ○○○○○○○○	VIRTUDES Consciência: ●●○○○○ Corvoção: _____ Auto-Controler/Intima: ●●○○○○ Coragem: ●●○○○○
QUALIDADES/DEFETOS _____ _____ _____ _____ _____	HUMANIDADE/BRIBIA ●●●●●●○○○○ FORÇA DE VONTADE ●●●●●○○○○○ □□□□□□□□□□	VITALIDADE Escoriado: 0 □ Machucado: -1 □ Ferido: -1 □ Ferido Gravemente: -2 □ Espancado: -2 □ Aleijado: -5 □ Incapacitado: □ FRAQUEZA Severa Alergia a Luz
PONTOS DE SANGUE: □□□□□□□□□□ PONTOS POR TURNO: _____		

Os Setitas não deixam uma pedra desvirada sequer em suas buscas por divindade, e como um vampiro agora você tem a eternidade para resolver o problema. Se você obtém sucesso em unir tecnomania com devoção religiosa, o culto de seu senhor vai Abraçar mais transhumanistas, Se não, eles vão te destruir.

Dicas de Interpretação: Aborreça as outras pessoas com argumentos sobre as possibilidades ilimitadas da tecnologia. Descreva a existência do futuro como um programa consciente ou parte de um ciborgue inteligente, fazendo soar o mais horrível possível enquanto insiste que aquele é o paraíso. Fale aos outros vampiros que o sobrenatural não existe de verdade, são apenas coisas que a ciência não entende ainda. Entre nas sessões de maratona de escrever códigos. Atraia seus companheiros tecnomaniacos para o culto com a promessa de um "aprendizado" que eles poderão usar para trazer a si mesmos para além da humanidade comum.

Equipamento: Calça jeans, camisa com estampa de uma banda techno européia, computador portátil que você mesmo construiu, adornos tecnológicos, taser, ferro de solda, fita multi-métrica, algumas cápsulas de "drogas legais", livros sobre inteligência artificial, nanotecnologia, congelamento e outras tecno-fantasia, sistema de segurança super avançado.

GLADIADOR

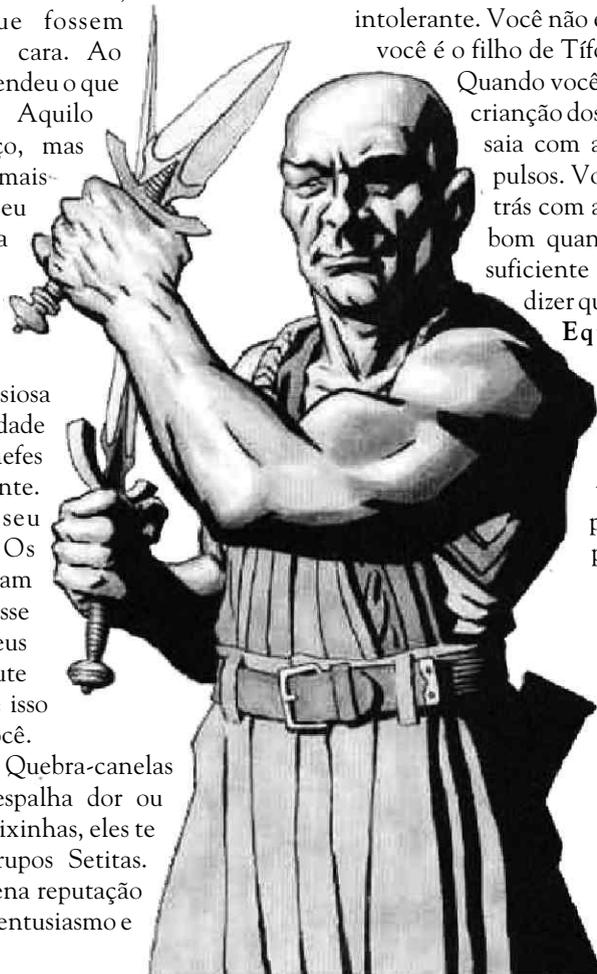
Mote: *Salve Tífon! Nós que estamos a postos para matar, o saudamos!*

Prelúdio: A escola nunca funcionou muito bem pra você, então você abandonou. A vida real não funcionou muito bem, qualquer uma delas. Tudo que você tinha a oferecer era um gancho forte e na sua cidade as Uniões (e o crime organizado) mantinham todas as equipes bem pagas em trabalho privado para familiares de velhos membros. Você não poderia ter capacidade para ser tão minucioso sobre o trabalho que tinha; você nunca perguntava o que tinha nas caixas, ou porque você batia em alguém. Muitas vezes o mundo parecia belamente negro e você se indagava se viveria até seu trigésimo aniversário.

Depois de uma briga de bar, um cara comentou que gostava do jeito que você usava seus punhos e vocês poderiam fazer muita grana daquele jeito. A princípio você pensou que ele queria outro quebra-canelas. Então ele o levou para o ginásio. Você foi convidado para trabalhar pra um promotor de lutas e ele o queria para boxe ou luta livre. Você estava meio certo...

Resultado; uma vez aceita a disciplina do treinamento, você se tornou um gladiador dos infernos de tão bom. Você aprendeu que armas eram tão boas quanto suas mãos. A dor não era nada comparada com a agitação das pessoas gritando seu nome, m e s m o porque a dor e sangue fossem frequentemente do outro cara. Ao longo do caminho você aprendeu o que seu chefe realmente era. Aquilo revoltou você no começo, mas vampiros não importavam mais do que a dor, não depois de seu primeiro deleite de vitae e a força de carníçal. Você ainda começou a escutar as histórias sobre deuses e revelações, mas você não entendia a filosofia fantasiosa muito bem porque na verdade era desatencioso. Seus chefes decidiram que era suficiente. Você não viveu até seu trigésimo aniversário. Os Seguidores de Set lhe deram um bem maior. Você disse adeus para a arena. Agora seus chefes querem que você lute contra os inimigos deles e isso combina muito bem com você.

Conceito: Você é o Quebra-canelas dos deuses. Não apenas espalha dor ou morte entre seus inimigos bixinhas, eles te emprestam para outros grupos Setitas. Você conseguiu uma pequena reputação no clã por suas habilidades, entusiasmo e brutalidade.



Nome:	NATUREZA: Caçador de Emoções	GERAÇÃO: 12ª
JOGADOR:	COMPORTAMENTO: Bravo	SENHOR:
CRÔNICA:	CLÁ: Setita Guerreiro	CONCEITO: Gladiador

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: ●●○○○○○○	Etiq.eta: ○○○○○○○○	Investigação: ●●○○○○○○
Empatia: ○○○○○○○○	Armas de Fogo: ○○○○○○○○	Direito: ●○○○○○○○
Expressão: ○○○○○○○○	Armas Brancas: ●●●○○○○○	Linguística: ●○○○○○○○
Intimidação: ●○○○○○○○	Performance: ●●○○○○○○	Medicina: ●○○○○○○○
Liderança: ○○○○○○○○	Segurança: ○○○○○○○○	Ocultismo: ●○○○○○○○
Manha: ●○○○○○○○	Furtividade: ●●○○○○○○	Política: ○○○○○○○○
Lábia: ○○○○○○○○	Sobrevivência: ○○○○○○○○	Ciências: ○○○○○○○○

VANTAGENS	
ANTECEDENTES	DISCIPLINAS
Contatos: ●○○○○○○○	Potência: ●●○○○○○○
Rebato: ●○○○○○○○	Serpentes: ●○○○○○○○
Gerção: ●○○○○○○○	_____
Mentor: ●○○○○○○○	_____
Recursos: ●○○○○○○○	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

VIRTUDES	
_____	_____
Consciência: ●●●○○○	Convenção: _____
Auto-Controle: ●●○○○	_____
_____	Coragem: ●●●●●

QUALIDADES/DEFEITOS	HUMANIDADE/BRIBIA	VITALIDADE
_____	●●●●○○○○	Escoriado: 0 □
_____	_____	Machucado: -1 □
_____	_____	Ferido: -1 □
_____	_____	Ferido Gravemente: -2 □
_____	_____	Espancado: -2 □
_____	_____	Alejado: -5 □
_____	_____	Incapacitado: □

FRAGUEZA	
_____	_____
_____	Severa Alergia a Luz
_____	_____
_____	_____

PONTOS POR TURNO: _____

Dicas de Interpretação: Pomposo, garboso e intolerante. Você não é só o pior filho da puta na noite, você é o filho de Tífon Set, o maior Deus dos Putos! Quando você fala, você faz o tipo cara brigão-criança dos filmes de ação. Fora do trabalho, saia com algumas pulseiras elegantes nos pulsos. Você deixou o sexo de verdade pra trás com a mortalidade, mas o Beijo é tão bom quanto ele (e você disfarça bem o suficiente para que as garotas não possam dizer qual a diferença depois).

Equipamento: Espada curta (gladius romana), kukhri, amarras, corrente do seu tamanho e manopla (toda revestida de prata no caso de você ver um Lupino), moderm plastico e armadura corporal à prova de balas, elmo e escuro quebrado, motocicleta.

CONSCIÊNCIA / CONVENÇÃO
●●●○

AUTOCONTROLE / INSTINTO
●●○○○

CORAGEM
●●●●●

SANGUE
●●●●●●●●●●●●●●●●

FORÇA DE VONTADE
●●○○○○○○○○○○

□□□□□□□□□□□□□□

Nome: _____

PERSONAGEM Gladiador

CRÔNICA _____

CLã Guerreiro Setita

GERAÇÃO 12ª

IDADE _____

NATUREZA Caçador de Emoções

COMPORTAMENTO Bravo



ANTECEDENTES

Contatos x1 _____

Gerção x1 _____

Mentor x1 _____

INFLUÊNCIAS

Rua x1 _____

Submundo x2 _____

DISCIPLINAS

Potência (Coragem, Forte) _____

Serpentis (Olhos da Serpente, Língua de Cobra) _____

QUALIDADES & DEFEITOS

----- / HUMANIDADE

○○○○●

FÍSICOS

Musculoso x2 Sagaz

Destro Áspero

Feroz x2 Durão

SOCIATS

Carismático _____

Autoritário _____

Magnético _____

MENTAIS

Alerta _____

Atento _____

Esperto _____

Vigilante x2 _____

HABILIDADES

Atletico Armas Brancas x2

Briga x2 Malandro

Esquiva _____

CONSCIÊNCIA / CONVENÇÃO
●●○○○

AUTOCONTROLE / INSTINTO
●●●●○

CORAGEM
●●●●●

SANGUE
●●●●●●●●●●●●●●●●

FORÇA DE VONTADE
●●○○○○○○○○○○

□□□□□□□□□□□□□□

Nome: _____

PERSONAGEM Rainha do Voodoo

CRÔNICA _____

CLã Serpente da Luz

GERAÇÃO 13ª

IDADE _____

NATUREZA Diretor

COMPORTAMENTO Rebelde



ANTECEDENTES

Rebanho x2 _____

Lacaio x3 _____

INFLUÊNCIAS

Política x2 _____

Submundo x3 _____

DISCIPLINAS

Presença (Fascínio, Olhar Aterrorizante) _____

Serpentis (Olhos da Serpente) _____

QUALIDADES & DEFEITOS

----- / HUMANIDADE

○○○○●

FÍSICOS

Gracioso _____

Flexível _____

Tenaz _____

SOCIATS

Bilingue x2 Tagarela

Charmoso x2 Sedutor

Autoritário _____

MENTAIS

Esperto _____

Perspicaz x1 _____

Astuto _____

Manhoso _____

HABILIDADES

Intimidação Malandro x2

Liderança Lábia x2

Medicina _____

RAINHA DO VODOO

Mote: *Minha ajuda é tanto espiritual como material. Os orixás vão cobrar seus preços, queira você ou não.*

Prelúdio: A polícia não te ajudou depois de ter sido molestada. Não porque você era uma pobre latina de pele negra, mas os policiais nunca pegavam as Cobras Rubras. Ao invés disso você pediu a um pai de santo local por uma vingança mágica... mas suas notícias te deixaram desanimada. As Cobras Rubras tinham proteção. Suas pequenas maldições de má sorte seriam apenas incômodos ao Único por trás deles. Então você foi até um sombrio e aterrador feiticeiro, um homem afamado de matar usando a arte proibida do Palo Mayombe.

Um *mayombero* não era um mero envenenador ou um camelô de imitações de fetiches, mas sim uma Serpente da Luz. Seu ódio o intrigou; ele também sentia uma hostilidade pelos Cobras Rubras e o Setita a quem eles serviam. Você se tornou a garantia dele numa trama para destruir as Cobras Rubras, e também o seu acólito. Ele te doutrinou no ódio, cobiça e poder depois de torna-la sua criança - e herdeira, quando ele e seu nêmesis destruíram um ao outro.

Você não culpou as Cobras Rubras. Eles eram fortes, você era fraca. Eles satisfizeram seus desejos às suas custas, como era certo e apropriado. Então seu ódio fez você ficar forte e você satisfez seu próprio desejo por vingança à custa deles, como era igualmente certo e apropriado. Você formou a sua própria gangue, as Víboras Resplandecentes. Você ajuda os outros a concretizarem seus desejos direitos e apropriados, por um preço. Vários dos seus clientes são mortais. Outros são colegas vampiros em uma sociedade secreta chamada Sabá. Desde que esteja participando de um ritual agradavelmente fraterno chamado *Vaulderie* você tem os estimados Sabás como amigos, e não é isso que pararia você de explorá-los descaradamente.

Conceito: Você é uma Setita estereotipado, vai para suas favelas no mercado do vício, com um culto de sangue de fanáticos e tem contatos na cidade de cima a baixo. Você recebe suplicantes em seu refúgio, numa pequena *botânica* (uma loja que vende toda parafernália de "voodoo" como ervas, velas e imagens de santos). Diferente da maioria dos Sabá, você gosta dos humanos (não só como jantar). Você encoraja seus clientes a viverem corajosamente, entusiasmadamente e intensamente - auto - destrutivamente também, mas essa é a vida. Como um vampiro, você planeja desfrutar de quantidade e igualdade.

Você não tem, em qualquer juízo, admiração pelo seu ancestral Antediluviano. Pelo contrário, você favorece os deuses de Palo Mayombe como Zarabanda o Mensageiro, La Madre de La Luna e El Cristo Negro, Rei dos Mortos. As "magias" Palo que você invoca não têm poder de verdade, exceto o poder da inspiração e quaisquer toxinas que você encobre para a vítima.

Dicas de interpretação: Mantenha seus olhos nos suplicantes e não diga nada até algum deles mendigar ou ficar com raiva. Decida a partir daí se quer ajudá-los ou não; surpreenda-os com a rapidez de sua decisão. Espere até eles não poderem voltar atrás e peça um favor de volta. Se eles consentirem, faça a vida de um suplicante (ou não vida) a mais agradável que você puder.

NOME: JOGADOR: CRÔNICA:	NATUREZA: Diretor COMPORTAMENTO: Rebelde CLA: Serpente da Luz	GERAÇÃO: 13° SENHOR: CONCEITO: Rainha do Voodoo
ATRIBUTOS		
FÍSICOS Força: ●●●●●●●● Destreza: ●●●●●●●● Vigor: ●●●●●●●●	SOCIAIS Carisma: ●●●●●●●● Manipulação: ●●●●●●●● Aparência: ●●●●●●●●	MENTAIS Percepção: ●●●●●●●● Inteligência: ●●●●●●●● Raciocínio: ●●●●●●●●
HABILIDADES		
TALENTOS Prontidão: ○○○○○○○○ Esportes: ○○○○○○○○ Briga: ○○○○○○○○ Esquiva: ○○○○○○○○ Empatia: ○○○○○○○○ Expressão: ○○○○○○○○ Intimidação: ●●●●●●●● Liderança: ●●●●●●●● Manha: ●●●●●●●● Lábia: ●●●●●●●●	PERÍCIAS Emp.c./Animais: ○○○○○○○○ Ofícios: ○○○○○○○○ Condução: ○○○○○○○○ Etiqueta: ○○○○○○○○ Armas de Fogo: ○○○○○○○○ Armas Brancas: ○○○○○○○○ Performance: ●●●●●●●● Segurança: ○○○○○○○○ Furtividade: ○○○○○○○○ Sobrevivência: ○○○○○○○○	CONHECIMENTOS Acadêmicos: ○○○○○○○○ Computador: ○○○○○○○○ Finanças: ○○○○○○○○ Investigação: ●●●●●●●● Direito: ○○○○○○○○ Linguística: ○○○○○○○○ Medicina: ●●●●●●●● Ocultismo: ○○○○○○○○ Política: ●●●●●●●● Ciências: ○○○○○○○○
VANTAGENS		
ANTECEDENTES Aliados: ●●●●●●●● Rebanho: ●●●●●●●● Locais: ●●●●●●●● Recursos: ●●●●●●●● Contatos: ●●●●●●●● Status Setita: ○○○○○○○○	DISCIPLINAS Presença: ●●●●●●●● Serpente: ●●●●●●●● _____: ○○○○○○○○ _____: ○○○○○○○○ _____: ○○○○○○○○ _____: ○○○○○○○○ _____: ○○○○○○○○	VIRTUDES Consciência: ●●●●●● Corvoção: _____ Auto-Controle: ●●●●●● _____: _____ Coragem: ●●●●●●
QUALIDADES/DEFETOS _____ _____ _____ _____ _____ _____	HUMANIDADE/IRÍDIA ●●●●●●○○○○ FORÇA DE VONTADE ●●●●●●○○○○ □□□□□□□□□□	VITALIDADE Escoriado: 0 □ Machucado: -1 □ Ferido: -1 □ Ferido Gravemente: -2 □ Espancado: -2 □ Aleijado: -5 □ Incapacitado: □ FRAQUEZA Severa Alergia a Luz
PONTOS DE SANGUE □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□ PONTOS POR TURNO: _____		

Se eles recusarem, ria e diga que breve eles vão estar alegres em dar a você muito mais do que pediu. Leve em frente sua ameaça, usando as Víboras Resplandecentes, seus criminosos aliados e companheiros do Sabá para fazer as existências deles completamente miseráveis. Você é a Rainha e Deusa: insista no cortejo apropriado e honre uma recompensa com um benevolente favor.

Equipamento: Loja botânica, cetro de osso de canela humana, ou então coberta com vértebras de cobra, adaga, manto branco e capuz, numerosos colares e braceletes, jovem bem armado que lhe adora.



CONSCIÊNCIA / CONVERSÃO
●●●○

AUTOCONTROLE / INSIGNIFICO
●●●○

CORAGEM
●●●○

SANGUE
●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

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

Teatro da Mente
13^ª
Noite

NOME: _____
PERSONAGEM Cientista Cético

CRÔNICA _____
Cidade Daitya

GERAÇÃO 13ª

IDADE _____
NATUREZA Galante

COMPORTAMENTO Juiz

ANTECEDENTES
Contatos x2 _____
Mentor x1 _____
Recursos x1 _____

INFLUÊNCIAS
Universidade x2 _____
Política x1 _____

DISCIPLINAS
Presença (Fascínio) _____
Serpentis (Olhos da Serpente, Língua de Cobra) Taumaturgia: _____
Conjuração (Invocar Forma Simples) _____

QUALIDADES & DEFEITOS

ANTECEDENTES
Destro x2 _____
Resistente _____
Sagaz _____

FÍSICOS
Atencioso _____

SOCIAIS
Digno _____
Intimidação _____
Persuasivo _____

MENTAIS
Racional _____
Hábil _____
Criativo _____
Educado x2 _____
Observador x2 _____

HABILIDADES
Acadêmico _____
Ofícios (Aparatos) Ciência (Fatos) x2 _____
Investigação _____
Malandro _____

CONSCIÊNCIA / CONVERSÃO
●●●○

AUTOCONTROLE / INSIGNIFICO
●●●○

CORAGEM
●●●○

SANGUE
●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

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

Teatro da Mente
11ª
Noite

NOME: _____
PERSONAGEM Ativista de Direitos dos Nativos

CRÔNICA _____
Cidade Seguidores de Set (Tiacique)

GERAÇÃO 11ª

IDADE _____
NATUREZA Autocrata

COMPORTAMENTO Fanático

ANTECEDENTES
Aliados x2 _____
Geração x2 _____
Mentor x2 _____
Recursos x1 _____

INFLUÊNCIAS
Política x2 _____

DISCIPLINAS
Presença (Fascínio) _____
Metamorfose (Olhos da Besta, Garras da Besta) _____

QUALIDADES & DEFEITOS

ANTECEDENTES
Destro _____
Resistente _____
Sagaz _____

FÍSICOS
Duro _____

SOCIAIS
Persuasivo x2 _____

MENTAIS
Alerta _____
Astuto x2 _____
Dedicado _____
Determinado x2 _____
Observador _____

HABILIDADES
Acadêmico _____
Política _____
Malandro _____
Direito x2 _____
Lábia _____

ATIVISTA DE DIREITOS DOS NATIVOS

Mote: *Você extorquiu a vida do meu povo por 500 anos. É hora de você nos dar algo de volta.*

Prelúdio: Você nunca esqueceu de lugar de onde veio. Seus pais eram pobres, aldeões fora-da-lei - como seus parentes antes deles - todo o caminho de volta até a conquista espanhola. O padre da vila observou como você era esperto quando criança. Ele não apenas lhe ensinou a ler e escrever, ele conseguiu uma vaga na escola de uma cidade próxima. Depois disso você trilhou seu caminho até a universidade. Quando recebeu seu diploma de Direito você retornou a sua província, para pegar de volta os direitos do seu povo dos latifundiários espanhóis. Os donos de terra não aceitaram isso de bom grado para seus esforços e partiram para a briga fora do tribunal. Felizmente, outra pessoa observou seus grandes esforços.

Enquanto você jazia ensangüentado em uma vala, um homem nativo com a roupa mais incrivelmente fora de moda disse que você não morreria ainda. Ele te tirou o resto do seu sangue e fez de você imortal. O senhorio que ordenou seu assassinato se tornou sua primeira refeição.

Seu senhor mostrou a você que aquela opressão sobre seu povo não estava confinada aos vivos. Os homens ricos e seus soldados não eram nada comparados aos tiranos mortos-vivos do Sabá. Os senhores de terras eram apenas um bando de peões; o Sabá tinha suas vidas! Você ainda luta no tribunal pelos direitos de seu povo (através de procurações, ou quando você puder providenciar um julgamento noturno) - mas você também arrecada dinheiro e armas para a batalha contra os vampiros que roubaram a noite, e então acabar com seus patrimônios através de ações judiciais e sabotagem. Algumas vezes suas missões o levam ao norte para comunidades nativas na América. De vez em quando você e o resto da prole de seu senhor podem atacar o Sabá mais diretamente. Todavia, você deve ter o máximo de cuidado. A preocupação de seu senhor é se o Sabá descobrir que os Tlacique ainda existem, o clã inteiro será destruído.

Conceito: Você é um rebelde sofisticado, tanto em casa no acampamento rebelde como nas salas dos tribunais da cidade. Os esforços pelos direitos dos nativos de reforma agrária e as tentativas de tirar o Sabá do caminho pra você se fundem: Por exemplo, você pode colocar soldados revolucionários para atacar um refúgio do Sabá facilmente.



NOME: _____ NATUREZA: Autócrata GERAÇÃO: 11ª
 JOGADOR: _____ COMPORTAMENTO: Fanático SENHOR: _____
 CRÔNICA: _____ CLÃ: Seguidores de Set (Tlacique) CONCEITO: Ativista de Direitos dos Nativos

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: ○○○○○○○○	Linguística: ●●●○○○○○
Intimidação: ○○○○○○○○	Performance: ●●●○○○○○	Medicina: ○○○○○○○○
Liderança: ●●●○○○○○	Segurança: ○○○○○○○○	Ocultismo: ○○○○○○○○
Manha: ●●●○○○○○	Furtividade: ○○○○○○○○	Política: ●●●○○○○○
Lábia: ●●●○○○○○	Sobrevivência: ○○○○○○○○	Ciências: ○○○○○○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES	DISCIPLINAS	VIRTUDES
Aliados: ●●●○○○○○	Presença: ●●●○○○○○	Consciência: ●●●○○○
Gerção: ●●●○○○○○	Metamorfose: ●●●○○○○○	Convenção: ○○○○○○
Influência: ●●●○○○○○	_____	Auto-Controle: ●●●○○○
Mentor: ●●●○○○○○	_____	_____
Contatos: ●●●○○○○○	_____	Coragem: ●●●○○○
Status Setite: ●●●○○○○○	_____	_____
_____	_____	_____

← QUALIDADES/DEFETOS → ← HUMANIDADE/IRÍDIA → ← VITALIDADE →

_____	●●●●●○○○○	Escoriado: 0 □
_____	_____	Machucado: -1 □
_____	_____	Ferido: -1 □
_____	_____	Ferido Gravemente: -2 □
_____	_____	Espancado: -2 □
_____	_____	Aleijado: -5 □
_____	_____	Incapacitado: □

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

PONTOS DE SANGUE
 □□□□□□□□ □□□□□□□□
 □□□□□□□□ □□□□□□□□
 □□□□□□□□ □□□□□□□□

FRAQUEZA
 Severa Alergia a Luz

PONTOS POR TURNO: _____

Embora você tenha que manter uma dupla Máscara. Não deve só esconder seu vampirismo dos mortais, você deve esconder a lealdade a seu verdadeiro clã de outros vampiros. (se alguém for rude o suficiente para perguntar, você afirma ser um Gangrel).

Dicas de Interpretação:

Ninguém pode duvidar da sua devoção aos direitos dos nativos. Você une discursos ardentes com trabalho incansável legalmente, financeiramente e ocasionalmente homicidamente. Nem poderiam duvidar de seu ódio ao Sabá. Por baixo dos panos da politicagem, contudo, há compromissos irrevogáveis de nunca se render a alguém novamente; ou melhor, os outros vão se render a você. Até seu senhor respeita o seu conhecimento do mundo moderno, você sabe disso, apesar do respeito que você tem por ele.

Equipamento: Roupas não caras, uniforme militar, adornos nativos, livro de resumo das leis, submetralhadora Uzi, facão.

Nota: Jogadores que têm o Vampiro: Manual do Narrador podem querer refazer o histórico dos aliados com o Antecedente Força Militar descrito nesse suplemento.



EXEMPLO DE PROLE: OS REPARADORES DE REPUTAÇÃO

Os Seguidores de Set atentam de muitas maneiras, nem todas delas são óbvias.

Os Setitas que se proclamam por Reparadores de Reputação escolhem um caminho paradoxal: eles abafam escândalos. Todo mundo comete um pecadinho, ou é feito de otário. Por um preço, os Reparadores vão encontrar álbis, silenciar vítimas e dissolver o crédito de acusadores. Do verdadeiro jeito Setita, entretanto, eles podem extrair bem mais do que o cliente espera.

Os Reparadores de Reputação agem onde quer que o narrador queira que eles estejam. Eles podem começar um negócio na cidade onde a crônica acontece, ou talvez os personagens tenham de ir até eles. Onde quer que o narrador escolha colocar este Círculo, eles vão se envolver na intriga de outros vampiros- Camarilla, Sabá ou independente muitos vampiros precisam eventualmente de sua reputação reparada.

USANDO OS REPARADORES DE REPUTAÇÃO

Os narradores podem usar os Reparadores de Reputação de diversas maneiras.

Mas estes Setitas não são bons oponentes para crônicas ou Círculos especializados em combate físico. Caso ameaçados com violência, eles fugirão ou tentaram fazer um acordo - e se vingar mais tarde (assassinos contratados com rifles de tocaia e munição incendiária ou queimando um refúgio à tarde). Os Reparadores prefeririam ficar amigos de todos; Eles não procuram por problemas.

Os personagens vão se opor mais, provavelmente, socialmente. Os Reparadores têm grande quantidade de amigos a quem protegem, e que irão protegê-los também. Se os personagens fizerem uma tentativa de chantagem, eles provavelmente conduzirão suas vítimas até os Reparadores de Reputação. Em todo caso, os personagens irão descobrir sua Reputação atacada por cada ângulo.

Por outro lado os jogadores podem decidir que seus personagens precisam dos serviços dos Reparadores. A menos que o narrador esteja incrivelmente indulgente, jogadores têm a incrível capacidade em colocar seus personagens em problemas! Dada uma escolha entre lidar com Setitas e se tornar uma atração principal numa Caçada de Sangue, os personagens podem preferir os Setitas.

Qualquer um que valorize seu bom nome pode contratar um Reparador de Reputação. Muito de sua clientela consiste em esposas e maridos que cometem adultério, pessoas com dívidas de jogo, oficiais do governo bêbados em público, e outros mortais culpados por embarços similares.

Os clientes pagam à vista, informações de importância confidencial confiadas a eles e promessas de assistência à reparação da reputação de outros clientes. Alguns clientes se vêem como laçaios por tempo indefinido, se as Serpentes os julgarem suficientemente úteis e suficientemente desesperados. Os Reparadores mantêm *arquivos* detalhados de cada escândalo dissimulado incluindo gravações de vídeo dos clientes pedindo por ajuda e qualquer outra evidência forense que os Reparadores tenham mantido fora do alcance da polícia. Desta forma, os Setitas mantêm uma rede de contatos sempre em expansão de cada pessoa que lhe deva favores.

Servir os Setitas tem sua compensação. É muito mais fácil proteger uma reputação com antecedência. Se um cliente antigo deseja continuar satisfazendo um apetite indigno, o Reparador pode ajudá-lo a fazê-lo muito discretamente... apesar de guardar uma gravação de tal coisa. Eles podem até convidar um cliente assíduo a se engrenar no Culto de Set. Muito dos convidados acham prudente aceitar o convite. Por fim, eles aprendem a não se arrenderem desta escolha.

Vampiros precisam de suas reputações reparadas também. Possíveis ofensas incluem incapacidade de pagar um grande favor quando pedido, pôr a Máscara em perigo, caçar no território de outro vampiro, acidental cooperação com vampiros de outra seita ou crimes extremos como a Diablerie.

Os Setitas lidam com tudo, embora quanto mais alto for o risco para eles mesmos, mais alto será o serviço que eles pedirão em troca. Afinal de contas, se alguém os pega encobrindo uma tentativa de assassinato, eles podem se tornar alvos de uma Caçada de Sangue.

A prole consiste de quatro vampiros: Ahmose Chambers, o sacerdote responsável e líder, atualmente a frente de sua senhora Sahira Sihaj, que finge ser sua progênie. Os outros dois vampiros a drag queen, Belle Equitone e o farmacêutico, Jim Gander genuinamente são proles de Ahmose. A prole também tem um servo singular o asqueroso, porém tecnicamente hábil Topcar.

INFLUENCIA

Os Reparadores de Reputação possuem muita influência, no mínimo na área local. Dúzias - talvez centenas - de homens e mulheres de cada nível da sociedade ficam lisonjeados em ajudá-los em pequenas falcatruas. Mortais dentro de organizações podem criar ou suprimir novas estórias, dirigir ou sabotar uma investigação policial, dar falso testemunho nos tribunais, obter qualquer comodidade próxima (legal ou não) procurar pessoas escondidas e obter qualquer tipo de informações

Verdade seja dita, os Reparadores exercem uma influência social bem maior que qualquer príncipe ou ancião local. Outros vampiros tendem a questionar seu próprio poder com inveja.



Os Reparadores cooperam uns com os outros em colecionar muitos aliados, contatos, influência, mais do que qualquer outro vampiro sozinho possa adquirir. Melhor do que perder tempo com dados, o narrador pode simplesmente se perguntar: poderia uma dúzia de pessoas comuns que ocupam a posição exata, realizarem alguma façanha? Se podem, os Reparadores podem arranjar.

Considere por exemplo um caso de assassinato. Deixe de lado o procurador do distrito e o juiz (isso é muito fácil). Se o técnico forense fizer um trabalho mal feito com os exames e contaminasse as amostras do sangue - ou se duas ou três pessoas sem nenhuma conexão aparente entre eles, jurar que viram o acusado em horas e lugares consistentes uma com cada outra, mas não com o assassino - se um policial testemunhar o ódio do oficial de prisão a raça, credo ou classe do acusado, o júri talvez se sinta limitado a absolver. É o que uma meia dúzia de pessoas podem fazer. Uma dúzia inteira poderia produzir uma tramóia terrivelmente convincente para exonerar o culpado quer dizer, o convicto homem inocente. Homicídios ou outros maiores crimes hediondos, de qualquer forma desafia os recursos dos Reparadores. Até mesmo eles podem ter pequenos problemas em esconder assassinos profissionais, ladrões de carro e outros criminosos profissionais. Alguns clientes ainda os temem o suficiente para matar a pedido deles, mas tais pessoas são menos confiáveis e nunca disponíveis em grande número. Em muitos casos o narrador deve considerar os Reparadores limitados aos seus níveis de antecedentes. Eles comandam a fidelidade de muitos, mas eles podem recrutar uma minoria habilidosa como aliados e lacaios temporários a qualquer momento. Ainda, essa capacidade de armar esquemas através de contatos mundanos pode deixar os personagens paranóicos, uma vez que eles não sabem até onde pode chegar os lacaios da serpentes, nem jogadores, nem personagens que sabem exatamente o que acontece por acaso, e o que acontece por aos Reparadores por fazer isto... E os Reparadores não estão mentindo sobre os eventos correntes que os fazem parecer tão onipotentes.

REFÚGIO

Os Reparadores de Reputação operam em um shopping que ocupa um quarteirão numa parte da cidade. Localiza-se num bairro antigo da cidade, descendo por uma região de comércio a varejo. Neste edifício funcionam muitos negócios. O subsolo do edifício abriga o templo dos Setitas e refúgios bem protegidos embora dois dos Setitas também mantenham refúgios em outros lugares da cidade.

O líder nominal dos Reparadores Ahmose, é dono de todas as lojas, mas nem todos os negócios estão conectados aos verdadeiros negócios dos Setitas. Alguns dos lojistas são carniçais dos Setitas, outros são inocentes que nada sabem sobre as serpentes e seu culto. Não existe maneira de saber qual é qual sem leitura de mente, tortura ou vigilância prolongada.

Cada narrador decide quem é agente setita e quais negócios contém entradas secretas para o templo no subsolo.

Todas as lojas são equipadas com excelentes sistemas de alarme contra ladrões. Ahmose paga seus impostos B&O e contribui com o capital dos policiais. Então qualquer alarme irá trazer um carro policial em minutos.

ANDAR DE CIMA

O edifício tem dois negócios no andar de cima, acessado pela rua através de uma escada entre duas lojas de frente.

Massagens Shiatsu e Reflexologia não oferecem nenhuma massagem terapêutica. Oferece prostituição, mas não de maneira exposta. Os homens e mulheres que trabalham lá arranjam seus próprios contratos na casa dos fulanos (ou em quartos de hotel) mantendo o negócio negavelmente plausível. É claro que todos têm que pagar sua comissão ao administrador e, por fim, a Ahmose.

Worldwide Cinema e Expresso é um micro-teatro (400 lugares) que mostra filmes estrangeiros e vende café ao gosto do cliente. Estudantes da universidade local vêm e vão a toda hora do dia e da noite.

Uma segunda escadaria levam a quatro apartamentos ao longo do corredor que se conecta a quartos no fundos do Shiatsu e do teatro. Uma terceira escadaria leva para a área de armazenagem no andar de baixo.

Ahmose e Sahira supostamente moram num destes apartamentos (são seus endereços postais). Uma escada secreta leva ao complexo do templo. Outro compartimento escondido abre uma passagem com um mastro de bombeiro. (quando viu isso, Jim Gander o apelida de Bat-Caverna para o incômodo de Ahmose)

Um outro apartamento mantém Jeffrey Molitor, um antigo contador aposentado. Sr. Molitor é surdo e eventualmente descuida de usar seu auxílio de audição, o que faz dele um inquilino ideal para Ahmose. Sr. Molitor irá resistir a questionamentos com uma tenacidade surpreendente, para proteger seu segredo: ele ganha um pequeno dinheiro extra fazendo os livros dos negócios de Ahmose (os legais, no mínimo) e ele não o declara em seus impostos.

Os outros apartamentos permanecem vagos. Ahmose fala que eles precisam de reparos; normalmente servem como refúgio para convidados Setitas e outros. Eles se gabam de uma excelente prova de luz.

TÉRREO

Cada um dos negócios do térreo conecta-se a uma simples área de armazenamento ao decorrer da extensão do edifício. Uma câmera grava cada área de armazenamento de cada negócio. Os compartimentos contém inocentes inventários e suprimentos.



O *Sphinx Club* é o lado público dos de Reparadores de Reputação. A decoração retrata uma enorme esfinge rebocada, sinais em néon de uma pirâmide, murais de cenas egípcias e cobras pintadas nas portas. Os Setitas querem facilitar para clientes em potencial entre os Membros da cidade. Às vezes Ahmose dá uma de anfitrião. Mais frequentemente, um dos cultistas enlaçados faz esse teatro e dá o sinal a Ahmose quando o cliente pergunta por “serviços especiais das serpentes”.

O clube não tem entradas diretas para o templo, escondidas ou não, e cultistas não conseguem chegar lá.

O clube vende bebida alcoólica a preços exorbitantes, possui atmosferas atraentes e dançarinas do ventre. Cantores locais também vão ao palco. Belle Equitone é a cantora padrão. As dançarinas são muito boas desde que Sahira as ensine; elas fazem um sex-appeal decente. A própria Sahria frequentemente dança. O show nunca escorrega para um barulhento strip-tease. Fregueses podem comprar uma mesa de dança, mas não uma “dança particular”. Ahmose proíbe substituições às claras. O que as garotas fazem com seu próprio tempo é responsabilidade delas (mas Ahmose cobra comissão).

Worldwide Video é associada com o teatro dos andares acima e administrada pela mesma pessoa. Tendo os últimos lançamentos de Hollywood, *worldwide vídeo* também oferece uma variedade de filmes estrangeiros. E uma enorme seção de pornografia estrangeira incluindo pornografia animada.

Landromat não há outro nome do que uma simples palavra. Fica aberto todo dia e toda noite e oferece tanto lavagem a seco quanto máquinas automáticas.

Hole in one donuts oferece café e pastéis convencionais. O símbolo mostra um clube de golfe atingindo uma rosquinha e no interior do estabelecimento continua com temática de golfe, em uma patética atenção ao humor. Também fica aberto o tempo todo. Policiais locais comem de graça.

O térreo também contém por fim dois outros negócios da escolha do narrador.

SUBSOLO

O subsolo mantém todo o material excitante. Cuidadosamente escondidos atrás de portas fechadas e escondidas. Uma leva a uma escada abaixo do armazém levando a um pequeno quarto com piso de concreto e paredes de tijolo. Isto mantém uma esquecida fornalha e um tanque de óleo. O quarto da fornalha não contém nenhum acesso ao templo e as áreas de refúgio e as paredes têm a base coberta de concreto reforçado por trás dos velhos tijolos. Os Reparadores não são estúpidos o bastante para deixar 100 galões de óleo combustível onde qualquer inimigo pode usá-lo para queimá-los!

Em conjunto as escadas e a passagem secreta descendo do apartamento de Ahmose, duas escadas bem escondidas levam do térreo ao templo dos Reparadores.

Todo cultista necessariamente conhece a localização de ambas as escadas. Todos os quatro acessos mantêm o melhor sistema de alarme contra ladrões que o dinheiro pode comprar, no templo abaixo.

O visitante primeiro encontra a ante-sala do templo dos Setitas. Uma parede mantém gavetas para as roupas cotidianas dos cultistas e suas trajes de culto. O templo pode acomodar trinta celebrantes tão luxuriosos ou grotescos quanto o Circulo considere apropriado.

Portas com travas codificadas levam da antecâmara até o refúgio individual dos vampiros e partes das lojas. Os Reparadores mantêm arquivos dos seus clientes, incluindo fotografias, vídeo fitas e evidências físicas incriminadoras, algumas dessas últimas em freezer. Toda a estrutura é a prova de fogo com tijolos e construções em concreto, mobília em metal espartano, alarmes de fumaça, um sistema de combate ao fogo e extintores em todos os compartimentos.

O complexo também tem duas saídas de emergência. Girando e puxando uma parede em especial, colidirá uma sessão de paredes na câmara central do templo, providenciando uma saída sistema de drenagem pluvial da cidade. Os Setitas e os cultistas usam isto pra escapar se alguém atacar o templo durante um culto. Um minuto depois, também é detonada uma enorme bomba escondida na estatua de Set, providenciando um último sacrifício ao deus da escuridão. O refugio de Ahmose e Sahira também mantém outra rota de escapatória. Sahira possui um falso fundo em seu sarcófago, quando ela pressiona um botão dentro do caixão o fundo desce e forma uma simples barca que a carrega para dentro do sistema de drenagem - seu próprio rio de Duat.

O exorbitante entalhado e luminoso sarcófago de Ahmose não contém uma grande rota de escapatória, mas abre uma tampa ao pressionar um botão escondido e dentro dos próximos quinze segundos ira acionar um alto alarme no caixão de Sahira. Ambos os caixões possuem trancas por dentro.

UM CULTO DE SANGUE

Os Reparadores de Reputação convidam os mais promissores, ou mais assustados recrutas para participar do culto de sangue. Eles não possuem mais que 16 cultistas. Eles poderiam dobrar esse número com facilidade, mas um número muito alto é difícil de esconder. A maioria dos cultistas recebe a mais básica doutrina Setita da imoralidade, auto-indulgência e obediência a Set. A menor parte recebe revelações do vácuo e se aprofundam nos mistérios da guerra contra as eras.

Os Reparadores mantêm essa prática a cada noite de quinta-feira (por que quinta-feira? Deixa o fim de semana dos cultistas livre para suas próprias condutas imorais. Além disso, ninguém espera por um mal profano numa quinta-feira).



Os membros discutem seus interesses por uma hora, e quando todos os cultistas entram na antecâmara do templo, eles tiram suas roupas, lavam rosto, pescoço e mãos e vestem saiotos estilo egípcio em preto e verde. Os acólitos vampíricos ungem a cabeça dos cultistas com um unguento dosado com atropina, o qual os cultistas absorvem através do couro cabeludo durante a cerimônia. A atropina tem um efeito estimulante e causa dilatações na pupila, ajudando os cultistas a enxergarem no escuro.

Depois de um último apelo pela bênção de Set, os acólitos abrem as portas que levam a câmara e os cultistas entram para o santuário. A iluminação vem de uma luz negra nas paredes e um gás esfumagante é colocado entre o altar e a estátua de Set. Ahmose permanece no altar vestido em uma túnica preta com um nemyss verde fluorescente (touca egípcia) segurando uma roda de sacerdote em ébano e ouro, ele dá boas vindas aos cultistas em nome de Set.

Os cultistas cantam hinos de louvor ao deus negro. Ahmose lidera-os em um cântico em réplica revelando Rá e Osíris, a Luz e a Lei. Ahmose implora ao deus que venha enquanto queima o sangue de uma galinha sacrificada ou passa um animal de estimação nas cinzas do gás. Como a fumaça do sacrifício cobre ambos, sacerdote e imagem. Ahmose ativa *máscara das mil faces e Olhar Aterrorizante*. Quando ele retorna, os cultistas vêem o grande Set em toda sua horripilante glória.

Ahmose como Set se anuncia e exige que os cultistas se humilhem. Feito, Ahmose mostra-se espantado e anuncia que está agradecido, mas que eles devem mostrar sua reverência através de um sacrifício pessoal, oferecendo o seu e próprio sangue e de seus acólitos, sua própria vida. Ahmose passa pelos cultistas rastejantes ordenando que eles aceitem a sua mordida ou a de outro vampiro. As serpentes pegam apenas um ponto de sangue por cultistas e quatro por vampiro. Ainda um respeitável alimento.

Se os Reparadores sabem que um dos cultistas os traiu, ou arruinou algum trabalho, Ahmose anuncia o fato e decreta a morte do cultista, ele e os outros vampiros bebem até o infeliz cultista secar. O deus negro não tem misericórdia daqueles que o traem!

No final da alimentação, Ahmose como Set diz que os cultistas deram sua vida a ele, então ele deve lhes dar sua vida também. Ahmose derrama um pouco do seu sangue num cálice e passa para os cultistas como um sacramento (isto não é o suficiente para torná-los carniçais, mas reforça o laço de sangue).

Ahmose então chama um cultista, declara seu desejo (já de conhecimento e combinado pelos Reparadores) e o convida a satisfazer-se.

Os acólitos entregam qualquer parafernália ou pessoa (drogada para que não se lembre de nada) que o cultista queira. Ahmose como Set abençoa cada cultista da mesma maneira que debocha.

Quando o cultista acaba, Ahmose anuncia a despedida do deus e desativa sua ofuscação e presença. Mais uma vez ele aconselha os cultistas à lealdade e o segredo. Os acólitos abrem a porta do santuário de novo, os cultistas saem vestem suas roupas comuns. Os acólitos lhes dão um lanche de suco, café e alguma comida forte em proteínas e ferro para compensar o sangue perdido. Os cultistas vão embora, para mais uma vez retomarem suas vidas normais até que o deus os chame de novo.

DRAMATIS PERSONAE

Os quatro vampiros (e um carniçal) dos Reparadores de Reputação, trabalham juntos intimamente. Esta unidade, na verdade, conta muito mais para seu sucesso em concentrar pessoas e acumular influência. Eles têm suas diferenças, no entanto, suas próprias tentações.

Ahmose está preso ao laço com Sahira, mas ele sabe que todo seu sentimento é dependência, não amor. O laço irá se quebrar como tempo ou com a separação, mas Sahira não irá permitir isso tão cedo. Ahmose acredita, por algum motivo, que Sahira não aprecia também seu trabalho entre os negócios dos Reparadores, ou seu progresso em compreender a trilha de Tífon.

Sahira vê o resto dos Reparadores apenas como suas ferramentas. Ela sacrificaria a vida de Ahmose para salvar sua própria não-vida, e ele sabe disso. Ela tem ainda alguma camaradagem com Belle devido a seu sofrimento devido sendo prostitutas.

Jim a irrita com a sua atitude de sabe-tudo. Sahira almeja ensina-lo o que o Vácuo realmente representa. Ela conhece a obsessão de Topcat por ela, pega esse segredo e o faz passar por humilhações atrás de humilhações. Quando ele não for mais útil, Sahira vai adorar matar ele (mas ela o fará tomar banho antes de beber seu sangue).

Belle, no entanto, precisa da aprovação dos outros Reparadores para acalmar sua insegurança - pelo menos é o que ela (ou ele) pensa. Ela/ele despreza qualquer crítica vindas de Jim ou de seu senhor, Ahmose. De qualquer forma Sahira a conhece melhor do que os outros e é a única a quem Belle genuinamente gosta. Algumas poucas palavras venenosas de Sahira poderia despedaçar toda a pouca auto-estima de Belle, como um vaso de cristal, e mergulhá-la numa auto-repugnância e desespero. Sahira fará isso quando decidir que chegou à hora certa para o próximo estágio de Belle no caminho dos teofídeos.

Jim Gander quer ler *o guia completo e total de todos os mistérios setitas*, não compreendendo que este livro não existe - e não o ajudaria se existisse. Ahmose o alerta que as verdadeiras revelações dos teofídeos não virão em livros e irão atingi-lo muito mais do que ele pensa. Muito embora, Jim não é totalmente cego por ser orgulhoso de sua própria inteligência. Ele descobriu que a relação entre Ahmose e Sahira tem escondido intrinsecamente, e procura caminhos para ter informações sem o conhecimento deles.

Pobre, o iludido Topcat pensa que o seu senhor vai braça-lo a qualquer momento. Ele trabalha duro em favor dos outros especialmente Sahira. Por que não gostam mais dele? E ele é um gênio tão genuíno, muito mais que o pretensioso Gander. Talvez se ele trabalhar duro- se mostrar-se mais corrupto e degradado- se fizer algo tão espantosamente vil, pra eles perceberem que ele entende - eles vão então privilegiá-lo com a recompensa.

SAHIRA SIRAJ

Prelúdio: Quando um homem de negócios europeu vai ao Cairo, provavelmente irá querer provar dos prazeres exóticos do Oriente. Sahira era um desses prazeres. Seu pai era um cafetão que a explorava juntamente com suas irmãs. Alguns homens pagavam muito bem pela bela jovem. Ela nunca frequentou a escola: sua mãe a ensinou o canto, a dança do ventre e como portar-se diante de homens ricos: a maneira certa de sorrir e ruborizar enquanto seus olhos permaneciam mortos, frios e distantes.

O sacerdote setita Abdelsobek precisava de alguém como Sahira para agradar um diplomata alemão. A moça o fez com primorosa habilidade. A esposa do diplomata os interrompeu, como Abdelsobek havia planejado. Enquanto ela gritava, porém, olhos de Sahira voltaram a ser frios, distantes e em seu rosto estava estampado um sorriso verdadeiro. O Setita percebeu isto e viu que a filha do cafetão poderia se tornar algo muito melhor do que era.

Sahira se tornou discípula de Abdelsobek, carniçal e posteriormente sua Cria. Agora ela rege seu pequeno culto, templo e ninhada. Usando Ahmose, Belle e Jim como seus porta-vozes, ela estuda os Membros de sua nova cidade, procurando os melhores meio de servi-los. Sahira adora assistir Membros convencidos, confiantes e poderosos sendo arruinados. Embora ela fale que está distribuindo sabedoria e servindo Sutekh, destruindo os peões dos Aeons, no fundo Sahira usa isso como uma forma de vingança pelo longo tempo que passou em um quarto de hotel no Cairo.

Aparência: Sahira Siraj é um ninfeta árabe, aparentando faltar pouco para se tornar adulta. Ela tem pele morena, longos cabelos pretos lisos e olhos negros. No Sphinx Club, usa roupas de dança do ventre e jóias de ouro falso. Durante as cerimônias, ela fica nua no altar (cultistas esperam aquele tipo de coisa) ou fica em pé com Belle e Jim, vestindo um robe preto simples. Quando vai a lugares diversos dos círculos sociais, ela veste calças jeans e camiseta e se comporta como uma adolescente comum. Ela possui uma víbora carniçal que vigia seu refugio.

Dicas de Interpretação: Mantenha os olhos com uma expressão triste e a boca calada quando estiver próxima a Ahmose. Relaxe com Belle e Jjim, mas permaneça com um pequeno ar tímido e reservado.

Você diz que Ahmose fala que você a abraçou apenas para ele servi-la.



Banque a Lolita com os homens poderosos, seja uma poderosa abafadora quando dançar. Quando estiver a sós com Ahmose, entretanto, o culpe por todas os fracassos, inflija a ele todo tipo de humilhação que puder imaginar.

Senhor: Abdelsobek

Natureza: Monstro

Comportamento: Criança

Geração: 10ª

Abraço: 1904

Idade aparente: 14

Físicos: Força 2, Destreza 3, Vigor 3,

Sociais: Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 3,

Mentais: Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 4,

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

Perícias: Empatia com Animais 2, Etiqueta 3, Armas Brancas 2, Performance 3 Furtividade 1

Conhecimentos: Linguística 3, Medicina 2, Ocultismo 3, Ciência 1, Cultura Setita 2

Disciplinas: Animalismo 1, Ofuscação 3, Presença 2, Serpente 4, Taumaturgia 3,

Linhas Taumatúrgicas: A Serpente Interior 3

Antecedentes: Rebanho 3, Mentor 3, Recursos 4, Lacaio 2, Status Setita 2

Virtudes: Convicção 4, Auto-controle 3, Coragem 3

Moralidade: Trilha de Tífon 6

Força de Vontade: 6

AHMOSE CHAMBERS

Prelúdio: Antes da Segunda Guerra Mundial, Amos Chambers trabalhava como carpinteiro e sua intenção era ser um homem honesto. Confiante, ele fez um pequeno trabalho para um chefe do crime organizado, usando falsos engradados de cerveja por transportar a heroína. O que um negro pode fazer quando não tem os mesmos recursos que um branco? Amos jurou a seus pais que ajudaria o irmão mais novo, Franklin, a pagar uma faculdade e se tornar um doutor para cumprir a promessa precisava de dinheiro.

A guerra mudou todos os seus planos. Franklin se tornou um soldado médico e morreu no Pacífico. Amos se tornou um sargento intendente. Sua unidade encontrou seu fim no norte da África. Soldados gostam de adquirir coisas que não vem em seus pacotes de suprimentos, e também gostam de se divertir com as garotas locais. Amos descobriu seu talento intermediando tráfico de mercadorias e organizando diversões para os soldados.

Aquele talento chamou a atenção de Sahira. Ela previu que ele emergiria como alguém influente depois da guerra. Sahira queria agir na América. Para isso precisava de um guia nativo. Amos parecia inteligente e desprovido de moral o bastante para servir como seu carniçal. Ele retornou para os Estados Unidos e em pouco tempo estava dominando ampla área do mercado de jogatina.

Amos utilizou sua posição e contatos para contrabandear Sahira e seu senhor do Egito para uma grande cidade da Costa Oriental. Ele a serviu bem durante 12 anos. Isso, pela tradição do culto de Sahira, a obrigou a ensiná-lo algumas de suas habilidades, e ele aprendeu bem. Quando Sahira saiu do controle de seu senhor para estabelecer seu próprio templo, este sugeriu que ela tornasse Amos sua primeira cria. Para comemorar a promoção de carniçal para vampiro, Amos "Egipcianizou" seu primeiro nome.

Sahira e Ahmose realizam pequenas operações em uma série de cidades, assumem o controle de bordéis e fazem chantagens com figuras importantes antes de expô-las e arruiná-las. Em 1981, Ahmose sugeriu que mudassem o sistema. Por que destruir suas vítimas? Por que não usá-las para atrair mais vítimas, criando uma pirâmide sem fim de extorsão? Começou assim a atuação dos Preservadores de Reputações.

Como o primeiro homem dos Preservadores, Ahmose recebe os clientes e comanda os agentes da ninhada. Ele também atua como sacerdote do culto e fiscaliza os negócios. Além da rede de Reparadores e de agentes chantageados, Ahmose tem muitos contatos no crime organizado da cidade e pode se necessário conseguir ajuda especial com eles.

Aparência: Embora seja um negro americano, Ahmose pode se passar facilmente por um árabe moreno. Ele costuma raspar a cabeça. Como gerente do Sphinx Club, ele usa um terno branco e um turbante vermelho e fala com um sotaque árabe.

Dicas de Interpretação: Você convive com tantas mentiras que às vezes esquece quem realmente é. Para Belle, Jim e Topcat você é um mestre distante, taciturno. Enquanto que para Sahira você é a criamante submissa. A sós com Sahira, invertem os papéis e você diz com muita frequência "como você desejar". Para os clientes chantageados, você parece terrivelmente onisciente; para os cultistas, um deus vivo. Quando você pensa nos mistérios dos clãs que você não sabe, porém, você fica perdido e impotente. Quem realmente é você? Talvez não haja uma resposta: não importa quantos papéis jogue, você jura que irá sobreviver.



Este mundo de horrores e segredos não o destruirá.

Clã: Seguidores de Set

Senhor: Sahira Siraj

Natureza: Sobrevivente

Comportamento: Diretor

Geração: 11^a

Abraço: 1957

Idade aparente: 29

Físicos: Força 3, Destreza 2, Vigor 3,

Social: Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 2,

Mental: Percepção 2, Inteligência 3, Raciocínio 3,

Talentos: Briga 1, Intimidação 3, Manha 3, Líbia 3,

Perícias: Ofícios (Carpintaria) 2, Etiqueta 2, Armas de fogo 2, Performance 1,

Conhecimentos: Acadêmicos 1, Finanças 3, Direito 3, Linguística (Árabe e Egípcia) 2, Medicina 2, Ocultismo 1, Política 2, Cultura Setita 1

Disciplinas: Auspícios 1, Ofuscação 3, Presença 1, Serpentina 3, Taumaturgia 1,

Linhas Taumatúrgicas: A Serpente Interior 1

Antecedentes: Aliados 3, Contatos 3, Influência 2, Mentor 1, Lacaio 3, Status Setita 1

Virtudes: Convicção 2, Auto-controle 3, Coragem 4,

Moralidade: Trilha de Tífon 4

Força de Vontade: 5

BELLE EQUITONE

Prélio: A bota do seu pai acertou nas costelas de Jonny. "Vestido em roupas de mulher! Nenhum filho meu será uma maldita bicha!" Desta vez, o acertou no ombro.

Seu pai saiu após beber o último gole de cerveja. Jonny caiu de dor.

Mais tarde, o barulho de passos pesado ressoou pela casa. Jonny olhou para cima, seu pai agora segurava um atizador de lareira, esta não seria uma surra comum. Tomou coragem e respirou fundo, ainda sentindo dor nas suas costelas quebradas, ferido, ele fugiu.

Seu pai o perseguiu, mas sua barriga o deixava lento. “Eu vou matar você!” Seu pai gritava atrás dele, “Se eu vir você de novo, eu vou matar você!”.

Um adolescente sozinho - logo Jonny descobriu que, para ter dinheiro, teria que vender seu corpo a homens mais velhos. Seu cafetão não se importava dele se vestir como uma garoto, apesar de tudo, alguns clientes gostavam disso: dois pelo preço de um.

No fim das contas, Jonny morreu. Belle, porem, sobreviveu - ambos. Belle Um aceita ser uma prostituta, embora odeie os homens que a usam, Belle Dois sonhou com uma vida melhor como cantora, uma vida de beleza, glamour, quem sabe até um amor. (As outras personalidades não tem nome ainda, elas somente uivam nas trevas). Ahmose encontrou Belle quando ela buscava um emprego na Sphinx Club. Ele não iria dar o emprego a jovem mulher, exceto se os olhos clínicos de Sahira não vissem através do disfarce de Belle. Intrigada, ela mandou Ahmose contratar a drag queen... Belle se tornou uma... experiência.

Sahira e Ahmose exploraram a psique de Belle por meses, descobrindo sua multiplicidade, antes de introduzi-la na adoração a Set como uma carniçal. Juntos, eles vagarosamente trouxeram sua mente de volta, saturando cada fragmento de sua alma com um laço de sangue e fervor religioso. Eles encontraram desejo, ira e falsidade. Eles também tiraram Jonny das trevas. Finalmente, Sahira julgou que eles tinham feito tudo que eles podiam e eles soldaram a alma de Belle no gélido fogo do Abraço.

Logo, Belle não se vê mais como “macho e fêmea”. Ele/ela é ambos, uma Belle dupla, confidente de sua própria sexualidade em qualquer gênero. Ela seduz homens e mulheres igualmente, como homem ou mulher. Somando cada coração capturado e cada mente despedaçada. Seu grande delírio vem quando Ahmose oferece sua sedução a algo confidencial, dominando homens, colocando-os em posições comprometedoras para que sejam então chantageados. Depois que os outros obtêm fotos suficientes, Ele/Ela revela todo seu aspecto masculino... enquanto coloca sua vítima em uma... situação delicada e puxa sua navalha. Então ele/ela sugere docemente que o homem implore para que permaneça com a sua virilidade. Na maioria das vezes Ahmose a impede de usar sua navalha. Na maioria das vezes.

Belle também tem sua própria organização de informantes. Ela combina suas habilidades de personificação e conversação com uma mente perspicaz para detalhes e uma ampla organização de contatos na indústria do sexo. Dando-lhe tempo, Belle é capaz de reunir muitas informações incríveis.

Imagem: Belle Equitone é atraente como homem ou como mulher, ela/ele mantém os cabelos loiros na altura dos ombros e uma altura mediana para um homem, alta para uma mulher. Belle é mestra na maquiagem, linguagem corporal, efeminagem e próteses, suficientemente capaz de ocultar toda sua anatomia masculina se assim desejar.



Ele/Ela veste-se se adaptando a seus propósitos, qualquer coisa desde uma roupa esporte masculina até um sufocante vestido reluzente de cantora.

Dicas de interpretação: Você não existe, vive como uma série de máscaras e espelhos, mostrando as outras pessoas o que elas querem ver. Finge ser a filha mais velha de Ahmose, a amigável irmã de Sahira, banca o irmão irritado para Jim e trata Topcat como lixo. É o que eles esperam. Tente impressionar a todos com seu charme e graça, conquiste seus corações. A verdadeira diversão vem quando você revela sua multiplicidade bizarra à sua vítima. A ira deles o/a satisfaz e prova sua superioridade.

Senhor: Ahmose Chambers

Natureza: Camaleão

Comportamento: Galante

Geração: 12ª

Abraço: 1989

Idade Aparente: 24

Físicos: Força 2, Destreza 3, Vigor 2

Social: Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 3

Mental: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3

Talentos: Intimidação 3, Manha 2, Lábia (Tagarelice) 4

Perícias: Etiqueta 2, Armas Brancas 2, Performance 2

Conhecimentos: Investigação (Fofoca) 4, Disfarce 3, Vamp 3

Disciplinas: Presença 1, Serpente 2

Antecedentes: Contatos 4, Fama 1

Virtudes: Consciência 2, Auto controle 4, Coragem 4

Moralidade: Humanidade 4

Força de Vontade: 6

JIM GANDER

Prelúdio: Jim Gander cresceu esperto para seu próprio bem. Seus pais deram duro para pagar sua escola católica particular. Sua mãe sonhava com ele se tornando o primeiro Papa Americano.

Depois da escola, Jim escapou dos grandalhões locais para visitar uma biblioteca, onde ele encontrou mundos inteiros de material não condizente - tudo da filosofia ateísta até "O senhor dos anéis".

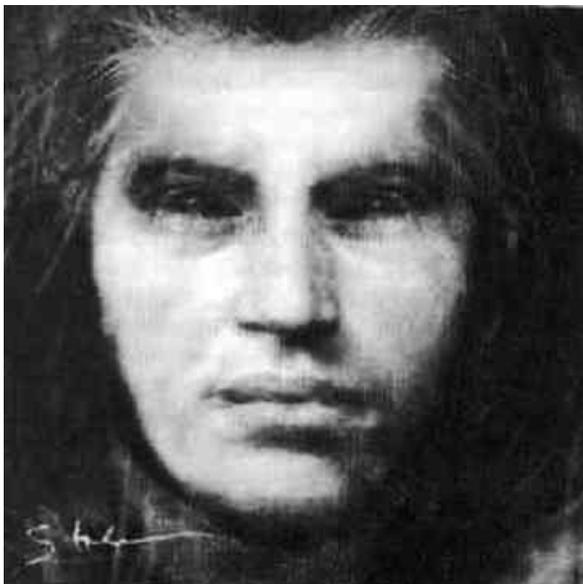
Depois do ensino médio, Jim fugiu de casa para se tornar um ator e infelizmente entrou para uma companhia sem reputação. Após alguns anos de palco, Jim decidiu que comer regularmente tinha suas vantagens. Punido, ele fez as pazes com seus pais tempo o suficiente para que eles o ajudassem pagando um curso de farmácia (porque não? Jim já se divertiu muitas vezes com formulas químicas estranhas). Bem depois, Jim conheceu um amplo grupo de ocultistas e pretensos magos, e mergulhou em jogos divertidos com eles até conhecer seus "jogos" melhor do que eles.

Ahmose encontrou Jim trabalhando a noite numa farmácia de hospital. Ele prendeu Jim ao laço de sangue para ter acesso a substâncias que ele controlava e mantinha. Para a sua surpresa, Jim não só descobriu o seu vampirismo antes que ele revelasse ao farmacêutica e o inundava com perguntas perturbadoramente inteligentes.

Jim rapidamente foi graduado para adepto menor do culto. Quando Ahmose esboçou doutrinas para os novatos, Jim extrapolou avanços doutrinários de seu conhecimento oculto. Sahira e Ahmose tentaram fazer com que Jim quebrasse suas inibições e descobriram que ele não tinha nenhuma.

Drogas, crimes, perversão, tudo muito maneiro! A única coisa que não conseguiram quebrar foi o orgulho intelectual de Jim - Mas ele impressionou o culto o suficiente para que Sahira concordasse em abraçá-lo e Ahmose o fez.

Jim ainda trabalha a noite no hospital. Caçar é fácil: ele pode explorar o inventário de um depósito de sangue tão bem como os suprimentos de drogas e medicamentos do hospital. Ahmose percebeu que Jim é mais útil do que ele esperava usando seu conhecimento profissional em farmácia - incluindo perguntas sobre químicas.



Jim aprendeu sobre sua nova "família" sobrenatural o mais rápido que pôde e atormenta Ahmose por lições de feitiçaria.

É só uma questão de tempo...

Se ninguém ensiná-lo, ele irá aprender sozinho.

Imagem: Jim é alto magro e claro, não deliberadamente atlético, porém sólido.

Ele possui cabelos curtos e negros, acinzentados no templo, tem uma franja grisalha e barba negra, usa óculos e tem um sorriso forçado e um brilho maníaco em seu olhar.

A aparência varia amplamente, desde um formal paletó branco a uma camiseta do "Time olímpico de luta - livre do Corpo de Tibet" ou outros slogans ou imagens bizarras.

Dicas de Interpretação: Jim é superficialmente normal, tem trabalho bem pago e uma estranha e fantástica vida íntima.

O culto Setita não destruiu suas velhas crenças. Ele não tem a moral convencional para com o culto, só um desgosto racional pela perda da liberdade, como se estivesse numa jaula ou coisa parecida. Jim estuda a Trilha de Tífon assiduamente embora ele não seja vampiro tempo o suficiente para absorvê-la completamente.

O humor turbulento mascara seu contentamento por mentes inferiores ao seu redor.

Jim acredita que pode superar o mundo e quebrar qualquer regra; Nada o perturba mais do que perder o controle e não saber o que fazer, ele tem fome de conhecimento, das leis desconhecidas, aos segredos do Mundo das Trevas e igualmente a sua sede por sangue.

Ele serve Ahmose da maneira que pode, na esperança de conhecer mais segredos e ganhar mais poder.

Senhor: Ahmose chambers

Natureza: Autocrata

Comportamento: Juiz

Geração: 12^a

Abraço: 1995

Idade Aparente: 33

Físicos: Força 3, Destreza 2, Vigor 3

Social: Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2

Mental: Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 2, Expressão 2, Intimidação 3, Manha 2

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

Conhecimentos: Acadêmicos 3, Computador 1, Lingüística 2, Medicina 2, Ocultismo 3, Ciência 2, Toxicologia 3, Cultura Setita 1

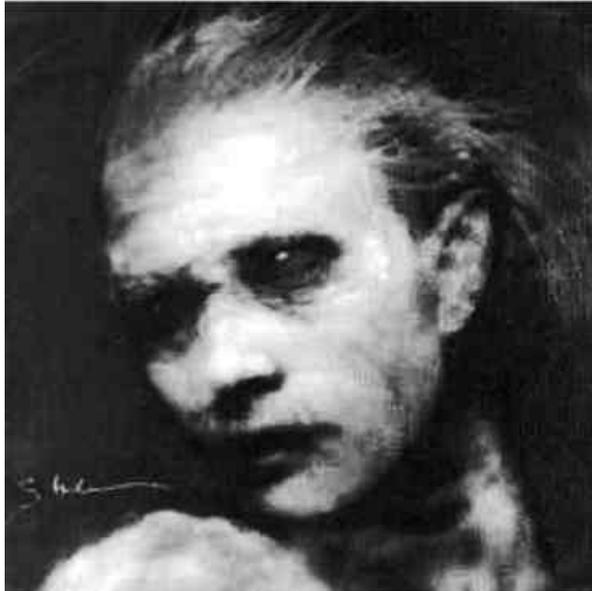
Disciplinas: Presença 1, Serpente 2

Antecedentes: Aliados 1, Rebanho 3, Mentor 2, Recursos 2, Status 1

Virtudes: Consciência 2, Auto controle 3, Coragem 5

Moralidade: Humanidade 5

Força de Vontade: 7



TOPCAT

Prelúdio: Topcat (um apelido e nick de internet derivado de suas iniciais, T.C.) completou o ensino médio com 12 anos; ganhou diploma de mestre em Ciências da Computação aos 16 e teve um ataque de nervos aos 17. Quando Ahmose o encontrou, Topcat trabalhava num cemitério num turno e em uma loja de conveniência no outro. Ele gastava todo o seu dinheiro com hardwares, jogos de computador e animação pornográfica japonesa.

Ahmose pensou primeiro em adicionar as técnicas de Topcat aos Reparadores de Reputação. Em seu período de aprovação como carniçal, Sahira rapidamente decidiu que Topcat carecia de potência espiritual para se tornar um verdadeiro Seguidor de Set sem um maior treinamento em higiene, tanto quanto autocontrole e doutrina. Uma obsessão por garotas adolescentes de salto é uma coisa, mas a tediosa Sahira o acha repugnante. Nem o laço de sangue pode curar seus costumes imundos.

Topcat quer o abraço, mas Ahmose fala que ele é muito útil como um carniçal. Além disso, os Reparadores precisam de alguém que possa se mover a luz do dia. Topcat pirateia bancos de dados, planta vírus e instala sistemas de segurança eletrônica, e se encontra trabalhando arduamente ao comando dos vampiros fazendo da vida real um bocado de aventura, façanhas perigosas que ele costumava imaginar nos jogos. Irrupendo dentro de edifícios, personificar um entregador para plantar uma câmera de inspeção e outras ilegalidades o aterrorizam, mas pensar em desapontar Sahira e seu regente, Ahmose, o aterroriza ainda mais.

Imagem: O alto e esguio Topcat repele a maioria das pessoas que encontra. Ele não é simplesmente despenteado. Ele não toma banho, não usa desodorante nem escova seus dentes com frequência. Ele geralmente usa jeans sujos e camiseta imundas de alguma banda que era pouco popular a 5 anos atrás.

Dicas de Interpretação: Resmungue a maior parte do tempo e fale sem pensar alguma coisa bruta em alto volume. (Topcat tem uma maneira básica de Manipulação; As pessoas acabam fazendo o que ele quer se elas imaginarem que isto fará ele ir embora). Se algum dos Reparadores perguntar se você pode invadir um sistema, faça-os lembrar que você recebeu uma bolsa de estudos universitário da NSA.

Faça qualquer coisa, *qualquer* coisa que Sahira pedir. Sua grande esperança é que você possa tornar-se um verdadeiro Setita e mestre em Serpentes para poder tornar-se uma cobra. Então você poderá ir observar as garotas com que é tão obcecado. Você poderá escorregar por suas casas sem ser visto, dentro de seus quartos e em suas camas, serpentear ao redor de seus corpos lisos... Suas mãos se contraem e seus olhos se iluminam por esta fantasia.

Regente: Ahmose chambers

Natureza: Criança

Comportamento: Show de Horrores

Apadrinhamento: 1997

Idade Aparente: 23

Físicos: Força 2, Destreza 3, Vigor 2

Social: Carisma 1, Manipulação 3, Aparência 1

Mental: Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 2

Talentos: Prontidão 1, Esquiva 2, Intimidação 1, Manha 2, Lábua 2

Perícias: Armas Brancas 2, Segurança 3, Furtividade 2

Conhecimentos: Acadêmicos 3, Computador 3, Lingüística 2, Ocultismo 2, Ciências (Eletrônicas) 4

Disciplinas: Ofuscação 1, Potência 1, Serpentes 2

Antecedentes: Aliados 1, Contatos 3, Recursos 1

Virtudes: Consciência 2, Auto controle 2, Coragem 3

Moralidade: Humanidade 4

Força de Vontade: 3

SERPENTES SUPERIORES

Nem todo Seguidor de Set moderno leva a fé do clã a sério. Nem sempre honra e poder dentro do clã deriva da religião. Setitas neófitos (ou ambiciosos) podem aprender lições com estes bem sucedidos e honrados Setitas... E com aquela que, apesar de sua idade, poder e conquistas, nem sempre é considerada uma desgraça para o clã.

KEMÍNTIRI

Enquanto Rá cruza o céu em seu barco do sol, Kemíntiri sonha.

Ela sonha com um homem: alto e forte com olhos azul safira queimando dentro de uma negra escuridão, rosto com maçãs salientes. Seu cabelo vermelho iluminado como fogo. Ele a arrasta para seu abraço, seus lábios pesados encontram os dela, descendo até a sua garganta e Kemíntiri se estende relembrando o prazer nos braços do deus.

Kemíntiri sonha com outro homem: também alto forte e negro, mas este totalmente vestido em ouro.

O sol reflete as faíscas do ouro em seu cabelo castanho escuro. Uma placa de ouro com jóias cobre um dos seus olhos. Ela não o olha diretamente por medo de sua beleza cegá-la. “Eu sei que você é leal”, ele diz, e pincela a mão dela com um dedo. “Você não irá falhar comigo”. O rei dos reis, o primeiro e terno Faraó a tocou, disse que confiava completamente nela e Kemíntiri deu sinal dentro de seu sonho.

Kemíntiri sonha com sofrimento. Ela se debate em cordas enquanto ferros aquecidos em brasa queimam sua pele. “Traidora!”, ela escuta. *Quem fala?* As vezes ela vê o ruivo, as vezes o homem de dourado. Ela amou a ambos, serviu a ambos, traiu a ambos - mas em que ordem? Ela não consegue lembrar, alguma coisa sobre um segredo, uma chave para a vida eterna... Ambos os homens viveram por milhares de anos e seu ódio antigo tem ultrapassado a memória.

Suas lembranças vêm rápido numa torrente de imagens. Soldados marchando por traz de um modelo de águia. Homens e mulheres com perucas bem adornadas, uma cabana em lama, um túnel sombrio com um sinal bruto de um peixe desenhado na parede.

Ela é homem e mulher, milhares rostos. Qual deles é realmente ela? Ela deve tentar todos eles, vestindo cada rosto e talvez ela consiga se encontrar de novo.

Kemíntiri acorda. Ela deixa uma mancha vermelha enquanto deixa os lençóis. Um banho quente tira o doce sangue de sua pele antes dela vestir uma meia-calça, práticos sapatos, uma blusa branca, uma saia apertada até os joelhos e uma jaqueta de lã cinza. O rosto que vê no espelho tem cabelo castanho escuro amarrado em um coque - um rosto plano e sem sentido. Ela esqueceu Kemíntiri. Ela é Carla Rasmussen, secretária e prole de Baltazar Lajos, Príncipe de Cleveland. Enquanto ela pega um broche dourado, relembra um esparadrapo dourado num olho. Em repentina fúria e medo ela arremessa o broche longe. Não, ela não deve pensar nessas coisas, são apenas sonhos! Quando Carla pega seu táxi meia hora atrasada, ela só pensa nos negócios da lista da noite.

* * *

Kemíntiri: Numero um na listas de criminosos procurados pela camarilla. Ela assassinou o Justicar Ventrué Michaelis e o personificou por mais de um ano, ninguém se atreve a deduzir o número de membros que ela matou em milênios de não-vida. Os justicares acreditam que Kemíntiri tem uma terrível ambição e ela espera erguer um tipo diferente de morto-vivos num tipo diferente de imortalidade, o infinito ciclo de ressurreição das múmias. Mas do que isso ela espera criar um exercito de soldados não-vivos e liderá-los numa guerra de extermínio contra todos os vampiro -



Os Justicares adoram desenredar a historia de Kemíntiri na esperança de descobrir qual será o sue próximo movimento.

Infelizmente, Kemíntiri é possivelmente a maior mestra dos disfarces do Mundo das Trevas, empregando feitiçaria, disciplinas e perícias mundanas para mudar sua aparência. Ela pode parecer absolutamente qualquer um, ou qualquer coisa, os Justicares da Camarilla, Arcontes e Alastores nunca descobrem seus disfarces até que ela já tenha se movimentado. Ninguém duvida que Kemíntiri jogue um xadrez de impossível previsão com a destruição de todos os vampiros no movimento final.

Eles estão completamente errados, é claro!

Kemíntiri se tornou vampira por volta da 19ª dinastia egípcia, como uma mortal ela se tornou pivô de infinitas guerras entre Set e Osíris. Certamente ela amou a ambos, traiu a ambos e foi punida por ambos - mas ela não consegue lembrar a seqüência dos eventos. Teria ela servido Set e tentado se infiltrar no culto de Hórus, ou o contrário? Ela mudou sua lealdade ou não? Qual deles a capturou e a torturou? Certamente Set fez dela vampira para puni-la - mas será esta mesmo a verdade?

A guerra entre os dois deuses destruiu a mente de Kemíntiri. Nada dela restou... Então ela tenta ser alguém. Por milênios ela tem usurpado centenas de identidades matando cada vitima contanto que ela ou ele não exponha a verdadeira Kemíntiri. Cada identidade inevitavelmente quebrada traz novas memórias fragmentadas do caos de sua mente. Graças a dúzias de mentores informais, Kemíntiri se tornou uma das mais poderosas vampiras do planeta, conhecendo muitas disciplinas úteis e rituais de feitiçaria. A qualquer momento ela pode esquecer quem ela é (ou quem finge ser) entrar num pânico mortal.

Em sua verdadeira forma (se é que este termo significa alguma coisa para ela) Kemíntiri tem uma altura aproximadamente de 1.50, com uma pele morena clara e um longo cabelo negro.



No topo de seus outros poderes, Kemíntiri é possivelmente a mulher mais bela do mundo; homens (e algumas mulheres) caem de joelhos instantaneamente apaixonados e dispostos a servi-la se ao menos ela lhes prestar um favor em troca de um sorriso. O caos na sua mente geralmente a faz perder qualquer coisa que eles possam fazer por ela.

Infelizmente, quando o Tremere expôs a personificação de Kemíntiri do Justicar Ventrue, eles sem querer criaram uma nova identidade para ela. Quando alguém penetra em seu disfarce, Kemíntiri agora tem uma outra identidade para preencher o vácuo dentro dela: A arque Anátoma, a invencível e incalculável vilã-mestre que busca o juízo final dos vampiros. O papel não importa, Kemíntiri é tão feliz fazendo um Caitiff batedor de carteira quanto um Príncipe ou Arcebispo. Ela interpretará qualquer papel se pelo menos alguém for dizer quem ela é.

O clã Setita mantém uma opinião dividida sobre Kemíntiri, por um lado é a própria filha de Set (provavelmente a única que não se encontra em torpor) em um eterno enigma, por isto ela é automaticamente uma semi-deusa. Sua personificação de Michaelis impulsionou a Camarilla a um histórico turbulento. Inimigo público número 1 é um lugar honrado para alguns Setitas, e muitos jovens membros do clã a consideram uma heroína. Do outro lado, a doutrina religiosa de Kemíntiri mostrou-se limitada ao personificar um sacerdote no século XVII. Ela nunca cooperou com outros Setitas, exceto quando mata e personifica uma outra serpente.

Apesar de tudo, a maioria dos anciões Setitas prefere que ela fique longe. A Camarilla sem querer criou a sua identidade de arque Anátoma e fez dela muito mais perigosa para outros Setitas. Nesta identidade ela acredita que quer destruir seu clã mais do que todos e oferecê-los em arrependimento a Hórus. Um pequeno número de altos sacerdotes ordena a jovens acólitos a monitorar a Camarilla na caçada contra Kemíntiri. Estes agentes geralmente dão assistência a Alastores quando podem, porém são orientados a não se deixar ver. Estes altos sacerdotes gostariam de ver Kemíntiri capturada, se possível, eles restaurariam sua sanidade ou pelo menos tornar controlável essa insanidade, ela se tornaria uma poderosa propriedade de seu culto. Se sua mente não pudesse ser estabilizada, então eles cometeriam diablerie. Provavelmente a Camarilla iria destruí-la, de qualquer maneira, nenhum dos anciões iriam sentir nenhum pesar.

REVERENDO DJOSER JONES

Nota: *Eu ouço você FALAR as PALAVRAS, mas você as DIZ de dentro do seu CORAÇÃO? Você sente o ESPÍRITO do Deus das Trevas Movendo-se em SEU Interior?*

Prelúdio: Desde a juventude, Joseph Jones amava a religião. Ele amava os cânticos, as batidas de palmas, as confissões e as penitências.

Ele cometia pecados só para que pudesse confessar e renunciá-los na assembleia. Quando cresceu, ele tornou-se um ministro Batista com sua própria igreja.

Jones esforçou-se para ser um bom exemplo em sua congregação os reprimia quando desgarravam-se do caminho da glória. Uma vez que tanto carne como espírito são fracos, inevitavelmente o próprio Jones se afastou - pensando em luxúria, ódio e pensamentos obscuros, ou tomando mais de uma jarra de vinho para acalmar os nervos ao anoitecer. Ele orou à Jesus pelo perdão, contudo, e sentiu o Espírito Santo se movendo dentro dele, deferindo sua absolvição. Enquanto ele mantivesse Jesus em seu coração, permaneceria como um abençoado. No entanto, ele já não confessava seus pecados.

A convicção de Jones em seu perdão fez com que seus pecados aumentassem ano após ano. Quando seu senhor o encontrou, Jones tinha saboreado whisky adulterado, duas prostitutas e tinha uma conta de banco cheia de dinheiro do dízimo da igreja. Sua hipocrisia seduziu Sisocharis. Dentro de seis meses, ele ensinou o Reverendo várias novas devassidões e o convenceu que o perdão vinha de Set, não Jesus.

O evangelizador caído serviu a seu senhor como um carnívor por dez anos antes de receber o Abraço. Durante a perduração da Lei Seca, a igreja de Jones estocava barris de bebida alcoólica canadense e os cadáveres de três homens soterrados no porão. Muitos na cidade de Jones ouviram o Gospel de Set disfarçados de Gospel de Jesus. Depois da Lei Seca, Jones e Sisocharis viram novas oportunidades na prostituição. Aquilo requeria um porão maior, mas Jones convenceu a população a construir uma igreja maior para ele. Ambos o prefeito e o xerife culpavam a idéia.... Quando o FBI espreitou as redondezas de novo, na busca de garotas adolescentes raptadas através das fronteiras do estado. Sisocharis e Jones relutantemente deslocaram suas operações para uma cidade grande e abandonaram a igreja, deixando um dublê para substituir Jones. Sisocharis levou isto como um sinal de que seu discípulo estava preparado para transcender a mortalidade e o Abraço.

Após outros dez anos, Jones sentiu-se preparado para concluir os ensinamentos de Sisocharis. Set o chamou para um propósito maior do que o de vice-trafficante.

Como um símbolo do fim de sua infância, Jones egipcificou seu primeiro nome, e Djoser Jones foi adiante para ajudar seus companheiros Setitas a conservar suas devoções sagradas.

Djoser Jones é um pregador congressista à moda antiga, no estilo Setita.

Ele dirige sua van de cidade em cidade, visitando círculos e cultos Setitas, conduzindo energeticamente serviços religiosos da qual seus companheiros de clã nunca viram antes.

Jones reescreveu os cânticos clássicos assembleícos para dá-las versos Setitas; ele e seus dois carnicais humanos acompanham as músicas com uma bateria e um piano, durante a passada dos congregantes os carnicais de Jones picam de mão em mão. Jones suporta seu "fardo" através de oferendas de fé espontânea e assassinatos e roubando os ocasionais cafetões afortunados ou traficantes de drogas.

Muitos Teofidianos observaram a compreensão de Jones sobre sua teologia... duvidosa. Ele deu a doutrina Teofidiana seu próprio ponto de vista, aquela em que Set quer que as pessoas pequem para que ele possa perdoá-las. No entanto, nenhum nega que Jones sabe como conduzir uma congregação. Tanto mortais e mortos-vivos Seguidores sentem mais entusiasmo por sua fé depois de uma visita ao Reverendo Djosser Jones. Ele guiou muitos Setitas desertores de volta para servir o Senhor das Trevas. Nada o faz mais feliz do que saber que guiou outra alma de volta para a graça de Sutekh.

Imagem: Cabelo castanho escuro penteado para trás num topete, um traje costurado com babados dourados, um anel de diamante e um broche de cruz dourado fazem Djosser Jones parecer como um televangelista. Durante uma assembléia ele trocou a cruz por um broche na forma de um dragão mordendo a cauda. Jones continua razoavelmente bonito apesar de uma modesta marca no rosto de tentações dos seus dias de mortal, mas é a energia em seu discurso e os movimentos que fazem-no se projetar, não seu olhar. Jones é um homem compacto - não exatamente baixo, só não é o cara mais alto da sala.

Dicas de Interpretação: Djosser Jones está constantemente em movimento - andando de um lado para o outro, gesticulando, estalando os ombros, maestrando um coro imaginário enquanto zumba um cântico. Décadas de sermonização dinâmica deixaram um ritmo permanente em sua voz. Ainda que Jones carregue uma pistola, ele prefere se esconder ou fugir sob qualquer sinal de perigo. Se ele não pode evitar o perigo, no entanto, sua fé revive sua coragem - e ele tenta converter seu inimigo, louvando a Set e pronunciando-se destemido para juntar-se a seu deus. Muitos vampiros encontram nisso arrepios suficientes para recuarem.

Note que apesar de Jones acreditar que segue a Trilha de Tífon, ele na verdade continua ligado à Humanidade. Sua Consciência elevada resulta de sua fé na clemência de Set e o perdão de seus crimes.

Clã: Seguidores de Set

Senhor: Sisocharis

Natureza: Caridoso

Conceito: Celebrante

Geração: 11a

Abraço: 1934

Idade Aparente: 38

Físico: Força 2, Destreza 2, Vigor 3

Social: Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 2

Mental: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3



Talentos: Esquiva 2, Empatia 3, Expressão 4, Sedução 3, Intimidação 1, Liderança 2, Manha 2, Lábria 2

Perícias: Etiqueta 3, Armas de Fogo 1, Performance 4, Sobrevivência 1

Conhecimentos: Acadêmicos 2, Lingüística 1, Ocultismo 2, Cultura Setita 1

Disciplinas: Auspícios 2, Ofuscação 2, Presença 3, Serpente 4

Antecedentes: Contatos 4, Lacaio 3, Status Setita 1
Virtudes: Consciência 4, Auto-Controle 3, Coragem 2

Moralidade: Humanidade 4

Força de Vontade: 5

HESHA RUHADZE

Prelúdio: A noite tinha muito que guardar para Ruhadze, que mudou seu nome para Heshha depois de seu Abraço às sombras da meia noite em uma mina de ouro Núbria. O desagradável clima Núbrio e sua pobreza temperaram-no em sua juventude. Para evitar conflitos, ele e sua família adotavam qualquer religião que crescia e tornava-se a maioria da época: Islamismo, Cristianismo e até mesmo Animismo em certos momentos. Quando ele alcançou uma idade relativamente avançada para os Núbrios, seus 30 anos, Heshha sucumbiu a um culto que não havia ganhado nem um pouco de notoriedade. Este era um culto de sangue, um rebanho de mortais enganado em acreditar na divindade do patrono vampiro.

Ele abraçou Heshha, vendo nesse homem uma inteligência e intelecto que ele pensou que o serviriam bem em sua missão para reencarnar seu deus morto. De fato, o mestre de Heshha tornou-se tão orgulhoso de sua cria nas noites modernas que ele mudou seu nome para Abu Ruhadze, na tradição Islâmica: "o pai de Ruhadze". Após o seu abraço, Heshha adaptou-se muito bem às condições Cainítas. Sua nova forma de pensamento foi um grande estouro nas longas noites que ele gastou descobrindo os segredos escondidos dos vampiros e de outras criaturas sobrenaturais.

Instruído primeiramente por seu senhor, Heshu sentiu o chamado do legado de seu Clã. Abu Ruhazde sabia que ele fora escolhido sabiamente, e instruiu sua criança nas vias da Trilha de Tífon. Sua progênie provou novamente ser um férvido pupilo.

Nessas noites, os colegas de Clã de Heshu o consideram o novo modelo dos Teophidianos, reverenciado por sua devoção ao deus do Mundo Inferior e sua sabedoria espiritual.

A imortalidade de Heshu o fez viajar por todos os lugares, e ele encontrou muitos vampiros proeminentes. Ele havia cruzado caminhos com o vampiro arqueólogo Beckett por algum tempo, e ambos consideravam-se rivais cordiais. Adicionalmente, seu entusiasmo em descobrir o próximo segredo ou revelação oculta valeram-lhe um grande status entre os membros de seu Clã; ele se sente feliz por mergulhar em tumbas esquecidas enquanto ele acredita que elas oferecem alguma coisa de valor. Nas noites modernas, Heshu continua sua busca incansável por conhecimento. Ele estabeleceu inúmeros refúgios e pelo menos uma identidade secundária para o ajudá-lo na troca de conhecimento oculto. Aqueles que o conhecem sabem que ele sempre está querendo dividir quase todos os segredos que ele conhece, pelo preço certo.

Imagem: Uma serpente garbosa., Heshu combina os modos de um modelo viajante com a impecável calma sob o fogo de um veterano de combate. Seu olhar é quase o suficiente para hipnotizar um observador sem ao menos valer-se de suas disciplinas. Heshu se comporta com graça e dignidade, e sempre usa um monóculo apesar do fato de sua visão ser perfeita.

Dicas de Interpretação: Nenhum problema é tão grande que não possa ser desvendado com a razão. Você é frio e sensível até mesmo sobre a mais terrível das circunstâncias, enquanto enfrenta a loucura do Sabá, aventurando-se em um abismo ou abrindo as tumbas de reis esquecidos. Muitas pessoas e vampiros não são nada mais que ferramentas para você, e elas servem melhor quando querem, então você as deixa endividadas a você enquanto pode. Até aqueles que não são suas ferramentas tem algo a oferecer; conhecimento, antigos aliados tanto quanto novos rostos tem algum potencial ainda não realizado.

Clã: Seguidores de Set

Senhor: Abu Ruhazde

Natureza: Visionário

Conceito: Conivente

Geração: 8a

Abraço: Desconhecido, supostamente por volta do século XVII

Idade Aparente: Perto dos 30

Físico: Força 3, Destreza 4, Vigor 5

Social: Carisma 4, Manipulação 5, Aparência 2

Mental: Percepção 5, Inteligência 5, Raciocínio 5

Talentos: Prontidão 4, Esportes 3, Briga 3, Esquiva 4,

Empatia 3, Sedução 3, Intimidação 3, Intuição 3,

Liderança 4, Manha 4, Estilo 3, Lábria 5



Perícias: Empatia com Animais 2, Ofícios (análise de objetos antigos) 4, Demolição 3, Direção 1, Etiqueta 4, Armas de Fogo 2, Armas Brancas 1, Performance 4, Cavalgar 1, Segurança 3, Mágica 2, Furtividade 4, Sobrevivência 2

Conhecimentos: Acadêmicos (humanidade) 5, Computador 1, Enigmas 4, Finanças 4, Investigação (arqueológica) 4, Direito 1, Linguística (numerosas linguagens escritas e faladas, vivas e mortas) 5, Medicina 2, Ocultismo 4, Política 4, Ciência 1

Disciplinas: Animalismo 2, Auspícios 1, Fortitude 1,

Ofuscação 3, Potência 1, Presença 3, Serpente 5

Antecedentes: Identidade Alternativa 1, Fama 1,

Rebanho Especial (Heshu possui um banco de

sangue), Influência 3, Recursos 5, Lacaio 5

Virtudes: Convicção 4, Auto-Controle 4, Coragem 5

Moralidade: Trilha de Tífon 8

Força de Vontade: 6

Qualidades e Defeitos: Linguísta Natural

SUNDERVERE, O DEMÔNIO

BRAHMIN

Mote: *Faça as pazes com seus deuses e faça sua despedida. O diamante mergulhará em sangue, e breve o resto do mundo.*

Prelúdio: O gênio indiano, Sundervere, permanece como um mistério aos Seguidores de Set apesar de ser um de seus parentes Daitya. Poucos Setitas ocidentais têm mantido contato com o patriarca enigmático: ele prefere trabalhar apenas com os outros Daitya, ou com indianos mortos e varios cultos estranhos e secretos espalhados ao redor do mundo. Rumores do clã dizem que ele e o similarmente misterioso Qufur am-Heru, auto-proclamado Campeão de Set, têm uma sociedade e trabalham juntos ocasionalmente. A primeira chegada de Sundervere à atenção dos vampiros ocidentais foi na era Vitoriana, quando ele lançou várias incursões para destruir os vampiros ocidentais residentes das cidades indianas.

Tornando-se mais ousado, ele levou a batalha das noites indianas para o coração do Império Britânico, onde ele quase assassinou o Príncipe Mithras de Londres e revolucionou o Secretariado Internacional. Sundervere provou ser um mestre das fugas impossíveis, retornando de sua supostamente certa Morte Final nada menos que três vezes antes de perderem seu sinal em 1922.

Agora o Demônio Brahmin ergue-se novamente e sua sombra estende-se ao redor do mundo. O momento para iniciar a Grande Destruição chegou. Sundervere avalia os arsenais nucleares abandonados na Rússia, e sorri. Ele pensa nos bacilos mortais em laboratórios genéticos, e ri. Para Sundervere, contudo, esses horrores tecnológicos servem meramente como meneios e distrações. Toda a ingenuidade assassina do Homem empalidecerá quando a magia ancestral da Índia lançar distante o Portão e Lorde Shiva abrir seu terceiro olho para aniquilar o mundo.

Imagem: À primeira impressão, Sundervere é só um homem baixo e magro na baixa idade média, com a face barbeada, uma marca em forma de V em sua testa e um manto branco. Então você vê seus olhos - negros, magnéticos, incendiados com uma fé fanática. O vazio finca-se atrás de você.

Dicas de Interpretação: Personagens de outros clãs encontram em Sundervere um adversário épico. O Demônio Brahmin não digna-se a subjugar círculos de simples neófitos; personagens só encontram Sundervere quando eles merecem seu respeito o suficiente para que ele os advirta para irem embora, e quando ele tem o total controle do encontro. Sundervere ama soltar dicas enigmáticas sobre seus planos, mesclados a profecias de destruição e declamações sobre as terríveis forças que operam por trás da máscara da realidade. Ninguém jamais pegou Sundervere mentindo sobre qualquer assunto terreno, o qual faz seus inimigos preocuparem-se se ele diz a verdade sobre o espiritual, ou mais assuntos menos verificáveis.

Mais frequente, personagens duelam com os cultistas, vampiros e espíritos que Sundervere recruta como seus agentes. Sundervere não apenas comanda a lealdade de vários cultos ao apocalipse, ele pode criar novos para comandar. Não mais que três de seus retentores de elite aparecem em uma mesma estória; estes podem ser outros vampiros, carniçais mortais ou animais, espíritos, ou aliás qualquer apelo da imaginação doentia do Narrador.

Sundervere aceita elegantemente a derrota. Ele não acredita em vingança. No fim, sua inevitável vitória destruirá todos os seus inimigos junto com o mundo, enquanto ele desfrutará do poder eterno e glória como um dos deuses.

Clã: Seguidores de Set (Daitya)

Senhor: Porphyrion

Natureza: Fanático

Comportamento: Arquiteto



Geração: 6ª

Abraço: 1227

Idade Aparente: Casa dos 50

Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 5

Sociais: Carisma 5, Manipulação 5, Aparência 1

Mentais: Percepção 3, Inteligência 6, Raciocínio 4

Talentos: Prontidão 4, Esquiva 3, Empatia 2,

Intimidação 3, Liderança (culto) 5, Lábia 4

Perícias: Empatia com Animais 1, Ofícios 2,

Meditação 4, Performance 2, Segurança 2,

Prestidigitação 3, Furtividade 3, Sobrevivência 3

Conhecimentos: Acadêmicos (lendas) 5, Cultura

Hindu (apocalíptica) 5, Investigação 3, Cultura dos

Membros 3, Lingüística 4, Medicina 2, Ocultismo

(horrores de eldrich) 6, Política 1, Ciências 3

Disciplinas: Auspícios 5, Quimerismo 2, Dominação

3, Fortitude 3, Ofuscação 4, Presença 5, Serpentes 6,

Taumaturgia 7

Trilhas Taumaturgicas: Karma 5, Conjuração 5,

Manipulação Espiritual 5, Contramágica 3,

Movimento da Mente 3, Controle Climático 3

Antecedentes: Aliados 6, Contatos 6, Rebanho 3,

Influência 4, Recursos 5, Lacaios 3, Status Setita 5

Virtudes: Convicção 5, Auto-controle 5, Coragem 3

Moralidade: Trilha de Tífon 8

Força de Vontade: 9





NOME:
 JOGADOR:
 CRÔNICA:

NATUREZA:
 COMPORTAMENTO:
 CLÃ:

GERAÇÃO:
 SENHOR:
 CONCEITO:

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
_____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	Consciência/_____ ●○○○○○
_____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	Convicção
_____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	Auto-Controle/_____ ●○○○○○
_____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	Instinto
_____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	Coragem _____ ●○○○○○
_____ ○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○	

QUALIDADES/DEFEITOS HUMANIDADE/TRILHA VITALIDADE

_____	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Escoriado 0 <input type="checkbox"/>
_____	_____	Machucado -1 <input type="checkbox"/>
_____		Ferido -1 <input type="checkbox"/>
_____	FORÇA DE VONTADE	Ferido Gravemente -2 <input type="checkbox"/>
_____	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Espancado -2 <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	Aleijado -5 <input type="checkbox"/>
_____		Incapacitado <input type="checkbox"/>
_____	PONTOS DE SANGUE	
_____	<input type="checkbox"/>	FRAQUEZA
_____	<input type="checkbox"/>	Severa Alergia a Luz

PONTOS POR TURNO: _____



OUTRAS CARACTERÍSTICAS

○○○○○○○○	○○○○○○○○	○○○○○○○○
○○○○○○○○	○○○○○○○○	○○○○○○○○
○○○○○○○○	○○○○○○○○	○○○○○○○○
○○○○○○○○	○○○○○○○○	○○○○○○○○
○○○○○○○○	○○○○○○○○	○○○○○○○○
○○○○○○○○	○○○○○○○○	○○○○○○○○
○○○○○○○○	○○○○○○○○	○○○○○○○○
○○○○○○○○	○○○○○○○○	○○○○○○○○
○○○○○○○○	○○○○○○○○	○○○○○○○○

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: _____



— ANTECEDENTES EXPANDIDOS —

FAMA

RECURSOS

REBANHO

LACAIOS

MENTOR

STATUS

OUTRO (_____)

OUTRO (_____)

— POSSES —

ITENS (CARREGADOS)

EQUIPAMENTO (POSSUÍDO)

TERRITÓRIOS DE CAÇA

VEÍCULOS

— REFÚGIOS —

LOCALIZAÇÃO

DESCRIÇÃO



FONTES DE PODER

QUEM É?	ALIADOS ÁREA DE PODER	DADOS ADICIONAIS

QUEM É?	CONTATOS ÁREA DE PODER	DADOS ADICIONAIS

QUEM É?	INFLUÊNCIA ÁREA DE PODER	DADOS ADICIONAIS

QUEM É?	FORÇA MILITAR ÁREA DE PODER	DADOS ADICIONAIS

ALIANÇAS SOBRENATURAIS

NOME	NATUREZA/ÁREA DE PODER	ACORDOS/TIPO DE RELAÇÃO

OUTRAS FONTES

Blank lined area for additional notes or sources.



DISCIPLINAS AVANÇADAS

DISCIPLINA/NOME DO PODER: _____ NÍVEL: _____
SISTEMA: _____

COMBINAÇÕES DE DISCIPLINAS

PODER: _____ DISCIPLINAS ENVOLVIDAS: _____
SISTEMA: _____



NOME: _____
 PERSONAGEM _____
 CRÔNICA _____
 CLÁ _____
 GERAÇÃO _____
 IDADE _____
 NATUREZA _____
 COMPORTAMENTO _____

CONSCIÊNCIA / CONVICÇÃO

AUTOCONTROLE / INSTINTO

00000

CORAGEM

00000

SANGUE

00000000000000000000
 00000000000000000000

FORÇA DE VONTADE

00000000000000000000
 00000000000000000000

TRILHA / HUMANIDADE

00000

FÍSICOS

SOCIAIS

MENTAIS

HABILIDADES

ANTECEDENTES

INFLUÊNCIAS

DISCIPLINAS

QUALIDADES & DEFETOS



NOME: _____
 PERSONAGEM _____
 CRÔNICA _____
 CLÁ _____
 GERAÇÃO _____
 IDADE _____
 NATUREZA _____
 COMPORTAMENTO _____

CONSCIÊNCIA / CONVICÇÃO

AUTOCONTROLE / INSTINTO

00000

CORAGEM

00000

SANGUE

00000000000000000000
 00000000000000000000

FORÇA DE VONTADE

00000000000000000000
 00000000000000000000

TRILHA / HUMANIDADE

00000

FÍSICOS

SOCIAIS

MENTAIS

HABILIDADES

ANTECEDENTES

INFLUÊNCIAS

DISCIPLINAS

QUALIDADES & DEFETOS

LIVRO DE CLÃ

Seguidores de Set

FILHOS DO DEUS DAS TEMPESTADES

Os Seguidores de Set não são somente um clã unido através do sangue, mas também por laços de fé. Seus padres conhecem segredos que quebrariam as mentes de jovens vampiros; até mesmo as crias mais jovens dos Setita atravessam os Portais da Revelação.

Eles descendem de um deus, e profetizam o retorno dele - e quem irá dizer o contrário?

O LIVRO DO CLÃ SEGUIDORES DE SET INCLUI:

- Um profundo olhar no Clã da Serpente: Seus rituais, dogma e ambições.
- Tratamentos de crenças alternativas dos Setitas, inclusive o voodoo das Crianças de Damballa e a linhagem Tlacique
- Poderes expandidos de Serpentis, cultura do clã, uma nova Trilha de Iluminação e muito mais

VAMPIRO[®]

A MÁSCARA



Mind's Eye Theatre

